
Penggunaan Meme Kucing Sebagai Strategi Edukasi Yang Menghibur Pada Masyarakat *Cyberspace*

The Use Of Cat Memes As An Entertaining Educational Strategy In Cyberspace Communities

Wina Pertiwi Putri Wardani¹, Dharma Prasetya Irawan²

1,2 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Denpasar

Diajukan 10 Oktober 2025 / Disetujui 25 Oktober 2025

Abstrak

Kemajuan teknologi telah mempermudah penyampaian pesan di era digital melalui berbagai format visual, sehingga menekankan keterlibatan pengalaman dan aspek emosional masyarakat di ruang maya (*cyberspace*). Meme kucing menjadi salah satu strategi komunikasi populer yang digunakan terutama pada platform TikTok dengan tujuan menghibur. Akun TikTok @inhistoryyy menjadi viral di Indonesia karena menerapkan meme kucing sebagai pendekatan pesan edukasi bernuansa humor. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan meme kucing sebagai strategi edukasi yang menghibur di kalangan masyarakat digital. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan netnografi. Strategi penyampaian edukasi yang menyenangkan melalui meme kucing dilakukan dengan mempertimbangkan aspek form, content, dan context secara tepat. Pendekatan ini memanfaatkan familiaritas visual, perancangan multimodal berupa kombinasi visual dan teks, pemilihan topik yang relevan dan sederhana, aktivasi emosional melalui humor ringan, serta optimalisasi timing dan relevansi tren. Meme kucing yang dipilih merupakan meme populer dan sudah akrab di mata audiens, sehingga mampu menggugah emosi penonton dan menghasilkan respon yang persuasif. Kesesuaian antara gambar dan teks yang mengikuti prinsip visual rhetoric membuat pesan lebih mudah diterima. Tema "Black Death" ditampilkan secara sederhana namun menghadapi kekurangan pada pengaturan waktu publikasi, karena pembagian konten hingga empat bagian ternyata menurunkan minat penonton.

Kata Kunci: meme, kucing, *cyberspace*, edukasi, desain

Abstract

Technological advances have made it easier to convey messages in the digital era through various visual formats, emphasizing the involvement of experiences and emotional aspects of people in cyberspace. Cat memes are one of the popular communication strategies used, especially on the TikTok platform, with the aim of entertaining. The TikTok account @inhistoryyy went viral in Indonesia because it applied cat memes as an approach to educational messages with humorous nuances. This study aims to analyze the use of cat memes as an entertaining educational strategy among digital communities. The method used is qualitative research with a netnography approach. The strategy of delivering fun education through cat memes is carried out by considering aspects of form, content, and context appropriately. This approach utilizes visual familiarity, multimodal design in the form of a combination of visuals and text, selection of relevant and simple topics, activation of emotions through light humor, and optimization of timing and relevance of trends. The cat memes chosen are popular memes and are already familiar to the audience, so they are able to arouse the audience's emotions and produce persuasive responses. The suitability between images and text that follow the principles of visual rhetoric makes the message easier to accept. The theme of "Black Death" is presented simply but faces shortcomings in terms of publishing time, because dividing the content into four parts turns out to reduce audience interest.

Keywords: meme, cat, *cyberspace*, education, design

*Korespondensi Penulis:

E-mail: winapertiwi7@gmail.com

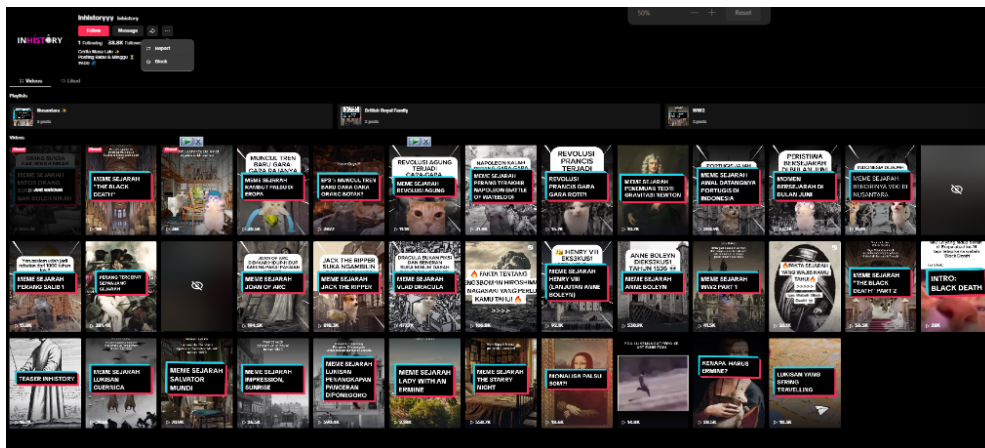
PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sangat memudahkan penyampaian pesan masa kini dalam berbagai format visual digital, menekankan keterlibatan pengalaman dan emosional masyarakat di dunia maya (*cyberspace*). Dalam konteks ini, kucing menjadi ikon meme internet karena kombinasi faktor historis, ekspresi emosional, dan karakteristik uniknya yang mudah diterima dalam budaya digital. Sejak era awal internet, meme seperti "*I Can Has Cheezburger?*" dan "*Keyboard Cat*" membangun fondasi popularitas kucing sebagai objek meme. Ekspresi wajah dan gerakan kucing yang mudah dikenali memungkinkan mereka merepresentasikan berbagai emosi manusia, mulai dari kebingungan hingga kebahagiaan. Sikap kucing yang mengemaskan, misterius, mandiri, namun konyol menambah daya tarik dari meme ini. Didukung oleh media sosial seperti TikTok, meme kucing menjadi alat komunikasi humor dan ekspresi emosional yang efektif (Kose, 2024).

