Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan tiga penelitian terdahulu yang penulis jadikan referensi. Penelitian pertama yang penulis jadikan referensi adalah penelitian dari Nining Kurniasih, mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjajaran, pada tahun 2016, dengan judul penelitian "Pemilihan Gubernur DKI Jakarta 2017 dalam *Meme*: Sebuah Analisa Isi Terhadap *Meme-meme* di Dunia Maya".

Penelitian (Kurniasih, 2016)menganalisa bagaimana gambar dan isi pesan yang terdapat pada *meme-meme* Pemilihan Gubernur DKI Jakarta 2017 dan bagaimana juga dengan tanggapan khalayak terhadap *meme-meme* Pemilihan Gubernur 2017 yang telah beredar di Internet. Pada pemilihan Gubernur 2017 di media sosial para khalayak memilih tiga tokoh yang dianggap layak untuk memimpin Jakarta. Ketiga tokoh tersebut adalah Ahok, Ridwan Kamil (Walikota Bandung), dan Tri Rismarini (Walikota Surabaya). *Meme-meme* yang beredar di media sosial yang diteliti berisi gambar ketiga tokoh tersebut, dengan isi pesan dalam *meme* tersebut dengan membandingkan prestasi dan kapasitas masing-masing pada saat memimpin daerahnya.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode analisa isi. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan

Pemaknaan meme tentang..., Dinda Wahida, FIKOM UMN, 2019

menganalisa gambar dan isi pesan pada *meme-meme* yang beredar di internet. Dari sekian banyak *meme* yang beredar, peneliti membatasi *meme* yang terkait dengan empat hal. Pertama, kehadiran para tokoh yang meramaikan bursa bakal calom gubernur DKI Jakarta 2017. Kedua, pengumuman calon gubernur DKI Jakarta oleh partai pengusung. Ketiga, tanggapan terhadap pernyataan Ahok yang mengutip Al Quran Surat Al Maidah ayat 51 dan yang terakhir tentang pengumuman Ignasius Jonan sebagai menteri ESDM dikaitkan dengan Anies Baswedan. Pengolahan data dilakukan melalui koding sehingga menghasilkan kata kunci, dan selanjutnya diinterpretasi.

Hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa *meme* politik memberikan implikasi dalam dunia politik. Masyarakat dapat berpartisipasi secara langsung dengan mengekspresikan opininya melalui *meme* politik. *Meme* politik dapat mengindikasikan dukungan dan penolakan kepada seorang calon. Apabila hal ini dikelola dengan baik akan menghasilkan strategi kampanye yang kreatif dan efektif, terutama untuk meraih publik yang aktif di dunia maya dan terbiasa dengan budaya pop.

Dari penelitian tersebut peneliti banyak terbantu dalam hal menentukan *meme-meme* Jokowi dan Prabowo dalam Pemilihan Umum Presiden 2019 nanti yang layak untuk diteliti oleh penulis. Penelitian tersebut juga dapat membantu penulis untuk mengetahui bagaimana menganalisa gambar, isi pesan, tujuan dan tanggapan *netizen* yang benar terhadap *meme-meme* yang beredar di dunia maya itu seperti apa.

Selanjutnya yang kedua, penulis menggunakan referensi penelitian dari

Pemaknaan meme tentang..., Dinda Wahida, FIKOM UMN, 2019

Agata, mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara, pada tahun 2018, dengan judul penelitian "*Victim Blaming* dalam Pemberitaan Tribunnews.com: Studi Resepsi Pembaca Perempuan Pekerja Terhadap Pemberitaan Kriminalitas Kekerasan Perempuan".

Penelitian (Agata, 2018) ingin menggali bagaimana informan dapat memaknai pemberitaan kriminalitas kekerasan perempuan dengan dominan, negosiasi dan oposisi. Dari kelima informan, dua di antaranya cenderung memaknai pemberitaan kriminalitas kekerasan perempuan sebagai oposisi. Kedua informan tersebut berada pada posisi oposisi karena dapat mengidentifikasi adanya victim blaming dalam pemberitaan kriminal. Mereka tidak terhegemoni dengan budaya patriarki yang ada di ketiga berita. Peneliti menemukan faktor yang berperan dalam pemaknaan berita yang dilakukan oleh informan.

Yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif, bertujuan untuk mengetahui pemaknaan khalayak terhadap artikel di pemberitaan *victim blaming* di *Tribunnews.com*. Penelitian tersebut menggunakan beberapa konsep dan teori seperti, Khalayak perempuan, media baru, victim blaming, berita kriminal, dan teori Pemaknaan Khalayak (*Encoding-Decoding* Stuart Hall).

Hasil dari penelitian menyimpulkan dari kelima informan yang diteliti, terdapat dua informan yang cenderung berada pada posisi oposisi dalam memaknai pemberitaan kriminalitas kekerasan perempuan karena dapat mengidentifikasi adanya *victim blaming* dalam berita tersebut. Lalu tiga dari lima informan cenderung tidak dapat mengidentifikasi *victim blaming* sehingga berada

Pemaknaan meme tentang..., Dinda Wahida, FIKOM UMN, 2019

pada posisi dominan negosiasi dalam pemaknaan pemberitaan kriminalitas kekerasan perempuan.

Melalui penelitian Agata ini, penulis banyak terbantu untuk cara penggunakan teknik pengumpulan data yang sama, yaitu informan akan diberi *meme*. Penulis mempelajari teknik pengambilan data dan bagaimana Agata menganalisis hasil wawancara mendalam.

Selanjutnya yang ketiga penulis menggunakan referensi penelitian "Persepsi Mahasiswa Terhadap Tindakan Cyberbullying Pada Gambar Meme Di Media Sosial" oleh Putra Anugrah Pramana. Dengan penelitian tersebut penulis banyak terbantu karena menggunakan objek yang sama yaitu tentang *meme* di media sosial. Beliau selaku mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik di Universitas Medan Area.

Penelitian (Pramana, 2016) bertujuan agar dapat mengetahui persepsi remaja mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area terhadap cyberbullying pada gambar meme di Media Sosial. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode deskripsi.

Dalam penelitiannya Putra menggunakan beberapa konsep yaitu, teori S-O-R, persepsi, new media, media sosial, *ciberbullying*, dan gambar *meme*. Sedangkan metode penelitian yang Putra gunakan adalah metode deskriftif kuantitatif.

Sedangkan teknik pengumpulan data yang Putra gunakan dua jenis data yang akan Putra gunakan data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang akan ia dapat dari pengumpulan data melalui instrument penelitian berbentuk koesioner. Kemudian data sekunder akan ia dapatkan dari studi pustuka untuk

Pemaknaan meme tentang..., Dinda Wahida, FIKOM UMN, 2019

mempelajari kembali bahan yang terkait dengan penelitiannya.

Hasil dari penelitian ini persepsi mahasiswa *cyberbullying* pada gambar meme merupakan sebuah tindakan yang sangat memalukan dan dapat merusak nama baik seseorang media, maupun lembaga, dan ada yang mengangap gambar terbut gambar tersebut dapat menghibur dan memberikan informasi.

Dalam penelitian Putra ini, penulis banyak terbantu dari penggambaran tentang *meme*. Penulis juga terbantu tentang bagaimana menghasilkan persepsi mahasiswa pada sebuah *meme* yang diteliti.

