

PENGARUH ILUSTRASI VISUAL MEME “RAGE FACE” TERHADAP FREKUENSI KUNJUNGAN WEBSITE 9GAG

Wella¹, P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.², Hen Dian Yudani, S.T.³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: glory.wella@gmail.com

Abstrak

Dunia maya saat ini telah menjadi salah satu hiburan yang cukup populer di kalangan remaja dan pemuda. Kemudahan mengakses internet saat ini membuat pengguna internet semakin bertambah di berbagai belahan dunia, contohnya seperti bertambahnya jumlah pengunjung pada website 9GAG. 9GAG merupakan suatu website yang berisi gambar-gambar lucu yang menggunakan ilustrasi *Rage Face*. Ilustrasi *Rage Face* merupakan ilustrasi yang dianggap lucu oleh banyak orang dan sedang marak digunakan. Dengan demikian, *Rage Face* sebagai salah satu ilustrasi yang sedang marak digunakan di internet ikut berperan dalam frekuensi kunjungan terhadap suatu website. Teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif yang digunakan untuk menguji hipotesa penulis, yaitu ilustrasi *Rage Face* berpengaruh pada frekuensi kunjungan pada website 9GAG. Hasil penelitian menunjukkan hipotesa penulis kurang tepat, karena *Rage Face* hanya berpengaruh pada kunjungan awal saja tetapi tidak pada kunjungan-kunjungan berikutnya.

Kata kunci: Pengaruh, Website, Ilustrasi, dan *Rage Face*.

Abstract

Title: *Impact of Visual Illustration “Rage Face” Meme Towards Frequency of Visits to 9GAG Website*

Virtual worlds today has been one of the entertainment which is quite popular among the youth. The ease of accessing the internet today makes internet users are increasingly in many parts of the world, for example the increasing number of visitor on the website 9GAG. 9GAG is a website containing funny pictures that use Rage Face illustration. Rage Face illustration is considered humorous illustrations by many people and being rapidly adopted. Therefore, Rage Face as one of the emerging illustration used on the internet had a role in the frequency of visits to a website. Analysis techniques used in this study is quantitative that used to test author hypotheses, that the Rage Face illustrations has influence on the frequency of visits to 9GAG website. The results showed the authors hypothesize is less precise, because Rage Face only affect the early visit but not with subsequent visits.

Keywords: *Impact, Website, Illustration, dan Rage Face.*

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Dunia maya saat ini telah menjadi salah satu hiburan yang cukup populer di kalangan remaja (baik berupa permainan, situs jejaring sosial seperti Facebook dan Twitter, video-video lucu, dan lain sebagainya). Kemudahan mengakses internet saat ini membuat pengguna internet semakin meluas di berbagai belahan dunia, contohnya seperti pengguna internet pada website 9GAG. 9GAG merupakan sebuah website berskala internasional yang berisi gambar-gambar lucu (ada juga yang berupa video). 9GAG didirikan pada tahun 2008 oleh lima pemuda yang

berasal dari Hongkong, yaitu Ray Chan, Chris Chan, Marco Fung, Brian Yu, dan Derek Chan. 9GAG berasal dari ucapan 9GAG dalam bahasa Kantonis (*gau gag*) yang artinya melucu, sehingga tujuan utama 9GAG adalah untuk menjadi situs website komedi.

Awalnya website ini merupakan projek sampingan yang dikerjakan lima pemuda tersebut. Namun saat website ini memiliki kunjungan 500.000 pengunjung per bulannya, kelima pemuda ini mencoba mengembangkan proyek ini dengan membuat ide *startup* menggunakan sebuah *provider* yang bernama “500 startups”. Secara singkat, *startup* merupakan

“sebuah bentuk kewirausahaan yang organisasinya masih terbilang baru dan sedang berada dalam fase pengembangan untuk menemukan pasar yang tepat” (Rifazka, par. 2). Sedangkan 500 startups adalah sebuah benih baru dan *akselerator startup*, yang menyediakan perusahaan tahap awal dengan pendanaan sebesar \$250.000, program *akselerator startup*, dan berbagai event unik. Pengguna 500 startups juga akan dilatih oleh ratusan mentor yang berpengalaman dari seluruh dunia. Setelah program tersebut berakhir, ternyata 9GAG berkembang pesat. Pada Oktober 2008, kelima pemuda tersebut menghentikan proyek lainnya dan mulai berfokus pada website 9GAG.

Website ini berisi berbagai lelucon yang dikenal dengan istilah *meme* (baca: mim). *Meme* adalah suatu cara untuk mengekspresikan suatu budaya (seperti gagasan, perasaan, ataupun perilaku/tindakan) (Garry, par. 1). Contohnya adalah seperti gambar ilustrasi, suasana hati, lagu, tarian, dan lain sebagainya. Istilah *meme* dikenalkan oleh Richard Dawkins pada bukunya yang berjudul *The Selfish Gene*. Pada website 9GAG, *meme* juga memiliki gambar ilustrasi yang terkenal dengan sebutan *Rage Comic* atau *Rage Face*. *Rage Face* merupakan sebuah seri dari web komik dengan berbagai karakter. *Rage Face* biasanya dibuat seperti menggunakan *software* menggambar yang simpel, contohnya seperti *software* MS Paint (“Know Your Meme,” par. 1). Contoh ilustrasi *Rage Face* dapat dilihat pada Gambar 1.

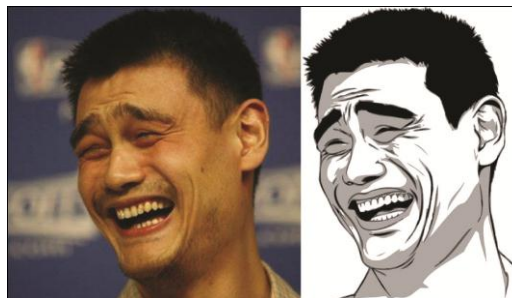


Sumber: <http://www.ommster.com/wp-content/uploads/2012/05/memes.jpg>

Gambar 1. Contoh ilustrasi *Rage Face*

Ilustrasi *Rage Face* ini dikenalkan oleh Christopher Poole (pengusaha internet asal Amerika, New York) melalui website miliknya, yaitu www.4chan.org pada tahun 2007. Namun karena 9GAG lebih banyak peminatnya dibandingkan 4chan, maka ilustrasi *Rage Face* ini kemudian lebih dikenal pada website 9GAG. Berawal dari munculnya *Rage Face* pada website 9GAG, penggunaan ilustrasi *Rage Face* kemudian semakin berkembang dan peminatnya semakin banyak di berbagai jejaring sosial seperti Facebook. Perkembangan ilustrasi *Rage Face* ini dapat kita lihat seperti pada penggunaan ilustrasi *Rage Face* dari beberapa tokoh publik figur seperti Yao Ming (mantan pemain basket asal China), Jackie Chan (aktor asal China), Rowan Atkinson (aktor asal

Inggris), dan lain sebagainya. Contoh *Rage Face* publik figur yang terkenal adalah Yao Ming (dapat dilihat pada Gambar 2.).



Sumber: <http://knowyourmeme.com/memes/yao-ming-face-bitch-please>

Gambar 2. *Rage Face* Yao Ming

Ilustrasi *Rage Face* bermanfaat sebagai ilustrasi yang bertujuan untuk menghibur. Dalam dunia desain komunikasi visual, ilustrasi ini juga dapat digunakan untuk bercerita (komik) maupun menuangkan ekspresi seseorang terhadap suatu hal seperti kegiatan dalam kehidupan sehari-hari, sindiran untuk kalangan tertentu (sindiran politik, sosial, budaya, dan lain sebagainya) secara visual. Namun demikian, *Rage Face* juga memiliki dampak negatif. Dampak negatifnya adalah adanya beberapa orang yang menganggap bahwa membuat suatu desain karakter tidaklah susah, karena mereka menganggap bahwa mereka bisa membuatnya tanpa perlu mempelajarinya secara detail. Dampak negatif lainnya adalah adanya beberapa ilustrasi komik *Rage Face* yang berisi humor negatif (contohnya cerita humor untuk orang dewasa).

