BAB III

VISUAL *MEME* INTERNET

3.1 Sumber dan Cara Penentuan Data atau Informasi

Dalam menganalisis objek penelitian yang diambil dibutuhkan sumber data-data yang didapatkan penulis yang berisi informasi dan dijadikan bahan dalam penelitian, kemudian data-data ini diolah dan dianalisis. Data yang diambil oleh penulis yaitu data sekunder seperti *meme-meme* yang sudah dikumpulkan sebagai data utama dan data primer seperti hasil wawancara dan kuesioner kepada penikmat sebagai data pendukung. Selain itu pada bagian ini dijelaskan teknik atau cara pengumpulan data dan pengujian data yang sesuai dengan topik serta tujuan dalam penelitian ini.

3.1.1 Sumber Data

Sumber data yang digunakan oleh penulis yaitu data sekunder. Dalam Sugiyono (2014:131), data sekunder merupakan sumber data yang didapatkan melalui media perantara (data yang diperoleh dan dicatat orang lain). Data sekunder yang diambil berupa bukti, catatan, laporan yang sudah disusun dalam suatu arsip yang sudah dipublikasikan. Data yang diambil dalam penelitian ini diperoleh dari *meme* internet yang ada pada *website* www.knowyourmeme.com, *website* ini menyediakan informasi dan membahas mengenai *meme* secara lengkap

dibandingkan *website meme* lainnya yang serupa. Selain itu, penulis juga akan mengambil sumber data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung seperti hasil kuesioner dan wawancara kepada responden (penikmat). Pengambilan data primer ini bertujuan untuk memperkuat hasil penelitian dan bersifat mendukung dalam penelitian ini.

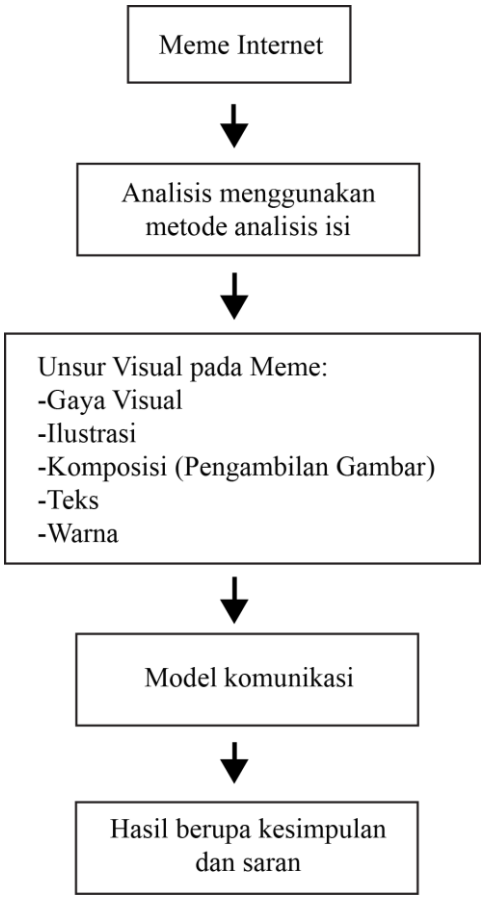
3.1.2 Cara Penentuan Data atau Informasi

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian, cara yang dilakukan adalah dengan melakukan survey di internet dengan bertanya dan mencari *meme-meme* yang pernah menyebar baik yang sampai sekarang masih dipakai maupun yang masih dibahas pada beberapa *website*. Dalam melakukan penentuan data, akan dilakukan dengan cara memilih *meme* berdasarkan survey yang dilakukan yaitu 50 *meme* yang populer dan memiliki jumlah orang yang melihat halaman pembahasan setiap *meme* yang dipilih pada *website* knowyourmeme (*website* khusus yang membahas *meme*) lebih dari 100.000 kali. Survey juga dilakukan pada beberapa *website* yang menggunakan *meme* sebagai komunikasi atau berbagi gambar dan situs-situs yang pernah membahas *meme* yang pernah menyebar pun ditelusuri, dengan melihat grafik pada *Google Traffic* dan melihat *website-website* lain mengenai *meme* yang populer di setiap tahunnya.

