

Analisis Identitas Kolektif dan *Memetic Media*: Studi Kasus *Reddit r/place 2022*

Naufal Al Harist, Nadia Khairina*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: nadia.khairina.fpsi@um.ac.id

Paper received: 05-12-2023; revised: 07-01-2024; accepted: 16-01-2024

Abstract

Research on the interaction between collective identity and memetic media often focuses on the drivers of the interaction. Meanwhile, this research seeks to conduct a case study analysis of the relationship between collective identity and memetic media by utilizing a quasi-natural experiment on Reddit r/place 2022 not as a driver but as a medium of expression of both. This research uses the qualitative case study method and the Place Atlas Initiative website as a data collector with two units of analysis, namely the work of The Night Watch and the flag of the United States, which then show the interaction between collective identity and memetic media in it. In general, Sense of belonging is the main motivator for individuals to behave in accordance with the collective agency of their group identity. This collective identity is formed through the 'commonality' of attributes/experiences shared by each individual in the group. In accordance with the duality of memetic structures, the cultural products of these groups are then expressed by adapting them to the r/place 2022 canvas while still preserving the main essence of it.

Keywords: collective identity; memetic media; reddit r/place 2022

Abstrak

Penelitian tentang interaksi antara identitas kolektif dan *memetic media* lebih sering terfokus pada pendorong dari interaksi tersebut. Sedangkan penelitian ini berusaha melakukan studi kasus analisis mengenai keterkaitan antara identitas kolektif dan *memetic media* dengan memanfaatkan sebuah pseudo-eksperimen alami pada *Reddit r/place 2022* bukan sebagai pendorong melainkan sebagai wadah terespresikannya kedua hal ini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus dengan alat pengumpul data yaitu situs *Place Atlas Initiative*. Penelitian ini memfokuskan pada dua unit analisis yaitu karya *The Night Watch* dan bendera Amerika Serikat yang kemudian dipaparkan interaksi antara identitas kolektif dan memetic media didalamnya. Secara umum, *Sense of belonging* merupakan pemicu utama individu berperilaku sesuai dengan agensi kolektif dari identitas kelompoknya. Identitas kolektif ini terbentuk melalui 'kesamaan' atribut/pengalaman yang dimiliki tiap individu pada suatu kelompok. Sesuai dengan dualitas struktur *memetic*, hasil budaya kelompok kemudian diekspresikan dengan mengadaptasikannya sesuai dengan kanvas *r/place 2022* dengan tetap mempertahankan esensi utama dari hasil budaya tersebut.

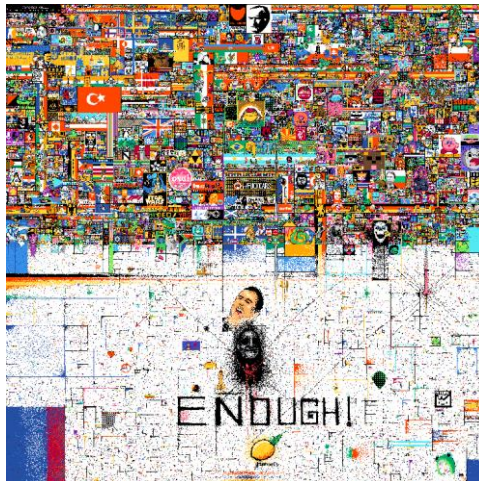
Kata kunci: identitas kolektif; media memetik; *reddit r/place 2022*

1. Pendahuluan

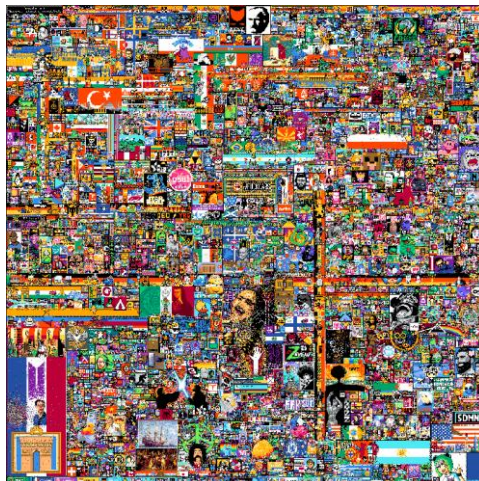
Meskipun tidak adanya definisi konsensual mengenai identitas kolektif, diskusi tentang konsep ini selalu menunjukkan bahwa esensi dari identitas adalah rasa 'kesatuan' atau 'ke-kita-an' bersama yang didasarkan oleh atribut atau pengalaman yang sama diantara mereka yang menjadi bagian dari kolektivitas tersebut kolektif (Snow & Corrigan-Brown, 2015). Didalam rasa 'ke-kita-an' bersama ini terdapat rasa 'agensi kolektif' yang mendorong individu untuk berperilaku secara kolektif untuk menggapai tujuan dari identitas kolektif ini (*common interest*). Berkat kemajuan teknologi, keberadaan internet tentunya berpengaruh secara substansial terhadap konsep identitas kolektif. Ia tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu.

