

BAB III

MEMETIKA DALAM BUDAYA MASSA

A. Meme dan Ilmu Memetika (*Memetics*)

Meme dicetuskan oleh biolog dari Oxford University, Richard Dawkins (1941), dalam bukunya, *The Selfish Gene* pada tahun 1976. Kata meme diambil dari kata Yunani “*mimeme*” dan sengaja dipilih berbunyi seperti gene yang artinya imitasi atau peniruan. Kata tersebut juga bisa dihubungkan dengan memori.⁶⁰ Istilah meme disebarakan oleh Dawkins dan biolog evolusioner, oleh psikolog seperti Henry Plotkin, serta oleh pemikir-pemikir di bidang ilmu kognitif seperti Douglas Hofstadter dan Daniel Dennett, untuk memperkuat dampak biologis, psikologis, dan filosofis kesadaran dan pemikiran model baru ini. Meme menempati posisi utama dalam pergeseran paradigma di dunia ilmu pengetahuan mengenai biologi dan kebudayaan. Paradigma baru ini memandang evolusi kebudayaan dari sudut pandang meme bukan dari sudut pandang orang perorang atau masyarakat.⁶¹ Teori meme atau memetika adalah kajian tentang cara-cara meme bekerja, bagaimana meme berinteraksi, berlipatganda, dan berevolusi. Memetika merupakan analogi alam pikir genetika yang mengkaji hal-hal yang sama pada gen di dunia biologi.

⁶⁰ Eko Wijayanto, *Genetika Kebudayaan, seri 2*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2012), h. 8.

⁶¹ *Ibid.*, h. 9.

“Definisi biologis meme adalah unsur dasar penyebaran atau peniruan budaya.”⁶² Dilihat dari definisi ini, apapun yang disebut budaya terdiri dari meme-meme yang bersaing satu sama lain. Meme-meme ini tersebar dengan disampaikan dari satu akalbudi ke akalbudi yang lain, sebagaimana gen tersebar dengan diwariskan melalui sel sperma dan sel telur. Meme-meme yang menang itulah yang menyebabkan timbulnya berbagai kegiatan dan ciptaan yang membentuk budaya masa kini.

Meme yang paling menarik bagi seorang biolog adalah yang berhubungan dengan perilaku, seperti lagu, gagasan, kata-kata yang sedang tren, mode pakaian, dan cara membuat kerajinan seni. Contoh misalnya lagu-lagu pop bersaing untuk masuk dalam peringkat 10 besar, kemudian orang mulai bersenandung membawakan lagu –lagu populer itu. Dengan definisi biologis cukup memuaskan karena dengannya bisa menyederhanakan segala budaya menjadi unsur-unsur yang mudah dikelola lalu mulai menamainya dan melihat unsur-unsur itu berinteraksi dan ber-evolusi.

Definisi psikologis meme merupakan unsur pokok pewarisan budaya yang analog dengan gen, meme merupakan cerminan pengetahuan yang tersimpan di dalam akalbudi (*internal representation of knowledge*). Definisi ini menekankan kemiripan meme dengan gen, pola mungil kimia yang hidup dalam untaian DNA (*deoxyribonucleic acid*). Sebagaimana kode-kode mungil DNA itu menimbulkan segala macam efek lahiriyah seperti mata biru, warna rambut, dan golongan darah. Meme di akalbudi juga menimbulkan efek yang berhubungan dengan perilaku. Seandainya akalbudi itu adalah seperangkat komputer, maka meme merupakan piranti lunaknya sedangkan otak dan sistem sarafnya merupakan piranti kerasnya.

⁶² Richard Brodie, *Virus Akalbudi*, (Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), 2005), h. 20.

Meme dalam definisi psikologis tidak hidup dalam pernak-pernik budaya melainkan di dalam akalbudi. Dalam budi dan pemikiran seseorang itulah meme-meme itu bersaing. Pengaruh meme terhadap perilaku manusia sama seperti pengaruh gen terhadap tubuh. cerminan pengetahuan dalam diri seseorang yang menimbulkan dampak kasat mata di dunia. Meme cerminan pengetahuan di dalam budi dan pikiran seseorang oleh karenanya berakibat pada perilaku lahiriyah dan pembuatan benda-benda budaya (*cultural artifacts*). Cara pandang meme yang seperti ini berguna untuk memahami bagaimana orang berperilaku. cara pandang psikologis berpusat di pemikiran manusia.