3.1.3 Teknik Pengumpulan Data dan Pengujian Penelitian

Sedangkan dalam melakukan teknik pengujian penelitian, hipotesis-hipotesis yang sudah disusun, diuji dari hasil kategori-kategori yang dibuat berdasarkan visual yang muncul pada *meme* seperti gender, teknik, tokoh populer, narasi atau teks yang muncul, *gesture* atau gerakan, situasi (ruang) dan pelaku yang muncul pada *meme*, ekspresi pada *meme*, pengambilan gambar, dan tema pada *meme*. Dari 50 *meme* yang dimasukkan berdasarkan kategori, lalu dipilih *meme* yang mempunyai kategori paling banyak dan dianalisis lebih lanjut mengenai unsur-unsur visual yang terdapat pada *meme* tersebut.

3.1.4 Alur Penelitian



Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.2 Operasionalisasi Variabel

Dalam Sugiyono (2014:58), variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut yang kemudian dapat ditarik kesimpulannya. Operasionalisasi variabel berisi penjelasan mengenai cara dalam memperoleh data-data penelitian dari variabel-variabel yang diteliti. Operasionalisasi variabel ini diperlukan dalam

menguraikan variabel penelitian dengan tujuan memudahkan untuk dipahami dan menghindari kesalahan persepsi dalam penelitian. Dalam penelitian ini, penulis akan meneliti dua variabel, yaitu variabel *meme* internet sebagai variabel X dan variabel model komunikasi sebagai variabel Y.

Tabel 3.1 Variabel *Meme* Internet (Variabel X)

Variabel	Aspek	Indikator
Meme Internet *Meme* internet atau biasa dikenal sebagai *meme* internet pada penelitian ini merupakan gambar beserta tulisan yang menyebar dari orang ke orang melalui yang biasanya berisi lelucon dan ditransmisikan melalui media secara *online*.	Unsur visual	• Gaya visual • Ilustrasi pada *meme* • Warna • Teks • Pengambilan gambar
	Budaya	• Tema yang terdapat pada meme (humor, sindiran, motivasi) • Pesan yang terkandung dalam narasi pada teks • Gender (perempuan dan laki-laki) • Tokoh yang muncul pada *meme*

Tabel 3.2 Variabel Model Komunikasi (Variabel Y)

Variabel	Aspek	Indikator
Model Komunikasi Model komunikasi merupakan representasi dari proses komunikasi yang terjadi di dunia nyata dan divisualisasikan dalam suatu bentuk untuk membantu dalam memahami kejadian atau peristiwa yang terjadi secara sistematis.	Visual	• Bentuk (bentuk dasar pada model komunikasi) • Arah komunikasi (arah panah pada model komunikasi)
	Membaca model komunikasi	• Peristiwa • Kreator • *Meme* internet • Media yang dipakai • Penikmat

3.3 Perancangan dan Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan dalam penelitian jika data yang dibutuhkan penulis sudah terkumpul (Sugiyono, 2014). Data ini nantinya akan dikelompokkan berdasarkan variabel, lalu data yang disajikan akan diteliti, kemudian melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang sudah dibuat oleh penulis. Hasil dari proses analisis data harus dapat

dipahami dengan mudah, analisis pada penelitian ini akan dibandingkan dengan data yang diambil secara sekunder dengan data lapangan seperti kuesioner dan wawancara sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan. Untuk mencapai suatu kesimpulan itu, penulis mengolah data dan menganalisa 50 *meme* yang dimasukkan ke dalam kategori yang sudah ditentukan. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis isi dengan tujuan menghitung dan mencari kecenderungan pada *meme* internet berdasarkan visual yang terdapat pada *meme* tersebut.

3.3.1 Analisis Data pada *Meme* Internet

Tahap awal dalam menganalisis data pada penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana suatu *meme* bisa menyebar. Apakah faktor visual berpengaruh terhadap *meme* yang menyebar. Analisis *meme* internet pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1) Membedah visual yang terlihat di setiap *meme* sehingga terlihat bagaimana kecenderungan pada *meme* dan menyusun kategori, setelah itu mengelompokkan *meme* berdasarkan kategori yang sudah di susun.
2) Melakukan penghitungan persentase pada setiap kategori dan melakukan reduksi pada *meme* dengan memilih *meme* pada kategori terbanyak dengan persentase tertinggi.
3) Analisis unsur visual yang terdapat pada *meme* internet seperti gaya visual, ilustrasi pada *meme,* teks atau narasi pada *meme,* komposisi (pengambilan

gambar secara *close up*, *medium shot*, dan *long shot*), warna, dan kesimpulan.