Identitas kolektif tidak lagi mengharuskan interaksi fisik sehingga individu-individu didalamnya dapat meliputi orang-orang dari berbagai penjuru dunia. Salah satu bentuk dari manifestasi identitas kolektif yang didorong oleh agensi kolektif—yang akan dipaparkan dan diberi contoh lebih lanjut dibagian selanjutnya—adalah melalui *memetic media* (Jackson, 2020).

Internet *memetic* dapat didefinisikan sebagai (a) Sebuah kelompok item digital yang memiliki karakteristik konten, bentuk, dan/atau sikap (*stance*) yang sama, yang (b) diciptakan dengan kesadaran akan karakteristik satu sama lain, dan (c) disebar, ditiru, dan/atau diubah oleh banyak pengguna melalui Internet (Shifman, 2014). Sebuah media dapat dikatakan *memetic* (bersifat meme) apabila ia dibagikan secara konsisten dan diterapkan secara inovatif meskipun oleh sedikit orang (Milner, 2016). Meme dapat membawa warisan nilai-nilai sosial dan politik didalamnya yang dapat berkontradiksi dengan intensi manifestasi-manifestasi individual (Glitsos & Hall, 2019; Shifman, 2019). Hal ini memunculkan dualitas dari struktur *memetic*, dimana sebuah aktor dapat menetapkan agensinya—yang mana dalam konteks ini adalah identitas kolektif dan agensi kolektif—untuk menciptakan manifestasi baru dari sebuah meme sembari melestarikan esensi dari meme tersebut (Jackson, 2020). Transformasi yang dilewati oleh meme berkat agensi kolektif menghasilkan meme-meme yang secara inheren pluralis.



(a) $t=2$ hari 6 jam, awal dari analisis.



(b) $t=3$ hari 9 jam 30 menit, akhir dari analisis.

Gambar 1. Kanvas r/place ketika eksperimen mulai dari (a) ekspansi kedua hingga (b) kanvas final (Haagmans, 2023).

Penelitian ini berusaha melakukan studi analisis mengenai keterkaitan antara identitas kolektif dan *memetic media* dengan memanfaatkan sebuah pseudo-eksperimen alami pada *Reddit*—Situs forum media sosial daring (Eldridge, 2023)—yang disebut *r/place*. *R/place* adalah kanvas kolaboratif (lihat Gambar 1) yang memungkinkan kita secara eksplisit memvisualisasikan identitas komunitas-komunitas dalam suatu lingkungan *zero-sum*. Setiap pengguna *Reddit* dapat mengubah warna piksel di kanvas tersebut, namun dibatasi oleh satu kali perubahan warna setiap lima menit, sehingga menciptakan lingkungan di mana koordinasi dalam komunitas yang lebih luas diperlukan untuk menghasilkan gambar-gambar yang memiliki makna semantis.

Seperti yang dijabarkan diatas, para pengguna situs *R/place* tersebut dapat menggambarkan identitas diri mereka bahkan memperlihatkan besarnya rasa kesatuan/kolektif melalui gambar-gambar yang memperlihatkan identitas negara mereka masing-masing. Sesuai dengan esensi dari identitas adalah rasa ‘kesatuan’ atau ‘ke-kita-an’ bersama yang didasarkan oleh atribut atau pengalaman yang sama diantara mereka yang menjadi bagian dari kolektivitas tersebut kolektif (Snow & Corrigall-Brown, 2015). Online persona (Persona Online), menjadi salah satu dasar para audience di media online untuk memahami kepribadian dari para pengguna suatu situs digital. Salah satu dimensi dalam persona online adalah dimensi kolektif persona yang menjadi salah satu dimensi paling kuat dalam mempersepsikan keintiman antar pengguna.

Penelitian ini didasarkan pada studi yang dilakukan oleh Jackson (2020), dimana ia menganalisis konsep identitas kolektif dan *memetic media* ini melalui sebuah ‘pendorong’ yaitu *streamer persona*. Yang membedakan antara artikel ini dengan studi Jackson adalah artikel ini lebih menekankan pada konteks *r/place*, bukan sebagai ‘pendorong’ melainkan sebagai ‘wadah’ dimana hubungan putaran umpan balik (*feedback loop*) antara identitas kolektif dan *memetic media* yang dipaparkan oleh Jackson terekspresikan secara definit dan eksplisit. Oleh karena itu, saya beranggapan bahwa artikel ini merupakan bentuk kontinuitas yang selaras dan cocok dengan studi Jackson dimana lukisan yang memiliki makna semantik pada *r/place* merupakan wujud dari ‘dorongan’ yang tidak hanya berasal dari *streamer persona* yang ikut berpartisipasi pada *event* tersebut namun juga dari berbagai komunitas di Internet khususnya—namun tidak hanya terbatas—pada kanal *Reddit*.

