



Eksistensi Meme Sejarah dalam Wacana Membangun Kesadaran Sejarah: Studi Kasus Facebook Fanpage ‘Neo Historia Indonesia’

Suswandari^{1*}, Mohammad Badrus Soleh², Nur Fajar Absor³

¹ Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA; suswandari@uhamka.ac.id

² Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA; jekiallstarf@gmail.com

³ Universitas Indraprasta PGRI; nurfajarabsor@gmail.com

*Korespondensi

Dikirim: 28-02-2022; Diterima: 24-07-2022; Diterbitkan: 29-12-2022

Abstract: Currently, memes are often used to convey various information in various dimensions, ranging from conveying aspirations, criticism, ideology, and even history. One that consistently produces historical memes is Neo Historia Indonesia, a Facebook fan page containing memes with a vision to introduce history in a fun approach. The objectives of this research are 1) to examine the phenomenon of Historical Memes as popular culture in Indonesia; 2) to examine the role of Neo Historia Indonesia in the discourse of building historical awareness; 3) to compile criteria for Historical Memes that have the potential to build historical awareness, and 4) explore the benefits of historical Memes as digital content. This study uses a qualitative method with a case study approach. In collecting data, this research uses interviews, observation, and documentation techniques. This study finds that Historical Memes in Neo Historia Indonesia, as a popular culture, have the potential to build historical awareness. This is because the Historical Memes in Neo Historia Indonesia interestingly convey historical content. Thus, Historical Memes can be an effective medium for conveying messages about historical content, especially for young people.

Keywords: historical consciousness; historical meme; neo historia Indonesia; popular culture

Abstrak: Saat ini, Meme kerap kali digunakan dalam penyampaian berbagai informasi dalam berbagai dimensi mulai dari penyampaian aspirasi, kritik, ideologi, bahkan sejarah. Salah satu yang memproduksi Meme sejarah secara konsisten ialah Neo Historia Indonesia, yakni sebuah Facebook fanpage yang berisi Meme dengan visi untuk mengenalkan sejarah dengan pendekatan yang menyenangkan. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah: 1) menelaah fenomena Meme sejarah sebagai budaya populer di Indonesia; 2) menelaah peran Neo Historia Indonesia dalam wacana membangun kesadaran sejarah; 3) menyusun kriteria Meme sejarah yang berpotensi membangun kesadaran sejarah; dan 4) menelusuri manfaat Meme sejarah sebagai sebuah konten digital. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Dalam pengumpulan datanya penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menemukan bahwa Meme sejarah di Neo Historia Indonesia sebagai budaya populer memiliki potensi untuk membangun kesadaran sejarah. Hal ini dikarenakan Meme sejarah yang ada di Neo Historia Indonesia menyampaikan konten sejarah secara menarik. Dengan demikian, Meme sejarah dapat menjadi media penyampai pesan mengenai konten sejarah yang efektif, khususnya bagi masyarakat muda.

Kata Kunci: budaya populer; kesadaran sejarah; meme sejarah; neo historia Indonesia



Jurnal Fajar Historia is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Arus globalisasi berkembang begitu cepat dalam berbagai bidang yang ada di sekitar manusia mulai dari pola komunikasi hingga ilmu pengetahuan dan teknologi. Masyarakat masa depan adalah masyarakat milenial yang menguasai dan dikuasai teknologi (Suswandari, 2010). Internet ialah salah satunya yang membawa berbagai perubahan di masyarakat (Situmorang, 2012). Hadirnya internet menjadi babak baru dalam perkembangan interaksi sosial yang saat ini muncul dan berkembang sebagai media sosial. Sehingga, dengan adanya media sosial memungkinkan manusia untuk berinteraksi tanpa terbatas oleh ruang dan waktu dengan memanfaatkan internet sebagai penunjang utama (Timbowo, 2016).

Komunikasi yang tak terbatas oleh ruang dan waktu memungkinkan manusia hari ini untuk mengenal dan bertukar berbagai budaya populer yang berkembang di setiap bagian dunia. Saat ini terdapat berbagai platform yang menunjang interaksi tersebut, seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan Youtube (Putri et al., 2016). Sedangkan, salah satu konten yang populer di kalangan masyarakat hari ini ialah Meme.