Adapun prosedur dalam menganalisis unsur visual sebagai berikut:

(1) *Meme* hasil reduksi ditampilkan beserta penjelasan yang nantinya akan dijelaskan dalam tabel.

(2) Gaya visual. Menjelaskan gaya yang dipakai pada *meme* apakah berasal dari *screenshot* video (tampilan gambar yang diambil melalui perangkat tertentu seperti komputer atau *smartphone* dengan hanya mengambil satu adegan pada video sehingga terdapat hasil sebuah gambar yang diinginkan), atau berupa ilustrasi. Diberitahu juga teknik yang digunakan apakah menggunakan edit *software* dengan teknik *cropping* atau hanya berganti narasi atau teks saja. Dalam kolom ini juga dijelaskan asal *meme* tersebut.

(3) Ilustrasi. Menjelaskan elemen-elemen yang terdapat pada *meme* secara detail, dari *gesture* (gerakan), ekspresi wajah yang diperlihatkan di *meme* tersebut.

(4) Teks atau narasi. Analisis menjelaskan huruf yang dipakai pada *meme* apakah *bold*, medium, *thin*, serif, san serif , atau *italic*, peletakan huruf pada *meme* dan kesan yang terlihat pada *meme* dengan warna dari teks yang muncul.

(5) Warna. Menjelaskan kesan pada warna serta menyertakan warna-warna yang terdapat pada *meme*.

(6) Komposisi. Analisis dilakukan melihat pengambilan gambar pada figur apakah secara *close up*, *medium shot*, dan atau *long shot* dari kepala sampai kaki. Menjelaskan posisi figur apakah berada di pinggir atau tengah.

(7) Kesimpulan. Menjelaskan secara keseluruhan apabila *meme* dilihat dari gambar beserta teksnya. Mengaitkan *meme* yang sudah dipilih dengan aspek sosial dari visual yang muncul dan adakah hubungannya dengan masalah sosial di Indonesia serta aspek psikologi dari segi ekspresi wajah.

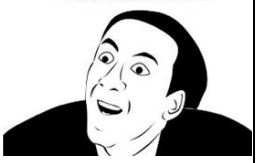
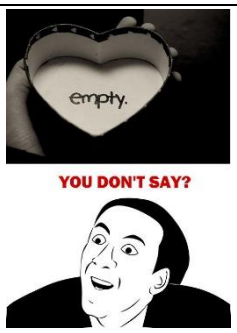
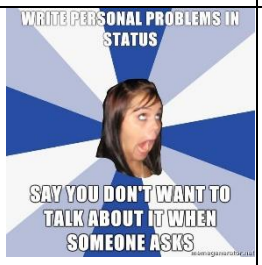
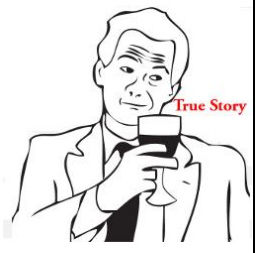
4) Melakukan penyebaran kuesioner dan wawancara kepada penikmat berdasarkan generasi Y dan Z dengan *range* umur yang sudah ditentukan.
5) Menghitung hasil dari kuesioner dengan terdapat salah satu pertanyaan mengenai media penyebaran *meme* internet.
6) Menguji hasil dari analisis data yang sudah dilakukan pada *meme* internet yang sudah di reduksi dengan hasil dari kuesioner dan wawancara.
7) Mengetahui hasil apakah adanya kesinambungan antara kedua data dengan melihat *content* (isi), *form* (bentuk), dan *stance* (pendirian) pada *meme* internet.
8) Membuat model komunikasi yang cocok untuk *meme* yang menyebar diadaptasi dan dikembangkan dari model komunikasi yang sudah ada.