Penulis memilih tema ini karena menurut penulis masih tergolong baru (khususnya di Indonesia). Selain itu sebagai seorang desainer komunikasi visual, penulis juga ingin memberikan informasi kepada pembaca mengenai pengaruh sebuah ilustrasi terhadap frekuensi kunjungan pada website 9GAG (minat pengunjung). Penulis memilih website 9GAG, karena website 9GAG merupakan salah satu website yang saat ini cukup banyak peminatnya di kalangan anak muda (contohnya di kalangan mahasiswa). Dibandingkan dengan beberapa website sejenis (yang menggunakan ilustrasi *Rage Face*) seperti www.4chan.org, www.reddit.com, www.memecenter.com, dan lain sebagainya, website 9GAG lebih banyak peminatnya. Hal ini dapat dilihat pada 4 juta lebih pengguna akun (*user*) Facebook yang menyukai 9GAG, sedangkan yang menyukai 4chan sekitar 800.000 *user* Facebook, Reddit sekitar 200.000 *user* Facebook, dan Memecenter sekitar 300.000 *user* Facebook (pada bulan Februari 2013). Penulis memilih membandingkannya menggunakan Facebook, karena Facebook merupakan salah satu situs jejaring sosial yang paling banyak pengunjungnya dibandingkan jejaring sosial lainnya

(www.ebizmba.com). Di beberapa negara, 9GAG telah menjadi inspirasi dalam membuat cerita menggunakan *Rage Face* yang disesuaikan dengan isu sosial di negaranya. Contohnya seperti di Indonesia muncul dengan nama Meme Comic Indonesia (MCI), di Spanyol dengan nama Veomeme, di Serbia dengan nama Memefikacija, dan lain sebagainya.

Penulis memilih membahas mengenai ilustrasi *Rage Face* karena *Rage Face* merupakan salah satu desain karakter yang dapat digunakan untuk berkomunikasi secara visual (contohnya cerita komik). Selain itu ilustrasi ini juga dapat dimasukkan ke dalam industri kreatif (seperti pembuatan *action figur* karakter *Rage Face*, desain kaos, event, dan lain sebagainya), karena ilustrasi ini sudah cukup dikenal oleh banyak orang dari berbagai belahan dunia (khususnya di kalangan anak muda). Penulis juga memilih ilustrasi *Rage Face* karena banyak orang yang sudah mengetahuinya, meskipun ada juga yang hanya tahu gambarnya tapi belum mengetahui secara detail apa itu *Rage Face*.

Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh ilustrasi *Rage Face* terhadap frekuensi kunjungan (minat pengunjung) pada website 9GAG yang ditimbulkan kepada beberapa pemuda (pelajar maupun alumni) usia 18-25 tahun di Indonesia?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh ilustrasi *Rage Face*, terhadap frekuensi kunjungan (minat akses) pada website 9GAG. Karena dengan mengetahui berpengaruh atau tidaknya ilustrasi *Rage Face* pada website 9GAG, maka dapat diketahui apakah ilustrasi tersebut bermanfaat atau tidak. Selain itu dengan mempelajari pengaruhnya terhadap minat akses, maka dapat kita pelajari seperti apa sebuah desain yang menarik di mata masyarakat.

Pengajuan Hipotesis Penelitian

Penulis mengajukan hipotesa bahwa *Rage Face/Rage Comic* memiliki pengaruh terhadap frekuensi kunjungan, khususnya pada website 9GAG atau *fanpage* 9GAG di Facebook.

Menurut penulis, *Rage Face* pada website 9GAG memiliki fungsi sebagai hiburan dan media komunikasi untuk menuangkan ekspresi (seperti menyindir, humor mengenai kehidupan sehari-hari, maupun cerita humor buatan sendiri). Fungsi *Rage Face* sebagai hiburan inilah yang membuat pengunjung menjadi tertarik dengan website 9GAG (baik tertarik karena ceritanya yang lucu, maupun ekspresi karakternya yang tepat sasaran). Selain itu karena website 9GAG yang cukup simpel dan semua orang bisa dengan mudah mengakses gambar-gambar yang ada, maka banyak orang lebih menyukai website

9GAG daripada website sejenis lainnya seperti reddit maupun 4chan.

Selain website 9GAG, *Rage Face* juga mempengaruhi kunjungan terhadap Facebook (khususnya pada *fanpage* 9GAG di Facebook). Facebook merupakan media sosial yang memiliki pengunjung terbanyak di dunia (sekitar 750.000.000 pengunjung per bulannya) di antara media sosial lainnya seperti Twitter (250.000.000 pengunjung/bulan), Google plus (65.000.000 pengunjung/bulan), dan lain sebagainya. Melalui Facebook, *user* juga dapat membagikan (*share*) gambar-gambar lucu *Rage Face*, sehingga banyak *user* lain yang dapat melihat gambar tersebut. Menurut penulis, hal ini juga dapat meningkatkan penggunaan Facebook sebagai salah satu hiburan (hiburan dengan cara melakukan *share* gambar-gambar lucu).

Metode Penelitian

Metode Pencarian Data

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif. “Metode kuantitatif adalah suatu penelitian/metode yang didasari oleh falsafah positivisme, yaitu ilmu yang *valid*, ilmu yang dibangun dari *empiris*, teramati, terukur, menggunakan logika matematika, dan membuat generalisasi atas *rerata*” (Sedarmayanti dan Hidayat, 2011:35). Tujuan dari metode ini adalah untuk menunjukkan hubungan antar variabel, menguji teori, dan mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediktif. Kelebihan dari metode ini adalah penelitiannya lebih spesifik, jelas, dan terperinci. Hal ini dikarenakan penelitian telah ditentukan secara mantap sejak awal (sudah jelas permasalahannya) dan dilakukan secara bertahap. Dengan penelitian yang dilakukan secara bertahap, proses penelitian dapat lebih terarah.

“Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui” (Arikunto, 2010:194). Penggunaan kuesioner tepat bila :

- a. Responden (orang yang merespons atau menjawab pertanyaan) saling berjauhan.
- b. Melibatkan sejumlah orang di dalam proyek sistem, dan berguna bila mengetahui berapa proporsi suatu kelompok tertentu yang menyetujui atau tidak menyetujui suatu fitur khusus dari sistem yang diajukan.
- c. Melakukan studi untuk mengetahui sesuatu dan ingin mencari seluruh pendapat sebelum proyek sistem diberi petunjuk-petunjuk tertentu.

Jenis-jenis pertanyaan dalam kuesioner ada dua, yaitu pertanyaan terbuka dan tertutup. Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan-pertanyaan yang memberi pilihan-

pilihan respons terbuka kepada responden. Pada pertanyaan terbuka antispasial jenis respons yang muncul. Respons yang diterima harus tetap bisa diterjemahkan dengan benar. Sedangkan pertanyaan tertutup adalah pertanyaan-pertanyaan yang membatasi atau menutup pilihan-pilihan respons yang tersedia bagi responden.

Penulis memilih menggunakan metode kuantitatif karena sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, yaitu untuk membuktikan hipotesis yang diajukan penulis. Pada penelitian ini penulis juga memilih mengumpulkan data melalui kuesioner, karena penulis membutuhkan data yang digunakan untuk menguji hipotesa berupa sampel dari kuesioner.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel acak/random. "Teknik ini diberi nama demikian karena di dalam pengambilan sampelnya, peneliti 'mencampur' subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama" (Arikunto, 2010:177). Pada penggunaan teknik ini, biasanya peneliti sudah menentukan besarnya jumlah sampel yang paling baik. Untuk menentukan besarnya sampel diperlukan berbagai pertimbangan, seperti keberagaman karakteristik, jenis kelamin, tingkat pendidikan, usia, kepercayaan, dan lain sebagainya.

