**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Komunikasi**

**2.1.1 Pengertian Komunikasi**

 Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris yaitu *communication* berasal dari kata latin yaitu *communicatio* dan berasal dari kata *communis* yang berarti sama. Maksud dari sama adalah sama dalam pemaknaannya. Definisi komunikasi secara umum adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Diasumsikan jika ada dua orang yang terlibat dalam komunikasi, misalnya dalam bentuk percakapan, maka komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dipercakapkan. Kesamaan bahasa yang digunakan dalam percakapan itu belum tentu menimbulkan kesamaan makna.dengan kata lain, mengerti bahasanya saja belum tentu mengerti mengerti makna yang dibawakan oleh bahasa itu. Jelas percakapan yang dibawa oleh kedua orang yang tadi dapat dikatakan komunikatif apabila keduanya saling mengerti bahasa yang dipergunakan dan juga mengerti makna dari bahasa yang dipercakapkan.

 Menurut **Hovland, Janis,** dan **Kaley** yang dikutip **Djuarsa** dalam buku **Pengantar Komunikasi**, definisi komunikasi adalah:

**Suatu proses melalui seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang lain. (1990:70)**

**Santropoetro** yang dikutip **Hikmat** dalam buku **Komunikasi Politik**, menerangkan definisi komunikasi adalah:

**Komunikasi adalah sebuah kegiatan manusia untuk saling memahami atau mengerti tentang suatu pesan yang dihadapi bersama antara pemberi pesan (komunikator) dan penerima pesan (komunikan), yang pada umumnya berakhir dengan suatu efek atau hasil. Efek komunikasi merupakan segala perubahan yang terjadi pada komunikan sebagai akibat diterimanya suatu pesan dari komunikator. (2010:4)**

Aktifitas komunikasi, harus mengandung kesamaan makna antara dua pihak yang terlibat. Karena kegiatan komunikasi tidak hanya informatif, yakni agar orang lain mengetahhui dan tahu, tetapi juga persuasif, yaitu agar orang lain bersedia menerima satu paham atau keyakinan , melakukan suatu perbuatan atau kegiatan, dan lain-lain.

**Mulyana** yang mengutip dari **Miller** dalam bukunya **Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar** mengatakan bahwa komunikasi sebagai:

**Situasi-situasi yang memungkinkan suatu sumber mentransmisikan suatu pesan kepada seorang pennerima dengan disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima. (2002:64)**

Penjelasan Miller mengasumsikan bahwa dalam komunikasi terjadi penyampaian pesan yang disadari dapat mempengaruhi perilaku penerima pesan tersebut. Sehingga apa yang terjadi dalam suatu proses komunikasi adalah seorang penyampai pesan mempengaruhi perilaku penerima pesan.

**Kamus Besar Bahasa Indonesia** edisi ketiga, dari **Departemen Pendidikan Indonesia**, mendefinisikan bahwa komunikasi adalah: **“Pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.” (2002:85)**

Dari berbagai literatur, dapat dipahami bahwa inti dari sebuah komunikasi adalah adanya komunikator (penyampai pesan), pesan (informasi yang disampaikan), dan komunikan (penerima pesan) juga timbal balik (*feedback*).

Dalam proses komunikasi tidak selamanya berjalan dengan baik, terkadang pesan yang disampaikan komunikator tidak sampai ke komunikan karena terjadi gangguan di dalam proses penyampaiannya, dan bila pesan tersebut sampai ke komunikan biasanya akan terjadi *feedback*.

Komunikasi memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Dengan berkomunikasi manusia dapat menyampaikan pikiran, pendapat serta perasaannya. Seperti halnya masalah yang akan dikemukakan mengenai kemunculan gambar meme di media sosial instagram yang dapat digunakan sebagai media ekspresi, media komunikasi, penyaluran ide-ide kreatif dan sebagai gaya hidup. Maka saat ini media sosial, terutama instagram menjadi media yang cukup populer bagi para penggunanya dalam menyempaikan maksud yang ditujukan kepada khalayak.

**2.1.2 Tipe Komunikasi**

**Mulyana** pada buku **Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar** terdapat beberapa tipe komunikasi yang disepakati oleh para pakar, yaitu:

1. **Komunikasi Intrapribadi**

**Komunikasi intrapribadi adalah komunikasi dengan diri sendiri, baik kita sadari atau tidak.**

1. **Komunikasi Antarpribadi**

**Komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal atau non verbal.**

1. **Komunikasi Kelompok**

**Komunikasi kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama, yang berinteraksi satu sama lainnya untuk mencapai tujuan bersama.**

1. **Komunikasi Publik**

**Komunikasi publik adalah komunikasi antara seorang pembicara dengan sejumlah besar orang (khalayak) yang tidak bisa dikenal satu persatu.**

1. **Komunikasi Organisasi**

**Komunikasi organisasi terjadi dalam suatu organisasi, bersifat formal dan juga informal, dan berlangsung dalam suatu jaringan yang lebih besar daripada komunikasi kelompok.**

1. **Komunikasi Massa (*Mass Communication*)**

**Komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak atau elektronik. (2005:72-75)**

Apabila dikaitkan dengan masalah yang akan diteliti, maka dalam hal ini kemunculan gambar meme pada media sosial instagram berkaitan dengan tipe komunikasi massa dalam melakukan proses penyampaian maksud dari gambar meme itu sendiri. gambar meme tersebut di *share* kepada siapapun khususnya mereka yang menjadi pengguna akun instagram. Maka, gambar meme yang ada pada media sosial instagram merupakan bagian dari komunikasi massa.

**2.1.3 Fungsi Komunikasi**

Komunikasi merupakan kegiatan yang paling penting dalam hidup manusia karena tidak ada satu individu pun yang bisa melakukan suatu kegiatan dalam hidup tanpa berkomunikasi, maka menurut **Lasswell** yang dikutip oleh **Cangara** dalam bukunya berjudul **Pengantar Ilmu Komunik**asi mengemukakan bahwa fungsi komunikasi antara lain:

1. **Manusia dapat mengontrol lingkungannya**
2. **Beradaptasi dengan lingkungan tempat mereka berada**
3. **Melakukan transformasi warisan sosial kepada generasi berikut-berikutnya. (2010:59)**

Selain itu ada beberapa pihak menilai bahwa dengan komunikasi yang baik, hubungan antar manusia dapat dipelihara kelangsungannya. Sebab melalui komunikasi dengan sesama manusia kita dapat memperbanyak sahabat, memperbanyak rezeki, memperbanyak dan memelihara pelanggan (*customers*), dan juga memelihara hubungan yang baik antara bawahan dan atasan dalam suatu organisasi. Pendek kata komunikasi berfungsi menjembatani hubungan antar manusia dalam bermasyarakat.

**Mulyana** dalam bukunya **Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar** mengatakan bahwa ada empat fungsi komunikasi, yaitu:

1. **Komunikasi Sosial**

**Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial setidaknya mengisyaratkan bahwa komunikasi penting untuk membangun konsep diri kita, aktualisasi diri, untuk kelangsungan hidup, terhindar dari tekanan dan ketegangan, antara lain lewat komunikasi yang menghibur dan memupuk hubungan dengan orang lain.**

1. **Komunikasi Ekspresif**

**Fungsi sebagai komunikasi ekspresif dapat dilakukan baik sendirian atau di dalam kelompok. Komunikasi ekspresif tidak otomatis bertujuan mempengaruhi orang lain, namun komunikasi tersebut dapat menjadi instrumen untuk menyampaikan perasaan-perasaan (emosi) kita. Perasaan-perasaan tersebut dikomunikasikan terutama melalui pesan-pesan non verbal.**

1. **Komunikasi Ritual**

**Komunikasi berfungsi sebagai komunikasi ritual biasanya dilakukan dengan secara kolektif. Suatu komunitas yang sering melakukan upacara-upacara berlainan sepanjang tahun dan sepanjang hidup, yang disebut para antropolog sebagai rite of pasage, mulai dari upacara kelahiran, sunatan, ulang tahun, pertunangan, siraman, pernikahan, dll.**

1. **Komunikasi Instrumental**

**Dalam fungsi ini komunikasi instrumental mempunyai beberapa tujuan umum, yaitu menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap, dan keyakinan, dan mengubah perilaku atau menggerakkan tindakan, dan juga menghibur. Kesemua tujuan tersebut dapat disebut membujuk (bersifat persuasif). (2005:5)**

Dari keempat fungsi yang telah disebutkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi mempunyai banyak fungsi dalam kelangsungan hidup. Walaupun komunikasi terlihat seperti hal yang biasa, namun komunikasi sangat berperan penting dalam hidup kita, banyak manfaat yang tersimpan di dalam komunikasi, sehingga maksud dan tujuan kita dapat tersampaikan.