Meme pertama kali diperkenalkan dan dipopulerkan oleh Richard Dawkins dalam bukunya yang berjudul 'The Selfish Gene' sebagai sebuah unit transmisi budaya (Dawkins, 2018). Kemudian pada hari ini Meme berkembang menjadi sebuah budaya digital yang menyebar melalui internet dengan perannya sebagai media penyampai pesan. Meme internet terus berkembang dan hadir dalam berbagai bentuk mulai dari gambar, tulisan, hingga video serta menyesuaikan ke berbagai tema yang berkembang (Beskow et al., 2020). Salah satunya ialah Meme bertema sejarah yang belakangan dipopulerkan oleh Neo Historia Indonesia. Hadirnya Meme sejarah di kalangan masyarakat mempertegas posisi Meme sebagai media penyampai informasi yang populer dan fleksibel di kalangan masyarakat (Rastogi & Kashyap, 2019).

Eksistensi Meme sejarah sendiri dikatakan sebagai sebuah 'sumber sejarah' dalam bentuk digital yang telah ditambahkan, diubah, atau dikreasikan dan disesuaikan dengan selera humor, sehingga menimbulkan kesan menarik untuk dijadikan konsumsi publik (Haeri, 2019). Salah satu yang memproduksi konten Meme sejarah secara konsisten ialah Neo Historia Indonesia. Meme sejarah sebagai budaya populer seiring berjalannya waktu akan terus berkembang mengeksplorasi ke berbagai tema kesejarahan (Zannettou et al., 2018).

Sebelumnya telah terdapat beberapa penelitian yang melakukan penelitian serupa, yaitu: 1) Manggong (2019) yang penelitiannya mencoba menafsirkan relevansi penggunaan meme dan pesan Whatsapp dalam pembelajaran; 2) Makhortykh (2015) yang membahas mengenai situs ensiklopedia daring milik Lurkomor'e yang di dalamnya terdapat Meme sejarah. Penelitian ini menggambarkan bahwa Meme sejarah yang ada di Lurkomor'e memberikan alternatif narasi dari 'sejarah resmi' mengenai Perang Dunia II, meskipun perlu ditekankan bahwa Meme tersebut belum tentu benar dari sudut pandang sejarah; dan 3) Rozikin (2021) yang memberikan solusi untuk meningkatkan rasa nasionalisme Generasi Z di Indonesia dengan cara menyebarluaskan Meme sejarah, terutama di media sosial yang dipadukan dengan

pembelajaran sejarah di sekolah. Namun, ketiganya belum memfokuskan penelitiannya dalam melihat Meme sebagai wacana dalam membangun kesadaran sejarah.

Maka dari itu, penelitian ini penting dilakukan yang bertujuan untuk: 1) menelaah fenomena Meme sebagai budaya populer di Indonesia; 2) menelaah peran Neo Historia Indonesia dalam wacana membangun kesadaran sejarah; 3) menyusun kriteria Meme sejarah yang berpotensi membangun kesadaran sejarah; dan 4) menelusuri manfaat Meme sejarah sebagai sebuah konten digital.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dengan tujuan mampu mengekstrak penelitian secara mendetail dan mendalam (Yin, 2019). Pengumpulan data dalam penelitian ini pun menggunakan metode wawancara dan dokumentasi (Wirawan, 2016). Kemudian, untuk memperdalam pengumpulan data dilakukan observasi yang mengacu pada pendekatan yang dilakukan Listiyorini (2017), yaitu dengan memetakan Meme yang akan diobservasi dengan detail yaitu; 1). Meme yang diobservasi berupa Meme bertema sejarah yang berkaitan dengan sejarah Indonesia. 2). Format Meme yang diobservasi berupa gambar. 3). Rentang waktu dilakukannya observasi dimulai dari bulan Maret sampai Juni 2021. 4). Interaksi yang diobservasi berupa komentar dan respons yang berkaitan dengan Meme sejarah. 5). Jumlah reaksi yang terdapat di postingan.

Dalam penelitian ini, sampel penelitian yang dipilih ialah dua dari sepuluh admin yang menjadi informan, yang berasal langsung dari Neo Historia Indonesia. Dikarenakan situasi Pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia, wawancara dilakukan dengan menggunakan Google Meet yang kemudian direkam seperti wawancara pada umumnya. Sejalan dengan hal tersebut, maka untuk memperkaya data dilakukan triangulasi data dengan menggunakan wawancara sebagai sumber data utama yang kemudian disandingkan dengan data observasi dan dokumentasi (Ali & Asrori, 2014).