2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

	PENELITIAN 1	**PENELITIAN 2**	**PENELITIAN 3**
Nama peneliti	Agata	Nining Kurniasih	Putra Anugrah Pramana
Tahun	2018	2016	2016
Institusi	Universitas Multimedia Nusantara	Universitas Padjajaran	Universitas Medan Area
Judul penelitian	*Victim blaming* dalam pemberitaan tribunnews.com: studi resepsi pembaca perempuan pekerja terhadap pemberitaan kriminalitas kekerasan perempuan.	Pemilihan gubernur dki jakarta 2017 dalam *meme*: sebuah analisa isi terhadap *meme-meme* di dunia maya.	Persepsi mahasiswa terhadap tindakan cyberbulyingpada gambar meme di media sosial.
Permasalahan penelitian	Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, rumusan masalah yang akan diteliti adalah bagaimana resepsi perempuan pekerja terhadap pemberitaan kasus kriminalitas kekerasan perempuan di tribunnews.com?	Bagaiana analisa isi terhadap meme pemilihan gubernur dki jakarta 2017 di dunia maya?	Bagaimanakah persepsi mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas medan area terhadap tindakan cyberbullying gambar meme di media sosial.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Tujuan penelitian	Mengetahui posisi perempuan pekerja terhadap pemberitaan kriminalitas kekerasan perempuan di tribunnews.com Mengetahui penggambaran victim blaming dalam teks dan resepsi pembaca terhadap pemberitaan kriminalitas kekerasan perempuan di tribunnews.com.	Untuk menganalisa gambar dan isi pesan yang terdapat pada meme-meme pilgub dki jakarta 2017, tujuan dibuatnya meme-meme pilgub dki jakarta 2017, serta tanggapan netizen terhadap meme-meme pilgub dki jakarta yang beredar di internet tersebut, terutama terkait empat momen sebagaimana telah diuraikan di atas.	Untuk mengetahui persepsi remeja mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas medan area terhadap cyberbullying pada gambar meme di media sosial.
Teori yang digunakan	Khalayak Perempuan, Budaya Patriarki dan Bias Jender, Media Baru, Victim Blaming, Berita Kriminal, Teori Pemaknaan Khalayak (Encoding-Decoding Stuart Hall).	Meme, Media Informasi, Media Sosial.	Persepsi, Tinjauan Tentang Teori S-O-R, New Media, Media Sosial, Ciberbullying, Gambar Meme.
Pendekatan	Kualitatif	Kualitatif	Kuantitatif
Hasil penelitian	Penelitian ini menyimpulkan bahwa masih banyak kaum perempuan kelas menengah yang belum paham dan menyadari isu victim blaming.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) gambar-gambar yang dimunculkan dalam meme berupa tokoh yaitu calon gubernur, tokoh-tokoh di balik partai pengusung dan artis ; kegiatan, program atau kondisi wilayah DKI Jakarta ; komik dan foto masyarakat lainnya.	Persepsi mahasiswa cyberbullying pada gambar meme merupakan sebuah tindakan yang sangat memalukan dan dapat merusak nama baik seseorang media, maupun lembaga, dan ada yang mengangap gambar terbut gambar tersebut dapat menghibur dan memberikan informasi.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2.2. Teori Atau Konsep-Konsep Yang Digunakan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teori atau konsep-konsep yang digunakan untuk menjadi landasan berpikir dalam penelitian. Teori atau konsep-konsep adalah sebagai berikut:

2.2.1. Teori pemaknaan (Encoding-Decoding Stuart Hall)

Teori pemaknaan memiliki alasan bahwa fakotr kontekstual mempengaruhi cara khalayak memirsa atau membaca media seperti, film atau program televisi. Jadi teori ini meletakkan pononton atau pembaca pada konteks berbagai macam faktor yang dapat mempengaruhi penonton dan pembaca meciptakan makna dari teks (Hadi, 2009, p. 2).

Reception analysis adalah salah satu standar untuk mengukur khalayak di media, analisis tersbut mencoba membuat sebuah makna dari pengertian teks media (cetak, elektronik, internet) dengan menafsirkan bagaimana khalayak membaca karakter teks media (Hadi, 2009, p. 2).

Mempengaruhi khalayak bukan dari sebuah pesan yang dibagikan oleh media, tetapi khalayak sendiri lah yang menempatkan dirinya sebagai pihak yang mempunyai pengaruh yang kuat dalam menciptakan makna yang bebas dan berperilaku sesuai apa yang khalayak ciptakan dari teks media tersebut (Hadi, 2009, p. 2).

Menurut (McQuail, 2011, p. 81) prinsip utama dalam teori studi pemaknaan ini ialah keragaman makna dari isi media, keberadaan komunitas yang mempunyai berbagai macam pemaknaan dan dominasi penerima untuk menentukan makna.