Secara kognitif definisi meme adalah gagasan, jenis gagasan yang kompleks, yang membentuk dirinya sendiri menjadi satuan yang khas dan mudah diingat. Meme disebarkan melalui wahana-wahana yang merupakan perwujudan meme itu sendiri. Inilah definisi yang benar-benar menggambarkan cara pandang terhadap budaya. Penggunaan frasa “membentuk dirinya sendiri” hanya kiat agar orang melihat sesuatu dari sudut pandang meme. Seseorang mengamati sesuatu yang menarik bila melihat meme tertentu dan apa yang terjadi di sekelilingnya; bagaimana meme itu menyebar, bermutasi, atau menghilang. Definisi kognitif mengizinkan seseorang mengamati meme tertentu, lalu melihat akibat jangkitan meme itu terhadap perilaku orang dan bagaimana orang itu menularkannya. Setelah itu membandingkan dengan meme pesaing, untuk mengetahui sifat-sifat yang membuat meme itu menduduki benak orang lebih banyak atau lebih sedikit dari pada meme pesaing. Kesimpulannya meme merupakan unsur utama informasi di dalam akalbudi yang keberadaannya memengaruhi berbagai peristiwa sedemikian rupa sehingga tercipta lebih banyak salinan meme itu dalam akalbudi orang lain. Dawkins berpendapat bahwa meme

pada kenyataannya merupakan bagian esensial dari pembentukan evolusioner spesies manusia.⁶³

Sedangkan memetika adalah model ilmiah. Memetika adalah cara pandang sesuatu. Memetika memandang gagasan “meme” sebagai entitas yang menonjol dalam persaingan memperebutkan akalbudi seseorang dan orang lain. Memetika adalah ilmu pengetahuan yang menyingkap meme sebagai bahan dasar pembentuk mental seseorang, karena manusia memiliki kemampuan untuk mereplikasi mentalnya ke dalam berbagai bentuk artefak budaya. Teori memetika dimulai dari kompetisi antara meme untuk masuk ke dalam pemikiran manusia. Jika teori ini valid, ia bisa menjadi teori yang mandiri bukan merupakan bagian dari genetika dan biologi, melainkan sebuah disiplin ilmu yang termasuk teori kebudayaan.

Konsep tentang memetika adalah sebuah konsep yang melihat meme sebagai suatu replikator otonom dan mulai muncul seiring dengan adanya pemikir-pemikir seperti Dawkins yang melihat bahwa sebuah revolusi genetik hanyalah salah satu dari bentuk evolusi, sehingga dapat disimpulkan bahwa suatu gen tidak tergantung pada sebuah meme. Sebaliknya, sebuah meme tergantung pada gen dalam mengawali evolusi.⁶⁴

B. Evolusi dan Kebudayaan

Tidak ada teori ilmiah yang sangat terkenal tapi juga sangat kontroversial seperti teori evolusi. Ilmuan yang disegani pun masih banyak yang berbeda pendapat mengenainya. Di luar ilmu pengetahuan itu sudah jelas tentu timbul penolakan yang lebih keras, mulai dari fundamentalis agama yang kepercayaannya bertentangan dengan model evolusi sampai tafsiran gerakan New Age bahwa evolusi merupakan pergulatan mencapai kesempurnaan rohani

⁶³ Julian Baggini dan Jeremy Stangroom (eds.) *What Philosophers Think* (New York: Continuum, 2003), h. 42.

⁶⁴ Eko Wijayanto, *Genetika Kebudayaan, seri 2*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2012), h. 17.

dan dari orang-orang yang mengandalkan nyali yang menganggap evolusi terlalu mengada-ada untuk menjelaskan keanekaragaman hidup di planet ini.⁶⁵ Agama-agama fundamentalis dibangun berdasarkan sistem kepercayaan tertentu, dan sampai sekarang evolusi disajikan begitu rua sehingga sulit didamaikan dengan kepercayaan-kepercayaan itu. Ilmuan membaktikan hidupnya untuk mengembangkan dan mengkaji model-model yang kompleks tentang cara kerja sesuatu, sehingga wajar mereka menolak semua yang tidak sesuai dengan model-model itu.