Untuk menentukan banyaknya subjek yang diambil, peneliti perlu mempertimbangkan hal-hal seperti berikut:

- Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana
- Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.
- Besar kecilnya risiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang risikonya besar, maka akan lebih baik jika memiliki sampel yang besar

Penulis memilih menggunakan teknik sampel acak karena penulis ingin mengetahui jawaban secara umum (dari orang yang berbeda-beda), namun sesuai dengan pertimbangan yang telah ditentukan penulis. Waktu pelaksanaan pengambilan sampel adalah 1 bulan, yaitu pada bulan April. Karena waktu pengambilan sampel tidak terlalu banyak, maka banyaknya populasi yang didapat adalah 50 orang. Pengambilan sampel ini juga disesuaikan dengan pertimbangan yang telah dipaparkan dalam pembahasan mengenai populasi, yaitu pemuda-pemudi usia 18-25 tahun, pengguna media sosial online di wilayah Indonesia.

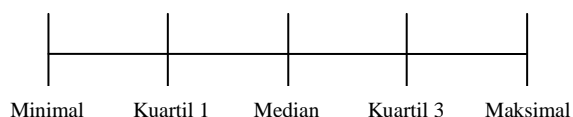
Metode Analisa Data

Likert's Summated Ratings (LSR) adalah metode pengukuran sikap yang banyak digunakan karena kesederhanaannya. Langkah yang digunakan pada metode ini ada tiga. Langkah pertama adalah menentukan permasalahan yang akan diukur.

Langkah kedua adalah menentukan sikap yang ada dalam menyusun sikap tersebut. Menurut Likert, dimensi sikap terdiri dari tiga jenis, yaitu *cognitive domain* (tahu/tidak tahu), *affective domain* (perasaan terhadap sesuatu), dan *conative domain* (tendensi untuk bertingkah laku). Sedangkan langkah ketiga adalah susun pertanyaan atau *item* yang merupakan alat pengukur dimensi yang menyusun sikap dan akan diukur sesuai banyaknya indikator. *Item* yang disusun harus terdiri dari *item* positif (yang mendukung permasalahan) dan negatif (yang bertentangan dengan permasalahan).

Setiap *item* diberi beberapa alternatif jawaban (biasanya 3, 5, 7, atau 11). Jika alternatif jawabannya terlalu sedikit, hasilnya terlalu bias dan jika terlalu banyak, responden akan bingung dan sulit membedakan alternatif jawaban yang sesuai. Setiap alternatif juga diberi skor berdasarkan kriteria pertanyaannya (skor terbesar untuk alternatif jawaban yang mendukung permasalahan). Skala pengukuran yang digunakan pada metode ini adalah skala pengukuran ordinal, maka dari itu tidak dapat menghitung rata-rata serta simpangan baku untuk skor. Supaya dapat mengambil interpretasi yang lebih mendalam, peneliti harus mengubah skala pengukuran LSR dari ordinal menjadi skala pengukuran interval.

Skala pengukuran ordinal adalah skala pengukuran yang sifatnya membedakan dan mengurutkan (contohnya sangat bagus, bagus, dan tidak bagus). Sedangkan skala pengukuran interval adalah skala yang bersifat membedakan, mengurutkan, dan memiliki jarak yang sama, namun tidak memiliki nilai nol mutlak. Contoh skala interval adalah seperti berikut:



Gambar 3. Contoh skala interval

Keterangan:

Minimal: nilai terendah

Kuartil 1: nilai dalam distribusi yang membatasi 25% frekuensi di bagian bawah dan 75% frekuensi di bagian atas

Kuartil 2 atau median: nilai tengah

Kuartil 3: nilai dalam distribusi yang membatasi 75% frekuensi di bagian bawah dan 25% frekuensi di bagian atas

Maksimal: nilai tertinggi

Nilai didapat dengan cara menentukan jumlah skor berdasarkan alternatif jawaban dari *item* yang ada. Misalnya *item* nomor 1 terdiri dari 90 orang yang setuju dan 10 orang yang tidak setuju maka nilai terendah adalah 10, nilai maksimalnya 90, dan mediannya adalah 50 (kuartil 1 adalah 30, kuartil 3

adalah 70). Setelah nilai didapat, diberi ketentuan, yaitu jika skor:

≥ kuartil 3, dianggap sangat setuju

≥ median, dianggap setuju

< median hingga kuartil 1, dianggap tidak setuju

< kuartil 1, dianggap sangat tidak setuju

Pada penelitian ini, yang akan dicari adalah apakah *Rage Face* mempengaruhi frekuensi kunjungan atau tidak. Dengan demikian, maka hipotesa akan dinyatakan benar jika data berada pada ≥ kuartil 3. Jika data yang didapat berada pada nilai minimal hingga median, maka hipotesa dinyatakan salah, dan jika berada pada nilai median hingga kuartil 3, hipotesa dinyatakan kurang tepat (karena tidak tetapi juga tidak benar).

Pembahasan

Sejarah Rage Face

Rage Face pertama kali dikenalkan oleh Christopher Poole pada pertengahan tahun 2007 melalui websitenya yang bernama 4chan. Awal kemunculan *Rage Face* ini adalah dalam bentuk ilustrasi komik (komik strip) yang mengutamakan kesederhanaan, serta melibatkan segelintir karakter. Karakternya digambar secara amatir, tetapi fokus utamanya adalah selalu menciptakan wajah yang menunjukkan emosi yang dapat dikenali daripada menunjukkan kualitas gambarnya. Ekspresi wajah tidak hanya membuat komik lucu, karena berkomunikasi menggunakan perasaan karakter dalam cara yang mudah dimengerti.

Menurut Ryan Swanson (seorang moderator dari *subforum* Rage Comic Reddit), wajahnya sederhana namun ekspresinya berlebihan, sehingga *Rage Face* hampir bersifat. Maksudnya bersifat universal adalah dapat diterima secara umum. Hal tersebut memungkinkan mereka untuk digunakan sebagai media dalam bercerita. Dan Awesome, seorang webmaster Ragemaker.net (sebuah web dimana *user/pengguna* dapat membuat *Rage Comic* dari persediaan wajah yang sudah ada) percaya bahwa kualitas kunci dari *Rage Face* memungkinkan mereka untuk menjadi universal. Menurut Dan Awesome, contoh yang tepat adalah seperti wajah sedih “Okay” (dapat dilihat pada Gambar 1). Hanya dengan melihat wajah tersebut dapat memberikan pemahaman yang cukup baik mengenai bagaimana perasaan orang itu. Mengekspresikan perasaan sama seperti kata-kata membutuhkan penulisan yang kreatif (Connor, 2012).

Meskipun banyak komik asli pada website 4chan diambil dari coretan, gambar tersebut kemudian menjadi tempat umum bagi seniman untuk menggunakan kembali (ilustrasi) wajah yang tepat dalam menunjukkan emosi tertentu. Semakin banyak ilustrasi wajah tersebut digunakan, semakin mereka

terdorong untuk menggunakan kembali, dan topik umum mulai bermunculan.

Secara perlahan, *Rage Face* berpindah dari 4chan ke komunitas lainnya. Di sana mereka mendapatkan popularitas dan memperluas jumlah mereka sebagai seniman yang memperkenalkan wajah baru, dan khususnya komik humor yang berkembang seperti virus di kalangan mereka. Meskipun wajahnya tidak eksklusif untuk setiap forum, mereka tetap setia pada gaya aslinya.

Lama kelamaan banyak orang yang terlibat, kartun bermutasi dan berkembang, dan mereka diadaptasi untuk masuk ke dalam berbagai habitat. Swanson berkata bahwa Anda dapat menelusuri kembali asal mulanya pada 4chan (*Rage Face* berasal dari 4chan), tapi itu berkembang dalam skala luas yang melampaui kepemilikan tunggal siapa pun. Sebagian besar wajah aslinya adalah dari 4chan, namun banyak wajah-wajah yang lebih baru (saat itu) datang dari F7U12 atau tempat lain seperti FunnyJunk (Connor, 2012).

