

PERMAINAN “WHAT DO YOU MEME?” SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PENERJEMAH KONDISI DENGAN PERSEPSI DAN EKSPRESI DIRI

Dafy Amarizza Rubama¹, Sri Retnoningsih²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, ITENAS

Jl. Khp Hasan Mustopa No.23, Neglasari, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40124

e-mail : dafy.amarizza@mhs.itenas.ac.id¹, enodkv@itenas.ac.id²

ABSTRAK

Saat ini banyak berkembang komunikasi meme dalam media sosial, sering digunakan untuk menyampaikan berbagai pesan atau informasi dalam berbagai masalah, mulai dari menyampaikan aspirasi, kritik, ideologi, sindiran, lelucon, bahkan tentang tema Sejarah. Selain perkembangan meme di media sosial, juga terdapat permainan kartu meme yang saat ini banyak di jual dipasarkan di marketplace. Permainan tersebut bernama “What Do You Meme?”, permainan tentang persepsi yang membuka pengalaman melalui tampilan gambar-gambar ambigu. Permainan tersebut hampir mirip dengan alat tes psikologi Thematic Apperception Tes (TAT). Yaitu membaca dan berpendapat serta mengekspresikan diri terhadap sebuah gambar. Dalam kajian ini akan mencoba menganalisa permainan “What Do You Meme?”, bagaimana permainan kartu Meme tersebut, menelusuri manfaatnya, serta menelaah bagaimana bentuk permainan komunikasi gambar berdasarkan caption dan foto dalam kartu tersebut, serta sejauh mana pemahaman atau makna visual dari gambar foto dari kartu tersebut dipahami. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, pengumpulan data, kuesioner, dan dokumentasi. Penelitian ini menemukan permainan yang memiliki potensi membangun kesadaran komunikasi, sebagai bentuk komunikasi verbal dan nonverbal yang kreatif dan menuntun untuk berekspresi yang efektif.

Kata Kunci: komunikasi, permainan kartu, meme

ABSTRACT

Currently there is a lot of meme communication developing in social media, often used to convey various messages or information on various issues, ranging from conveying aspirations, criticism, ideology, satire, jokes, even about the theme of History. In addition to the development of memes on social media, there are also meme card games that are currently widely sold in the marketplace. The game is called “What Do You Meme?”, a game about perception that opens up experiences through the display of ambiguous images. The author sees the game as almost similar to the Thematic Apperception Test (TAT) psychological test tool. Namely reading and expressing opinions and expressing oneself towards an image. In this study, the author tries to analyze the “What Do You Meme?” game, how the Meme card game is, explore its benefits, and examine how the form of image communication game is based on the captions and photos on the card, and to what extent the understanding or visual meaning of the photo image from the card is understood. This study uses a qualitative method with a case study approach, data collection, questionnaires, and documentation. This study found a game that has the potential to build communication awareness, as a form of creative verbal and nonverbal communication that leads to effective expression

Keywords: communication, card games, meme

1. PENDAHULUAN

Meme merupakan gaya hidup komunikasi, atau model komunikasi di media sosial yang menyebar dari satu orang ke orang lain dalam sebuah budaya. menurut KBBI, meme adalah cuplikan gambar dari acara televisi, film, dan sebagainya, atau gambar-gambar buatan sendiri yang dimodifikasi dengan cara menambahkan kata-kata atau tulisan yang bertujuan untuk menghibur. Meme berkembang menjadi sebuah budaya digital yang menyebar melalui internet dengan perannya sebagai media penyampai pesan. Selain meme yang beredar di kalangan internet atau media sosial, terdapat sebuah permainan kartu "*What Do You Meme?*", permainan ini merupakan jenis permainan yang menggunakan kartu bergambar dan mempunyai jawaban secara tertulis. Caranya dengan mencocokkan permainan *Caption Card* dengan *Photo Card*.

"*What Do You Meme?*" adalah permainan sederhana namun menghibur yang mudah dipelajari dan dimainkan. Permainan ini dilengkapi setumpuk kartu teks dan pilihan gambar dari berbagai meme. Pemain bergiliran membuat meme mereka sendiri dengan menggabungkan gambar-gambar tersebut dengan kartu teks. Tujuannya adalah membuat meme lucu, dan pemain dengan suara terbanyak di akhir permainan menang (gameslearningsociety.org. 2024).

