

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui bagaimana objektifikasi terhadap perempuan dapat terjadi dan didiskusikan di dalam komunitas virtual pada situs meme 9GAG (9gag.com) dengan menggunakan metode observasi dan *in-depth interview*. Seperti halnya internet yang semakin berkembang di masa sekarang, beriringan pula dengan komunitas virtual yang ikut andil dalam memberikan peranan penting di dalam keseharian masyarakat. Terlebih lagi keberadaannya yang terdapat di dunia siber, dimana komunitas virtual hadir untuk menjalin interaksi bersama dalam mencapai suatu tujuan hingga kepuasan tertentu.

Di dalam dunia siber, komunitas virtual lambat laun terus bermunculan dan berkembang. Hal tersebut dapat memperlihatkan bahwa bagaimana kemudian saluran-saluran atau wadah dari komunitas virtual itu sendiri makin lama makin bervariasi dan bertambah jumlahnya. Seperti yang telah disinggung di awal, bagaimana tujuan hingga kepuasan masing-masing individu dapat terealisasi melalui *platform-platform* yang ada saat ini. Hal ini memiliki beragam dampak selain variasi *platform* yang terus bertambah, namun fitur-fitur yang dapat memudahkan para pengguna juga terus dikembangkan oleh pihak dari *platform* tersebut. Oleh karena itu, faktor-faktor tersebut menjadikan *platform-platform* yang ada saat ini memiliki peminat loyal yang kian hari kian bertambah jumlahnya.

Indonesia juga menjadi negara yang memiliki berbagai macam komunitas virtual yang terus bertambah seiring berjalannya waktu. Komunitas-komunitas virtual yang terbentuk karena tersedianya wadah yang telah diciptakan, baik oleh orang-orang di luar negara bahkan di dalam negeri ini sendiri, akhirnya memunculkan dinamika baru yang menarik untuk ditelaah dan dieksplorasi lebih dalam. Munculnya *platform* seperti 9GAG, Kaskus, Reddit, dan 1CAK menjadi

bukti nyata warganet dapat berkumpul dan berinteraksi bersama sesuai dengan hal-hal yang mereka minati dan gemari. Bahkan terlebih lagi dengan adanya sosial media juga dapat membentuk komunitas virtual dan membantu penyebar-luasan komunitas tersebut.

Mulai dari topik-topik dengan isu yang sensitif hingga yang berat telah memiliki *platform*-nya masing-masing. Namun diantara topik-topik tersebut juga terdapat topik yang ringan namun tetap berkesinambungan dengan kehidupan sehari-hari, termasuk dengan topik-topik lelucon. Bagaimana humor akhirnya juga turut andil di dalam pembentukan suatu komunitas, mengumpulkan orang-orang dari penjuru dunia untuk dapat menikmati humor bersama di dalam suatu wadah. 9GAG akhirnya hadir diantara banyaknya *platform* lain yang ada khususnya di Indonesia. *Platform* yang membebaskan penggunanya untuk berekspresi melalui humor yang dibentuk sedemikian rupa dan akhirnya menjadi meme ini menjadi eksis dari awal kemunculannya hingga saat ini. Namun meski begitu, tentunya hal tersebut tidak serta merta menjadikan komunitas virtual menjadi sebuah wadah yang secara bebas mengobjektifikasikan suatu kelompok tertentu, seperti contohnya perempuan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Albin Wagener berjudul “*Creating Identity and Building Bridges Between Cultures: The Case of 9gag*”, disebutkan bahwa 57.5% dari 446 unggahan yang telah ditelusuri dan diperiksa oleh Wagener merupakan unggahan yang mengandung misoginis baik itu diskriminasi hingga objektifikasi seksual terhadap perempuan (Wagener, 2014). Maka dari itu, peneliti ingin menjelajahi lebih dalam lagi keterkaitan antara unggahan dan interaksi komunitas virtual yang ada di dalam situs 9GAG hingga dapat mengakibatkan objektifikasi perempuan dapat terjadi terjadi. Terlebih lagi dengan 9GAG yang secara terang-terangan menyediakan adanya *section* eksplisit seperti NSFW, Girl, dan Guy.

Dilansir dari situs The Y Combinator Database, 9GAG masuk pada peringkat ketujuh dari seratus perusahaan berdasarkan Alexa Rank dalam kategori *entertainment* (The Y Combinator Database, 2021). Hal ini membuktikan bahwa 9GAG menjadi situs yang memiliki peranan cukup signifikan dalam dunia

hiburan di internet saat ini. Selain situsnya, 9GAG juga telah berada pada sosial media lainnya dengan membuat *official* akun mereka sendiri seperti di Instagram, Facebook, dan Twitter. Namun situs 9GAG sendiri dipilih karena memiliki perbedaan yang cukup signifikan dibandingkan dengan ketiga sosial media yang telah disebutkan.

Dimana pada situs 9GAG, hanya pengguna yang telah mendaftar saja yang bisa mengakses fitur seperti rubrik (*section*) hingga *room chat* (*board chat*) dengan leluasa. Situs 9GAG sendiri telah mengutamakan berkembangnya komunitas virtual dengan tidak memberikan adanya ruang *chat* pribadi atau kerap kali disebut dengan *direct message*. Hal tersebut tentunya menjadi berbeda dengan Instagram, Facebook, dan Twitter 9GAG yang mana meski pengguna tidak mengikuti akun 9GAG, konten-konten 9GAG tetap dapat diakses bahkan muncul di dalam *timeline* yang akhirnya pengguna *non-follower* juga tetap dapat berpartisipasi di dalamnya seperti memberikan komentar hingga berinteraksi bersama pengguna lainnya. Tidak sampai disitu, distribusi konten juga berbeda dimana pada sosial media 9GAG, pihak 9GAG lah yang telah mengatur konten-konten apa saja kah yang dipublikasikan di sana. Berbeda pada situs 9GAG yang mana pengguna dapat dengan bebas mengunggah konten-konten yang mereka inginkan. Dengan begitu terdapat eksklusivitas yang terbentuk di situs 9GAG dan tidak berhenti itu saja, hal tersebut mengakibatkan interaksi serta budaya virtual yang dihasilkan juga akan menjadi berbeda antara situs dan sosial media yang dimiliki oleh 9GAG.

9GAG.com merupakan salah satu situs meme yang populer di Indonesia hingga saat ini. Dimana 9GAG memiliki sepak terjangnya tersendiri sebagai situs meme internasional yang telah dikenal oleh masyarakat Indonesia. Dikutip dari Ryan pada tahun 2013, “*In 9GAG, the members can upload “gags” which are usually comical images (Internet memes). The Internet memes are inferred as a language in the form of images*” (Achadiat, 2013). Dengan mengunggah meme dalam format baik itu gambar maupun video dapat memantik dan menghasilkan diskusi yang membuat situs ini menjadi lebih hidup. Situs ini akhirnya menjadi wadah komunitas virtual dengan topik spesifik yaitu berfokus pada meme. Dilansir

dari situs Meld Magazine, 9GAG merupakan salah satu situs asal China yang didirikan pada tahun 2008 oleh Ray Chan (Ren, 2012). Situs ini berkembang cukup pesat di Indonesia dan akhirnya memunculkan komunitas virtual berbasis meme di dalam rubrik populer yaitu rubrik negara Indonesia. Meski sudah banyak bermunculan sosial media yang ada saat ini, tetapi masih banyak juga pengguna yang setia dengan 9GAG hingga rela untuk meningkatkan akun ke mode *pro* (berbayar) demi menghilangkan iklan yang ada di situs 9GAG dan mendapatkan keistimewaan serta kelengkapan fitur dari situs tersebut. Fitur-fitur pada situs 9GAG inilah yang membedakannya dengan sosial media 9GAG lainnya seperti Facebook, Instagram, dan juga Twitter. Terbagi menjadi beragam rubrik membuat pengguna dapat memilah dan memilih mana sajakah topik menarik untuk mereka jelajahi. Maka dari itulah, berbeda rubrik maka berbeda pula pembahasan serta interaksi yang akhirnya terjadi di dalamnya.

