

**EKSPRESI VERBAL DAN NONVERBAL *CUSTOMER*  
CGV *CINEMAS FOCAL POINT* MEDAN**

**TERHADAP *CARRY BULLYING***

**PADA *INSTAGRAM***

(Studi Deskriptif tentang Ekspresi Verbal dan Nonverbal *Customer CGV Cinemas*

*Focal Point* Medan terhadap *Carry Bullying* yang Berfokus

pada Gambar *Meme* Setya Novanto di *Instagram*)

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**RUSLAN HAKIKI SAMBO**

**14 853 0039**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**MEDAN**

**2018**

**EKSPRESI VERBAL DAN NONVERBAL *CUSTOMER*  
CGV CINEMAS FOCAL POINT MEDAN**

**TERHADAP *CARRY BULLYING***

**PADA *INSTAGRAM***

(Studi Deskriptif tentang Ekspresi Verbal dan Nonverbal *Customer CGV Cinemas*

*Focal Point Medan terhadap Carry Bullying yang Berfokus*

*pada Gambar Meme Setya Novanto di Instagram)*



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Medan Area

**OLEH:**

**RUSLAN HAKIKI SAMBO**

**14 853 0039**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**MEDAN**

**2018**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Ekspresi Verbal dan Non verbal *Customer CGV Cinemas Focal Point* Medan terhadap *Carry Bullying* pada *Instagram*. (Studi Deskriptif tentang Ekspresi Verbal dan Non verbal *Customer CGV Cinemas Focal Point* Medan terhadap *Carry Bullying* yang Berfokus pada Gambar *Meme Setya Novanto* di *Instagram*)

Nama : Rusla Hakiki Sambo  
NPM : 14.853.0039  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Disetujui Oleh  
Komisi Pembimbing

**Dra. Effiati Juliana Hasibuan, M.Si**

**Taufik Wal Hidayat, S.Sos.,MAP**

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Heri Kusmanto, MA**

**Dra. Effiati Juliana Hasibuan, M.Si**

Dekan

Ka.Prodi

Tanggal Lulus :

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian – bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi – sanksi yang lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 07 Desember 2018

**Ruslan Hakiki Sambo**  
**14.853.0039**

**HALAMAN PENGESAHAN**

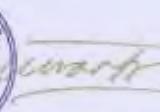
Judul Skripsi : Ekspresi Verbal dan Non Verbal *Customer CGV Cinemas Focal Point* Medan terhadap *Carry Bullying* pada *Instagram* (Studi Deskriptif tentang Ekspresi Verbal dan Non Verbal *Customer CGV Cinemas Focal Point* Medan terhadap *Carry Bullying* yang Berfokus pada Gambar *Meme* Setya Novanto di *Instagram*)  
Nama : Ruslan Hakiki Sambo  
NPM : 14.853.0039  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Disetujui Oleh  
Komisi Pembimbing

  
Dra. Effiati Juliana Hasibuan, M.Si  
Pembimbing I

  
Taufik Wal Hidayat, S.Sos, MAP  
Pembimbing II



  
Heri Kusmanto, MA  
Dekan

  
Dra. Effiati Juliana Hasibuan, M.Si  
Ka. Prodi

Tanggal Lulus :

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian – bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah ditubiskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi – sanksi yang lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.



## **ABSTRACT**

*Oppression is a violence, threat or force to abuse or intimidate others, bullying on social media has become entertainment through memes, in giving opinion research and perception of memes on Instagram. This research concerning the corruption case of the former chairman of the Partai Golongan Karya Setya Novanto, has caused so many memes that satirize the official. This type of research is qualitative, with a descriptive approach. The source of this research data obtained through primary data and secondary data, from the theories of verbal and nonverbal communication can provide carry media social media data especially on instagram, this research was conducted to find out the perception of social media users especially on instagram.*

**Keywords:** *Verbal Expression, Nonverbal Expression, Perception, Image Meme*

## **ABSTRAK**

**Penindasan merupakan suatu** kekerasan, ancaman atau paksaan untuk menyalahgunakan atau mengintimidasi orang lain, *bullying* pada media sosial telah menjadi hiburan melalui gambar *meme*, dalam memberikan penelitian pendapat dan persepsi terhadap *meme* pada *instagram*. Penelitian ini menyangkut kasus korupsi mantan ketua partai Golongan Karya Setya Novanto, telah menimbulkan begitu banyak *meme* yang menyindir pejabat tersebut. Jenis penelitian ini adalah kualitatif, dengan pendekatan deskriptif. Sumber data penelitian ini di dapatkan melalui data primer dan data sekunder, dari teori-teori komunikasi verbal dan nonverbal dapat memberikan data *carry bullying* media sosial terutama pada *instagram*, penelitian ini di lakukan untuk mengetahui persepsi dari pengguna media sosial khususnya pada *instagram*.

**Kata kunci : Ekspresi Verbal, Ekspresi Nonverbal, Persepsi, Gambar Meme**

## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>ABSTRAK.....</b>   | <b>iv</b>   |
| <b>ABSTRACT.....</b>  | <b>v</b>    |
| <b>RIWAYAT HIDUP.....</b>                                       | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                      | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>   | <b>viii</b> |
| <br>  |             |
| <b>I. PENDAHULUAN .....</b>                                     | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah.....                                  | 1           |
| B. Fokus Penelitian.....  | 5           |
| C. Perumusan Masalah.....                                       | 5           |
| D. Tujuan Penelitian.....                                       | 5           |
| E. Manfaat Penelitian.....                                      | 5           |
| <br>  |             |
| <b>II. LANDASAN TEORI.....</b>                                  | <b>7</b>    |
| A. Ekspresi Verbal.....   | 7           |
| 1. Pengertian Ekspresi Verbal.....                              | 7           |
| 2. Jenis-jenis Ekspresi Verbal.....                             | 8           |
| 3. Tujuan Ekspresi Verbal.....                                  | 8           |
| B. Ekspresi Nonverbal.....                                      | 9           |
| 1. Pengertian Ekspresi Nonverbal.....                           | 9           |
| 2. Jenis-jenis Ekspresi Nonverbal.....                          | 10          |
| 3. Tujuan Ekspresi Nonverbal.....                               | 12          |
| C. Pengertian <i>Customer</i> .....                             | 17          |
| D. Pengertian dan Jenis-jenis <i>Carry Bullying</i> .....       | 18          |
| E. Gambar <i>Meme</i> Setya Novanto pada <i>Instagram</i> ..... | 25          |
| <b>III. METODE PENELITIAN .....</b>                             | <b>30</b>   |
| A. Jenis Penelitian.....  | 30          |
| B. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data.....                 | 30          |
| C. Instrumen Penelitian.....                                    | 33          |
| D. Teknik Analisis Data.....                                    | 34          |
| E. Pengujian Kredibilitas Data.....                             | 34          |
| <br>  |             |
| <b>IV. HASIL PENELITIAN DAN SARAN.....</b>                      | <b>37</b>   |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....                         | 37          |
| 1. Sejarah Bioskop CGV <i>Cinemas</i> .....                     | 37          |
| 2. Visi dan Misi CGV <i>Cinemas</i> .....                       | 38          |
| 3. Logo CGV <i>Cinemas</i> .....                                | 38          |
| 4. Struktur Organisasi.....                                     | 39          |
| 5. Uraian Tugas.....  | 39          |

|                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| B. Gambaran Umum Informan.....      | 46        |
| C. Hasil Penelitian.....            | 50        |
| D. Pembahasan.....                  | 56        |
| <b>V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b> | <b>62</b> |
| A. Kesimpulan.....                  | 62        |
| B. Saran.....                       | 62        |

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**



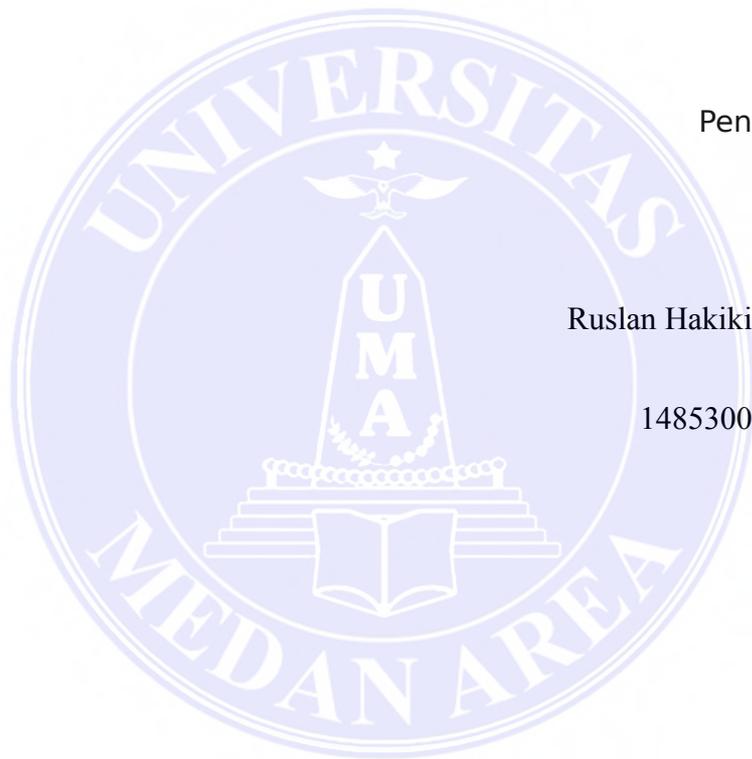
Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul “Ekspresi Verbal dan Nonverbal *Customer CGV Cinemas Focal Point Medan* terhadap *Carry Bullying* pada *Instagram* (Studi Deskriptif tentang Ekspresi Verbal dan Nonverbal *Customer CGV Cinemas Focal Point Medan* terhadap *Carry Bullying* yang Berfokus pada Gambar *Meme Setya Novanto* di

*Instagram*)". Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr.Heri Kusmanto, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
2. Ibu Dra. Effiati Juliana Hasibuan, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu serta memberikan saran dan masukan terhadap pembuatan Skripsi ini.
3. Bapak Taufik Wal Hidayat, S.Sos.,MAP selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu serta memberikan saran dan masukan dalam penulisan Skripsi ini.
4. Ibu Ilma S. Tamil, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Sekretaris Pembimbing yang juga telah memberikan masukan dan arahan sehingga Skripsi ini tersusun.
5. Yang terhormat seluruh Bapak dan Ibu Dosen Universitas Medan Area khususnya kepada Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah banyak memberikan pengetahuan kepada penulis.
6. Kepada seluruh Staff Administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
7. Teruntuk orang tua penulis yang telah membesarkan dan mendidik penulis dengan kasih sayang yang sangat luarbiasa, yang diiringi do'a dan dukungannya kepada penulis sehingga semangat penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
8. Kepada teman-teman seperjuangan stambuk 2014 dan senior-senior Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area yang juga memberikan banyak dukungan dan masukan.
9. Kepada semua pihak yang mungkin tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut membantu penulis menyusun skripsi dengan baik.

