

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN PENELITIAN RELEVAN**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Persepsi**

Persepsi menurut Fadila dan Lestari dalam Tantri Silvani,dkk (2021), persepsi adalah segala proses pemilihan, pengorganisasian dan penginterpretasian masukan informasi, sensasi yang diterima melalui penglihatan, perasaan, pendengaran, penciuman dan sentuhan untuk menghasilkan makna. Menurut Boyd, Walker dan Larreche dalam Fadila dan Lestari (2013:45), persepsi (perception) adalah proses dengan apa seseorang memilih, mengatur dan menginterpretasikan informasi.

Menurut Rahmatullah dalam Tantri Silvani,dkk (2021), ada 2 faktor yang mempengaruhi persepsi, faktor tersebut adalah sebagai berikut:

a. Faktor internal yang mempengaruhi persepsi, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu yang mencakup beberapa hal antara lain:

##### **1) Fisiologis**

Informasi masuk melalui alat indera, selanjutnya informasi yang diperoleh ini akan mempengaruhi dan melengkapi usaha untuk mempersepsi pada tiap orang berbeda-beda sehingga interpretasi terhadap lingkungan juga dapat berbeda.

##### **2) Perhatian**

Individu memerlukan sejumlah energi yang dikeluarkan untuk memperhatikan atau memfokuskan pada bentuk fisik dan fasilitas mental yang ada pada suatu objek. Energi tiap orang berbeda-beda sehingga perhatian seseorang terhadap objek juga berbeda dan hal ini akan mempengaruhi persepsi terhadap suatu objek.

### 3) Minat

Persepsi terhadap suatu objek bervariasi tergantung pada seberapa banyak energi atau *perceptual vigilance* yang digerakkan untuk mempersepsi. *Perceptual vigilance* merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan tipe tertentu dari stimulus atau dapat dikatakan sebagai minat.

### 4) Kebutuhan yang Searah

Faktor ini dapat dilihat dari bagaimana kuatnya seseorang individu mencari objek-objek atau pesan yang dapat memberikan jawaban sesuai dengan dirinya.

### 5) Pengalaman dan Ingatan

Pengalaman dapat dikatakan tergantung pada ingatan dalam arti sejauh mana seseorang dapat mengingat kejadian-kejadian lampau untuk mengetahui suatu rangsang dalam pengertian luas.

### 6) Suasana Hati

Keadaan emosi mempengaruhi perilaku seseorang, mood ini menunjukkan bagaimana perasaan seseorang pada waktu yang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang dalam menerima, bereaksi dan mengingat.

b. Faktor Eksternal yang mempengaruhi persepsi, merupakan karakteristik dari lingkungan dan objek-objek yang terlihat didalamnya. Elemen-elemen tersebut dapat mengubah sudut pandang seseorang terhadap dunia sekitarnya dan mempengaruhi bagaimana seseorang merasakannya atau menerimanya. Sementara itu faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi adalah:

1) Ukuran dan Penempatan dari Objek atau Stimulus

Faktor ini menyatakan bahwa semakin besarnya hubungan suatu objek, maka semakin mudah dipahami. Bentuk ini akan mempengaruhi persepsi individu dan dengan melihat bentuk ukuran suatu objek individu akan mudah untuk perhatian pada gilirannya membentuk persepsi.

2) Warna dari Objek-objek

Objek-objek yang mempengaruhi cahaya lebih banyak, akan lebih mudah dipahami (*to be perceived*) dibandingkan dengan yang sedikit.

3) Keunikan dan Kekontrasan Stimulus

Stimulus luar yang penampilannya dengan latar belakang dan sekelilingnya yang sama sekali diluar sangkaan individu yang lain akan banyak menarik perhatian.

4) Intensitas dan Kekuatan dari Stimulus

Stimulus dari luar akan memberi makna lebih sering diperhatikan dibandingkan dengan yang hanya sekali dilihat. Kekuatan dari stimulus merupakan daya dari suatu obyek yang bisa mempengaruhi persepsi.

5) Motion atau Gerakan

Individu akan banyak memberikan perhatian terhadap objek yang memberikan gerakan dalam jangkauan pandangan dibandingkan objek yang diam.

## 2. Konsep Dasar *meme*

Kata *meme* pertama kali diperkenalkan oleh Richard Dawkins pada tahun 1976, lewat bukunya yang berjudul *The Selfish Gene*. Dawkins yang merupakan seorang ahli biologi, membutuhkan nama untuk replikator barunya. Kalimat yang dikemukakan oleh Dawkins adalah sebagai berikut: “*We need a name for the new replikator, a noun that conveys the idea of a unit imitation. ‘Mimeme’ comes from a suitable Greek root, but I want a monosyllable that sounds a bit like ‘gene’*”(Richard Dawkins, 1976:192). Ide Dawkins ini menjelaskan bagaimana Dawkins menggunakan kata *meme*, yang awal mulanya berasal dari bahasa Yunani yaitu “*Mimeme*” yang berarti sebagai sebutan terkecil dari satuan budaya yang mirip seperti sebuah gen.