Pada kajian ini akan mencoba menganalisa bagaimana dan apakah permainan ini dapat memberikan komunikasi dan bersosialisasi serta dapat mengekspresikan diri pada permainannya yang memungkinkan dapat membantu introvert bersosialisasi dengan orang lain dengan nyaman. Adapun kartu tersebut memiliki bentuk bergambar untuk mempermudah pemain berekspresi membuat permainan lebih menyenangkan dan agar permainan tidak menjadi monoton. sehingga permainan yang dirancang dapat menarik perhatian target. Permainan kartu bergambar tersebut diberi berbagai macam gambar meme yang dapat menghibur. Ide konsep permainan diambil dari permainan "*What Do You Meme?*". Serta sebagian besar konteks dan topik dalam permainan akan diubah sesuai dengan tema yang dipilih.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode kualitatif diawali dengan membuat asumsi dasar melalui pengumpulan data berdasarkan referensi, mencari informasi dari berbagai sumber dari internet dan membuat kuesioner untuk mengetahui apakah yang dimaksud dengan "*What Do You Meme?*" apa dan bagaimana permainan kartu meme ini membicarakan komunikasi sehari-hari, selanjutnya menentukan apakah komunikasi visual dari kartu tersebut dapat dijadikan permainan yang efektif untuk berkomunikasi dan menyenangkan saat dimainkan dan dapat memberikan jalan untuk dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan baik tanpa khawatir maupun canggung ?.

Tujuan dari penelitian ini yaitu, mencari kemungkinan sebuah solusi jalan sebagai alternatif terapi yang dapat dijadikan sebagai opsi untuk berkomunikasi supaya terhindar dari sifat kepribadian introvert yang minim bersosialisasi serta lebih memilih menyendiri. Tentang permainan ini, mencari kemungkinan dalam berkomunikasi dan bersosialisasi melalui permainan Gambar. Tahapan penelitian tersebut mencari informasi dari berbagai sumber dari internet tentang tes psikologi dan tentang apakah "*What Do You Meme?*" tersebut, selain itu kuesioner juga dijadikan sebagai bahan dasar dari pemikiran dasar serta untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap permainan kartu "*What Do You Meme?*". Berdasarkan informasi yang telah didapat, maka dapat ditentukan mengenai masalah dan kemungkinan simpulan yang didapat, untuk mengetahui bagaimana target audien yang akan di tuju, sesuai dengan konsumen.

3.1. Target Audiens

1. Demografis

Usia: 17-24 tahun

Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan

Pendidikan: SMA - pendidikan tinggi

2. Geografis Kota besar di Indonesia

3. Psikografi

Mereka yang memiliki selera humor tinggi terhadap meme
Kesulitan dalam mengungkapkan perasaan

4. Teknografis

Diprioritaskan kepada para remaja yang aktif dalam media sosial dan mengikuti tren meme yang sedang ramai berkeliaran di media sosial

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Permasalahn Meme

Meme dalam internet telah menjadi sebuah artefak baru yang ada di mana-mana di era digital. Dalam dunia internet, meme biasanya berupa gambar, video, kutipan, atau bahkan tagar yang menjadi viral karena unik, humor, dan sesuai dengan isu tertentu. Meme sering digunakan sebagai hiburan, menyampaikan opini, hingga kritik sosial, dan bahkan menjadi bagian penting dari budaya di media sosial masa kini. Sering mengalami perubahan secara acak pada bentuk visualnya atau maknanya tergantung dari kekreativitasannya si pembuat. Komunitas Meme yang sudah menjadi budaya populer berjalan membentuk menjadi kebudayaan baru di setiap komunitasnya dengan ciri yang berbeda pada setiap komunitasnya, mengikuti kesesuaian cita rasanya berdasarkan para penikmatnya (konsumennya). Sebagaimana yang dikatakan Schiffman, Meme internet tidak hidup dalam ruang hampa; meme internet bergantung pada pemahaman budaya dan semiotik bersama untuk interpretasi kolektif. Meme internet terjat dalam lingkungan sosiokulturalnya dan tidak dapat eksis di luar peristiwa dan praktik tempat mereka muncul (Schifman, dalam Gregory Benoit, 2023).