Penulis juga menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran membangun dari pembaca. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Medan, 20 Juli 2018



Penulis

Ruslan Hakiki Sambo

148530039

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Penindasan atau *bullying* adalah penggunaan kekerasan, ancaman atau paksaan untuk menyalahgunakan atau mengintimidasi orang lain. Hal tersebut meliputi pelecehan secara lisan atau ancaman, kekerasan fisik atau paksaan dan bisa diarahkan berulang pada korban tertentu atas dasar agama, kemampuan, gender, ras dan lain sebagainya.

Penindasan atau *bullying* adalah aktivitas yang dilakukan dengan tujuan memojokan orang lain dengan nada merendahkan, mengolok-olok hingga kekerasan fisik. Biasanya *bullying* terjadi bukan karena marah atau konflik yang tak terselesaikan, akan tetapi lebih merujuk pada rasa superioritas atau dengan kata lain untuk menunjukkan bahwa pelaku *bully* yang paling kuat dan punya hak untuk merendahkan, menghina atau bertindak semena-mena pada orang lain.

Penindasan atau *bullying* tersebut dipakai untuk membuli para pejabat yang koruptor melalui sosial media yaitu *instagram*, dan bukan hanya para pejabat yang koruptor, melainkan para pesepak bola jika mengalami kegagalan, *bullying* pada *Lesbian, Gay, Bisexual, dan Transgender*(LGBT) dan *bullying* pada sesuatu yang *viral*, kini saya akan membahas *feedback* ekspresi verbal dan nonverbalnya kepada *customer CGV Cinemas Focal Point Medan* tentang *carry bullying* yang ada pada *instagram* yang biasanya disebut *meme*.

Hampir di setiap negara di belahan dunia, hiburan di dunia maya dianggap sebagai penghibur melalui teknologi gadget. Termasuk di Indonesia,

para netizen termasuk di dunia maya banyak sekali hiburan yang diminati, salah satunya adalah *meme* (di baca mim) dan *meme* awalnya dibuat sebagai bahan ejekan atau lelucon, biasanya *meme* dapat berbentuk seperti foto dan diisi dengan kata kata lucu atau sindiran.

Terciptanya *meme* ini sendiri oleh Whyne yang awalnya DevianART, baru masuklah *meme* ke Indonesia. *Meme Comic Indonesia* (MCI) adalah sebuah komunitas *meme* terbesar di Indonesia dengan lebih dari 1,7 juta *member*. MCI memulai debutnya di tahun 2012 melalui sebuah *Facebook Fanpage* yang dinamakan Meme Comic Indonesia.

Pada Akhir tahun 2014, *Meme Comic Indonesia* bekerja sama dengan penerbit *Loveables* dan penulis Widya Arifianti, mengeluarkan buku berjudul “*If You Know What Happened in MCI*”, yang isinya tentang keseharian kocak para admin *Meme Comic Indonesia* dan upaya-upaya mereka mengembangkan komunitas *meme* terbesar di Indonesia. Buku ini menjadi buku *legendaris* yang masuk ke dalam kategori *best seller* di berbagai toko buku *online* maupun Gramedia seluruh Indonesia. Kamu yg berhasil mendapatkannya bisa dibilang kebalikan *Bad Luck Brian*.

Kemudian di tempat kedua, media sosial untuk berbagi foto dan video pendek Instagram berhasil merebut hati para pengguna internet Indonesia dengan jumlah pengguna mencapai 19,9 juta *member* atau 15 persen.

Media baru memberikan cara baru bagi kita untuk memperoleh informasi dan gagasan, cara baru untuk berinteraksi dengan teman dan orang asing, dan cara baru untuk mempelajari dunia, identitas kita dan masa depan. Maraknya

penggunaan media baru di Indonesia tidak terlepas dari iklim demokrasi dan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Beberapa tahun setelah reformasi, kelas menengah Indonesia berperan besar dalam berbagai perubahan sosial. Bentuk tindakan kelas menengah tidak dilakukan dengan turun kejalan. Memanfaatkan TIK yang berkembang sangat masif, kelas menengah memindahkan gerakan sosial dari ruang publik *real* ke dunia maya. Gerakan kelas menengah dibangun dari ruang-ruang kerja, berbentuk petisi *online*, video kreatif, status di media sosial, dan sebagainya (Dwiana, 2015:108).

Fenomena *carry bullying* akhir-akhir ini *netizen* menggunakan dengan menyebarkan gambar *meme* yang sedang populer dimasyarakat saat ini. *Meme* dengan sangat cepat dapat menyebar melalui jaringan komunikasi dan secara tatap muka antar manusia. *Meme* adalah sebuah gambar, video, dan sebagainya yang disebarakan secara elektronik dari satu pengguna internet ke pengguna lainnya. Penyebaran *meme* sangat cepat dilakukan melalui media sosial (Dwiana, 2015:111).

Kata-kata *meme* sudah lazim kita dengar beberapa tahun belakangan ini, *meme* bisa dalam bentuk gambar maupun video, dan menyebar sangat cepat di internet, *meme* bisa punah atau pun terus berkembangbiak, hanya *meme* populerlah yang akan terus bertahan. *Meme* juga bersifat bebas karena tidak memiliki hak paten, oleh sebab itu siapa saja dapat membuat *meme* dalam bentuk yang berbeda-beda secara terus menerus (Natasha, 2016:05).

Berdasarkan latar belakang di atas dan *carry bullying* gambar *meme* yang dilakukan *netizen* menjadi *trending* topik di media sosial maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Ekspresi Verbal dan Nonverbal *Customer CGV Cinemas Focal Point Medan* terhadap *Carry Bullying* pada *Instagram* (Studi Deskriptif Tentang Ekspresi Verbal dan Nonverbal *Customer CGV Cinemas Focal Point Medan* terhadap *Carry Bullying* yang Berfokus pada Gambar *Meme* Setya Novanto di *Instagram*)”

Pembahasan skripsi ini adalah berfokus pada *meme* yang mengenai Setya Novanto, Setya Novanto lahir pada 12 November 1955 di Bandung, Jawa Barat dari pasangan Sewondo Mangunratsongko dan Julia Maria Sulastri. Pada tahun 1967, ia meninggalkan Bandung dan bermukim di Jakarta dan melanjutkan sekolah dasarnya di SD Negeri 6 Jakarta. Orang tuanya bercerai saat ia masih duduk di Sekolah Dasar.

Di Jakarta Setya Novanto menempuh pendidikan di SMPN 73 Tebet, Jakarta Selatan. Ia kemudian melanjutkan pendidikan menengah di SMA 9 yang kini disebut SMAN 70 pada masa SMA ia bertemu dengan Hayono Isman (mantan Menteri Pemuda dan Olahraga kabinet Presiden Soeharto) yang dikemudian hari menjadi titik tolak upaya politiknya. Selepas SMA ia melanjutkan kuliah di Universitas Katolik Widya Mandala, Surabaya.

Awal mula *meme* Setya Novanto ini beredar ketika Setya Novanto tertidur saat musyawarah nasional luar biasa partai Golkar pada tanggal 15 Mei 2016 silam, dan *meme* Setya Novanto terus berlanjut hingga sekarang dengan aksi Setya Novanto menghindari panggilan dari Komisi Pemberantasan Korupsi

(KPK) dengan membuat dirinya masuk rumah sakit dan kecelakaan dengan menabrak tiang listrik sehingga membuat netizen berbondong-bondong membuat *meme* Setya Novanto sebagai sindiran.

## **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini terfokus pada ekspresi verbal dan nonverbal *customer* CGV *Cinemas Focal Point* Medan terhadap gambar *meme* Setya Novanto yang ada pada *instagram*.

## **C. Perumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah ekspresi verbal dan nonverbal *customer* CGV *Cinemas Focal Point* Medan terhadap tindakan *carry bullying* gambar *meme* yang berfokus pada Setya Novanto di *instagram*.”

## **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ekspresi verbal dan nonverbal *customer* CGV *Cinemas Focal Point* Medan terhadap tindakan *carry bullying* gambar *meme* Setya Novanto di *instagram*.
2. Untuk mengetahui persepsi *customer* CGV *Cinemas Focal Point* Medan yang menanggapi *carry bullying* gambar *meme* Setya Novanto di *instagram*.

## **E. Manfaat Penelitian**

Setelah penelitian ini selesai diharapkan dapat memberi hasil yang bermanfaat untuk hal-hal yang berhubungan di bidang pendidikan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bacaan di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area khususnya di bidang Ilmu Komunikasi.
2. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan berguna untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai komunikasi.
3. Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi *Customer CGV Cinemas Focal Point Medan* terhadap perkembangan *new media* sebagai media yang dapat memenuhi kebutuhan informasi sebagai suara rakyat melalui sindiran.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pengertian Ekspresi Verbal**

##### **1. Pengertian Ekspresi Verbal**

Ekspresi adalah mimik muka atau kesan wajah (Suharto,2010,12). Pengertian ekspresi bisa juga diartikan pengungkapan ataupun proses dalam mengutarakan maksud, perasaan, gagasan dan sebagainya. Semua pemikiran dan gagasan yang ada dalam pikiran seseorang sebaiknya diekspresikan dalam bentuk nyata sehingga bisa dirasakan manfaatnya. Pendek kata, arti ekspresi adalah hasil manifestasi dari emosi.