Meme Kucing menjadi strategi komunikasi yang digunakan saat ini, terutama pada *platform* TikTok dengan tujuan hiburan. Pengguna percaya bahwa meme dapat digunakan untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran terdalam mereka, serta mencapai efek tersenyum atau mengekspresikan emosi (Araneo, 2024). Meskipun penggunaan internet untuk mengunggah dan mengonsumsi konten yang berhubungan dengan kucing sudah meluas, sedikit penelitian yang membahas topik ini secara mendalam. Jurnal berjudul "Implikatur Non Konvensional pada Meme Arab dalam Akun Twitter @egyptianmeme dan @memesOficial" disebutkan, bahwa meme dapat menjadi media ekspresi yang lucu dan menghibur, sehingga penting bagi pembaca untuk bersikap kritis dalam memahaminya (Sholehah, I., Kuswoyo, I. H., Nakidhoh, S., & Thoriquss'ud, 2023)

Pengguna internet menyukai visual kucing yang mengemaskan atau lucu untuk menjaga semangat positif atau menghilangkan emosi negatif. Meme kucing telah dikenal luas sebagai media komunikasi digital yang lucu dan menghibur, sering digunakan untuk mengekspresikan emosi dan situasi sehari-hari dengan cara yang ringan dan mudah dipahami. Dalam dunia *cyberspace*, meme ini memiliki daya tarik visual yang tinggi dan cepat menyebar melalui platform media sosial. Contohnya meme dan video pendek Kaesang Pangarep yang menarik perhatian pemilih muda; pendekatan ini membuat konten lebih menarik dan membangun kedekatan emosional dengan audiens (Primagara, M., & Yulianita, 2024) Kemampuannya dalam menghibur sudah diakui, tetapi masih belum diketahui apakah meme kucing juga dapat berfungsi sebagai alat edukatif yang efektif bagi masyarakat digital.

Akun TikTok @inhistoryyy menjadi satu contoh akun yang memiliki viewers banyak di Indonesia karena menerapkan meme kucing sebagai pendekatan dalam menyampaikan pesan bertema masa lalu yang humoris. Akun ini merupakan platform digital yang menyajikan konten sejarah dalam format meme, dengan tujuan membuat edukasi sejarah lebih menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat *cyberspace*, khususnya generasi muda. Penelitian ini difokuskan pada edukasi sejarah sebagai topik utama, yang disampaikan melalui meme kucing agar lebih mudah diterima oleh khalayak digital. Jumlah pengikutnya mencapai 38,2 ribu, @inhistoryyy secara aktif membagikan video pendek yang membahas berbagai peristiwa sejarah, tokoh terkenal, seni, perang, hingga teori sains. Semua konten disajikan melalui pendekatan visual yang menghibur, penggunaan meme kucing menjadi elemen khas yang memperkuat daya tarik akun ini.



Gambar 1. Akun @inhistoryyy

Sumber: dokumentasi, 2025. *TikTok*. Accessed January 31.

<https://www.TikTok.com/@inhistoryyyy?lang=en>

Penggunaan meme kucing ternyata dapat mempengaruhi persepsi penonton dan proses pengambilan keputusan dalam melakukan penundaan tugas atau hal penting (Lo dkk., 2023). Masyarakat di dunia maya (*cyberspace*) saat ini sangat intens dalam mengonsumsi konten ringan dan visual. Oleh karena itu, perlu dikaji bagaimana media seperti *meme* kucing dapat berperan sebagai alat penyampaian edukasi yang menyenangkan namun bermakna, terutama bagi generasi muda. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis penggunaan meme kucing sebagai strategi edukasi yang menghibur pada masyarakat *cyberspace*, dengan pendekatan *visual rhetoric*, semiotika barthes dan *social media engagement theory*. Jika desainer memahami pengguna maka dapat dengan mudah mendesain dengan baik (Desmet, P. M. A. And Hekkert, 2009).

METODE PENELITIAN

Metode kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan pendekatan netnografi. Netnografi dipakai karena mengobservasi perilaku di media sosial, menggunakan data percakapan publik, interaksi dan konten visual di platform TikTok. Sample konten yang diambil dalam pembahasan ini adalah meme bertopik sejarah “*the Black death*”. Video *black death* terbagi menjadi 4 bagian. Bagian pertama membahas intro: wabah *black death*, memiliki views 35,7K . Bagian kedua berisi awal mula cerita terjadinya wabah dan memiliki view 1,1M. Bagian ke 3 adalah kelanjutan part 2 dengan views 58,6K. Bagian ke empat adalah episode terakhir wabah *black death* yang merangkum kesimpulan cerita dengan views 26,5 K. Video ke dua adalah objek dalam penelitian ini.

