

MENILIK MEMETIKA SEBAGAI KOLEKSI BARU TEORI KEBUDAYAAN

Olivia Cindy Monica

| Undergraduate Student
Faculty of Philosophy
Parahyangan Catholic University
Bandung, Indonesia

Abstract:

Evolution process not only occurs in the biological area, but also in the cultural area. On the one hand, from one of the evolution theories, it has been known that the unit of replication is gene. On the other hand, the unit of transmission and replication in the cultural evolution can be associated with *meme*. Similar to genes that propagate themselves through a process called reproduction, memes also propagate themselves from person to person through a process called imitation. By way of imitation, memetic theory explains the development and the evolution of a culture. Imitating others points to the phenomena where ideas, information, behaviour, things, or style are passed on or spread/repeated by certain people. The process in which cultural elements (*memes*) are passed onto other groups can be considered as a sort of cultural transmission. Memes propagate for themselves and in this way they survive and exist in the human culture. Human mind has the ability for imitating information and ideas, therefore a human being is seen as an agent of meme evolution. Memes are spread out through human interactions and the various kinds of media. In this sense, culture will always be in the state of developing and changing.

Keywords:

evolution • culture • memetic • mimesis • meme • imitation • human mind

Pendahuluan

Bagaimana jadinya jika kebudayaan tidak menitikberatkan manusia, tetapi sisi elemen kultural sebagai aktor perkembangannya? Teori kebudayaan yang menganalisis manusia dan kulturnya sering kali bernuansa antroposentris. Hal tersebut membawa implikasi bahwa teori sering kali menempatkan telaaahnya pada manusia sebagai aktor utama dalam laju peristiwa budaya. Teori memetika merupakan teori yang menganalisis perkembangan budaya dilihat dari elemen atau unit kultural. Memetika yang diperkenalkan oleh Richard Dawkins melihat laju kebudayaan layaknya evolusi. Dalam teori evolusi kultural sendiri terdapat dua pendekatan yang berbeda dalam menafsirkan kebudayaan. Ada yang disebut sebagai *organism-centered* dan *memetic-centered*.¹ Perbedaan diantara keduanya terletak pada aktor kelangsungan budaya. Perspektif *Organic-Centered* menganggap kebudayaan manusia dapat berlangsung karena individu (organisme) yang lebih berperan aktif dalam memilah dan memilih unsur-unsur budaya. Sementara, evolusi kebudayaan dalam perspektif teoretikus *memetic-centered* berlangsung melalui persebaran unit kultural yang disebut *meme*.

Meme yang adalah unit atau elemen kultural disebarkan dari akal budi orang ke orang melalui proses imitasi. Kecenderungan manusia secara alamiah ialah menjadi imitator dan penyeleksi.² Tidak jarang seseorang meniru instruksi, cara bersikap, gaya berbicara, gaya berbusana, cara bertahan hidup, atau ajaran dari orang lain yang sudah berpengalaman. Berbagai tindakan itu membantunya beradaptasi dengan dunianya dan dalam realitasnya. Kecenderungan tersebut juga merupakan bagian dari aktivitas internalisasi aspek-aspek budaya dan mempelajari keterampilan yang kompleks. Artinya, akan selalu berlangsung proses transmisi ide atau gagasan, tindakan, dan berbagai meme unit kultural lainnya.

Dari Gen Biologis Menuju Meme Budaya

Meme adalah semua ide, gagasan, perilaku, istilah, keahlian, senandung, gaya hidup, dan hal-hal serupa lain yang dapat ditiru dan disebarkan dari satu orang ke orang yang lain. Dalam pengertian yang lebih luas, meme

merupakan berbagai wujud kebudayaan yang dapat direplikasi, ditiru, atau diwariskan oleh dan antarmanusia. Terminologi ‘meme’ pertama kali diperkenalkan oleh seorang ahli biologi evolusioner, Richard Dawkins, dalam *The Selfish Gene* yang terbit pada 1976. Terminologi meme sendiri berakar dari *mimeme* yang adalah Bahasa Yunani dan memiliki arti imitasi. Oleh Dawkins, diambil kata ‘meme’ karena menurutnya agar berima sama dengan istilah dalam bidang ilmu biologi yang adalah wilayah kerjanya, *gene* (gen).³

Genetika manusia merupakan perangkat internal tubuh manusia yang ada untuk menggandakan diri dan adalah aktor utama evolusi manusia. Dalam bukunya, Dawkins menganggap bahwa evolusi lebih baik dipahami sebagai kompetisi yang berlangsung antargen.⁴ Gen manusia, menurut Dawkins selalu saling berkompetisi untuk kepentingan dan keuntungan gen itu sendiri, yaitu kelangsungan hidup para gen. ‘Keegoisan’ para gen membuat ‘mereka’ hanya tertarik untuk menggandakan diri dan diwariskan pada generasi berikutnya. Maksud dari penggunaan kata ‘egois’ tersebut tidak berarti bahwa gen memiliki kehendak maupun emosi yang membuatnya dapat bergerak dan bekerja, melainkan hanyalah suatu pengandaian hiperbolis untuk menggambarkan kondisi atau fungsi alamiah gen, yaitu mereplikasi diri demi kelangsungan hidupnya sendiri.