Uniknya, dalam rubrik negara Indonesia (<https://9gag.com/indonesia>) sendiri memiliki bermacam topik yang diangkat mulai dari isu sosial, politik, hingga pembahasan sehari-hari, baik itu berita yang sedang hangat diperbincangkan di internet dewasa ini maupun kegiatan sehari-hari yang dekat dengan kehidupan audiens. Diantara kemunculan topik-topik pada rubrik negara Indonesia yang dipilih oleh para penggunanya, terlebih kebebasan dalam mengunggah apa saja konten yang mereka ingin unggah, terdapat salah satu problematika yang menjadi perhatian peneliti, yakni mengenai kaum perempuan.

Seperti yang telah disinggung di awal, perempuan menjadi salah satu dari banyak topik yang muncul pada rubrik negara Indonesia. Bukan tanpa sebab peneliti memilih konten-konten perempuan yang terus bermunculan pada *timeline* rubrik ini. Keberadaan konten yang mengandung visual perempuan baik itu dalam bentuk foto maupun video menjadi topik perbincangan yang terus bergulir setiap harinya di dalam rubrik ini. Namun tidak sampai disitu saja, topik perempuan menjadi sah-sah saja untuk dibahas selagi tidak merugikan pihak-pihak tertentu. Tetapi nyatanya objektifikasi yang terjadi terhadap mereka (para perempuan). Pengguna 9GAG Indonesia memberikan respon-respon meliputi berkomentar hingga berinteraksi dengan sesama pengguna dengan menggunakan pemilihan

kata yang eksplisit dan mengarah pada ranah seksual. Dengan observasi yang telah dilakukan peneliti, peneliti menemukan bahwa terdapat kebiasaan yang ada pada pengguna-pengguna yang bergabung pada rubrik negara Indonesia yakni adanya pola-pola komunikasi yang serupa dan repetitif ketika mereka disuguhkan konten mengenai perempuan.

Internet memes juga menghasilkan hubungan yang erat antara anggota komunitas, mereka menyatukan berbagai macam topik secara bersama dan tidak peduli seberapa sepele topik yang ada (Holland, 2020). Komunitas virtual yang dibentuk oleh rubrik ini menjadi kuat karena konten yang selalu datang silih berganti meski tetap saja saat peneliti melakukan observasi, pembahasannya masih sama yaitu tidak jauh pada topik yang visualnya mengandung gambar maupun video tentang perempuan. Sayangnya, objektifikasi terhadap perempuan perlahan muncul. Seperti yang dikemukakan oleh Radsch dan Sahar Khamis, “... *since women have historically been underrepresented in the public sphere, where male voices and perspectives have dominated.*” (Radsch & Khamis, 2013). Dominasi laki-laki di lingkungan sosial membuat suara dan gagasan yang diutarakan oleh perempuan menjadi tidak terwakilkan. Didukung pula dengan pernyataan dari Maja Brandt Andersen pada tahun 2020 di dalam studinya yang berjudul “‘Rapeable’ and ‘unrapeable’ women: the portrayal of sexual violence in Internet memes about #MeToo”, “... *men are generally portrayed as the active force and often discursively constructed as subjects. They have agency and a voice. Women, on the other hand, are generally portrayed as objects without agency.*” (Andreasen, 2020).

Hal ini kemudian dapat menjadikan kesempatan bagi seseorang untuk mengobjektifikasi perempuan dengan dalih bercanda atau serta-merta karena telah menjadi meme yang telah diunggah di platform situs *meme-based* seperti di 9GAG pada forum negara Indonesia ini. Dilanjutkan oleh Charlotte Holland pada tesisnya yang berjudul “*Just a joke? The Social Impact of Internet memes*”, dimana Holland mengatakan bahwa meme yang disebar-luaskan di internet sangat memiliki pengaruh dan dampak yang tidak main-main serta akan membekas di dalam diri seseorang seperti contohnya memengaruhi kesehatan mental orang

tersebut (Holland, 2020). Oleh karenanya, akan menjadi sebuah tanda tanya besar mengenai objektifikasi terhadap perempuan di situs meme yakni apakah hal-hal semacam itu dapat dinormalisasi begitu saja oleh pengguna 9GAG saat berinteraksi di pada forum tersebut?

Meme sendiri menjadi sebuah istilah yang hadir dan dicetuskan pertama kali oleh Richard Dawkins dalam bukunya yang berjudul *The Selfish Gene* pada tahun 1976. Perkembangan meme yang ada di internet saat ini merupakan budaya dan tren yang tidak dapat lepas dalam kehidupan manusia. Awal mulanya kata *meme* digunakan untuk mengutarakan teori evolusi budaya yang merujuk pada proses meniru antara satu manusia dengan manusia yang lain (Kurniawan, 2017). Namun seiring perkembangannya, meme sendiri memiliki pergeseran dari segi makna dan penggunaan di kehidupan sehari-hari khususnya pada komunitas virtual yang memang berada pada lingkup dimana memiliki bahasan yang sama yaitu *meme*. Alhasil meme datang dengan wajah baru, dimana orang dapat memberikan gagasan baik dalam bentuk visual hingga memberikan tulisan disertai gambar-gambar *template* yang sedang banyak diunggah di internet. Namun, karena pembahasan seputar meme menjadi semakin meluas cakupannya, akhirnya membuat meme tidak memiliki batasan yang jelas apalagi pada pendefinisianya. Oleh karena itulah studi tentang meme ini akhirnya mendapat sorotan yang menarik untuk diteliti, terlebih lagi karena keterkaitannya dengan fenomena yang terjadi di kehidupan sehari-hari manusia termasuk dalam sosialisasi dan interaksi di dalamnya. Situs meme menjadi wadah dan sarana yang menampung orang-orang untuk mengakses meme serta bercengkrama dalam forum yang telah disediakan disana.

Pada salah satu studi meme lainnya, seperti yang diutarakan oleh Andrew S. dan Damian R, pada jurnal mereka yang berjudul "*Internet Memes, Media Frames, and the Conflicting Logics of Climate Change Discourse*", meme yang terdapat di internet memiliki kemampuan untuk memengaruhi pendapat dan posisi konsumen dalam budaya digital partisipatif (*participatory culture*) yang lebih luas di mana mereka muncul dan dibagikan (Ross & Rivers, 2019). Maka dari itu, tidak menutup kemungkinan apabila meme yang mengandung konten perempuan

dan berisikan interaksi seputar objektifikasi di dalamnya akan semakin mendapat panggung. Hal itu dapat terjadi karena adanya kontribusi dari komunitas virtual seperti komunitas 9GAG tersebut. Herlambang juga membahas *participatory culture* dimana ia menjelaskan bahwa pada budaya partisipatori sendiri mempunyai banyak peluang hingga potensi yang dapat dikembangkan untuk kebaikan dari sebuah komunitas, namun hal tersebut bukan berarti tidak terlepas dan terbebas dari potensi penyalahgunaan (Yanuar Herlambang, S.Sn., 2014). Kembali lagi, peran negatif seperti penyalahgunaan konten inilah yang menjadi salah satu alasan objektifikasi terhadap perempuan dapat muncul dan menjadi sorotan khalayak. Sayangnya konten-konten perempuan yang awal hanya ingin berswafoto, menari, dan melakukan kegiatan lain yang mereka senangi namun berujung menjadi konten meme yang mengobjektifikasi hingga menimbulkan kekerasan seksual secara verbal.