Video yang menjadi sampel dipilih berdasarkan sejumlah kriteria inklusi untuk memastikan relevansi dan kedalaman analisis dengan tujuan penelitian. Pertama, konten harus berasal dari platform TikTok dan diunggah oleh akun @inhistoryyyyyy, sesuai fokus penelitian. Video wajib menampilkan meme kucing sebagai elemen visual utama, karena analisis diarahkan pada strategi komunikasi visual melalui figur kucing. Konten juga harus memuat materi sejarah, seperti menyebut peristiwa, tokoh, atau konsep sejarah, sehingga sesuai dengan tujuan edukatif penelitian. Durasi video dipilih maksimal dua menit tepatnya 1:22 menit, agar fokusnya tetap pada format meme sceneklat yang mudah dicerna oleh audiens digital, serta selaras dengan teknik semiotika dan netnografi yang digunakan. Selain itu, video tersebut memiliki tingkat *engagement* tinggi ditandai oleh jumlah *views* 1,1M, komen 599 dan likes 110K yang signifikan sebagai indikator bahwa kontennya berhasil menjangkau dan memikat masyarakat *cyberspace*. Semua kriteria inklusi tersebut terpenuhi sehingga video yang dipilih dianggap mewakili praktik penggunaan meme kucing secara efektif, dalam konteks pembelajaran sejarah secara digital.

Integrasi kerangka analisis penelitian ini dibagi menjadi 3 aspek yaitu *form*, *content*, dan *context*. Dalam desain komunikasi visual tiga hal yang diperhatikan untuk penilai, yaitu *form*, *content*, dan *context*. *Form* merupakan tampilan dalam sebuah desain. *Content* adalah pesan yang ingin disampaikan pada *audience*. *Context* adalah situasi yang melatar belakangi sebuah perancangan, berkaitan dengan masalah, sejarah, visi/misi, waktu, tempat karya audience berada, berkaitan dengan aspek eksternal yang mempengaruhi karya seperti etika, hukum, politik, tren, bisnis, sosial dan budaya (Rustan, 2020). Form diinterpretasikan melalui visual rhetoric untuk melihat daya tarik emosional. *Content* berisi pesan edukatif, informasi sejarah yang dikemas humor; dianalisis menggunakan semiotik Barthes. Semiotika Barthes menelaah makna literal (*denotasi*) dan makna kultur/humor (*konotasi*) dalam teks dan visual meme kucing. Catatan lapangan dalam digital antropologi memungkinkan pemaknaan terhadap simbol-simbol denotasi

dan konotasi dalam meme kucing yang tersebar di media sosial. Pendekatan semiotika digunakan untuk memahami secara deskriptif peran meme kucing berfungsi sebagai alat komunikasi yang tidak hanya menghibur tetapi juga berpotensi menjadi media edukatif bagi masyarakat digital (Murfianti, 2020). Context dilakukan dengan interaksi audiens melalui komentar dan sifat platform TikTok (rentang perhatian, bentuk partisipasi).

Pembagian tugas dipenelitian ini di bagi dua. Tugas utama dilakukan oleh peneliti utama yang bertugas menentukan, observasi dan menganalisis objek penelitian yang berupa konten @inhistoryyy dengan meme kucing. Tugas kedua adalah mengumpulkan data berdasarkan visual maupun konteks, yang dilakukan oleh anggota penelitian. Indikator capaian yang ditargetkan menjadi kriteria yang digunakan untuk menentukan tingkat capaian tujuan penelitian. Indikator capaian yang ditargetkan dalam penelitian “Strategi Penggunaan Meme Kucing dalam Mencapai Edukasi yang Menyenangkan pada Masyarakat *Cyberspace*” adalah meme kucing sebagai medium mampu menggabungkan daya tarik visual, humor, informasi sejarah secara efektif dalam lingkungan sosial digital.



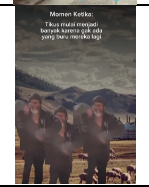





HASIL DAN PEMBAHASAN


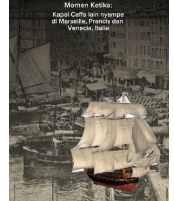


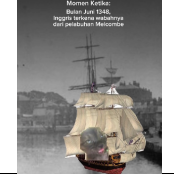

Penggunaan Meme Kucing Dalam Mencapai Edukasi Yang Menyenangkan Pada Masyarakat *Cyberspace*


