

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era perkembangan teknologi saat ini khalayak semakin mudah dalam mencari dan mendapatkan informasi menggunakan perangkat yang dimiliki, seperti komputer ataupun *mobile phone*. Teknologi memudahkan orang untuk melakukan komunikasi dimana pun dan kapan pun dengan menggunakan sosial media. Salah satu sosial media yang banyak digunakan masyarakat saat ini adalah aplikasi Line. Aplikasi Line merupakan aplikasi chatting yang memiliki keunikan sendiri dari kompetitornya, karena Line memberikan fasilitas seperti chatting gratis, telpon gratis, video call gratis, berbagi foto, video, pesan suara, akun *official* dan stiker emoji gratis. Pada penggunaannya sendiri line menempati posisi pertama pada pengguna sosial media dalam data statistik dibawah ini.

Tabel 1.1
Aplikasi dengan Pertumbuhan Tercepat tahun 2015,

Sosial media	0 - 60
Line	57
Facebook masenger	53
Snapchat	45
Instagram	43
Pinterest	40
Whatsapp	37
Wechat	37
Youtube	35
Google plus	31
Viber	29
Facebook	28
Skype	27
Twitter	23
Vine	22
kakaotalk	19

Sumber: Statista
Di akses pada tanggal 15 agustus 2016

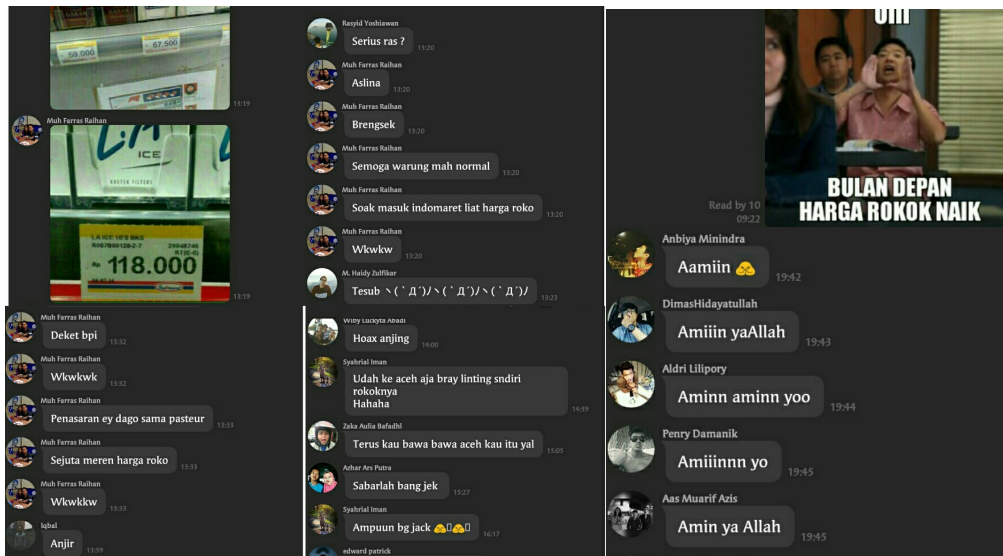
Line terkenal dengan stikernya, stiker yang diberikan juga lucu-lucu, karena dengan sticker tersebut pengguna Line mampu mendeskripsikan emosional dirinya, karena bentuk stiker yang bermacam-macam, dari perasaan kesal, marah, sedih maupun bahagia, yang membuat pengguna Line tidak bosan untuk melakukan proses interaksi sosial. Selain itu pengguna Line juga bisa membuat grup Line yang menciptakan suatu kelompok dengan pengguna Line yang lainnya, dengan grup bisa memudahkan pengguna Line untuk memudahkan kepada semua teman di grup, atau membuat janji untuk bertemu dengan teman-teman dengan mudah karena melalui grup pengguna dapat mengirim pesan secara serentak kepada teman-teman yang terdaftar dalam group..