Hasil Penelitian

Eksistensi Meme Sejarah Sebagai Budaya Populer dan Perkembangannya

Meme sebagai budaya populer di Indonesia sendiri tidak hadir dengan sendirinya di Indonesia, hadirnya Meme di Indonesia sendiri sejalan dengan berkembangnya dunia maya, yaitu internet. Sampai saat ini belum ada yang mampu mendeskripsikan sejarah Meme di Indonesia dengan konkret dan kredibel. Akan tetapi, satu hal yang pasti hadirnya Meme sendiri dimulai sejak hal tersebut terdeskripsikan dalam salah satu karya Dawkins, (2018) 'Selfish Gene' pada tahun 1970. Sejak saat itu menurut Beskow et al. (2020), mulai banyak penelitian yang mengkaji korelasi antara Meme dengan kebudayaan hingga kemudian muncul penulisan paling populer berikutnya yang ditulis oleh Blackmore yang juga dikutip oleh Beskow mengenai kemampuan Meme dalam menyampaikan sebuah ide dan gagasan.

Namun, di Indonesia sendiri pada saat itu Meme belum dikenal luas. Meme mulai dikenal di Indonesia ketika jaringan internet di Indonesia sudah 3G dan mulai dapat dinikmati kalangan menengah ke bawah. Tepatnya ketika populasi pengguna media sosial *mainstream* bernama

Facebook mulai beranjak populer di kalangan masyarakat muda Indonesia. Hadirnya Meme di Indonesia dipelopori oleh salah satu *fanpage* di Facebook dengan nama 'Meme Comic Indonesia' (MCI) yang kala itu dipelopori oleh admin P sebagai penggagas ide *fanpage* Meme tersebut.

Meme tersebut diadopsi olehnya dari salah satu website luar negeri, yaitu 'Trolino' dan 'Troll Comic' yang kemudian dibawa ke Indonesia. Di luar ekspektasi, ternyata Meme menjadi sesuatu yang menarik bagi kalangan masyarakat muda kala itu hingga tercatat pada Jum'at, 17 Agustus 2012 tercatat *likers (followers)* dari MCI mencapai angka lebih dari 50.000 orang. Hal ini menandai popularitas Meme di Indonesia pada saat itu yang kemudian melahirkan banyak komunitas Meme lainnya, seperti *1cak.com* dan 'Meme Rage Comic Indonesia' MRCI). Sehingga, lambat laun format Meme di jagat internet Indonesia mulai berkembang dan menunjukkan pasarnya tersendiri di kalangan masyarakat muda Indonesia. Meme kala itu belum berformat variatif seperti saat ini dan bahkan definisinya sendiri belum begitu konkret dan jelas. Adapun yang dimaksud Meme menurut informan HAN (Wawancara Pribadi, 2 November 2020): "Sejenis karikatur, tapi tidak digambar. Templat gambarnya menggunakan film atau foto atau apapun dari kehidupan sehari-hari yang sedang populer itulah Meme. Itu definisi saya ya, menurut saya Meme ya begitu".

Davidson dalam Beskow et al., (2020) mengatakan pada awal perkembangannya, Meme di internet tidak memiliki identitas yang jelas dan bersifat anonim, sehingga dianggap sebagai perwujudan atas kebebasan. Hal ini juga yang terjadi di Indonesia, kala itu maraknya pembuatan Meme tanpa identitas ternyata menimbulkan masalah baru di kalangan penikmat Meme itu sendiri, seperti rawannya klaim atas pembuatan yang mengatasnamakan komunitas besar tertentu yang seakan menjadi hal wajar, yakni mencuri sebuah konten di internet dan kemudian mengklaimnya. Pernyataan ini pun didukung pula oleh informan HAN yang menyatakan: "Sudah pasti harus ada watermarknya, jika tidak pasti dicuri. Watermark komunitas atau organisasi anda seperti itu, jika tidak, akan dicuri".

Sehingga, idealnya sebuah Meme harus memiliki identitas berupa watermark. Dari masalah tersebut akhirnya tren watermark mulai muncul dan menempel pada Meme tertentu dengan latar belakang komunitas tertentu sebagai jawaban atas rawannya pencurian Meme dan klaim atas Meme yang diposting di dunia maya. Menurut Nugraha et al. (2015), paling tidak terdapat lima motif seseorang memposting sebuah Meme, yaitu: (1) motif ingin tahu; (2) motif ingin menghibur; (3) motif cinta; (4) motif ekspresi; dan (5) motif harga diri.

