**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Konteks Penelitian**

Pada zaman modernisasi dan globalisasi ini perkembangan informasi teknologi komunikasi sudah sangat maju dan cukup pesat. Ini juga dilandaskan oleh tuntutan masyarakat dimana di keadaan sekarang sangat perlu akan informasi teknologi komunikasi ini. Smartphone adalah sebuah *gadget* ataupun alat yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat guna mengakses informasi dan pertukaran pesan dengan orang lain.

Perkembangan teknologi khususnya pada *smartphone* dimana yang sedang eksis atau digandrungi oleh masyarakat tanpa melihat perbedaan latar belakang sangat pesat. Hal ini lah yang mempengaruhi seorang *Public Relatuons* untuk menjalin hubungan dan komunikasi dengan public atau orang sekitar. Seorang *Public Relations* dapat lebih mudah mendapatkan informasi terbaru yang sedang terjadi dan juga memudahkan proses komunikasi yaitu bertukaran pesan tersebut. Ini jugalah yang menjadikan kenapa *smartphone* itu sendiri sangat berpengaruh dalam memenuhi kebutuhan penggunanya untuk mengakses informasi dan melakukan pertukaran pesan.

 Perkembangan teknologi saat ini berbanding lurus dengan tugas, peran dan fungsi dari *Public Relations* hal ini sebenernya sangat membantu apabila kita memiliki keahlian di bidang ini. Adanya teknologi informasi komunikasi khususnya adalah ranah media internet dan pertukaran data tidak mengesampingkan peran media konvesional seperti media massa cetak, radio, dan televisi. Hal ini dikarenakan masyarakat masih lebih yakin dan percaya akan perkataan yang diucapkan seorang Public Relations di televisi dibanding dengan situs ataupun web. Akan tetapi semua bentuk media yang menunjang kegiatan komunikasi akan saling mendukung juga melengkapi satu sama lain. Hal ini lah yang menjadikan *Public Relations* dituntut untuk bisa peka dan beradaptasi dengan teknologi yang ada agar tujuan ataupun visi dan misinya tercapai baik untuk pribadi, instansi atau perusahaan dan publiknya itu sendiri.

 Terdapat beragam media komunikasi yang ada. Seperti media massa cetak, elektronik dan juga internet. Media massa cetak yang notabennya melakukan media kertas sebagai tempat penulisan dari kata kata dan kalimat yang berisikan pesan dan informasi, media elektronik yang menggunakan media media yang mengantarkan gelombang elektromagnetik supaya bisa menyampikan data yang berisi pesan dan informasi dan disiarkan melalui radio dan televisi juga ada film yang memvisualisasikan lewat audio maupun visual. Terdapat juga media massa internet dimana pertukaran data terjadi dan bisa diakses dimana pun dan kapanpun asalkan terdapat sinyal yang medukung proses pertukaran data. Melalui *smartphone* juga lah ini dapat diakses dengan mudah.

 *Smartphone* atau yang kita kenal dengan telepon pintar, adalah perangkat yang dapat mendukung dan menunjang aktivitas manusia khususnya dibidang teknologi informasi dan komunikasi. Melalui Smartphone kita dapat bertukar pesan, mengakses internet dan hal lainnya yang terdapat didalamnya. *Smartphone* yang beredar di dunia ini dikendalikan oleh sistem operasi. Sistem operasi tersebut antara lain Android, iOS, OS dan Windows Mobile. Android adalah sistem operasi yang rata rata oleh ponsel ponsel produksi asia seperti Samsung, Sony dan lain sebagainya. iOS adalah sistem operasi yang khusus dikeluarkan hanya untuk produk produk Apple seperti iPhone. OS adalah sistem operasi yang digunakan oleh perusahaan *smartphone* blackberry dan windows mobile adalah sistem operasi yang diusung oleh perusahaan Windows, Nokia yang sekarang berganti namanya menjadi Windows Phone.