**2.1.4 Tujuan Komunikasi**

 Menurut **Widjaja** dalam bukunya yang berjudul **Ilmu Komunikasi Pengantar Studi**, komunikasi mempunyai beberapa tujuan, yaitu:

1. **Supaya yang kita sampaikan dapat dimengerti, sebagai komunikator kita harus menjelaskan kepada komunikan (penerima) dengan sebaik-baiknya dan tuntas sehingga mereka dapat menegerti dan mengakui apa yang kita maksud.**
2. **Memahami orang lain. Kita sebagai komunikator harus mengerti benar aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkan kemauannya.**
3. **Supaya gagasan dapat diterima orang lain. Kita berusaha agar gagasan kita dapat diterima orang lain dengan pendekatan persuasif bukan memaksakan kehendak.**
4. **Menggerakan orang lain untuk melakukan sesuatu, menggerakan sesuatu itu dapat bermacam-macam, mungkin berupa kegiatan. Kegiatan yang dimaksud disini adalah kegiatan yang lebih banyak mendorong, namun yang penting harus diingat adalah bagaimana cara baik untuk melakukan. (2000:66-67)**

Sementara **Lasswel** yang dikutip oleh **Cangara** dalam bukunya yang berjudul Pengantar Ilmu Komunikasi bahwa tujuan komunikasi disini menunjuk kepada suatu harapan atau keinginan yang dituju oleh pelaku komunikasi. Secara umum ada empat tujuan komunikasi, yaitu:

1. **Social Change (Perubahan Sosial)**

**Seseorang mengadakan komunikasi dengan orang lain, diharapkan adanya perubahan sosial dalam kehidupannya, seperti halnya kehidupannya akan lebih baik dari sebelum komunikasi.**

1. **Attitude Change (Perubahan Sikap)**

**Seseorang berkomunikasi juga ingin mengadakan perubahan sikap.**

1. **Opinion Change (Perubahan Pendapat)**

**Seseorang dalam berkomunikasi mempunyai harapan untuk mengadakan perubahan pendapat.**

1. **Behavior Change (Perubahan Perilaku)**

**Seseorang berkomunikasi juga ingin mengadakan perubahan perilaku. (2010:38)**

**2.2 Komunikasi Massa**

Komunikasi massa berasal dari bahasa Inggris, yaitu *mass communication*. Artinya, komunikasi yang menggunakan media massa. Istilah *mass communication* diartikan sebagai salurannya, yaitu media massa. Massa mengandung pengertian orang banyak, mereka tidak harus berada di lokasi tertentu yang sama, mereka dapat tersebar atau terpencar di berbagai lokasi, yang dalam waktu yang sama atau hampir bersamaan dapat memperoleh pesan-pesan komunikasi yang sama.

Menurut Rahmat dalam buku Ardianto yang berjudul Komunikasi Massa Suatu Pengantar, mendefinisikan sebagai berikut:

 **Komunikasi massa diartikan sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat. (2007:6)**

Sedangkan menurut **Effendy** dalam bukunya yang berjudul **Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek** menyebutkan bahwa komunikasi massa memiliki pengertian, yaitu: **“Komunikasi yang menggunakan media massa” (1984:20)**

Menurut **Meletzke** dalam **Komunikasi Massa Suatu Pengantar** karya **Ardianto** dan **Komala** menjelaskan penegertian komunikasi adalah:

**Komunikasi massa diartikan sebagai setiap bentuk komunikasi yang menyampaikan pernyataan secara terbuka melalui media penyebaran teknis secara tidak langsung dan satu arah pada publik yang teresbar. (2003:188)**

Berbagai pengertian atau definisi mengenai komunikasi massa terlihat bahwa inti dari proses komunikasi ini adalah media massa sebagai salurannya untuk menyampaikan pesan kepada komunikan untuk mencapaikan pesan kepada komunikan untuk mencapai tujuan tertentu secara masal.

 Massa dalm komunikasi lebih menunjuk pada penerima pesan yang berkaitan dengan media massa, seperti media cetak, media elektronik, dan film. Massa disini lebih menunjuk pada khalayak, penonton, pemirsa, atau pembaca.

**2.2.1 Ciri Komunikasi Massa**

 Komunikasi massa mempunyai beberapa ciri khusus yang membedakan tipe komunikasi ini dengan tipe komunikasi yang lain. Komunikasi massa mempunyai ciri-ciri yang juga dijelaskan oleh **Effendy** dalam buku **Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek, yaitu:**

1. **Komunikasi massa berlangsung satu arah. Ini berarti bahwa tidak terdapat arus balik dari komunikan ke komunikatornya. Dengan kata lain komunikatornya tidak mengetahui tanggapan para pembacanya atau penontonnya tentang pesan yang ia sampaikan.**
2. **Komunikator pada komunikasi massa melembaga. Media massa sebagai saluran komunikasi massa merupakan lembaga, yakni suatu institusi atau organisasi. Oleh karena itu komunikatornya melembaga.**
3. **Pesan bersifat umum. Pesan ini bersifat umum karena ditujukan kepada umum dan mengenai kepentingan umum.**
4. **Media komunikasi massa menimbulkan keserempakan. Ciri lain dari komunikasi massa yaitu kemampuannya untuk menimbulkan keserempakan pada pihak khalayak dalam menerima pesan-pesan yang disebarkan.**
5. **Komunikan komunikasi massa bersifat heterogen. Komunikan dari komunikasi massa bersifat heterogen yakni tidak saling mengenal satu sama lain dan berasal dari seluruh status sosial unsur, jenis kelamin, agama, ras, suku, budaya, dan lain-lain. (1984:35)**

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa ciri dari komunikasi massa adalah komunikasi yang berlangsung satu arah, media massa saluran komunikasi merupakan lembaga, pesannya bersifat umum, menimbulkan keserempakan serta sasarannya pun beragam dan efek yang dihasilkannya pun tertunda.

**2.2.2 Fungsi Komunikasi Massa**

 Fungsi dari komunikasi massa dijelaskan **Dominick** dan dikutip oleh **Ardianto dan Komala** dalam bukunya yang berjudul **Komunikasi Massa Suatu Pengantar,** yaitu:

1. ***Surveilance* (pengawasan)**

**Fungsi Pengawasan Komunikasi massa terbagi menjadi dua, yaitu fungsi pengawasan peringatan yang terjadi ketika media massa menginformasikan tentang adanya berita yang tidak terduga, seperti adanya angin topan, meletusnya gunung merapi, kondisi yang memprihatinkan, tayangan inflasi atau serangan militer. Kemudian Fungsi Pengawasan Instrumental adalah penyampaian atau penyebaran informasi yang memiliki kegunaan atau dapat membantu khalayak dalam kehidupan sehari-hari.**

1. ***Interpretation* (penafsiran)**

**Fungsi penafsiran hampir sama dengan fungsi pengawasan. Media massa tidak hanya memasok fakta dan data, tetapi juga memberikan penafsiran terhadap kejadian-kejadian penting.**

1. ***Linkage* (pertalian)**

**Media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam, sehingga membentuk linkage (pertalian) berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang sesuatu.**

1. ***Transmission of Value* (penyebaran nilai-nilai)**

**Fungsi penyebaran nilai tidak kentara. Fungsi ini juga disebut sosialization (sosialisasi). Sosialisasi mengacu kepada cara, dimana individu mengadopsi perilaku dan nilai kelompok. Media massa yang mewakili gambaran masyarakat itu ditonton, didengar, dan dibaca. Media massa memperlihatkan kepada kita bagaimana mereka bertindak dan apa yang mereka harapkan. Dengan kata lain, media mewakili kita dengan model peran yang kita amati dan harapan untuk menirunya.**

1. ***Entertainmen*t (Hiburan)**

**Fungsi dari media massa sebagai fungsi menghibur tiada lain tujuannya adalah untuk mengurangi ketegangan pikiran khalayak, karena dengan membaca berita-berita ringan atau melihat tayangan hiburan di televisi dapat membuat pikiran khalayak segar kembali. (2007:14)**

 **Effendy** menjelaskan dalam **Komunikasi Massa Suatu Pengantar** yang dikutip oleh **Ardianto dan Komala** bahwa ada beberapa fungsi dari komunikasi massa, yaitu:

1. **Fungsi Informasi**

**Media massa adalah penyebar informasi bagi pembaca, pendengar atau pemirsa. Berbagai informasi dibutuhkan oleh khalayak media massa yang bersangkutan sesuai dengan kepentingannya. Khalayak sebagai makhluk sosial akan selalu merasa haus akan informasi.**

1. **Fungsi Pendidikan**

**Media massa merupakan sarana pendidikan bagi khalayaknya (*mass education*). Karena media massa banyak menyajikan hal-hal yang sifatnya mendidik. Salah satu cara mendidik yang dilakukan media massa adalah melalui pengajaran nilai, etika, serta aturan-aturan yang berlaku kepada pemirsa atau pembaca.**

1. **Fungsi Mempengaruhi**

**Fungsi me4mpengaruhi dari media massa secara implisit terdapat pada tajuk/editorial, features, iklan, artikel, dan sebagainya. Khalyak dapat terpengaruhi oleh iklan-iklan yang ditayangkan atau disajikan oleh media massa. (2007:18)**

 Manfaat yang begitu besar dari komunikasi massa harusnya patut kita syukuri dengan memanfaatkan serta mengembangkan komunikasi massa tersebut sebaik mungkin, agar dengan komunikasi massa ini interaksi antar masyarakat satu bangsa bisa terjalin dengan baik sesuai dengan tujuan dari kokunikasi massa itu sendiri.

**2.3 Jurnalistik**

**2.3.1 Pengertian Jurnalistik**

Secara etimologis, jurnalistik berasal dari kata *“journ”.* Dalam bahasa Perancis,*“journ”* berarti catatan atau laporan harian. Secara sederhana, jurnalistik diartikan sebagai kegiatan yang berhubungan dengan pencatatan atau pelaporan setiap hari. Dengan demikian, jurnalistik bukanlah pers, bukan pula media massa. Tetapi memiliki hubungan yang saling berkaitan antara ketiga istilah tersebut. Dimana jurnalistik adalah kegiatan yang memungkinkan pers atau media massa bekerja dan diakui eksistensinya dengan baik.