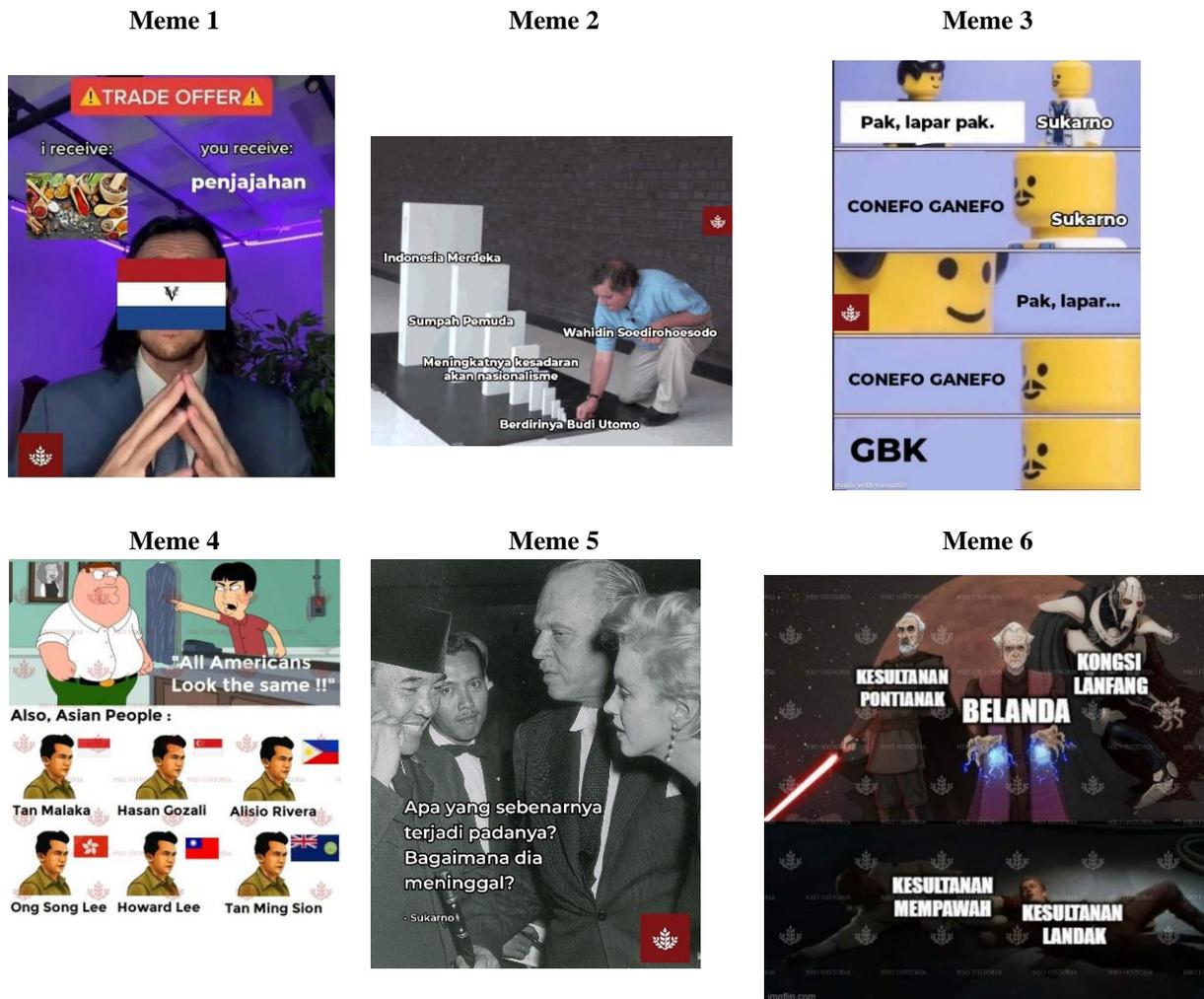
Dalam konteks di atas dapat dikatakan hal tersebut dilatarbelakangi oleh motif harga diri yang muncul oleh pembuat Meme yang ingin dihargai usahanya ketika membuat Meme. Sejalan dengan hal tersebut, Meme terus berkembang sebagai budaya populer di Indonesia dengan luar biasa sebagaimana yang disampaikan Heryanto (2015) bahwa budaya populer memiliki peran sebagai pemasok komoditas dari atas menuju bawah (masyarakat luas) sebagai konsumen. Peran Meme yang sudah menjadi budaya populer perlahan membawa bentuk kebudayaan baru di setiap komunitasnya dengan ciri yang berbeda pada setiap komunitasnya yang disesuaikan dengan para penikmatnya (konsumennya).