Pemaknaan meme tentang..., Dinda Wahida, FIKOM UMN, 2019

Gambar 2.1 *Model Encoding-Decoding*

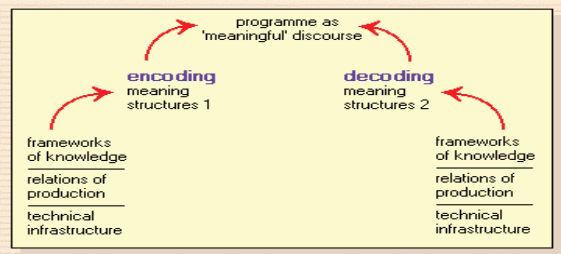


Diagram di atas merupakan sebuah tahapan proses komunikasi pemaknaan pesan dari kedua pihak yang dijelaskan oleh Hall. Beberapa pesan yang dibuat dari pemaknaan yang pas dan panduan untuk penerima agar bisa mengartikannya. Khalayak seringkali memaknai pesan sesuai dengan ide dan pengalaman mereka (McQuail, 2011, p. 80-81).

Pada tahap pertama yaitu *encoding*, encoding ialah tahap produksi suatu pesan yang dilakukan oleh si pembuat pesan atau komunikator. Suatu peristiwa akan di gambar dan disusun oleh pembuat pesan. Pada tahap encoding atau *meaning structures* ini dipengaruhi oleh tiga dasar proses pembuatan awal pesan yaitu, *frameworks of knowledge*, *relations of productions* dan *technical infrastructure.* (Encoding-Decoding : Studi Pemaknaan Pesan Stuart Hall, 2017).

Kemudian hasil dari *encoding* tersebut akan menjadi sebuah pesan yang akan diberikan ke khalayak. Namun pada tahap ini khalayak dapat membuat arti pesan yang diterima berbeda-beda dan juga dapat merubah pesan yang ia terima. Perbedaan tersebut dikarenakan oleh persepsi, pemikiran, dan pengalaman masa lalu setiap khalayak yang berbeda-beda. Pesan yang diterima oleh khalayak tersebut ialah *meaning structures 2* (Encoding-Decoding : Studi Pemaknaan Pesan Stuart Hall, 2017).

Pemaknaan meme tentang..., Dinda Wahida, FIKOM UMN, 2019

Menurut Hall (Avriyanty, 2012, p. 13), ada tiga kemungkinan khalayak dalam merespon pesan yang mereka terima di media, yaitu:

1. Posisi Hegemoni Dominan

   Dalam posisi ini khalayak termasuk yang memahami isi pesan secara seadanya, yang berarti khalayak sependapat dengan kode yang di dirikan oleh si pembuat pesan tersebut. Dengan begitu respon khalayak sudah sesuai apa yang di buat oleh pengirim pesan dan ini bentuk ideal dari penyampaian pesan yang transparan.

2. Posisi Negosiasi

   Dalam posisi ini menggambarkan posisi gabungan, karena satu sisi khalayak dapat menerima kode tersebut, namun di lain sisi di saat yang bersamaan khalayak juga menolak apa yang ia terima. Dengan begitu khalayak tidak langsung mencerna secara begitu saja pesan yang ia terima.

3. Posisi Oposisi

   Seperti dengan khalayak di posisi negosiasi, disini khalayak memahami sekali apa makna dari pesan yang dibuat, namun khalayak memperlihatkan sikap yang bertentangan. Karena beberapa kemungkinan yang lain dirasa lebih berkaitan.

Penggunaan media secara umum merupakan sebuah tindakan secara rasional yang memiliki motivasi tertentu bagi individu dan juga memiliki konsekuensi objektif (McQuail, 2011, p. 21).

Studi pemaknaan ini bertujuan agar memperlihatkan bagaimana mahasiswa

Pemaknaan meme tentang..., Dinda Wahida, FIKOM UMN, 2019

dapat memaknai apa yang disampaikan di media sosial. Teori ini memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu:

1. Kelebihan Analisis Pemaknaan

- Studi pemaknaan dapat melihat khalayak dari perbedaan karakter sosial berupa usia, kelas sosial etnisitas, jenis kelamin, dan faktor lain dalam penggunaan media.
- Studi pemaknaan lebih melihat khalayak yang aktif dan bisa memahami informasi dari media. Karena setiap individu merupakan yang memahami informasi di media sosial.