 Buku yang berjudul **Jurnalistik Indonesia** yang ditulis oleh **Sumadiria**, pengertian jurnalistik adalah: “**Jurnalistik adalah kegiatan menyiapkan, mencari, mengumpulkan, mengolah, menyajikan, dan menyebarkan berita kepada khalayak seluas-luasnya dengan secepat-cepatnya”. (2014:3)**

 Dari definisi diatas menunjukan bahwa jurnalistik merupakan suatu rangkaian kegiatan yang terstruktur serta ditunjang oleh beberapa data yang pasti. Selain itu, setelah tersusunnya semua data yang menjadi berita kemudian disebarluaskan pada khalayak. Berita harus disebarkan seluas-luasnya dan secepat-cepatnya karena berita merupakan informasi yang penting bagi khalayak. Dalam hal ini, seorang wartawan harus melakukan serangkaian urutan atau proses yang jelas sehingga hasil yang diperoleh dapat maksimal.

 Buku yang ditulis oleh **Effendy**, yang berjudul **Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi**, pengertian jurnalistik adalah: “**Jurnalisti*k* didefinisikan sebagai teknik mengelola berita mulai dari mendapatkan bahan sampai kepada menyebarluaskan kepada khalayak”. (2003:95).**

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa kegiatan jurnalistik memiliki proses yang panjang hingga menjadi suatu berita yang utuh. Jurnalistik merupakan suatu teknik pengolahan data yang dimulai dengan mendapatkan bahan berita hingga akhirnya disebarluaskan kepada khalayak. Berita yang disebarluaskan juga harus mmpunyai nilai penting dan menarik bagi khalayak.

 Proses jurnalistik adalah setiap kegiatan mencari, mengumpulkan, menyeleksi, dan mengolah informasi yang mengandung nilai berita, serta menyajikan pada khalayak melalui media massa periodik, baik cetak maupun elektronik.

 Dalam setiap proses dan kegiatan jurnalistik memerlukan keahlian, kejelian, dan keterampilan tersendiri, yaitu keterampilan jurnalistik. Penerapan keterampilan jurnalistik harus dilandasi oleh prinsip yang mengutamakan kecepatan, ketepatan, kebenaran, kejujuran, keadilan, keseimbangan, dan berprasangka (praduga tak bersalah).

 Ilmu jurnalistik dituangkan dalam bentuk karya jurnalistik yang disajikan pada khalayak melalui media massa periodik, baik cetak, elektronik, maupun internet.

**2.3.2 Bentuk Jurnalistik**

 **Sumadiria** dalam karyanya yang berjudul **Jurnalistik Indonesia**, dilihat dari segi bentuk dan pengolahannya, jurnalistik dibagi menjadi tiga bagian besar, yaitu:

1. **Jurnalistik Media Cetak**

**Jurnalistik media cetak dipengaruhi oleh faktor verbal yang sangat menekankan pada kemampuan memilih dan menyusun kata dalam rangkaian kalimat dan paragraf yang efektif dan komunikatif. Dan faktor visual yang menunjuk pada kemampuan dalam menata, menempatkan, mendesain tata letak atau hal-hal yang menyangkut segi perwajahan.**

**Jurnalistik media cetak meliputi jurnalistik surat kabar harian, jurnalistik surat kabar mingguan, jurnalistik tabloid mingguan, dan jurnal majalah.**

1. **Jurnalistik Auditif**

**Jurnalistik auditif yaitu jurnalistik radio siaran. Jurnalistik auditif dipengaruhi dimensi verbal, teknologikal, dan fisikal. Verbal, berhubungan dengan kemampuan menyusun kata, kalimat, dan paragraf secara efektif dan komunikatif. Teknologikal, berkaitan dengan teknologi yang memungkinkan daya pancar radio dapat ditangkap dengan jelas dan jernih oleh pesawat radio penerima. Fisikal, erat kaitannya dengan tingkat kesehatan fisik dan kemampuan pendengaran khalayak dalam menyerap dan mencerna setiap pesan kata atau kalimat yang disampaikan.**

1. **Jurnalistik Media Elektronik Audio Visual**

**Jurnalistik media elektronik audio visual adalah jurnalistik televisi siaran dan jurnalistik media online (internet). Jurnalistik media elektronik audio visual merupakan gabungan dari segi verbal, visual, teknologikal dan dimensi dramatikal. Verbal, berhubungan dengan kata-kata yang disusun secara singkat, padat, efektif. Visual, lebih banyak menekankan pada bahasa gambar yang tajam, jelas, hidup, memikat. Teknologikal, berkaitan dengan daya jangkau siaran, kualitas suara dan gambar yang dihasilkan serta diterima oleh pesawat televisi penerima. Dramatikal, berarti bersinggungan dengan aspek serta nilai dramatik yang dihasilkan oleh rangkaian gambar yang dihasilkan secara stimulan. (2006:4)**

Jenis-jenis jurnalistik yang telah disebutkan diatas, dapat diketahui bahwa jurnalistik mengandung aliran-aliran sendiri yang beragam jenisnya. Hal ini terjadi karena perbedaan visi misi, tujuan, dan kepentingan tersendiri dalam tubuh masing-masing media.

**2.3.3 Fungsi Jurnalistik**

Buku yang ditulis oleh **Assegaf** dalam bukunya yang berjudul **Jurnalistik Masa Kini**, menyebutkan fungsi-fungsi jurnalistik, yaitu:

1. **Pemberi Informasi**

**Pemberi informasi atau menyiarkan informasi kepada pembaca (publik). Informasi yang disajikan melalui karya-karya jurnalistik, seperti berita (*straight news*), *feature*, reportase dan lainnya, memang sesuatu yang sangat diharapkan publik pembaca, ketika membaca, membeli dan berlangganan media jurnalistik. Informasi yang disampaikan pun beragam jenisnya. Tidak hanya sebatas informasi yang berkaitan dengan suatu peristiwa, tetapi juga bersifat ide, gagasan-gagasan, pendapat atau pikiran-pikiran orang lain yang memang layak untuk disampaikan ke publik pembaca.**

1. **Pemberi hiburan**

**Menghibur dalam kaitan meredakan atau melemaskan ketegangan-ketegangan pikiran karena kesibukan aktivitas kehidupan. Jadi, informasi yang disajikan media pers tidak hanya berita-berita serius atau berita-berita berat (*hard news*), tapi juga berita-berita atau karya jurnalistik lainnya yang mampu membuat pembaca tersenyum, dan melemaskan otot-otot pikirannya. Karya-karya menghibur itu biasa ditemukan dalam bentuk karya fiksi, seperti cerpen, cerita bersambung, cerita bergambar, karikatur, gambar-gambar kartun, bahkan juga tulisan-tulisan yang bersifat *human interest*.**

1. **Pemberi Kontrol (alat kontrol sosial)**

**Sebagai media penyampai informasi, media pers tidak hanya sebatas menyampaikan atau memberikan informasi yang berkaitan dengan suatu peristiwa, akan tetapi berkewajiban juga menyampaikan gagasan-gagasan maupun pendapat yang berkaitan dengan kepentingan masyarakat luas. Bila ada suatu kebijakan, baik dari pemerintah maupun lembaga-lembaga tertentu, yang dipandang tidak sesuai atau berlawanan dengan kepentingan masyarakat, media pers punya kewajiban untuk mengingatkan. Cara mengingatkannya dilakukan melalui tulisan di tajuk rencana maupun karya jurnalistik lainnya.**

1. **Pendidik masyarakat**

**Dalam pengertian yang luas, pers berkewajiban mendidik masyarakat pembacanya dengan memberikan beragam pengetttahuan yang bisa bermanfaat bagi peningkatan nilai kehidupan. Sajian-sajian karya jurnalistiknya haruslah mencerahkan dan memberikan tambahan pengetahuan serta wawasan yang luas, sehingga masyarakat memperoleh pemahaman atau pengertian baru tentang kehidupan yang lebih maju dibanding sebelumnya. (2001:48)**

 Dari fungsi-fungsi jurnalistik yang telah disebutkan diatas menjelaskan bahwa jurnalistik merupakan kegiatan untuk menyampaikan pesan atau berita kepada khalayak ramai (massa), melalui saluran media, baik media cetak maupun media elektronik.

**2.4 Media Komunikasi**

 Media komunikasi adalah wadah atau sarana di dalam bidang komunikasi. Media komunikasi juga suatu benda atau alat yang digunakan sebagai perantara untuk berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Media komunikasi sangat berperan dalam mempengaruhi perubahan masyarakat, terlebih lagi dengan kemajuan teknologi sekarang ini dapat mempermudah seseorang dalam melakukan komunikasi seperti halnya *handphone* dimana pada zaman teknologi yang canggih, *handphone* bukan lagi sekedar mengirim pesan dan menghubungi seseorang tetapi sudah dijadikan alat yang bisa melakukan hal apapun. Karena dengan adanya fasilitas internet maka semua orang dapat mengakses apapun yang dirasa menjadi sebuah kebutuhan oleh si pengguna dan tidak dapat dipungkiri setiap orang pasti akan mengakses situs-situs atau jejaring sosial yang sedang hangat dibicarakan oleh masyarakat.