 Walaupun berbeda-beda sistem operasi tetapi semuanya memiliki satu tujuan yang sama yaitu mendukung pemakainya untuk melakukan kegiatan komunikasi agar komunikasi yang dilakukan bisa lebih cepat dan mudah. Ini lah yang menjadikan *smartphone* sangat diminati sebagai salah satu media yang dipakai untuk mengakses informasi dan komunikasi.

 Pada dasarnya *smartphone* dilengkapi dengan aplikasi-aplikasi penunjang informasi dan pertukaran pesan guna menunjang kelancaran aktivitas komunikasi. Aplikasi yang berisikan berita dan informasi layaknya apa yang disajikan oleh media cetak dan elektronik dan juga aplikasi pertukaran pesan ini dihadirkan dalam fitur *smartphone* agar penggunanya bisa berhubungan dengan orang orang yang dikenal dan dicintainya walaupun mereka berada di tempat yang berbeda dan jauh satu sama lain. Para pengguna *smartphone* sangat antusias akan fitur fitur canggih yang dihadirkan oleh *smartphone* ini.

 Didalam aplikasi *smartphone* terdapat *browser*, fitur ini digunakan untuk penggunanya agar bisa berselancar di dunia maya, entah itu untuk mendapatkan berita yang sedang *update*, informasi yang menambah pengetahuan ataupun informasi yang menunjang aktivitas kegiatan sehari hari seperti info harga tiket kereta, harga bahan pokok ataupun tempat tempat yang menjadi destinasi penggunanya. Aplikasi *browser* atau *search engine*  lainnya sudah banyak kita temui seperti *Google Search, Opera Mini* dan lain sebagainya. Tidak hanya itu saja terdapat aplikasi *messaging,* fitur ini membuat penggunanya bisa bertukar pesan baik berisikan teks, foto ataupun suara dengan orang lain meskipun orang tersebut berbeda lokasi dan berjarak jauh. Fitur ini pun sudah maju dan berkembang yang dimana pada saat ini terdapat aplikasi pesan instan seperti *Line, Whats App, Blackberry Messenger* dan aplikasi-aplikasi pesan instan lainnya. Pengguna cukup mengisikan pulsa *smartphone-*nya dan pengguna *smartphone* sudah bisa memakai fitur dan aplikasi ini. Ini lah yang menjadikan penggunaan dari *smartphone* tersebut menjadi mudah dan efesien.

Di Indonesia, antusias dari masyarakat akan adanya *smartphone* sangatlah besar. Diawal tahun 2010an pasar Blackberry masuk ke Indonesia. Blackberry menghadirkan sebuah *smartphone* yang sangat membantu penggunanya untuk melakukan aktivitas komunikasi. Andalan Blackberry saat itu adalah aplikasi Blackberry Messaging yang memudahkan penggunanya bertukaran pesan tanpa memakai pulsa utama. Lalu disusul oleh iPhone dan juga smartphone lainnya yang mengusung sistem operasi Android. Hal ini-lah yang menunjukan Indonesia berada di tingkat 10 besar di dunia dalam penggunaan *smartphone*. Ini juga terlihat semakin hari semakin banyaknya masyarakat memakai smartphone guna menunjang aktivitasnya. Tidak hanya itu dari segi umur pun tidak dipungkiri bahwa anak sekolah dasar pun sudah menggunakan *smartphone* pada saat ini.

Fungsi dasar *smartphone* ini adalah untuk menunjang kegiatan teknologi informasi dan komunikasi, akan tetapi pada saat ini fitur fitur dan aplikasi lainnya sudah sangat banyak dalam *smartphone* itu sendiri mulai dari aplikasi sosial media seperti *Facebook, Twitter, Path, Instagram* dan lain-lainnya. Aplikasi-aplikasi ini juga membantu penggunanya untuk saling berinteraksi satu sama lain dan ini pun masih dalam ranah aktivitas komunikasi dikarenakan aplikasi-aplikasi tersebut mampu membuat penggunanya berinteraksi dan bersosialisasi satu sama lain walaupun berjauhan dengan orang-orang yang juga menggunakan aplikasi tersebut.

