**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Penelitian**

Era globalisasi sekarang ini, ternyata tidak hanya saja perkembangan teknologi menjadi canggih akan tetapi juga pola hidup manusia sekarang ini menjadi modern dan serba mudah. Hal ini bisa dilihat, ketika seseorang sedang melakuakan komunikasi dengan orang lain yang jauh dari tempatnya. Mereka tidak perlu lagi menggunakan surat sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan, akan tetapi dengan perkembangan teknologi sekarang ini, mereka dapat menggunakan teknologi komunikasi dan informasi terkini untuk berkomunikasi satu sama lain.

Media sosial merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, muncullah kebutuhan untuk dapat berkomunikasi secara langsung walaupun terpisah jarak yang jauh. Didukung dengan perkembangan teknologi informasi, komunikasi di dunia maya akhirnya menjadi salah satu solusi untuk kebutuhan tersebut dan menjadi salah satu aktivitas yang sering dijalani dalam kehidupan sehari – hari. Salah satu sarana komunikasi di dunia maya yang cukup populer di kalangan masyarakat adalah *instant messenger* seperti *Yahoo Messanger, Windows Live Messenger,* dan *Skype*. Di zaman serba teknologi modern dan praktis ini, para penggila media sosial tentunya mencari berbagai cara untuk berkomunikasi di dunia maya dengan mudah, hal ini di dukung dengan maraknya *gadget smartphone* yang beredar di pasaran yang menyediakan layanan akses cepat untuk penggunanya. Contohnya *smartphone* seperti *Blackberry, Samsung dan iPhone*  yang sangat laris penjualannya di Indonesia, dan dengan yang sudah semakin canggih didalamnya terdapat pula berbagai aplikasi yang menunjang komunikasi para penggunanya seperti aplikasi jejaring sosial. Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat *web page* pribadi, kemudian terhubung dengan teman – teman untuk berbagai informasi dan berkomunikasi.

Media sosial terbesar antara lain *Facebook,Line,My Space*, dan *Twitter.* Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media *broadcast,* maka media sosial menggunaka internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi konstribusi dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tidak terbatas. Saat teknologi internet dan *Smartphone* semakin maju, maka media sosial pun ikut tumbuh denga pesat. Kini untuk mengakses *Facebook* atau *Twitter* misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah *gadget smartphone.*

Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara – negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan pesan dan berita – berita. Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media sosial.

Media sosial *Line* atau yang biasa di kenal orang dengan sebutan IM *(Instan Messenger),* merupakan istilah populer untuk sarana berkomunikasi. Di era globalisasi ini, media sosial *Line* merupakan sebuah media komunikasi dan informasi yang sangat diperlukan oleh semua kalangan, dari kalangan anak – anak hingga dewasa, dan dari pelajar hingga pekerja. Banyak manfaat media sosial *Line* bagi penggunanya, diantaranya adalah sebagai sarana penyampai pesan, diskusi di sesama pengguna media sosial *Line* lebih cepat, mudah ekonomis, akurat mudah dikelola serta nyaman. Sekarang ini orang lebih banyak menggunakan media sosial *Line* karena penggunaanya lebih mudah. Ini menjadi gambaran peranan media sosial *Line* dalam kehidupan kita.

Di zaman maju saat ini, media sosial *Line* sudah menjadi kebutuhan sehari – hari dalam kegiatan berkomunikasi maupun dalam menerima informasi. Sebab dengan adanya media sosial *Line,* komunikasi dapat dilakukan dengan cepat, mudah, dan ekonomis baik nasional maupun internasional.

*Line* dikembangkan oleh perusahaan Jepang bernama NHN Corporation. *Line* yang didirikan karena bencana gempa di Jepang tahun 2011. Media sosial *Line* juga digunakan untuk berlangganan informasi tertentu secara periodik. Media sosial *Line* juga diterima secara meluas oleh komunitas niaga dan komunitas – komunitas yang lainnya sebagaii perantaa komunikasi elektronik luas yang terulung dan merupakan *e-revolusi* pertama dalam komunikasi antar komunitas. Kebanyakan dunia perniagaan bergantung kepada komunikasi antara individu – individu yang berjauhan dari satu sama lain secara fisikal. Masyarakat yang menggunakan media sosial *Line* saat ini terutama pada komunitas, menghabiskan waktu untuk berkomunikasi menggunakan media ini. Misalnya dalam saling berinteraksi sesama teman bahkan memberikan informasi kegiatan apa saja yang akan di kerjakan guna meningkatkan kekompakkan di antara anggota – anggota yang berada di komunitas tersebut.