Meme sudah menjadi sebuah gen budaya pada masa era post modern, berkembang dan berubah rubah, berproses secara kompleks dan menjadi pewarisan budaya masa kini. Di internet meme-meme ini memunculkan gambar yang bersifat bias yang sudah melekat dengan kebiasaan budaya masyarakat saat ini, terkadang memunculkan gambar-gambar melalui pendekatan logis terhadap argumen persuasif serta memadukan humor dengan relevansi budaya. Sebagaimana dijelaskan oleh Beskow; Internet menyediakan lingkungan bagi meme digital untuk berpindah dengan cepat dari satu orang ke orang lain, seringkali bermutasi dalam prosesnya seperti yang awalnya dibayangkan oleh Dawkins. Pada tahun 1982, emotikon pertama digunakan di papan buletin daring Universitas Carnegie Mellon untuk menandai humor (Davison, 2012). Sebagai gabungan humor, teks, dan simbol, emotikon menjadi salah satu jenis meme internet pertama. (Beskow dkk. 2020).

Disamping tersebut diatas Zannettou (dalam Suwandari, 2018) menyebutkan bahwa Meme terus berkembang sesuai dengan orientasi dari komunitasnya. Hal inilah yang melatarbelakangi lahirnya berbagai jenis tema Meme dan format Meme yang beredar di jagat maya, khususnya Indonesia. Fenomena ini terjadi karena sifat Meme sendiri yang fleksibel dan mampu masuk ke dalam tema apapun. Sehingga, kini dapat ditemukan berbagai tema serta format Meme yang unik dan menarik seperti Meme edukatif, bahkan Meme yang bertemakan sejarah (Suwandari, 2022).

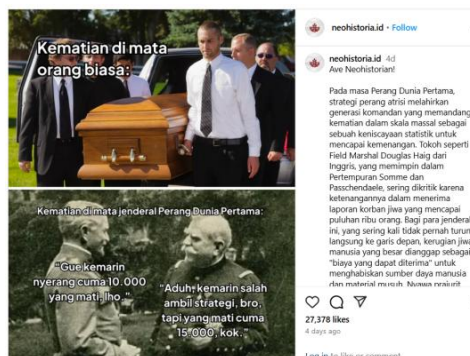
Kemunculan Meme dalam dunia media sosial, terdapat beberapa permasalahan terhadap etika sosial dalam Masyarakat. Ekspresi pendapat dan perkataan kasar maupun pemahaman yang salah dan menyinggung etika moral terhadap visual yang diberikan oleh pembuat, atau creator meme bisa memberikan dampak pro dan kontra, bahkan visual-visual tersebut berulang digunakan oleh komunitas lain secara bebas tanpa menghiraukan hak cipta kreator. Sebagaimana dijelaskan oleh Joshua D. Brown menyatakan bahwa; Namun, potensi kerugian yang tidak disengaja, sebagaimana disoroti oleh kriteria ketiga DDE, menimbulkan pertanyaan tentang tanggung jawab etis para pembuat meme. Meskipun sebagian besar individu mungkin tidak bermaksud merugikan Drake atau melanggar hukum hak cipta, penyebaran meme yang meluas dapat menimbulkan konsekuensi yang tidak terduga, baik bagi citra publik maupun nilai komersial karya aslinya. Hal ini sejalan dengan kekhawatiran yang dikemukakan oleh para akademisi seperti Phillips (2016), yang berpendapat bahwa sifat viral meme dapat memperkuat pesan positif maupun negatif, yang berpotensi menyebabkan kerugian yang tidak

disengaja bagi individu atau kelompok (Joshua D. Brown. 2020). Platform media pembuat meme, seharusnya mengedukasi terhadap penggunaan yang wajar atau setidaknya sebuah meme seharusnya dapat memahami batasan hukum dan etika dalam pembuatannya, dengan keputusan yang tepat tentang konten yang diangkat. menyediakan alat untuk melaporkan konten yang melanggar etika pribadi, dan budaya. Sifat unik meme ketika mengembangkan kreatifitas ciptaannya, harus dipertimbangkan lebih universal mengingat komunitas meme tersebut lintas antar negara, lintas budaya, dan agama. Di samping itu hak kekayaan intelektual dalam dunia ekspresi kreatif sangat penting dilindungi dalam dunia digital.