Game (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Sedangkan komputer game adalah permainan video yang dimainkan pada komputer pribadi dan bukan pada konsol permainan ataupun mesin ding dong. Permainan komputer telah berevolusi dari sistem grafis sederhana sampai menjadi kompleks dan mutakhir yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video. Permainan video umumnya menyediakan sistem penghargaan, misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ataupun tantangan yang ada di dalam permainan.

Didalam smartphone juga tedapat fitur dan aplikasi permainan baik itu jenis permainan *offline* maupun *online*, *offline* ialah permainan yang tidak memerlukan data internet untuk memainkannya dan juga biasa dimainkan oleh satu pengguna *smartphone*-nya saja. *Online* ialah permainan yang menggunakan data internet sehingga bisa menghubungkan dengan pengguna lain diluar sana. Permainan *offline* tidak memerlukan kuota dalam penggunaannya, berbeda dengan permainan *online* yang memerlukan kuota yang tidak sedikit untuk memainkannya. Pengguna *smartphone* yang menggunakan media permainan dalam permainan yang dimainkannya disebut dengan *player*.

Adanya fitur dan aplikasi ini peneliti menemukan sedikit kerancuan, karena pada dasarnya *smartphone* itu sendiri memang untuk menunjang kegiatan komunikasi penggunaanya. Bukan untuk menjadikan penggunaan *smartphone* itu sendiri digunakan oleh hal-hal lain apalagi sampai mengganggu kegiatan komunikasi dari penggunanya itu sendiri. Permainan itu sendiri tidak hanya dimainkan oleh pengguna *smartphone* berusia dibawah umur itu sendiri bahkan para dewasa pun menggunakan *smartphone*-nya sebagai media permainan yang dianggap lebih penting dibandingkan kegiatan komunikasi itu sendiri.

Fenomenologi adalah sebuah studi dalam bidang filsafat yang mempelajari manusia sebagai sebuah fenomena. Ilmu fenomenologi dalam filsafat bisa dihubungkan dengan ilmu *hermeneutic*, yaitu ilmu yang mempelajari arti daripada fenomena ini. Dalam pendekatan sastra, fenomenologi memanfaatkan pengalaman intuitif atas fenomena, sesuatu yang hadir dalam refleksi fenomenologis, sebagai titik awal dan usaha untuk mendapatkan fitur-hakekat dari pengalaman dan hakekat dari apa yang kita alami.

Tradisi fenomenologi berkonsetrasi pada pengalaman pribadi termasuk bagian dari individu-individu yang ada saling memberikan pengalaman satu sama lainnya. Komunikasi dipandang sebagai proses berbagi pengalaman atau informasi antar individu melalui dialog. Hubungan baik antar individu mendapat kedudukan yang tinggi dalam tradisi ini. Dalam tradisi ini mengatakan bahwa bahasa adalah mewakili suatu pemaknaan pada suatu hal yang ingin dimaknai. Pada dasarnya fenomenologi adalah suatu tradisi pengkajian yang digunakan untuk mengeksplorasi pengalaman manusia.

Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti sebagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkontruksikan makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka intersubjektif. Intersubjektif terbentuk oleh hubungan kita dengan orang lain.

Menurut hasil pengamatan peneliti, fenomena penggunaan *smartphone* yang terjadi di kalangan Mahasiswa FISIP Universitas Pasundan, fitur dan aplikasi permainan yang ada pada *smartphone* membuat sebagian Mahasiswa lebih memilih menggunakan atau mementingkan *smartphone-*nya untuk keperluan hiburan khususnya di media permainan dibanding untuk kegiatan komunikasi sehari-hari dengan orang lain ataupun orang yang berada disekitarnya. Dan juga menyampingkan untuk sekedar mencari informasi dan pengetahuan yang dihadirkan oleh fitur *smartphone* lainnya.