Didukung dengan perkembangan zaman menyebabkan perubahan kerap kali terjadi di dalam kehidupan manusia. Kecanggihan teknologi dan internet yang ada saat ini membuat berbagai aspek dalam keseharian bertransisi dari konvensional menuju ke digital. Salah satunya adalah komunitas virtual. Awal mulanya, komunitas virtual dipelopori oleh The Well (<http://www.well.com>) pada tahun 1985 serta terdapat Usenet Newsgroup mulai tahun 1979 yang akhirnya meluas seperti yang bisa dilihat di internet saat ini (Ridings & Gefen, 2004). Situs (yang muncul pada tahun 1990-an) mengalami pergeseran dari halaman yang awalnya statis menjadi lebih interaktif, dengan begitu memungkinkan terjadinya suatu komunikasi tidak hanya diantara satu situs dengan pengguna namun juga antara sesama pengguna mengakibatkan komunitas virtual dengan cepat hadir di *World Wide Web* (WWW) (Ridings & Gefen, 2004). Seperti juga yang dikatakan oleh Rheingold pada tahun 1993, komunitas virtual sendiri dapat terbentuk ketika cukup banyak orang yang melakukan diskusi *non-private* yang dimediasi komputer cukup lama (*computer-mediated*) untuk mengembangkan apa yang dianggap sebagai "hubungan sosial" dengan pengguna lainnya (Brown et al., 2007). Diskusi ini pula yang hadir di dalam forum 9GAG Indonesia di situs resminya.

Humor tentu menjadi hal yang baik dan dibutuhkan di kehidupan manusia. Memberikan kesenangan di tengah padatnya aktivitas manusia, tidak hanya untuk satu individu saja namun juga untuk hiburan pada individu lainnya. Raskin pada tahun 1985 menyebutkan bahwa terdapat enam jenis humor berdasarkan teknikya yaitu, ejekan (*ridicule*), tertawa diatas penderitaan pembicara (*humor as the speaker's own expense*), teka-teki (*riddle*), *conundrum*, permainan kata (*pun*), penekanan atau represi (*suppression / repression*) (Kosa, 2016). Namun tentunya teknik-teknik tersebut telah berkembang seiring berjalannya zaman bersamaan dengan *internet meme* yang semakin beragam dan digemari oleh berbagai kalangan. Internet sendiri menjadi salah satu dari banyak medium untuk menyalurkan dan mengekspresikan humor yaitu dengan meme. Pada jurnal yang berjudul “*Impact of status and meme content on spread of memes in virtual*”, dikatakan bahwa “*the popular usage of the meme concept is synonymous with the spread of funny words or phrases or Internet pictures or videos*” (Mazambani et al., 2015). Foto serta video menjadi konsep yang populer untuk menyebarkan meme agar lebih mudah mendapat perhatian khalayak.

Heylighen (1998) mengungkapkan bahwa terdapat empat tahapan proses yang dilalui untuk meme dapat mengalami perpindahan dari satu individu ke individu lainnya yaitu asimilasi, retensi, ekspresi, dan transmisi (Mazambani et al., 2015). Dengan adanya tahapan yang telah disebutkan, maka memberikan ruang baru untuk menciptakan komunitas virtual berbasis meme. Terciptanya komunitas virtual yang memfokuskan pembahasan pada meme seperti situs 9GAG tidak terlepas pada partisipasi *pengguna* yang ada di dalamnya. Namun hal-hal yang tidak kalah pentingnya adalah norma dan identitas sosial yang dipegang oleh komunitas tersebut. Terlebih lagi anonimitas yang terdapat pada situs 9GAG juga memengaruhi perilaku dan tindakan yang terjadi di dalamnya (Mazambani et al, 2015). Hal tersebut juga didukung oleh Elanie Lombard (2014), dimana ia mengatakan bahwa komunitas virtual dapat dibedakan dari jejaring sosial (*social networking*) karena meskipun keduanya melibatkan penciptaan persona online namun pada situs jejaring sosial memiliki pengguna yang membuat profil pengguna secara terperinci sedangkan pada komunitas virtual sering kali

hanya menyertakan nama pengguna (du Preez & Lombard, 2014). Tidak heran jika pengguna dengan berani untuk berpartisipasi secara bebas bahkan tanpa mengikuti norma yang ada di dalam kelompok komunitas virtual tersebut, dimana hal ini pula yang terjadi pada situs 9GAG dalam forum negara Indonesia.

Komunitas virtual *meme-based* muncul didukung dengan semakin dikenalnya fenomena *meme culture* di Indonesia. Hal tersebut pula yang membuat hadirnya platform-platform baru, baik itu dari sosial media maupun situs-situs meme yang telah lama dikenal oleh masyarakat. Fenomena yang terjadi menjadi menarik untuk diteliti karena interaksi yang terjalin pada situs-situs meme memiliki perbedaan yang cukup signifikan dibandingkan forum yang lain (seperti situs berita contohnya). Kebebasan dalam berekspresi dan menyampaikan opini maupun komentar, menghasilkan budaya baru dalam forum yang tersedia di sana menjadikan situs meme berbeda dengan yang lainnya. Sama seperti komunitas virtual lainnya, komunitas virtual berbasis meme ini juga akan memberikan dampak di kehidupan sosial pada masyarakat saat ini. Walaupun *meme culture* telah menjadi budaya yang semakin diminati dari waktu ke waktu dan cepat menyebar serta merambah di berbagai macam lini, dengan adanya kemunculan sosial media yang ada saat ini tidak membuat situs-situs meme resmi ini meredup popularitasnya.

Selayaknya komunitas pada umumnya, forum-forum dengan berbagai macam topik bahasan akhirnya terbentuk dalam rubrik ini. Yang mana akhirnya pengguna dapat saling berinteraksi dengan meninggalkan komentar berupa gagasan serta opini mereka pada unggahan yang ada. Tidak hanya itu, mereka juga dapat mengunggah segala macam foto maupun video sesuai dengan rubrik yang telah disediakan. Namun yang menjadi berbeda disini adalah rubrik khusus pada negara-negara yang ada. Dimana pada rubrik Indonesia sendiri, unggahan yang terdapat di dalamnya sangat beragam dan beraneka macam. Mulai dari mengangkat isu yang sedang hangat diperbincangkan saat ini hingga mengunggah foto-foto orang *random* tanpa konteks yang jelas.

Peneliti menemukan fenomena yang menarik untuk dibahas lebih dalam lagi terkait dengan interaksi yang ada dalam komunitas virtual pada situs 9GAG

ini. Unggahan selalu datang tiap harinya pada rubrik yang telah tersedia di 9GAG tak terkecuali pada rubrik negara Indonesia. Ketika diamati dengan seksama, dapat terlihat bahwasanya tak jarang saat dimana unggahan yang muncul merupakan pembahasan seputar perempuan baik itu berupa foto maupun video maka terdapat interaksi yang menarik pada kolom komentar di dalamnya. Diskusi dan pembahasan yang terbentuk dalam forum tersebut cenderung sensitif serta mengobjektifikasi perempuan. Menurut Andreassen, penggambaran korban perempuan dalam *internet meme* ini merupakan proses gender. Dilanjutkan pula olehnya, “*It tells us how normative notions about doing women are reproduced but also how masculinity is constructed*” (Andreassen, 2020). Hal tersebut rupanya masih menjadi salah satu alasan mengapa perempuan masih saja menjadi korban di berbagai unggahan konten 9GAG. Dengan alasan yang sama pula, dimana korban-korban ini tidak memiliki cukup kekuatan untuk melakukan tindakan seperti membuka suara-suara mereka ke khalayak luas namun yang ada malah laki-laki itu sendiri yang menjelaskan betapa banyaknya kekerasan seksual yang mereka lakukan terhadap korban tersebut (Andreassen, 2020).

Penelitian mengenai objektifikasi terhadap perempuan mulai kembali menjadi perhatian pada era digital seperti sekarang ini. Tidak hanya berlaku di lingkungan sosial secara langsung, dalam artian masyarakat secara terang-terangan mengobjektifikasi perempuan di *cyber space* namun sekarang tidak jarang ditemukan pula kelompok masyarakat yang mengobjektifikasi di dunia maya seperti pada komunitas virtual. Namun sebelum lebih jauh membahas mengenai objektifikasi terhadap perempuan di dalam komunitas virtual yang sedang marak terjadi dewasa ini dikutip pada jurnal “*The Media’s Sexual Objectification of Women, Rape Myth Acceptance, and Interpersonal Violence*”, objektifikasi seksual didefinisikan sebagai pengurangan seorang perempuan pada tubuh atau fungsi seksualnya, yang akibatnya dipandang sebagai instrumen atau mewakili dirinya secara keseluruhan (Vance et al., 2015). Dilanjutkan dalam jurnal tersebut, bahwa paparan berbagai konten media yang menggambarkan objektifikasi seksual perempuan dikaitkan dengan normalisasi kekerasan terhadap perempuan (Vance et al., 2015). Hal tersebut menjadi salah satu

penyebab maraknya objektifikasi tanpa mengerti bahkan berpikir panjang dampak yang akan hadir baik itu untuk kehidupan sosial maupun perempuan yang menjadi korban objektifikasi tersebut.