Evolusi dalam artian luas merupakan perubahan seurut waktu. Berkat perubahan itu, semua yang mampu bertahan dan menggandakan diri ikut berubah, sementara yang lain tidak. Bila seseorang menggunakan kata “evolusi” seperti dalam frasa “evolusi species melalui seleksi alam”, sebenarnya sedang menarik garis pemisah antara pemenang pertarungan yang selamat dan pecundang yang binasa. Seleksi alam (*natural selection*) berarti seleksi oleh kekuatan alam. Apapun yang tidak mampu bertahan suatu saat lenyap akibat *entropi*, kecenderungan untuk menjadi kacau lalu mengendap sepertikayu lapuk. Evolusi adalah model ilmiah tentang bagaimana sesuatu bertambah kompleks; entropi melukiskan bagaimana sesuatu menjadi lebih bersahaja. Keduanya merupakan daya pencipta dan perusak di alam semesta.⁶⁶

Kedua kekuatan itu tidak hanya bekerja di alam semesta, tetapi juga di alam pikiran. Contohnya, karena bahasa Indonesia terus-menerus berubah, kata-kata baru tertentu berikut penggunaannya berkembang mencangkup makna baru yang sudah umum. Dengan entropi, kata-kata yang jarang digunakan sering kehilangan kekhasannya, seperti nuansa makna, ejaan yang beraturan, dan pelafalan.

⁶⁵ Richard Brodie, *Virus Akalbudi*, (Jakarta: KPG (kepustakaan populer gramedia), 2005), h. 72

⁶⁶ *Ibid.*, h. 73.

Studi tentang evolusi adalah studi tentang penggandaan. Penggandaan adalah apapun yang digandakan. Apapun yang digandakan, bagaimanapun mekanismenya, dan apakah itu berlangsung dengan atau tanpa maksud itu disebut pengganda. Evolusi mensyaratkan dua hal: penggandaan dengan tingkat akurasi (*fidelity*) tertentu, dan pembaruan atau tidak akuratan tertentu. Kadang-kadang terjadi kekeliruan dalam penggandaan namun itu yang diperlukan agar evolusi terjadi. Kalau hasil penggandaan itu akurat, maka tidak ada yang berubah. Sebaliknya, kalau akurasi sangat rendah, maka ciri-ciri yang membuat sesuatu mampu menggandakan diri itu bisa lenyap.

Charles Darwin (1809-1882) menegaskan bahwa karakter evolusi adalah acak dan *unpredictable*. Evolusi dalam pandangan Darwin digunakan untuk menjelaskan bagaimana suatu spesies berkembang dan beradaptasi dengan lingkungan ekosistem dimana ia tinggal. Darwin menyimpulkan bahwa yang dapat dicapai oleh manusia dengan cara beencana, dapat pula tercapai oleh alam sendiri dengan cara seleksi.⁶⁷ Teori seleksi alam yang diungkapkan oleh Darwin adalah suatu eksplanasi bagaimana spesies berevolusi secara biologis untuk bertahan hidup yang secara deterministik dipengaruhi oleh seleksi alam itu sendiri. Konsep Darwin mengenai variasi-variasi kesempatan didasarkan pada asumsi lazim mengenai sifat turunan. Diasumsikan bahwa sifat-sifat biologis suatu individu mempresentasikan perpaduan karakteristik orang tuanya, dimana kedua orang tuanya menyumbangkan bagian yang kurang lebih sama dengan percampuran itu. Ini berarti bahwa keturunan dari satu orangtua yang memiliki sifat unggul hanya mewarisi lima puluh persen saja dari keunggulan itu, dan mewariskannya kepada generasi berikutnya hanya dua puluh lima persen saja. Demikianlah karakteristik yang baru cepat dilemahkan, dengan peluang yang sangat sedikit untuk menetapkan dirinya melalui seleksi alamiah. Darwin sendiri

⁶⁷ Franz Dahler, *Teori Evolusi: Asal dan Tujuan Manusia*, (Yogyakarta: Kanisius, 2011), h. 76.

mengakui bahwa ini kekurangan serius dalam teorinya yang dia tak punya obatnya.