Sebagaimana yang dikatakan oleh Zannettou et al. (2018) 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.

Peran Neo Historia dalam Membangun Kesadaran Sejarah

Dalam konteks saat ini, tepatnya di tengah era globalisasi, arus informasi menjadi begitu cepat untuk menyebarkan budaya dan melahirkan budaya konsumerisme berlebihan yang tak bisa dihindari. Permasalahan yang sebenarnya ialah cara manusia dalam menanggapi masalah dilematis ini terjebak di antara mau atau tidak mau untuk menanggulangi masalah tersebut. Kondisi ini membuat Indonesia khususnya masyarakat muda terbawa arus globalisasi yang menyebabkan mereka tenggelam dalam menikmati kebudayaan orang lain dan cenderung mulai meninggalkan identitas kebudayaannya sendiri. Pandangan ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh van Dis dalam Amoro (2015) bahwa orang Indonesia umumnya tidak menyukai sejarahnya sendiri dan cenderung lebih menyukai mitos. Alasan utama atas kurang disukainya sejarah sendiri umumnya disebabkan minat baca yang kurang dari kalangan masyarakat Indonesia. Begitu juga informan yang peneliti wawancarai mengatakan hal serupa, HAN mengatakan bahwa orang Indonesia lebih menyukai sesuatu yang simpel dan tidak merepotkan. Oleh karena itu, Neo Historia Indonesia hadir membawakan konsep pendekatan dalam meningkatkan minat terhadap literasi sejarah secara menyenangkan.

Dalam pelaksanaannya, Neo Historia Indonesia memiliki peran yang besar sebagai inovator yang membawakan napas baru dalam dunia kesejarahan di Indonesia. Neo Historia Indonesia sendiri memiliki ruang jangkauan hingga 20.000 pembaca. Walaupun tidak semuanya aktif berinteraksi langsung bersama dengan Neo Historia Indonesia melalui komentar ataupun melalui kolom reaksi. Di sisi lain, di tengah banyaknya berita hoaks mengatasnamakan sejarah salah satunya seperti pemberitaan mengenai Sunda Empire yang membuat masyarakat sulit untuk mendekati diri terhadap kebenaran sejarah dan membuat terjebak di dalam distorsi kesejarahan, Neo Historia Indonesia memberikan solusi atas permasalahan tersebut dengan berusaha menjadikan Meme sejarah sebagai media penyampaian informasi yang simpel dan mudah dicerna serta memberikan referensi yang mampu dipertanggungjawabkan secara konkret. Berikut ini adalah beberapa Meme yang diposting oleh Neo Historia Indonesia berdasarkan lima kriteria yang sudah peneliti uraikan di dalam metode penelitian.



Gambar 1. Beberapa Meme Sejarah Neo Historia Indonesia yang Diteliti

Sumber: Hasil Observasi Lapangan, 2021

Dari beberapa Meme yang diteliti tersebut, terdapat lebih dari 500 tanggapan di masing-masing Meme yang diunggah oleh Neo Historia Indonesia, dengan Meme 4 yang memiliki jumlah *like* terbanyak, yakni 1.300 *like*. Adapun, komentar para warganet juga beragam, ada yang pro dan kontra dengan Meme yang diunggah oleh Neo Historia Indonesia. Peran dari Neo Historia Indonesia dalam membangun kembali kesadaran sejarah menggunakan cara yang relevan dan pendekatan yang cenderung mudah dipahami dan dekat dengan anak muda, yaitu Meme bertema sejarah.

Sejarah sendiri menurut Kuntowijoyo (2005) merupakan rekonstruksi masa lalu, sedangkan Meme merupakan media yang fleksibel dan mampu masuk ke dalam konteks dan tema apapun, baik itu musik, film, game, dan sebagainya. Sehingga, dengan hadirnya Meme sebagai media penyampaian sejarah dapat dinikmati secara mudah oleh masyarakat luas, khususnya masyarakat muda Indonesia di media sosial seperti yang terdapat pada Gambar 1.