Ketika pemakaian berulang dapat memperkuat makna dari wajah tersebut, dalam beberapa kasus pengulangan secara bertahap mengarahkan pada percobaan; dari waktu ke waktu, beberapa wajah umum berubah maknanya. Awesome berkata bahwa sebuah contoh yang tepat adalah wajah “Me Gusta” (dapat dilihat pada Gambar 1). Keaslian maknanya adalah untuk menggambarkan bahwa Anda menyukai sesuatu yang seharusnya tidak Anda sukai. Seringkali wajah “Me Gusta” digunakan untuk sesuatu yang Anda sukai. Orang-orang menerima kesalahan pemakaian dari waktu ke waktu (Connor, 2012).

Menurut Swanson, “Me Gusta” lebih berbeda daripada yang sesuai dengan aturan. Ia mengatakan bahwa jika wajah digunakan secara tidak benar, komik tersebut kurang berhasil. Hanya orang-orang yang mengikuti jalurnya yang menjadi lebih populer (Tom Connor, par. 11). Selain itu, banyak wajah baru telah masuk dari luar komunitas *Rage Comic*. Seorang seniman independen membuat “Cereal Guy” untuk komiknya sendiri. Swanson berkata bahwa karakter tersebut terangkat dari komik tertentu dan diadopsi ke dalam keluarga *Rage Comic* (Connor, 2012).

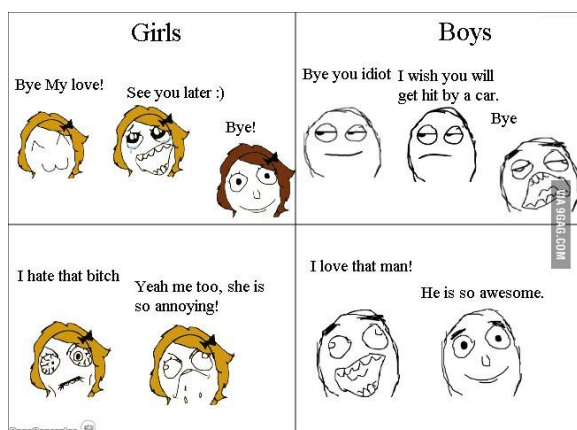
Dalam kasus lain, pembuat karakter “Trollface” sekarang beredar dimana-mana. Seorang seniman deviantART yang dikenal sebagai Whyne, berupaya untuk mengklaim pelanggaran hak cipta setelah wajah buatannya muncul pada Reddit. Hal tersebut dikarenakan penggunaan “Trollface” secara luas belum dihentikan. Untuk sebagian besar, komunitas online dari pembuat *Rage Comic* mendefinisikan wajah yang digunakan dan memastikan bahwa spesimen terkuat bertahan tanpa khawatir terlalu

banyak tentang kekuatan dari luar dan hukum hak cipta.

Manfaat *Rage Face*

Dalam dunia desain komunikasi visual, *Rage Face* memiliki manfaat sebagai media untuk berkomunikasi dengan menggunakan ekspresi wajah yang dibuat berlebihan. Contohnya seperti pada wajah Rage Guy yang menunjukkan ekspresi marah berlebihan pada matanya, Lol Guy yang menunjukkan ekspresi berlebihan pada tawanya, Trollface yang menunjukkan ekspresi berlebihan pada senyumnya, dan lain sebagainya. Karena ekspresinya yang bersifat universal, *Rage Face* dapat diterima oleh banyak orang dari berbagai belahan dunia.

Cara berkomunikasi melalui ilustrasi *Rage Face* memiliki manfaat (khususnya dalam dunia maya) seperti sebagai hiburan bagi banyak orang, mengembangkan imajinasi dengan membuat cerita lucu, mengetahui informasi baru secara tidak langsung mengenai fenomena sosial yang ada, dan lain sebagainya. *Rage Face* sebagai hiburan memiliki fungsi untuk menghilangkan kejenuhan maupun mengurangi beban pikiran. Karena melalui cerita-cerita lucu, orang akan terhibur dan suasana hatinya akan menjadi lebih baik. *Rage Face* dapat mengembangkan imajinasi seseorang dengan cara membuat cerita lucu yang dibuat oleh diri sendiri. Karena cerita menggunakan ilustrasi *Rage Face* dapat dibuat sendiri (baik melalui website seperti Ragemaker.net maupun dibuat ulang menggunakan software tertentu), maka orang-orang yang tertarik untuk membuatnya dapat berimajinasi untuk membuat cerita lucu versinya masing-masing. Contoh cerita komik *Rage Face* dapat dilihat pada Gambar 4.



Sumber: http://d24w6bsrhbeh9d.cloudfront.net/photo/5304680_700b_v1.jpg

Gambar 4. Cerita komik *Rage Face*

Rage Face juga memiliki manfaat sebagai salah satu media untuk memberitakan fenomena sosial di dunia maya dalam bentuk humor. Fenomena sosial dapat diangkat ke dalam ilustrasi *Rage Face*, salah satu contohnya adalah fenomena lagu Gangnam Style

yang sedang ramai dibicarakan pada tahun 2012. Karena lagu Gangnam Style saat itu banyak diminati orang dari berbagai belahan dunia, maka ada orang-orang yang ingin membuat cerita mengenai fenomena Gangnam Style. Contoh gambar komiknya dapat dilihat pada Gambar 5.



Sumber: http://d24w6bsrhbeh9d.cloudfront.net/photo/5304680_700b_v1.jpg

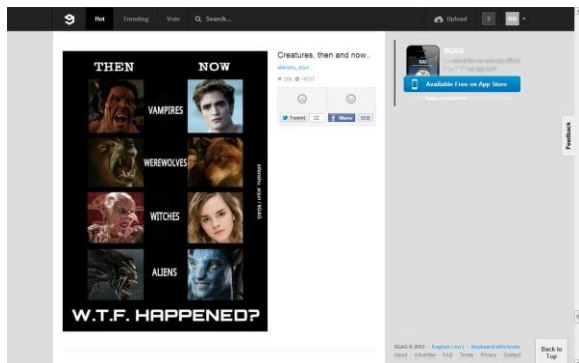
Gambar 5. Fenomena Gangnam Style

Rage Face juga bermanfaat pada website yang terpengaruh oleh ilustrasi *Rage Face*, contohnya seperti website 9GAG yang membutuhkan gambar-gambar yang menghibur. Dengan adanya *Rage Comic* yang banyak peminatnya, orang-orang yang tertarik dengan ilustrasi tersebut akan sering mengunjungi 9GAG dan memberikan keuntungan kepada pemilik website. Keuntungan yang didapat berupa pendapatan dari tiap kunjungan *user* ke website tersebut.