Apabila dijelaskan dengan konteks yang lebih generalis diluar dari jabaran studi Jackson (2020) diatas, artikel ini bertujuan untuk menganalisis, memaparkan, dan mendeskripsikan konsep identitas kolektif dan *memetic media* serta keterkaitan antara keduanya yang termanifestasikan pada *r/place*. Diharapkan artikel ini dapat memperdalam, mengembangkan, dan memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai konsep identitas kolektif dan *memetic media* serta menginsentif penelitian-penelitian lebih lanjut terkait konsep identitas kolektif dan/atau *memetic media* atau mengenai *event r/place* dalam berbagai fokus lainnya.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus. Penelitian studi kasus adalah jenis penelitian kualitatif yang menggunakan beragam metode dan beragam sumber data

untuk menjelaskan secara rinci dan mendalam tentang suatu unit analisis (Hanurawan, 2016). Dengan mengkonsentrasikan suatu penelitian kepada satu fenomena, individu, komunitas, atau institusi, peneliti berusaha untuk mengungkap manifestasi interaksi dari faktor-faktor karakteristik yang signifikan dari fenomena, individu, komunitas, atau institusi tersebut (Lune & Berg, 2017).

Fenomena yang diangkat pada penelitian studi kasus ini adalah *r/place 2022*. *R/place* adalah sebuah proyek kolaboratif dan eksperimen sosial yang berupa sebuah kanvas terbuka, di mana setiap pengguna *Reddit* dapat memposting satu piksel kecil berwarna setiap lima menit. Proyek ini dimulai sebagai eksperimen April Mop pada tahun 2017, dimana lebih dari satu juta pengguna *Reddit* telah meletakkan sekitar 16 juta piksel pada kanvas digital komunal yang kosong tersebut (Lorenz, 2022). Pada tanggal 28 Maret 2022, *reboot* dari *r/place* diumumkan dan dimulai pada 1 April 2022. Proyek ini berlangsung selama tiga setengah hari yang meliputi dua ekspansi dari kanvas sehingga menghasilkan lebih banyak ruang pada hari kedua dan ketiga. Diakhir eksperimen 160 juta piksel telah diubah oleh lebih dari 10,5 juta pengguna, dengan rata-rata laju sebesar 2 juta piksel diletakkan dalam satu jam. Selama beberapa jam terakhir sebelum *r/place* tahun 2022 berakhir, *Reddit* membatasi pengguna untuk hanya dapat menempatkan piksel putih. Seluruh kanvas secara bertahap terisi dengan ruang putih, membuatnya akhirnya terlihat sama seperti awalnya, sepenuhnya putih (Haagmans, 2023). Karena setiap pengguna hanya dapat menempatkan satu piksel kecil setiap lima menit, menjadi tidak mungkin untuk membangun karya sendiri. Waktu tunggu lima menit membatasi kemampuan setiap individu untuk mendominasi kanvas. Sebagai gantinya, pengguna terpaksa bekerja sama dan membentuk komunitas yang terkoordinasi untuk menciptakan karya seni piksel kolektif (Lorenz, 2022).

Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui situs *Place Atlas Initiative*, sebuah organisasi yang mengelola proyek-proyek *Atlas r/place* dengan tujuan utama mengarsipkan dan mendokumentasikan pengetahuan terkait kegiatan *r/place* yang diselenggarakan oleh *Reddit* (Haagmans, 2023). Pada situs ini terdapat dokumentasi peta lengkap dengan *timestamp* dari awal *r/place* dimulai hingga berakhir, sehingga dapat membantu memperlihatkan perubahan pada keseluruhan kanvas selama kegiatan tersebut berlangsung. Pada dokumentasi tersebut juga meliputi deskripsi-deskripsi singkat atas tiap-tiap karya digital yang telah dibuat. Situs ini bersifat *open-source* dimana setiap orang diperbolehkan berpartisipasi dalam mendokumentasikan, menulis, dan merubah tiap-tiap deskripsi pada situs ini dengan total kolaborator sebanyak 5570 pengguna. Dengan adanya fitur *open-source* ini, data-data dari *Place Atlas Initiative* ini telah dikoreksi secara bersama-sama oleh para kolaborator sehingga keakuratan dan kevaliditasan data cukup tinggi (Haagmans, 2023).