Didukung pula budaya patriarki yang berputar di Indonesia membuat objektifikasi menjadi hal yang dianggap wajar di forum 9GAG ini. Patriarki yang ada di Indonesia sendiri menjelaskan bahwa di dalam ideologi ini memiliki kontrol karena didukung oleh seperangkat alat yang dapat memengaruhi pandangan dan perspektif masyarakat (Lahdji, 2016). Dilanjutkan oleh jurnal yang berjudul “*Objektifikasi Perempuan dan Tubuh: Wacana Tubuh Perempuan dalam Lirik Lagu Dangdut Populer Tahun 2000-2013*” tersebut, perempuan menjadi komoditas yang tetap dimanfaatkan dan dikontrol oleh kaum laki-laki di Indonesia (Lahdji, 2016). *Exposure to sexually objectifying media can affect how individuals perceive not only themselves but also women* (Karsay et al., 2018). Media-media seperti forum 9GAG inilah yang menjadikan sarana untuk laki-laki di Indonesia dapat semena-mena dalam memberikan *sexual gaze* mereka. Bagaimana tatapan seksual tersebut terhadap tubuh atau bagian tubuh dari perempuan menjadi normal pada konten-konten di media tertentu.

Terlebih lagi dengan adanya kerangka teori sosial oleh Eagly (1997), dimana menunjukkan bahwa stereotipe gender preskriptif tentang peranan perempuan dari “*fairer sex*” dan peran laki-laki dari “*stronger sex*” yang dapat membawa baik laki-laki maupun perempuan untuk berperilaku dengan cara melanggengkan dominasi laki-laki (Bareket & Shnabel, 2019). Artinya, dikarenakan patriarki dan relasi kuasa yang terbentuk pada laki-laki dapat menegaskan bahwa dominasi mereka dengan cara mengobjektifikasi perempuan secara seksual. Peranan laki-laki yang begitu kuat mendorong adanya keyakinan supremasi yang mereka bawa dan menghasilkan peranan perempuan yang tunduk (dimana perempuan hanya bisa membenarkan sistem gender yang ada) (Bareket & Shnabel, 2019). Di bawah kondisi ketidaksetaraan gender pula, orang mengamati perbedaan reguler antara pria dan wanita serta akan memenuhi *the norm of Assumed Objectivity*, dimana menurut Haslanger, lingkungan menjadi memandang dan memperlakukan wanita sebagai subordinat (Papadaki, 2008).

Menurut studi dengan pembahasan serupa yang berjudul “*Women’s Responses to Online Harassment*” menjelaskan bahwa para peneliti sebelumnya telah membahas dan mempelajari mengenai pelecehan terhadap perempuan secara *online*, dimana mereka menggunakan berbagai istilah untuk menggambarkan perilaku tersebut seperti *cyber stalking*, *gender trolling*, dan *online misogyny* (Chadha et al., 2020). Hal tersebut semata-mata membuat forum pada komunitas *online* 9GAG bergulir layaknya tidak ada hal yang salah mengenai perempuan yang diobjektifikasi disana. Tidak hanya itu saja, sisi lain situs ini merupakan situs meme. Yang mana tidak ada batasan jelas dan peraturan mengikat tentang apa yang boleh dan tidak boleh diunggah di 9GAG terlebih lagi ditambah dengan adanya rubrik *GIRLS* dan *NSFW (not safe for work)*. Maka akhirnya tak menutup kemungkinan apabila terdapat rubrik-rubrik semacam itu membuat orang berpandangan bahwa memang 9GAG sendiri telah menyediakan wadah untuk pengguna mereka dalam melakukan interaksi seputar perempuan dan objektifikasi yang terdapat di dalamnya.

Menjadi menyedihkan dengan pertanyaan yang akhirnya muncul seperti apakah dengan begitu menjadikan suatu alasan bahwa perempuan akhirnya menjadi ‘legal’ untuk menjadi objek bagi para laki-laki yang ada di komunitas ini? Seperti yang sudah disinggung di bagian sebelumnya, melekatnya budaya patriarki di Indonesia menjadikan laki-laki semakin terlihat mendominasi terhadap kaum perempuan. Karena pada survei yang dilakukan oleh Change.org korban-korban kekerasan seksual di Indonesia yang mayoritas merupakan perempuan sebesar 46,7% (Change.org, 2016). Dilansir pula pada LIPI dalam “#80JUTA Bisa Dapat Apa?: Kontrol Patriarki Dibalik Tagar #80JUTA”, perempuan dijadikan objek fantasi oleh laki-laki dimana objektifikasi merupakan produk patriarki yang ada di Indonesia yang mana perempuan diposisikan hanya untuk menjadi objek pemuas laki-laki (Zulaikha, 2019). Didukung dengan data catatan kekerasan seksual dari Komnas Perempuan pada tahun 2018, terdapat dua puluh kasus *cyber harassment* dan sembilan belas kasus distribusi baik foto maupun video pribadi di sepanjang tahun 2017 (KOMNAS PEREMPUAN, 2018).

Sexist Humor can be defined as the denigration of women through humor (Issac, 2018). Diskriminasi seksual yang terdapat di dalam forum 9GAG menjadi sebuah hal yang dianggap remeh temeh oleh penggunanya. Orang-orang tidak memberikan evaluasi pada apa yang telah mereka unggah dan yang lebih disayangkan lagi karena seksisme ini masih di bawah payung hiburan mengakibatkan komunikasi seksis (yang bahkan sama sekali tidak lucu) masih kerap terjadi hingga saat ini. Burt pada tahun 1998 telah mengkategorikan mitos pemerkosaan (*rape myth acceptance*) dalam empat kelompok yang memfokuskan pada perempuan sebagai korbannya, dimana yang pertama “*nothing happened*” (tidak terjadi apa-apa), “*no harm was done*” (tidak ada yang tersakiti bahkan dirugikan), “*she wanted it*” (perempuannya yang menginginkan itu terjadi), dan yang terakhir “*she deserved it*” (mereka pantas mendapatkan hal tersebut) (Sylvia, 2017). Ketidakberdayaan perempuan dalam mengatasi hal tersebut dan kuatnya dominasi laki-laki yang terus bergulir di masyarakat membuat objektifikasi semakin berjalan serta dianggap lumrah apalagi pada forum 9GAG tersebut.

Seperti yang telah dikemukakan oleh Berkowitz, Burkhart, dan Bourg pada tahun 1994 dimana ketika objektifikasi terhadap perempuan menjadi hal yang lumrah, hal ini dapat meningkatkan persepsi bahwa kekerasan seksual dapat dibenarkan (Vance et al., 2015). Padahal terdapat bermacam konsekuensi yang hadir ketika perempuan sadar saat mereka diobjektifikasi, mulai dari gangguan makan (*disordered eating*), peningkatan rasa bersalah terhadap tubuh yang dimilikinya, hingga perempuan dapat menyakiti dirinya sendiri (*self-harm*) (Bocato et al., 2015). Dengan melihat berbagai macam dampak dan konsekuensi negatif yang terjadi pada perempuan saat mereka diobjektifikasi menjadikan sorotan serta perhatian yang dapat dikaji lebih dalam. Terlebih lagi dengan komunitas virtual yang memiliki anggota-anggota aktif di dalamnya. Kepuasan apa yang mereka capai ketika mengobjektifikasi perempuan dan apakah dengan perlakuan seperti itu membuat laki-laki menjadi lebih tinggi derajatnya ketimbang perempuan?