Solusi problem Darwin ini kemudian ditemukan oleh Gregor Mendel (1822-1884), seorang biarawan-ilmuan Ceko, berkesimpulan bahwa pembawaan dari leluhur terkandung dalam *gen*.⁶⁸ Dari eksperimen-eksperimennya yang cermat, Mendel menyimpulkan bahwa ada unit-unit hereditas yang kemudian disebut *gene*, yang tidak bercampur dalam proses reproduksi, melainkan diturunkan dari generasi ke generasi tanpa mengubah identitasnya. Dengan penemuan Mendel dapat diasumsikan bahwa mutasi acak dari gen-gen tidak hilang dalam beberapa generasi melainkan tetap dilestarikan, tidak bertambah ataupun berkurang dalam proses seleksi alamiah. Pandangan Darwin bahwa seleksi alam hanya berlaku secara eksklusif pada tingkat individual meninggalkan beberapa persoalan yang cukup pelik mengenai altruisme yang terjadi pada suatu spesies. Jika mendasarkan evolusi ini pada mekanisme yang secara eksklusif terjadi pada individu, maka altruisme tidak dapat bertahan dalam evolusi karena memberikan kerugian pada organisme individual. Padahal bagaimanapun, sangat mungkin bahwa altruisme memberikan keuntungan pada tingkat kelompok. Sebuah kelompok memiliki begitu banyak pelaku altruis yang siap mengorbankan kepentingan egoistik mereka demi kepentingan yang lebih besar, yakni kebaikan kelompok. Dengan demikian, seleksi alam memungkinkan terjadi pada tingkat kelompok, dimana tindakan altruis yang dilakukan ini mungkin secara individual merugikan, tetapi lebih jauh dari itu altruisme dapat meningkatkan daya *survive* pada kelompoknya. Persoalan altruisme yang terjadi pada tingkat kelompok ini kemudian mendasari perumusan tentang teori gen egois (*selfish gene*) oleh Dawkins. Dawkins menerangkan bahwa gen-gen

⁶⁸ *Ibid.*, h. 80.

bertindak secara egois, mencari keuntungan sendiri. tidak ada altruisme, pengorbanan diri untuk keuntungan makhluk lain kecuali keturunan.⁶⁹

Unit evolusi yang paling dasar dan fundamental adalah replikator.⁷⁰ Replikator adalah apa saja yang bisa disalin (*di-copy*) berdasarkan lingkungan atau keadaan tertentu; sehingga jika ditinjau dari sudut itu, sebuah kristal garam bisa menjadi replikator. Tetapi tidak seperti kristal garam, ada sebuah kesalahan kecil ketika replikator-replikator disalin, sehingga populasi replikator menunjukkan keragaman dan berubah karena waktu. Andaikan saja replikator ini seperti seorang pematung yang diminta untuk menyalin sebuah patung yang terkenal. Pasti dia tak menghasilkannya secara persis, dan setiap salinan dari patung berikutnya “mewarisi” perubahan-perubahan kecil ini. Pada saat yang sama, salinan yang lain memiliki kesalahan yang berbeda pada dirinya, yang juga diwariskan.

Replikator terus hidup karena meskipun kendaraan-kendaraan didesain, dibangun, dan pada akhirnya diturunkan bergerak melalui generasi demi generasi, sekalipun sebagai salinan. Pastilah mutasi yang diperkenalkan pada masing-masing generasi baru berarti bahwa replikator-replikator yang paling kuat pada akhirnya diubah di luar kesadaran, tetapi proses ini berjalan lambat jika dibandingkan dengan kehidupan sebuah kendaraan. Gen-gen manusia membutuhkan waktu jutaan tahun untuk berkembang beberapa gen dalam diri seseorang masih tetap hidup selama ratusan juta tahun tetapi jika Injil harus menjadi sesuatu yang dipercaya, kendaraan manusia hanya bertahan dalam jangka tahunan dan puluhan tahun. Sekarang seseorang bisa melihat mengapa Dawkins menyebut bukunya dengan *The Selfish Gene*, meskipun “Replikator yang hidup terus, yang tampak berbuat secara egois disebabkan operasi seleksi alam, tetapi pada kenyataannya tidak punya kesadaran ke masa depan apa pun”,

⁶⁹ *Ibid.*, h. 82.