Media sosial *Line Messeger* sebagai media komunikasi digital telah menjadi peranan penting dalam masyarakat. Roger Fidler mengungkapkan bahwa komunikasi digita itu adalah sebuah bahasa yang menggunakan angka – angka untuk mengkodekan atau memproses informasi. Hanya melaui suatu proses penerjemahan yang berperantara matematislah maka bahasa digital dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan lancar walau jarak memisahkan dalam skala antar benua atau antar bui dan angkasa (Roger Fidler .2003:107)

Salah satu pengguna aktif dari *Line* adalah Komunitas *Freeletics.* Di Indonesia, situs media sosial turut mengangkat freeletics. Banyak penggiat olahraga ini yang menggunakan *Line* sebagai media untuk berkomunikasi. Anggotanya menyebar di Jakarta, Sukabumi, Bandung, Semarang, Surabaya, Medan, Samarinda, Bali, dan Makassar.

Kota Bandung merupakan salah satu tempat dimana komunitas *freeletics* cukup banyak, generasi muda Bandung menganut cara lain dalam menunjukkan eksistensinya. Dan anggota Komunitas *Freeletics* di Bandung hingga saat ini berjumlah 443 anggota di grup *Line.*

Hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa adanya orang lain, oleh karena itu manusia selalu berusaha berinteraksi dengan orang lain dan mencari informasi tentang keadaan disekelilingnya, sehingga manusia membutuhkan sarana komunikasi dan informasi yang tepat agar tujuan yang hendak dicapai dapat terwujud sesuai dengan keinginanya. Kebutuhan akan informasi pun, membuat manusia yang dibekali akal dan pikiran berupaya untuk semakin mengembangkan potensi yang ada baik itu berupa sumber daya alam ataupun sumber daya manusia itu sendiri.

Komunikasi merupakan aktivitas dasar manusia, dengan berkomunikasi, manusia dapat saling berhubungan satu sama lain baik dalam kehidupan sehari – hari dalam masyarakat atau dimana saja manusia berada. Tidak ada manusia yang tidak akan terlibat dalam komunikasi.

Pada zaman yang disebut-sebut sebagai era informasi ini, media massa sangat mengambil peran penting. Terutama sebagai alat untuk mentransfer informasi. Informasi sendiri merupakan data yang tersusun yang diperoleh dari sumber informasi. Sumber informasi bisa dari mana saja. Tergantung dari kebutuhan setiap orang. Apa yang ingin diketahui saat itu sehingga dengan dia memperoleh informasi itu sedemikian rupa agar apa tindakan yang diambil berasal dari informasi atau data-data yang dia dapat. Dengan informasi itulah rasa ingin tahu manusia terpenuhi.

Dalam proses membutuhkan informasi itu, orang tentunya dengan berbagai cara bagaimana agar setiap informasi itu bisa diterima olehnya. Oleh karena itu dengan berbagai inovasi manusia menciptakan teknologi-teknologi untuk menyebarluaskan informasi. Sehingga informasi itu dapat ditransfer secepat mungkin agar sampai ke khalayak atau penerima informasi dengan tepat waktu dan tidak basi. Berbagai inovasi telah dilakukan oleh manusia untuk hal ini. Hingga berbagai macam penemuan-penemuan serta perkembangan dalam kajian ini terus berlanjut. Mulai dari cara-cara tradisional hingga modern. Penemuan mesin cetak oleh Johannes Gutenberg pada tahun 1453, hingga internet yang berkecepatan tinggi saat ini merupakan inovasi-inovasi demi kebutuhan manusia akan infomasi yang setiap saat waktunya terus berkembang.