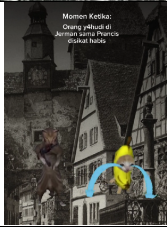

Konten-konten yang dibagikan oleh @inhistoryyy mencakup berbagai topik sejarah global, seperti Revolusi Prancis, Perang Salib, Perang Dunia II, penemuan ilmiah Newton, hingga tokoh seperti Joan of Arc dan Jack the Ripper. Setiap video biasanya dikemas dalam format meme makro gambar dengan teks blok yang memperjelas konteks sejarah yang ingin disampaikan. Hal ini menunjukkan penerapan retorika visual, yaitu bagaimana elemen visual (gambar kucing, teks blok, ekspresi) disusun untuk membangun *ethos* (kredibilitas narasi sejarah), *pathos* (humor, empati, ketegangan), dan *logos* (alur sebab-akibat Black Death). Sample konten yang diambil dalam pembahasan ini adalah meme sejarah “*the Black death*”. Konten ini memiliki empat bagian dan bagian ke dua yang menjadi kajian memiliki penonton terbanyak yaitu 1,1juta dengan durasi video 1:22 menit.

Tabel 1. Scene video “*the Black death*” -PART 2

No	Deskripsi	Gambar Meme
----	-----------	-------------

1.	<p>Dalam narasi konten TikTok, disebutkan Paus Gregorius IX meminta pembantaian semua kucing di Eropa pada abad ke 14. Form: tertulis pesan “ lu pada bantai kucing, soalnya mereka jelmaan penyihir!” dengan ekspresi kucing yang terlihat marah dan latar belakang gereja. Sound musik memiliki kesan misterius.</p>			
2.	<p>Momen ketika kucing kucing di eropa di bantai habis habisan. Form : tampilan latar belakang bangunan eropa zaman dulu, 2 kucing berkostum pisang sedang menangis dan satu kucing membawa senapan sedang menembak. Sound menggunakan suara tangisan dan tembakan.</p>			
3.	<p>Momen ketika tikus mulai menjadi banyak karena tidak ada yang memburu mereka. Form: pada bagian ini berlatar belakang sebuah ladang penuh hewan ternak dan seorang pria yang memperbanyak diri menjadi tiga bagian.</p>			
4.	<p>Momen ketika orang mongol yang pertama kali terkena wabah “black death” ikut perang melawan Italy di tahun 1346. Form berlatar belakang prajurit eropa zaman dulu yang sedang berperang dan 2 kucing yang sedang menembak. Sound tembakan juga mendukung tampilan.</p>			
5.	<p>Momen ketika orang Italy kabur ke Caffa diikuti oleh tentara mongol untuk mengepung. Form dengan latar belakang sebuah pelabuhan bernuansa hitam putih, satu kucing yang memegang kepala dikejar oleh kucing dengan kostum pisang.</p>			
6.	<p>Momen ketika tentara mongol yang sudah meninggal dan terkena wabah dilempar kedalam tembok kota. Form latarbelakang terlihat gambar suasana pelabuhan berwarna hitam putih, dengan kucing oren yang sedang dilempar oleh kucing hitam putih. Sound “uwiiiiing” juga ikut mendukung suasa pelemparan.</p>			
7.	<p>Momen ketika orang orang dalam kota mulai terkena wabah yang diakibatkan mayat mayat yang dilempar. Form masih sama dengan scene ke 6 di pelabuhan, menggunakan kucing oren sebelumnya yang berperan sebagai mayat dan kucing abu sambil memegang kepala seolah menderita sakit kepala.</p>			
8.	<p>Momen ketika orang orang selamat kabur menaiki kapal laut pada 1347. Form menggunakan latar belakang kapal kapal layar khas eropa zaman lampau dan 2 ekor kucing putih yang mengangguk anggukan kepala. Scene ini dilengkapi sound tertawa “hueheheh”</p>			

9.	<p>Momen ketika kapal dari Caffa sampai di Sisislia, Italia dan banyak orang yang sudah sekarat.</p> <p>Form pada scene ini adalah foto sebuah dataran padat penduduk dengan kapal layar dan kucing hitam dengan ekspresi teler/mabuk (mata juling dan lidah terjulur). Kucing tersebut keluar dan menyebar kesekitaran wilayah.</p>		 <p>Momen Ketika: Kapal dari Caffa sampai di Sisislia, Italia dan banyak orang sudah sekarat</p>	
10.	<p>Momen ketika kapal Caffa lain sampai di Marseille, Prancis, dan Venecia, Italia.</p> <p>Form adalah sebuah latar belakang pelabuhan dengan kapal dan kucing hitam yang keluar dari kapal.</p>		 <p>Momen Ketika: Kapal Caffa lain sampai di Marseille, Prancis dan Venecia, Italia</p>	
11.	<p>Momen ketika orang Vanesia menghancurkan kapal yang datang untuk isolasi daerah mereka.</p> <p>Form scene ini masih sama dengan scene ke 10 hanya ditambah kehadiran karakter kucing yang menembak dan meledakan kapal.</p>		 <p>Momen Ketika: Orang-orang Vanesia menghancurkan kapal yang datang untuk isolasi daerah mereka</p>	
12	<p>Momen ketika orang-orang Vanesia juga menutup tempat minum dan supply lainnya demi keamanan.</p> <p>Form memiliki latar belakang vanesia yang kuat dengan warna hitam putih untuk kesan masa lalu. Terdapat karakter kucing dengan kaca mata hitam dan lampu berwarna yang berkedap kedip disekitarnya. Sound yang dipergunakan pada bagian ini juga berkesan bahagia seperti musik disko.</p>		 <p>Momen Ketika: Orang-orang Vanesia juga tutup tempat minum dan supply lainnya demi keamanan</p>	
13.	<p>Momen Inggris terkena wabah dari pelabuhan Melcombe di Juni 1348.</p> <p>Form serupa dengan scene 9 dan 10, terdapat sebuah kapal yang banyak mengeluarkan kucing hitam dengan ekspresi mabuk di pelabuhan.</p>		 <p>Momen Ketika: Inggris terkena wabah dari pelabuhan Melcombe</p>	
14.	<p>Momen Swiss dan Austria kena wabah di summer 1348.</p> <p>Form pada scene ini menggunakan peta wilayah Italy, Switzerland dan Austria dengan satu kucing berekspresi kaget, didukung dengan sound “hah..hah...”</p>		 <p>Momen Ketika: Swiss dan Austria kena wabah di summer 1348</p>	