Gambar 1. Dua Gambar Tematik Apresiasi Pada Mrci
Sumber: <https://www.instagram.com/p/Dlo4Qd9Puh6/>

Banyak terdapat komunitas Meme pada website di Indonesia menjadi sesuatu yang menarik bagi kalangan masyarakat muda seperti komunitas MCI.com, 1cak.com, Meme Rage Comic Indonesia (MRCI), dan lain sebagainya salah satu contoh visual yang ditayangkan Meme MRCI menggunakan gambar ilustrasi atau karikatur, mengambil foto dari film kartun dan menggunakan foto atau dari kejadian-kejadian atau signage yang sedang populer dijadikan Meme. Sehingga, lambat laun format Meme di jagat internet Indonesia mulai berkembang dan menunjukkan pasarnya tersendiri di kalangan masyarakat muda Indonesia.



Gambar 2. Dua Gambar tematik apresiasi dalam neostoria
Sumber: <https://www.instagram.com/p/DLTwZ2Gy4vI/>

Meme tersebut mempunyai tema bebas, terdapat juga meme yang dikembangkan menjadi Meme yang bertemakan Sejarah. Meme tersebut dikembangkan oleh komunitas Neo Historia dijadikan sebagai permainan yang mengangkat sejarah Indonesia. Melalui pendekatan yang inovatif dan kreatif, komunitas Neo Historia menawarkan sudut pandang baru dalam mempelajari sejarah dengan pendekatan sudut pandang berbeda dan menyenangkan, terutama bagi generasi muda. Harapannya, sejarah tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang membosankan atau tidak relevan. Sedangkan Meme yang diunggah oleh Neo Historia Indonesia. Peran menggunakan cara yang relevan dan pendekatan yang cenderung mudah dipahami dan dekat dengan anak muda, bertemakan sejarah, mengangkat peradaban kuno sampai peristiwa

kontemporer. Para anggotanya dapat saling menginspirasi dan memotivasi satu sama lain tentang dunia sejarah.

3.2. Kartu Sebagai Media Pembelajaran

Media dalam Pendidikan secara garis besar adalah sering kali disebut sebagai alat bantu penyampaian bahan ajar. Melalui penggunaan alat bantu atau media dalam komunikasi, memungkinkan dapat memberikan pembelajaran dengan lancar dan dengan hasil yang maksimal. Alat bantu atau media pembelajaran meliputi segala alat fisik yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi. Media pengajaran tersebut adalah diantaranya, buku/modul, tape recorder, kaset, video recorder, camera video, televisi, radio, film, slide, foto, gambar, komputer dan diantara alat tersebut terdapat sebuah alat bantu atau media yang biasa disebut kartu (lembaran).

Sakdiah (dalam Natsir, 2022) mengemukakan bahwa kartu kata termasuk dalam jenis media visual teknologi cetak. Kartu berupa kertas tebal yang berbentuk segi empat atau persegi panjang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Kata adalah kesatuan dari gabungan huruf yang dapat ditulis atau diucapkan. Kata merupakan suatu unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa.

Kartu dalam Pendidikan sering digunakan sebagai alat bantu atau media yang efektif untuk memahami suatu objek atau pun suatu gambar atau juga berupa tulisan pendek. Dibeberapa penelitian, pembelajaran melalui kartu menghasilkan pembelajaran yang dapat menyenangkan dan mudah dicerna lebih baik dibanding sebuah buku, mengingat siswa lebih konsentrasi terarah atau terfokus penglihatan dan pikirannya, tidak terganggu dengan gambar lain atau teks lain seperti dalam tulisan buku, dan dapat terganggu dengan gambar lain atau sebaliknya gambar dalam buku terganggu dengan deretan teks yang banyak. Hasil penelitian dari Khairunnisak dan Widarti tentang pembelajaran menggunakan kartu menunjukkan pembelajaran dengan hasil lebih baik dan ada peningkatan terhadap minat belajar, sebab pembelajaran melalui kartu dapat merangsang peserta didik seperti sebuah permainan.