 **Effendy** dalam bukunya **Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek** menyatakan bahwa:

**Media komunikasi adalah sarana atau alat yang menyalurkan peran komunikasi yang disampaikan seseorang kepada orang lain, misalnya telepon, surat elektronik, radio, televisi, komputer dengan menggunakan network yang dihubungkan dengan modem. (1998:64)**

Berdasarkan kutipan diatas peneliti dapat menyimpulkan secara sederhana, media komunikasi ialah sebuah perantara dalam penyampaian dan penyebaran informasi tanpa ada batasan apapun.

 **Burgon** dan **Huffner** dalam bukunya **Human Communication**, fungsi media komunikasi yang berteknologi tinggi ialah:

1. **Efisien penyebaran informasi. Dengan adanya media komunikasi terlebih hi-tech akan lebih membuat penyebaran informasi menjadi efisien. Efisiensi yang dimaksudkan disini ialah penhematan dalam biaya, tenaga, pemikiran dan waktu. Misalnya, kita memberikan ucapan selamat hari raya Idul Fitri atau Natal cukup melalui SMS, MMS, e-mail, mailist, dan media canggih lainnya. Hal ini lebih disukai karena nilai praktisnya jika dibandingkan dengan mengirimkan kartu Lebaran atau kartu Natal denagn waktu yang lebih lama.**
2. **Memperkuat eksistensi informasi. Dengana danya media komunikasi yang hi-tech, kita dapat membuat informasi atau pesan lebih kuat berkesan terhadap audience/komunikate. Suatu contoh, dosen yang mengajar dengan multimedia akan lebih efektif berkesan daripada dosen yang mengajar secara konvensional.**
3. **Mendidik/mengarahkan/persuasi. Media komunikasi yang berteknologi tinggi dapat lebih menarik audience. Sebagaimana kita pelajari pada bab sebelumnya tentang komunikasi persuasi, maka hal yang menarik tentunya mempermudah komunikator dalam mempersuasi , mendidik, dan mengarahkankarena adanya efek emosi positif.**
4. **Menghibur/entertain/joyfull. Media komunikasi yang berteknologi tinggi tentunya lebih menyenangkan (bagi yang familiar) dan dapat memberikan hiburan tersendiri bagi audience. Bahkanm jika komunikasi itu bersifat hi-tech, maka nilai jualnya pun akan semakin tinggi. Misalnya, presentasi seorang marketing akan lebih mempunyai nilai jual yang tinggi jika menggunakan media komunikasi hi-tech daripada yang hanya sekedar menggunakan metode konvensional.**
5. **Kontrol sosial. Media komunikasi yang berteknologi tinggi akan lebih mempunyai fungsi pengawasan terhadap kebijakan sosial. Seperti misalnya informasi yang disampaikan melalui TV dan internet akan lebih mempunyai kontrol sosial terhadap kebijakan pemerintah sehingga pemerintah menjadi cepat tanggap terhadap dampak kebijakan tersebut. (2002:69)**

Berdasarkan kutipan diatas fungsi dari media komunikasi adalah menyampaiakn pesan, baik dalam bentuk sebuah data, gelombang frekuensi, suara, atau tulisan yang memiliki makna tertentu dengan efisien, memperkuat eksistensi informasi, mendidik, menghibur, dan kontrol sosial, dimana pesan tersebut dapat tersampaikan kepada komunikan.

**2.5 *New Media***

 Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, khususnya teknologi komunikasi yang telah mengimbangi kehebatan media massa yang selama ini menjadi primadona diantara media lainnya sebagai media penyampai dan pertukaran pesan. Kehadiran internet di tengah-tengah kehidupan masyarakatmerupakan awal munculnya Media Baru (*New Media*).

 Internet menjadi sebuah revolusi dari komunikasi yang sangat luas dan mendalam serta memberikan banyak kemudahan bagi individu maupun organisasi dalam menyampaikan dan menerima informasi dalam waktu yang lebih singkat dan memiliki jangkauan yang sangat luas.

 Pakar media baru **Pavlik** dan **Melntosh** dalam **Cutlip, Center, dan Broom** pada buku **Effective Public Relation** mengatakan tentang konvergensi media, yaitu:

**Menyatukan telekomunikasi, komputer, dan media dalam lingkungan digital. Konvergensi dan perubahan yang dihasilkan telah mengubah banyak aspek dasar dari media massa dan komunikasi. (2007:287)**

Dari pengertian di atas dikatakan bahwa media baru adalah perpaduan antara telekomunikasi, komputer, dan media dalam bentuk digital. Perpaduan unsur-unsur tersebut telah mengubah banyak aspek dasar dari media massa dan komunikasi. Jika dikatakan dengan media massa pesan akan bisa disampaikan secara luas, maka media baru bisa menyiarkan secara lebih luas lagi sehingga mampu menembus ruang dan waktu dan tidak hanya sekedar aspek penyiaran yang akan dihasilkan tetapi media baru mampu membentuk sebuah jaringan.

 **Littlejohn** dan **Foss** dalam bukunya **Teori Komunikasi: The Theories of Human Communication** menyebutkan bahwa media baru sebagai “media kedua” dan media sebelumnya atau media massa adalah sebagai “media pertama”. Perbedaan paling dominan antara kedua media tersebut ia membandingkan diantara keduanya dengan memberikan gambaran sebagai berikut:

**Era media pertama digambarkan oleh (1) Sentralisasi Produksi (satu menjadi banyak); (2) Komunikasi Satu Arah; (3) Kendali Situasi, untuk sebagian besar; (4) Reproduksi Stratifikasi Sosial dan Perbedaan melalui Media; (5) Audien Massa yang Terpecah; (6) Pembentukan Kesadaran Sosial. Era media kedua sebaliknya, dapat digambarkan sebagai: (1) Desentralisasi; (2) Dua Arah; (3) Diluar Kendali Situasi; (4) Demokratisasi; (5) Mengangkat Kesadaran Individu; (6) Orientasi Individu. (2009:413)**

 Dari rincian di atas dapat disimpulkan bahwa media baru bersifat lebih bebas dibandingkan dengan media sebelumnya dan adanya komunikasi dua arah (interaktif) merupakan hal yang tidak dapat dikendalikan dengan mudah, karena siapa saja bisa masuk menjadi pelaku komunikasi dan antar pelaku komunikasi satu sama lain saling mempengaruhi.

**2.6 Internet**

Dewasa ini jaringan internet sudah merambah di berbagai bidang kehidupan, baik bidang sosial, budaya, politik, ekonomi, pendidikan, maupun teknologi. ada banyak manfaat yang bisa diambil dari penggunaan internet. Diantaranya adalah cepatnya proses pencarian informasi dan pengetahuan bahkan berita tentang hal tertentu dan kemudahan melakukan proses komunikasi secara murah dan efisien dengan pengguna lain untuk memperluas relasi sebagai makhluk sosial.

Internet merupakan kumpulan jaringan komputer yang terhubung antara satu dengan yang lainnya dalam sebuah jaringan yang sangat luas. Internet dapat menghubungkan komputer dan jaringan-jaringan komputer lain dimanapun di seluruh penjuru dunia sehingga menjadi sebuah jaringan komputer yang sangat besar. Jaringan internet seringkali digambarkan sebagai sebuah awan internet (*internet clouds*) yaitu secara logika digambarkan sebagai gambaran jaringan komputer yang terdiri dari banyak komputer yang saling terhubung. Maka jika sebuah komputer yang terhubung dengan internet berarti mampu terhubung dengan komputer lain yang juga terhubung ke jaringan internet. Internet merupakan sebuah dunia yang tidak mempunyai penguasa. Artinya, semua pengguna internet mempunyai hak yang sama.

Istilah internet sendiri sebenarnya merupakan sebuah singkatan dari **Interconnected Networking** yang berarti jaringan-jaringan komputer yang saling terhubung. Dengan definisi tersebut internet dapat diartikan sebagai sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Internet memiliki dua tipe komputer, yaitu komputer server (*server computer*) dan komputer client (*client computer*). Informasi dan layanan yang terdapat di internet disediakan oleh komputer server, sedangkan komputer client hanya bisa mengakses informasi dan layanan atau fasilitas di komputer tersebut.

**Burhan Bungin** dalam buku **Sosiologi Komunikasi** mengungkapkan bahwa:

**Internet (interconnection networking) merupakan jaringan komputer yang dapat menghubungkan suatu komputer dengan jaringan komputer lain, sehingga dapat berkomunikasi atau berbagi data tanpa melihat jenis komupter itu sendiri. seperti yang diketahui internet merupakan bentuk konvergensi dari beberapa teknologi penting terdahulu, seperti komputer, televisi, radio, dan telepon. (2006:135)**

Berdasarkan pengertian diatas, internet merupakan jaringan yang dapat menghubungkan semua orang untuk saling berkomunikasi satu sama lain tanpa dibatasi oleh wilayah dengan perangkat yang bernama komputer. Melalui internet orang dapat berbagi informasi satu sama lainnya.

Dunia internet kadang juga disebut sebagai dunia *cyber*. Dengan internet, seseorang dimungkinkan untuk menyamarkan identitas dalam melakukan kegiatan misalnya berkomunikasi dengan pengguna internet lainnya. Oleh karena itu diperlukan kewaspadaan dan kebijakan dalam penggunaan dan akses internet ini yang berlaku untuk berbagai macam aktifitas dengan media sosial.