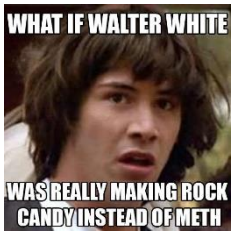
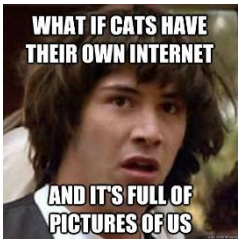
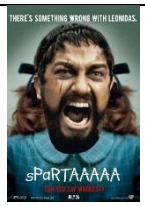
3.3.2 Variasi pada *Meme* Internet yang diambil

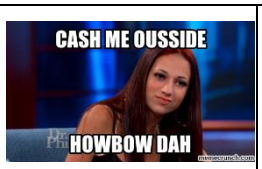
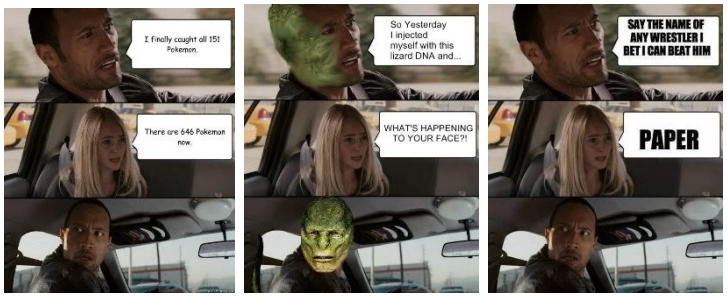
Di bawah ini *meme* yang diambil beserta variasinya, yaitu:

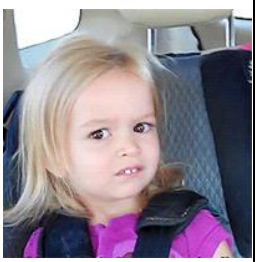
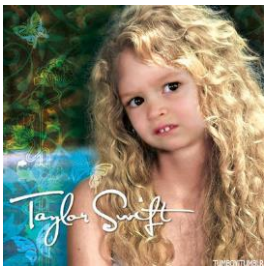
Tabel 3.3 Variasi *Meme* Internet (diunduh 22 Mei-30 Juni 2017)

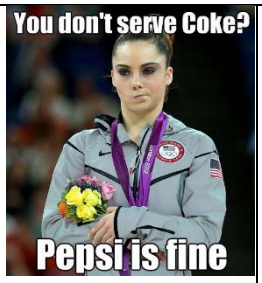
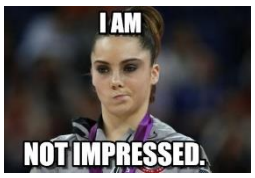
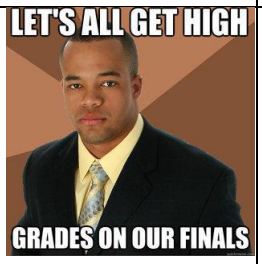
No	*Meme*	Variasi
1		
2		
3		
4		

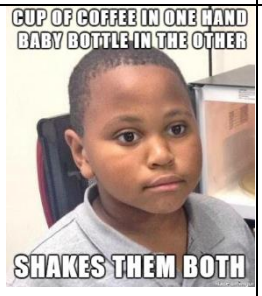
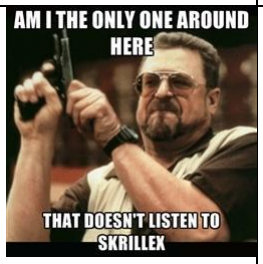
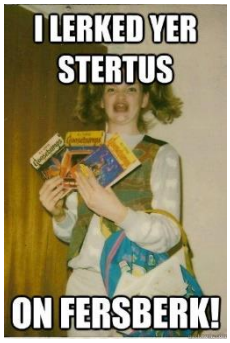
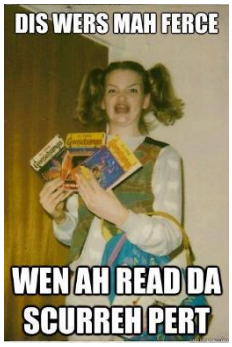
5	YOU DON'T SAY?	empty. YOU DON'T SAY? I THOUGHT IT WAS FOR MY DOG! Just realized that "you don't say" face is Nicholas Cage YOU DON'T SAY?
6		XBOX 360 MARVEL CAPCOM 3
7	WRITE PERSONAL PROBLEMS IN STATUS SAY YOU DON'T WANT TO TALK ABOUT IT WHEN SOMEONE ASKS	SOMEONE POSTS A STATUS ABOUT A MOVIE THAY JUST SAW COMMENTS "OMG I MISS YOUUUU" POSTS PIC FROM LAST WEEK #TBT FRIEND LIKES NEXT 3 POSTS "OMG STOP STALKING ME!!!"
8	HEY CAN I BORROW EVERYTHING	GO TO HIGHSCHOOL PARTIES 25 YEARS OLD NO BRO IT'S SPELLED LIBERRY I'LL BE YOUR PRESIDENT STAYS FOR 30 YEARS
9	True Story	5 minutes of work millions of views true story TRUE STORY WHAT YOU ARE SUPPOSED TO STUDY WHAT YOU STUDY WHAT COMES ON THE TEST True Story