* 1. **Fokus dan Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan konteks yang diuraikan sebelumnya, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada: **“Bagaimana Fenomena Smarthphone Sebagai Media Permainan di Kalangan Mahasiswa FISIP Universitas Pasundan?”**

**1.2.1 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan dalam fokus penelitian, maka peneliti mengajukan pertanyaan yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana motif penggunaan *smartphone* sebagai media permainan di kalangan mahasiswa FISIP Universitas Pasundan?
2. Bagaimana tindakan penggunaan *smartphone* sebagai media permainan di kalangan mahasiswa FISIP Universitas Pasundan?
3. Bagaimana makna penggunaan *smartphone* sebagai media permainan di kalangan mahasiswa FISIP Universitas Pasundan?

* 1. **Maksud dan Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dimaksudkan dan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai penggunaan *smartphone* menjadi media permainan oleh sebagian para penggunanya, juga mengetahui respon masyarakat akan fenomena yang sedang terjadi ini. Dan untuk memperoleh data juga informasi yang diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program strata satu (S1) konsentrasi hubungan masyarakat Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan.

Sementara untuk tujuan penelitian ini didasarkan pada rincian pertanyaan penelitian yang telah diuraikan, yaitu :

1. Untuk mengetahui motif penggunaan *smartphone* sebagai media permainan di kalangan mahasiswa FISIP Universitas Pasundan.
2. Untuk mengetahui tindakan penggunaan *smartphone* sebagai media permainan di kalangan mahasiswa FISIP Universitas Pasundan.
3. Untuk mengetahui makna penggunaan *smartphone* sebagai media permainan di kalangan mahasiswa FISIP Universitas Pasundan

**1.4 Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana penelitian ini bersifat teoritis tetapi tidak menolak manfaat praktis yang didapat dalam penelitian untuk memecahkan suatu masalah. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat tidak hanya bagi praktikan tetapi bagi pembaca lainnya juga. Kegunaan penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

**1.4.1 Kegunaan Teoritis**

1. Sebagai pengembangan Ilmu Komunikasi, Khususnya bidang kajian hubungan masyarakat menjadi kajian studi fenomenologi.
2. Hasil penelitian ini diharapkan bisa melengkapi kepustakaan dalam bidang hubungan masyarakat tentang studi fenomenologi.
3. Menjadi bahan informasi dan referensi bagi pihak yang membutuhkan, khususnya akademisi dan praktisi.

**1.4.2 Kegunaan Praktis**

1. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam menyikapi penggunaan smartphone sebagai media permainan di tengah-tengah masyarakat khususnya dikalangan mahasiswa.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan berusaha menjadi bahan pertimbangan dalam bahan referensi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan smartphone sebagai media permainan
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan, pemikiran, dan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini

**1.5 Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran memberikan tahapan singkat mengenai tahapan penelitian dari tahap awal sampai dengan tahap akhir. Dasar pemikiran yang peneliti ambil untuk mengambil studi fenomenalogi penggunaan *smartphone* menjadi media permainan sebagai objek penelitian adalah karena penliti tertarik untuk mengetahui penyebab pengguna *smatphone* menggunakan *gadget-*nya sebagai media permainan. Di zaman modernisasi dan globalisasi ini kebutuhan komunikasi sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan manusia. Dilihat dari segi komunikasinya *smartphone* yang seharusnya digunakan penggunanya untuk memperlancar proses komunikasi baik berinteraksi maupun bersosialisasinya, sebagian dari pengguna tersebut menggunakan *smartphone* yang mereka miliki sebagai media permainan dan dibeberapa kasus pun ini sangat menggangu terhadap proses dan kegiatan komunikasinya tersebut.