**2.6.1 Perkembangan Internet**

 Kemunculan internet berawal pada tahun 1969, dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat melalui sebuah proyek, yaitu ARPA yang disebut dengan ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*), mereka mendemonstrasikan bagaimana *hardware* dan *software* komputer yang berbasis UNIX, yaitu seluruh penggunaannya dapat melakukan komunikasi jarak jauh melalui saluran telepon. Proyek ARPANET merancang bentuk jaringan, kehandalan, seberapa besar informasi dapat dipindahkan dan akhirnya semua standar yang mereka tentukan menjadi cikal bakal pembangunan protokol baru yang sekarang dikenal sebagai TCIP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*).

 Tujuan awal dibentuknya proyek ARPANET adalah untuk keperluan militer. Pada saat itu Departemen Pertahanan Amerika Serikat membuat sistem jaringan komputer yang tersebar dengan menghubungkan komputer di daerah-daerah vital untuk mengatasi masalah bila terjadi serangan nuklir dan untuk menghindari terjadinya informasi terpusat yang apabila terjadi perang dapat mudah diluncurkan.

 Pada mulanya ARPANET hanya menhubungkan 4 situs saja, yaitu Starford Research Institute, University of California, Santa Barbara, dan University of Utah, mereka membentuk jaringan terpadu pada tahun 1969. Dan pada tahun 1972 di bulan Oktober, ARPANET secara resmi diperkenalkan kepada khalayak umum. Tidak lama kemudian, proyek ini berkembang pesat di seluruh daerah dan semua universitas di negara tersebut bergabung dengan ARPANET dan menggunakan fasilitas internet.

 Pesatnya perkembangan internet karena dikendarai oleh proyek ARPANET ini ditandai oleh adanya beberapa kejadian-kejadian penting sepanjang sejarah yang terlibat dalam perkembangan jaringan internet di dunia. Beberapa kejadian penting tersebut, diantaranya:

**Tabel 1.1 Daftar kejadian penting**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tahun** | **Kejadian Penting** |
| 1957 |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

[Uni Soviet](https://id.wikipedia.org/wiki/Uni_Soviet) (sekarang [Rusia](https://id.wikipedia.org/wiki/Rusia)) meluncurkan [wahana luar angkasa](https://id.wikipedia.org/wiki/Wahana_luar_angkasa), [Sputnik](https://id.wikipedia.org/wiki/Sputnik). |
| 1958 | Sebagai buntut dari "kekalahan" Amerika Serikat dalam meluncurkan wahana luar angkasa, dibentuklah sebuah badan di dalam Departemen Pertahanan Amerika Serikat, [***Advanced Research Projects Agency***](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Advanced_Research_Projects_Agency&action=edit&redlink=1) (ARPA), yang bertujuan agar Amerika Serikat mampu meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi negara tersebut. Salah satu sasarannya adalah teknologi [komputer](https://id.wikipedia.org/wiki/Komputer). |
| 1962 | [J.C.R. Licklider](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=J.C.R._Licklider&action=edit&redlink=1) menulis sebuah tulisan mengenai sebuah visi di mana komputer-komputer dapat saling dihubungkan antara satu dengan lainnya secara global agar setiap komputer tersebut mampu menawarkan akses terhadap program dan juga [data](https://id.wikipedia.org/wiki/Data). Pada tahun ini juga [RAND Corporation](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=RAND_Corporation&action=edit&redlink=1) memulai [riset](https://id.wikipedia.org/wiki/Riset) terhadap ide ini (jaringan komputer terdistribusi), yang ditujukan untuk tujuan militer. |
| Awal 1960 | Teori mengenai [*packet-switching*](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Packet-switching&action=edit&redlink=1) dapat diimplementasikan dalam dunia nyata. |
| Pertengahan 1960 | ARPA mengembangkan ARPANET untuk mempromosikan "*Cooperative Networking of Time-sharing Computers*", dengan hanya empat buah *host* komputer yang dapat dihubungkan hingga tahun [1969](https://id.wikipedia.org/wiki/1969), yakni [Stanford Research Institute](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Stanford_Research_Institute&action=edit&redlink=1), [University of California, Los Angeles](https://id.wikipedia.org/wiki/University_of_California%2C_Los_Angeles), [University of California, Santa Barbara](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=University_of_California,_Santa_Barbara&action=edit&redlink=1), dan [University of Utah](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=University_of_Utah&action=edit&redlink=1). |
| 1965 | Istilah "[*Hypertext*](https://id.wikipedia.org/wiki/Hypertext)" dikeluarkan oleh [Ted Nelson](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Ted_Nelson&action=edit&redlink=1) |
| 1968 | Jaringan [Tymnet](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Tymnet&action=edit&redlink=1) dibuat. |
| 1971 | Anggota jaringan ARPANET bertambah menjadi 23 buah node komputer, yang terdiri atas komputer-komputer untuk riset milik pemerintah Amerika Serikat dan universitas. |
| 1972 | Sebuah kelompok kerja yang disebut dengan *International Network Working Group* (INWG) dibuat untuk meningkatkan teknologi jaringan komputer dan juga membuat standar-standar untuk jaringan komputer, termasuk di antaranya adalah Internet. Pembicara pertama dari organisasi ini adalah [Vint Cerf](https://id.wikipedia.org/wiki/Vint_Cerf), yang kemudian disebut sebagai "**Bapak Internet**" |
| 1972-1974 | Beberapa layanan basis data komersial seperti Dialog, SDC Orbit, Lexis, The New York Times DataBank, dan lainnya, mendaftarkan dirinya ke ARPANET melalui jaringan dial-up. |
| 1973 | ARPANET ke luar Amerika Serikat: pada tahun ini, anggota ARPANET bertambah lagi dengan masuknya beberapa universitas di luar Amerika Serikat yakni [University College of London](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=University_College_of_London&action=edit&redlink=1) dari [Inggris](https://id.wikipedia.org/wiki/Inggris) dan [Royal Radar Establishment](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Royal_Radar_Establishment&action=edit&redlink=1) di [Norwegia](https://id.wikipedia.org/wiki/Norwegia). |
| 1974 | Vint Cerf dan [Bob Kahn](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Bob_Kahn&action=edit&redlink=1) mempublikasikan spesifikasi detail protokol [Transmission Control Protocol](https://id.wikipedia.org/wiki/Transmission_Control_Protocol) (TCP) dalam artikel "*A Protocol for Packet Network Interconnection*". |
| 1974 |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

[Bolt, Beranet & Newman](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Bolt,_Beranet_%26_Newman&action=edit&redlink=1) (BBN), pontraktor untuk ARPANET, membuka sebuah versi komersial dari ARPANET yang mereka sebut sebagai [Telenet](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Telenet&action=edit&redlink=1), yang merupakan layanan paket data publik pertama. |
| 1977 | Sudah ada 111 buah komputer yang telah terhubung ke ARPANET. |
| 1978 | Protokol TCP dipecah menjadi dua bagian, yakni [Transmission Control Protocol](https://id.wikipedia.org/wiki/Transmission_Control_Protocol) dan [Internet Protocol](https://id.wikipedia.org/wiki/Internet_Protocol) ([TCP/IP](https://id.wikipedia.org/wiki/TCP/IP)). |
| 1979 | Grup diskusi [Usenet](https://id.wikipedia.org/wiki/Usenet) pertama dibuat oleh [Tom Truscott](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Tom_Truscott&action=edit&redlink=1), [Jim Ellis](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Jim_Ellis&action=edit&redlink=1) dan [Steve Bellovin](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Steve_Bellovin&action=edit&redlink=1), alumni dari [Duke University](https://id.wikipedia.org/wiki/Duke_University) dan [University of North Carolina](https://id.wikipedia.org/wiki/University_of_North_Carolina) [Amerika Serikat](https://id.wikipedia.org/wiki/Amerika_Serikat). Setelah itu, penggunaan Usenet pun meningkat secara drastis. Pada tahun ini pula, [*emoticon*](https://id.wikipedia.org/wiki/Emoticon) diusulkan oleh [Kevin McKenzie](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Kevin_McKenzie&action=edit&redlink=1). |
| Awal 1980 | [Komputer pribadi](https://id.wikipedia.org/wiki/Komputer_pribadi) (PC) mewabah, dan menjadi bagian dari banyak hidup manusia. Tahun ini tercatat ARPANET telah memiliki anggota hingga 213 *host* yang terhubung. Layanan [**BITNET**](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=BITNET&action=edit&redlink=1) (*Because It's Time Network*) dimulai, dengan menyediakan layanan [e-mail](https://id.wikipedia.org/wiki/E-mail), [*mailing list*](https://id.wikipedia.org/wiki/Mailing_list), dan juga [File Transfer Protocol](https://id.wikipedia.org/wiki/File_Transfer_Protocol) (FTP). CSNET (*Computer Science Network*) pun dibangun pada tahun ini oleh para ilmuwan dan pakar pada bidang ilmu komputer dari [Purdue University](https://id.wikipedia.org/wiki/Purdue_University), [University of Washington](https://id.wikipedia.org/wiki/University_of_Washington), [RAND Corporation](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=RAND_Corporation&action=edit&redlink=1), dan BBN, dengan dukungan dari [National Science Foundation](https://id.wikipedia.org/wiki/National_Science_Foundation) (NSF). Jaringan ini menyediakan layanan *e-mail* dan beberapa layanan lainnya kepada para ilmuwan tersebut tanpa harus mengakses ARPANET. |
| 1982 | Istilah "**Internet**" pertama kali digunakan, dan [TCP/IP](https://id.wikipedia.org/wiki/TCP/IP) diadopsi sebagai [protokol](https://id.wikipedia.org/wiki/Protokol) universal untuk jaringan tersebut. *Name server* mulai dikembangkan, sehingga mengizinkan para pengguna agar dapat terhubung kepada sebuah host tanpa harus mengetahui jalur pasti menuju *host* tersebut. Tahun ini tercatat ada lebih dari 1000 buah *host* yang tergabung ke Internet. |
| 1986 | Diperkenalkan sistem nama domain, yang sekarang dikenal dengan DNS (Domain Name System) yang berfungsi untuk menyeragamkan sistem pemberian nama alamat di jaringan komputer. |