Pandangan Dawkins dipengaruhi oleh teori Evolusi yang telah terlebih dahulu dikemukakan oleh Charles Darwin. Teori evolusi Darwin pada intinya menunjukkan elemen esensial kehidupan, yaitu variasi, seleksi, dan replikasi. Dawkins menganggap teori evolusi tidak hanya terbatas pada pembahasan biologis, tetapi evolusi dapat diaplikasikan dalam memahami bidang lain. Dalam bukunya, Dawkins meyakini dengan sangat bahwa prinsip dasar yang berlaku secara umum bagi kehidupan ialah bahwa kehidupan berevolusi melalui prinsip replikasi.⁵ Ia menemukan bahwa evolusi tidak berlangsung secara biologis saja, tetapi turut berlangsung evolusi kebudayaan. Dawkins menganggap bahwa pewarisan budaya sama halnya dengan pewarisan genetik karena pada dasarnya pewarisan menimbulkan sebetuk evolusi.⁶ Dari cara kerja gen, dapat dikatakan bahwa Dawkins menyadari ada hal lain yang secara analogis memiliki sifat seturut dengan cara kerja genetika, namun berlangsung di tingkat kultural. Proses meniru atau mengimitasi yang dilakukan secara kultural

oleh manusia, adalah bentuk lain dari mekanisme gen. Perbedaannya ialah tindakan tersebut bekerja dalam wilayah yang luas, dinamis, kompleks dan melibatkan keragaman sosial-kultural kehidupan manusia, serta berlangsung antara manusia ke manusia.

Ontologi meme dalam keberlangsungan budaya pada prinsipnya sama artinya dengan gen untuk keberlangsungan tubuh biologis. Secara analogis, meme sama dengan gen dalam hal keduanya adalah aktor replikasi. Namun, keduanya tidak dapat dikatakan sama di luar pengertian tersebut. Keduanya berbeda, menurut Susan Blackmore, oleh karena gen merupakan instruksi pembuat protein yang disimpan dalam sel-sel tubuh untuk kemudian diturunkan melalui proses reproduksi. Sementara itu, meme merupakan instruksi yang berisi perilaku untuk kemudian disimpan dalam otak atau media lain lalu diturunkan melalui imitasi.⁷ Dibanding gen yang membutuhkan proses reproduksi untuk dapat tersebar, proses persebaran meme kultural, meme gagasan, meme perilaku, dan sejenisnya tidak memiliki batasan cakupan wilayah untuk menyebar. Gerak transmisi meme lebih fleksibel dan dapat terjadi kapan saja oleh karena akan terus tergantung pada gerak dan aktivitas interaksi manusia.

Teori meme menginspirasi, karena di satu sisi orang disuguhi perspektif teori baru dalam membaca kebudayaan atau fenomena di sekelilingnya. Di sisi yang lain orang secara bersamaan membaca situasi tersebut tanpa lepas dari peringatan bahwa meme-lah yang menyebabkan hal tersebut terjadi. Ketika orang mencoba menganalisis fenomena suatu meme, secara bersamaan, menurut teori memetika,⁸ sebenarnya meme tersebut yang membuat orang melakukan analisis terhadapnya, semata-mata agar meme tersebut tetap hidup dan semakin tersebar.

Memetika atau Mimetika?

Diskursus yang mengulas konsep peniruan telah banyak dibahas oleh pemikir masyhur dunia filsafat, misalnya oleh Plato dan Aristoteles. Alih-alih memperkenalkan memetika, keduanya memperkenalkan istilah *mimesis*. Mimesis merupakan teori yang sifatnya luas, dalam arti dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai hal. Sejak era Yunani dengan kebiasaan berpikir masyarakatnya, teori mimesis tidak terbatas pada pembicaraan

dan hakikat seni saja. Mimesis menghubungkan gagasan-gagasan estetis ke arah yang lebih general seperti perilaku sosial, relasi sosial maupun dengan alam. Plato dan Aristoteles memulai diskursus konsep tiruan tersebut dari ranah estetika dan seni. Plato khususnya tidak secara spesifik membatasi diri membahas mimesis dalam pembicaraan menyangkut estetika saja, tetapi diskursus mimesis digunakan juga dalam pembahasan yang lebih dalam, menyangkut pertanyaan-pertanyaan seputar hakikat manusia dan dunia politik.⁹

Term mimesis secara orisinal berarti *miming* atau *mimicking* (meniru).¹⁰ Mimesis dalam pengertian Plato membedakan antara yang *real* dan yang tiruan, khususnya dalam hal membicarakan seni. Menurutnya, seni hanyalah proyeksi daripada sesuatu yang real. Dengan kata lain, seni hanyalah representasi, proses meniru, atau hasil tiruan dari sesuatu yang sifatnya sejati, abadi, dan kekal. Apa yang sejati dan yang *real* hanyalah bertempat di dunia idea, dunia yang tidak pernah bisa benar-benar diwujudkan di dunia manusia. Pengrajin hanya membuat kursi, tetapi dia bukan membuat kursi yang asli dan sejati. Kursi yang asli dan yang *real* hanya ada dalam dunia idea dan sang pengrajin hanya membuat tiruan semata. Begitu pula dengan pelukis. Pelukis hanya melukis representasi dari suatu tiruan. Hal itu hanya membuatnya semakin jauh dari apa yang benar-benar *real*. Nuansa argumentasi Plato cenderung menganggap mimesis sebagai suatu hal yang menipu. Terlepas dari seni, Plato juga melihat mimesis dapat digunakan untuk membentuk moralitas anak. Baginya, mimesis adalah bagian dari edukasi juga karena anak-anak meniru cerita yang mereka dengar, yang berpengaruh pada pembentukan jiwa mereka.¹¹ Untuk itu, pendidikan perlu diawasi dengan ketat agar tidak rentan terhadap nilai-nilai bobrok yang berpotensi untuk ditiru anak. Jika dikaitkan dengan gambaran ideal pemimpin menurut Plato, baginya anak-anak akan menjadi generasi penerus pemimpin dan pengelola negara di masa depan.

Berbeda dengan gurunya, Aristoteles tidak menganggap mimesis sebagai sekadar representasi yang mendistorsi suatu hal yang lebih sejati. Karya seni adalah suatu hasil karya mimetik. Alih-alih disebut sebagai imitator biasa, seniman adalah pengrajin yang membuat karya dengan material yang berbeda.¹² Dibandingkan Plato yang mengklaim bahwa mimesis seni bergantung pada unsur lain yang lebih real (dunia idea), Aristoteles menganggap mimesis sebagai keterampilan yang memiliki pola

dan tujuannya sendiri.¹³ Oleh karenanya, seni memiliki unsur naturalnya sendiri.