Kesadaran sejarah sendiri pada dasarnya merupakan tanggung jawab pribadi dalam mengenal dirinya dan identitasnya, tetapi akan lebih baik apabila kesadaran sejarah dibangun berdasarkan kesadaran sejarah secara kolektif (Wijaya & Permatasari, 2019). Sejalan dengan tersebut Peran Neo Historia Indonesia sebagai wadah para pecinta Meme sejarah memiliki potensi yang besar dalam membangun kembali kesadaran sejarah. Di sisi lain, media penyampaian yang baru dari Neo Historia Indonesia menjadi pendekatan sudut pandang baru dalam memahami sejarah bagi masyarakat Indonesia.

Konsep Ideal Meme dalam Upaya Membangun Kesadaran Sejarah

Meme sebagai media penyampai informasi pada umumnya bersifat fleksibel dan mampu masuk kemana saja, akan tetapi berdasarkan formatnya Meme memiliki aturan tak tertulis untuk digunakan dan disampaikan, sehingga tidak menyebabkan misinterpretasi oleh penikmatnya. Oleh karena itu, sebisa mungkin Meme yang disampaikan sesuai dengan format yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Dalam konteks ini, Meme sejarah pun memiliki beberapa konsep ideal agar mampu membangun kembali kesadaran sejarah. Adapun konsep kesadaran sejarah yang digunakan dalam penelitian ini merujuk kepada penelitian Aisiah et al. (2016), yakni komponen ‘Pengetahuan Peristiwa Sejarah’ dan ‘Makna Peristiwa Sejarah’ dengan indikator yang ada di bawah ini.

Tabel 1. Komponen dan Indikator Kesadaran Sejarah

| Komponen | Indikator |
|-------------------------------|---|
| Pengetahuan Peristiwa Sejarah | Peristiwa Tokoh Waktu Tempat Sebab |
| Makna Peristiwa Sejarah | Dampak Positif Dampak Negatif Nilai Positif |

Sumber: Aisiah et al., 2016

Sejalan dengan hal tersebut, Meme sejarah yang dikembangkan oleh Neo Historia Indonesia pun memiliki pola tersendiri sebagaimana yang dikatakan Zannettou bahwa Meme memiliki pola dan identitasnya sendiri tergantung komunitas tersebut mengembangkannya (Zannettou et al., 2018). Meme sejarah yang diproduksi oleh Neo Historia Indonesia sendiri sebelum dipublikasikan telah melalui verifikasi ketat yang dilakukan oleh para admin. Sehingga, tidak terjadi permasalahan ketika diposting dan dapat dipertanggungjawabkan secara konkret. Adapun urutan konsep Meme sejarah yang ideal menurut DN dan HAN (Wawancara Pribadi, 2 November 2020) ialah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan draf artikel yang akan disandingkan dengan Meme sejarah.
2. Menyiapkan templat Meme yang relevan dengan topik artikel supaya tidak terjadi *misused*.
3. Memberikan watermark mewakili instansi ataupun perorangan, sehingga bisa dipertanggungjawabkan.

4. Merekonstruksi format Meme agar sesuai dengan konteks kesejarahan yang akan disampaikan.
5. Memastikan bahasa pada Meme mudah dipahami dan dimengerti.
6. Caption sejarah yang disandingkan bersama Meme memiliki referensi yang jelas dan kredibel.
7. Tidak memuat unsur yang menyinggung SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan).
8. Tidak melanggar UUD 1945, Pancasila, standar komunitas, dan KUHP.
9. Menjaga marwah dan martabat tokoh, kejadian, serta pemikiran.
10. Meme sejarah disandingkan dengan caption kesejarahan ketika disampaikan.
11. Menyertakan referensi yang kredibel.

Berdasarkan kesebelas konsep dasar ini, maka Meme sejarah dapat dengan jelas dan mudah dipahami serta tetap menjaga nilai kesejarahannya. Sehingga, ketika terjadi kritik terhadap Meme atau caption sejarah yang telah diposting dapat dipertanggungjawabkan keabsahan datanya. Di sisi lain tidak menyebabkan distorsi pemahaman sejarah dan menjadi stimulan bagi masyarakat untuk mengenal sejarah jauh lebih dalam lagi.

