

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era global seperti sekarang ini, dalam melakukan komunikasi manusia tidak hanya melakukan pertemuan tatap muka atau melakukan komunikasi melalui telepon atau pesan singkat (*Short Message Service / SMS*). Seiring berkembangnya zaman, banyak sekali aplikasi – aplikasi yang menjadi media atau sarana manusia untuk berkomunikasi.

Saat ini, masyarakat tidak perlu untuk mempunyai nomor telepon genggam orang yang ingin diajak berkomunikasi. Bahkan, dikalangan remaja banyak remaja yang tidak mengingat nomor telepon genggam mereka sendiri. Banyak remaja yang memanfaatkan aplikasi komunikasi untuk berkomunikasi hanya dengan menggunakan *ID* atau *Username*, lalu sesama telepon genggam dapat berkoneksi satu dengan lainnya.

Aplikasi komunikasi sebenarnya sudah ada sejak adanya fenomena MIRC pada komputer, tetapi aplikasi menjadi *trend* dikalangan masyarakat dimulai dengan adanya *Blackberry Messenger (BBM)*, yang dulu hanya bisa dinikmati pada pengguna *smartphone* Blackberry tetapi sekarang bisa dimanfaatkan juga pada *smartphone* berbasis *iOs* dan *Android*. Setelah munculnya fenomena *BBM* dikalangan masyarakat, banyak aplikasi komunikasi lainnya yang bermunculan seperti *Whatsapp Messenger*, *Line*, *Kakaotalk*, *Beetalk* dan masih banyak lagi.

Line merupakan salah satu aplikasi komunikasi yang sangat fenomenal dikalangan masyarakat. Aplikasi komunikasi *LINE* merupakan aplikasi pertama yang muncul dengan tawaran *FREE CHAT*, *FREE CALL* dan *FREE VIDEO CALL*. Artinya aplikasi komunikasi *Line* menyediakan banyak keuntungan hanya dengan menginstal nya di *smartphone* kita. Aplikasi *Line* awalnya menyediakan fitur gratis *chatting*, gratis telepon dan juga gratis panggilan video. Jika anda menginstal aplikasi *Line* pada *smartphone* anda serta adanya jaringan internet yang memadai, anda dapat memanfaatkan fitur – fitur tersebut tanpa tersedotnya pulsa pada ponsel anda.

Untuk menjadi teman dengan orang lain pada aplikasi komunikasi Line, anda hanya cukup menambah teman anda dengan memasukkan *ID* Line teman anda atau jika anda menyimpan nomor telepon genggam teman anda yang juga menginstal aplikasi Line pada ponsel nya, maka otomatis anda akan menjadi teman pada aplikasi Line dengan teman anda tersebut.

Selain Line, aplikasi komunikasi lainnya seperti *Whatsapp*, *Kakaotalk* dan *Beetalk* juga merupakan contoh aplikasi komunikasi yang ada di Indonesia dan menyediakan fitur-fitur yang serupa dengan Line. Aplikasi-aplikasi tersebut menyediakan fitur *free chat*, *free call*, *free video call* dan juga stiker.

Aplikasi Line menjadi semakin lebih menarik daripada aplikasi komunikasi adalah dengan adanya stiker yang menjadi daya tarik sendiri bagi para pengguna nya saat sedang chatting. Jika pada aplikasi komunikasi BBM hanya menyediakan emoticon, untuk menarik masyarakat agar mengunduh aplikasi Line, Line menyediakan stiker yang menarik yang dapat mewakili perasaan anda saat anda sedang *chatting* dengan teman anda. Dengan menggunakan aplikasi Line, kita juga dapat mengirimkan gambar, pesan suara, dan juga video.

Sekarang, aplikasi Line tidak hanya menyediakan ketiga fitur tersebut tetapi juga adanya fitur *Timeline*, dimana pada *timeline* tersebut, kita dapat mengupdate status, serta mengetahui status terbaru teman – teman kita. Status yang kita perbaharui bisa ditambahkan gambar dan juga stiker yang ada pada Line. Selain itu, Line juga menambahkan banyak aplikasi terbaru seperti *Games* yang juga menarik bagi para pengguna Line agar terus menggunakan Line.

Menurut Wikipedia : Line dikembangkan oleh perusahaan Jepang bernama NHN Corporation. LINE pertama kali dirilis pada Juni 2011 dan mulanya hanya dapat digunakan pada sistem iOS dan Android. Setelah sukses pada kedua sistem tersebut LINE masuk dalam sistem operasi besutan BlackBerry. Lalu pada tahun 2012, LINE resmi meluncurkan aplikasi yang dapat digunakan pada perangkat Mac dan Windows.

Fitur stiker pada aplikasi Line merupakan salah satu daya tarik bagi masyarakat untuk mengunduh aplikasi Line. Line merupakan aplikasi komunikasi pertama yang memberikan stiker pada saat *chat* agar pengguna yang sedang melakukan *chat* dapat mengungkapkan ekspresi nya kepada teman *chat* nya.

Stiker pada Line ada yang dapat diunduh secara gratis dan ada juga yang hanya bisa diunduh dengan membeli koin. Pembelian koin dapat dilakukan dengan pulsa pada ponsel kita. Stiker pada Line awalnya hanya memberikan karakter – karakter khas Line, seperti James, Brown, Cony.

Seiring dengan berjalannya waktu, stiker pada Line semakin beragam. Stiker tidak hanya merupakan karakter – karakter khas Line, tetapi juga animasi – animasi atau tokoh – tokoh yang ada di masyarakat. Karakter – karakter pada aplikasi Line banyak didominasi oleh karakter yang sedang fenomenal di masyarakat.