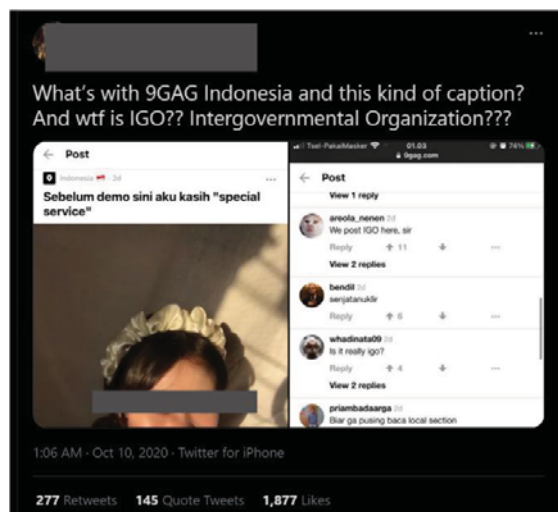
Hal ini kemudian dapat memantik diskusi yang menarik untuk dibahas

dimana timbulnya budaya siber baru yang terdapat pada situs meme ini. Ketika diskusi yang dilontarkan berpayung dengan kata ‘humor’ bahkan didukung sesuai dengan *tagline* yang disuguhkan oleh 9GAG yaitu *Go Fun The world*, ditambah dengan faktor situs yang berbasis meme memunculkan banyak pertanyaan. Maka dari itu, apakah dengan berlindung pada kata-kata berdalih candaan menjadikan situs ini lebih bebas sehingga tidak adanya etika dan norma yang berlaku disana. Tidak hanya itu saja, apakah dengan medium dan wadah yang berbeda membuat orang bisa dengan mudah untuk menormalisasikan hal-hal seperti objektifikasi pada kelompok tertentu khususnya perempuan. Interaksi apa saja yang timbul di dalamnya sampai-sampai orang-orang dengan mudah melontarkan opini tanpa berpikir panjang serta menyaring perkataan mereka terlebih dahulu sebelum memberikan komentar, yang akhirnya mengakibatkan interaksi pada komunitas virtual ini menjadi *toxic* atau ‘tidak sehat’. Apakah dengan pemanfaatan kebebasan tersebut yang menjadikan alasan pengguna memilih untuk mengangkat 9GAG sebagai tempat berinteraksi dan menciptakan komunitas virtual daripada sosial media yang banyak tersebar dewasa ini.

Perlahan komunitas virtual yang terbentuk akibat perkembangan teknologi mulai muncul di masyarakat Indonesia seperti komunitas *game online* yang berkumpul akibat adanya hobi maupun ketertarikan (*interest*) yang sama. Dikemukakan oleh Iriantara (2004) pada bukunya yang berjudul *Manajemen Strategis Public Relations*, komunitas sendiri memiliki definisi yakni sekelompok individu yang menempati lingkungan tertentu dan juga saling terkait dengan keperluan maupun kepentingan yang sama (Kusumastuti et al., 2019). Maka fenomena sosial ini menjadi lazim ketika tujuan yang sama dipertemukan dengan internet yang kian berkembang pesat. Dengan begitu lambat laun komunitas virtual telah menjadi suatu hal yang lumrah di Indonesia. Dimana komunitas ini telah hadir dengan berbagai ragam dan macam sehingga menciptakan interaksi-interaksi serta relasi sosial yang berbeda di setiap tempatnya. Dengan akses internet yang semakin merambah dan menjangkau hampir semua wilayah di Indonesia membuat mudahnya komunitas virtual menjadi cepat berkembang pada masyarakat saat ini. Hobi, ketertarikan hingga minat masyarakat yang beragam

semestinya membuat keanekaragaman komunitas virtual juga semakin bertambah jumlahnya.

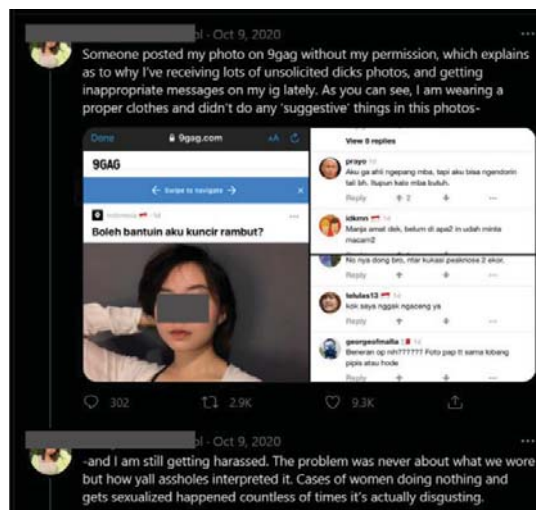
Kehadiran komunitas virtual juga telah membawa banyak perubahan terhadap perilaku dari *pengguna*-nya, di samping karena munculnya banyak platform yang menyediakan kebutuhan mereka, karena tidak hanya sebatas mencari informasi semata namun juga dapat berdasarkan tujuan maupun kebutuhan yang mereka inginkan (Nurhaliza & Fauziah, 2020). Komunitas virtual yang terdiri atas beragam model kepribadian anggota juga kerap kali menunjukkan citra diri (*self-image*) tiap-tiap anggotanya (Arung Triantoro, 2019). Hal ini pula yang membuat nilai-nilai serta interaksi yang berputar di dalam forum yang terbentuk akhirnya memiliki pengaruh di kehidupan masyarakat Indonesia khususnya pada ranah *cyber space*. Oleh karenanya, sejalan dengan adanya komunitas virtual yang terus berkembang (baik dari jumlah maupun jenis), anggota yang ada di dalam komunitas virtual tersebut tetaplah harus berhati-hati dengan interaksi yang mereka lakukan.



Gambar 1.1 Tweet perempuan yang fotonya diunggah di 9GAG
Sumber: <https://twitter.com/>

Meskipun *memes* memiliki pesona serta kepopuleran di kehidupan sosial masyarakat yang besar saat ini. Seiring dengan munculnya berbagai macam fenomena yang hadir silih berganti, tidak menjadikan komunitas virtual berbasis

meme ini sebagai tempat berkembangnya diskriminasi hingga objektifikasi khususnya bagi perempuan. Dengan demikian, keberadaan peristiwa yang terjadi membuat peneliti ingin mengetahui bagaimana objektifikasi pada perempuan berlangsung di komunitas virtual 9GAG Indonesia melalui metode observasi dan *in-depth interview*. Tapi sebelum masuk lebih dalam lagi, terdapat dua kasus yang menjadi dasar peneliti ingin mengeksplorasi topik objektifikasi ini.



Gambar 1.2 Tweet klarifikasi perempuan yang fotonya juga diunggah

Terdapat dua perempuan yang memiliki keresahan yang sama dimana swafoto yang mereka unggah di media sosial ternyata diunggah ulang di situs 9GAG dengan *caption* yang mengarah pada objektifikasi. Tidak berhenti sampai disitu saja, pada kolom komentar yang ada di unggahan pada swafoto mereka, komunitas virtual ini juga memberikan reaksi beragam khususnya objektifikasi hingga kekerasan seksual secara verbal. Setelah mereka mengekspresikan keresahan di twitter tidak lama kemudian pihak 9GAG menghapus unggahan tersebut. Namun ketika dijelajahi lagi, masih saja terdapat banyak perempuan yang menjadi korban objektifikasi pada forum ini. Bahkan sejatinya 9GAG telah memberikan larangan keras bagi siapa saja yang mengunggah foto pribadi seseorang dalam bentuk apapun bahkan sampai mengupas identitas mereka untuk dijadikan konten unggahan yang akan mengundang interaksi di dalam komunitas

tersebut. Hal tersebut jugalah yang menjadi ironi pada komunitas virtual yang satu ini.