Dawkins mengemukakan bagaimana *meme* dapat digambarkan sebagai suatu unit yang mampu berkembang biak, selayaknya gen yang berkembang dengan memperbanyak diri dari satu tubuh ke tubuh lainnya melalui sperma dan sel telur, dan jika pada *meme* disini dapat diartikan bahwa *meme* juga bisa berkembang-biak dari satu pikiran kepada pikiran yang lain menggunakan proses imitasi. Kemudian Dawkins juga mengemukakan istilah *meme* untuk menceritakan prinsip-prinsip *Darwinisme* pada saat menjelaskan penyebaran ide

atau fenomena budaya. Dawkins juga memberikan contoh *meme* seperti nada, asosiasi kata-kata, keyakinan, gaya berpakaian dan perkembangan teknologi.

### **3. Fenomenologi**

Kuswarno mengatakan dalam Rini Rahmadani (2019), fenomenologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *phainomai* yang berarti menampak. Sedangkan *phainomenon* yaitu yang menampak. Fenomenologi pertama kali dicetuskan oleh Edmund Husserl. Fenomenologi dikenal sebagai aliran filsafat sekaligus metode berpikir yang mempelajari fenomena manusiawi tanpa mempertanyakan penyebab dari fenomena tersebut serta realitas objektif dan penampakannya.

Fenomenologi merupakan tradisi penelitian kualitatif yang berakar pada filosofi dan psikologi, dan berfokus pada pengalaman hidup manusia. Pendekatan fenomenologi menggunakan pengalaman hidup sebagai alat untuk memahami secara lebih baik tentang sosial, budaya, politik atau konteks sejarah dimana pengalaman itu terjadi. Pendekatan fenomenologi menggunakan pola pikir subjektivisme yang tidak hanya memandang masalah dari suatu gejala yang tampak, akan tetapi berusaha menggali makna di balik setiap gejala itu. (Rini Rahmawati,2019)

### **4. Media Sosial**

Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yakni “media” dan “sosial”. “Media” diartikan sebagai alat komunikasi (Laughey,2007). Sedangkan kata “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat.

Ike Atikah dan Beddy Irawan (2018) mengungkapkan media sosial adalah sarana yang merupakan medium berbasis teknologi internet (media online) yang memungkinkan seseorang dapat berinteraksi sosial, berkomunikasi dan berkerjasama, serta berbagi dengan orang lainnya. Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual (Anang Sugeng, 2016).

## **B. Penelitian Relevan**

1. *Meme* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Entitas Kebudayaan Masyarakat Milenial (Studi Kasus: Mahasiswa Pendidikan Sejarah FKIP-UHAMKA) oleh Prof.Dr.Suswandari,M.Pd dkk dari [simakip.uhamka.ac.id](http://simakip.uhamka.ac.id), pada tahun 2020 .

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Tujuan dari penelitian ini (1) untuk dapat menelaah terkait persepsi penggunaan *meme* sebagai media pembelajaran sejarah; (2) untuk dapat menyusun terkait kriteria *meme* yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran sejarah; (3) untuk dapat menyeleksi konten *meme* yang mampu digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Hasil dari penelitian ini adalah *meme* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah yang menarik bagi para pembacanya, yang pada saat ini mayoritas pembacanya adalah masyarakat milenial.

2. *Historical Meme* Sebagai Sarana Belajar Sejarah Bagi Generasi Millennial Era Globalisasi oleh Fauzian, J. M, diterbitkan di [journal.uns.id](http://journal.uns.id), diterbitkan tahun 2021.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif, yaitu dengan menggunakan data berupa kata-kata dan menghasilkan deskripsi berupa kata-kata. Bertujuan untuk menggambarkan atau melukiskan fakta-fakta yang ada di suatu akun facebook yang membuka *open submission* tentang *historical meme*. Dengan hasil minat belajar sejarah yang semakin tergerus oleh ilmu pengetahuan lain saat ini harus disadari betul-betul oleh setiap warga negara Indonesia. Setiap warga negara Indonesia harus bersama-sama berperan aktif dalam membina dan mengembangkan pembelajaran ilmu sejarah itu ke arah yang positif khususnya pada media sosial yang menjadi alat komunikasi di Indonesia.

3. *Meme di Era Digital dan Budaya Siber* oleh Fitri Murfianti dari [jurnal.isi-ska.ac.id](http://jurnal.isi-ska.ac.id), tahun 2019.

Menggunakan metode Jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode riset pustaka atau kepustakaan. Bertujuan untuk mendeskripsikan proses produksi dan distribusi *meme* di media siber, serta Mendeskripsikan pembentukan budaya siber melalui produksi dan distribusi *meme*. Hasilnya fenomena *meme* internet menjadi populer di kalangan netizen. Hal ini disebabkan oleh faktor bentuk dan wujud *meme* yang sangat sederhana. Setiap orang bisa membuat *meme* tanpa ketrampilan menggambar khusus layaknya seorang kartunis. Bentuknya yang menggabungkan gambar dan ekspresi

tertentu dengan teks arbitrer menjadikan genre memetika menjamur di internet dan menjadi cara penyampaian pendapat secara menyenangkan.