Unit-unit analisis yang akan dijabarkan pada penelitian ini adalah hasil karya piksel pada akhir analisis dan keseluruhan perkembangan karya tersebut mulai dari awal analisis yaitu ekspansi kedua hingga kanvas akhir. Kemudian bila ada akan dijabarkan pula interaksi pada *post* dalam *subreddit* yang berkaitan dengan pembentukan unit-unit analisis tersebut.



Gambar 2. Karya lukisan *The Night Watch (De Nachtwacht)* pada *r/place* 2022 (Haagmans, 2023).



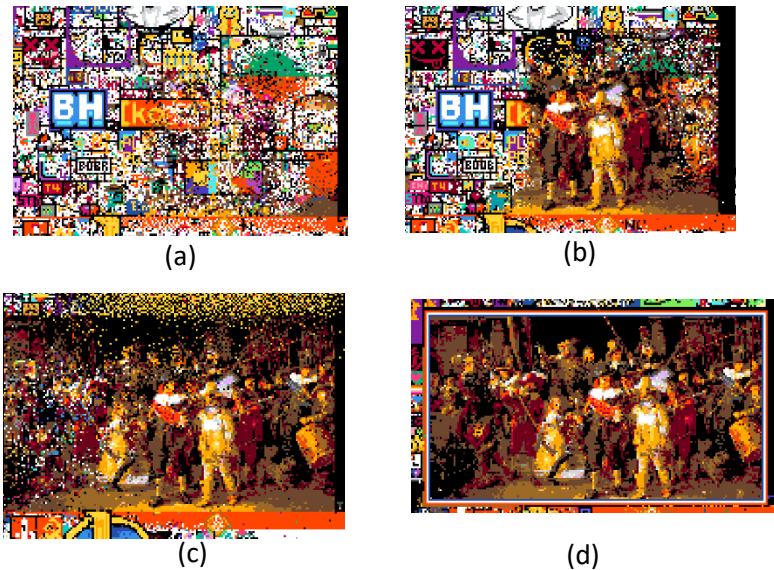
Gambar 3. Karya bendera Amerika Serikat pada *r/place* 2022 (Haagmans, 2023).

Terdapat dua unit analisis yang akan diangkat pada penelitian ini. Yang pertama adalah karya lukisan *The Night Watch (De Nachtwacht)* (lihat gambar 2) yang menjangkau mulai dari koordinat [541, 1852] sampai [712, 1945]. Yang kedua adalah karya bendera negara Amerika Serikat (lihat gambar 3) yang menjangkau mulai dari koordinat [1774, 1751] sampai [1999, 1867]. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, rekaman/dokumentasi dari kedua unit analisis ini diambil dari situs *Place Atlas Initiative* (Haagmans, 2023). Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Azwar, 2011). Dua unit analisis ini kemudian akan di kupas berdasarkan identitas kolektif dan *memetic media* yang mendasari kedua karya tersebut. Selain itu, kedua unit analisis ini akan dibandingkan antara keduanya sehingga dapat diambil konklusi umum dari analisis ini.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Lukisan *The Night Watch (De Nachtwacht)*

The Night Watch (De Nachtwacht) merupakan sebuah karya dari Rembrandt van Rijn, seorang pelukis Belanda pada tahun 1642. Lukisan ini menggambarkan kelompok tentara sipil yang sedang membela kota dari serangan. Julukan "*The Night Watch*" berasal jauh setelah lukisan ini dibuat, ketika lukisan ini dianggap menggambarkan adegan malam (Rijksmuseum, 2023). Para canvas *r/place* 2022, lukisan ini memiliki area sebesar 17434 piksel, dimana perkiraan pembuatannya dimulai pada hari Minggu, 3 April 2022 pukul 9 malam GMT dan lukisan mulai terlihat selesai (lihat gambar 4) pada pukul 11 malam di hari yang sama (Haagmans, 2023).



Gambar 4. Kronologi pembuatan *The Night Watch* pada *r/place* (Haagmans, 2023).