Kita semua pasti pernah berekspresi. Mulai dari baru lahir yang bisa menangis sampai orang tua yang tertawa dengan gigi ompongnya. Mulai dari baru lahir sampai kita tua, dalam hidup kita selalu berekspresi untuk mengungkapkan apa yang kita rasakan, apakah perasaan senang, sedih, kecewa, jatuh cinta, bangga, marah dan masih banyak lagi.

Manusia perlu berekspresi dalam hidupnya untuk menumpahkan perasaannya. Selain perasaan, manusia juga dapat mengekspresikan gagasan dan pemikirannya, gagasan yang ia miliki bisa disampaikan untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi atau untuk memperbaiki solusi yang telah ada kemudian dilaksanakan dalam bentuk karya nyata.

Ekspresi verbal adalah seseorang dituntut untuk terampil, fasih dan lancar berbicara dalam menyampaikan pendapat maupun menyanggah pendapat, secara

lebih lugas seseorang dapat berkomunikasi dengan baik. Ekspresi verbal itu pernyataan lisan.

## **2. Jenis-jenis Ekspresi Verbal**

Adapun jenis-jenis ekspresi verbal sebagai berikut:

### **a. Berbicara dan menulis**

Berbicara adalah komunikasi verbal vocal sedangkan menulis adalah komunikasi verbal nonvocal. Contoh komunikasi verbal *vocal* adalah presentasi dalam rapat dan contoh komunikasi verbal *nonvocal* adalah surat-menyurat bisnis.

### **b. Mendengarkan dan membaca**

Mendengar dan mendengarkan berbeda, mendengar berarti semata-mata memungut getaran bunyi sedangkan mendengarkan adalah mengambil makna dari apa yang di dengar. Mendengarkan melibatkan 4 unsur, yaitu mendengar, memperhatikan, memahami dan mengingat. Membaca adalah suatu cara untuk mendapatkan informasi dari sesuatu yang ditulis.

## **3. Tujuan Ekspresi Verbal**

Melalui lisan dapat dilakukan secara langsung bertatap muka antara komunikator dengan komunikan, seperti berpidato atau ceramah. Selain itu juga, komunikasi verbal melalui lisan dapat dilakukan dengan menggunakan media, contoh seseorang yang bercakap-cakap melalui telepon. Sedangkan komunikasi verbal melalui tulisan dilakukan dengan secara tidak langsung antara komunikator dengan komunikan. Proses penyampaian informasi dilakukan dengan menggunakan berupa media surat, lukisan, gambar, grafik dan lain-lain. Adapun tujuan menggunakannya komunikasi verbal (lisan dan tulisan) antara lain:

- a. Penyampaian penjelasan, pemberitahuan, arahan dan lain sebagainya
- b. Presentasi penjualan dihadapan para audien
- c. Penyelenggaraan rapat
- d. Wawancara dengan orang lain
- e. Pemasaran melalui telepon

## **B. Ekspresi Nonverbal**

### **1. Pengertian Ekspresi Nonverbal**

Ekspresi nonverbal adalah segala bentuk komunikasi yang dilakukan tanpa menggunakan kata-kata. Karena komunikasi nonverbal tidak menggunakan kata-kata, keberadaannya sering tidak diperhatikan oleh orang. Namun justru karena tidak menggunakan kata-kata itulah yang membuat cakupan komunikasi nonverbal lebih besar, beserta pengaruhnya yang besar juga. Ekspresi nonverbal adalah komunikasi yang tidak menggunakan kata-kata ataupun melalui gerak tubuh atau isyarat (Adityawarman, 2000:102).

Sasa Djuarsa Sendjaja, (2001,59) mengemukakan ekspresi nonverbal adalah pesan-pesan yang diekspresikan secara sengaja atau tidak sengaja melalui gerakan, tindakan, perilaku, suara-suara atau vokal yang berbeda dari penggunaan kata-kata dalam bahasa.

Menurut Adityawarman (2000,20), komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang tidak menggunakan kata-kata.

Resberry (2004,38) berpendapat bahwa komunikasi nonverbal merupakan suatu tindakan dan perilaku manusia serta memiliki makna.

Kemudian, menurut Atep Adya Barata menyampaikan bahwa: “Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang diungkapkan lewat objek di setiap kategori lainnya (*the object language*), komunikasi menggunakan gerak (*gesture*) sebagai sinyal (*sign language*), serta komunikasi melalui tindakan atau gerakan tubuh (*action language*).

## **2. Jenis-jenis Ekspresi Nonverbal**

### **a. Sentuhan**

Sentuhan sebagai komunikasi verbal, *haptik* adalah bidang yang mempelajari sentuhan sebagai komunikasi nonverbal. Sentuhan dapat termasuk bersalaman, menggenggam tangan, berciuman, sentuhan di punggung, mengelus-elus, pukulan, dan lain-lain. Masing-masing bentuk komunikasi ini menyampaikan pesan tentang tujuan atau perasaan dari sang penyentuh. Sentuhan juga dapat menyebabkan suatu perasaan pada sang penerima sentuhan, baik positif ataupun negatif.

### **b. Kronemik**

Penggunaan waktu dalam komunikasi nonverbal, *kronemik* adalah bidang yang mempelajari penggunaan waktu dalam komunikasi nonverbal. Penggunaan waktu dalam komunikasi nonverbal meliputi durasi yang dianggap cocok bagi suatu aktivitas, banyaknya aktivitas yang dianggap patut dilakukan dalam jangka waktu tertentu, serta ketepatan waktu (*punctuality*).

### **c. Gerakan tubuh**

Meliputi kontak mata, ekspresi wajah, isyarat, dan sikap tubuh, dalam komunikasi nonverbal, kinesik atau gerakan tubuh meliputi kontak mata, ekspresi wajah, isyarat, dan sikap tubuh. Gerakan tubuh biasanya digunakan untuk

menggantikan suatu kata atau frasa, misalnya mengangguk untuk mengatakan ya untuk mengilustrasikan atau menjelaskan sesuatu menunjukkan perasaan, misalnya memukul meja untuk menunjukkan kemarahan, untuk mengatur atau mengendalikan jalannya percakapan atau untuk melepaskan ketegangan.

d. *Proxemik*

*Proxemik* yaitu jarak, tempat atau lokasi posisi, *proxemik* atau bahasa ruang, yaitu jarak yang digunakan ketika berkomunikasi dengan orang lain, termasuk juga tempat atau lokasi posisi berada. Pengaturan jarak menentukan seberapa jauh atau seberapa dekat tingkat keakraban dengan orang lain, menunjukkan seberapa besar penghargaan, suka atau tidak suka dan perhatian terhadap orang lain, selain itu juga menunjukkan simbol sosial dalam ruang personal.

e. *Vokalik*

Unsur nonverbal dalam suatu ucapan, yaitu cara bicara, *vokalik* atau *paralanguage* adalah unsur nonverbal dalam suatu ucapan, yaitu cara berbicara. Ilmu yang mempelajari hal ini disebut paralinguistik. Contohnya adalah nada bicara, nada suara, keras atau lemahnya suara, kecepatan berbicara, kualitas suara, intonasi, dan lain-lain. Selain itu, penggunaan suara-suara pengisi seperti "mm", "e", "o", "um", saat berbicara juga tergolong unsur *vokalik*, dan dalam komunikasi yang baik hal-hal seperti ini harus dihindari.

f. Lingkungan

Lingkungan diantaranya adalah penggunaan ruang, jarak, temperatur, penerangan, dan warna. Lingkungan juga dapat digunakan untuk menyampaikan

pesan-pesan tertentu. Diantaranya adalah penggunaan ruang, jarak, temperatur, penerangan, dan warna.

### **3. Tujuan Ekspresi Nonverbal**

#### **a. Mempermudah Komunikasi**

Tujuan komunikasi verbal yang pertama adalah untuk mempermudah komunikasi antara 2 orang yang berbeda bahasa, atau sedang dalam jarak yang jauh dan sedang ditengah kondisi yang bising sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan komunikasi verbal. Tujuan ini dapat kita lihat pada beberapa komunikasi yang terjadi misalnya dalam pertandingan olahraga internasional, dimana seorang wasit tidak lagi berbicara dan mengeluarkan suara tapi hanya dengan menggerakkan tangan, kepala, kaki atau tubuh untuk memperingatkan seseorang baik pada saat pelanggaran terjadi ataupun pada saat pertandingan berlangsung.

#### **b. Memperlancar Komunikasi**

Komunikasi verbal tentunya memiliki tujuan untuk memperlancar komunikasi yang dilakukan oleh berbagai pihak. Tujuan yang satu ini bukan hanya berguna bagi komunikasi nonverbal saja, melainkan juga terhadap komunikasi verbal. Ketika sebuah komunikasi berjalan dengan lancar dan efektif, tentunya segala proses pertukaran informasi antar pihak akan semakin mudah untuk dilakukan dan dilaksanakan. Selain itu, kelancaran komunikasi juga akan memberikan dampak yang positif untuk mencapai target atau harapan yang diinginkan ketika melakukan komunikasi.

### c. Mengutarakan Maksud

Tujuan yang ketiga dari komunikasi nonverbal adalah untuk mengutarakan maksud ataupun keinginan kita kepada orang lain. Memang, untuk mengutarakan maksud dan keinginan lebih cepat untuk dimengerti dengan menggunakan komunikasi verbal. Namun ketika terjadi sebuah kendala, maka komunikasi nonverbal dapat menjadi jawaban. Kita dapat melihat komunikasi non verbal yang digunakan untuk mengutarakan maksud pada saat-saat seperti seseorang menggerakkan tangannya ketika ada angkutan umum yang melintas, dengan maksud untuk memberhentikan angkutan umum tersebut atau ketika seorang laki-laki berlutut dengan memegang cincin dan berhadapan dengan seorang wanita dengan maksud melamar wanita tersebut.

### d. Meningkatkan Kepercayaan

Komunikasi nonverbal juga bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diantara pihak-pihak yang sedang berkomunikasi. Dengan dilakukannya komunikasi nonverbal, maka pihak komunikan percaya kepada pihak komunikator yang sedang melakukan komunikasi nonverbal untuk dapat memahami apa maksud dari komunikator tersebut. Begitu pula sebaliknya, komunikator harus percaya kepada komunikan bahwa informasi yang diberikannya dimengerti dan dipahami oleh komunikan.