Berabad-abad setelah Plato dan Aristoteles dan terlepas dari keduanya, diskursus mengenai tiruan banyak memantik ide/gagasan atau menjadi temuan inti analisis tematik para pemikir dalam memahami situasi zaman modern hingga kontemporer. Misalnya, René Girard dengan teori hasrat mimetiknya untuk menganalisis dinamika psikologis dan fenomena sosial. Mimetika menurutnya adalah suatu bentuk hasrat manusia meniru. Girard berargumen bahwa hasrat meniru dalam diri manusia akan muncul ketika ada peran model yang memicunya.¹⁴ Dengan kata lain, aktivitas meniru dapat berlangsung karena ada model yang lebih dulu menginisiasinya. sehingga muncul hasrat dalam diri seseorang untuk meniru. Kata-kata kuncinya di sini ialah hasrat dan model. Mimetika terjadi karena ada model dan hasrat subjek untuk meniru modelnya.

Jean Baudrillard juga turut memberikan kontribusi mengenai diskursus tiruan dalam teorinya yang hingga saat ini masih relevan mengenai *simulacra* dan *simulacrum*. Baudrillard mengangkat diskursus tentang tiruan untuk menganalisis masyarakat posmodern dan fenomena yang diciptakannya. Baudrillard menganalisis fenomena dan mendalami implikasi serius diskursus tersebut terhadap persepsi masyarakat dan budaya konsumsi masyarakat kontemporer. Dalam pandangannya, masyarakat saat ini tidak lagi hidup dalam realitas yang real tetapi telah bergantung pada model dan ilusi. Ketergantungan pada model dan ilusi itu seakan telah berubah menjadi realitas yang nyata itu sendiri. Dari situ, ia melihat masyarakat saat ini telah dikuasai oleh sistem hegemoni, dan demikian hegemoniknya sampai-sampai tidak ada ruang bagi perlawanan. Model dan ilusi telah bergeser menjadi realitas itu sendiri, sehingga problemnya bukan realitas yang mendahului tiruan, tetapi tiruan yang mendahului realitas. Masyarakat bergantung pada realitas salinan dan bersandar pada realitas salinan. Baudrillard menyebut tiruan atas realitas itu sebagai *simulacrum*. Manusia pun terus-menerus memproduksi kopian-kopian atas realitas hingga tanpa disadari manusia terputus dari realitas yang asli. Implikasi dari kehilangan itu ialah tiruannya bahkan dipersepsi sebagai yang orisinal.

Dari beberapa paparan di atas, perlu diperjelas bahwa ada perbedaan antara konsep peniruan yang diajukan Dawkins dan teori yang secara cemerlang digagas oleh para pemikir lain. Dawkins menggunakan istilah

‘meme’ dan kajian terhadap evolusi kultur dikenal sebagai ‘memetika’ atau ‘*mimetic*’. Plato dan Aristoteles menggunakan istilah ‘*mimesis*’ dan Girard memakai istilah ‘mimetik’. Istilah-istilah tersebut memang terlihat dan terdengar hampir sama, tetapi konseptualisasi yang digagas oleh Dawkins memiliki maksud yang berlainan dengan para pemikir lain. Plato dan Aristoteles menggunakan istilah *mimesis* yang berarti meniru. Etimologi *mimesis* dan *mimetic* berasal dari bahasa Yunani *mimēsthai* dan *mimos* yang berarti meniru (*mime*).¹⁵ *Mime* juga berasal dari kata *mimos* yang berarti dan erat kaitannya dengan pertunjukan, penggambaran, memerankan, dan melukiskan.¹⁶ Gagasan dari Plato dan Aristoteles lebih dekat dengan pemikiran tentang seni. Girard membawa peristilahan *mimesis* untuk dikembangkan ke arah teori fenomena sosial, sedangkan Dawkins menjejalkan landasan teorinya dari teori evolusi Darwin seputar seleksi, variasi, dan replikasi. Intensi Dawkins dalam teori memetika ialah untuk menjelaskan bahwa evolusi budaya berlangsung melalui proses imitasi.

“We need a name for the new replicator, a noun that conveys the idea of a unit of cultural transmission, or a unit of imitation. ‘Mimeme’ comes from a suitable Greek root, but I want a monosyllable that sounds a bit like ‘gene’. I hope my classicist friends will forgive me if I abbreviate mimeme to meme.”¹⁷

Dawkins menarik kata meme dari kata dalam bahasa Yunani *mimeme*, berarti “yang ditiru”; imitasi.¹⁸ Terminologi meme digunakan sebagai istilah yang dibuat Dawkins untuk menggambarkan ide unit transmisi kultural. Imitasi dalam teori memetika merupakan proses meme membiakkan diri dari satu otak ke otak lain. Dengan kata lain, Dawkins meyakini bahwa imitasi merupakan cara meme dapat bereplikasi. Ia memperkenalkan istilah ‘meme’ sebagai satuan informasi budaya terkecil yang berevolusi mengikuti pola evolusi genetis, yakni replikasi.¹⁹

Imitasi dalam pengertian Dawkins bukan berarti meniru secara akurat dan persis seperti model sebelumnya. Dalam teori mimetik, peniruan (hasrat/keinginan) membuat setiap orang berkompetisi untuk mengejar hal yang sama hingga dapat berakhir pada konflik.²⁰ Sementara itu, aktivitas imitasi unit-unit budaya dalam bentuk apapun tidak akan persis sama. Contohnya, seseorang tidak akan menyampaikan cerita dengan menggunakan diksi atau rangkaian kalimat yang sama persis dengan saat ia memperolehnya. Cara setiap orang bernyanyi pun akan berbeda meskipun

lagu yang dinyanyikan sama. Bahkan, dari cara memberi menggunakan tangan kanan akan dilakukan secara berbeda oleh setiap orang. Seseorang tidak akan secara akurat mengimitasi tindakan atau kata-kata, tetapi ada sesuatu (intisari dari sesuatu yang diimitasi) yang telah disebarkan dari orang lain ke individu lalu ke orang lainnya.²¹ Artinya, terdapat unsur-unsur yang berbeda, entah penambahan atau pengurangan, dari suatu meme, setiap kali disebarkan. Suatu meme yang diimitasi seseorang akan direplikasi dengan caranya sendiri. tetapi tetap ada esensi dari suatu gagasan (meme) sebagai landasan ide yang diimitasi.