Berbagai hal atau peristiwa terjadi di berbagai tempat atau di belahan dunia lain pada waktu yang sama. Namun seseorang tidak bisa berada pada tempat lain itu pada waktu yang sama. Sehingga media massa berperan penting dalam hal ini. Media massa adalah istilah yang dipakai untuk jenis media yang secara khusus dapat menyampaikan informasi hingga mencapai masyarakat yang tersebar. Dengan media massa inilah manusia dapat memperoleh informasi yang terjadi pada tempat yang tidak dapat dijangkau tadi. Hal apa yang terjadi di wilayah kota sendiri, di kota seberang, antar pulau, bahkan di negara belahan dunia lain dapat diketahui dengan menyimak media massa. Informasi dari yang sangat penting, biasa-biasa saja, bahkan sampai yang tidak penting sekalipun dapat disimak di media massa. Media massa menginformasikan tentang lingkungan sekitar, hal-hal tentang kebijakan-kebijakan dari pemerintah, kejadian-kejadian yang menyangkut orang banyak dan masih banyak lagi yang disajikan oleh media massa.

Media tersebut sangatlah banyak ragam dan bentuknya diantara lain media massa cetak, elektronik dan internet. Media massa cetak adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi melalui media cetak seperti koran, tabloid, majalah, dan lainnya. Media elektronik adalah media yang menyampaikan isi pesan atau informasi dalam bentuk media elektronik seperti televisi, radio, film dan lainnya yang bersifat audio, visual, atau audio visual. Sedangkan media massa internet adalah media yang menyampaikan pesannya melalui internet contohnya berupa audio, visual dan audio visual.

Seiring dengan berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi, khususnya dibidang teknologi komunikasi telah menggeser kehebatan media massa lama yang telah menjadi primadona diantara media – media lainnya sebagai penyampaian pesan. Kehadiran internet di tengah – tengah kehidupan masyarakat merupakan awal dari munculnya media baru (*new media).*

Media baru tidak mucul begitu saja dan terlepas dari yang lain, semuanya muncul secara bertahap dari metamorfosis media terdahulu. Ketika bentuk - bentuk yang baru mulai muncul, bentuk – bentuk terdahulu cenderung beradaptasi dan terus berkembang bukan mati.

Media baru ini sesungguhnya merujuk pada berbagai perubahan mendalam media produksi, distribusi dan penggunaan. Ini adalah perubahan teknologi, tekstual, konvensional dan budaya. Mengingat hal ini, tetap diakui bahwa sejak abad pertengahan 1980-an sejumlah konsep kedepan yang menawarkan untuk menentukan karakteristik kunci dari bidang media baru secara keseluruhan.

Istilah baru dalam wacana tentang media baru ini adalah digital , interaktif , *hypertextual,* jaringan dan stimulasi. Beberapa contoh seperti internet , *website,* komputer, multimedia , permainan komputer, CD- ROOMS, dan DVD. Media baru bukanlah televisi, film, majalah, buku atau publikasi berbasis kertas. Sudah jelas bahwa *new media* atau media baru adalah media yang berbasis teknologi komputer , kemajuan teknologinya baik dari segi *hardware* dan *software.*

Media baru juga merupakan bagian dari *cyberculture,* implikasi dari perkembangan teknologi dunia maya sebagai perpanjangan indera manusia menyebabkan lahirnya perilaku baru/ sosiologi, dan budaya yang berhubungan dengan penggunaan teknologi dunia maya.

Pada mulanya internet dikembangkan oleh Pentagon, pada tahun 1960- an internet merupakan sistem hubungan jarak jauh dari berbagai jaringan komputer yang dihubungkan melalui modern dan jalur telepon.

Internet merupakan suatu sumber informasi yang sangat besar. Namun hal tersebut tergantung dari apa yang dilihat oleh pengguna internet dari keanekaragaman sumber informasi yang tersedia. Dengan ditemukannya mesin pencari (*Search Engine)* seperti *google, yahoo,* maka hal tersebut menjadi semakin mudah untuk dilakukan. Pada tahun 1990, seorang ilmuan Eropa mengembangkan *World Wide Web* (WWW) atau biasa yang kita kenal dengan *website. Website* merupakan halaman – halaman informasi yang berbentuk teks, grafik dan *hypetext.* Informasi yang diletakan di WWW disebut *homepage.* Setiap *homepage* mempunyai alamatnya sendiri – sendiri. Informasi yang disajikan dalam *website* bukan hanya berupa teks, tetapi juga berupa menggambar bahkan multimedia.