Maka dari itulah, komunitas virtual juga memiliki peran yang signifikan untuk membangun lingkungan khususnya pada situs *meme-based*. Ketika komunitas virtual semakin melebarkan sayapnya di masyarakat Indonesia, berbagai jenis komunitas virtual akhirnya bermunculan. Semakin digemari masyarakat dari hari ke hari, keragamannya mulai meluas mulai dari faktor kesamaan profesi pada komunitas virtual ojek *online* hingga ketertarikan yang timbul karena kesenangan yang dapat dinikmati bersama. Salah satu kesenangan yang ada dan terus hangat diperbincangkan adalah *internet meme* yang semakin meningkat eksistensinya. Dengan begitu, semakin banyak pula topik-topik yang belum menjadi sorotan dan memiliki perhatian lebih seperti contohnya objektifikasi yang terjadi pada forum 9GAG Indonesia ini.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah memberikan memaparan mengenai latar belakang masalah pada bagian awal, sehingga dapat diberikan konklusi bahwa rumusan masalah yang ada di penelitian ini adalah: Bagaimana isu objektifikasi perempuan terjadi dan didiskusikan di dalam komunitas virtual situs online meme 9GAG?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tau lebih dalam mengenai komunitas virtual pada situs meme 9GAG di rubrik negara Indonesia, terlebih pada interaksi yang ditimbulkan hingga fenomena objektifikasi dapat terjadi di sana khususnya pada perempuan.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan selain bermanfaat dan dapat dikembangkan kembali untuk penelitian selanjutnya, juga dapat menjelaskan interaksi hingga perkembangan komunitas virtual berbasis meme yang ada di Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi

acuan serta landasan untuk bidang penelitian serupa yaitu komunitas virtual dan objektifikasi perempuan bagi penelitian lainnya di masa yang akan datang.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru terkait dengan kajian mengenai *online-meme* serta komunitas virtual agar dapat melihat budaya virtual baru yang terdapat di dalamnya. Tidak sampai disitu saja, penelitian ini dapat menjadi dokumen akademik untuk dijadikan rujukan serta tambahan referensi yang dapat dikembangkan khususnya untuk para peneliti selanjutnya agar dapat mengeksplorasi lebih dalam terkait dengan pembahasan yang sama.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan pandangan baru terkait dengan komunitas virtual pada rubrik negara Indonesia di dalam situs 9GAG. Tidak hanya menilik tentang objektifikasi yang ada saja namun juga dapat memperlihatkan bagaimana pola komunikasi dapat terjadi dan interaksi terus terjalin diantara berbagai macam sosial media yang muncul saat ini.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti ingin mengeksplorasi dan menelusuri penelitian lain yang masih berkesinambungan dengan pembahasan peneliti agar dapat memberikan pemahaman lebih dalam pengerjaan penelitian ini.

1.5.1.1 Reproduksi Seksualitas Tubuh Perempuan Melalui Media Sosial (Studi Kasus Situs 9GAG)

Penelitian ini telah berhasil mengupas isu seksualitas yaitu bagaimana proses representasi serta reproduksi seksualitas pada perempuan di situs 9GAG karena peneliti mengerti bahwasanya isu

ini belum banyak dibahas pada studi terdahulu. Pada analisis yang tertera, 9GAG dipilih sebagai situs yang merepresentasikan interpretasi budaya patriarki terhadap tubuh perempuan (Ramadhina, 2017).

Di dalam penelitian ini, peneliti hanya memfokuskan pada pemahaman baru terkait isu seputar seksualitas yang terdapat di dunia siber. Peneliti juga mengangkat komunitas virtual serta interaksi yang ada di dalamnya untuk mengetahui lebih jauh bagaimana seksualitas dapat tercipta di sana. Namun, peneliti terbatas hanya berfokus pada forum NSFW saja. Maka dengan begitu, penulis “Objektifikasi Perempuan dalam Komunitas Virtual Online-Meme 9GAG” akan lebih dapat mengeksplorasi mengenai forum negara Indonesia pada situs 9GAG untuk mengetahui interaksi yang terjadi dan akhirnya dapat menyebabkan reproduksi seksualitas perempuan muncul.

Tidak sampai di situ saja, penulis “Objektifikasi Perempuan dalam Komunitas Virtual Online-Meme 9GAG” juga akan menggali lebih dalam keterkaitan antara budaya patriarki yang terdapat di lingkungan masyarakat Indonesia dengan maraknya objektifikasi terjadi. Tidak berfokus pada konten yang disuguhkan 9GAG ketika mengacu pada pembahasan seputar perempuan namun juga komentar yang dilontarkan oleh pengguna 9GAG. Memberikan sisi-sisi baru bahwa komunitas virtual pada situs 9GAG Indonesia memiliki peran yang cukup signifikan dalam terjadinya objektifikasi di dalam forum tersebut.

1.5.1.2 Meme di Era Digital dan Budaya Siber

Dalam jurnal penelitian ini, peneliti ingin berfokus pada fenomena baru di internet yaitu *meme culture* yang ada di masyarakat Indonesia (Murfianti, 2020). Keberagaman motif yang mendorong khalayak pada media siber untuk mengonsumsi *meme*

internet menjadi menarik untuk diteliti agar dapat melihat proses konsumsi, produksi, hingga distribusi meme yang beredar di internet saat ini.

Di era internet saat ini, meme menjadi komoditas yang berkembang dan menjadi gaya komunikasi baru sebagai wujud dari *participatory digital culture*. Dimana khalayak bebas untuk mengekspresikan ide mereka melalui humor-humor yang diproduksi menjadi konten-konten baru setiap harinya. Gagasan-gagasan dari *meme culture* yang hadir saat ini memberikan celah bagi penulis untuk menjelajahi lebih dalam lagi mengenai budaya yang tercipta di masyarakat Indonesia seiring dengan meme yang beredar di internet. Ditambah lagi dengan adanya wadah-wadah baru seperti situs berbasis meme membuat yang memberikan kemungkinan untuk terbentuknya kebiasaan-kebiasaan baru masyarakat ketika berada di ranah siber. Kebiasaan dan budaya baru inilah yang akhirnya memantik penulis “Objektifikasi Perempuan dalam Komunitas Virtual Online-Meme 9GAG” untuk mengembangkan penelitian ini ke ranah yang lebih luas dengan elemen-elemen lainnya seperti komunitas virtual dan situs meme yang kian hari kian populer di Indonesia.

1.5.2 Teori Computer Mediated Communication

1.5.2.1 Definisi CMC

Computer Mediated Communication secara singkat dan sederhana didefinisikan oleh Herring sebagai komunikasi yang tercipta diantara individu dengan mempergunakan media tertentu atau melalui komputer (Arnus, 2015). Teori ini dipilih peneliti karena dirasa cocok pada topik penelitian ini, dimana khalayak membutuhkan komputer untuk mengakses internet agar dapat terkoneksi dalam situs 9GAG. Komunikasi akhirnya terjadi dalam unggahan pada forum negara Indonesia yang sifatnya interaktif oleh pengguna satu dengan lainnya.

CMC sendiri memiliki konsep inti diantara lain yang pertama konsep komunikasi, kemudian konsep mediasi dan terakhir adalah komputer (Suri et al., 2021).

Teori yang dikemukakan Thurlow (2015) ini tidak bermaksud untuk melihat bagaimana dua mesin komputer berinteraksi, namun lebih kepada pengguna yang menggunakan komputer tersebut untuk melakukan interaksi melalui aplikasi pada komputer (Putri, 2016). Oleh karena itu, teori ini dapat dikaitkan dengan komunitas virtual yang mana komunitas ini adalah kumpulan dari pengguna-pengguna yang berselancar pada *platform* tertentu dan menggunakan komputer sebagai alat untuk menciptakan interaksi di pada komunitas mereka. Susan Barnes pada tahun 2002 menyatakan bahwa *computer mediated communication* merupakan penggunaan beragam teknologi yang akhirnya membukakan jalan bagi manusia untuk berinteraksi serta membagikan informasi melalui jaringan komputer melalui salah satunya *discussion group* (Amin, 2020). Cakupan dari CMC sendiri diantaranya termasuk *World Wide Web* atau lebih dikenal dengan *www* yang di dalamnya telah mencakup sistem tekstual, grafis, fotografi, audio serta video disamping aspek-aspek *hyperlink* (Arnus, 2015).