⁷⁰ Ed Sexton, *Dawkins dan The Selfish Gene*, (Yogyakarta: Penerbit Jendela, 2003), h. 8.

barangkali merupakan sebuah judul yang lebih tepat. Oleh sebab itu, Oxford University Press mungkin tidak menjual banyak eksemplar buku tersebut.⁷¹

Pemeran utama dalam evolusi menurut Richard Dawkins adalah gen. Terjadinya evolusi berasal dari gen-gen egois yang berusaha berkelanjutan untuk bertahan hidup. Sudah menjadi hakikat gen untuk memperbesar kesempatannya sendiri bertahan hidup dan berkembang bbiak. Termasuk dengan menciptakan organisme-organisme individual yang menyusun aneka macam species, semuanya berfungsi sebagai wahana untuk membawa gen ke masa depan. Gen egois harus melakukan segala upaya agar lestari secara tidak terbatas. Hal ini terjadi dengan keniscayaan buta (*blind necessity*) yang sebenarnya tak memiliki tujuan tertentu, dan melalui berbagai gabungan variasi genetik yang sifatnya acak. Dengan cara inilah evolusi terus berjalan, seleksi alam tidak pilih-pilih kasih tentang siapa yang bakal tersingkir dan siapa yang mampu bertahan dalam mekanisme tersebut.⁷²

Dawkins meyakini bahwa kehidupan manusia diatur oleh sejumlah gen yang bersifat universal. Segala sesuatu yang menyangkut seleksi alam pasti terkait dengan pola survivalitas yang menimbulkannya naluri egois (*selfish*). Gen dituntut untuk mampu bertahan dalam intervensi gen lain, maka diperlukanlah genetic fitness yang tinggi. Selama berevolusi, makhluk hidup berusaha menuju perbaikan generasi melalui reproduksi. Dalam hal ini evolusi dapat terjadi hanya jika ada seleksi alam yang sifatnya acak. Hanya makhluk yang mampu *survive* dalam seleksi alam yang melanjutkan proses evolusi. Dalam kehidupan kelompok, individu lemah terpaksa harus menyingkir jika mengganggu survivalitas kelompok. Dengan kata lain, kegagalan individu bertahan dalam seleksi alam berarti kehilangan eksistensi genetiknya. Hanya gen yang adaptif saja yang dapat menghasilkan keturunan yang lebih banyak. Sebagai elemen

⁷¹ Ed Sexton, *Dawkins dan The Selfish Gene*, Yogyakarta: Penerbit Jendela, 2003, h. 13.

⁷² *Ibid.*, h. 15

dasar dalam seleksi alam, gen berfungsi sebagai *self-interest*. Gen merupakan replikator, sementara manusia hanyalah wahana survivalitas baginya.⁷³

C. Meme sebagai Unit Transmisi Budaya

Meme berangkat dari sebuah replikasi atau imitasi ide dan pemikiran. Kenyataan ini yang membuat meme masih dipertanyakan validitas ilmiyahnya dalam sebuah dinamika kehidupan: apakah meme dapat selalu berkembang atau hilang di tengah elaborasi yang semakin ricuh berbagai perkembangan manusia dalam memberiakan penjelasan tentang sebuah hakikat kemanusiaan dan kebudayaan itu sendiri. Terlepas dari semua itu, apakah meme selalu diingat atau tidak juga dipengaruhi beberapa faktor, yaitu manusia sebagai penyeleksi, trik, dan proses yang berlangsung. Ketiga hal ini yang nantinya memberikan hasil kepada keberadaan meme dalam lingkup sosial, baik nilai lama yang telah ditemukan maupun nilai baru yang diberikan dalam perkembangan replikasi meme di dalamnya.⁷⁴

Meme terkait dengan evolusi, gen memegang peranan penting dalam mengawali sebuah meme untuk berkembang atau sebaliknya. Walaupun meme dan gen dapat disebut sebagai replikator, masing-masing memiliki dimensi yang berbeda. Gen dapat diartikan sebagai sebuah replikator yang menurunkan berbagai sumber utama membentuk tubuh atau fisik seorang manusia, sedangkan meme adalah bagaimana konstruksi yang telah diturunkan oleh gen tersebut berhadapan dengan lingkungannya yang kemudian berguna sebagai perangkat survivalitasnya dalam kehidupan. Konteks interaksi antara gen dan meme tersebut membentuk sebuah konsep pemikiran yang jelas dalam diri seorang individu untuk melakukan sebuah proses imitasi gagasan.