Di hari yang sama seorang *user* *Reddit* dengan *username* *u/Anneturtle92* memposting pada *r/place* NL—sebuah *subreddit* yang didedikasikan sebagai tempat diskusi khusus antar *user* yang berasal dari Belanda untuk memudahkan kerja sama pada kegiatan *r/place*—ajakan untuk bekerja sama membuat lukisan *The Night Watch* di *r/place* dengan judul yang telah diterjemahkan dari Bahasa Belanda “ayo, kita pasti bisa! Kita sedang membangun *The Night Watch! Spreadsheet* ada di kolom komentar!”. Pada postingan tersebut juga terlampir cetak biru lukisan yang direncanakan untuk dibuat. Postingan ini pun mendapati 729 *upvote*—semacam fitur seperti *like* pada *Reddit*— dan 63 komentar, beberapa diantaranya yang telah diterjemahkan yaitu “belum berjalan dengan baik. Perlu lebih banyak orang untuk mengerjakannya”, “Oke, dia (ukuran lukisan yang direncanakan) benar-benar besar, tapi jika ini berhasil, saya akan membelikan bir untuk semua orang yang telah membantu.” Dan “Memang terlihat sangat keren! Saya sedang bermain *game* setelah *shift* kerja yang panjang, tetapi saya akan mewarnai sebuah blok di antaranya :)”

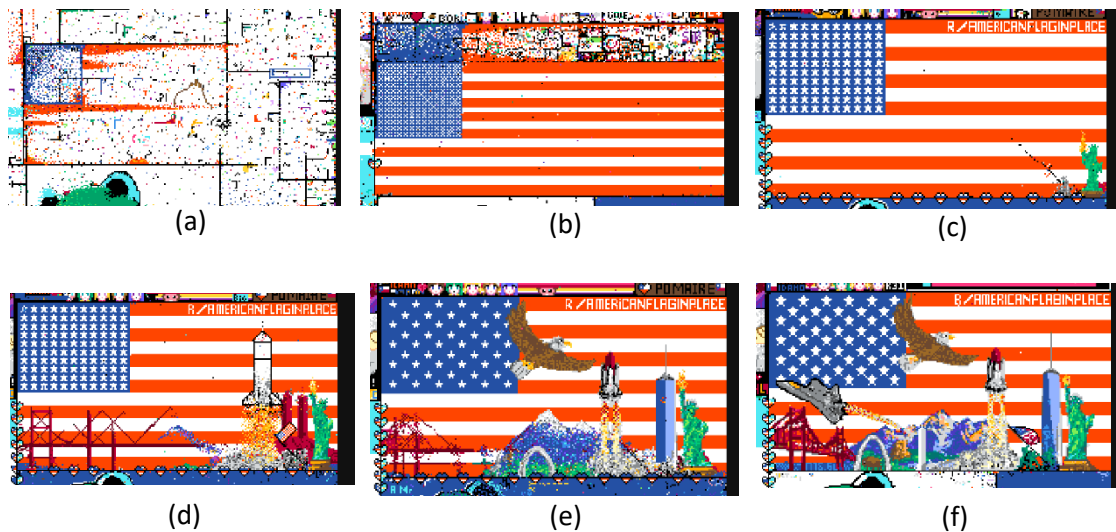
Informasi diatas menunjukkan bahwa identitas kolektif yang berperan sebagai agen penghasil karya lukisan *The Night Watch* adalah kelompok pengguna *Reddit* yang sama-sama berasal dari Belanda. Sesuai dengan deskripsi oleh Snow & Corrigall-Brown (2015) yang telah dipaparkan sebelumnya, identitas kolektif sebagai warga negara Belanda dapat muncul dengan kuat—ditandai dengan keberhasilan membuat *The Night Watch* dengan ukuran yang cukup besar—karena kesamaan atribut atau pengalaman diantara mereka yaitu sebagai warga negara Belanda yang pernah/sedang mengalami kehidupan di Belanda. Identitas bersama ini memunculkan agensi kolektif berupa usaha menciptakan karya tersebut dengan tujuan (*common interest*) agar komunitas Belanda pada *Reddit* terpaparkan eksistensinya dan usaha mereka dalam *event r/place* ini, seperti yang telah dituliskan oleh Lorentz (2022) “..a space for communities to exert their influence.”

Kemudian seperti yang telah dipaparkan diatas, agensi kolektif ini mereka ekspresikan dengan bersama-sama menciptakan *The Night Watch*. Sesuai dengan deskripsi Jackson (2020), lukisan ini adalah bentuk dari *memetic media*, dikarenakan ia memiliki dualitas dari struktur *memetic* yaitu manifestasi baru dari lukisan *The Night Watch* sebagai representasi dari salah satu hasil budaya negara Belanda— manifestari baru yang berupa replika lukisan yang bergaya

piksel untuk menyesuaikan kanvas *r/place*—sembari melestarikan esensi dari lukisan yaitu meskipun bergaya piksel namun tetap berusaha mempertahankan gambaran asli lukisan tersebut.