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

Alfred Schutz merupakan orang pertama yang mencoba menjelaskan bagaimana fenomenologi dapat diterapkan untuk mengembangkan wawasan ke dalam dunia sosial. Schutz memusatkan perhatian pada cara orang memahami kesadaran orang lain, akan tetapi ia hidup dalam aliran kesadaran diri sendiri. Perspektif yang digunakan oleh Schutz untuk memahami kesadaran itu dengan konsep intersubyektif. Yang dimaksud dengan dunia intersubyektif ini adalah kehidupan-dunia (*life-world)* atau dunia kehidupan sehari-hari.

Schutz dengan aneka latar belakangnya memberikan warna tersendiri dalam tradisi fenomenologi sebagai kajian dalam komunikasi. Schutz sering dijadikan *center* dalam penerapan metodologi penelitian kualitatif yang menggunakan studi fenomenologi. Pertama, karena melalui Schutz-lah pemikiran ide Husserl yang dirasa abstrak dapat dijelaskan lebih gamblang dan mudah dipahami. Kedua, Schutz merupakan orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial.

Dunia kehidupan sehari-hari ini membawa Schutz mempertanyakan sifat realitas sosial para sosiolog dan siswa yang hanya peduli dengan diri mereka sendiri. Dia mencari jawaban dalam kesadaran manusia dan pikirannya. baginya , tidak ada seorang pun yang membangun realitas dari pengalaman *intersubjective* yang mereka lalui. Kemudian , Schutz bertanya lebih lanjut, apakah dunia sosial berarti untuk setiap orang sebagai aktor atau bahkan berarti baginya sebagai seorang yang mengamati tindakan orang lain. Apa arti dunia sosial untuk aktor/subjek yang diamati, dan apa yang dia maksud dengan tindakannya di dalamnya. Pendekatan semacam ini memiliki implikasi, tidak hanya untuk orang yang kita pelajari, tetapi juga untuk diri kita sendiri yang mempelajari orang lain. Instrument yang dijadikan alat penyelidikan oleh Schutz adalah memeriksa kehidupan bathiniyah individu yang direfleksikan dalam perilaku sehari-harinya.

Schutz meletakan manusia dalam pengalaman subjektif dalam bertindak dan mengambil sikap dalam kehidupan sehari-hari. Dunia tersebut adalah kegiatan praktis. Manusia mempunyai kemampuan untuk menentukan akan melakukan apapun yang berkaitan dengan dirinya atau orang lain. Apabila kita ingin menganalisis unsur-unsur kesadaran yang terarah menuju serentetan tujuan yang berkaitan dengan proyeksi dirinya. Jadi kehidupan sehari-hari manusia bisa dikatakan seperti proyek yang dikerjakan oleh dirinya sendiri. Karena setiap manusia memiliki keinginan-keinginan tertentu yang itu mereka berusaha mengejar demi tercapainya orientasi yang telah diputuskan.

Lebih lanjut, Schutz menyebutnya dengan konsep motif. Yang oleh Schutz dibedakan menjadi dua pemaknaan dalam konsep motif. Pertama, *in order to motif,* kedua, *because motif .* *In order to motif i*ni merupakan motif yang dijadikan pijakan oleh seseorang untuk mekalukan sesuatu yang bertujuan mencapai hasil, sedangkan *because of motif* merupakan motif yang melihat kebelakang. Secara sederhana bisa dikatakan pengidentifikasian masa lalu sekaligus menganalisisnya, sampai seberapa memberikan kontribusi dalam tindakan selanjutnya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti sangat tertarik untuk memilih judul **“FENOMENA PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL *LINE* DI KOMUNITAS *FREELETICS* BANDUNG”**

* 1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana *because of motive* (motif sebab) pemilihan *Line* sebagai ajang komunikasi di Komunitas *Freeletics* Bandung?
2. Bagaimana *in order to motive* (motif tujuan) pemanfaatan media sosial *Line* di komunitas *freeletics* Bandung?

**1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai syarat ujian sidang strata satu (S1), dan mengetahui secara lebih mendalam tentang latar belakang Komunitas *Freeletics* dalam mengikuti tren untuk berkomunikasi juga dalam memenuhi kebutuhan nya sebagai pengguna media sosial *Line* serta ketertarikannya dengan fenomenologi.