### e. Menggantikan Komunikasi Verbal

Tujuan yang berikutnya adalah untuk menggantikan komunikasi yang dilakukan secara verbal ataupun lisan, baik kepada orang-orang yang memang kesulitan untuk berbicara verbal maupun kepada orang-orang yang tidak bisa berbicara verbal akibat suatu hambatan. Biasanya tujuan yang satu ini akan kita temui pada beberapa kejadian komunikasi yang memiliki hambatan-hambatan komunikasi seperti, tempat komunikasi memiliki jarak yang cukup jauh, terdapat keriuhan atau kebisingan, hingga hambatan komunikasi antar pribadi lainnya.

f. Melakukan Didikan

Komunikasi nonverbal juga bertujuan untuk melakukan didikan kepada lawan komunikasi, yang berhubungan juga dengan tingkat emosi yang terdapat didalam diri manusia. Misalnya komunikasi nonverbal yang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya, dimana orang tua mengernyitkan dahinya, atau membesarkan matanya seolah melotot atau diam ketika anaknya melakukan kesalahan, maka si anak akan merasa bahwa orang tuanya sedang marah kepadanya sehingga anak tersebut tidak akan mengulangi hal tersebut. Selain itu, melakukan didikan dengan cara nonverbal dapat juga berguna pada kegiatan belajar mengajar disekolah luar biasa yang memang menaungi orang-orang berkebutuhan khusus.

g. Mengatur Seseorang

Tujuan yang berikutnya adalah untuk mengatur orang lain. Tujuan komunikasi nonverbal untuk mengatur seseorang ini juga akan berperan penting ketika ada sesuatu hal yang diperlukan pada saat melakukan komunikasi verbal. Hal ini biasa kita lihat ketika misalnya seorang paspamres presiden

mengangkat tangannya dan menunjuk seseorang untuk melakukan sesuatu tanpa berbicara atau bersuara, pada saat presiden sedang melakukan komunikasi dengan kepala negara lain.

#### **h. Memperagakan Sesuatu**

Komunikasi nonverbal juga memiliki tujuan untuk memperagakan sesuatu kepada orang lain, dengan maksud agar orang tersebut mengerti dan paham tentang apa yang diinginkan oleh orang yang memperagakannya. Biasanya, komunikasi verbal yang satu ini dapat kita lihat pada kegiatan seperti kuis yang membuat tebak-tebakan dengan sistem peragaan. Selain itu, tujuan memperagakan sesuatu didalam komunikasi verbal juga dapat kita temukan pada seorang pramugari yang memperagakan bagaimana cara-cara menyelamatkan diri didalam pesawat ketika pesawat sedang dalam bahaya.

#### **i. Meminta Sesuatu**

Tujuan yang berikutnya dari komunikasi nonverbal adalah untuk memintasesuatu kepada seseorang, seperti meminta makanan, meminta uang hingga meminta pertolongan. Contoh dari tujuan yang satu ini dapat kita lihat ketika ada seorang pengemis yang menjulurkan tangannya tanpa berbicara, maka kita akan mengetahui bahwa Ia meminta sumbangan. Contoh lainnya adalah ketika seseorang tenggelam sebuah sungai atau laut dan Ia menjulurkan tangannya keatas, maka kita akan mengetahui bahwa orang tersebut tenggelam dan butuh pertolongan.

#### **j. Memperingatkan**

Komunikasi nonverbal juga bertujuan untuk memperingatkan seseorang, ketika tidak bisa dilakukan dengan menggunakan komunikasi verbal. Tujuan yang satu ini sebenarnya masih berhubungan dengan tujuan pada point 9, namun terdapat beberapa perbedaan. Jika pada point 9 tujuannya adalah untuk meminta sesuatu baik dalam bentuk pertolongan atau meminta sesuatu agar diberi, maka tujuan yang ini berguna untuk memperingatkan. Misalnya ketika terdapat tulisan tanda larangan merokok, larangan meludah, larangan masuk, ataupun tanda larangan lainnya, maka orang yang melihat tanda tersebut akan merasa diperingatkan meskipun tidak ada orang yang berkomunikasi dengannya.

#### **k. Memberi Hiburan**

Pertunjukan pantomim atau pertunjukan drama tanpa suara, pertunjukan tersebut boleh dikatakan sebagai bagian dari pertunjukan nonverbal didalam seni. Hubungannya dengan komunikasi verbal adalah secara tidak langsung para penonton akan berkomunikasi dengan pemeran pantomim tersebut dengan menggunakan gestur, gerak tubuh dan isyarat yang dikeluarkan oleh pemeran pantomim. Dengan kata lain bahwa, komunikasi nonverbal juga memiliki tujuan untuk memberikan hiburan bagi orang banyak melalui karya seni.

#### **l. Menjawab Informasi**

Tujuan yang keduabelas adalah untuk menjawab informasi yang diterima ketika sedang melakukan komunikasi. Contoh dari tujuan komunikasi nonverbal yang satu ini dapat kita lihat ketika ada seseorang yang sedang berbicara dan orang lain menggerakkan kepalanya keatas dan kebawah pertanda setuju atau

kekiri dan kekanan pertanda tidak setuju. Selain itu, contoh lainnya adalah ketika guru mengabsen siswa didalam kelas, dan siswa mengangkat tangannya pertanda Ia menjawab perkataan atau panggilan dari guru tersebut.

**m. Mengekspresikan Diri**

Komunikasi verbal juga bertujuan untuk mengekspresikan diri pada seseorang, baik itu ekspresi sedih, senang, sakit, marah, gelisah, kecewa, stress, ataupun bentuk-bentuk ekspresi diri lainnya. Dengan tujuan yang satu ini, maka ketika kita melihat seseorang tersenyum lebar, kita akan mengetahui bahwa dirinya senang. Begitupula ketika kita melihat seseorang sedang melamun dan mengernyitkan dahinya, maka kita akan mengetahui bahwa orang tersebut sedang memikirkan sesuatu bahkan bisa juga orang tersebut stres.

**n. Membujuk**

Sifat utama dari komunikasi non verbal yang bisa dikatakan memiliki sifat komunikasi persuasif akhirnya membuat komunikasi ini memiliki tujuan untuk membujuk seseorang mengikuti keinginan dan kemauan kita. Contohnya adalah ketika seseorang membuat wajah memelas, mengulurkan tangannya hingga berlutut tanpa mengeluarkan suara, maka kegiatan membujuk tersebut sebenarnya sudah berlangsung.

**o. Menghilangkan Hambatan**

Komunikasi nonverbal juga memiliki tujuan untuk menghilangkan hambatan-hambatan yang terjadi ketika sedang berkomunikasi. Misalnya ketika

terdapat gangguan bahasa dalam komunikasi, atau saling tidak mengerti dengan bahasa atau ucapan yang diungkapkan, maka komunikasi nonverbal seperti gerak tangan, atau gestur tubuh akan mampu untuk menghilangkan hambatan komunikasi tersebut. Ketika hambatan komunikasi tersebut sudah berhasil dihilangkan, tentunya komunikasi akan berjalan dengan baik dan efektif.

### C. Pengertian *Customer*

Pelanggan atau *customer* adalah orang yang menjadi pembeli produk yang telah dibuat dan dipasarkan oleh sebuah perusahaan, dimana orang ini bukan hanya sekali membeli produk tersebut tetapi berulang-ulang. Sedangkan menurut Nasution (2004:102) pelanggan suatu perusahaan adalah orang yang membeli dan menggunakan produk suatu perusahaan.

Gasperz dalam Laksana (2008,10) mengemukakan pengertian pelanggan ada tiga yaitu:

1. Pelanggan internal (*Internal Customer*)

Merupakan orang yang berada dalam perusahaan dan memiliki pengaruh pada performansi (*Performance*) pekerjaan atau perusahaan kita.

2. Pelanggan antara (*Intermedieate Customer*)

Merupakan mereka yang bertindak atau berperan sebagai perantara bukan sebagai pemakai akhir produk itu.

3. Pelanggan Eksternal (*Eksternal Customer*)

Merupakan pembeli atau pemakai akhir produk itu, yang sering disebut-sebut sebagai pelanggan nyata (*Real Customer*).

#### **D. Pengertian dan Jenis-jenis *Carry Bullying***

Perkembangan internet ini juga dimanfaatkan oleh beberapa orang-orang yang tidak bertanggung jawab seperti maraknya penipuan yang dilakukan di berbagai media sosial atau media *online* lainnya, berbagai bentuk kejahatan dan bentuk kriminalitas lainnya yang muncul. Seperti penipuan berkedok *onlineshop*, pemberitaan yang tidak benar, kabar burung atau yang sering kita dengar dengan *hoax*, akun yang khusus dibuat oleh oknum untuk menjelek-jelekkan seseorang yang biasanya sering kita dapati merupakan *public figure*, seperti selebriti atau bahkan politisi, *hacker* atau pengentas situs dan yang akan menjadi fokus dalam penulisan ini adalah *carry bullying*.

Sebelum membahas istilah *carry bullying* disini akan sedikit menjelaskan terlebih dahulu kekerasan dalam bentuk nyata, *bullying* jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti intimidasi, pelecehan, ancaman yang dilangsungkan baik secara verbal maupun fisik. *Bullying* dapat didefinisikan sebagai aktivitas berulang (*the activity of repeated*), perilaku agresif (*aggressive behavior*) dimaksudkan untuk menyakiti (*to hurt*) orang lain, secara fisik maupun mental (*physically or mentally*) (Prawitasari, 2015:17).

*Cyberbullying* kemudian bisa diartikan sebagai pelecehan dan penghinaan yang dilakukan pelaku (*bully*) kepada korban dunia maya (internet). Ketika *bullying* dilakukan secara *online* maka kita tambahkan “*cyber*” didepan kata *bullying*. Mediana bisa berupa sms, *email*, status *facebook*, *twitter*, *chat room* dan sebagainya yang kini ada dan banyak berkembang di media *online*, baik yang melalui komputer ataupun ponsel, dan *cyberbullying* berlaku ketika pelaku menyerang secara eksplisit pada si korban.