3.2. Bendera Amerika Serikat dan Representasi Lainnya

Disisi lain kanvas, dengan ukuran sebesar 26212 piksel, terdapat sebuah karya bendera negara Amerika Serikat lengkap dengan 50 bintang yang merepresentasikan jumlah negara bagian dan 13 garis-garis yang merepresentasikan koloni orisinil Amerika Serikat. Sebelumnya, bendera Amerika Serikat ini berada pada bagian kiri atas kanvas dimana lokasi tersebut ramai diperebutkan oleh komunitas lain. Setelah gagal membuat bendera ini selama 4 kali, akhirnya mereka memutuskan untuk membuat bendera ini di lokasi lain yaitu pada koordinat pusat [1776, 1776] yang merupakan referensi tahun 1776 dimana Amerika Serikat mendeklarasikan kemerdekaannya dari Inggris (Haagmans, 2023). Yang unik dari karya ini adalah ia tidak hanya sebuah bendera melainkan meliputi pula berbagai macam representasi lainnya yang tumpang tindih dengan bendera tersebut seperti gambar elang berkepala botak yang merupakan burung nasional dan simbol dari Amerika Serikat, Pegunungan Rocky yang merupakan pegunungan terbesar di Amerika Serikat, Patung Liberty, jembatan Golden Gate, pesawat ulang-alik, dan lain sebagainya yang merepresentasikan hasil budaya dari Amerika Serikat.



Gambar 5. Kronologi pembuatan bendera Amerika Serikat pada *r/place* (Haagmans, 2023).

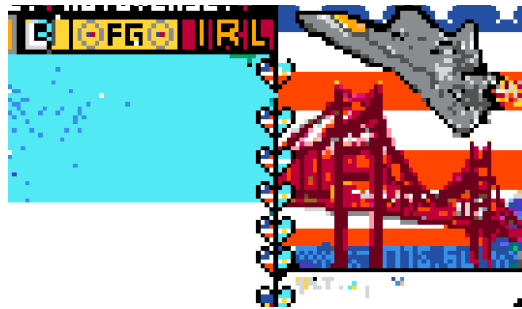
Karya ini tepat dibuat setelah ekspansi kanvas kedua yaitu pada hari Minggu, 3 April 2022 pada pukul 19.30 GMT dimana ia mulai terlihat selesai (lihat gambar 5) pada hari Senin, 4 April 2022 pada pukul 04.30 GMT dengan pengecualian gambar monumen Washington yang baru selesai dibuat pada hari yang sama pukul 12.00 GMT (Haagmans, 2023).

Cukup banyak *post* diskusi mengenai pembuatan karya bendera ini, namun *post* diskusi yang paling besar adalah pada postingan yang dibuat oleh *user* u/E34R_RDT di *subreddit* *r/AmericanFlaginPlace* pada hari Senin, 4 April 2022 yang berhasil memunculkan 153 komentar dan 810 *upvotes* dengan judul yang telah diterjemahkan “GAMBAR TERBARU UNTUK BENDERA AMERIKA”. Beberapa komentar yang telah diterjemahkan pada postingan ini diantaranya: “Bisakah kita memakaikan kacamata hitam pada elangnya????”, “*One World*

Trade Center perlu diperbaiki. Sepertinya orang-orang lebih peduli untuk memperluas antena/penangkal petir/apa pun itu daripada merinci menaranya.”, “Perbaiki jumlah piksel di sisi kanan kotak biru/bintang. Ia membutuhkan kolom ekstra berwarna biru tua.”, “..apa rencana untuk malam hari? Banyak dari kita yang akan segera tidur dan saya tidak siap secara emosional untuk kehilangan bendera lagi lol”. Terdapat pula komentar yang memberikan instruksi untuk menggunakan ekstensi peramban dan *overlay* untuk membantu meletakkan warna yang tepat pada piksel yang sesuai.

Sama dengan karya *The Night Watch*, yang mendorong terbentuknya usaha untuk membuat karya ini adalah identitas kolektif dari komunitas Reddit yang sama-sama berasal dari Amerika Serikat. Sesuai dengan definisi dari Snow & Corrigall-Brown (2015), Identitas kolektif ini dapat muncul dengan kuat dikarenakan terdapat sebuah kesamaan yaitu atribut dan pengalaman sebagai warga negara Amerika yang menghasilkan sebuah rasa ‘kesatuan/*one-ness*’ diantara mereka. Sama dengan komunitas Belanda sebelumnya, komunitas ini menunjukkan agensi kolektif mereka dengan berusaha untuk menunjukan/mengerahkan pengaruh mereka (*exert their influence*) pada r/place dengan bersama-sama menciptakan bendera ini dan representasi-representasi lainnya pada bendera tersebut.