Sejarah 9GAG

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, 9GAG merupakan situs komedi yang didirikan pada tahun 2008 oleh lima pemuda yang berasal dari Hongkong, China, yaitu Ray Chan, Chris Chan, Marco Fung, Brian Yu, dan Derek Chan. Awalnya 9GAG merupakan projek sampingan yang dikerjakan lima pemuda tersebut, namun setelah program startup yang mereka jalankan berhasil, mereka kemudian mulai memfokuskan pekerjaan mereka pada website 9GAG. Fungsi utama situs 9GAG adalah menampilkan gambar-gambar yang dipasang oleh *user* 9GAG. *User* lain yang menyukainya akan mengklik tombol *Like* dalam bentuk ikon wajah tersenyum. Semakin banyak orang yang menekan tombol "Like" maka gambar tersebut akan diangkat ke halaman *Trending Topics*. Apabila mendapat *Like* dalam jumlah tertentu akan membawa gambar tersebut masuk ke halaman *Hot*

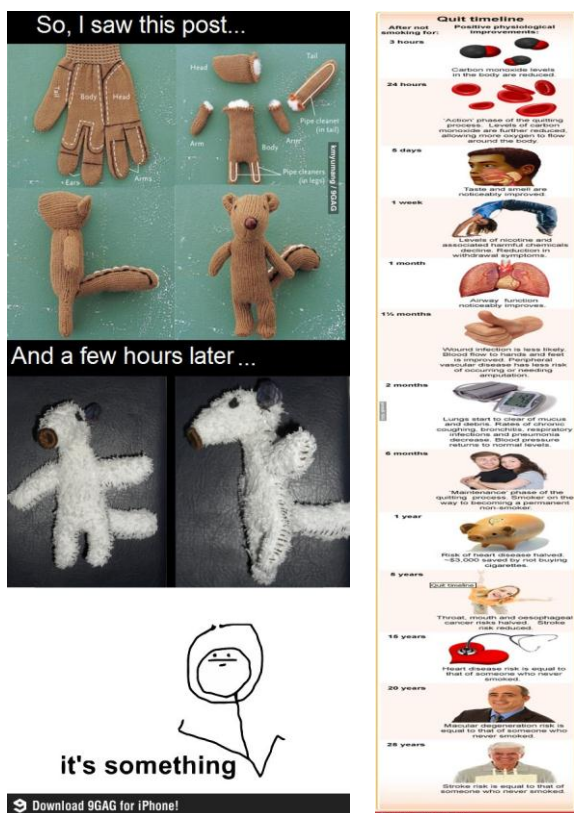
Page. Halaman *Hot Page* merupakan halaman yang paling banyak diakses pengunjung, dan untuk mencapai halaman *Hot Page* tidaklah gampang karena membutuhkan jumlah *Like* yang cukup banyak. Contoh gambar yang berada pada *Hot Page* dapat dilihat pada Gambar 6.



Sumber: 9gag.com

Gambar 6. Screenshoot *Hot Page* 9GAG

Meskipun fungsi utama website 9GAG adalah untuk menampilkan gambar-gambar yang lucu, pada website 9GAG juga terdapat beberapa video lucu dan gambar-gambar yang berisi informasi yang bermanfaat. Contoh beberapa gambar yang berisi informasi dapat dilihat pada Gambar 7.



Sumber: <http://9gag.com/gag/6819842> dan <http://9gag.com/gag/6820088>

Gambar 7. Contoh gambar yang bermanfaat seperti pembuatan boneka (kiri) dan keuntungan berhenti merokok (kanan)

Perkembangan 9GAG

9GAG mulai berkembang pada bulan Oktober tahun 2008, setelah mengikuti proyek *startup*. Meski demikian, perkembangan 9GAG tidaklah mulus. Pada akhir tahun 2011, mereka sempat memiliki konflik dengan pengguna website 4chan. Konflik tersebut dipancing oleh pengguna 9GAG yang mengaku sebagai pencipta *meme* yang berasal dari 4chan. *Watermark* (penanda) pada bagian bawah setiap gambar yang diambil dari 9GAG juga merupakan salah satu faktor yang menunjukkan bahwa 9GAG yang menciptakan gambar. Pada 20 Desember 2011, anggota 4chan marah dan merencanakan serangan pada website 9GAG dengan memasang foto-foto menjijikkan dan menyeramkan pada website 9GAG. Untungnya para loyalis 9GAG saling bahu-membahu untuk men-*dislike* foto-foto tersebut sehingga tidak sampai muncul di halaman *Trending Topics* atau *Hot Page*.

Ray Chan mengungkapkan bahwa perkembangan 9GAG merefleksikan fokus tim pada *user experience*, kesederhanaan tampilan tanpa iklan yang mengganggu. Selain itu, 9GAG juga mampu terintegrasi sempurna pada sistem komentar pada Facebook. Alhasil pengguna bisa memasang langsung gambar 9GAG pada Facebook. Chan juga mengatakan bahwa mereka ingin 9GAG menjadi tempat yang dimana orang-orang akan mengunjunginya ketika mereka ingin menghabiskan waktu yang mereka miliki dan tertawa. Mereka ingin membuat dunia menjadi tempat yang lebih bahagia. (Gannes, 2013) Dalam perkembangannya, 9GAG juga telah beberapa kali mengubah tampilan logonya. Perubahan logo ini dapat dilihat pada Gambar 8 dan Gambar 9.



Follow @9GAG on Pinterest!

Sumber: 9GAG.com
 Gambar 8. Logo 9GAG tahun 2008 hingga 2012

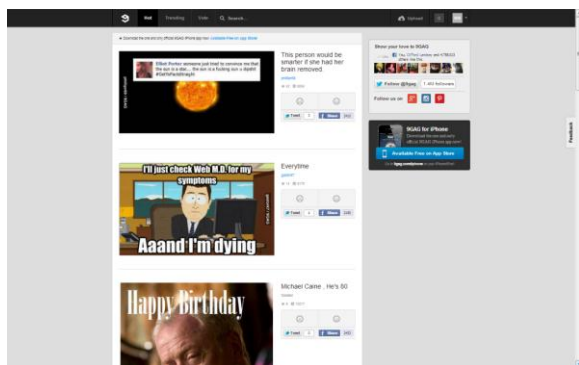


Sumber: wikipedia.org

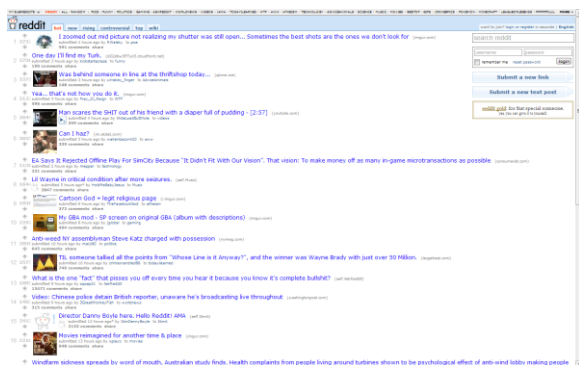
Gambar 9. Logo 9GAG tahun 2013

Perbandingan 9GAG dengan website sejenis

Salah satu kelebihan dari website 9GAG adalah kesederhanaan tampilannya yang memberikan kemudahan bagi *user* untuk mengakses situs tersebut. Jika dibandingkan dengan website sejenis seperti Reddit dan 4chan, Reddit dan 4chan memiliki *subforum* yang beragam dan terlihat lebih rumit. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 10, Gambar 11, dan Gambar 12.



Gambar 10. Screenshot website 9GAG.com

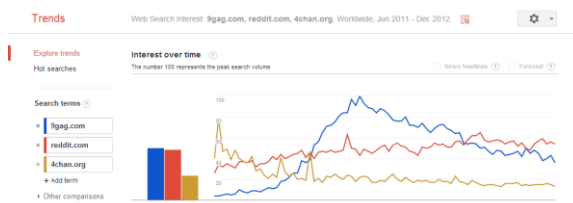


Gambar 11. Screenshot website reddit.com



Gambar 12. Screenshot website 4chan.com

Jika dibandingkan menggunakan Google Trends (website yang digunakan untuk mengetahui maupun membandingkan statistik penggunaan suatu website), 9GAG berada pada urutan pertama, Reddit pada urutan kedua, sedangkan 4chan pada urutan ketiga. Gambar perbandingan statistik dapat dilihat pada Gambar 13.



Sumber: www.google.com/trends

Gambar 13. Statistik penggunaan website 9GAG.com (biru), Reddit.com (merah), dan 4chan.org (coklat) Juni 2011 sampai Desember 2012

Pembahasan Hasil Penelitian

Responden berjenis kelamin laki-laki berada di antara median dan kuartil 3, sedangkan perempuan berada di antara kuartil 1 dan median. Jadi mayoritas responden yang mengisi kuisioner adalah laki-laki. Data ini digunakan untuk memberikan informasi mengenai jenis kelamin responden yang mengisi kuesioner.