<p>15.</p>	<p>Momen ketika tersebar isu, bahwa orang Yahudi mencemari sumur yang mengakibatkan wabah semakin meluas. Form berlatar belakang sebuah sumur yang terlihat tua penuh semak dan tanaman liar merambat dan kucing yang mengclose-up dirinya sendiri. Terdapat dialog sebagai berikut : A:eh katanya, orang y4hudi mencemari sumur loh!” B: RILL KAH?! 🤔🐱🤔 A: ASELI CUY, NO PEK PEK!!! (pek maksudnya adalah <i>fake/ palsu</i>) B: BANTAI !!! 🤔🐱🔥</p>	 <p>Momen Ketika: Terebar isu kalau orang y4hudi mencemari sumur yang bikin wabahnya makin meluas</p> <p>"RILL KAH?!" 🤔🐱🤔</p>
<p>16.</p>	<p>Momen ketika orang Yahudi di Jerman dan Prancis dihabisi. Form berlatar sebuah jalan dengan bangunan khas eropa di sekitarnya. Terdapat karakter kucing berkostum pisang yang menangis sedang dikejar kucing yang menembak.</p>	 <p>Momen Ketika: Orang yahudi di Jerman dan Prancis dihabisi</p>
<p>17</p>	<p>Scene ini adalah bagian akhir yang menginfokan bahwa part selanjutnya di hari Jumat. Form sebuah teks kuno bergambar dokter dengan topeng burung dan kucing oren yang bengong menunggu.</p>	 <p>Tunggu Part 2-nya hari jumat yaa hehe 🐱</p>

Dari observasi konten strategi penggunaan dibagi menjadi tiga bagian, *form*, *content*, dan *context*:

Form dalam kasus ini meliputi elemen visual dan format media. Form berfungsi sebagai wujud retorika visual, yaitu cara tanda (gambar kucing, warna, teks) disusun untuk membangun kredibilitas (*ethos*), logika pesan (*logos*), dan emosi (*pathos*) audiens terhadap topik sejarah. Elemen visual yang dipergunakan adalah gambar kucing dengan ekspresi yang ikonik seperti *grumpy cat*, tertawa, atau marah. Daya tarik kelucuan kucing sebagai mamalia berbulu dengan tampilan imut menggemaskan membuatnya efektif menarik perhatian audiens. Meme kucing mempengaruhi persepsi emosional audiens dan meningkatkan *affective engagement* melalui humor serta kedekatan emosional (Lo dkk., 2023). Dengan demikian, unsur humor pada meme kucing berfungsi sebagai penggerak utama *pathos*, yang menarik perhatian dan menjaga keterlibatan audiens dalam alur narasi. Efek emosional ini berkontribusi pada daya tarik konten, membuat audiens lebih responsif terhadap pesan historis yang disampaikan. Mempengaruhi persepsi dan keterlibatan audiens melalui daya tarik emosional dan humor, sesuai prinsip *pathos* dalam retorika visual. Konten TikTok @@@inhistoryyyyyy menggunakan meme kucing sebagai penyampai pesan bertopik sejarah. Pada konten TikTok @@@inhistoryyyyyy meme kucing

mempengaruhi emosi audience secara positif, terlihat pada interaksi di kolom komentar. Interaksi positif tersebut membentuk *affective engagement* (ketertarikan emosional) dan *behavioral engagement* (aktivitas komentar dan membagikan konten) sebagaimana dijelaskan Brodie (Brodie, 2011). Akun TikTok @inhistoryyyy ini memiliki 38,2 ribu pengikut pertanggal 17 Maret 2025. Ciri khas dari @inhistoryyyy adalah penggunaan meme kucing dalam unggahannya, yang memberikan sentuhan humor untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan audiens. Pendekatan ini selaras dengan strategi komunikasi digital modern, Kombinasi visual kucing dan teks menciptakan makna denotatif (peristiwa sejarah) dan konotatif (ironi, humor, parodi tragedi), sesuai konsep dua tingkat signifikasi Barthes. Beberapa respon positif terkait tampilan yang disampaikan penonton di kolom komentar dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