Agensi kolektif ini mereka ekspresikan dengan tidak hanya satu *memetic media* seperti pada karya *The Night Watch* yang hanya menggunakan satu lukisan sebagai representasi dari negara mereka, namun mereka menciptakan bendera, patung Liberty, memorial *Marine Corps War*, jet *F-22 Air Superiority Fighter*, monumen *Gateway Arch*, dan berbagai macam manifestasi baru dari representasi hasil budaya Amerika Serikat dengan membuatnya bergaya piksel dan dengan tetap mempertahankan/melestarikan esensi utama dari masing-masing representasi tersebut.



Gambar 6. Kumpulan gambar hati dengan warna bendera Amerika Serikat dan Argentina (Haagmans, 2023).

Selain itu, terdapat hal yang menarik dari karya ini. Pada bagian bawah kiri karya ini terdapat gambar kumpulan hati yang diwarnai warna bendera Amerika Serikat dan Argentina dengan warna bendera Amerika Serikat pada bagian karya Argentina dan warna bendera Argentina pada bagian karya Amerika Serikat (lihat gambar 6) (Haagmans, 2023). Ini menunjukkan sebuah interaksi positif antara kedua identitas kolektif komunitas Argentina dengan Amerika Serikat dimana mereka tidak berusaha memperebutkan lokasi satu sama lain, melainkan meletakkan *memetic media* identitas kolektif masing-masing yang berbentuk warna bendera sebagai simbol hubungan ‘damai’ antara keduanya. Dualitas struktur *memetic* disini muncul dengan adanya manifestasi baru yaitu warna bendera dalam bentuk hati bergaya

piksel pada kedua bagian karya tersebut dengan tetap mempertahankan esensi dari masing-masing identitas yaitu sebaik mungkin menunjukkan warna bendera meskipun sangat kecil.

3.3. Kanvas Representasi Identitas

Berdasarkan analisis dari dua unit ini, kita dapat menarik benang merah bahwa suatu individu terdorong untuk menciptakan karya bersama-sama sesuai dengan identitas kolektif dirinya dikarenakan motivasi untuk mempertahankan rasa memiliki (*sense of belonging*) pada suatu komunitas yang berasal dari dorongan biologis kita untuk menciptakan koneksi dengan orang lain demi memenuhi rasa aman (Slavich & Cole, 2013; Hanh, 2017; Boyd & Richerson, 2009). Motivasi *belonging* mengacu pada kebutuhan mendasar bagi orang untuk diterima, memiliki, dan mencari interaksi dan koneksi sosial (Leary & Kelly, 2009). Pada situasi sosial, orang yang termotivasi untuk memiliki (*to belong*) akan secara aktif mencari kesamaan dan hal-hal yang sama dengan orang lain. Demikian pula, seseorang mungkin termotivasi untuk terhubung dengan suatu tempat, budaya atau latar belakang etnis mereka, atau kontributor rasa *belonging* lainnya (Allen, 2021).

Seperti yang terlihat pada dua unit analisis diatas, rasa *belonging* pada suatu negara memunculkan motivasi untuk berinteraksi dengan sesama individu yang merasakan rasa *belonging* ini yang kemudian memunculkan komunitas individu berlatar belakang negara yang sama. Komunitas-komunitas inipun kemudian menghasilkan suatu identitas kolektif yang didasari oleh kesamaan atribut dan pengalaman antar individu didalamnya. Identitas bersama ini kemudian menghasilkan sebuah agensi kolektif berupa usaha untuk menunjukkan/mengerahkan pengaruh mereka (*exert their influence*) pada *r/place* ini. Agensi Kolektif ini terekspresikan dengan komunitas-komunitas tersebut memilih sebuah media yang merepresentasikan identitas kolektif mereka masing-masing yaitu *The Night Watch* dan bendera Amerika Serikat beserta simbol-simbol lainnya yang merepresentasikan Sebagian dari hasil budaya mereka. Sebagai bagian dari dualitas struktur *memetic*, media ini mereka olah ulang dengan mengaturnya sedemikian rupa menyesuaikan kanvas *r/place* dengan menciptakan manifestasi baru dari media tersebut yaitu merubahnya ke gaya piksel dengan ukuran dan warna yang telah ditentukan. Mereka saling berkomunikasi satu sama lain, membuat cetak biru, menggunakan alat lainnya untuk mempermudah usaha mereka, dan saling bertukar ide demi menunjukkan pengaruh komunitas mereka, sehingga diakhir *event r/place* ini mereka dapat membanggakan diri mereka atas hasil dari upaya bersama-sama mereka tersebut.