Hasil penelitian dari Khairunnisak menunjukkan para siswa umumnya berpendapat bahwa penggunaan media kartu dalam pelajaran membaca lebih menarik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Ada beberapa alasan yang dikemukakan, yaitu: a) media kartu bisa menampilkan komponen-komponen yang ingin dijelaskan seperti bentuk buah, binatang, dan sebagainya; b) media kartu bisa dijadikan berbagai bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa di dalam kelas; dan c) media kartu memudahkan siswa dalam mengingat jenis huruf dan benda karena tampilan yang menarik dan berwarna seperti aslinya. Temuan Studi dan Kaitannya dengan Kajian Teori (Khairunnisak, 2015).

Disamping itu hasil penelitian Widarti juga menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media powerpoint interaktif dengan video pada materi membaca dengan menggabungkan huruf menjadi suku kata, suku kata menjadi kata dan merangkai kata menjadi kalimat. Penggunaan warna yang bervariasi pada kartu kata bergambar dapat menarik perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, penggunaan huruf acak dapat mengetahui kemampuan pemahaman siswa dalam menyusun huruf menjadi kata (Widarti, 2022).

3.3. Permainan Kartu “What Do You Meme?”

Cara permainan kartu “What Do You Meme?” memiliki persamaan dengan Tes psikologi Thematic Apperception Test (TAT) yaitu sebuah tes psikologi proyektif yang menuntut seseorang dapat memberikan penilaian persepsi yang dapat membuka pikirannya dan pengalamannya baik secara sadar maupun bawah sadar. Tes ini digunakan untuk mengungkapkan dinamika kepribadian seseorang melalui cerita yang dibuat berdasarkan gambar-gambar ambigu yang diperlihatkan. Tes TAT tersebut merupakan tes yang

mengungkapkan aspek-aspek psikologis seseorang Dimana individu memproyeksikan diri dalam suatu objek gambar. Alat untuk mengungkapkan apa yang ada didalam pikirannya berupa gambar dalam kartu atau kertas. Tes TAT ini mempunyai fungsi untuk mengungkapkan keadaan psikologi pikirannya terutama bawah sadar seseorang yang selama ini direpress kedalam bawah sadar.



Gambar 3. Thematic Apperception Test (TAT)

Sumber: <https://duniapsikologi12.blogspot.com/2018/05/penyajian-thematic-apperception-tes-tat.html>

Permainan kartu “*What Do You Meme?*”, merupakan jenis permainan yang menggunakan kartu bergambar dan mempunyai jawaban secara tertulis. Caranya dengan mencocokkan permainan *Caption Card* dengan *Photo Card*. Konten *Caption Card* sebagian besar mengarah pada situasi dan kondisi yang terkait dengan semua orang, sehingga konteks yang dibahas dapat dimengerti dengan mudah. Gambar-gambar tersebut lebih etik dari gambar-gambar yang di gunakan pada meme yang ada di website dan meme tersebut bukan sebuah permainan. Permainan “*What Do You Meme?*” ini dapat membuka persepsi dengan melalui membaca gambar berdasarkan pemahaman dan pengalaman peserta, sedangkan dalam proses pendapatnya bukan persepsi yang statis dan pasti atau mempunyai satu jawaban individual dalam merespon stimulus mendekati jawabannya. Hasil dari tanggapan proyeksi seseorang dapat memberikan aspek ekspresif atau struktur respon, bagaimana subjek mengatakan atau berpendapat tentang visual atau gambar tentang objek utamanya dan pendukungnya. Individu mempersepsikan stimulus sebagai keseluruhan dalam merespon visual tersebut, melalui identifikasi fisik maupun kepribadiannya terhadap objek dan lingkungan dalam gambar tersebut. Dapat mengungkapkan kecenderungan kepribadiannya dan kebiasaannya dalam membuat cerita mengenai gambar-gambar yang diajikan tersebut.