*Sumber: Wikipedia/Sejarah dan Perkembangan Internet*

 Sutedjo mengutarakan tentang masuknya internet di Indonesia yaitu yang mulai dikembangkan pada tahun 1983 di Universitas Indonesia yang berupa Oinet oleh Joseph F.P Luhukay yang ketika itu baru saja menamatkan program sebagai Doktor Filosofi Ilmu Komputer di Amerika Serikat. Jaringan itu dibangun selama 4 tahun. Pada tahun yang sama Luhukay juga mengembangkan University Network (UNINET) di lingkungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan yang merupakan jaringan komputer dengan jangkauan yang sangat luas yang meliputi Universitas Indonesia, Institut Teknologi Bandung, Institut Pertanian Bogor, Universitas Gadjah Mada, Institut Teknologi Surabaya, dan Universitas Hassanudin. Jaringan internet tersebut menjadikan pelopor terjadinya revolusi teknologi. internet semakin diminati oleh berbagai kalangan baik perorangan maupun instansi pemerintah ataupun swasta.

**2.6.2 Fungsi Internet**

 Menurut **Sidharta** (1996), secara fisik internet adalah interkoneksi antar jaringan komputer. Namun secara umum internet harus dipandang sebagai sumber daya informasi. Isi internet adalah informasi dan dapat juga dibayangkan sebagai suatu *database* atau perpustakaan multimedia yang sangat besar dan lengkap. Bahkan internet dipandang sebagai dunia dalam bentuk lain (maya) karena hampir seluruh aspek kehidupan di dunia nyata ada di internet seperti bisnis, hiburan, olahraga, politik, dan lain sebagainya.

 Kegunaan atau fungsi internet menurut **Quartetrman** dan **Mitchell** dibagi menjadi 4 kategori, yaitu:

1. **Internet sebagai media komunikasi**

**Merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan dimana setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia.**

1. **Media pertukaran data dengan menggunakan *e-mail, newsgroup, ftp dan www* (*world wide web*) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.**
2. **Media untuk mencari informasi atau data perkembangan internet yang pesat, menjadi *www* sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.**
3. **Fungsi komunitas**

**Internet membentuk masyarakat yang beranggotakan para pengguna internet di seluruh dunia. Dalam komunitas ini pengguna internet berkomunikasi, mencari informasi, berbelanja, melakukan transaksi bisnis dan sebagainya. Maka internet sering disebut sebagai *cyberspace* atau *virtual world* (dunia maya). (Wikipedia)**

**2.6.3 Fasilitas Internet**

Menurut salah satu situs intentent Wikipedia menjelaskan bahwa ada 5 fasilitas internet, adalah sebagai berikut:

1. ***E-Mail (Electronic Mail)***

**Merupakan surat atau pesan elektronik yang dikirim dan diterima oleh antar individu atau komputer. *E-mail* tidak hanya berisi teks tapi juga dapat menyertakan atau melampirkan *file*, grafik, dokumen, foto bahkan video.**

1. ***Discussion Group***

**Caranya adalah menggunakan *e-mail* untuk orang-orang yang sudah dikenal baik, tetapi dapat digunakan *e-mail* untuk saling bertukar informasi, diskusi dan dialog dengan orang lain.**

1. ***Mailing List***

**Biasanya disebut Milis di kalangan *neters* Indonesia, merupakan salah satu grup disukusi di internet. Anggotanya dapat berkomunikasi lewat *e-mail*.**

1. ***Newsgroup***

***Discussion group* ini menggunakan komputer jaringan khusus yang disebut sebagai *Use Net*. Setiap komputer terdapat beberapa *newsgroup*, diatur beradasarkan general kemudian dibagi menjadi beberapa subtopik.**

1. **FTP**

***File Transfer Protocol* adalah layanan untuk melakukan transfer data dari komputer dengan *server* internet. Banyak *server* yang menyediakan layanan ini sehingga pengguna dapat meng-*copy file* ke komputer, biasa disebut dengan *download*. Selain itu juga dapat meng-*copy file* dari komputer ke *server* internet atau biasa disebut dengan unggah.**

1. **Telnet**

**Beberapa *server* internet mengizinkan pengguna mengakses dan menjalankan beberapa program yang diinstal komputer.**

1. ***Gopher***

***Ghoper* merupakan aplikasi perangkat lunak yang tersusun atas untaian menu akses pencarian dan penemuan kembali. Situs ini merupakan komputer yang menampilkan menu-menu yang mewakili data dan informasi yang tersedia. (Wikipedia)**

**2.7 Media Sosial**

Media sosial adalah salah satu produk dari kemunculan *new media*. Di dalam media sosial individu-individu maupun kelompok saling berinteraksi secara online melalui jaringan internet. Semenjak kemunculannya, media sosial tidak hanya digunakan oleh individu, tetapi juga dimulai digunakan oleh organisasi atau perusahaan-perusahaan besar maupun kecil untuk melakukan komunikasi dengan publiknya.

 Media sosial digunakan dengan cara memanfaatkan teknologi dalam berkomunikasi. Teknologi yang dimaksud adalah internet. Sifatnya terbuka membuat siapapun bisa masuk di dalamnya. Dengan media sosial, siapa saja bisa menuangkan hasil pemikirannya dalam bentuk teks atau visual, menurut **Dave Evan** dalam bukunya yang berjudul **Social Media One Hour a Day** menjelaskan bahwa media sosial adalah:

***Social media is the democratization of information, tranforming people from content reader to content publisher. It is shift from broadcast mechanism to a many-to many model, rooted in conversation between authors, people and peers. Social media user the “wisdom of crowds” to connect informationin in a collaborative manner.* (Media sosial merupakan demokratisasi informasi yang mengubah orang dari pembaca konten menjadi penerbit konten. Hal ini merupakan pergeseran dari mekanisme siaran menjadi model banyak ke banyak saluran, yang berakar dari percakapan antara penulis, khalayak dan rekan-rekan. Media sosial menggunakan “konsep orang banyak” agar dapat terhubung dengan informasi secara bersama-sama). (2008:33)**

 Definisi diatas menyimpulkan bahwa kehadiran media sosial merupakan bentuk demokratisasi informasi, yaitu orang yang terlibat di dalamnya bukan hanya berperan sebagai pembaca melainkan sebagai penerbit konten juga. Pada intinya, seseorang yang menggunakan media sosial mampu menjadi seorang komunikan dan komunikator sesuai kebutuhan yang akan dilakukannya. Baik itu sebagai penyampai informasi atau penerima informasi.

 Media sosial teknologi mengambil berbagai bentuk termasuk majalah, forum internet, weblog, blog sosial, microblogging, wiki, podcast, foto atau gambar, video, peringkat dan bookmark sosial. Dengan menerapkan satu set teori-teori dalam bidang media penelitian (kehadiran sosial, media kekayaan) dan proses sosial (*self-presentasi, self-disclosure*) **Kaplan** dan **Haenlein** menciptakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial dalam artikel **Horizons Bisnis** mereka diterbitkan dalam 2010. Menurut Kaplan dan Haenlein ada enam jenis media sosial:

1. **Proyek Kolaborasi**

**Website mengijinkan *user*nya (pengguna) untuk dapat mengubah, menambah, me-*remove* konten-konten yang ada di website ini, contohnya wikipedia.**

1. **Blog dan Microblog**

***User* lebih bebas dalam mengekspresikan sesuatu di blog ini seperti curhat ataupun mengkritik kebijakan pemerintah. Contoh: Twitter, Wordpress, dan Tumblr.**

1. **Konten**

**Para *user* dari pengguna website ini saling meng-*share* atau membagikan konten-konten media, baik seperti video, ebook, gambar, dan lain-lain. Contoh: Youtube dan Instagram.**

1. **Situs Jejaring Sosial**

**Aplikasi ini mengizinkan *user* untuk dapat terhubung dengan cara membuat informasi pribadi dalam sebuah kegiatan mengunggah foto sehingga dapat terhubung dengan orang lain. Informasi pribadi itu bisa berupa foto-foto. Contoh: Facebook, Path, dan Instagram.**

1. **Virtual Game World**

**Dunia virtual, dimana mengekspresikan lingkungan 3D, dimana user bisa muncul dalam bentuk avatar-avatar yang diinginkan serta berinteraksi dengan orang lain selayaknya di dunia nyata. Contohnya game online.**

1. **Virtual Social World**

**Dunia virtual yang dimana penggunanya merasa hidup di dunia virtual, sama seperti virtual game world, berinteraksi dengan yang lain. Namun, Virtual Social World lebih bebas dan lebih ke arah kehidupan. Contonya Second Life. (Wikipedia)**

 **Kaplan** dan **Haenlein** mengungkapkan beberapa ciri-ciri dari media sosial yang dikutip oleh Wikipedia, diantaranya:

1. **Pesan yang di sampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa keberbagai banyak orang contohnya pesan melalui SMS ataupun internet.**
2. **Pesan yang di sampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu *gatekeeper*.**
3. **Pesan yang di sampaikan cenderung lebih cepat di banding media lainnya**
4. **Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi.**

Media sosial bisa merupakan sebagai alat promosi bisnis yang efektif disamping sebagai media bertukar informasi dan menuangkan ide-ide kreatif para penggunanya, karena dapat diakses oleh siapa saja, sehingga jaringan bisa lebih luas. Media sosial seperti Blog, Facebook, Twitter, dan Youtube memiliki sejumlah manfaat bagi penggunanya dan lebih cepat dari media konvemsional seperti media cetak dan iklan TV, brosur, serta selebaran.