4. Simpulan

Berdasarkan paparan diatas, secara umum dapat digaris bawahi bahwa *Sense of belonging* merupakan penyebab utama seorang individu untuk berperilaku sesuai agensi kolektif dari identitas bersama kelompok yang ia tempati. Berkat ini, terciptalah sebuah identitas kolektif yang didasarkan pada 'kesamaan'. Agensi kolektif ini terespresikan pada kanvas *r/place* 2022 sesuai dengan hasil budaya kelompok tersebut. Sesuai dengan dualitas *memetic media*, hasil budaya ini tidak terekspresikan secara semerta-merta, melainkan ia diadaptasi sedemikian rupa menyesuaikan kanvas *r/place* tersebut sehingga memunculkan manifestasi baru dari hasil budaya tersebut. Namun, komunitas-komunitas ini tetap mempertahankan dan melestarikan esensi utama dari hasil budaya tersebut.

Dalam konteks unit analisis *The Night Watch* dan bendera Amerika Serikat dapat disimpulkan bahwa identitas kolektif ini adalah identitas negara dimana tiap-tiap individu didalamnya memiliki atribut atau pengalaman yang sama tinggal di negaranya. *The Night Watch* dan bendera Amerika Serikat serta ikon-ikon unik pada bendera tersebut merupakan bentuk ekspresi *memetic media* yang berasal dari hasil budaya negaranya masing-masing. Ia telah diolah ulang sedemikian rupa menyesuaikan kanvas *r/place* yaitu mengubah ukuran, komposisi, dan gayanya menjadi piksel. Penelitian ini hanya memfokuskan pada dua unit analisis diatas. Demi membantu menggeneralisir temuan dari penelitian ini, diharapkan penelitian-penelitian selanjutnya memperluas unit analisis ke karya-karya lainnya pada kanvas *r/place* ataupun berusaha memaparkan hasil temuan ini ke dalam *r/place* 2017, 2023, maupun pada eksperimen lainnya yang mirip dengan *r/place* ini.

Daftar Rujukan

- Allen, K.-A., Kern, M. L., Rozek, C. S., McInerney, D. M., & Slavich, G. M. (2021). Belonging: A review of conceptual issues, an integrative framework, and directions for future research. *Australian Journal of Psychology*, 73(1), 87–102. doi:10.1080/00049530.2021.1883409
- Azwar, S., 2011. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Boyd, R., & Richerson, P. J. (2009). Culture and the evolution of human cooperation. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 364(1533), 3281–3288. <https://doi.org/10.1098/rstb.2009.0134>
- Eldridge, A. (2023, October 25). Reddit. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/Reddit>
- Hanurawan, F. (pengarang). (2016). *Metode penelitian kualitatif untuk ilmu psikologi / Prof. Dr. Fattah Hanurawan, M.S.i.*, M. Ed.. Jakarta :: PT RajaGrafindo Persada,.
- Glitsos, L., & Hall, J. (2019). The pepe the frog meme: An examination of social, political, and cultural implications through the tradition of the Darwinian Absurd. *Journal for Cultural Research*, 23(4), 381–395. <https://doi.org/10.1080/14797585.2019.1713443>
- Haagmans, S. (2023). Place atlas initiative. *Place Atlas Initiative*. <https://place-atlas.stefanocoding.me/#main>
- Hanh, T. N. (2017). The art of living: Peace and freedom in the here and now. *Harper Collins*.
- Jackson, N. J. (2020). Understanding memetic media and collective identity through streamer persona on twitch.tv. *In Persona Studies* (Vol. 6, Issue 2).
- Leary, M. R., & Kelly, K. M. (2009). Belonging motivation. In M. R. Leary & R. H. Hoyle (Eds.), *Handbook of individual differences in social behavior* (pp. 400–409). Guilford Press. <https://psycnet.apa.org/record/2009-12071-027>
- Lorenz, T. (2022, April 4). *Internet communities are battling over pixels*. The Washington Post. <https://www.washingtonpost.com/technology/2022/04/04/reddit-place-internet-communities/>
- Lune, H., & Berg, B. L. (2017). *Qualitative research methods for the social sciences*.
- Milner, R. M. (2016). *The World Made Meme*. Massachusetts Institute of Technology.
- Rijksmuseum. (2023). The night watch, Rembrandt van Rijn, 1642. <https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/SK-C-5>
- Shifman, L. (2014). *memes in digital culture*. Massachusetts Institute of Technology.
- Shifman, L. (2019). *Internet Memes and the Twofold Articulation of Values* (pp. 43–57). <https://doi.org/10.1093/oso/9780198843498.003.0003>
- Slavich, G. M., & Cole, S. W. (2013). The emerging field of human social genomics. *Clinical Psychological Science*, 1(3), 331–348. <https://doi.org/10.1177/2167702613478594>
- Snow, D. A., & Corrigall-Brown, C. (2015). Collective Identity. In *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition* (pp. 174–180). Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.10403-9>