Dari Mata Meme

Meme dapat mewujudkan dalam bentuk apapun, ide atau gagasan hasil budaya yang menyebar, bertransmisi, mereplikasi, dan mengulang diri di tengah-tengah masyarakat. Meme di sini merupakan aktor budaya yang diperbincangkan, dipakai, dihayati, atau dipraktikkan, bahkan tidak jarang menjadi *habit* yang tidak disadari oleh setiap orang. Untuk dapat menyebar dan menggandakan diri, meme membutuhkan media yang menjamin kelangsungannya. Otak manusia merupakan tempat tinggal esensial bagi kumpulan meme. Gagasan lalu dapat menjadi meme ketika dituangkan dalam aktivitas percakapan, tulisan, dan tindakan yang menggugah orang lain untuk kemudian menyebarkannya.

Semua meme disebarkan melalui imitasi, tetapi tidak semua hal adalah meme. Menurut Blackmore, pengalaman perseptual manusia tidak sama sekali berkaitan dengan meme. Pengalaman perseptual bukanlah sesuatu yang melibatkan meme. Saat seseorang diam dan menyadari suara, pandangan, cahaya, impresi yang diterima dari sekelilingnya, kesan yang dirasakan hanya dapat dirasakan secara personal oleh orang itu. Menurutnya, akan menjadi meme ketika seseorang membahasakan apa yang dirasakan saat mengalami hal tersebut, karena bahasa dan kata-kata yang digunakan merupakan sesuatu yang diperoleh melalui proses memetik,²² dan artinya dapat disebarkan kembali.

Imitasi adalah cara meme untuk dapat bereplikasi.²³ Dapat dikatakan bahwa meme menyebar dan menggandakan diri melalui aktivitas manusia yang paling primitif dan mendasar, yaitu komunikasi. Komunikasi manusia pada kenyataannya turut mengalami evolusi sejak zaman praaksara hingga

yang teraktual dengan ditingkatkan levelnya oleh bantuan teknologi termutakhir. Dialog, monolog, seminar, webinar, tulisan yang dipublikasi, diskusi publik, lagu-lagu yang diputarkan di swalayan, perbincangan di *podcast*, khotbah pemuka agama, orasi pemimpin, perilaku yang dipertontonkan melalui media audio-visual, atau kosakata baru yang ramai diucapkan, dan masih banyak lagi, merupakan contoh apa saja yang dapat menjadi kendaraan bagi transmisi meme. Artinya, meme ada karena didasari relasi sosial yang dibangun manusia. Oleh karenanya, manusia menjadi replikator sosial dan memiliki kemampuan untuk menciptakan meme baru.

Jika ditelusuri lebih dalam perihal mana di antara meme dan relasi sosial yang terlebih dahulu ada hingga menyebabkan yang lain, keduanya sama-sama memiliki relasi kausal. Pada beberapa kesempatan, meme menyebarkan diri dengan sendirinya tanpa perlu prasyarat relasi sosial, terutama jika meme disebarkan melalui media satu arah seperti iklan, film, dan lagu. Walaupun demikian, jika orang menggunakan sudut pandang meme, secara kultural manusia hanyalah alat yang menguntungkan bagi persebaran meme. Tidak lebih. Seperti layaknya gen, meme secara 'egoistis' memanfaatkan otak dan kemampuan mendasar manusia berkomunikasi. Begitu sudah mereplikasi diri, meme menyebar luas dengan sendirinya tanpa dapat dikendalikan. Seolah-olah, seperti diyakini Blackmore, meme memiliki 'nyawanya' sendiri.

Namun, jika ditilik lebih jauh, pada praktiknya kehadiran manusia memiliki fungsi penting bagi persebaran meme dalam relasi sosial. Model/mediator/agen suatu meme (gagasan, perilaku, gaya, dan lain-lain) menjadi begitu dibutuhkan. Agen meme atau mediator dalam relasi sosial secara disadari, disengaja atau tidak, menyebarkan meme melalui berbagai cara yang kemudian akan menginisiasi imitator-imitator meme lain. Para imitator meme adalah mereka yang terkena cipratan ide/gagasan, perilaku, ekspresi, gaya berbahasa, gaya berbusana, gaya hidup, dan lain-lain, untuk ditiru dan bisa saja akan mereka sebarkan pula kepada orang lain. Imitator dan agen meme memiliki esensi yang sama karena pada dasarnya mereka akan mengimitasi dan menyebarkan meme yang telah mereka peroleh juga.