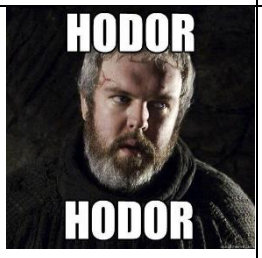
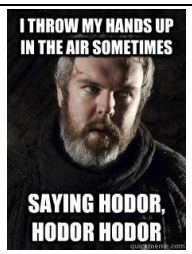
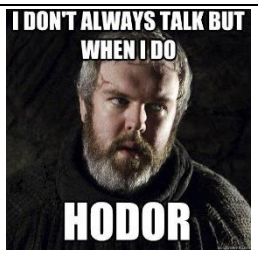
10	Adding that extra *cough* when calling out of work 	When someone says something even remotely negative about you  
11		  
12		   Pen Pineapple Airplane Pen
13		  
14		  
15		  

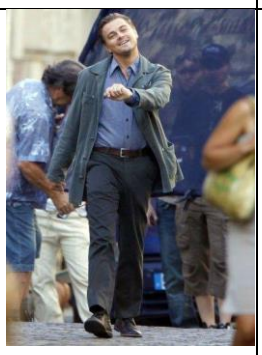
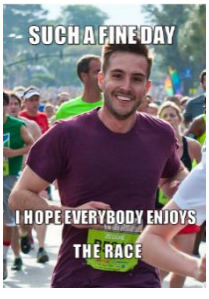
16	CASH ME OUSSIDE HOWBOW DAH	When somebody says "How about you save some Pizza for the rest of the group" CASH ME OUSSIDE HOWBOW DAH HOW BOW DAH! Gotta cash em' all How bah dah
17	LATE TO CLASS RUNS	BUYS ALL RECOMMENEDED TEXTBOOKS WANTS THE COLLEGE EXPERIENCE VISITS FAMILY EVERY WEEKEND PROFESSOR IS ABOUT TO END CLASS 30 MINUTES EARLY REMINDS HIM THAT CLASS ENDS IN 30 MINUTES
18	That's the evilest thing I can imagine.	That's the evilest thing I can imagine. Baked Pie
19	I have to use the washroom! Don't worry, there's a rest stop in five miles. Hang on... never mind.	I finally caught all 151 Pokemon. There are 646 Pokemon now. So Yesterday I injected myself with this lizard DNA and... WHAT'S HAPPENING TO YOUR FACE?! SAY THE NAME OF ANY WRESTLER I BET I CAN BEAT HIM PAPER
20	MY PASSWORD? 123456	I POSTED A STATUS DENYING FACEBOOK PERMISSION TO USE MY PICTURES AND INFORMATION NOW ALL OF MY INFORMATION REMAINS PRIVATE USES GOOGLE TRANSLATOR I KNOW EVERY LANGUAGE NOW! I JUST HAVE TO FINISH THIS MAZE TO GET A FREE IPHONE!

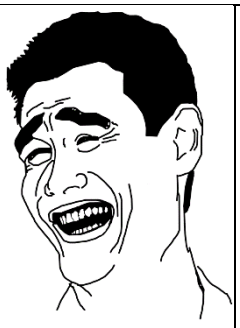
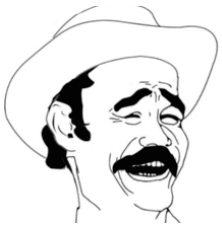
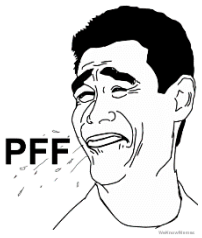
21		  
22		  
23		  
24		  
25		  
26		  