2. Kelemahan Analisis Pemaknaan

- Studi pemaknaan ini kurang memperhatikan media dalam sisi kontrol kepemilikan dan faktor isi media.
- Studi pemaknaan ini selalu dinilai menjurus ke konsentrasi khalayak.
- Studi pemaknaan ini terlihat mengabaikan media yang kaya dalam memproduksi informasi dan berita karena studi ini berfokus hanya pada khalayak saja.

2.2.2. Meme

Meme adalah gambar atau foto yang diberi teks sehingga menghasilkan suatu arti yang baru. Maka dari itu, gambar didalam *meme* menceritakan kisahnya sendiri, untuk kemudian diinterpretasikan oleh pengguna lain (Nugraha, Sudrajat, & Putri, 2015, p. 239). Fenomena *meme* tersebut sering muncul dan banyak berkembang di media sosial seperti *twitter, facebook, path,* dan *instagram*. Salah satu bentuk awal *meme* yaitu, sebuah ikon *smiley* menyamping

Pemaknaan meme tentang..., Dinda Wahida, FIKOM UMN, 2019

yang terdiri dari tanda baca yang diciptakan oleh Scott E. Fahlman pada 19 September 1982 (Börzsei, 2013, p. 5). Menurut (Shifman, 2013, p. 362) *meme* umumnya diterapkan untuk menggambarkan propaganda pada konten seperti rumor dan lelucon, yang dibagikan oleh khalayak oleh khalayak melalui internet.

Istilah *meme* itu sendiri dalam KBBI (KBBI Kemdikbud, 2016) adalah suatu ide, perilaku, atau gaya yang menyebar dari satu orang ke orang lain dalam sebuah budaya cuplikan gambar dari acara televisi, film, dan sebagainya atau gambar-gambar buatan sendiri yang dimodifikasi dengan menambahkan kata-kata atau tulisan-tulisan untuk tujuan melucu dan menghibur.

Cara membaca meme dengan benar itu "mim", bukan "me-me". Tujuan gambar *meme* adalah untuk menghibur. *Meme* juga bisa berupa dengan gambar-gambar yang dibuat sendiri semacam komik, akan tetapi *meme* lebih mengedepankan lucu dan bersifat menghibur (Pati, Direktori, 2015).

Menurut (Shifman, 2013, p. 367) dalam artikelnya mengatakan dimensi dan manifestasi dari *meme* yang kemudian dapat digunakan untuk menganalisis *meme*. Untuk mengisolasi ada tiga dimensi yang bisa ditiru khalayak, dimensi pertama isi (*Content*) konten teks, ini mengacu pada gagasan dan gagasan. Lalu dimensi kedua, berkaitan dengan bentuk (*Form*) yaitu, perwujudan fisik dari pesan tersebut yang bisa kita rasakan dengan panca indra kita. Ini mencakup dimensi *visual/audible* yang spesifik untuk teks tertentu, serta pola yang berhubungan dengan genre yang lebih rumit yang mengaturnya (seperti *lip-synch* atau animasi).

Terakhir adalah dimensi yang berkaitan dengan informasi *meme* tersebut

Pemaknaan meme tentang..., Dinda Wahida, FIKOM UMN, 2019

menyampaikan tentang komunikasi mereka sendiri, itu dimensi sikap (*Stance*) (Shifman, 2013, p. 367).

Penelitian yang dilakukan oleh Shifman menunjukan ada beberapa faktor yang membuat *meme* menjadi viral. Pertama, karena ada sindirian yang bernilai positif yang terdapat di dalam *meme* dan nilai itu disajikan secara humor yang tidak ada kecenderungan menyinggung secara langsung kepada si pembaca. Kemudian yang kedua, secara emosional provokasi ini memberikan respon baik positif maupun negatif. Ketiga, aspek viral dari *meme* karena ada pesan yang disampaikan disaji secara jelas dan sederhana. Lalu yang keempat, keterlibatan publik figur atas kredibilas semakin memberikan dorongan viral terhadap *meme*. Kelima, konteks yang sedang ramai diperbincangkan masyarakat akan menentukan posisi dari *meme* yang diunggah di media sosial. Terakhir, partisipasi dari pengguna media *online* dalam menyebarkan, dan membuat ulang *meme- meme* (Nasrullah, 2017, pp. 115-116).