Meme adalah "elemen budaya atau sistem perilaku yang diwariskan dari satu individu ke individu lain melalui imitasi atau perilaku non-genetik lainnya. Meme hadir dalam berbagai jenis dan format, termasuk, namun tidak terbatas pada, gambar, video, atau unggahan Twitter yang semakin berdampak pada komunikasi media sosial (French, J. H. (2017) dalam Suryawanshi dkk. 2020). Bentuk konten yang paling populer adalah meme, yaitu gambar yang mengandung teks. Karena sifat meme yang multimoda, seringkali sulit untuk memahami konten dari satu modalitas saja (He dkk., 2016). Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan kedua modalitas tersebut untuk memahami makna atau maksud meme. Sayangnya, meme berperan dalam menyebarkan kebencian di masyarakat, sehingga terdapat persyaratan untuk secara otomatis mengidentifikasi meme dengan konten yang menyinggung. Namun, karena sifatnya yang multimoda, meme yang seringkali merupakan kombinasi teks dan gambar sulit diatur dengan penyaringan otomatis. (Shardul Suryawanshi, dkk. 2020)

Namun, potensi kerugian yang tidak disengaja, sebagaimana disoroti oleh kriteria ketiga DDE, menimbulkan pertanyaan tentang tanggung jawab etis para pembuat meme. Meskipun sebagian besar individu mungkin tidak bermaksud merugikan Drake atau melanggar hukum hak cipta, penyebaran meme yang meluas dapat menimbulkan konsekuensi yang tidak terduga, baik bagi citra publiknya maupun nilai komersial karya aslinya. Hal ini sejalan dengan kekhawatiran yang dikemukakan oleh para akademisi seperti W. Phillips (2016), yang berpendapat bahwa

sifat viral meme dapat memperkuat pesan positif maupun negatif, yang berpotensi menyebabkan kerugian yang tidak disengaja bagi individu atau kelompok.. (Xiaoyi Sun. 2024)

3.4. Caption Card dan Photo Card Meme

Caption card adalah kartu yang berisi kalimat lucu atau jenaka yang digunakan untuk dijadikan sebuah komentar gambar meme yang ada *Photo Card*. *Photo Card* adalah kartu yang berisi gambar-gambar meme yang ada di internet, mulai dari meme terkenal sampai dengan gambar yang dibuat sendiri oleh “*What Do You Meme?*”.



Gambar 4. Tampilan Dari Caption Card Dan Photo Card
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.5. Cara Bermain Kartu Meme

Peserta yang memiliki pengikut Instagram terbanyak dapat menjadi yang pertama jadi juri kecuali jika seseorang pemain mempunyai *followers* dari hasil membeli. Permainan dapat dimulai bila semua pemain telah mengambil 7 kartu secara acak.

Juri akan memilih salah satu *Photo Card* dan meletakkan *Photo Card* pada dudukan kartu agar semua pemain dapat melihat dengan jelas *Photo Card* yang telah dipilih. Kemudian semua pemain memilih 7 *Caption Card* yang dirasa cocok menjadi pasangan kartu terlucu dengan *Photo Card*. Setiap pemain yang berpartisipasi akan memberikan kartu pilihannya kepada juri yang menurut pemain lucu.

Jika semua pemain telah memberikan satu yang telah dipilih, juri akan mengacak kartu yang telah didapat dan dibacakan satu-persatu kartunya dengan lantang. Jika telah dibaca semua kartunya, juri akan memilih caption terlucu dan pemain yang terpilih mendapatkan *Photo Card* sebagai piala dan satu *Photo Card* merupakan satu poin.