27		  
28		  
29		  
30		  
31		  
32		  

33	SO, SOMEONE I'VE NEVER MET JUST WANTS TO GIVE ME 65 CENTS A DAY?	SO, I JUST CRY ON CAMERA AND MY VILLAGE GETS A NEW SCHOOL? SO, LET ME GET THIS STRAIGHT YOU WASTE CLEAN WATER AS A CHALLENGE, IN ORDER TO AVOID RAISING MONEY FOR CHARITY? SO YOU ARE TELLING ME MEME IS PRONOUNCED 'MEEM' AND NOT 'ME ME'?
34	SOMEONE ON THE INTERNET DISAGREES WITH ME	I ASKED FOR WHITE COFFEE THEY MADE ME A LATTE MY STEAM ACCOUNT WAS STOLEN I WON 10,000 DOLLARS CANT DECIDE WHAT TO SPEND IT ON
35	CUP OF COFFEE IN ONE HAND BABY BOTTLE IN THE OTHER SHAKES THEM BOTH	PUTS CLOTHES IN DRYER DOESNT HIT THE START BUTTON UNWRAPS CANDY TO EAT THROWS CANDY AWAY EATS WRAPPER LEAVES WINDOWS DOWN IN MOM'S CAR RAIN
36	AM I THE ONLY ONE AROUND HERE THAT DOESN'T LISTEN TO SKRILLEX	AM I THE ONLY ONE AROUND HERE WHO THINKS THAT PEOPLE WHO HATE FOREIGNERS ARE NARROWMINDED AND STUPID memegenerator.net AM I THE ONLY ONE AROUND HERE WHO DOESN'T PLAY POKEMON GO! AM I THE ONLY ONE AROUND HERE WHO CAN'T GET INTO ATTACK ON TITAN?! memegenerator.net
37	GERSBERMS MAH FRAVRIT BERKS	I LERKED YER STERTUS ON FERSBERK! ERMAHGERD BERST CURSMAS ERVER!! DIS WERS MAH FERCE WEN AH READ DA SCURREH PERT

38		  
39		  
40		  
41		  
42		  
43		  

44	NOT SURE IF WRONG PASSWORD OR WRONG USER NAME	NOT SURE IF SONG IS SKIPPING OR REMIX NOT SURE IF REAL LIFE OR THIS JUST FANTASY NOT SURE IF FLAT SODA OR DIET COKE
45		  
46	GENTLEMEN, I INQUIRE WHO HATH RELEASED THE HOUNDS?	DEPART WITH HASTE FOR THE HILLS! DEPART WITH HASTE FOR THE SAFETY OF YOUR LIVELIHOODS! EXCUSE ME, MISS TAYLOR SWIFT, I AM MOST GLAD FOR YOU AND WILL ALLOW YOU TO COMPLETE YOUR STATEMENT 
47		  TRANSFORMERS AGE OF EXTINCTION
48	B5917	 GETS MADE INTO A MEME SO EVERYONE CAN KEEP LOOKING AT HIM SUCH A FINE DAY I HOPE EVERYBODY ENJOYS THE RACE

49		  
50		  

3.3.3 Kajian Hasil

Salah satu tujuan akhir dalam penelitian pada *meme* internet ini adalah mengetahui apakah terdapat unsur visual yang mempengaruhi *meme* yang menyebar. Oleh karena itu, setelah dilakukan analisis isi terhadap *meme* internet, maka selanjutnya didapat kesimpulan dari tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini seperti mengetahui apakah faktor visual yang terdapat pada *meme* bisa berpengaruh terhadap *meme* internet yang menyebar, selain itu penulis dapat mengetahui mekanisme dan memodifikasi model komunikasi yang sudah ada pada *meme* internet yang menyebar.

3.4 Waktu dan Lokasi Penelitian

3.4.1 Waktu Penelitian

Penelitian yang dilakukan mulai dari membuat latar belakang penelitian, menentukan rumusan masalah, mencari dan mengumpulkan data primer dan sekunder serta informasi yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian ini, mengolah data yang sudah diambil secara rinci sehingga dapat diambil suatu kesimpulan dilaksanakan sejak Desember 2016 hingga Juli 2017.

3.4.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di kota Bandung dengan target kuesioner dan wawancara juga yang berada di kota Bandung. Lokasi dipilih penulis karena memudahkan penulis dalam mencari data primer dan data sekunder serta bisa menghemat waktu penulis dalam melakukan penelitian, selain itu penulis juga ingin mengetahui bagaimana menurut pandangan masyarakat kota Bandung dalam melihat suatu fenomena *meme* internet dan visual yang bagaimana yang disukai oleh masyarakat.