Di samping itu, dari perspektif relasi sosial, bagaimana suatu ide/gagasan/perilaku dapat menjadi meme atau bagaimana meme itu ditangkap dan akhirnya diyakini hingga diimitasi oleh subjek penerima juga bergantung kuat pada latar belakang sosial-budaya subjek. Misalnya,

suatu meme berupa gagasan untuk meminimalisasi penggunaan plastik sebagai upaya kesadaran ekologis akan mudah diterima seseorang yang juga meyakini hal yang sama. Atau contoh lain, orang yang tinggal di kota besar akan memiliki meme yang boleh jadi berbeda dari mereka yang tinggal di desa. Orang Indonesia akan memiliki meme yang berbeda dengan mereka yang tinggal di Prancis.²⁴

Meme dapat dikategorikan ke dalam muatan informasi maupun format informasinya.²⁵ Muatan informasi berisi hal-hal apa saja yang bisa disebar, misalnya gagasan, jargon, adagium, *headline* berita, lirik lagu, dan sejenisnya. Format informasi merupakan cara informasi dikodekan dalam budaya.²⁶ Akan tetapi, meme tidak selalu sama dengan inangnya ketika telah disebar. Blackmore melihat bahwa di antara banyaknya meme, hanya sebagian yang dapat dikopi dari otak ke otak, dari otak ke dalam bentuk cetak, dan dari bentuk cetak ke bentuk suara hingga kaset. Begitu pula Dawkins menganggap bahwa konten meme yang disebar tidak selalu sama bunyinya ketika sudah tersebar dari orang per orang.²⁷ Saat seseorang mendengar ide dan menceritakannya pada orang lain, akan terdapat sedikit unsur cerita yang berubah atau berbeda. Artinya, meme akan mengalami reduksi, mutasi, atau variasi dalam proses transmisi oleh orang berikutnya. Oleh karena itu, walaupun kemungkinannya tidak sama, proses menggandakan diri berkali-kali sesuatu untuk dapat tetap disebut meme ialah jika esensi meme tidak berkurang sekalipun format meme tidak selalu sama ketika mentransmisikannya.

Perbedaan transmisi meme bukan sesuatu yang jarang terjadi karena setiap orang memiliki kemampuan berbeda dalam memahami suatu meme, begitu juga akan berbeda dalam cara menyebarkannya. Dalam menanggapi hal itu, Daniel Dennett menjelaskan hal tersebut dapat terjadi karena otak manusia normal tidaklah sama; otak manusia berbeda dalam hal bentuk, ukuran, dan dalam hal jalinan-jalinan koneksi dalam otak.²⁸ Terlebih lagi, perbedaan yang lebih signifikan disebabkan oleh perbedaan jaringan mikrostruktur dalam otak yang dipengaruhi oleh berbagai macam meme yang terinternalisasi.²⁹

Richard Brodie berargumen bahwa meme menyebar layaknya virus yang menjangkiti akal budi. Virus akal budi adalah sesuatu yang berkembang dan menjangkiti banyak orang dengan meme hingga pada gilirannya mempengaruhi perilaku orang-orang yang terjangkiti.³⁰ Mereka

yang terjangkiti pun akan turut menyebarkan virus tersebut. Brodie mengatakan bahwa meme dapat menyebar melalui cara-cara yang mudah dimengerti – seperti yang berlangsung dalam masyarakat tampilan – atau bisa juga melalui rantai sebab-akibat yang rumit. Kumpulan meme tersebut tidak selalu adalah meme yang bermanfaat bagi inangnya. Meme menggaet dan memanfaatkan sisi psikologis manusia karena daya pikatnya bergantung pula pada seberapa kuat meme mempengaruhi emosi manusia. Sepintas sepertinya meme tidak memiliki substansi sampai-sampai mudah menjangkiti pikiran dan membuatnya terngiang-ngiang terus-menerus, atau sekadar pengulangan tidak berarti yang menyangkut di kepala seseorang. Tetapi, dari sudut pandang meme sendiri, meme tidak peduli apakah dirinya penting, berguna, dan bersubstansi hingga dapat memberikan perubahan signifikan pada kehidupan seseorang. Kepentingan meme hanyalah agar mereka dapat bereplikasi dan diimitasi tanpa henti. Seperti yang ditekankan oleh Blackmore, “If memes are replicators, as I’m convinced they are, then they will not act for the benefit of the species, for the benefit of the individual, for the benefit of the genes, of indeed for the benefit of anything but themselves. That is what it means to be a replicator”.³¹

Namun, agaknya tidak dapat dinafikan bahwa beberapa meme juga memiliki manfaat oleh karena kembali lagi bahwa meme dapat berupa ide/gagasan. Tidak semua gagasan tidak berguna. Ide atau gagasan tersebut bisa berupa rangkaian informasi yang penting untuk ditransmisikan, disebarkan, dan dikembangkan. Misalnya, meme berisi informasi sintas bagi seseorang akan memberikan kegunaan praktis bagi aktivitas manusia, atau bahwa aktivitas yoga dan meditasi dapat meringankan beban kehidupan seseorang.

Dari kacamata teori memetika, semua meme tidak selalu dapat tersebar dan dikatakan ‘sukses’ mereplikasi diri di antara orang per orang. Hal tersebut secara analogis merupakan bagian dari seleksi alam.³² Ada beberapa meme yang hanya bertahan beberapa waktu tertentu, ada juga yang dapat bereksistensi lama hingga mempengaruhi atau bahkan mengubah perilaku manusia. Dengan kata lain, meme saling bersaing satu sama lain untuk dapat hidup dan terus-menerus direplikasi. Brodie berpendapat bahwa meme yang mampu membangkitkan naluri seseorang akan lebih berpeluang menggandakan diri dan menyebar ke seluruh

lapisan masyarakat.³³ Naluri manusia yang paling mendasar ialah berbagai hal yang menyangkut dorongan untuk bertahan hidup, yakni dorongan seksual, makan, bernapas, dan beristirahat. Oleh karena itu, menurut Brodie, meme yang mencakup hal-hal tersebut akan lebih cepat tersebar dibanding yang lain.