Menurut Agatson, dkk, (2007,89) *cyberbullying* adalah:

Perilaku negatif di mana para pelaku berusaha untuk mengganggu korban melalui kecanggihan teknologi informasi yang sudah sangat berkembang dengan pesat. *Cyberbullying* bisa diartikan sebagai pencemaran nama baik dalam bentuk teks atau gambar (termasuk foto dan video) melalui internet, ponsel atau media elektronik lain. Bentuk *cyberbullying* adalah pemakaian data pribadi korban (nama asli, alamat) untuk mempublikasikan gossip tak sedap atau memalukan, yang merusak nama baik si korban pada halaman atau forum online. Semakin maraknya pengguna sosial media seperti facebook, twitter, path dan lain sebagainya membuat banyak orang membuka informasinya. Informasi-informasi inilah yang mana bilamana jatuh ke tangan orang yang salah bisa disalahgunakan.

Ditinjau dari teori konflik yang dikemukakan oleh Dahrendorf dalam (Pandori, 2013, 04), tindakan *carry bullying* merupakan tindakan yang terjadi karena adanya keinginan dari pelaku untuk mendapatkan legitimasi dari masyarakat disekitarnya karena telah berhasil menaklukkan individu yang menjadi korban dari tindakan intimidasi yang dilakukan dengan kekuatan yang dimilikinya. Kekuatan yang dimaksud bisa saja kelebihan mereka atau si pelaku dibanding korban dari peran yang dimiliki dalam suatu lingkungan, sisi kepemilikan materi, keberadaan *peer-group* yang memberikan dukungan, atau pencapaian prestasi yang dianggap lebih baik dalam suatu bidang oleh sang pelaku.

Menurut survei global yang diadakan oleh *Latitude News*, Indonesia merupakan negara dengan kasus *bullying* tertinggi kedua di dunia setelah Jepang. Kasus *bullying* di Indonesia ternyata mengalahkan kasus *bullying* di Amerika Serikat yang menempati posisi ketiga. Ironisnya, kasus *bullying* di Indonesia lebih banyak dilakukan di jejaring sosial.

Menurut Dawkins dalam Renata, (2014,15) istilah *meme* (dibaca “mim”). *Meme* adalah suatu konsep atau ide yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berbentuk gambar, *hiperlink*, vidio, slogan, frasa, atau *hastag* yang menyebar dari orang ke orang melalui internet. Menurut Jenkison dalam (Situmorang 2013:7), *meme* adalah informasi budaya yang menyebar dari orang ke orang dan ditransformasikan dalam sebuah media. Sedangkan menurut Shukla dalam Renata (2014:84), *meme* adalah sebuah ide perilaku, atau gaya hidup yang ditransformasikan orang ke orang dalam sebuah budaya. Tanpa adanya media internet yang dapat menyebarkan vidio, gambar, frasa, dan sebagainya, *meme* tidak dapat berkembang sebagai jenis komunikasi *online*.

*Meme* adalah sebuah ide, perilaku, atau gaya yang menyebar dari orang ke orang dalam budaya. Sebuah *meme* bertindak sebagai unit untuk membawa budaya ide, simbol, atau praktek-praktek yang dapat ditularkan dari satu pikiran ke yang lain melalui tulisan, ucapan, gerak tubuh, ritual, atau fenomena *imitable* lainnya dengan tema yang ditiru. Kata *meme* berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu *mimeme* (meniru gen), *mimethai* (hal yang ditiru) dan *mimos* (meniru).

Davison (2012 dalam Nasrullah, 2015,126) menegaskan bahwa *meme* merupakan bagian dari budaya, kadang sebuah lelucon yang muncul di internet dan ditransmisikan secara *online*. Patut diperhatikan bahwa *meme* tidak hanya sekedar lelucon, tetapi cerminan dari realitas *offline* hanya disajikan dengan visual yang menarik. *Meme* terdiri dari dua aspek, yang pertama aspek visual di mana aspek ini menggunakan potongan gambar atau ilustrasi yang biasanya untuk menunjukkan emosi yang dirasakan. Kedua yaitu aspek teks, *meme* dapat dicirikan dengan adanya teks yang berada di antara visual.

Namun *meme* yang ada di dunia maya mempunyai keunikan karena penyebarannya melalui media maya yang mempunyai keunggulan dalam hal cakupan jarak dan kecepatan waktu. Bennahum dalam jurnal “*First Monday, Volume 4, Number 10-4 October 1999*” yang ditulis oleh Stephen Downes, mendefinisikan *meme* jaringan maya sebagai berikut; “*Contagious idea that replicates like a virus, passed on from mind to mind. Meme is function the same way genes and viruses do, propagating through communication networks and face-to-face contact between people*”, ide yang mudah sekali menular dan menyebar seperti virus, disebarkan dari satu orang ke orang lain.

*Meme* berfungsi layaknya gen dan virus, yakni menyebar melalui jaringan komunikasi dan secara tatap muka antar manusia’. Seperti definisi tersebut, mimikri dalam *meme* terlihat dari kecenderungan orang untuk menyebarkan ide yang terdapat *meme* atau membuat sesuatu yang serupa. Ide yang terdapat dalam sebuah *meme* dapat berupa kegiatan, kejadian, atau tuturan yang menarik. Sifat menarik inilah yang membuat ide tersebut mudah tersebar secara viral di dunia maya dan menjadi internet *meme*.

*Mem* merupakan kata yang dipopulerkan oleh Dawkins (Haryanto, 2016,146) yang digunakannya untuk menceritakan bagaimana prinsip darwinian untuk menjelaskan penyebaran ide ataupun fenomena budaya. Richard Brodie mengembangkan teori ini dalam penelitiannya *Virus of The Mind: The NewScience of the Meme* (1996) yang menyebutkan bahwa *meme* adalah suatu unit informasi yang tersimpan di benak seseorang, yang mempengaruhi kejadian di lingkungannya sedemikian rupa sehingga makin tertular luas di benak orang lain.

Pengertian-pengertian tersebut dapat membawa kita pada kesimpulan bahwa *meme* merupakan suatu informasi yang berupa ide, ideologi, gambar, musik, video maupun susunan kata serta *hashtag* yang menjadi populer karena tersebar begitu cepat dan mampu mendiami benak masyarakat selayaknya virus. Meskipun pengertian Dawkins berkisar antara analogi gen, *meme* di internet memiliki karakteristik yang sangat mirip. *Meme* dapat menyebar sangat cepat dalam lingkungan *online*, sifatnya dapat menghibur, mendidik dan bahkan berpotensi digunakan sebagai media kritik. *Meme* adalah unit yang tersebar melalui sosial media bersamaan dengan reportase jurnalistik. *Meme* merupakan hasil produksi rakyat yang digunakan

Bentuk wacana *meme* dapat berupa video, gambar, maupun teksbergambar. *Meme* yang berbentuk teks bergambar biasanya terdiri dari fotomakro yang mempunyai teks berukuran besar yang bertemakan hal yang sama. Orang dapat membuat *meme* berupa teks bergambar menggunakan aplikasi pembuat *meme* yang dikenal sebagai generator *meme* yang terdapat di banyaksitus di dunia maya. Siapa saja dapat membuat *meme* menggunakan fotoyang sudah ada dan tentunya mengikuti aturan yang berlaku untuk *meme* tersebut.

Menurut Shukla (dalam renata 2014: 186), terdapat sejumlah kriteria untuk menciptakan daya tarik dari *meme*, yaitu:

- a. Ketelitian (*high copying fidelity*)
- b. Keberhasilan mencapai sasaram (*increased reach*)
- c. Memiliki daya tarik (*prolific audience*)
- d. Permanen (*permanence*)

- e. Meyakinkan (*trust*)
- f. Menjadi bahan pembicaraan (*conversation*)

Sifat menarik *meme* dengan sangat mudah menyebar di dunia *virtual*. Internet *meme* yang menjadi bahasan dalam penelitian ini adalah produk dari perkembangan budaya *cyber* yang bersifat visual, yaitu dalam bentuk gambar. Fenomena *meme* ikut berkembang bersama fenomena yang ada di masyarakat. Beberapa *cyberbullying* yang menggunakan gambar *meme* banyak dipergunakan untuk mem-*bully* atau sindiran untuk mengekspresikan amarah publik yang menjadi *trending* topik di media sosial.

Beberapa keterangan dari *cyberbullying* yang menjadikan beberapa jenis-jenisnya yaitu:

a. ***Exclusion*** alias pengucilan

Ini bisa terjadi dalam berbagai cara. Intinya, si korban dikucilkan dari pergaulan *online*, kelompok atau grup di media sosial, hanya karena tak punya *gadget* terbaru, misalnya.

b. ***Pelecehan***

Bentuknya adalah pengiriman pesan-pesan penuh pelecehan (bernada seksual atau lainnya) kepada si korban atau kelompok atau grup. Ini bentuk *bullying* yang sangat berdampak pada kesehatan mental si korban.

c. ***Outing***

Ini adalah tindakan mempermalukan si korban secara aktif di muka umum, seperti di grup *chat*, forum, di media sosial, atau dikirimkan kepada korban langsung. Kamu harus tahu, membacakan keras-keras pesan pribadi seseorang yang ada di ponsel atau tablet korban di muka umum, itu termasuk *outing* lho.

d. ***Cyberstalking***

Penguntit tipe ini sangat berbahaya. Penguntit akan mengintip dan mengikuti seluruh aktivitas online korbannya, di *email* maupun media sosial.

Orang dewasa yang mengincar korban anak-anak untuk tujuan pelecehan seksual, juga melakukan tindakan seperti ini.

**e. Fraping**

Ini adalah tindakan mencuri masuk ke akun media sosial korban dan mem-*posting* konten tak pantas, seakan-akan si korban yang melakukan. Ingatlah, apapun yang di-*posting* di internet, tidak akan pernah benar-benar hilang, meski kamu sudah menghapusnya.

**f. Profil palsu**

Biasanya diciptakan seseorang yang menyembunyikan identitasnya dengan tujuan mem-*bully* korbannya. Pelaku biasanya juga menggunakan akun atau email orang lain untuk melakukannya.

**g. Dissing**

Ini adalah pengiriman informasi yang buruk sekali mengenai korban untuk merusak reputasi dan persahabatan. Termasuk pengiriman foto hasil editing, *screenshot*, atau video secara *online*.

**h. Trickery**

Pelaku *trickery* memanfaatkan kepercayaan korban sampai korban menceritakan hal-hal rahasia lalu mem-*posting* ke dunia maya. Pelaku akan berteman dengan korban, merebut kepercayaannya, sebelum mengirimkan informasi rahasia itu ke publik.