Hal itu karena medis sosial bisa diakses di seluruh wilayah dengan jaringan internet. Oleh karena itu media sosial memiliki dampak yang cukup menguntungkan bagi penggunanya, diantaranya:

1. **Media bersifat gratis**
2. **Memudahkan kita membentuk jaringan sosial, mulai dari teman lama, teman saat ini sampai pada teman baru.**
3. **Memudahkan untuk berkomunikasi satu teman dengan teman yang lain baik secara real time ataupun offline.**
4. **Harus diakui bagi seorang pemula dan remaja, media ini sangat membantu dan mendidik terutama dalam mengenal dan mengawali dunia internet.**
5. **Bisa dimanfaatkan untuk media promosi/iklan dan pemberitahuan secara up to date.**
6. **Dan manfaat hiburan lainnya seperti komunitas, kuis, game, dll yang bisa menambah pengetahuan kita tentang teknologi maupun hal umum. (**[**www.wedaran.com**](http://www.wedaran.com)**)**

Melihat dari bagaimana dampak yang timbul bagi pengguna media sosial cukup menguntungkan, maka tidak heran jika semakin hari semakin meningkat jumlah pengguna media sosial. Hal ini erat kaitannya dengan bagaimana karakteristik dari media sosial itu sendiri. ada beberapa karakteristik dari media sosial yang dikemukakan oleh sebuah sumber, yaitu:

1. **Status dan Penghargaan Diri *(Status and Self Esteem*)**

**Dalam piramida kebutuhan psikologis manusia, pencapaian dan pengharapan dari orang lain merupakan kebutuhan tertinggi setelah aktualisasi diri. Bahkan untuk budaya timur, keinginan untuk diakui dan dihargai mungkin menyamai atau lebih tinggi daripada keinginan aktualisasi diri.**

1. **Pengekspresian Identitas (*Expressing Identity*)**

**Keinginan mengekspresikan identitasnya yang unik adalah hal yang tidak terlepas dari sifat dasar manusia, terutama yang menghargai kebebasan. Setiap individu memiliki keinginan untuk dihargai sebagai seseorang yang special, berbeda dari yang lain dan memiliki kekhasan yang sulit atau bahkan tidak mungkin untuk ditiru.**

1. **Memberi dan Mendapatkan Bantuan (*Giving and Getting Help*)**

**Salah satu motivasi melakukan interaksi sosial adalah mendapatkan pengakuan dan status, ternyata mencari dan memberikan bantuan juga merupakan komponen penting dalam setiap interaksi sosial.**

1. **Afiliasi dan Kepemilikan (*Affiliation and Belonging*)**

**Ada kecenderungan hasrat manusia untuk mendambakan jadi bagian dari sesuatu yang lebih besar. Sebagai individu, seringkali kita merasa tidak mampu melakukan perubahan besar. Lain halnya jika menjadi bagian dari suatu komunitas sosial. Jika salah satu regu olahraga Indonesia berhasil memenangkan suatu turnamen internasional yang prestisius, banyak warga negara Indonesia akan terus merasa bangga.**

1. **Pengakuan Komunitas (*Sense of Community*)**

**Karakteristik media sosial terakhiryang diidentifikasikan adalah berkaitan dengan keinginan berkumpul dan menjadi bagian dari sesuatu yang dapat menopangnya melalui kesulitan. Keinginan ini juga didorong oleh perasaan “senasib dan sepenanggungan” yang dialami. Disini, keinginan yang harus dipenuhi adalah terjadinya interaksi pribadi yang lebih dari sekedar memenuhi kebutuhan rasional, tapi juga kebutuhan emosional dan bahkan spiritual. Komunitas online yang akhirnya berkumpul untuk melakukan amal bersama, memberikan sense of community. (www.romelteamedia.com)**

 Para pengguna media sosial bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, wiki, forum, dan dunia virtual. Teknologi seperti *email*, pesan instan, dan *photosharing* adalah alat yang sering digunakan. Isinya dapat berbrntuk grafik, teks, foto, audio, dan video. Contoh media sosialnya seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan Path menjadi sarana yang paling efektif.

Saat teknologi internet dan mobile phone semakin maju, maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses berbagai macam media sosial, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah *mobile phone* atau *smartphone*. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita.

 Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media sosial. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan social media dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun., tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukam sendiri tanpa karyawan. Pengguna media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan gambar, foto, video, grafis, dan berbagai model isi lainnya.

 Media sosial mengalami perkembangan yang sangat signifikan dari tahun ke tahun. Awal mula terbentuknya media sosial terjadi pada tahun [1978](https://id.wikipedia.org/wiki/1978) dari penemuan [sistem papan buletin](https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_papan_buletin) yang memungkinkan kita untuk mengunggah, atau mengunduh informasi,dapat berkomunikasi dengan menggunakan [surat elektronik](https://id.wikipedia.org/wiki/Surat_elektronik) yang koneksi internetnya masih saluran [telepon](https://id.wikipedia.org/wiki/Telepon) yang terhubung dengan [modem](https://id.wikipedia.org/wiki/Modem). Sistem papan buletin ini ditemukan oleh Ward Christensen dan Randy Suess yang keduanya adalah sesama pecinta dunia komputer. Perkembangan media sosial pertama kali dilakukan melalui pengiriman surat elektronik pertama oleh peneliti **ARPA (Avanced Research Project Agency)** pada tahun 1971.

 Berikutnya pada tahun [1995](https://id.wikipedia.org/wiki/1995) kelahiran dari situs [**GeoCities**](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=GeoCities&action=edit&redlink=1), situs ini melayani [Web Hosting](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Web_Hosting&action=edit&redlink=1) yaitu layanan penyewaan penyimpanan data - data website agar halaman website tersebut bisa di akses dari mana saja, dan kemunculan GeoCities ini menjadi tonggak dari berdirinya website - website lain. Dua tahun selanjutnya pada tahun [1997](https://id.wikipedia.org/wiki/1997) muncul [situs jejaring sosial](https://id.wikipedia.org/wiki/Situs_jejaring_sosial) pertama yaitu [**Sixdegree.com**](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Sixdegree.com&action=edit&redlink=1) walaupun sebenarnya pada tahun [1995](https://id.wikipedia.org/wiki/1995) terdapat situs [Classmates.com](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Classmates.com&action=edit&redlink=1) yang juga merupakan situs jejaring sosial namun, [Sixdegree.com](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Sixdegree.com&action=edit&redlink=1) di anggap lebih menawarkan sebuah situs jejaring sosial di banding [Classmates.com](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Classmates.com&action=edit&redlink=1).

 Tahun [1999](https://id.wikipedia.org/wiki/1999) Muncul situs untuk membuat [blog](https://id.wikipedia.org/wiki/Blog) pribadi, yaitu [**Blogger**](https://id.wikipedia.org/wiki/Blogger). Situs ini menawarkan penggunanya untuk bisa membuat halaman situsnya sendiri. Sehingga pengguna dari [Blogger](https://id.wikipedia.org/wiki/Blogger) ini bisa memuat hal tentang apapun. Termasuk hal pribadi ataupun untuk mengkritisi pemerintah. Sehingga bisa di katakan blogger ini menjadi tonggak berkembangnya sebuah Media sosial. Kemudian 2002 berdirinya sebuah media sosial yang sangat mendominasi dan banyak digemari pada eranya, yaitu [Friendster](https://id.wikipedia.org/wiki/Friendster), situs jejaring sosial yang pada saat itu menjadi booming, dan keberadaan sebuah media sosial menjadi fenomenal.

 Semakin maju teknologi, makin beragam pula media sosial yang bermunculan. Pada zaman yang beranjak moderen, tepatnya tahun 2003 berdiri [**LinkedIn**](https://id.wikipedia.org/wiki/LinkedIn), media sosial yang tak hanya berguna untuk bersosial, LinkedIn juga berguna untuk mencari pekerjaan, sehingga fungsi dari sebuah media sosial makin berkembang. Di tahun yang sama **MySpace** menawarkan kemudahan dalam menggunakannya. Media sosial untuk mengibrol, berbagi moment dan foto yang bisa dilakukan penggunanya hanya dengan mengisi data akun, sehingga Myspace dikatakan situs jejaring sosial yang *user friendly*.