Memetika dalam transmisi budaya memiliki dua konsep penting yaitu *self-replicating* dan *memeplexes*. *Self-replicating* merupakan konsep dalam melihat

⁷³ Eko Wijayanto, *Memetics Perspektif Evolusionis Membaca Kebudayaan*. (Depok: Kepik, 2013), h. 37.

⁷⁴ Eko Wijayanto, *Genetika Kebudayaan, seri 2*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2012), h. 14

perkembangan meme dalam masyarakat. Di sini, meme dianalogikan dalam bentuk virus komputer yang memiliki berbagai macam varian yang sama-sama memberikan efek terhadap proses yang berjalan dalam komputer. Sebagai respons, pengguna komputer berusaha untuk memberikan proteksi terhadap serangan virus-virus tersebut dengan membuat sebuah antivirus agar komputer dapat terimmunisasi dengan aman.⁷⁵

Sedangkan *memeplexes* merupakan sebuah konsepsi meme dalam sebuah penyebarannya berkenaan dengan kompleksitas budaya. Dalam *Memeplexes* ini terdapat sebuah konsepsi yang kuat yang dipegang teguh hingga sulit untuk mengubahnya. Dawkins menyebutnya *virus in mind* yang tertanam dalam benak diri dan pemikiran seseorang, sehingga sulit untuk mengubahnya dari bentuk awalnya. Bentuk ini sangat efektif untuk ditanamkan dalam benak seseorang, apalagi sejak masa kanak-kanak karena sangat mudah untuk menginfeksi pemikiran. Namun, jika diterapkan pada orang yang telah dewasa, konsep ini mengalami hambatan dalam replikasi pemikirannya.

D. Contoh Meme dalam Kebudayaan

Evolusi merupakan suatu perubahan seurut waktu secara bertahap dari dimensi satu ke dimensi yang lain. Karl Popper melihat bahwa suatu perubahan yang mengawali berbagai dimensi waktu terjadi bukan karena adanya suatu teori untuk meruntuhkan bentuk yang telah ada, namun karena adanya falsifikasi dan hipotesis-hipotesis, sehingga bentuk tersebut dapat berkembang. Popper mencoba menjelaskan pemikiran dalam kerangka Darwin yang menyatakan bahwa terdapat tiga tahapan evolusi dalam perkembangan dunia. Pertama, suatu yang ada pada awalnya adalah suatu keadaan fisik. Kedua, sebuah dunia yang berawal dari sebuah pengalaman subjektif. Ketiga, terciptanya ide yang bersifat otonom walaupun ide ini adalah ciptaan manusia sendiri.⁷⁶

⁷⁵ *Ibid.*, h. 15.

⁷⁶ *Ibid.*, h. 16.

Pemikiran memetika dapat melengkapi pemikiran Popper di mana semua gejala kebudayaan yang terjadi, baik dalam perkembangan seni maupun sains, muncul karena adanya suatu proses seleksi dalam imitasi. Emosi, pergulatan intelektual, dan pengalaman subjektif merupakan bagian dari suatu sistem yang kompleks yang mengarah pada terimitasinya suatu perilaku. Karena imitasi membentuk suatu hal yang tereplikasi, maka suatu ide telah memiliki “kehidupan sendiri” atau menjadi otonom.

Meme sebagai unit transmisi kultural, seperti gen yang merupakan unit transmisi biologis, mengalami mutasi, kombinasi, dan seleksi oleh lingkungannya. Dawkins memberikan beberapa contoh dari meme, antara lain nada, kaitan dari susunan kata, kepercayaan, gaya berpakaian, dan perkembangann teknologi. Mengambil salah satu contoh dari penjelasan Dawkins tentang gaya berpakaian di mana terdapat berbagai aspek budaya yang masuk dalam usaha menawarkan berbagai model yang ada membuat suatu gejala replikasi atau imitasi yang juga dilakukakn oleh masyarakat untuk kemudian diterapkan dalam lingkungan sosialnya.