Didukung dengan era digital seperti sekarang, teori CMC menjadi semakin dekat dengan masyarakat dan dibutuhkan untuk berbagai kepentingan, serta memiliki teori ini peranan yang besar dalam membangun komunikasi baru di dalam dunia siber tak terkecuali situs-situs seperti 9GAG ini. Terlebih lagi dengan kemajuan serta perkembangan teknologi internet yang pesat dewasa ini, menjadikan tidak menutup kemungkinan bahwa manusia berkomunikasi dengan mudah hanya dengan perangkat yang mereka miliki seperti komputer. Dimana saat ini manusia sudah tidak perlu lagi untuk bertatap terlebih dahulu untuk menciptakan komunikasi antar individu maupun kelompok. Oleh karenanya, komunikasi yang terjadi pada CMC semakin memberikan penguatan bagi individu (anggota komunitas virtual) untuk

mengekspresikan emosi mereka secara langsung kepada objek yang dituju dikarenakan mereka tidak perlu bertatap muka langsung terhadap objek maupun individu tertentu (Mulyani et al., 2015).

1.5.2.2 Penerapan CMC

Pada kehidupan sehari-hari, CMC hadir untuk memudahkan individu dalam berinteraksi dimana saja dan kapan saja. Seperti pada situs 9GAG yang mana tersedia berbagai macam forum untuk penggunaanya agar dapat berkomunikasi serta berinteraksi satu sama lain. Dengan adanya sarana yang tersedia membuat individu memiliki kesempatan untuk menjalin komunikasi dengan orang-orang yang pernah maupun belum mereka kenali sebelumnya, mengekspresikan gagasan yang mereka miliki, hingga menggunakannya untuk kepentingan tertentu (Agus Suparno et al., 2012).

Maka dari itu, hal tersebut menjadi cikal bakal munculnya komunitas-komunitas virtual di internet muncul ke permukaan hingga berkembang seperti sekarang ini. Konektivitas yang semakin luas didukung dengan teknologi komputer yang semakin maju serta platform-platform bermunculan seperti 9GAG memberikan perubahan bagi manusia terhadap cara mereka menciptakan obrolan serta bersosialisasi pada satu individu dengan individu lainnya melalui unggahan pada situs tersebut.

1.5.3 Teori Pendekatan Objektifikasi Perempuan

Ketika membahas mengenai objektifikasi maka teori-teori tentang feminisme dan keterkaitannya dengan objektifikasi itu sendiri menjadi erat untuk dibahas lebih lanjut. Bagaimana tokoh-tokoh memaparkan gagasan-gagasan mengenai pemantik objektifikasi dapat terjadi hingga dampak yang masih tidak banyak khalayak luas sadari. Terlebih dengan munculnya internet dengan kebebasan pendapat di dalamnya dan terkadang tanpa perlu memandang latar belakang orang-orang yang

terdapat di sana. Wadah-wadah seperti komunitas virtual menjadi lebih rentan akan terjadinya tindakan objektifikasi ini dikarenakan anonimitas yang kerap menjadi salah satu faktor keberanian warganet untuk tidak menyaring komentar yang dilontarkan di dalam forum-forum yang telah disediakan.

Seperti yang telah dipaparkan oleh Tanjare McKay, dimana peran gender mendefinisikan perilaku perempuan untuk bertindak dan merespon dengan cara-cara tertentu, yang mana hal ini berarti bahwa peran perempuan harus berada di bawah atau menjadi subordinat di bawah kendali laki-laki (Artana, 2018). Hal ini menjadikan perempuan memiliki peranan yang lemah di mata masyarakat sehingga menjadi “sasaran empuk” untuk tindakan-tindakan menyimpang seperti objektifikasi. Tidak sampai berhenti disitu saja objektifikasi sering dibahas sebagai konsekuensi dari tujuan seksual oleh laki-laki meskipun objektifikasi perempuan telah ditemukan menjadi perilaku yang tidak hanya dilakukan oleh laki-laki, tetapi juga oleh perempuan (Kellie et al., 2019). Didukung pula dengan komunitas virtual yang notabene penggunaanya merupakan anonim dimana khalayak juga akhirnya tidak tahu menahu mengenai identitas satu dengan yang lain.

Pada salah satu jurnal pendekatan feminisme yang berjudul *“Pendekatan Feminist Communication Theory pada Cybercommunity “Cerdas Nonton Televisi”* memaparkan bahwa “...terdapat perbedaan-perbedaan (*differences*), suara-suara (*voices*), dan representasi dalam hal bahasa, materi, dan sistem politik memaparkan hubungan opresif di dalam dan di antara orientasi media (televisi) yang berimplikasi pada masalah agama, ras, etnis, gender, ekonomi, seksualitas, kelas, dan politik. Misalnya, dalam bahasa dan materi saja perempuan seringkali disebut dengan sebutan-sebutan dan ditempatkan secara telak yang justru memperlemah posisi perempuan (Lestari Pambayun, 2018). Bahasa dan sebutan-sebutan tertentu juga menjadi salah satu hal yang dapat membedakan terdapat suatu tindakan objektifikasi di dalam suatu

komentar atau tidak. Secara tidak langsung bahasa-bahasa yang dipakai dan cara pembawaan yang terdapat pada suatu konten dapat menjadikan indikasi bahwa perempuan menjadi korban objektifikasi di dalamnya, terlebih ketika bahasa-bahasa yang digunakan telah tidak sesuai dengan konteks pembahasan konten yang sedang bergulir. Didukung pula dengan bahasa-bahasa vulgar yang merujuk pada organ-organ intim dan vital yang dimiliki perempuan seperti buah dada dan pantat.

1.5.4 Internet Meme dan Meme Culture

Fenomena meme sudah tidak asing terdengar di Indonesia dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan terlebih saat perkembangan internet semakin maju seperti sekarang. Internet meme menjadi sarana bagi masyarakat Indonesia untuk mengekspresikan gagasan mereka tentang suatu fenomena dan peristiwa yang terjadi di dalam masyarakat. Keistimewaan dari internet meme sendiri ialah gambarnya yang bersifat sederhana dan pesannya yang mudah untuk dicerna oleh pembacanya (Puteri & Mahadian, 2019). Oleh karena itulah internet meme kian populer dan menjadi budaya di kehidupan masyarakat Indonesia melalui konten yang tersebar khususnya pada situs meme seperti 9GAG.

Meme menjadi komoditas karena humor telah menjadi bagian hidup di dalam masyarakat dewasa ini. *New media* memfasilitasi individu dalam menciptakan ruang baru untuk bersosialisasi sehingga dapat membagikan konten-konten dari pengguna satu dengan yang lain melalui internet yang ada saat ini. Segala bentuk kehidupan bermasyarakat saat ini dapat direpresentasikan melalui sebuah meme yang tersebar dalam media siber (Purwaningrum, 2020). Hal tersebut tidak terkecuali pula dengan fenomena objektifikasi yang terjadi pada perempuan dimana mereka dijadikan sebagai meme yang kemudian populer serta telah dinormalisasi di dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.

1.5.5 Komunitas Virtual

Meme culture semakin dikenal masyarakat tidak lepas dari terbentuknya komunitas virtual yang di Indonesia. Dipaparkan oleh Jasmadi, komunitas virtual atau *online* merupakan sekelompok orang dalam berkomunikasi menggunakan internet sebagai media utama dan tidak mengandakan pertemuan langsung secara fisik (Yanuar Herlambang, S.Sn., 2014). Individu berkumpul dalam satu tempat karena minat yang sama yaitu untuk saling mengekspresikan diri satu sama lain. Pada komunitas virtual dalam forum 9GAG Indonesia termasuk dalam *interest communities* menurut Laudon dan Traver dimana merupakan komunitas diskusi yang mendasar pada berbagai topik spesifik sesuai dengan minat atau ketertarikan masing-masing anggotanya. Dimana ketika berbicara pada situs 9GAG tentunya minat serta ketertarikan penggunaanya adalah seputar meme (Yanuar Herlambang, S.Sn., 2014).

1.5.6 Seksisme pada Meme Culture

Seksisme pada meme culture khususnya di negara Indonesia kerap terjadi pada perempuan. Hal tersebut dikarenakan budaya patriarki yang masih melekat pada diri individu membuat perempuan ditempatkan sebagai objek seksual laki-laki. Dikemukakan oleh Hartman (Ramadhina, 2017), bahwa patriarki merupakan seperangkat relasi antara laki-laki yang menghasilkan ketergantungan dan solidaritas yang membuat mereka mampu mendominasi perempuan.