Otak dan pikiran manusia, oleh meme, dipersepsi hanya sebagai sarang tempat tinggal meme untuk dapat membiakkan diri seterusnya lewat komunikasi yang dilangsungkan manusia. Sifat ‘egois’ ini membuat meme hanya memiliki tujuan untuk mereplikasi diri. Keberadaan meme dalam otak manusia juga saling bertarung satu-sama lain untuk memperebutkan tempat dalam pikiran orang agar tidak hilang atau dilupakan. Meme memerintah otak seseorang untuk terus-menerus mengulang meme dan dengan begitu meme cenderung selalu menetap di kepala.³⁴ Meme yang terus terngiang-ngiang, misalnya lantunan suatu potongan lagu atau jargon iklan, membuat seseorang akan terus-menerus memikirkannya dan akan cenderung menyebarkannya kepada orang lain. Oleh karena manusia tidak pernah berhenti berpikir dan tidak pernah terputus dari kegiatan berkomunikasi, proses imitasi dan replikasi meme tidak akan pernah selesai. Meme memerlukan kehidupan sosial agar terjadi imitasi dan berkembang dalam kebudayaan.³⁵ Aktivitas berpikir dan berkomunikasi adalah bagian esensial pengalaman eksistensial manusia. Menurut Dennett, meme memiliki peran signifikan dalam kehidupan manusia karena dengannya manusia dimampukan berpikir.

“A brain with memes not only has much more information to store, but the memes themselves are tools for thinking with (Dennett, 1991). Far more kinds of thinking are possible when you have learned words, stories, the structure of arguments, or new ways of thinking about love, logic or science.”³⁶

Pernyataan tersebut mengungkapkan bahwa kegiatan berpikir manusia akan semakin jauh berkembang jika mereka telah mengenal alur berpikir logis, cerita, pengetahuan baru, atau merasakan pengalaman psikologis yang baru dalam meme. Dari situ, alam berpikir meme seseorang akan semakin diperkaya.

Meme dan Evolusi Budaya

Manusia adalah makhluk budaya. Bagian-bagian yang membentuk diri setiap manusia secara langsung diperoleh karena bersinggungan dengan lingkungan, aturan, kebiasaan, dan masyarakat sekitar. Budaya dapat dirumuskan sebagai segala hal yang termasuk kebiasaan, pola pikir, kepercayaan hingga tingkah laku hasil pembelajaran dan/atau pengalaman manusia. Kebudayaan merupakan sesuatu hal yang kompleks dan luas, dan tampaknya tidak dapat dirumuskan dalam suatu kalimat sederhana. Koentjaraningrat membagi kebudayaan menjadi tiga wujud: kebudayaan sebagai suatu kompleks ide-ide, nilai-nilai, norma, dan bermacam-macam aturan; kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan manusia yang memiliki pola khas; dan kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.³⁷ E. B. Tylor menganggap budaya adalah kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan lain kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat.³⁸

Unsur-unsur budaya yang disebut meme, jika diidentifikasi berdasarkan teori kebudayaan Koentjaraningrat dan E. B. Tylor, dapat berupa hal-hal yang bersifat ideal. Misalnya, nilai, norma, kepercayaan, adat istiadat dan juga dapat berupa keterampilan yang diwariskan atau diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Meme, karenanya, dapat berupa gagasan (abstrak) maupun yang mewujudkan dalam perilaku, gaya hidup, dan kultur.

Ada pula pandangan, secara normatif, kultur dianggap sebagai ideal, nilai, dan aturan-aturan yang membentuk tata kelola kehidupan manusia. Secara fungsional, kultur dianggap sebagai cara manusia untuk beradaptasi dengan lingkungan dan kiat-kiat/upaya dalam mengatasi keterbatasan manusia. Definisi-definisi kebudayaan tidak dapat dilihat hanya dari satu sudut pandang. Berbagai definisi harus dipandang secara keseluruhan, sebagai satu kesatuan. Berbagai gagasan tersebut menandakan bahwa kebudayaan tidak hanya berarti satu hal, tetapi mengundang semua orang untuk mengalami dan menafsirkannya dari keutuhan aspek kehidupan.

Dalam mengalami dan menafsirkan kebudayaan, ditemukan pula bahwa budaya mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Budaya akan berevolusi karena manusia pun mengalami evolusi. Selain itu, budaya ada dalam ruang dan waktu yang dinamis sehingga turut serta

mengalami perubahan dan perkembangan. Berdasarkan teori memetika, manusia tumbuh dengan dikelilingi oleh bermacam meme kebudayaan. Dalam memetika yang membicarakan konsep imitasi dan replikasi menurut pemikiran Darwin, kebudayaan turut berevolusi dengan proses imitasi, replikasi, seleksi, dan variasi. Kebudayaan berevolusi dalam arti muncul, berlanjut, dan berkembang karena meme menghasilkan mekanisme untuk evolusi itu.³⁹ Singkatnya, jika dilihat dari kaca mata meme, budaya berevolusi karena adanya faktor meme sebagai replikator 'egoistis'. Memetika tidak terbatas hanya pada ruang lingkup budaya tradisional yang kental dengan aspek pewarisan, tetapi dapat juga dipakai dalam membaca kebiasaan dan gaya hidup masyarakat pada umumnya. Teori meme yang digagas Dawkins pada awalnya tidak dimaksudkan untuk menjadi teori utama dan menggantikan teori-teori kebudayaan yang telah ada. Namun, memetika dapat dilihat sebagai tawaran perspektif alternatif lain dalam memahami kebudayaan melalui perkembangan dan perubahan unit-unit kultural yang ada di dalamnya.

Blackmore mengacu pada argumen Karl Popper tentang ragam realitas manusia, dan mencoba menggali keterkaitan gagasan dan kultur. Popper, walau tidak secara eksplisit menyatakannya, menunjukkan bahwa ide turut mempengaruhi ontologi dan epistemologi manusia.⁴⁰ Popper membagi realitas manusia ke dalam tiga kategori dunia yang mempengaruhi manusia dalam hal mengetahui atau memperoleh pengetahuan. Dunia pertama berisi dunia benda-benda fisik, seperti meja, kursi, tubuh, dan objek-objek fisik lain yang dapat diketahui pancaindra. Dunia kedua berisi pengalaman subjektif. Dunia kedua dapat dianggap sebagai dunia kesadaran dan termasuk di dalamnya yaitu emosi, perasaan, sensasi.⁴¹ Binatang juga mengalami dunia kedua oleh karena memiliki kesadaran subjektif seperti halnya manusia, hanya saja yang menjadikan manusia berbeda ialah dunia kedua turut andil dalam pembentukan bahasa yang selanjutnya berpengaruh pada dunia ketiga.⁴² Dunia ketiga merupakan dunia gagasan/ide, dan bahasa berperan besar di dalamnya. Ide atau gagasan itu mempengaruhi pengalaman manusia akan dunia pertama dan dunia kedua.⁴³ Atau dengan kata lain, dunia gagasan mempengaruhi cara seseorang mempersepsi lingkungan dan memahami kesadarannya. Kaitan antara ketiga dunia tersebut dengan meme ialah gagasan atau ide menjadi unsur penting karena turut membentuk pola pikir yang kemudian