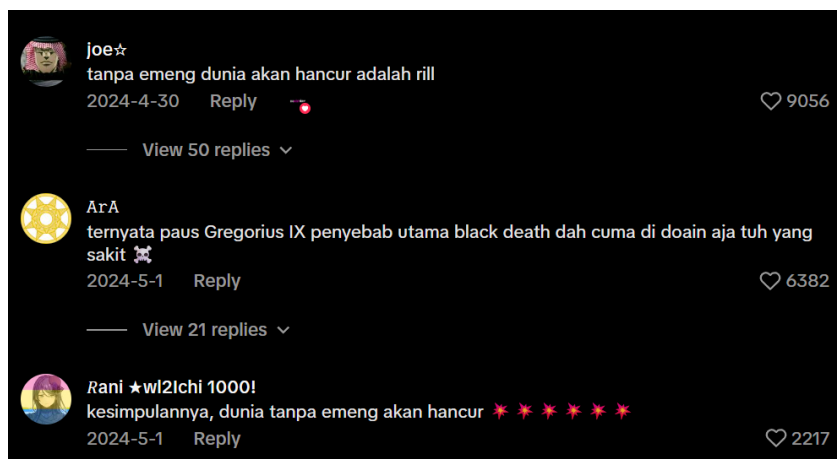
Gambar 2. Komentar penonton mengenai konten bertema sejarah dengan meme kucing

Sumber: TikTok @inhistoryyy (Accessed 17-3-2025)

Komposisi dan warna juga berperan penting untuk penyampaian pesan. Warna kontras menarik perhatian di feed media sosial. Warna sesuai narasi juga penting diperhatikan seperti penggunaan warna monokrom untuk kesan sedih atau lampau. Teks ditempatkan ditempat yang mudah dibaca. Format media desain meme yang dipakai adalah gambar statis seperti GIF pendek untuk visual yang lebih ekspresif. Orang lebih menyukai konten GIF yang bersifat animasi atau dinamis. Keaktifan GIF menciptakan metode penyampaian instruksi yang cepat dan ringkas (Granowski, 2025). Bagi *audience*, tidak ada kendala saat menafsirkan makna dari GIF meme kucing, hal ini terlihat pada kolom komentar. Sebagai media yang berakar kuat dalam media

populer dan banyak digunakan untuk komunikasi interpersonal, GIF animasi dapat mengungkapkan bagaimana pengguna media sosial mewujudkan identitas sosial mereka melalui perilaku yang berbeda dan bagaimana perilaku tersebut bervariasi dalam setiap jenis kelamin atau kelompok ras (Wang dkk., 2024). Secara visual, struktur meme kucing ini memperlihatkan penerapan prinsip *pathos* yang kuat, di mana humor visual mengurangi jarak emosional audiens terhadap topik sejarah yang suram. Hal ini memperkuat daya persuasi pesan edukatif melalui retorika visual yang menyatukan elemen estetika, ekspresi, dan teks scenegkat.

Content atau isi dari pesan untuk strategi penggunaan meme kucing sebagai media edukasi memperhatikan subjek dan narasi. Subjek terkait topik edukasi dalam kasus ini membahas sejarah terjadinya wabah *black death*. Narasi yang disampaikan merupakan perpaduan scenegkat antara humor dan pesan edukatif. Meme kucing yang berupa GIF sangat ekspresif untuk mewakili cerita asal muasal wabah *black death* yang dipicu karena pembantaian kucing. Pada era tersebut, kucing khususnya kucing hitam sering diasosiasikan dengan praktik sihir setelah dekret Vox in Rama (1233). Walaupun dekret tersebut tidak memerintahkan pembantaian, dokumen ini menciptakan iklim kecurigaan terhadap kucing sehingga mempengaruhi tindakan masyarakat pada abad ke-14. Terganggunya rantai makanan akibat kepunahan kucing memicu ledakan populasi tikus sebagai penyebar wabah *black death*. Dalam konteks retorika visual, narasi ini menyatukan unsur *pathos* (humor, simpati terhadap kucing) dan *logos* (alur sebab-akibat sejarah Black Death), sehingga pesan edukatif lebih mudah diterima audiens digital.