1. Untuk mengetahui *because of motive* (motif sebab) pemilihan *Line* sebagai ajang komunikasi di Komunitas *Freeletics* Bandung.
2. Untuk mengetahui *in order to motive* (motif tujuan) pemanfaatan media sosial *Line* di Komunitas *Freeletics* Bandung.
   1. **Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, yakni mempunyai sifat teoritis, akan tetapi tidak menilak manfaat praktis yang akan di dapatkan dalam penelitian untuk memcahkan suatu masalah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kajian ilmu komunikasi pada umumnya dan bidang kajian ilmu hubungan masyarakat pada khususnya. Berdasarkan tujuan penelitian diatas, di harapkan penelitian ini memberikan manfaat :

* + 1. **Secara Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kajian Ilmu Komunikasi. Dengan menguji teori yang telah didapat dari bangku kuliah dengan kenyataan yang terjadi. Selain itu diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai aktifitas komunikasi dan menambah referensi bagi penelitian ilmu komunikasi. Serta dapat memberikan kontribusi pada studi fenomenologi dalam kaitannya dengan konsumsi media komunikasi dan penggunaannya *(audience).*

* + 1. **Secara Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenal fenomena pemanfaat line bagi Komunitas *Freeletics.*

* 1. **Kerangka Pemikiran**

Sebagai Landasan untuk memecahkan masalah yang telah dikemukakan peneliti, maka diperlukan kerangka pemikiran yang berupa teori atau pendapat para ahli yang tidak diragukan lagi kebenarannya, yaitu teori mengenai hal yang terkait dengan penelitian yang sekarang dilakukan oleh peneliti.

Teori fenomenologi menurut Alfred Schutz mengatakan bahwa fenomenologi tertarik dengan pengidentifikasian masalah dari dunia pengalaman inderawi yang bermakna, suatu hal yang semula yang terjadi di dalam kesadaran individual kita secara terpisah dan kemudian secara kolektif, di dalam interaksi antara kesadaran-kesadaran. Bagian ini adalah suatu bagian dimana kesadaran bertindak *(act)* atas data inderawi yang masih mentah, untuk menciptakan makna, dimana cara-cara yang sama sehingga kita bisa melihat sesuatu yang bersifat mendua dari jarak tersebut.

Menurut Schutz cara mengidentifikasikan makna luar dari arus utama pengalaman adalah melalui proses tipikasi, yaitu proses pemahaman dan pemberian makna terhadap tindakan akan membentuk tingkah laku. Dalam hal ini termasuk membentuk penggolongan atau klasifikasi dari pengalaman dengan melihat keserupaannya. Maka dalam arus pengalaman dilihat dari objek tertentu pada umumnya memiliki ciri-ciri khusus, bahwa mereka bergerak dari tempat ke tempat, sementara lingkungan sendiri mungkin tetap diam.

Peneliti mengunakan metode fenomenologi *(phenomenological method)* yang memfokuskan kepada pemahaman mengenai respon atas kehadiran atau keberadaan manusia bukan sekedar pemahaman atas bagian spesifik atau perilaku khusus. Menurut Stephen W Littlejohn yang dikutip oleh Engkus Koswara dalam metode penelitian komunikasi bahwa “*phenomenology makes actual lived experience the basic data of reality”*. (Little John, 1996:204). Maka fenomenologi menjadikan pengalaman sesungguhnya sebagai data dasar dari realitas, sebagai suatu gerakan dalam berfikir fenomenologi (*phenomenology)* dapat diartikan sebagai upaya studi tentang pengetahuan yang timbul karena rasa ingin tahu. Objeknya berupa gejala atau kejadian yang dipahami melalui pengalaman secara sadar (*concius experience).*

Fenomenologi menganggap bahwa pengalaman yang aktual sebagai data tentang realitas yang dipelajari. Kata gejala *(phenomenom)* yang bentuk jamaknya adalah *phenomena* merupakan istilah fenomenologi di bentuk dan dapat diartikan sebagai suatu tampilan dari objek. Kejadian atau kondisi-kondisi menurut persepsi. Penelaahan masalah dilaksanakan dengan multi perspektif atau multi sudut pandang.