dapat dikembangkan atau diwujudkan menjadi gestur, gambar, kebiasaan, artefak, gaya hidup, dan lain-lain. Meme merupakan gagasan atau ide yang memuat informasi dan memiliki andil juga dalam mempengaruhi dunia fisik.

Pengalaman dan pengamalan budaya merupakan gambaran konkret tentang bagaimana manusia memahami dan merumuskan realitas hingga menemukan peluang dan keterbatasan dirinya. Berbagai aktivitas manusia mencakup baik yang fisik maupun yang mental. Oleh karena itu, budaya tidak selalu merupakan hal-hal yang tampak dan material, tetapi juga yang nonmaterial. Kebudayaan material berupa artefak, teknologi, dan hasil-hasil karya budaya yang dapat dikenali melalui pancaindra. Kebudayaan nonmaterial dapat berupa gagasan kolektif, pandangan hidup, moralitas, konsensus masyarakat, keyakinan hingga pengetahuan. Kebudayaan juga menyoal cara berpikir, bertutur kata, gaya hidup, bertingkah laku, berinteraksi dengan sesama, bekerja, mencipta, bercerita, dan lain-lain. Teori memetika memandang bahwa meme mempengaruhi olah pikir dan aktivitas kolektif manusia dalam pergumulan dengan budayanya tersebut. Dari sudut pandang meme, dapat dikatakan bahwa meme membentuk pandangan hidup, tingkah laku, dan kebiasaan masyarakat, karena meme pada mulanya ialah berupa gagasan atau ide, yang kemudian diimitasi setiap orang. Dari sudut pandang antroposentis, kurang lebih akan seperti apa yang dirumuskan Brodie, bahwa manusia menggunakan meme untuk menggambarkan realitas. Meme yang digunakan untuk memberi label sesuatu menjadi cara manusia menggambarkan realitas, yang membuat kehidupan menjadi sangat berbeda.⁴⁴ Artinya, meme memberi manusia kemampuan untuk dapat memahami persoalan yang terjadi dalam kehidupannya, entah itu persoalan sosial, lingkungan, batin, keadilan, kesetaraan, moral, ekonomi, atau hukum. Artinya, seperti yang dikatakan Dennett, manusia mampu memahami realitas di sekitarnya karena kumpulan meme yang diimitasi memampukannya berpikir.

Simpulan

Jika simpul-simpul ide dari awal dari tulisan ini dikombinasikan, yang didapat ialah bahwa sebagai unit kebudayaan, meme merupakan istilah yang mencakup objek yang luas. Meme dapat berupa unit budaya yang

konkret, gagasan abstrak/ideal, atau berupa macam-macam keterampilan. Meme membiakkan diri dengan bertransmisi dari satu akal budi ke akal budi lain, melalui proses yang disebut imitasi. Dalam pengertian teori memetika, imitasi merupakan sebetulnya peniruan, tetapi tidak persis sama dengan 'inang'-nya. Oleh karena Dawkins berpijak pada teori evolusi Darwin, yaitu seleksi, variasi, dan replikasi, dalam proses persebaran atau transmisinya, meme akan mengalami perbedaan dengan saat pertama kali diterima. Dari situ dikatakan bahwa budaya bersifat dinamis karena akan selalu ada perkembangan dan perubahan, lalu berkembang dan berubah lagi.

Secara keseluruhan, budaya dilihat selalu tidak terlepas dari tiga macam pemahaman, yaitu sebagai sistem gagasan atau paradigma berpikir, pola tingkah laku dan benda/produk fisik. Dalam relasinya, manusia sering kali mengimitasi apa yang diamatinya, orang lain, keterampilan, gaya hidup, dan lain-lain, dari realitas di sekitarnya. Kecenderungan tersebut boleh jadi merupakan upaya beradaptasi, bertahan hidup, menjadi bagian dari kelompok, mendapatkan pengakuan kelompok, atau sebagai upaya memahami dirinya sebagai pihak yang membangun relasi dengan kompleksitas kehidupan kultur dan relasi sosial. Teori memetika melihat kecenderungan imitasi tersebut sebagai bagian dari evolusi budaya. Dengan begitu, meme yang adalah unit atau elemen budaya, dapat tersebar sebagai aktor utama dalam evolusi budaya.

References:

- Blackmore, Susan. "Possible Confusion between Mimetic and Memetic". Susan Hurley & Nick Chater (Eds.). *Perspective on Imitation: From Neuroscience to Social Science Volume 2: Imitation, Human Development, and Culture*. Massachusetts: The MIT Press, 2005.
- _____. *The Meme Machine*. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- Brodie, Richard. *Virus Akal Budi*. Terj. T. Hermaya & Christina M. Udiani. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2014.
- Budiman, Hikmat. *Lubang Hitam Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius, 2002.
- Dawkins, Richard. *The Selfish Gene*. 40th Anniversary Edition. Oxford: Oxford University Press, 2016.

- De Block, Andreas & Ramsey, Grant. "The Organism-Centered Approach to Cultural Evolution". *Springer Science+Business Media*. Dordrecht, 2015.
- Dennett, Daniel. *Consciousness Explained*. New York: Bach Bay Books, 1991.
- Girard, René. *Evolution and Conversion*. New York: Continuum International Publishing, 2007.
- Potolsky, Matthew. *Mimesis*. New York: Routledge, 2006.
- Wijayanto, Eko. "Memetika sebagai Studi Kebudayaan Berbasis Evolusi". *Melintas International Journal of Philosophy and Religion* Vol. 29, No. 1, April 2013.