3.6. Analisis “*What Do You Meme?*”

Dalam penelitian ini, telah terdapat jawaban dari kuesioner dengan hasil yang mendukung dari sebagian besar responden sehingga permainan yang dipilih dapat dijadikan sebagai ide permainan sebagai alat komunikasi, mengungkapkan perasaan, dan ekspresi diri. Namun terdapat kelebihan dan kekurangan terhadap permainan ini, seperti yang terdapat pada tabel di bawah. Permainan ini sangat digemari pada umumnya namun permainan ini berasal dari barat, sehingga beberapa visual dan kontennya kurang sesuai dengan budaya kita. Di samping itu permainan ini lebih cocok untuk orang dewasa dikarenakan harganya yang cukup mahal, dan konten yang terbatas, sehingga dapat mengakibatkan membosankan serta konten didalamnya masih banyak yang tidak dapat dipahami oleh kalangan muda di Indonesia dan di samping itu belum membudayakan permainan kartu tersebut.

Tabel 1. Hasil Analisis Produk “*What Do You Meme?*”
Sumber: analisis pribadi

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Aturan permainan sangat ramah untuk pemain baru karena memiliki peraturan	Setelah sering dimainkan, variasi humor bisa terasa monoton atau mudah ditebak yang

	dan mempunyai cara bermain yang begitu mudah	disebabkan oleh konten yang terbatas
2	dari kolom komentar toko online, banyak pemain memberi ulasan game ini sangat lucu dan membuat suasana kumpul jadi seru	sebagian konten kartu mengandung humor dewasa, sehingga kurang cocok untuk semua umur meskipun telah dipisah pada produknya
3	Sangat cocok untuk acara kumpul keluarga atau teman	Tidak semua orang menyukai humor meme yang ada dalam permainan
4	Memiliki kartu tebal dan cetakan berkualitas	Permainan “ <i>What Do You Meme?</i> ” tergolong dalam permainan yang cukup mahal terutama untuk edisi <i>deluxe</i>
5	Dapat membuat cara bermain yang berbeda-beda	Beberapa meme sulit dipahami oleh sebagian pemain, terutama yang tidak mengikuti tren.

Sebelas dari enam belas responden telah mengetahui permainan kartu “*What Do You Meme?*” dan responden sebagian besar mengetahui permainan tersebut melalui media sosial seperti instagram dan tiktok yang menjadi peran penting dalam mengenali produk.



Gambar 5. Dokumentasi Hasil Jawaban Kuesioner
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.7. “*What Do You Meme?*” di Media Sosial

Seluruh responden menganggap permainan kartu “*What Do You Meme?*” menyenangkan seperti yang ada di media sosial dan responden berpendapat cara bermain yang lebih menyenangkan adalah memilih *Photo Card* seperti yang ada di media sosial meskipun ketentuan resmi dari permainan menyarankan permainan memilih *Caption Card*.

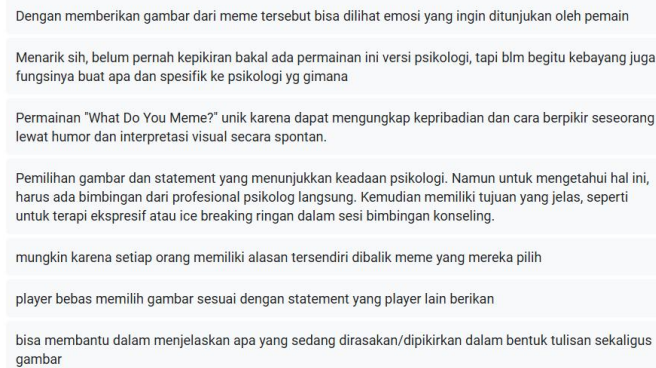


Gambar 6. Dokumentasi Hasil Jawaban Kuesioner
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Seluruh responden telah banyak memberikan berbagai macam pendapat terkait keunikan yang dimiliki permainan kartu “*What Do You Meme?*” seperti membantu mengungkapkan perasaan, membantu mengekspresikan diri dalam sebuah permainan, dan juga menjadi

permainan yang menghibur. Salah satu kuesioner memberikan pendapatnya terkait permainan ini, salah satu contoh pendapat atau komentar tersebut dapat dilihat bahwa mengharapkan bentuk dan visual yang terarah terhadap capaian untuk bisa menjadi sebuah terapi dari permainan ini serta mudah dipahami oleh Masyarakat kita. Hal ini dapat dilihat dari komentar pada gambar 7 dibawah ini.