Istilah fenomenologi diperkenalkan oleh Johann Heirinckh. Meskipun demikian pelopor aliran fenomenologi adalah Edmund Husserl. Jika dikaji lagi Fenomenologi itu berasal dari *phenomenon* yang berarti realitas yang tampak. Dan *logos* yang berarti ilmu. Jadi fenomenologi adalah ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan dari realitas yang tampak.

Berdasarkan panduan yang digunakan dalam penlitian ini adalah Teori Fenomenalogi dalam buku Kuswarno mengatakan bahwa :

**Fenomenalogi merupakan pendekatan yang beranggapan bahwa fenomena bukanlah realitas yang berdiri sendiri. Fenomena yang tampak merupakan objek yang penuh dengan makna yang transdental. Untuk mendapatkan nilai kebenaran yang sesungguhnya, maka harus menerobos melalui fenomena yang tampak itu. (Kuswanto, 2008:210)**

 Fenomenologi tidak berasumsi bahwa penilitan mengetahui arti sesuatu bagi orang-orang yang sedang diteliti. Yang ditekankan disini ialah fenomenalogi melihat aspek subjektif dan perilaku manusia. Mereka berusaha masuk kedalam dunia konseptual para subjek yang ditelitinya sedemikian rupa hingga mereka mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian yang dikembangkan oleh mereka di sekitar peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-harinya.

Fenomena yang tampak adalah refleksi dari realitas yang tidak dapat berdiri sendiri, karena ia memiliki makna yang memerlukan penafsiran yang lebih lanjut. Tokoh-tokoh fenomenologi ini diantaranya Edmund Husserl, Alfred Schutz dan Peter L. Berfer dan lainnya.

Tujuan dari fenomenologi, seperti yang dikemukakan oleh **Husserl:**

**Untuk mempelajari fenomena manusia tanpa mempertanyakan penyebabnya, realitas yang sebenarnya, dan penampilannya. Husserl mengatakan, “Dunia kehidupan adalah dasar makna yang dilupakan oleh ilmu pengetahuan.” Kita kerap memaknai kehidupan tidak secara apa adanya, tetapi berdasarkan teori-teori, refleksi folosofis tertenntu, atau berdasarkan penafsiran-penafsiran yang diwarnai oleh kepentingan-kepentingan, situasi kehidupan, dan kebiasaan-kebiasaan kita.**

Maka fenomenologi menyerukan *zuruck zu de sachen selbst* (kembali kepada benda-benda itu sendiri), yaitu upaya untuk menemukan kembali dunia kehidupan.

Terdapat dua garis besar di dalam pemikiran fenomenologi, yakni fenomenologi transsendental seperti yang digambarkan dalam kerja Edmund Husserl dan fenomenologi sosial yang digambarkan oleh Alfred Schutz. Menurut Deetz (Ardianto, dkk:2007:127) dari dua garis besar tersebut (Husserl dan Schutz) terdapat tiga kesamaan yang berhubungan dengan studi komunikasi, yakni pertamaprinsip yang paling dasar dari fenomenologi yang secara jelas dihubungkan dengan idealisme Jerman adalah bahwa pengetahuan tidak dapat ditemukan dalam pengalaman eksternal tetapi dalam diri kesadaran individu. Kedua, makna adalah diservasi dari potensialitas sebuah objek atau pengalaman yang khusus dalam kehidupan pribadi. Esensinya, makna yang berasal dari suatu objek atau pengalaman akan bergantung pada latar belakang individu dan kejadian-kejadian tertentu dalam hidup. Ketiga, kalangan fenomenolog percaya bahwa dunia dialami dan makna dibangun melalui bahasa. Ketiga dasar fenomenologi ini mempunyai perbedaan derajat signifikansi, bergantung pada aliran tertentu pemikiran fenomenologi yang akan di bahas.