(Endnotes)

- 1 Andreas De Block dan Grant Ramsey, "The Organism-Centered Approach to Cultural Evolution" dalam *Springer Science+Business Media* (Dordrecht, 2015).
- 2 Susan Blackmore, *The Meme Machine* (UK: Oxford University Press, 1999) 15.
- 3 Bdk. Richard Dawkins, *The Selfish Gene* 40th anniversary edition (UK: Oxford University Press, 2016) 249.
- 4 Lih. Susan Blackmore, *The Meme Machine* (Oxford University Press, 1999) 4.
- 5 Lih. Dawkins, *op. cit.*, 248.
- 6 *Ibid.*, 245.
- 7 Lih. Blackmore, *op. cit.*, 17-18.
- 8 Susan Blackmore dalam bukunya menganggap bahwa meme seperti memiliki kendali terhadap persebarannya sendiri. Meme dilihat lebih aktif merasuki akal budi antarorang dan 'memerintah'-nya untuk menyebarkan meme pada orang lain. Richard Brodie meyakini bahwa meme dapat mengendalikan hidup manusia bahkan sampai ke taraf mendasar dari yang dapat disadari manusia.
- 9 Lih. Matthew Potolsky, *Mimesis* (New York: Routledge, 2006) 17.
- 10 *Ibid.*
- 11 *Ibid.*, 28.
- 12 Potolsky, *op. cit.*, 35.
- 13 *Ibid.*, 34.
- 14 Lih. René Girard, *Evolution and Conversion* (New York: Continuum International Publishing, 2007) 57.
- 15 <https://www.merriam-webster.com/dictionary/mimesis> (access 15.07.2021).
- 16 <https://www.etymonline.com/word/mime> (access 15.07.2021).
- 17 Dawkins, *op. cit.*, 249.
- 18 Susan Blackmore, "Possible Confusion between Mimetic and Memetic" dalam Susan Hurley & Nick Chater (eds.), *Perspective on Imitation: From Neuroscience to Social Science Volume 2: Imitation, Human Development, and Culture* (Massachusetts: The MIT Press, 2005) 397.
- 19 Eko Wijayanto, "Memetika Sebagai Studi Kebudayaan Berbasis Evolusi", dalam *Melintas* Vol. 29 No. 1 (April 2013) 51.

- 20 <https://mimetictheory.com/articles/memetic-theory-versus-mimetic-theory/> (access 18.07.2021).
- 21 Susan Blackmore, *The Meme Machine* (Oxford: Oxford University Press, 1999) 6.
- 22 *Ibid.*, 43.
- 23 Dawkins, *op. cit.*, 249, 251.
- 24 Bdk. Richard Brodie, *Virus Akal Budi*, terj. T Hermaya & Christina M. Udiani (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2014) 40. Brodie memberikan contoh bahwa seseorang yang terdidik meme bahasa Prancis, ketika di Prancis perilakunya akan berbeda dengan orang yang tidak mengenal bahasa tersebut.
- 25 Eko Wijayanto, *art. cit.*, 46.
- 26 *Ibid.*
- 27 Dawkins menjadikan dirinya contoh bahwa gagasan yang dikutipnya dari ilmuwan lain sering tidak persis seperti yang diucapkan atau dicetak sumber, tetapi disesuaikan dan dicampur dengan gagasannya sendiri atau orang lain.
- 28 Daniel Dennett, *Consciousness Explained* (New York: Bach Bay Books, 1991) 207.
- 29 *Ibid.*
- 30 Lih. Brodie, *op. cit.*, 33.
- 31 Blackmore, *The Meme Machine, op. cit.*, 31.
- 32 Dawkins, *op. cit.*, 251.
- 33 Brodie, *op. cit.*, 37.
- 34 Blackmore, *The Meme Machine, op. cit.*, 40.
- 35 Dikutip dari <http://lsfcogito.org/memetika-membaca-kebudayaan-membaca-manusia/> (access 08.04.2021).
- 36 Blackmore, *The Meme Machine, loc. cit.*
- 37 Hikmat Budiman, *Lubang Hitam Kebudayaan* (Yogyakarta: Kanisius, 2002) 194.
- 38 Dikutip dari https://www2.palomar.edu/anthro/culture/culture_1.htm (access 15.07.2021).
- 39 Eko Wijayanto, “Memetika Sebagai Studi Kebudayaan Berbasis Evolusi”, dalam *Jurnal Melintas* Vol. 29 no. 1 April 2013, hlm 46
- 40 Susan Blackmore, *The Meme Machine* (Oxford University Press, 1999) 28. Menurut Blackmore, sumbangan Popper mengenai teori falsifikasi menunjukkan bahwa sains juga bekerja melalui proses seleksi. Hal tersebut karena melalui teori falsifikasi, sains dapat dilihat sebagai kompetisi antar hipotesis dan hanya beberapa yang dapat bertahan.
- 41 Dikutip dari <http://www.open-science-repository.com/Karl-Popper-world-three.html>, tanggal 13 April 2021, jam 14.21 WIB
- 42 *Ibid.*
- 43 Susan Blackmore, *The Meme Machine* (Oxford University Press, 1999) 28-29. Berdasarkan yang ditulis Blackmore, Popper mengalami kesulitan untuk memberi penjelasan masuk akal bagaimana ide dapat mempengaruhi dunia fisik. Untuk menjawab hal tersebut, Popper menggunakan peran imitasi dengan mencontohkan bahwa karya seorang pemahat akan menggugah pemahat lainnya untuk memproduksi patung yang sama.
- 44 Brodie, *Virus Akal Budi, op. cit.*, 30.