Kerap ditemui pada interaksi di kolom komentar unggahan situs 9GAG dalam forum negara Indonesia dimana perempuan diobjektifikasi di sana. Di dalam lingkungan sosial pada masyarakat, laki-laki cenderung mengatur seksualitas perempuan sehingga perempuan tidak memiliki kekuasaan sehingga dituntut untuk bersikap pasif. Yang mana akhirnya tidak hanya pada interaksi yang terjadi di dalam komunitas

virtual tersebut namun juga konten yang disajikan serta diunggah disana sering kali menjadikan perempuan sebagai objek dan humor yang berkaitan dengan seksualitas mereka.

1.5.7 Komunitas Virtual di Indonesia

Komunitas virtual mulai populer di Indonesia sejak kemunculan Kaskus yang membuat masyarakat berbondong-bondong untuk bersama bersosialisasi di dalam forum virtual tersebut. Komunitas virtual akhirnya semakin diminati apalagi dengan berkembangnya teknologi internet yang ada saat ini. Komunitas virtual menurut Fernback dan Thompson merupakan seperangkat hubungan sosial yang dibentuk di *cyberspace* melalui kontak berulang dalam batasan yang spesifik (Pratiwi, 2014).

Komunitas virtual menjadi lazim ditemui dengan berbagai macam jenisnya mulai dari yang terbentuk karena ingin mencapai tujuan tertentu hingga memiliki kesenangan serta ketertarikan yang sama. Komunitas virtual di Indonesia setelah terbentuknya Kaskus juga semakin naik daun seperti komunitas virtual meme ini. Disaat meme culture semakin marak diperbicarakan membuat masyarakat menjadi antusias untuk ikut dalam komunitas virtual tersebut. Di Indonesia terdapat beberapa situs meme populer seperti 1CAK.com dan 9GAG.com. Namun pamor 9GAG.com kian hari kian diminati oleh masyarakat disamping karena terdapat banyak forum yang dapat dimasuki namun juga keberagaman konten 9GAG yang membuat situs ini ramai peminat hingga sekarang.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Pendekatan dan Fokus Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan Kualitatif yang dikemukakan oleh Corbin dan Strauss mendefinisikan

bahwa pendekatan ini merupakan bentuk penelitian dimana peneliti dalam mengumpulkan dan menganalisis data menjadi bagian dari proses penelitian sebagai partisipan bersama informan yang memberikan data (Dr. Wahidmurni, 2017). Peneliti memilih pendekatan kualitatif karena ingin menelusuri perilaku dan interaksi yang terjadi pada suatu fenomena tertentu. Dimana dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan dan *in-depth interview* pada subjek penelitian. Peneliti ingin berfokus pada bagaimana objektifikasi dapat terjadi pada perempuan di dalam komunitas virtual pada situs 9GAG. Maka dari itu dari pengamatan serta wawancara tersebut akan ditelaah bagaimana interaksi komunitas virtual tersebut yang menyebabkan munculnya objektifikasi di dalam situs 9GAG ini.

1.6.2 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan penelitian eksploratif. Penelitian eksplorasi merupakan tahap awal untuk penelitian selanjutnya yang lebih sistematis. Penelitian eksplorasi jarang menghasilkan jawaban yang pasti, penelitian ini lebih menggali tentang apa sebenarnya yang terjadi dengan kondisi fenomena sosial tertentu (lebih menekankan pertanyaan “apa”) (Mudjiyanto, 2018). Penelitian ini lebih melihat dan mendalami kepada isu dan fenomena tertentu sehingga tidak hanya mendeskripsikan apa saja yang terjadi namun juga melihat bagaimana fenomena bisa terjadi seperti pada tindakan objektifikasi terhadap perempuan di dalam forum Indonesia pada situs *online-meme* 9GAG.

1.6.3 Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian observasi dan *in-depth interview* pada penelitian ini. Metode tersebut dipilih karena dipercaya mampu untuk melihat perilaku hingga interaksi sosial khalayak dalam studi komunitas *online*. Pada metode penelitian observasi, peneliti ingin

lebih jauh mendalami dinamika dan fenomena yang ada pada suatu komunitas virtual melalui pengamatan interaksi yang terjadi seperti pada forum negara Indonesia di dalam situs 9GAG.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan serta wawancara, dimana peneliti ingin mencoba untuk melihat diskusi yang terjadi melalui komentar yang dilontarkan komunitas *online* ini ketika terdapat unggahan yang mengandung visualisasi perempuan yang dijadikan objek. Bagaimana akhirnya debat, diskusi, interaksi dapat terus bergulir sehari-harinya di dalam komunitas virtual ini

1.6.4 Subjek Penelitian

Subjek yang terdapat pada penelitian ini adalah pengguna-pengguna aktif yang tergabung dalam komunitas virtual 9GAG di forum negara Indonesia. Tidak sebatas itu saja, peneliti juga mewawancarai secara mendalam pengguna 9GAG yang ikut berinteraksi dalam komunitas virtual tersebut terlebih pada unggahan yang terindikasi terjadinya objektifikasi perempuan.

1.6.5 Unit Analisis

Unit analisis dari penelitian ini merupakan hasil dari individu dan teks yang ada di dalam komunitas virtual tersebut. Hal ini dimaknai dengan dimana ketika peneliti melakukan wawancara mendalam maka peneliti fokus untuk melihat individu-individunya (para pengguna yang telah dipilih untuk memberikan data pendukung). Peneliti tetap melihat teks-teks yang ada di dalam komunitas dimana yang dimaksud adalah dengan cara mencari komentar apa saja yang relevan dengan tindakan objektifikasi terhadap perempuan tersebut.

1.6.6 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti mulanya mengikuti dan masuk ke dalam komunitas *online-meme* 9GAG dimana pengamatan berlangsung selama kurang lebih enam bulan. Sembari melakukan observasi dan pengamatan mendalam, peneliti mengumpulkan data-data yang ada dengan cara menangkap layar (*screenshot*) ketika terjadi adanya diskusi maupun komentar mengenai objektifikasi pada konten-konten dengan visualisasi yang mengandung tubuh maupun aktivitas perempuan.

1.6.6.1 Data Primer

Data primer diperoleh dengan melakukan observasi dan pengamatan mendalam selama enam bulan terhadap interaksi *pengguna* aktif 9GAG di forum negara Indonesia. Hasil dari observasi tersebut berupa teks dari komentar-komentar yang ada di dalam diskusi isu objektifikasi di dalam komunitas virtual tersebut. Bagaimana bahasa, pola komunikasi, dan juga istilah dikumpulkan melalui lontaran komentar yang ada menjadikan data ini merupakan data utama yang kemudian dibahas mendalam pada bagian analisis di dalam kajian penelitian ini.

1.6.6.2 Data Sekunder

Data sekunder didapatkan dengan studi literatur kepustakaan yang dapat memudahkan peneliti dalam membuat penelitian ini agar lebih mendetil. Tidak hanya itu saja, data pendukung juga terdapat pada wawancara yang telah diselenggarakan oleh peneliti dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Dimana *purposive sampling* merupakan sebuah metode *sampling non-random* yang mana peneliti memastikan pengutipan ilustrasi melalui metode menentukan identitas spesial yang cocok dengan tujuan riset sehingga diharapkan bisa menanggapi kasus riset atau

kajian karya tulis yang sedang dibahas (Lenaini, 2021).

1.6.7 Teknik Analisis Data

Di dalam penelitian ini, peneliti mengkategorikan data yang telah didapatkan selama pengamatan berlangsung sebelum disusun serta diolah menjadi analisis. Data yang diperoleh dikategorisasi sesuai dengan bagaimana peneliti memperoleh data tersebut yaitu wawancara mendalam serta melakukan pengamatan. Wawancara mendalam bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan topik penelitian dan menjelaskan fakta melalui narasumber yang telah dipilih. Kemudian pengamatan digunakan untuk mengamati unggahan yang bergulir di dalam komunitas virtual serta interaksi yang terjadi di dalamnya.