Grup Line mampu menampung hingga 500 orang oleh karena itu pengguna grup Line bisa interaktif melakukan percakapan, dengan adanya grup dibuat, pengguna semakin mudah dalam bertukar informasi, ditambah lagi anggota grup mampu mengirim gambar, pesan suara, video dan berbagi lokasi. Dengan kemudahan yang dimiliki aplikasi Line, anggota grup bisa mengirim suatu percakapan berupa gambar teks atau lelucon-lelucon kedalam grup agar percakapan di grup Line semakin ramai, karena tidak sedikit anggota grup yang mengirim gambar teks dan gambar lelucon. Gambar teks dan lelucon yang dimaksud adalah *Meme*, *Meme* merupakan gambar atau foto yang diberi teks atau bahasa, untuk kemudian di interpretasikan oleh pengguna grup Line, bahwa fenomena *Meme* ini muncul dikarenakan ingin menyampaikan pesan melalui bentuk yang baru, dengan karakteristik *Meme* yang berbentuk visualisasi dari gambar dan teks sehingga apabila digabungkan menjadi sebuah hasil gambar yang tunggal dalam bentuk foto (Shifman 2013 :37). Anggota grup Line juga lebih mudah menggunakan *Meme* dalam penyampaian pesan, karena dengan gambar *Meme* anggota grup lebih mudah menjelaskan maksud pembicaraan dan dengan adanya gambar *Meme* membuat percakapan menjadi efektif dan tidak membosankan dibanding harus melalui percakapan biasa dalam berkomunikasi di dalam anggota grup Line.

Fenomena *Meme* merupakan sebuah *Viral* yang berperan tidak lepas dari pengguna media sosial itu sendiri dalam melakukan penyebaran informasi dan menjadi pesan, baik itu di internet maupun *mobile phone*. Pengguna Line akan membuat *Meme* dan menyebar kedalam grup Line, Sehingga pengguna lainnya yang merasa tertarik dengan posting *Meme* akan memberikan interaksi. Bisa dilihat bahwa suatu gambar

Meme yang menjadi *Viral* dengan tema kenaikan harga rokok yang membuat heboh perokok di dalam anggota grup Line. 1.1

Gambar Respon gambar meme di Grup Line



Dokumentasi peneliti
Pada tanggal 28 juli 2016

Bedasarkan pada gagasan bahwa para anggota dalam kelompok grup Line mampu bertukar pikiran dalam rangka untuk membentuk kelompok yang aktif, Karena *Meme* bisa disebut cerita atau lelucon yang mengandung atau mengungkapkan emosi yang meliputi peristiwa dari seorang anggota kelompok di masa lalu, atau peristiwa yang mungkin terjadi di masa depan.

Salah satu narasumber Alvin Alvano bahwa gambar *Meme* yang ia buat dan di posting kedalam grup bertujuan untuk memberikan pesan dengan mudah. Dengan gambar Meme anggota grup merespon lebih aktif karena pesan yang narasumber sampaikan berbentuk gambar yang lucu sehingga memberikan interaksi yang antusias, dibandingkan hanya menulis pesan teks ke dalam grup saja, sehingga anggota grup hanya membaca tanpa membalas.

Meme mungkin terbaik dipahami sebagai potongan informasi kultural yang menyampaikan dari orang ke orang, namun secara bertahap skala menjadi fenomena sosial bersama, *Meme* membentuk pola pikir, bentuk perilaku, dan tindakan dari kelompok sosial. Ini adalah anyelir fisik dari pesan, dirasakan melalui indera kita. Ini mencakup baik visual / dimensi, terdengar khusus untuk teks dan pola yang berhubungan dengan genre yang lebih kompleks mengorganisir mereka (Shifman 2013: 14).

Sehingga dalam penelitian ini menimbulkan interaksi sosial di dalam grup line. Dalam interaksi didalam grup line ada dorongan atau motif mengapa membuat gambar *Meme* dan mengapa adanya komunikasi gambar *Meme* di grup line. Peneliti pun mengkaitkan teori Konvergensi Simbolik dalam penelitian ini karena dengan teori Konvergensi Simbolik peneliti bisa menemukan fantasi-fantasi yang dikemukakan oleh Bormann. Fenomena *Meme* yang dilakukan oleh pengguna *Meme* di grup Line itu sendiri, bagaimana yang dilakukan pengguna grup Line untuk melihat interaksi sosial dan motif pengguna meme dengan fenomena *Meme* di media sosial khususnya Line saat ini. Peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui motif serta interaksi pengguna 10 Grup Line (Cikiprut, All base, X-1, advertising, tim 2 sinematografi, vokom UI, Vokasi UI, 3 macan jarum super, ulala FC, Sine Call A6) dengan metode deskriptif dengan menggunakan teori Konvergensi Simbolik dalam melakukan aktivitas posting *Meme* ke dalam Grup Line dengan judul penelitian:

“Penggunaan Meme Dalam Grup Line (Studi Konvergensi Simbolik gambar Meme pada 10 grup Line)”

1.2 Fokus Penelitian

berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan sebelumnya maka dalam perumusan masalah dalam penelitian:

1. Bagaimana anggota grup menggunakan *Meme* dalam proses interaksi di dalam grup Line
2. Mengapa pengguna *Meme* menggunakan *Meme* dalam kegiatan komunikasi di grup Line

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian yang penulis buat, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk memahami bagaimana anggota grup menggunakan *Meme* dalam proses interaksi di dalam grup Line
2. Untuk mengetahui mengapa pengguna *Meme* menggunakan *Meme* dalam kegiatan komunikasi di grup Line

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan sekurang-kurangnya ada dua manfaat yang aka didapat yaitu :

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. menambah ilmu pengetahuan dan memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi, terutama yang berkaitan dengan media sosial yang berpengaruh terhadap komunikasi virtual.
2. hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Untuk Peneliti

Kegunaan penelitian ini untuk peneliti adalah memberikan pengetahuan lebih mendalam tentang *Meme* di dunia virtual yang selama ini terdapat didalam sosialitas peneliti. Penelitian ini memberikan wawasan baru bagi peneliti akan berbagai macam perilaku sosial yang terdapat didalam masyarakat. Penelitian ini juga memberikan kesempatan yang baik bagi peneliti untuk mempraktekan berbagai teori komunikasi dalam bentuk nyata dan membandingkan dengan keadaan yang sebenarnya di lapangan.

2. Untuk Akademisi

Penelitian ini berguna bagi mahasiswa Universitas Telkom secara umum, program ilmu komunikasi secara khusus sebagai literatur atau untuk sumber tambahan dalam memperoleh informasi bagi peneliti yang akan melaksanakan penelitian pada kajian yang sama.

3. Untuk Masyarakat

Kegunaan penelitian ini bagi masyarakat umum adalah untuk mengetahui tentang interaksi gambar *Meme* dalam media sosial, yaitu grup Line

1.5 Tahapan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini peneliti membagi proses menjadi beberapa tahap-tahap yang dilakukan:

a. Observasi

Mencari pokok permasalahan yang akan diangkat menjadi topik dalam penelitian. Setelah topik penelitian ditemukan lalu selanjutnya menentukan judul penelitian.

b. Merumuskan & Mengidentifikasi Masalah

Judul penelitian yang telah ditentukan lalu diturunkan menjadi rumusan masalah dan kemudian diturunkan kembali menjadi pertanyaan-pertanyaan ilmiah dalam identifikasi masalah. Hal ini menjadi fokus dan batasan dari penelitian.

c. Menentukan Populasi dan Sampel

Penentuan populasi dan sampel disesuaikan dengan masalah yang diangkat sebagai topik penelitian karena sampel atau responden disini adalah sumber utama dari data yang akan diolah dalam penelitian ini.

d. Pengumpulan Data

Data penelitian didapatkan dari survei yaitu dengan menyebarkan kuisisioner kepada responden. Selain itu data juga didapatkan dari penelitian terdahulu dan data-data dari instansi tertentu yang dapat membantu kelengkapan penelitian ini.

e. Menganalisis Data

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan cara dihitung menggunakan rumus-rumus statistik yang tentunya harus berkaitan dengan topik penelitian.

f. Menyajikan & Membahas Data

Dari hasil data yang telah dihitung secara sistematis kemudian disajikan dan dibahas secara detail ditambah dengan pengaplikasian teori-teori yang dapat memperkuat pembahasan masalah dalam penelitian.

g. Kesimpulan dan Saran

Menyimpulkan seluruh proses penelitian dari awal hingga akhir lalu memberikan saran berupa alternatif-alternatif yang ditawarkan kepada masyarakat menyangkut masalah yang diangkat dalam penelitian, dengan harapan dapat bermanfaat bagi masyarakat, peneliti, dan pembaca.

1.6 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Untuk menentukan periode dalam penelitian, penulis melakukan penelitian ini sejak bulan april 2016 sampai dengan bulan agustus 2016. Berikut merupakan tabel tahapan dan waktu penelitian :

<i>No</i>	<i>Tahapan</i>	<i>Bulan (2016)</i>				
		<i>Agustus</i>	<i>September</i>	<i>Oktober</i>	<i>November</i>	<i>Desember</i>
<i>1</i>	<i>Pencarian ide</i>					
<i>2</i>	<i>Merumuskan dan mengidentifikasi masalah</i>					
<i>3</i>	<i>Pengumpulan data</i>					
<i>4</i>	<i>Analisis data</i>					
<i>5</i>	<i>Menyajikan dan membahas data</i>					
<i>6</i>	<i>Kesimpulan dan saran</i>					