Manfaat Meme Sejarah sebagai Budaya Populer dalam Membangun Kesadaran Sejarah

Saat ini berbagai pendekatan telah dilakukan dalam menyampaikan sejarah sebagai suatu ilmu, akan tetapi citra sejarah yang membosankan dan tidak relevan dengan konteks kehidupan saat ini masih saja menempel di ruang kelas (Budiarti et al., 2018; Sayono, 2013). Selain itu, pada masa sekarang ini kurangnya pemahaman sejarah dapat melunturkan nilai nasionalisme, kesadaran terhadap identitas pribadi, dan satuan moral bangsa. Sehingga, dibutuhkan cara yang menarik untuk menyampaikan sejarah dengan menyenangkan seperti yang dilakukan oleh Neo Historia Indonesia. Dengan demikian, Neo Historia Indonesia berperan dalam mengenalkan Meme sebagai pendekatan baru dalam memahami sejarah. Akan tetapi, peran ini perlu disikapi serius dan penuh tanggung jawab oleh mereka yang membawakannya. Hal ini dikarenakan berbicara sejarah dan kesadaran sejarah bukanlah hal yang remeh. Sejarah dan kesadaran sejarah hanya mampu dibicarakan dengan ingatan dan diangkat dengan nalar kritis yang tajam.

Terdapat manfaat Meme sejarah sebagai sebuah media penyampai informasi sejarah, yakni penyampaian informasi yang mudah diterima, karena Meme sendiri memberikan ilustrasi terhadap konteks kesejarahan yang disampaikan. Pandangan ini sejalan dengan yang diuraikan oleh Soleh et al. (2021), bahwa Meme hadir sebagai media komunikasi yang efektif digunakan khususnya untuk menyampaikan informasi, sehingga mudah dan cepat dipahami. Hal ini tentu mengikis kendala penyampaian sejarah yang umumnya sulit untuk disampaikan dan sulit juga untuk dipahami.

Manfaat lain dari Meme sejarah ialah Meme hadir sebagai stimulan bagi orang-orang yang belum atau sudah mengenal konteks sejarah yang dibawakan, sehingga ingin mengetahuinya lebih dalam. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Ankersmit (1987) dalam bukunya, yakni hal-hal unik lebih menarik untuk menambah rasa penasaran terhadap sejarah. Meme sejarah di sini berpotensi membangkitkan kesadaran sejarah melalui beragam konteks yang dibawakan oleh Neo Historia Indonesia. Pentingnya kesadaran sejarah menjadi urgensi

tersendiri untuk bangsa dan negara ini, sehingga perlu disampaikan sedini mungkin dan seefektif mungkin, khususnya untuk membangun moralitas sebagai sebuah bangsa, baik untuk individu dan masyarakat luas. Oleh karena itu, Meme hadir sebagai alternatif literatur sejarah dalam wacana mengangkat kesadaran sejarah.

Kesimpulan

Meme dan budaya populer adalah kedua hal yang tak dapat dipisahkan mengingat sejarah Meme di Indonesia, khususnya Meme hari ini dapat menjadi bentuk populernya suatu budaya. Meme dapat berbentuk apapun yang ada di sekitar manusia dan apapun yang terdapat di kepala manusia. Seperti halnya budaya populer yang sering kali ditemui, baik berupa musik, film, bahkan tulisan sekalipun yang diproduksi secara massal dengan tujuan komersil maupun tidak. Peran Neo Historia Indonesia dalam mengangkat tema Meme sejarah menjadi angin segar dalam dunia literatur sejarah selain mempopulerkan penyampaian sejarah secara menarik juga menyusun dan merumuskan kaidah Meme yang memiliki potensi membangun kesadaran sejarah. Hadirnya Meme sejarah sebagai budaya populer menandai bahwa Meme juga dapat memberikan dampak yang positif sebagai media komunikasi untuk menyampaikan berbagai pendekatan ilmu pengetahuan, khususnya pendekatan dalam menyampaikan sejarah. Akan tetapi, diperlukan tanggung jawab yang besar pula dalam membawakan konten dan narasi kesejarahan yang diangkat ke permukaan, sehingga hal yang disampaikan relevan, kredibel, dan dapat membangun kesadaran sejarah. Hal ini mempertegas posisi Meme sejarah sebagai media penyampai pesan mengenai konten sejarah yang efektif, khususnya bagi masyarakat muda.

Daftar Rujukan

- Aisiah, A., Suhartono, S., & Sumarno, S. (2016). The measurement model of historical awareness. *REID (Research and Evaluation in Education)*, 2(2), 108–121.
- Ali, M., & Asrori, M. (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Amoro, K. (2015). Membangun Kesadaran Berawal Dari Pemahaman; Relasi Pemahaman Sejarah dengan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Fkip Universitas Muhammadiyah Metro. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 3(2), 109–118. <https://doi.org/10.24127/hj.v3i2.150>.
- Ankersmit, F. (1987). *Refleksi tentang Sejarah: Pendapat-Pendapat Modern tentang Filsafat Sejarah*. Gramedia.
- 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. <https://doi.org/10.1016/j.ipm.2019.102170>
- Budiarti, E., Zidni, Z., & Saputra, B. E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X MA NW Lenek Lauq. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 2(2), 142–154. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/fhs.v2i2.1372>
- Dawkins, R. (2018). *The Selfish Gene* (2nd ed.). KPG.
- DN, Wawancara Pribadi, 2 November 2020.