Schutz sering dijadikan *centre* dalam penerapan metodelogi penelitian kualitatif yang menggunakan studi fenomenologi. Pertama, karena melalui Schutz-lah pemikiran atau ide Husserl yang dirasa abstrak dapat dijelaskan dengan lebih gambling dan mudah dipahami. Kedua, Schutz mengembangkan juga model tindakan manusia *(human of action)* dengan tiga dalil umum yaitu:

1. *The postulate of logical consistency* (Dalil Konsistensi Logis)

Ini berarti konsistensi logis mengharuskan peneliti untuk tahu validitas tujuan penelitiannya sehingga dapat dianalisis bagaimana hubungannya dengan kenyataan kehidupan sehari-hari. Apakah bisa dipertanggungjawabkan atau tidak.

1. *The postulate of logical subjective interpretation* (Dalil Interpretasi Subyektif)

Menuntut peneliti untuk memahami segala macam tindakan manusia atau pemikiran manusia dalam bentuk tindakan nyata. Maksudnya peneliti harus memposisikan diri secara subyektif dalam penelitian agar benar-benar memahami manusia yang diteliti dalam fenomenologi sosial.

1. *The postulate of adequacy* (Dalil Kecukupan)

Dalil ini mengamanatkan peneliti untuk membentuk konstruksi ilmiah (hasil penelitian) agar peneliti bisa memahami tindakan sosial individu. Kepatuhan tehadap dalil ini akan membiasakan bahwa konstruksi sosial yang dibentuk konsisten dengan konstruksi yang ada dalam realitas sosial.

Schutz dalam mendirikan fenomenologi sosialnya telah mengawinkan fenomenologi transendentalnya Husserl dengan konsep *verstehen* yang merupakan buah pemikiran weber. Jika Husserl hanya memandang filsafatfenomenologi (transsendental) sebagai metode analisis yang digunakan untuk mengkaji ‘sesuatu yang muncul’, mengkaji fenomena yang terjadi disekitar kita. Tetapi Schutz melihat secara jelas implikasi sosiologinya didalam analisis ilmu pengetahuan, berbagai gagasan dan kesadaran. Schutz tidak hanya menjelaskan dunia sosial semata, melainkan menjelaskan berbagai hal mendasar dari konsep ilmu pengetahuan serta berbagai model teoritis dari realita yang ada.

Pandangan Schutz memang ada berbagai ragam realitas termasuk didalamnya dunia mimpi ketidakwarasan. Tetapi realitas yang tertinggi itu adalah dunia keseharian yang memiliki sifat intersubyektif yang disebutnya sebagai *the life world.*

Schutz menyatakan bahwa ada enam karakteristik yang sangat mendasar dari *the life world* ini, yaitu pertama, *wide-awakeness* (ada unsur dari kesadaran yang berarti sadar sepenuhnya). Kedua, *reality* (orang yakin akan eksistensi dunia). Ketiga, dalam dunia keseharian orang-orang berinteraksi. Keempat, pengalaman dari seseorang merupakan totalitas dari pengalaman dia sendiri. Kelima, dunia intersubyektif dicirikan terjadinya komunikasi dan tindakan sosial. Keenam, adamya perspektif waktu dalam masyarakat. Dalam *the life world* ini terjadi dialektika yang memperjelas konsep ‘dunia budaya’ dan ‘kebudayaan’.

Schutz juga mengatakan untuk meneliti fenomena sosial, sebaiknya peneliti merujuk pada empat tipe ideal yang terkait dengan interaksi sosial. Karena interaksi sosial sebenarnya berasal dari hasil pemikiran pribadi yang berhubungan dengan orang lain atau lingkungan. Sehingga untuk mempelajari interaksi sosial antar pribadi dalam fenomenologi digunakan empat tipe ideal berikut ini:

1. **Perhatian terhadap aktor**
2. **Perhatian kepada kenyataan yang penting atau yang pokok dan kepada sikap yang wajar atau alamiah *(natural attitude).***
3. **Memusatkan perhatian kepada masalah mikro.**
4. **Memperhatikan pertumbuhan, perubahan dan proses tindakan. Berusaha memahami bagaimana keteraturan dalam masyarakat diciptakan dan dipelihara dalam pergaulan sehari-hari.**

*Smartphone* itu sendiri adalah *gadget* ataupun alat yang dikhususkan guna memperlancar kegiatan dan aktivitas komunikasi para penggunanya baik dalam segi berinteraksi ataupun bersosialisasi dengan pengguna atau orang lain tanpa melihat latar belakang ataupun seberapa jauh jarak diantaranya. Ini juga sebagian dari proses komunikasi massa walaupun mereka tidak saling kenal akan tetapi mereka bisa dalam satu wadah yang sama.