Fenomena replikasi gambar ini mulai muncul di tahun 2009 saat lukisan Joseph Ducreux yang melukis dirinya sendiri pada 1793 tiba-tiba mereplikasi diri di internet dengan ditambahkannnya *caption* pada gambarnya. *Caption* tersebut adalah kutipan-kutipan syair lagu, atau bahkan sindiran-sindiran kepada sebuah gaya hidup mapan yang hadir dalam kalimat parodi (Allifiansyah, 2016, p. 153).

Di Indonesia, istilah *meme* ini populer sejak hadirnya situs *yeahmahasiswa*.com di tahun 2009 yang menggambarkan berbagai *meme* parodi dan sindiran kehidupan keseharian mahasiswa seperti, skripsi, dan tugas akhir.

Kemudian semakin berkembang ke arah yang lebih luas. Para pengguna

Pemaknaan meme tentang..., Dinda Wahida, FIKOM UMN, 2019

internet kemudian mereplikasi *meme* ini menjadi beragam yang membahas bermacam- macam topik, tak terkecuali politik kontemporer (Allifiansyah, 2016, p. 153).

2.2.3. Pemilihan Umum Presiden (Pilpres)

Di dalam Pasal 1 ayat (4), Pasal 8, Pasal 9, dan Pasal 13 ayat (1) UU Pilpres jika pasal tersebut dibaca secara bersamaan akan dapat memberikan pemahaman satu-satunya jalur untuk menjadi Calon Presiden dan Wakil Presiden yaitu, melalui usulan partai politik atau gabungan partai politik peserta pemilu. Kemudian dapat dipahami dari Pasal 9 UU Pilpres di tersebut, bahwa pasangan calon Presiden dan Wakil Presiden diusulkan oleh partai politik atau gabungan partai politik peserta pemilu yang memenuhi persyaratan perolehan kursi paling sedikit 20 persen dari jumlah kursi DPR-RI atau memperoleh 25 persen dari suara sah nasional dalam Pemilu anggota DPR-RI, sebelum pelaksanaan Pemilu Presiden dan Wakil Presiden (Subhi, 2015, p. 341).

Dengan begitu penulis memilih isu Pemilihan Umum Presiden (Pilpres) 2019 ini dalam bentuk *meme* yang menjadi topik utama dalam penelitian. Menjelang Pilpres 2019 *meme* mulai banyak muncul kembali dengan beragam pesan yang disampaikan dalam isi *meme* tersebut.

2.2.4. Media Sosial

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi yang semakin maju, membuat perkembangan media semakin meningkat. Adanya perkembangan ini melahirkan adanya media sosial, kehadiran media sosial memudahkan masyarakat untuk mencari dan mendapatkan informasi dengan cepat melalui media sosial yang

Pemaknaan meme tentang..., Dinda Wahida, FIKOM UMN, 2019

memrlukan sambungan internet.

Media sosial suatu kombinasi dari tiga elemen, *content*, komunitas, dan teknologi Web 2.0. Perkembangan dari media sosial ini akan berdampak pada tiga area, yaitu masyarakat, perusahaan, dan lingkungan local (Hidajat, Adam, Danaparamita, & Suhendrik, 2015, p. 73).

Adapun beberapa karakteristik cara untuk memaknai media sosial yaitu:

a. Jaringan (*network*)

   Karakter media sosial adalah membentuk jaringan di antara penggunanya. Kehadiran media sosial bagi penggunanya walaupun di dunia nyata (*offline*) antarpengguna tidak saling kenal atau kenal secara tidak langsung terhubung secara mekanisme teknologi.

b. Informasi (*information*)

   Para pengguna media sosial mengkreasikan identitasnya, melakukan interaksi sesama pengguna berdasarkan informasi yang mereka kuasai dan memproduksi konten.

c. Arsip (*archice*)

   Arsip menjadi salah satu karakter yang menjelaskan bahwa pengguna internet dapat menyimpan informasi kemudia bisa diakses kapan pun melalui perangkat apapun.

d. Interaksi (*interactive*)

   Di media sosial ini para pengguna dapat saling berinteraksi antar pengguna ataupun dengan para pembuat konten media.

e. Simulasi sosial (*simulation of society*)

   Berinteraksi di media sosial menggambarkan seperti berinteraksi di dunia

Pemaknaan meme tentang..., Dinda Wahida, FIKOM UMN, 2019

nyata, akan tetapi interaksi di media sosial ini hanya simulasi dan seringkali berbeda dengan di dunia nyata.

f. Konten oleh pengguna (*user-generated content*)

Media sosial ini konten dari pengguna ini biasa disebut dengan *user-generared* (UGC). Istilah ini mengatakan bahwa konten media sosial ini sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun.