Stiker Elsa yang diambil dari karakter kartun Frozen merupakan salah satu contohnya. Awalnya, stiker pada Line hanya stiker yang merupakan gambar. Lalu setelah itu, stiker pada Line dapat bergerak, seperti memeluk atau menandakan marah yang benar – benar dapat mewakili ekspresi si pengguna saat *chatting*.

Di Indonesia, stiker yang dapat bergerak dan dapat diunduh gratis adalah stiker versi Joe Taslim dan Sandra Dewi. Stiker tersebut sempat menjadi fenomenal terutama dikalangan remaja. Setelah itu, Line mengeluarkan stiker bergambar dengan tulisan yang apabila stiker tersebut disentuh, stiker tersebut akan mengeluarkan suara sesuai dengan tulisan yang ada pada stiker tersebut.

Stiker yang begitu terkenal adalah stiker versi “Ciao Bella, Syahrini”. Stiker tersebut begitu fenomenal, karena stiker tersebut menampilkan seorang penyanyi yang sedang menjadi perhatian dikalangan masyarakat. Syahrini merupakan sosok yang selalu menciptakan *jargon – jargon* yang akhirnya diingat oleh masyarakat Indonesia.

Syahrini menjadi sosok yang banyak dibicarakan orang, mulai dari gaya berpakaian, gaya hidupnya hingga *jargon – jargon* yang telah diciptakannya. Hal itu membuat Syahrini menjadi sosok yang memiliki penggemar serta *haters* secara bersamaan. Stiker Line versi Syahrini menjadi fenomenal karena stiker tersebut merupakan stiker pertama yang mengeluarkan suara, ditambah lagi dengan sosok Syahrini yang sedang menjadi banyak pembicaraan dikalangan masyarakat. Dijadikannya Syahrini sebagai salah satu stiker Line yang banyak diunduh secara gratis, membuat stiker ini menjadi fenomena di masyarakat. Selain

banyaknya masyarakat yang penasaran kepada stiker tersebut dan akhirnya mengunduh Line.

Sebelum adanya stiker Syahrini, Line mengeluarkan stiker versi artis Indonesia lainnya seperti Joe Taslim dan Sandra Dewi. Kedua stiker tersebut tidak sefenomenal stiker Syahrini karena tidak begitu banyak reaksi yang ditimbulkan oleh kedua stiker tersebut dikalangan masyarakat. Salah satu dampak dari fenomena stiker Syahrini adalah banyaknya masyarakat yang antusias untuk mengunduh Line. Hal ini ditunjang dengan adanya banyak sekali lelucon hingga lagu yang dibuat dari suara dan ekspresi Syahrini pada stiker Line tersebut.

Salah satu dampak dari stiker Line Syahrini adalah terciptanya Lagu “Syahrini Sticker Parodi” yang dibuat oleh Edhozell dan Eka Gustiwana yang sangat fenomenal di kalangan masyarakat.

Diciptakannya lagu tersebut membuat fenomena baru dikalangan remaja. Lagu tersebut sering dijadikan lelucon oleh para remaja dan sering dibuat menjadi bahan untuk membuat video parodi seperti *Dubsmash*. Lagu yang diciptakan Edhozell dan Eka Gustiwana tersebut sering digunakan *background* bagi para video *dubsmash* banyak remaja.

Hal ini membuat stiker Line tersebut sangat fenomenal yang membuat banyak remaja penasaran dengan stiker tersebut dan akhirnya tertarik kepada aplikasi komunikasi Line hanya untuk mengetahui stiker Line tersebut.

Siswa SMA Waskito Pamulang merupakan contoh kalangan remaja yang menjadi pengguna aktif aplikasi komunikasi Line. Siswa SMA Waskito sendiri memiliki *official account* Line @ untuk menyebarkan informasi mengenai kegiatan siswa yang ada di sekolah Waskito.

Para siswa juga aktif melakukan kegiatan *chatting* melalui media aplikasi komunikasi Line dalam berkomunikasi sehari – hari. Beberapa siswa SMA Waskito juga membuat video *dubsmash* Syahrini *Sticker Parodi* untuk dijadikan lelucon.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Seberapa Besar Pengaruh Endorser Stiker LINE Versi “Ciao

Bella, Syahrini” Terhadap Pengambilan Keputusan Mengunduh Aplikasi Komunikasi LINE (Survey terhadap siswa SMA Waskito Pamulang)” .

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur besarnya pengaruh endorser Stiker LINE Versi “Ciao Bella, Syahrini” terhadap pengambilan keputusan mengunduh aplikasi komunikasi LINE pada kalangan remaja.

I.4 Manfaat Penelitian

Dengan tujuan yang dikemukakan di atas, maka manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian diharapkan penulis dapat memberikan pengetahuan dan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya di bidang periklanan serta mengetahui sejauh mana penerapan teori – teori ilmu komunikasi dan periklanan yang dikemukakan oleh para ahli dengan kenyataan yang ada di masyarakat.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pihak – pihak atau lembaga yang ingin melakukan kegiatan promosi menggunakan *endorser* terkhususnya dalam bidang aplikasi komunikasi.

I.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini menguraikan teori yang menjadi landasan pokok permasalahan yaitu teori komunikasi, teori periklanan, perilaku konsumen, teori AIDA, endorser, media sosial, unduh, serta kerangka pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai pendekatan penelitian kuantitatif, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, metode pengujian instrumen, teknik analisis data, serta waktu dan tempat penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil penelitian penulis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diberikan terhadap masalah penelitian

DAFTAR PUSTAKA

Berisi judul buku, jurnal, dan bahan – bahan penerbitan lainnya yang dilengkapi dengan tahun terbit, nama pengarang, dan informasi seputar berbagai sumber yang digunakan.

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