Responden yang mengakses internet lebih dari 5 jam per harinya berada di antara median dan kuartil 3, yang mengakses internet 3-5 jam per harinya berada di antara kuartil 1 dan median, sedangkan yang mengakses internet kurang dari 3 jam per harinya berada di antara minimal dan kuartil 1. Jadi mayoritas responden mengakses internet selama lebih dari 5 jam per harinya. Data ini digunakan untuk mengetahui apakah responden sesuai dengan populasi yang dituju (pengguna media sosial online).

Responden yang mengetahui *Rage Face* berada di antara kuartil 3 dan maksimal, sedangkan yang tidak mengetahuinya berada pada minimal dan kuartil 1. Jadi mayoritas responden telah mengetahui *Rage Face*. Data ini digunakan untuk mengetahui apakah

responden mengetahui ilustrasi *Rage Face* atau tidak. Jika responden tidak mengetahui *Rage Face*, maka jawaban responden yang berhubungan dengan *Rage Face* tidak akan dimasukkan (karena tidak valid).

Dari 45 responden yang mengetahui *Rage Face*, responden yang tertarik pada *Rage Face* karena ekspresinya yang lucu berada di antara kuadran 3 dan maksimal, yang tertarik pada *Rage Face* karena ceritanya yang lucu dan ilustrasinya simpel berada di antara minimal dan kuadran 1, dan yang tidak tertarik juga berada pada minimal dan kuadran 1. Jadi mayoritas responden menyukai *Rage Face* karena ekspresinya yang lucu. Data ini digunakan untuk mengetahui alasan responden menyukai ilustrasi *Rage Face*.

Dari 45 responden yang mengetahui *Rage Face*, responden yang pernah mengakses 9GAG berada di antara kuadran 3 dan maksimal, sedangkan yang tidak pernah mengakses 9GAG berada di antara minimal dan kuadran 1. Jadi mayoritas responden pernah mengakses 9GAG. Data ini digunakan untuk mengetahui apakah responden pernah mengakses 9GAG atau tidak. Jika responden tidak pernah mengakses 9GAG, maka jawaban responden yang berhubungan dengan 9GAG tidak akan dimasukkan (karena tidak valid).

Dari 43 responden yang pernah mengakses 9GAG, responden yang mengakses 9GAG setiap hari berada di antara kuadran 1 dan median, yang mengakses 9GAG 3-5 hari berada di antara minimal dan kuadran 1, sedangkan yang mengakses kurang dari 3 hari berada di antara median dan kuadran 3. Jadi mayoritas responden mengakses 9GAG selama kurang dari 3 hari. Data ini digunakan untuk mengetahui frekuensi akses website 9GAG yang dilakukan oleh responden (responden yang pernah mengakses 9GAG).

Dari 43 responden yang pernah mengakses 9GAG, responden yang mengetahui 9GAG dari browsing internet maupun *share* dari beberapa website berada di antara median dan kuadran 3, sedangkan yang mengetahui 9GAG dari teman maupun kenalan berada di antara kuadran 1 dan median. Jadi mayoritas responden mengetahui 9GAG dari browsing internet maupun *share* dari beberapa website. Data ini digunakan untuk memberikan informasi darimana responden mengetahui adanya website 9GAG.

Dari 43 responden yang pernah mengakses 9GAG, responden yang pertama kali tertarik pada 9GAG karena *Rage Face* berada di antara median dan kuadran 3, sedangkan yang tertarik pada 9GAG karena ilustrasi lainnya berada di antara minimal dan kuadran 1. Jadi mayoritas responden cukup tertarik pada 9GAG karena ilustrasi *Rage Face* pada saat pertama kali mengakses 9GAG. Data ini digunakan

untuk mengetahui ilustrasi apa yang membuat responden tertarik untuk mengakses 9GAG.

Dari 43 responden yang pernah mengakses 9GAG, responden yang menyukai *Rage Face* berada di antara kuadran 1 dan median, sedangkan yang menyukai ilustrasi lainnya berada di antara minimal dan kuadran 1. Jadi mayoritas responden tertarik pada *Rage Face*, meskipun tidak banyak yang sangat menyukai *Rage Face*. Data ini digunakan untuk mengetahui ilustrasi apa yang paling disukai oleh responden dari website 9GAG.

Dari 43 responden yang pernah mengakses 9GAG, responden yang kurang menyukai Advice animal dan gambar yang berisi informasi menarik berada di antara kuadran 1 dan median, sedangkan yang menyukai ilustrasi lainnya berada di antara minimal dan kuadran 1. Jadi mayoritas responden kurang tertarik pada *Rage Face*, meskipun tidak banyak yang tidak menyukai Advice animal dan gambar yang berisi informasi menarik. Data ini digunakan untuk mengetahui ilustrasi apa yang paling kurang disukai oleh responden dari website 9GAG.

Dari 45 responden yang mengetahui *Rage Face*, responden yang sering melihat ilustrasi *Rage Face* melalui 9GAG dan Facebook (melalui *fanpage* maupun *share* gambar) berada di antara kuadran 1 dan median, sedangkan yang sering melihat ilustrasi *Rage Face* melalui website maupun aplikasi handphone berada di antara minimal dan kuadran 1. Jadi mayoritas responden sering melihat ilustrasi *Rage Face* melalui 9GAG dan Facebook (*fanpage* dan *share*), meskipun tidak banyak yang sering melihat *Rage Face* dari website 9GAG maupun Facebook (*fanpage* dan *share*). Data ini digunakan untuk memberikan informasi mengenai dimanakah responden lebih sering melihat ilustrasi *Rage Face*.

Dari 43 responden yang pernah mengakses 9GAG, responden yang akan tetap mengakses 9GAG jika tidak ada ilustrasi *Rage Face* (sebanyak 29 responden) berada di antara median dan kuadran 3, sedangkan yang tidak akan mengakses 9GAG jika tidak ada ilustrasi *Rage Face* (sebanyak 14 responden) berada di antara kuadran 1 dan minimal. Jadi mayoritas responden akan tetap mengakses 9GAG meskipun tidak ada ilustrasi *Rage Face*. Dari 29 responden yang akan tetap mengakses 9GAG jika tidak ada *Rage Face*, kebanyakan dari mereka (26 dari 29 responden yang menjawab akan tetap mengakses 9GAG) memiliki alasan karena masih banyak gambar-gambar lain yang lucu selain *Rage Face*. Data ini digunakan untuk mengetahui apakah *Rage Face* benar-benar mempengaruhi minat akses responden terhadap 9GAG.

Pengujian Hipotesis

Pada pembahasan sebelumnya, penulis mengajukan hipotesa bahwa *Rage Face/Rage Comic* memiliki pengaruh terhadap frekuensi kunjungan, khususnya pada website 9GAG atau *fanpage* 9GAG di Facebook.

Berdasarkan data yang diperoleh, *Rage Face* memiliki pengaruh terhadap frekuensi kunjungan awal (minat untuk mengakses pertama kalinya) ke website 9GAG. Pada Tabel 1, dapat dilihat bahwa *Rage Face* cukup menarik perhatian responden saat pertama kali mengunjungi website 9GAG. *Rage Face* juga diminati oleh mayoritas responden, namun yang menyukainya tidak lebih dari setengah responden (di bawah median). Jadi *Rage Face* tidak begitu disukai secara dominan, tetapi *Rage Face* juga tidak kurang disukai oleh responden.

Pada Tabel 1, mayoritas responden mengakses 9GAG (baik melalui website 9GAG maupun website dan aplikasi lainnya) kurang dari 3 hari per minggunya, padahal mayoritas responden mengakses internet lebih dari 5 jam per harinya. Responden akan tetap mengakses 9GAG, meskipun tidak ada *Rage Face* pada website 9GAG (alasan karena masih banyak gambar-gambar lain yang lucu selain *Rage Face*).