**i. Trolling**

*Trolling* artinya, mem-*posting* tulisan atau pesan menghasut tentang korban, dan seringkali tidak relevan dengan topik yang dibicarakan di komunitas online seperti forum, *chatting*, blog, atau juga media sosial. Tujuan dari *trolling* ini adalah memprovokasi dan memancing emosi para pengguna internet lainnya terhadap korban.

**j. Catfishing**

*Catfishing* adalah tindakan pencurian informasi pribadi secara *online* lalu menciptakan ulang profil media sosial si korban untuk tujuan penipuan atau merusak reputasi korbannya.

**E. Gambar MemeSetya Novanto pada Instagram**

Mulainya muncul instagram kemudian dihiasi dengan hiburan seperti *meme* yang sering ditemui dengan akun-akun *fake* maupun resmi yang kini tidak asing lagi bagi pengguna *instagram*.

Aplikasi yang bernama *Instagram* berasal dari kata “instan” atau “*insta*”, seperti kamerapolaroid yang dulu lebih dikenal dengan “foto instan”. *Instagram* juga dapat menampilkan foto-foto secara instan dalam tampilannya. Sedangkan untuk kata “*gram*” berasal dari kata “*telegram*”, dimana cara kerja *telegram* adalah untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Begitu pula dengan *Instagram* yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan internet, sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itulah *Instagram* berasal dari kata “instan-*telegram*” (Putri, 2013:14).

Bambang (2008,78) mengemukakan *instagram* adalah sebuah aplikasi dari *smartphone* yang khusus untuk media sosial yang merupakan salah satu dari media digital yang mempunyai fungsi hampir sama dengan *twitter*, namun perbedaannya terletak pada pengambilan foto dalam bentuk atau tempat untuk berbagi informasi terhadap penggunanya. *Instagram* juga dapat memberikan inspirasi bagi penggunanya dan juga dapat meningkatkan kreatifitas, karena *Instagram* mempunyai fitur yang dapat membuat foto menjadi lebih indah, lebih artistik dan menjadi lebih bagus (Atmoko, 2012:10).

Fungsi dan kegunaan *instagram* tidak hanya untuk berbagi foto saja, melainkan juga untuk menyunting foto-foto yang memiliki 16 efek yang dapat digunakan untuk menyunting foto. Dengan aplikasi *instagram*, foto-foto Anda dapat diunggah melalui jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter*, *foursquare*, *flickr*, dan juga *posterous*. Sebelum dibeli oleh *facebook*, *twitter* telah menyatakan minatnya untuk membeli *instagram* pada 2011. Namun, musim panas lalu, Systrom bertemu dengan Zuckerberg, yang melempar gagasan untuk menjualnya ke *facebook*.

Systrom dan Kreiger menolak semua penawaran karena mereka berniat membangun perusahaan independen, kata orang yang akrab dengan pemikiran mereka. Namun, Zuckerberg meyakinkan Systrom bahwa Instagram akan lebih kuat di bawah payung *facebook* daripada beroperasi sebagai pemain independen. Zuckerberg mengatakan bahwa Instagram akan berfungsi sebagai perusahaan independen di bawah *facebook*, janji yang belum pernah dibuatnya pada setiap target akuisisi lainnya.

Gambar *meme* yang dibahas berfokus pada kasus Setya Novanto dari tahun 2016 yang lalu, Anggota Komisi 1 Dewan Perwakilan Rakyat (DPR), Sukamta, menilai, adanya *meme* Novanto merupakan bagian dari dinamika demokrasi. Dalam demokrasi, kata dia, rakyat diberikan kebebasan mengkritik pejabat lewat berbagai medium, salah satunya *meme* di dunia maya. Ia mengatakan, undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang telah direvisi pemerintah dan DPR justru bertujuan memberi kebebasan yang lebih

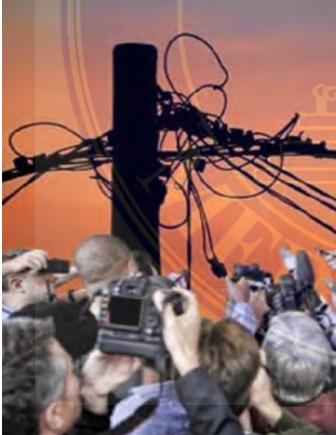
besar bagi netizen menyampaikan ekspresinya di dunia maya terutama pada *instagram*.

Dengan demikian, rakyat tak perlu takut mengkritik penguasa di dunia maya dan hal ini menjadi bagian dari *check and balances* antara keduanya. "Revisi UU ITE justru dilakukan agar tidak serta-merta penguasa yang menang," kata Sukamta melalui pesan singkat, Kamis, 21 September 2017.

Hal senada disampaikan pengamat media sosial Nukman Luthfie. Ia menilai, *meme* Novanto masih dalam batas wajar serta tidak mengandung unsur fitnah dan pencemaran nama baik. Menurut dia, *memeyang* mengkritik tersebut tidak mendistorsi informasi terkait kondisi Novanto yang sedang sakit meskipun sebagian masyarakat masih mempertanyakan kebenaran berita mengenai penyakit yang diderita Novanto. Kamis malam, 21 September 2017.

Nukman menambahkan, *meme* merupakan bentuk ekspresi baru di dunia maya dalam menyampaikan pendapat. *Meme* menjadi bagian dari kultur pop di era demokrasi, khususnya di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi. Selain itu, *meme* merupakan bentuk ekspresi satir dalam menyikapi segala sesuatu, termasuk dalam menyikapi peristiwa politik. Melalui *meme*, kekecewaan ditunjukkan secara humor sehingga menjadi satir. "Intinya, rasa kecewa itu dibikin lucu, lah. Kekecewaan itu dibikin lelucon. Makanya satir itu penyampaian kekecewaan yang bagus," kata Nukman.

Inilah beberapa *meme* Setya Novanto yang menyindir mantan ketua partai GolonganKarya(Golkar)tersebut:

| No | Gambar <i>Meme</i>  | Keterangan  |
|----|---|---|
| 1  |  <p><b>KPK</b><br/>KOMISI PEMBERANTASAN KORUPSI<br/>DAPAT MENYEBABKAN<br/>VERTIGO, BATUK<br/>SERANGAN JANTUNG<br/>BERBOHONG, IMPOTENSI<br/>DAN GANGGUAN JIWA</p> | Sindiran terhadap Setya Novanto yang selalu menghindar dari Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK).                                       |
| 2  |    | Setya Novanto yang selalu tertidur ketika berkerja.   |
| 3  |  <p>BEFORE KECELAKAAN      SESUDAH KECELAKAAN</p>   | Kecelakaan Setya Novanto masuk rumah sakit yang menabrak tiang dan dikabarkan kepalanya benjol sebesar bakpao.                        |
| 4  |    | Kecelakaan Setya Novanto menabrak tiang listrik, yang di wawancarai bakan Setnovnya, akan tetapi tiang listriknya (17 November 2017). |

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan menjelaskan fenomena sedalam-dalamnya, melalui pengumpulan data. Penelitian ini tidak mengutamakan besarnya populasi yang akan diteliti, namun yang lebih ditekankan adalah kedalaman kualitas data bukan banyaknya kuantitas data. Kriyantono (2006:58).

Menurut Sugiyono (2014:9) Metode penelitian kualitatif sering disebut Metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*) disebut juga sebagai metode etnographi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian antropologi budaya, disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang dikumpulkan dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.

Menurut Nawawi dalam Creswell (2010:67), metode deskriptif ialah pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan suatu subjek dan objek penelitian seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang nampak atau sebagaimana adanya.

#### B. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

##### 1. Jenis data

Jenis data yang diperoleh dibagi menjadi dua tipe yaitu :

- a. Data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari objek penelitian.

Teknik pengumpulan data primer dilakukan melalui instrument

penelitian berbentuk pedoman wawancara yaitu suatu alat pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan tertulis kepada responden untuk diisi guna mendapatkan informasi dalam rangka memperoleh data yang diperlukan

- b. Data skunder, yaitu data yang tidak diperoleh langsung dari objek penelitian. Teknik pengumpulan data sekunder dilakukan melalui penelitian kepustakaan diteliti.

## 2. Teknik pengumpulan data

Teknik data adalah cara yang penulis gunakan untuk mengumpulkan data, dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu :

### a. Wawancara

Metode wawancara merupakan pertemuan dua orang dimana seorang peneliti dapat melakukan *face to face interview* (wawancara berhadap-hadapan) dengan partisipan Creswell (2010: 267). Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan wawancara mendalam dengan *customer CGV Cinemas Focal Point* Medan secara langsung.

### b. Observasi

Observasi diartikan sebagai kegiatan dimana seseorang peneliti langsung turun kelapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu dilokasi penelitian (Creswell, 2010: 276). Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2013:145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan

psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan

Menurut Sugiyono (2014:64-67), observasi dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu :

1. Observasi partisipatif

Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dan dukanya. Dengan observasi partisipatif ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. Dalam observasi partisipatif, peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktivitas mereka.

2. Observasi terus terang dan tersamar

Dalam hal ini, peneliti dalam melakukan pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data, bahwa ia sedang melakukan penelitian. Jadi mereka yang diteliti mengetahui sejak awal sampai akhir tentang aktivitas peneliti. Tetapi dalam suatu saat peneliti juga tidak terus terang atau tersamar dalam observasi, hal ini untuk menghindari kalau suatu data yang dicari merupakan data yang masih dirahasiakan. Kemungkinan kalau dilakukan dengan terus terang, maka peneliti tidak akan diijinkan untuk melakukan observasi.

### 3. Observasi tak berstruktur

Observasi tak berstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti tidak menggunakan instrument yang telah berlaku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan. Misalnya, dalam suatu pameran produk industry dari berbagai Negara peneliti belum tahu pasti apa yang akan diamati. Oleh karena itu peneliti dapat melakukan pengamatan bebas, mencatat apa yang tertarik, melakukan analisis dan kemudian membuat kesimpulan.