Salah satu bentuk dari keberadaan *New Media* adalah fenomena muncul media sosial. Ada enam kategori dalam pembagian sosial ini, seperti:

a. Media jejaring sosial (*social networking*)

Jejaring sosial ini adalah jenis yang paling terkenal dalam media sosial. Jenis suatu ini sarana yang dapat digunakan para pengguna untuk berinteraksi. Contohnya seperti *facebook* dan *linkedin*.

b. Jurnal *Online* (*blog*)

Jurnal *online* atau biasa disebut dengan *blog* ini suatu media sosial yang memungkinkan para penggunanya buat mengunggah kegiatan sehari-hari, saling berkomentar, berbagi atau menyebarkan informasi dab sebagainya. *Blog* itu sendiri berasal dari kata "*weblog*" yang pertama kali dikenalkan oleh Jorn Berger pada 1997. Seperti penyedia halaman *weblog Wordpress* (www.wordpress.com) dan *Blogspot* (www.blogspot.com).

c. Jurnal Online Sederhana atau mikroblog (*microblogging*)

Pada jenis media sosial ini memfasilitasi para pengguna untuk menulis dan menyebarkan aktivitas sehari-hari atau pendapatnya tentang suatu isu.

Pemaknaan meme tentang..., Dinda Wahida, FIKOM UMN, 2019

Seperti kehadirannya twitter yang mampu menyediakan ruang tertentu maksimal 140 karakter.

d. Media berbagi (*media sharing*)

Media berbagi atau *media sharing* ini suatu jenis media sosial yang memfasilitasi penggunanya untuk membagi bermacam-macam media, seperti dokumen, audio, video, gambar dan lain-lainnya. Contoh media sosial ini adalah *Youtube*, *Flickr* dan *Photobucket*.

e. Penanda sosial (social bookmarking)

Social bookmarking ini merupakan media sosial yang dapat bekerja untuk mengorganisasi, mengelola, menyimpan, dan mencari beragam informasi atau berita yang ingin di cari secara *online*. Contohnya seperti Lintas*Me*.

f. Media konten bersama atau wiki

Media konten bersama ini suatu konten dari hasil penggabungan dari para penggunanya. Seperti kamus, wiki ini menghadirkan kepada pengguna pengertian, sejarah sampai rujukan buku-buku. Seperti *Wikipedia*.

Media sosial disebut karena ternyata aktivitas sosial itu tidak hanya dapat dilakukan di dalam dunia nyata tetapi juga dapat dilakukan di dunia maya. Siapapun bisa menggunakan media sosial untuk berkomunikasi, membuat status, berkomentar, berbagi foto atau video. Hanya saja medianya yang berbeda. Ada banyak macam-macam media sosial seperti *facebook, twitter* dan *youtube* (Tamburaka, 2013, p. 78)**.**

Penulis menentukan media sosial ini dikarenakan media sosial menjadi tempat penyeberan *meme* yang paling banyak. Dengan begitu penulis bisa dengan

Pemaknaan meme tentang..., Dinda Wahida, FIKOM UMN, 2019

mudah mengumpulkan *meme* yang ingin di teliti.