Pembahasan Hasil Pengujian

Dari pembahasan pada bagian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *Rage Face* hanya berpengaruh pada kunjungan awal (minat untuk mengakses pertama kalinya) ke 9GAG, tetapi tidak begitu berpengaruh pada kunjungan-kunjungan selanjutnya. Jika demikian, maka ilustrasi *Rage Face* dapat memiliki kemungkinan untuk mempengaruhi website lainnya.

Berdasarkan data pada Tabel 1, *fanpage* Facebook (9GAG) dan website 9GAG merupakan pilihan mayoritas responden terhadap frekuensi minat akses terhadap ilustrasi *Rage Face*. Karena 9GAG dan Facebook sama-sama berada pada nilai kuadran 1 dan median, maka *Rage Face* memiliki pengaruh terhadap frekuensi akses ilustrasi *Rage Face* terhadap website 9GAG maupun *fanpage* Facebook (9GAG). Tetapi karena 9GAG dan *fanpage* Facebook (9GAG) berada di antara kuadran 1 dan minimal, maka kedua website tersebut tidak ada yang mendominasi minat akses terhadap kedua website tersebut.

Jadi hipotesa yang diajukan penulis kurang tepat, karena *Rage Face* kurang memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap frekuensi kunjungan pada website 9GAG maupun *fanpage* 9GAG di Facebook (tidak ada mayoritas responden yang benar-benar berada pada nilai median hingga kuadran 3). Namun demikian, *Rage Face* hanya berpengaruh pada kunjungan awal (minat untuk mengakses pertama kalinya) ke 9GAG saja. Hal ini ditunjukkan melalui

jawaban responden yang memilih akan tetap mengakses 9GAG meskipun tidak ada *Rage Face*. Dari kebanyakan responden yang memilih untuk tetap mengakses 9GAG meskipun tidak ada *Rage Face*, memiliki alasan karena masih banyak gambar-gambar lain yang lucu selain *Rage Face*.

Simpulan

Hasil pengujian hipotesa yang dilakukan menunjukkan bahwa hipotesa penulis kurang tepat. Sebanyak 29 dari 43 responden yang pernah mengakses 9GAG memilih untuk tetap mengakses 9GAG meskipun tidak ada *Rage Face*. Ini menunjukkan minat akses responden (yang pernah mengakses 9GAG) terhadap *Rage Face* pada website 9GAG tidak begitu besar. Dari hasil kuesioner yang didapat, rata-rata responden akan tetap mengakses 9GAG (jika tidak ada *Rage Face*) adalah karena masih banyak gambar-gambar lain yang lucu selain *Rage Face*. Tetapi untuk minat akses saat kunjungan awal (minat untuk mengakses pertama kalinya), *Rage Face* memiliki pengaruh yang cukup besar (sebanyak 26 dari 43 responden yang mengetahui 9GAG tertarik mengunjungi 9GAG karena *Rage Face*).

Ilustrasi *Rage Face* juga disukai karena ekspresinya yang tepat sasaran (34 dari 45 responden yang mengetahui *Rage Face* menyukai *Rage Face* karena ekspresinya yang tepat sasaran). Maksud dari ilustrasi yang tepat sasaran adalah sebuah ilustrasi yang sesuai dengan target pembacanya (dalam hal ini pengguna internet) Dari sini dapat kita pelajari bahwa desain ilustrasi karakter yang menarik adalah sebuah karakter yang dapat memunculkan karakteristiknya dengan cara yang unik (meskipun gambarnya tidak terlalu bagus). Contohnya seperti karakter *Rage Face* yang digambar secara amatir dan muncul dengan cerita-cerita lucunya.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan pimpinan-Nya yang telah penulis terima selama melaksanakan tugas akhir ini, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang telah berperan sehingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini, antara lain :

1. P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
2. Hen Dian Yudani, S.T., selaku dosen pembimbing II yang juga telah membimbing, meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.

3. Andrian Dektisa Hagijanto, S.Sn., M.Si. selaku Dekan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.
4. Ani Wijayanti Suhartono, S.Sn., M.Med.Kom., selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.
5. Maria Nala Damayanti, S.Sn., selaku Koordinator Skripsi Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.
6. Segenap dosen dan staff pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.
7. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan secara moril dan material.
8. Dan juga teman-teman yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. (2010) *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bellis, Mary. (2013). *The History of Comic Books*. Diunduh 16 Desember 2013 dari <http://inventors.about.com/od/cstartinventions/a/comics.htm>

Bernardy, Garry. (2011). 9GAG: Website Komedi dari Hongkong. Diunduh 14 Desember 2012 dari <http://www.computesta.com/blog/2012/04/9gag-situs-komedi-dari-hongkong/#.UMrXQeQ3vjB>

Connor, Tom. (2012). Fffuuuuuuuu: The Internet anthropologist's field guide to rage faces. Diunduh 2 Maret 2013 dari <http://arstechnica.com/tech-policy/2012/03/the-internet-anthropologists-field-guide-to-rage-faces/>

Dawkins, Richard. (2006). *The Selfish Gene 30th anniversary edition*. Diunduh 3 Feb. 2013 dari <http://www.arvindguptatoys.com/arvindgupta/selfishgene-dawkins.pdf>

Gannez, Liz. (2013). Meet 9GAG, the Community Comedy Site That's Growing Like Crazy. Diunduh 15 Maret 2013 dari <http://allthingsd.com/20120412/meet-9gag-the-community-comedy-site-thats-growing-like-crazy/>

Lidianti. (2010). Psikodiagnostik III - Pusat Pengembangan Bahan Ajar. Diunduh 9 Maret 2013 dari <http://kk.mercubuana.ac.id/files/61041-2-913753843200.doc>

Sav. (2012), Rage Comics - Know Your Meme. Diunduh 5 Februari 2013 dari <http://knowyourmeme.com/memes/rage-comics>

Sedarmayanti, dan Hidayat, Syarifudin. (2011). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Mandar Maju.

(2013). Top 15 Most Popular Social Networking Sites | February 2013 - The Business Knowledgebase. Diunduh 6 Februari 2013 dari <http://www.ebizmba.com/articles/social-networking-websites>

Warsito, Arki R. (2012). Menjaga Stamina Bisnis Startup - Kompasiana. Diunduh 6 Februari 2013 dari <http://ekonomi.kompasiana.com/bisnis/2012/09/22/menjaga-stamina-bisnis-startup-495267.html>

Lampiran

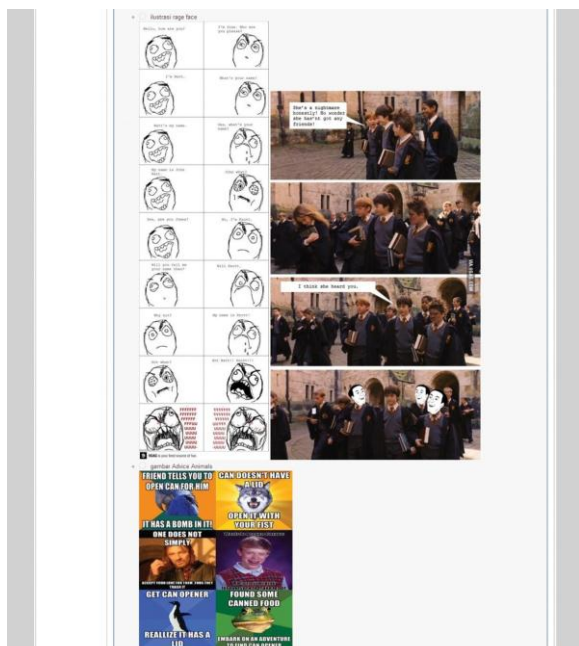
Lampiran 1: Screenshot Kuesioner

The screenshot shows a web-based survey titled "Survei 9gag & rage face". The survey is in Indonesian and includes the following questions and options:

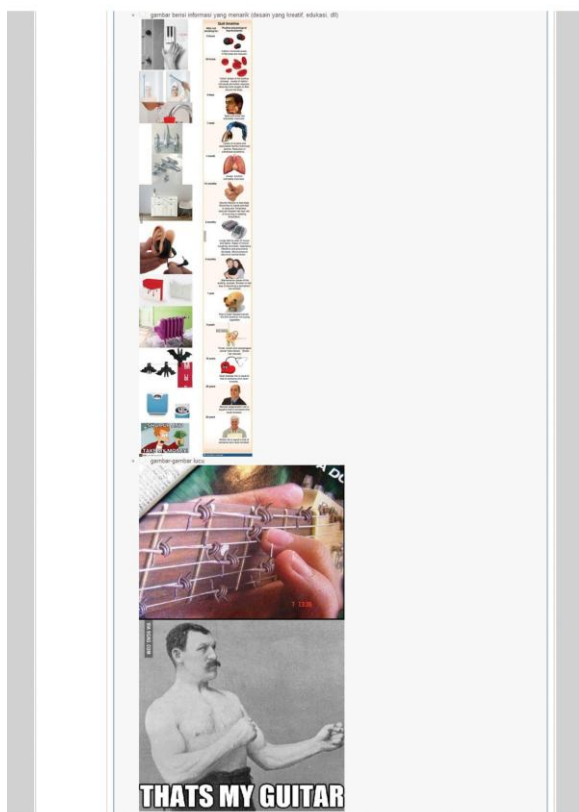
- Siapa yang menjawab?**
 - 18 tahun ke bawah
 - 19-20 tahun
 - 21 tahun ke atas
- Jenis kelamin anda? ***
 - laki-laki
 - perempuan
- Seberapa sering anda menggunakan internet? ***
 - kurang dari 3 jam sehari
 - 3-6 jam sehari
 - lebih dari 6 jam sehari
- Seberapa sering anda membaca meme face berikut ini? ***
 - tidak
 - kadang-kadang
 - sering
- Apakah anda mengetahui? Apa yang membuat anda membaca meme face tersebut? (jika tidak tahu, tulis tidak tahu pada kolom other) ***
 - tidak
 - kadang-kadang
 - sering
- Apakah anda pernah menggunakan 9GAG? ***
 - tidak
 - sering
- Seberapa sering anda menggunakan 9gag? ***
 - kurang dari 3 hari seminggu
 - 3-5 hari dalam seminggu
 - setiap hari
- Apakah anda mengetahui / mengenal 9gag? ***
 - tidak
 - sering
- Apakah anda pernah menggunakan 9gag? ***
 - tidak
 - sering

The survey also includes a grid of various rage face images for identification, such as "PINKY RAGE", "MEL GUNTER", "LOL", and "PICKY RAGE".

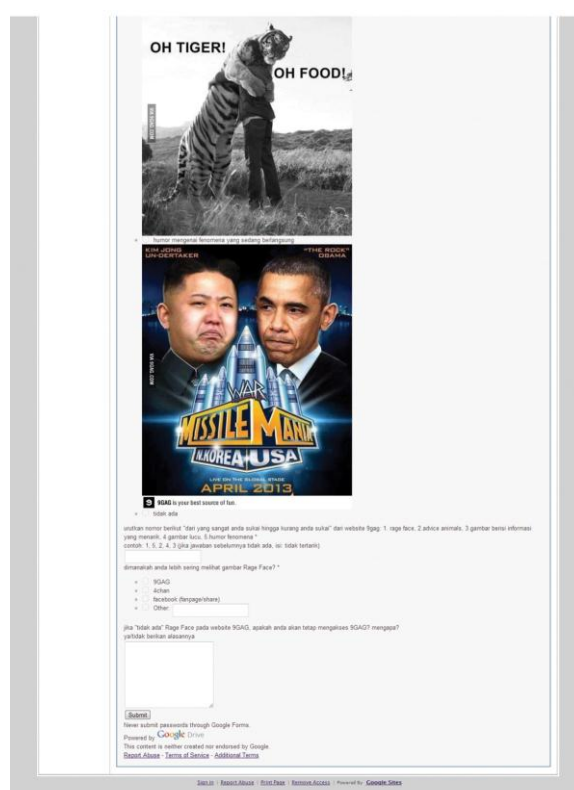
Lampiran 1: Screenshot Kuesioner (sambungan)



Lampiran 1: Screenshot Kuesioner (sambungan)



Lampiran 1: Screenshot Kuesioner (sambungan)



Lampiran 2: Hasil Kuesioner

No.	Pertanyaan	Jawaban	Responden
1.	Berapa usia Anda?	18-25 tahun	50 orang
2.	Jenis kelamin Anda?	Laki-laki	32/50 orang
		Perempuan	28/50 orang
3.	Berapa jam dalam satu hari Anda menggunakan internet?	Kurang dari 3 jam	5/50 orang
		3-5 jam	15/50 orang
		Lebih dari 5 jam	30/50 orang
4.	Tahukah Anda ilustrasi <i>Rage Face</i> ?	Ya	45/50 orang
		Tidak	5/50 orang
5.	Jika Anda mengetahuinya, apa yang menarik dari ilustrasi tersebut?	Ekspresi karakternya yang lucu / tepat sasaran	34/45 orang
		cerita komiknya yang lucu	8/45 orang
		Ilustrasinya	2/45 orang

		simple, mudah dikenali	
		Tidak tertarik	1/45 orang
6.	Pernahkah Anda mengakses 9GAG? (dari website 9GAG, aplikasi <i>handphone</i> , <i>fanpage</i> Facebook, Twitter, dll)	Pernah	43/45 orang
		Tidak	2/45 orang
7	Berapa hari dalam dalam seminggu Anda mengakses 9GAG?	Kurang dari 3 hari	23/43 orang
		3-5 hari dalam seminggu	8/43 orang
		Setiap hari	12/43 orang
8.	Darimanakah Anda mengetahui / menenal 9GAG?	Browsing sendiri / <i>share</i> dari website	22/43 orang
		Diinformasi kan oleh teman / kenalan	21/43 orang
9.	Ilustrasi apa yang pertama kali membuat Anda tertarik pada website 9GAG?	Ilustrasi <i>Rage Face</i>	26/43 orang
		Gambar Advice Animals	5/43 orang
		Gambar- gambar yang berisi informasi menarik	2/43 orang
		Gambar- gambar lucu	5/43 orang
		Humor mengenai fenomena yang sedang berlangsung	3/43 orang
		Tidak ada	2/ 43 orang
10.	Urutan pertama dari ilustrasi	<i>Rage Face</i>	20/43 orang

	yang ada pada website 9GAG yang paling disukai	Gambar Advice Animals	2/43 orang
		Gambar- gambar yang berisi informasi menarik	5/43 orang
		Gambar- gambar lucu	8/43 orang
		Humor mengenai fenomena yang sedang berlangsung	7/43 orang
		Tidak ada	1/43 orang
11.	Urutan terakhir dari ilustrasi yang ada pada website 9GAG yang paling disukai	<i>Rage Face</i>	5/43 orang
		Gambar Advice Animals	14/43 orang
		Gambar- gambar yang berisi informasi menarik	14/43 orang
		Gambar- gambar lucu	4/43 orang
		Humor mengenai fenomena yang sedang berlangsung	5/43 orang
		Tidak ada	1/43 orang
12.	Dimanakah Anda lebih sering melihat gambar <i>Rage Face</i> ?	9GAG	20/45 orang
		Facebook (<i>fanpage/sh are</i>)	21/45 orang
		Website lain dan aplikasi <i>handphone</i>	4/45 orang

13.	Jika "tidak ada" <i>Rage Face</i> pada website 9GAG, apakah Anda akan tetap mengakses 9GAG?	Ya	29/43 orang
		Tidak	14/43 orang