- Haeri, I. Z. (2019). Foto Sejarah Pada Media Digital: Pewarnaan Dan Meme Berkonten Sejarah. *SASDAYA: Gadjah Mada Journal of Humanities*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.22146/sasdayajournal.43884>
- HAN, Wawancara Pribadi, 2 November 2020.
- Heryanto, A. (2015). Identitas dan Kenikmatan: Politik Budaya Layar Indonesia. In *Kpg* (5th ed.). KPG.
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Tiara Wacana.
- Listiyorini, A. (2017). Wacana humor dalam meme di media online sebagai potret kehidupan sebagian masyarakat Indonesia. *Dalam Litera*, 16.
- Makhortykh, M. (2015). Everything for the Lulz: Historical Memes and World War II Memory on Lurkomor'e. *Digital Icons*, 13(May 2015), 63–90.
- Manggong, L. (2019). The Use of Memes and Whatsapp Message in Teaching Literature. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 12–22. <https://doi.org/10.21009/aksis.030102>
- Nugraha, A., Hasanah Sudrajat, R., & Primadani Satria Putri, B. (2015). Fenomena Meme Di Media Sosial: Studi Etnografi Virtual Posting Meme Pada Pengguna Media Sosial Instagram. *Jurnal Sosioteknologi*, 14(3), 237–245. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2015.14.3.3>
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & S., M. B. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625>
- Rastogi, S., & Kashyap, S. (2019). *Political Memes and Perceptions: a Study of Memes As a Political Communication Tool in the Indian Context*. 5(1), 35–48. <https://doi.org/10.17501/24246778.2019.5104>
- Rozikin, F. C. (2021). Historical Meme As a Solution to Improve Generation Z Nationalism in Indonesia. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 9(2), 151. <https://doi.org/10.24127/hj.v9i2.3823>
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 7(1), 9–17. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/sb.v7i1.4733>
- Situmorang, J. R. (2012). Pemanfaatan Internet Sebagai New Media Dalam Bidang Politik, Bisnis, Pendidikan Dan Sosial Budaya. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 8(1), 77–91. <https://doi.org/10.26593/jab.v8i1.418>.
- Soleh, M. B., Anisa, Y. H., Absor, N. F., Suswandari, & Edison, R. E. (2021). Differences of Visual Attention to Memes: An Eye Tracking Study. *Proceedings of the 1st Annual International Conference on Natural and Social Science Education (ICNSSE 2020)*, 547(Icnsse 2020), 146–150. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210430.022>
- Suswandari. (2010). Paradigma Pendidikan Sejarah Dalam Menghadapi Tantangan Masa Depan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 331–342. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.216>
- Timbowo, D. (2016). Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi (Studi pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas

Suswandari, Mohammad Badrus Soleh, Nur Fajar Absor

Eksistensi Meme Sejarah dalam Wacana Membangun Kesadaran Sejarah: Studi Kasus Facebook Fanpage 'Neo Historia Indonesia'

Sam Ratulangi). *E-Journal "Acta Diurna,"* V(2), 1–13.

Wijaya, J. H., & Permatasari, I. A. (2019). Capaian Masa Pemerintahan Presiden BJ. Habibie dan Megawati di Indonesia. *Cakrawala*, 12(2), 196–207. <https://doi.org/10.32781/cakrawala.v12i2.274>

Wirawan. (2016). *Evaluasi: Teori, Model, Metodologi, Standar, Aplikasi dan Profesi*. Rajawali Pers.

Yin, R. K. (2019). *Studi Kasus: Desain dan Metode*. Rajawali Pers.

Zannettou, S., Cauleld, T., Blackburn, J., De Cristofaro, E., Sirivianos, M., Stringhini, G., & Suarez-Tangil, G. (2018). On the origins of memes by means of fringe web communities. *Proceedings of the ACM SIGCOMM Internet Measurement Conference, IMC, Imc*, 188–202. <https://doi.org/10.1145/3278532.3278550>.