2.3. Alur Penelitian

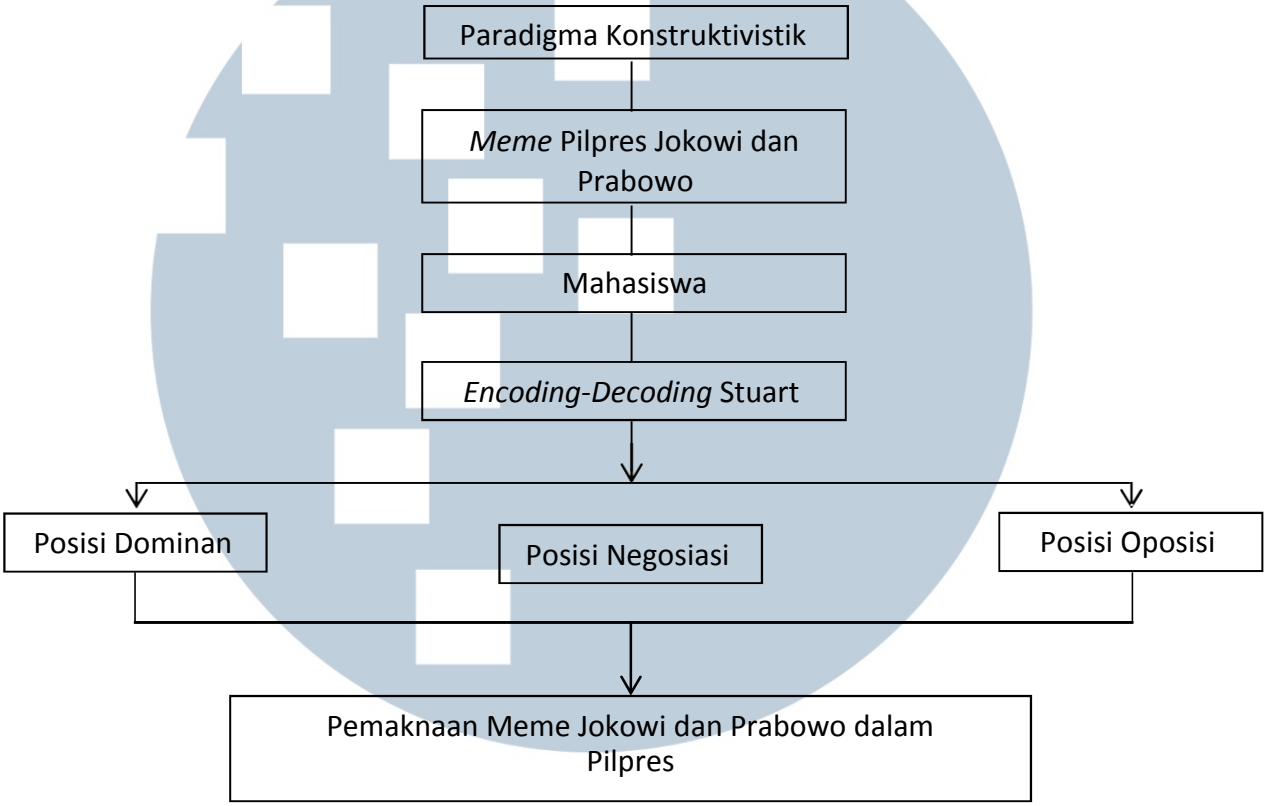
Penelitian ini berjudul "Pemaknaan Meme Tentang Jokowi dan Prabowo dalam Kaitan dengan Pilpres 2019 di Media Sosial pada Mahasiswa di Kabupaten Tangerang*"* dengan adanya isu *meme* Jokowi dan Prabowo menjelang Pilpres 2019 merupakan isu yang menarik setiap menjelang Pilpres. Kurangnya pembahasan yang mendalam mengenai isu tersebut membuat para masyarakat jadi kurang memahami apa pemaknaan dari isu tersebut.

Penelitian ini menggunakan teori pemakanaan khalayak oleh Stuart Hall agar memahami posisi audiens untuk memaknai *meme* Jokowi dan Prabowo menjelang Pilpres 2019. Terbagi menjadi tiga kelompok pemaknaan khalayak oleh Hall yaitu pemaknaan dominan, negosiasi dan oposisi. Khalayak tersebut merupakan mahasiswa yang masih aktif di kampus. Dalam penelitian ini menjawab bagaimana posisi seorang mahasiswa terhadap *meme* Jokowi dan Prabowo menjelang Pilpres di media sosial.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Pemaknaan meme tentang..., Dinda Wahida, FIKOM UMN, 2019

Bagan 2.3.1 Alur Penelitian



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pemaknaan meme tentang..., Dinda Wahida, FIKOM UMN, 2019