Hal unik apa dari permainan "What Do You Meme?" sehingga cocok untuk dijadikan alat bantu psikologi?
14 jawaban



Gambar 7. Dokumentasi Hasil Jawaban Kuesioner
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari permainan "What Do You Meme?" dimata target audiens merupakan permainan yang cukup menghibur terutama dengan tujuan utamanya mengekspresikan perasaan yang dirasakan, dialami, dilihat, baik secara verbal & visual. Pemakaian visual dan peribahasa yang tidak umum, dengan bahasa 'slank', serta analogi, pesan dan ekspresi yang diberikan dalam bentuk keseharian sampai moment tertentu bukan berasal dari budaya lokal (Indonesia) namun pesan & ekspresi yang disuguhkan sebagian besar dapat dipahami dan mewakili perasaan target. Sesama pemain dapat menilai satu sama lain terhadap sebuah kondisi, sehingga dapat menumbuhkan rasa saling memahami / dimengerti, selain itu permainan ini dapat mengungkapkan ekspresi tanpa ragu, menumbuhkan rasa berani dalam mengungkapkan pendapat, menghargai perbedaan. Dengan permainan kartu ini memungkinkan dapat memberikan atau membantu cara lain dalam belajar untuk menumbuhkan solusi lain dalam berkomunikasi dan diharapkan pemain dapat terhibur sekaligus berkomunikasi lewat konten yang ada di dalam permainan. Adapun saran terhadap permainan kartu "What Do You Meme?" tersebut bisa mengambil etika bahasa dan budaya kita dengan budaya pop di Masyarakat saat ini, sehingga permainan ini dapat dipakai oleh berbagai kalangan Masyarakat kota khususnya, namun tidak menutup kemungkinan oleh masyarakat daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- <https://www.gameslearningsociety.org/what-do-you-meme-game-review/>
Gregory Benoit. 2023. What do you Meme? An Investigation of Social Media and Mathematical Identity. *Journal of Urban Mathematics Education*. Vol.16 No.1. <https://jume-ojs-tamu.tdl.org/jume/article/view/490>
- Beskow, D. M., Kumar, S., & Carley, K. M. (2020). The evolution of political memes: Detecting and characterizing internet memes with multi-modal deep learning. *Information Processing and Management*, 57(2), 102170.
- Suswandari dkk. 2022. Eksistensi Meme Sejarah dalam Wacana Membangun Kesadaran Sejarah: Studi Kasus Facebook Fanpage 'Neo Historia Indonesia'. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/fhs/index>.



- Joshua D. Brown. 2020. What Do You Meme, Professor? An Experiment Using “Memes” in Pharmacy Education. <https://www.mdpi.com/2226-4787/8/4/202>
- Rahmaniar Natsir, dkk. 2022. Penggunaan Permainan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Kelas II UPT SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jenepono. *Pinisi Journal of Education*. Vol. 2 No. 5. <https://eprints.unm.ac.id/33852/>
- Khairunnisak. 2015. Penggunaan Media Kartu sebagai Strategi dalam Pembelajaran Membaca Permulaan : Studi Kasus di Madrasah Ibtidiyah negri Rukoh, banda Aceh. *Jurnal pencerahan*. Vol.9, no.2 - 81
- Widarti. 2022. Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca melalui Media Kartu Kata Bergambar Siswa Kelas I Sekolah Dasar. <https://jurnal.uns.ac.id>. workshop Penguatan Kompetensi Guru 2022
- Shardul Suryawanshi, dkk. 2020. Multimodal Meme Dataset (MultiOFF) for Identifying Offensive Content in Image and Text. [Multimodal Meme Dataset \(MultiOFF\) for Identifying Offensive Content in Image and Text](#).
- Xiaoyi Sun. 2024. Copyright Concerns and Meme Morality. *Advances in Journalism and Communication*. Vol.12.No.3-428. <https://www.scirp.org/journal/paperinformation?paperid=135684>