Dalam pengamatan ini, peneliti akan menggunakan Observasi terus terang dan tersamar. Karena peneliti meneliti data secara terus terang kepada *customer CGV Cinemas Focal Point Medan* untuk mengetahui ekspresi verbal dan nonverbalnya terhadap *cyberbullying* pada *instagram*. Observasi dilakukan pada tanggal 20 Juli 2018 di *CGV Focal Point Medan* yang merupakan bioskop.

#### c. Dokumentasi

Metode dokumentasi suatu tehnik dimana data diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada pada benda tertulis seperti buku-buku, makalah, buletin dan sebagainya. Metode dokumentasi ini penulis gunakan untuk mendapatkan data profil *customer CGV Cinemas Focal Point Medan* yang menanggapi gambar *meme* Setya Novanto dan dokumentasi berupa foto dan video pada saat wawancara.

### C. Instrumen Penelitian

Menurut Sukardi (2012,256) mengemukakan bahwa instrument penelitian

berguna untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti saat melakukan pengumpulan informasi di lapangan. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, kamera *handphone* untuk metode observasi serta pedoman wawancara untuk metode wawancara.

Penelitian ini dilaksanakan di Jalan Ringroad Gagak Hitam, Asam kumbang, *Focal Point* Mall Medan, yang merupakan bioskop CGV *Cinemas* dan waktu penelitian ini dilakukan dari bulan Maret sampai Juli 2018.

Adapun informan dalam penelitian ini adalah :

- a. *Feedback* verbal dan nonverbal *customer* CGV *Cinemas* terhadap *carry bullying* gambar *meme* Setya Novanto pada *instagram*
- b. Informan utama adalah *customer* CGV *Cinemas Focal Point* Medan

#### **D. Teknik Analisis Data**

Moleong (2008,2) berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menfokuskan pada paparan kalimat, sehingga lebih mampu memahami kondisi psikologi manusia yang komplek (dipengaruhi oleh banyak fakta) yang tidak cukup apabila hanya diukur dengan menggunakan skala saja. Hal ini terutama didasari oleh asumsi bahwa manusia merupakan *animal symbolicum* (makhluk simbolis) yang mencari makna dalam hidupnya. Sehingga penelitian ini memerlukan peran kualitatif guna melihat manusia secara total.

Huberman dalam Sugiyono (2014,332) mengatakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas.

#### **E. Pengujian Kredibilitas Data**

Pengujian kredibilitas disebut juga dengan pengujian keabsahan.

Pengujian keabsahan dapat dilakukan melalui uji validasi dan reliabilitas. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsisten dan stabilitas data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji keabsahan data dengan cara meningkatkan ketekunan, triangulasi, dan menggunakan bahan refrensi.

a. Meningkatkan Ketekunan

Peneliti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Dengan meningkatkan ketekunan, maka peneliti dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang telah ditemukan itu salah atau tidak sehingga dapat memberikan data yang akurat tentang apa yang diamati. Untuk meningkatkan ketekunan, peneliti membaca berbagai refrensi literatur terkait dengan penelitian. Dengan membaca literatur ini, maka wawasan peneliti akan semakin luas dan tajam sehingga dapat digunakan untuk memeriksa daya yang ditemukan itu dapat dipercaya/tidak.

b. Triangulasi

Triangulasi diartikan sebagai pengecekan dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah menguji kredibilitas data dengan melakukan pengumpulan data secara langsung kepada subjek yang diteliti dan juga orang yang menerima informasi tersebut yaitu *customerCGV Focal Point Medan* sehingga data yang didapatkan lebih objektif dan akurat.

c. Menggunakan Bahan Refrensi

Bahan referensi adalah pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto dan video ketika wawancara terhadap *customer* CGV *Cinemas Focal Point* Medan terhadap gambar *meme* Setya Novantosehingga data informasi lebih dapat dipercaya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adityawarman, 2000, *penelitian dalam suatu metode* : Bandung
- Angie Renata Widiasti, 2014. *Komunikasi Interpersonal Seniman Graffiti di Kota Bandung*.
- Gaspersz, Vincent. (2013). *Total Quality Management*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- Kriyanto, R. 2006. *Teknik Praktis Riset*. Jakarta:Kencana.
- Laksana, Fajar. (2008). *Manajemen Pemasaran, 1st ed*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nasrullah, Rulli. 2014. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nawawi, Hadari. 2001. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sendjaja, S. Djuarsa, 2004, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta : Universitas
- Sugiyono, 2008, *Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung : CV. Alfabeta.
- Suharto, 2010, *Ilmukomunikasi Verbal dan Nonverbal, Bandunng* : Gajah Mada University Press.
- Zulkarimen Nasution 2004, Penerbit Rajawali Pers Jakarta

**Jurnal:**

Agatston, Patricia, Kowalski, Robin, dan Limber, Susan. 2007. *Students' Perspectives on Cyber Bullying. Journal of Adolescent Health 41 S59–S60*

Prawitasari M. 2015. *Dampak Isi Cyberbullying Bagi Perubahan Perilaku Sosial Korban*. Skripsi. Universitas Gajah Mada.  
<http://etd.repository.ugm.ac.id>. Diakses pada 28 Februari 2016

Situmorang. R. James. 2013. *Pemanfaatan Internet Sebagai New Media Dalam Bidang Politik, Bisnis, Pendidikan Dan Sosial Budaya. Jurnal Administrasi Bisnis (2012), Vol.8, No.1: hal. 73–87, (ISSN:0216–1249)*.

**Internet:**

<http://citizen6.liputan6.com/read/2174167/warga-bekasi-ejek-banjir-jakarta-via-meme> . Diakses pada 16 Februari 2016

<http://repository.unpas.ac.id/11597/4/7.%20BAB%20II.pdf>

<http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/606550-riset--masyarakat-indonesia-rajin-gunakan-jejaring-sosial> 15 Februari 2016

<http://www.afp.gov.au/~media/afp/pdf/c/cyber-bullying-no-crops.pdf>, diakses pada 22 April 2015

<http://www.latitudenews.com/story/what-country-has-the-most-bullies-2/>, diakses pada 22 April 2015

## LAMPIRAN

### Hasil Tanya Jawab

#### Informan I

1. Apa pendapat anda dalam menanggapi *carry bullying* pada *instagram* yang di sebut *cyberbullying* atau *meme*?

Jawaban: *Meme* pada *instagram* sangat menghibur bagi pengguna aplikasi *instagram*, tidak menarik jika ada saling serang menyerang *meme* untuk kepentingan pribadi apalagi politik

2. Apa pengaruh besarnya *meme* untuk *instagram*?

Jawaban: Sangat berpengaruh untuk menghibur dan meluapkan stress jika *meme* hiburan dan dapat menyalurkan suara rakyat melalui sindiran *meme*

3. Apa pengaruh besarnya *meme* untuk masyarakat Indonesia?

Jawaban: Untuk menyalurkan suara rakyat jikalau dalam dunia politik dan meluapkan *emotional expression*

4. Apa dampaknya *meme* pada *instagram*?

Jawaban: Semua tergantung pengguna, jika dipakai untuk positif maka hasilnya positif, jika di pakai negatif maka hasilnya juga negatif

5. Apa dampak *meme* pada masyarakat?

Jawaban : Dampaknya berpengaruh dengan berita *hoax* yang di percaya

6. Setujukah jika *meme* tersebut dikaitkan dengan politik? Mengapa?

Jawaban: Setuju, untuk saling menyuarkan keluhan dan keinginan melalui *meme* dengan sindiran

7. Apa pendapat anda tentang kasus yang menimpa Setya Novanto mantan ketua partai Golongan Karya (Golkar)?

Jawaban: Sangat tidak suka dengan caranya mengambil uang rakyat melalui *Electronic* Kartu Tanda Penduduk (E-KTP)

8. Bagaimanakah tanggapan anda dalam kasus Setya Novanto yang telah menimbulkan banyak *meme* atas aksinya dalam menghindari panggilan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK)?

Jawaban: Sangat bagus untuk *meme* yang menyindir Setya Novanto yang berpura-pura sakit untuk terhindar dalam panggilan KPK

9. Apa manfaatnya *meme* dalam hukum politik?

Jawaban: Untuk menyindir bagi yang melanggar hukum dan tidak diadili oleh hukum dengan baik

10. Bisakah *meme* menjadi suara rakyat dalam mengkritik hukum perpolitikan Indonesia?

Jawaban: Sangat bisa

11. Pengaruh besar apa *meme* yang ada pada *instagram* untuk Setya Novanto?

Jawaban: Sangat berpengaruh agar Setya Novanto memiliki rasa malu dengan aksi dramanya

12. Pada waktu apa sasaran *moment meme* yang paling tepat untuk menjatuhkan Setya Novanto?

Jawaban: *Meme* ketika Setya Novanto menabrak tiang listrik dan tiang listriknya yang di wawancarai oleh wartawan

13. Apa tanggapan anda jika *meme* dilarang ada di sosial media?

Jawaban: *Instagram* tanpa *meme* itu sepertinya hampa

14. Adakah pengaruh baiknya jika *meme* dilarang?

Jawaban: Pengaruh baiknya ialah tidak ada lagi berita *hoax* dan pembulian

## **Informan II**

1. Apa pendapat anda dalam menanggapi *carry bullying* pada *instagram* yang di sebut *cyberbullying* atau *meme*?

Jawaban: Menurut pendapat saya *cyberbullying* atau *meme* di *instagram* dibutuhkan agar menjadi hiburan bagi penggunanya, tetapi tidak boleh berlebihan

2. Apa pengaruh besarnya *meme* untuk *instagram*?

Jawaban: *Meme* berpengaruh di *instagram* untuk bahan candaan bagi pengguna *instagram*

3. Apa pengaruh besarnya *meme* untuk masyarakat Indonesia?

Jawaban: Masyarakat dapat menyalurkan pendapat atau suara melalui *meme* tersebut

4. Apa dampaknya *meme* pada *instagram*?

Jawaban: *Meme* akan memberikan dampak positif atau negatif, tergantung bagai mana cara pola pikir masyarakat mengenai *meme* tersebut

5. Apa dampak *meme* pada masyarakat?

Jawaban: Masyarakat akan menerima berita yang belum tentu kebenarannya, tetapi dengan *meme* tersebut mereka bias mengeluarkan isi suara mereka

6. Setujukah jika *meme* tersebut dikaitkan dengan politik? Mengapa?

Jawaban: Setuju, agar para politikus sadar akan apa kesalahan atau perbuatan yang mereka telah lakukan terhadap masyarakat

7. Apa pendapat anda tentang kasus yang menimpa Setya Novanto mantan ketua partai Golongan Karya (Golkar)?

Jawaban: Pendapat saya terhadap kasus Setya Novanto sangat tidak menyukai tindakan yang dia lakukan, karena Setya Novanto merugikan banyak masyarakat dan partainya sendiri demi kenikmatan dia sendiri tidak memikirkan masyarakatnya

8. Bagaimanakah tanggapan anda dalam kasus Setya Novanto yang telah menimbulkan banyak *meme* atas aksinya dalam menghindari panggilan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK)?