Fitur *smartphone* yang canggih dan juga aplikasi-aplikasi yang ada didalamnya yang membantu manusia untuk berkomunikasi seperti *browser, messaging, e-mail*, sosial media dan *search engine*-nya diharapkan akan membawa penggunanya untuk lebih bisa berinteraksi dengan orang lain. Akan tetapi akhir akhir ini aplikasi permainan baik itu berjenis *offline* ataupun *online* dirasa mengurangi keefektifitasan *smartphone* itu sendiri dan juga bisa menghambat proses atau kegiatan komunikasi.

Seseorang ketika sedang sibuk memainkan permainan yang terdapat pada *smartphone*-nya bisa lupa akan kejadian ataupun situasi sekitarnya, mereka hanya terfokus pada permainannya. Tanpa terlalu memperhatikan apa yang terjadi di sekitarnya. Selain itu mereka lebih mementingkan permainannya dibanding untuk berinteraksi, bersosialisasi ataupun sekedar berselancar di internet untuk memeperoleh informasi ataupun berita yang terbaru. Hal ini menjadikan pengguna *smartphone* tersebut kurang pengetahuan akan informasi dan berita terbaru, disamping itu mereka melupakan kodratnya sebagai makhluk sosial yang perlu akan interaksi dengan orang lain.

Tidak ada penyebab khusus dalam fenomena yang terjadi ini, hanya saja terdapat factor-faktor yang mempengaruhi seseorang menggunakan *smartphone*-nya menjadi media permainan, seperti jenuh akan suasana yang dialami, ingin memperdalam permainannya, kurangnya interaksi dengan oranglain yang menjadikan pemainan adalah pelariannya ini juga termasuk dalam faktor psikologisnya. Kalo saja pengguna tersebut ingin atau mau mmbuka diri dengan dunia yangada disekitarnya mungkin ia tidak akan mengalami seperti itu.

Garis besar kerangka pemikiran yang diambil oleh peneliti, berdasarkan dari teori fenomenologi Alfred Schutz. Alfred Schutz, mengemukakan empat unsur pokok fenomenologi sosial yaitu:

1. Perhatian terhadap aktor.
2. Perhatian kepada kenyataan yang penting atau yang pokok dan kepada sikap yang wajar atau alamiah *(natural attitude).*
3. Memusatkan perhatian kepada masalah mikro.
4. Memperhatikan pertumbuhan, perubahan dan proses tindakan. Berusaha memahami bagaimana keteraturan dalam masyarakat diciptakan dan dipelihara dalam pergaulan sehari-hari.

Hasil dari jawaban pertanyaan diatas, akan menghasilkan sebuah fenomena yang baru, yang terjadi pada seorang pengguna smartphone yang menggunakan *smartphone*-nya menjadi media permainan.

**Gambar 1.1**

**Bagan Kerangka Pemikiran**

**FENOMENA *SMARTPHONE* SEBAGAI MEDIA PERMAINAN DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UNIVERSITAS PASUNDAN**

**Fenomenologi**

(ALFRED SCHUTZ)

**FENOMENA**

(Penggunaan Smartphone menjadi media permainan)

**Motif**

**Makna**

**Tindakan**

Dilihat dari makna pengguna *smartphone* sebagai media permainan

Dilihat dari tindakan pengguna *smartphone* sebagai media permainan

Dilihat dari motif pengguna *smartphone* sebagai media permainan