Meme hidup lewat sebuah proses imitasi. Hal ini dapat digambarkan sebagai sebuah instruksi dalam mempengaruhi sikap yang tersiman di dalam otak agar kemudian memberikan instruksi untuk melakukan sebuah aktivitas. Imitasi adalah suatu bentuk dari suatu replikasi atau tiruan, sehingga meme memerlukan sebuah kehidupan sosial dalam melakukan imitasi dan untuk berkembang di dalamnya.⁷⁷

E. Virus Budaya

Pada zaman dahulu, mungkin milyaran tahun silam, munculah organisme jenis baru melalui evolusi. Benda baru ini mempunyai sifat yang tidak lazim sehingga bisa menyusup ke dalam fasilitas reproduksi organisme-organisme

⁷⁷ *Ibid.*, h. 22.

lain, dan memanfaatkannya untuk menggandakan diri. Makhluk ini disebut virus.

Virus hidup di tiga dunia. Pertama adalah dunia hayati, dunia organisme, dunia manusia, flora, dan fauna. Di sinilah pertamakalinya virus ditemukan. Ragam virus biologis yang hidup di bumi, juga masing-masing salinannya, tak terbilang jumlahnya. Virus-virus ini selalu menjadi penyebab berbagai penyakit manusia yang paling mematikan dan sukar disembuhkan atau dikenali dari selesma hingga AIDS atau penyakit lain yang lebih ganas.

Dunia kedua tempat virus hidup adalah dunia komputer, jaringan komputer, data, dan pemrograman, yang diciptakan oleh manusia. Di dunia komputer, virus bukan lagi ditemukan tapi virus diciptakan dan diprogram. Salah satu kejadian yang sangat terkenal berkaitan dengan penciptaan virus komputer, Robert Morris Jr., mahasiswa Cornell University, pada November 1988 berusaha melakukan percobaan ilegal pada jaringan komputer yang menghubungkan seluruh negeri dan didanai oleh pemerintah. Ia menulis program yang dapat memperbanyak sendiri, lalu memasang salinan program itu pada setiap komputer yang terhubung dalam jaringan tersebut.⁷⁸

Tetapi ada kesalahan kecil yang menyebabkan program terus bekerja meskipun seharusnya sudah berhenti, sehingga menyumbat seluruh jaringan itu dengan salinan program dan menyebabkan lumpuhnya jaringan dalam beberapa jam. Aparat menganggap pembobolan ini adalah tindakan kriminal dan mendakwa mahasiswa itu yang telah melakukan kejahatan terhadap pemerintah federal. Program buatan Morris yang dikenal sebagai *Internet Worm*, adalah sebetulnya virus komputer. Morris sudah tergulung oleh gelombang kekuatan virus yang tak terkira dahsyatnya begitu virus itu dilepaskan, dan sekaligus merasa kehilangan kendali atas virus ciptaannya itu.

⁷⁸ Richard Brodie, *virus akal budi*, Jakarta: KPG (kepuustakaan populer gramedia), 2005, h. 58.

Dunia ketiga virus merupakan dubia pikiran, dunia budaya, dan dunia gagasan. Di dunia inilah pergeseran paradigma berlangsung. Dari model evolusi budaya yang kuno yang digerakkan oleh serba penaklukan dan inovasi hingga bergeser ke model baru evolusi budaya berbasis memetika dan virus. Virus akalbudi yang ditemukan sekaligus diciptakan. Virus yang bisa berevolusi secara alami atau sengaja diciptakan.

Sebagaimana diringkas oleh Richard Brodie (1959-sekarang) sebagai berikut:

Biologi	Komputer	Akalbudi (<i>Mind</i>)
Gen	Perintah mesin	Meme
Sel	Komputer	Akalbudi
DNA	Bahasa mesin	Cerminan pengetahuan yang tersimpan di dalam akal budi
Virus	Virus komputer	Virus akalbudi
Pul gen (<i>Gene Pool</i>)	Semua piranti lunak	Pul meme
Spora atau kuman	Forum diskusi internet	Publikasi
Spesies	Sistem operasi	Pranata budaya
Genus dan klasifikasi	Arsitektur mesin	Kebudayaan yang lebih tinggi
Organisme	Program	Perilaku atau artifak
Daya tahan genetik	“pintu belakang” atau “lubang pengaman”	Daya tahan atau “tombol” psikologis

Evolusi genetik	Kehidupan buatan	Evolusi kebudayaan
-----------------	------------------	--------------------

Berbicara tentang virus tidak mungkin tanpa menyinggung tentang penggandaan. Virus lebih dari sekedar parasit, penyusup, dan pengganda yang beroperasi seenaknya. Virus adalah segala yang memanfaatkan alat pengganda di sekeliling mereka untuk menggandakan diri mereka.⁷⁹ Tujuan virus adalah menyebar, maksudnya ketika seseorang mengamati virus, yang menarik dari virus-virus itu adalah mereka terus-menerus menyebar. Oleh karena itu ciri utama virus adalah menembus, menyalin, bisa mengeluarkan perintah, dan menyebar.