Jawaban: Seharusnya Setya Novanto sadar akan kesalahannya dan siap untuk hadir dalam panggilan KPK bukan malah berpura-pura mengalami kecelakaan dan sakit berkepanjangan

9. Apa manfaatnya *meme* dalam hukum politik?

Jawaban: Untuk memberikan kesadaran bagi para politik yang rakus terhadap uang

10. Bisakah *meme* menjadi suara rakyat dalam mengkritik hukum perpolitikan Indonesia?

Jawaban: Tentu saja bisa, dengan cara membuat *meme* para politik akan mendengarkan suara rakyat karena ketika demopun para politik tidak akan menanggapi apa yang sedang di alami oleh rakyat Indonesia

11. Pengaruh besar apa *meme* yang ada pada *instagram* untuk Setya Novanto?

Jawaban: Pengaruhnya agar Setya Novanto tidak mengulangi kesalahan yang sama, dan agar dia jujur dengan kesalahan telah dia lakukan yang

12. Pada waktu apa sasaran *moment meme* yang paling tepat untuk menjatuhkan Setya Novanto?

Jawaban: *Meme* saat Setya Novanto menabrak tiang listrik dan *meme* tersebut langsung *viral* di *instagram*

13. Apa tanggapan anda jika *meme* dilarang ada di sosial media?

Jawaban: Jika *meme* dilarang maka para pengguna *instagram* dan penikmat *meme* tidak akan ada hiburan yang di lihat pada *instagram*

14. Adakah pengaruh baiknya jika *meme* dilarang?

Jawaban: Pengaruh baiknya tidak akan terjadi pembulian yang berlebihan

### **Informan III**

1. Apa pendapat anda dalam menanggapi *carry bullying* pada *instagram* yang di sebut *cyberbullying* atau *meme*?

Jawaban: Pembulian jelas tidak baik bagi seseorang, akan tetapi pembulian *cyber* itu sebagai hiburan atau sindiran berpolitik mungkin akan diterima masyarakat

2. Apa pengaruh besarnya *meme* untuk *instagram*?

Jawaban: Tanpa *meme* mungkin *instagram* sedikit pengguna, rata-rata pengguna *instagram* butuh hiburan dari *meme* sebagai penghias *instagram*

3. Apa pengaruh besarnya *meme* untuk masyarakat Indonesia?

Jawaban: Pengaruh besarnya ialah untuk menghibur masyarakat

4. Apa dampaknya *meme* pada *instagram*?

Jawaban: Dampak positif akan mempunyai banyak pengguna dan dampak negatif akan menimbulkan kebencian pada pengguna dari orang yang tersindir

5. Apa dampak *meme* pada masyarakat?

Jawaban : Mungkin akan berdampak jika pembulian itu berlebihan untuk orang yang di buli dari *meme* tersebut

6. Setujukah jika *meme* tersebut dikaitkan dengan politik? Mengapa?

Jawaban: Setuju, karena dapat menyindir para politikus apalagi para koruptor

7. Apa pendapat anda tentang kasus yang menimpa Setya Novanto mantan ketua partai Golongan Karya (Golkar)?

Jawaban: Sangat buruk dengan akting dramanya

8. Bagaimanakah tanggapan anda dalam kasus Setya Novanto yang telah menimbulkan banyak *meme* atas aksinya dalam menghindari panggilan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK)?

Jawaban: Sangat senang dan menghibur karena menyindir Setya Novanto yang menghindar dari panggilan KPK, sindiran tersebut memberikan *meme* yang lucu bagi masyarakat dan mungkin defresi bagi Setya Novanto

9. Apa manfaatnya *meme* dalam hukum politik?

Jawaban: Manfaat *meme* dalam hukum politik dapat menyindir cara kerja hukum yang ada di Indonesia

10. Bisakah *meme* menjadi suara rakyat dalam mengkritik hukum perpolitikan Indonesia?

Jawaban: Sudah pasti bisa, *meme* menjadi tempat yang sangat mudah untuk menyampaikan suara rakyat

11. Pengaruh besar apa *meme* yang ada pada *instagram* untuk Setya Novanto?

Jawaban: Sangat berpengaruh karena bisa membuat Setya Novanto menyerahkan diri dari sindiran tersebut

12. Pada waktu apa sasaran *moment meme* yang paling tepat untuk menjatuhkan Setya Novanto?

Jawaban: Ketika Setya Novanto masuk rumah sakit sedangkan kabel penghubung ke deteksi jantung tidak terhubung

13. Apa tanggapan anda jika *meme* dilarang ada di sosial media?

Jawaban: Mungkin sosial media akan menjadi sepi

14. Adakah pengaruh baiknya jika *meme* dilarang?

Jawaban: Mungkin pembulian untuk berita *hoax* berkurang

#### **Informan IV**

1. Apa pendapat anda dalam menanggapi *carry bullying* pada *instagram* yang di sebut *cyberbullying* atau *meme*?

Jawaban: *Bullying* itu adalah kata untuk memojokkan seseorang yang pastinya tidak baik, akan tetapi jika *bullying* berbentuk *meme* yang sering kita lihat pada *instagram* adalah *bullying* hiburan seperti membuli tim sepak bola yang kalah dengan maksud bercanda hanya untuk sekedar menghibur menurut saya itu boleh saja

2. Apa pengaruh besarnya *meme* untuk *instagram*?

Jawaban: *Meme* yang ada pada *instagram* adalah seperti hiasan, tanpa *meme* mungkin *instagram* akan sepi

3. Apa pengaruh besarnya *meme* untuk masyarakat Indonesia?

Jawaban: Penyebaran berita *hoax* dan diterima masyarakat secara nyata

4. Apa dampaknya *meme* pada *instagram*?

Jawaban: Buli yang berlebihan

5. Apa dampak *meme* pada masyarakat?

Jawaban: Mungkin saja dampaknya saling menjatuhkan satu sama lainnya kalau dari segi negatif, jika dari segi positifnya bisa menyindir hal yang tidak adil

6. Setujukah jika *meme* tersebut dikaitkan dengan politik? Mengapa?

Jawaban: Setuju, karena dapat menimbulkan rasa ingin peduli terhadap hukum Indonesia dengan cara menyindir pemerintah atau politikus

7. Apa pendapat anda tentang kasus yang menimpa Setya Novanto mantan ketua partai Golongan Karya (Golkar)?

Jawaban: Setya Novanto adalah seorang koruptor yang harus diadili seadil adilnya

8. Bagaimanakah tanggapan anda dalam kasus Setya Novanto yang telah menimbulkan banyak *meme* atas aksinya dalam menghindari panggilan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK)?

Jawaban: Itu suatu hal yang sangat saya suka, karena disatu sisi *meme* tersebut jadi hiburan masyarakat sekaligus menyindir hukum agar berperilaku adil

9. Apa manfaatnya *meme* dalam hukum politik?

Jawaban : *Meme* berpengaruh untuk menyindir hukum politik

10. Bisakah *meme* menjadi suara rakyat dalam mengkritik hukum perpolitikan Indonesia?

Jawaban : Bisa, tapi mungkin tidak terlalu didengar oleh pemerintah karena pemerintah tidak terlalu memperdulikan *meme*

11. Pengaruh besar apa *meme* yang ada pada *instagram* untuk Setya Novanto?

Jawaban: Kita lihat *meme* yang menyangkut Setya Novanto membuat Setya Novanto malu atas aksinya yang menghindari panggilan KPK

12. Pada waktu apa sasaran *moment meme* yang paling tepat untuk menjatuhkan Setya Novanto?

Jawaban: Ketika foto Setya Novanto yang diedit kepalanya memiliki benjolan bakpao

13. Apa tanggapan anda jika *meme* dilarang ada di sosial media?

Jawaban: Sosial media akan terasa hampa

14. Adakah pengaruh baiknya jika *meme* dilarang?

Jawaban: Pengaruh baiknya pembulian akan berkurang

### Dokumentasi



Gambar bagian depan *Focal Point Mall*, 20 Juli 2018, Jalan Ringroad Setia Budi, Medan



Gambar bagian depan pintu masuk utama *CGV Cinemas Focal Point Medan*, 20 Juli 2018, Jalan Ringroad Setia Budi, Medan



Penelitian gambar *meme* pada *instagram* kepada informan Fauziah Azmie, 20 Juli 2018, di CGV Cinemas Focal Point Medan, Jalan Ringroad Setia Budi, Medan



Penelitian gambar *meme* pada *instagram* kepada informan Famdi Tri Juni, 20 Juli 2018, di Cinemas Focal Point Medan, Jalan CGV Ringroad Setia Budi, Medan



Penelitian gambar *meme* pada *instagram* kepada informan Jessica Maria, 20 Juli 2018, di *Cinemas Focal Point* Medan, Jalan CGV Ringroad Setia Budi, Medan



Penelitian gambar *meme* pada *instagram* kepada informan Restu Ilahi, 20 Juli 2018, di *Cinemas Focal Point* Medan, Jalan CGV Ringroad Setia Budi, Medan

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Ruslan Hakiki Sambo. Penulis lahir di Kutacane pada tanggal 20 Januari 1996 anak dari ayah Ramli Sambo dan ibu Nur Aisyah. Penulis merupakan anak ke-3 (ketiga) dari 4 (empat) bersaudara.

Pada tahun 2008 penulis lulus dari Sekolah Dasar Negeri 2 Babel (Berijazah), tahun 2011 penulis lulus dari Madrasah Tsanawiyah 1 Kutacane (Berijazah), tahun 2014 penulis lulus dari Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kutacane (Berijazah), dan pada tahun 2014 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik di Universitas Medan Area.