 Setahun kemudian tepatnya 2004 lahirlah media sosial dengan jutaan pengguna bahkan hingga saat ini, yaitu **Facebook**. Situs jejaring sosial yang terkenal hingga saat ini, merupakan salah satu situs jejaring sosial yang memiliki anggota terbanyak di dunia. Disusul setahun kemudian tepatnya 2006 kelahiran media sosial yang yang tak kalah menarik dari Facebook dan memiliki pengguna yang sangat banyak juga. Situs jejaring sosial **Twitter** yang berbeda dengan yang lainnya, karena pengguna dari Twitter hanya bisa mengupdate status atau yang bernama [Tweet](https://id.wikipedia.org/wiki/Tweet) ini yang hanya di batasi 140 karakter.

 Pada tahun 2007 diciptakanlah **Wiser**, situs jejaring sosial pertama sekali diluncurkan bertepatan dengan peringatan Hari Bumi (22 April) 2007. Situs ini diharapkan bisa menjadi sebuah direktori online organmedia sosial Instagram muncul atas pemikiran isasi lingkungan seluruh dunia termasuk pergerakan lingkungan baik dilakukan individu maupun kelompok. Tahun 2010 awal mula media sosial **Instagram** muncul atas pemikiran dari dua orang Michael “Mike” Krieger (lahir 4 Maret 1986) yang merupakan seorang pengusaha Brasil dan insinyur perangkat lunak yang mungkin paling dikenal sebagai *co-founder* instagram, bersama Kevin Systrom, lahir di San Paulo, Brasil. Kreiger pindah ke California pada tahun 2004 untuk menghadiri Stanford University. Di Stanford, ia belajar sistem simbol, ia bertemu Kevin Systrom.

 Keduanya mendirikan Instagram di 2010. Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik instagram sendiri. satu fitur yang unuk di instagram adalah memotong foto menjadi bentuk persegi, sehingga terlihat seperti hasil kamera Kodak Instamatic dan Polaroid. Hal ini berbeda dengan rasio aspek 4:3 yang umum digunakan oleh kamera pada peralatan bergerak. Instagram dapat digunakan di iPhone, iPad, atau iPod Touch versi apapun dengan sistem operasi Ios 3.1.2 atau yang terbaru dan telepon kamera Android apapun dengan sistem operasi 2.2 (Froyo) atau yang terbaru. Aplikasi ini teresbar melalui Apple App Store dan Google Play.

 Selanjutnya perkembangan media sosial tidak berhenti sampai di instagram saja. Tepat pada tahun 2011 muncul media sosial yang bernama **Google+**, yaitu perusahaan [google](https://id.wikipedia.org/wiki/Google) meluncurkan situs jejaring sosialnya yang bernama google+, namun pada awal peluncuran google+ hanya sebatas pada orang yang telah di invite oleh google. Setelah itu google+ diluncurkan secara umum.

 Media sosial juga kini menjadi sarana atau aktivitas digital marketing, seperti Social Media Maintenance, Social Media Endorsement, dan Social Media Activation. Oleh karena itu, media sosial kini menjadi salah satu service yang ditawarkan oleh Digital Agency.

**2.8 Instagram**

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik instagram sendiri. satu filter yang unik di instagram adalah memotong foto menjadi bentuk persegi, sehingga terlihat seperti hasil kamera Kodak Instamatic dan polaroid. Hal ini berbeda dengan rasio 4:3 yang umum digunakan oleh kamera pada peralatan bergerak.

 Michel “Mike” Krieger (lahir 4 Maret 1986) adalah pengusaha Brasil dan insinyur perangkat lunak yang mungkin paling dikenal sebagai co-founder instagram bersama Kevin Systrom. Lahir di San Paulo, Brasil, Krieger pindah ke California pada tahun 2004 untuk menghadiri Stanford University. Di Stanford ia belajar sistem simbol, ia bertemu Kevin Systrom. Keduanya mendirikan instagram di 2010.

 Instagram dapat digunakan di iPhone, iPad Touch versi apapun dengan sistem operasi iOS 3.1.2 atau yang terbaru dengan telepon kamera Android apapun dengan sistem operasi 2.2 (Froyo) atau yang terbaru. Aplikasi ini tersebar melalui Apple App Store dan Google Play.

 Nama instagram sendir berasal dari pengertian dari keseluruhan fungsi aplikasi ini. Kata “insta” berasal dari kata “instan”, seperti kamera polaroid yang ada masanya lebih dikenal dengan sebutan “foto instan”. Instagram juga dapat menampilkan foto-foto secara instan, seperti polaroid di dalam tampilannya. Sedangkan untuk kata “gram” berasal dari kata “telegram”, dimana cara kerja telegram sendiri adalah untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Sama halnya dengan instagram yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan internet, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itulah instagram berasal dari instan-telegram.

 Sistem sosial di dalam instagram adalah dengan mengikuti dengan mengikuti akun pengguna lainnya atau memiliki akun instagram. Dengan demikian komunikasi antara sesama pengguna instagram sendiri dapat terjalin dengan memberikan tanda suka dan juga mengomentari foto-foto yang telah diunggah oleh pengguna lainnya. Pengikut atau *followers* juga menjadi salah satu unsur yang penting dan jumlah tanda suka dari para pengikut sangat mempengaruhi apakah foto tersebut dapat menjadi sebuah foto populer atau tidak. Untuk menemukan teman-teman yang ada dalam instagram, dapat menggunakan instagram atau membagikan unggahan fotonya melalui jejaring sosial seperti Twitter dan juga Facebook.

**2.9 Meme**

Istilah meme (dibaca mim) berasal dari [bahasa Yunani](https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Yunani) "mimeme" (sesuatu yang menyerupai atau menirukan). Kata meme pertama kali dikenalkan oleh Richard Dawkins melalui bukunya *The Selfish Gene* pada tahun [1976](https://id.wikipedia.org/wiki/1976) Meme berasal dari kata *mimema,* yaitu [neologisme](https://id.wikipedia.org/wiki/Neologisme) yang dikenal sebagai karakter dari [budaya](https://id.wikipedia.org/wiki/Budaya), yang termasuk di dalamnya yaitu [gagasan](https://id.wikipedia.org/wiki/Gagasan), [perasaan](https://id.wikipedia.org/wiki/Perasaan), ataupun [perilaku](https://id.wikipedia.org/wiki/Perilaku) (tindakan). Beberapa contoh mimema, seperti gagasan, ide, teori, penerapan, kebiasaan, [lagu](https://id.wikipedia.org/wiki/Lagu), [tarian](https://id.wikipedia.org/wiki/Tarian) dan suasana hati. Mimema dapat replikasi dengan sendirinya (dalam bentuk peniruan) dan membentuk suatu budaya, cara seperti ini mirip dengan penyebaran [virus](https://id.wikipedia.org/wiki/Virus) (tetapi dalam hal ini terjadi di ranah budaya).

Dengan kemajuan teknologi yang sangat berkembang saat ini, meme lebih dikenal sebagai sebuah seni moderen yang diaplikasikan melalui media elektronik. Meme dapat berupa gambar, video, tagar (hashtag), atau hanya sekedar kata atau ungkapan. Meme biasanya tercipta saat seseorang membuat atau mengunggah sesuatu di internet dan menyebar secara luas.

Meme yang sangat populer belakangan ini adalah gambar meme. Gambar meme seringkali berupa candaan dan sindiran pada suatu fenomena. Meme juga bisa digunakan sebagai alat kritik sosial bahkan politik, namun dikemas dengan bernada komedi. Gambar meme berisikan sebuah gambar dengan fenomena tertentu dan diberikan tulisan atau kalimat di sekitar gambar. Dengan banyaknya aplikasi *editing* foto yang mudah di *download* dan digunakan*,* maka membuat sebuah gambar meme akan sangat mudah dan menyenangkan.

Menurut salah satu sumber, ada beberapa jenis meme yang sedang *trend* di kalangan pengguan instagram, yaitu :

1. **Meme Sindiran**

**Meme ini biasanya digunakan untuk menyindir seseorang dengan ciri khas tertentu (Sifat, fisik, dsb) bisa dibilang meme ini cukup populer dikalangan remaja.**

1. **Meme Percintaan**

**Meme yang biasanya menggambarkan kegalauan para remaja ataupun remaja yang sedang berpacaran. Akhir-akhir ini banyak sekali cerita humor percintaan remaja yang di *share* di beberapa situs internet dengan tujuan dapat dijadikan hiburan untuk sejenak melepas beban berat pekerjaan maupun persoalan lainnya. Di zaman yang serba modern ini justru tingkat stres manusia semakin tinggi terutama orang-orang yang hidup di kota besar. Maka dari itu, cerita cinta lucu bisa menjadi salah satu hiburan atau guyonan yang dapat merelaksasikan otak yang lagi penuh beban.**

1. **Meme Motivasi**

**Meme ini punya tujuan mulia, yaitu memotivasi orang mengenai hal-hal positif yang sebaiknya kita jalani dalam hidup.**

1. **Meme *Joke***

**Meme yang satu ini banyak diminati kalangan anak muda masa kini. Meme ini biasanya berisikan kumpulan gambar-gambar kocak yang dapat menghibur dan menghilangkan stress sejenak. Selain gambar gambar yang kocak editannya pun disertai dengan tulisan tulisan yang konyol yang membuat kita tertawa.**

1. **Meme Politik**

**Meme ini khusus membahas tentang politik, namun tetap didalamnya juga terdapat unsur komedi yang pastinya menghibur. (erpandsima.blogspot.co.id)**