Akal budi seseorang sangat mudah menyalin virus dalam bentuk informasi maupun perintah secara sadar maupun tidak sadar. Contoh berbagai virus akalbudi berkisar mulai dari kegandrungan pada suatu mode sampai sekte-sekte keagamaan. Virus akal budi bisa berupa unsur budaya apa saja yang keberadaannya memengaruhi orang, menyebabkan seseorang berubah pikiran, perilakunya, dan akhirnya memperkuat atau menyebarkan.

Richard Brodie membagi virus akalbudi ini menjadi dua yaitu virus budaya (*cultural viruses*) yang merupakan virus yang muncul begitu saja dan virus perancang (*designer viruses*) virus yang sengaja dibuat oleh manusia. Virus-virus perancang dan virus budaya sama-sama berpotensi menghancurkan segala kebahagiaan, meskipun bagi banyak orang hidup yang hancur karena bencana alam tidak terasa seburuk ditipu orang jahat. Namun, tetap saja keduanya adalah virus.

F. Meme dalam Budaya Digital

⁷⁹ Richard Brodie, *Virus Akalbudi*, (Jakarta: KPG (kepustakaan populer gramedia), 2005), h. 61.

Sejak kemunculannya, teknologi internet memberikan gairah baru bagi masyarakat dalam berkomunikasi. Kecepatan dan daya sebar yang luas telah menjadikan internet digemari sebagai sarana penyampaian informasi oleh sebagian masyarakat. Kehadiran media baru ini memberikan ruang baru dalam kebebasan. Kebebasan ini didefinisikan sebagai pemanfaatan teknologi komunikasi guna memajukan partisipasi masyarakat dalam berbudaya. Melalui internet, masyarakat dimungkinkan untuk melakukan berbagai eksperimen dan inovasi desain komunikasi ketika dihadapkan dengan budaya-budaya lain. Inovasi dan eksperimen desain komunikasi itulah yang pada akhirnya menghasilkan apa yang disebut sebagai meme. Bentuk dan variasi meme bersifat kontemporer dan kontekstual, bergantung pada kondisi masyarakat tempat meme tersebut hadir dan menyebar di internet.

Memasuki dekade pertama abad 21, Meme erat kaitannya dengan proses replikasi berbagai informasi dalam akal budi manusia, yang keberadaannya terkait dengan berbagai peristiwa sosial sehingga tercipta lebih banyak salinan meme itu di dalam akalbudi orang lain.⁸⁰ Istilah meme yang populer dikenal masyarakat sesungguhnya telah mengalami penyempitan makna. Semula meme adalah konsep sosio-biologi yang berarti transmisi budaya lewat replikasi, duplikasi, dan distribusi, menjadi gambar-gambar lucu dan unik yang diberi teks berisi komentar di internet. Gambar yang disertai komentar itu sebenarnya hanya satu dari banyak variasi meme yang dikemukakan oleh Dawkins. Namun, kebebasan berekspresi dan kemudahan pembuatan membuat meme menjadi *tren* dalam menyampaikan pendapat secara digital, terlepas dari apapun makna aslinya. Meme dalam internet dapat dimaknai sebagai bentuk replikasi seperti gambar, *link*, video, ataupun tautan lainnya. Meskipun demikian, dalam istilah populer di media massa, meme lebih dikenal sebagai replikasi gambar yang

⁸⁰ Richard Broodie, *Virus Akalbudi*, (Jakarta: KPG (kepuustakaan populer gramedia), 2005), h. 28.

diberi tautan teks dan bersifat kontekstual dengan topik yang dimaksudkan. Meme sebuah *unexpected connections* antara teks dan gambar yang tersaji. Meme dalam kajian ini berarti integrasi antara gambar atau foto dengan teks, di mana bila kedua unsur itu dilepaskan maka maksud dari meme hilang. Meme adalah kesinambungan antara gambar dan teks yang muncul. meme dalam wujud *image* dan teks adalah gaya baru dalam berkomunikasi digital.