Gambar 3. Tiga komentar teratas dengan like terbanyak mengenai pesan yang tersampaikan

Sumber: TikTok @inhistoryyy (Accessed 17-3-2025)



Gambar 4. Komentar audience tentang pembantaian kucing

Sumber: TikTok @inhistoryyy (Accessed 17-3-2025)

Memiliki respon positif karena hiburan dalam penyampaian informasi dimata audiens hal ini tentunya perlu kajian lebih mendalam. *Simplifikasi narasi* dalam meme berpotensi menimbulkan bias sejarah, terutama karena pembagian video menjadi beberapa bagian yang diunggah dengan jarak waktu tertentu. Diperlukan upaya pengembangan dan pengawasan yang teliti agar pemanfaatan meme sejarah mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi sejarah, sekaligus tetap menjaga ketepatan dan kredibilitas informasi yang disajikan. (Safirti dkk., 2024). Sebagian audiens menafsirkan secara emosional bahwa Paus Gregorius IX merupakan penyebab utama *Black Death*. Hal ini menunjukkan bagaimana format meme dapat mempengaruhi cara Audiens memahami sejarah, sekalipun tidak sepenuhnya akurat. Di posisi 1 dan 3 komen yang banyak mendapat like menyimpulkan, “tanpa kucing dunia akan hancur“. Sumber informasi pembuatan konten juga perlu divalidasi kebenarannya, untuk meningkatkan kepercayaan Audiens. Sumber informasi pembuatan konten perlu divalidasi agar kredibilitas pesan edukatif meningkat. Deklarasi kebencian terhadap kucing sudah muncul sejak dekret Paus Gregorius IX tahun 1233 (Coblentz, 2024). Eksekusi massal kucing makin masif pada awal abad 14 bersamaan dengan ketakutan masyarakat terhadap wabah. Wabah *Black Death* tidak hanya disebabkan oleh berkurangnya populasi kucing tetapi juga dipicu oleh faktor lingkungan dan sanitasi yang buruk. Faktor utamanya wabah *black death* adalah kurangnya kesadaran terhadap sanitasi pada saat itu, hal ini juga telah diinformasikan pada bagian ke empat diakhir konten tentang wabah *black death*.

Wabah ini terdiri dari 3 penyakit yaitu, pes, pneumonia dan septikemia. Yersencia pestis adalah nama bakteri patogen penyebab pes yang disebarkan oleh kutu yang terinfeksi. Bakteri dapat menyebar dari hewan pengerat seperti tikus, dan dari tikus ke manusia. Tikus berperan sebagai perantara, bukan *reservoir* wabah pes, karena mereka mati dan kemudian menularkan infeksi (Duncan & Scott, 2005). Untuk kostum pisang yang dipergunakan kucing adalah humor kontemporer yang tidak relevan secara sejarah, tetapi berfungsi sebagai parodi visual untuk memperkuat karakteristik postmodern meme, menggabungkan absurditas dan fakta dalam satu bingkai, sehingga meningkatkan daya tarik dan *engagement* audiens. Menurut semiotika Barthes, makna denotatif dari kucing adalah hewan peliharaan lucu. Pada tingkat konotatif, kucing menjadi simbol ironi terhadap tragedi sejarah. Pada tingkat mitos, meme kucing membentuk ideologi baru: sejarah dipahami ulang melalui budaya digital yang menggabungkan humor, parodi, dan tragedi dalam satu representasi visual.. Dalam pandangan Barthes, mitos tidak dipahami sebagai legenda, tetapi sebagai ideologi budaya yang menormalkan cara pandang baru terhadap sejarah — dalam hal ini, sejarah wabah dipahami ulang melalui humor dan simbol kucing yang dekat dengan kehidupan digital masyarakat.

Context atau konteks sosial dan budaya memperhatikan audiens digital, tren platform dan interaksi budaya. Audiens digital yaitu gen Z serta milenial aktif sebagai pengguna di media sosial, terbiasa mengonsumsi konten ringan dan cepat. Audiens digital khususnya Gen Z dan milenial terbiasa mengonsumsi konten cepat. Laporan Microsoft (2015) menyebutkan penurunan *attention span*, meskipun temuan ini menuai kritik metodologis. Namun, fenomena konsumsi konten super cepat tetap terlihat pada pola penggunaan TikTok. Penelitian dari Wina dalam artikel yang membahas narasi visual video animasi juga setuju dengan hal tersebut. Kurangnya fokus audiens terhadap materi menyebabkan risiko bias narasi, karena mereka lebih mudah terpengaruh oleh *primacy effect* (bagian awal video) dan *recency effect* (bagian akhir video). Hal ini dapat membuat penafsiran sejarah lebih dipengaruhi oleh humor atau bagian paling mengesankan, bukan oleh informasi faktual. Simplifikasi narasi pada meme sejarah perlu diimbangi dengan kurasi fakta yang akurat agar retorika visual tidak menggeser kebenaran sejarah menjadi sekadar hiburan digital. Tren *platform* mengambil referensi dari meme kucing yang sedang viral sehingga terasa relevan. Interaksi budaya mengenai diskusi audience terhadap konten untuk membangun refleksi sosial digital. Respons aktif audiens pada kolom komentar menunjukkan *affective* dan *behavioral engagement* yang tinggi. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan *edutainment* berbasis meme efektif dalam meningkatkan interaksi dan retensi pesan edukatif, sesuai teori *social media engagement* (Brodie, 2011)

SIMPULAN

Secara keseluruhan, strategi penggunaan meme kucing pada konten edukasi sejarah di TikTok, khususnya akun @@inhistoryyy, menunjukkan keberhasilan memadukan aspek form (elemen visual, ekspresi ikonik, format GIF pendek), content (narasi sejarah Black Death yang dibungkus humor), dan context (budaya konsumsi konten cepat oleh Gen Z dan milenial, tren platform, serta interaksi audiens dalam kolom komentar). Elemen visual seperti ekspresi lucu kucing, warna kontras, dan teks scenegkat berhasil menciptakan daya tarik emosional, mempermudah pemahaman, dan meningkatkan keterlibatan audiens di ruang digital.

Di sisi lain, konten ini berpotensi menimbulkan simplifikasi sejarah atau bias narasi karena durasi terbatas, pembagian video menjadi beberapa bagian, dan penggunaan humor kontemporer (seperti kostum pisang) yang tidak sepenuhnya relevan secara historis. Hal ini terlihat pada persepsi sebagian audiens yang menyimpulkan bahwa Paus Gregorius IX merupakan penyebab utama wabah Black Death, tanpa mempertimbangkan faktor lain seperti sanitasi, kondisi lingkungan, dan penyebaran bakteri *Yersinia pestis* melalui tikus sebagai perantara.

Dengan demikian, meskipun pendekatan meme kucing terbukti efektif dalam menjembatani pesan edukasi sejarah ke audiens media sosial, diperlukan pendalaman validitas sumber, pengelolaan narasi lebih komprehensif, dan edukasi tambahan agar potensi bias dapat diminimalkan. Pendekatan berbasis netnografi relevan untuk memantau dinamika interpretasi audiens, serta memastikan humor dan edukasi berjalan beriringan secara etis dan bertanggung jawab.

Daftar Pustaka

- Araneo, P. (2024). From DeFault to DeSign: Symbols, Memes, Acronyms, Emojis, & Other Visual Cues Across Time. *World Futures Review*, 16(1–2), 100–115.
<https://doi.org/10.1177/19467567241249716>
- Brodie, R. J. (2011). Customer Engagement: Conceptual Domain, Fundamental Propositions, and Implications for Research. *Journal of Service Research*.
- Coblentz, S. (2024). WHAT THE DEVIL: THE ROOTS AND REBIRTH OF SATANIC FEARS IN TWENTIETH CENTURY AMERICA. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 7, Nomor 2).
- Desmet, P. M. A. And Hekkert, P. (2009). special Issue Editorial: Design & Emotion. *International Journal Of Design*, 3(3), 1–6.
- Duncan, C. J., & Scott, S. (2005). What caused the Black Death? *Postgraduate Medical Journal*, 81(955), 315–320. <https://doi.org/10.1136/pgmj.2004.024075>
- Granowski, A. (2025). The Aesthetic Components of GIFs in Online Instruction Analyzing GIFs in Help

Center Instruction Based Articles. *Advances in Literary Study*, 13(02), 125–136.
<https://doi.org/10.4236/als.2025.132010>

- Kose, S. S. (2024). *Meme Kucing Ternyata Sudah Viral Dari Abad Ke-19, Begini Cara Penyebarannya Meski Belum Ada Media Sosial*. liputan 6.com.
<https://www.liputan6.com/global/read/5741252/meme-kucing-ternyata-sudah-viral-dari-abad-ke-19-begini-cara-penyebarannya-meski-belum-ada-media-sosial>
- Lo, C. H., Ko, Y. C., & Wang, S. Q. (2023). Application the ZMET method to explore meme cultural design elements. *E3S Web of Conferences*, 452. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202345205007>
- Murfianti, F. (2020). Meme Di Era Digital Dan Budaya Siber. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 11(1), 45–50. <https://doi.org/10.33153/acy.v11i1.2613>
- Primagara, M., & Yulianita, N. (2024). TikTok Sebagai Sumber Informasi Pemilih Pemula Pada Pemilihan Kepala Daerah (Pilkada) Tahun 2024. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 1(6), 33.
- Rustan, S. (2020). *Layout 2020*. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Safirti, R. D. E., Akbar Maulana, M., Amalia, Q., Dinda Agnesia, R., Setyowati, L., Khorunnisa, W., Alwanni, D. A., Faricco Albamma, A., & Umam, S. (2024). Penggunaan Meme Sejarah di Media Sosial X Guna Membangun Nasionalisme Generasi Bangsa Pada Mahasiswa Sejarah UNNES. *Jurnal Mediasi*, 3(2), 200.
- Sholehah, I., Kuswoyo, I. H., Nakidhoh, S., & Thoriquess'ud, M. (2023). Implikatur Non Konvensional Pada Meme Arab Dalam Akun Twitter@ Egyptianmeme Dan@ Memesoficial. *armala*, 4(2), 32.
- Wang, M., Bhuiyan, M. M., Rho, E., Luther, K., & Lee, S. W. (2024). Understanding the Relationship Between Social Identity and Self-Expression Through Animated Gifs on Social Media. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 8(CSCW1). <https://doi.org/10.1145/3641031>