Penjelasan tersebut memberikan gambaran bahwa teori tersebut berusaha memperdalam pemahaman pengguna terhadap tujuan mereka dalam menggunakan media sosial *Line*. Teori ini berusaha masuk dalam keseharian dengan sedemikian rupa, sehingga pengguna mengerti bahwa apa dan bagaimana suatu pemahaman yang dikembangkan oleh teori fenomenologi yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Asumsi dari fenomenologi menurut **LitteJohn** adalah interpretasi dari pengalaman-pengalaman pribadi seseorang, seperti berikut ini:

**Fenomenologi berasumsi bahwa orang-orang secara aktif menginterpretasi pengalaman-pengalamannya dan mencoba memahami dunia dengan pengalaman pribadinya (Littlejohn, 2009:57)**

Juga seperti yang dikatakan oleh **Alfred Schutz** dalam **Suwarno,** bahwa inti dari pemikirannya adalah :

**Bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran, Schutz meletakan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif, terutama ketika mengambil tindakan dan mengambil sikap terhadap dunia kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini Schutz mengikuti pemikiran Husserl, yaitu proses pemahaman actual kegiatan kita, dan pemberian makna terhadapnya, sehingga ter-refleksi dalam tingkah laku. (Suwarno 2009:18)**

Adapun studi fenomenologi bertujuan untuk menggali kesadaran terdalam para subyek mengenai pengalaman beserta maknanya. Sedangkan pengertian fenomena dalam studi Fenomenologi adalah pengalaman atau peristiwa yang masuk ke dalam kesadaran subjek.

Permasalahan yang peneliti angkat, melihat banyaknya remaja dan masyarakat yang menggunakan *Line*. Salah satunya adalah Komunitas *Freeletics* yang senantiasa menggunakan *Line* untuk kesehariannya. Penelitian ini dilaksanakan dengan studi fenomenologi, sesuai yang dikemukakan oleh **Wilson** dalam buku **Kuswarno** yang berjudul **Fenomenologi** sebagai berikut :

**Praktik fenomenologi adalah dengan cara mengembangkan kejadian dalam suatu kajian apa yang dihasilkan pekerjaan peneliti fenomenologi melalui berbagai publikasi. Analisis fenomenologi terhadap isi budaya media massa misalnya, menerapkan unsur-unsur melalui pendekatan untuk menghasilkan pemahaman reflektif keadaan yang saling mempengaruhi dunia kehidupan audiens dan materi program. (2009:21)**

Gaya hidup merupakan suatu bentuk ekspresi diri seseorang dalam bertindak melalui sikap dan perilaku sehari-hari individu seseorang. Seperti yang diungkapkan **Susanto** dalam bukunya **Potret-potret Gaya Hidup Metropolis** dan **Plummer**.

**Gaya hidup adalah perpaduan antara kebutuhan ekspresi diri dan harapan kelompok terhadap seseorang dalam bertindak berdasarkan pada norma yang berlaku. Oleh karena itu banyak diketahui macam gaya hidup yang berkembang di masyarakat sekarang misalnya gaya hidup hedonis, gaya hidup metropolis, gaya hidup global dan lain sebagainya. (2001:25)**

**Gaya hidup adalah cara hidup individu yang di identifikasikan oleh bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktifitas), apa yang mereka anggap penting dalam hidupnya (ketertarikan) dan apa yang mereka pikirkan tentang dunia sekitarnya. (Plummer,1983:45)**

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa bagaimana seseorang dapat menghabiskan waktu dan aktifitas sehari-hari untuk kepentingan dan keberlangsungan hidupnya dengan cara kreatif, sehingga dalam penggunaan waktu yang bermanfaat dalam kesehariannya merupakan ajang untuk mengekspresikan diri.

Schutz juga membedakan dua tipe motif, yakni motif ”dalam kerangka untuk” (*in order to*) dan motif “karena” (*because*). Motif pertama berkaitan dengan alasan seseorang melakukan sesuatu tindakan sebagai usahanya menciptakan situasi dan kondisi yang diharapkan di masa datang. Motif kedua merupakan  pandangan retrospektif terhadap faktor-faktor yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan tertentu (Haryanto, 2012 : 149).

Teori fenomenologi, Schutz memperkenalkan dua istilah motif. Motif yang pertama adalah motif “sebab” (*because of motive*). Kemudian motif yang kedua adalah motif “tujuan” (*in order to motive*). Motif “sebab” adalah yang melatarbelakangi seseorang melakukan tindakan tertentu. Sedangkan motif “tujuan” adalah tujuan yang ingin dicapai oleh seseorang yang melakukan suatu tindakan tertentu. Melalui aspek in order to motive, akan diketahui  beberapa motif suatu komunitas menggunakan media sosial berupa *Line* .Hal ini dilakukan supaya  berhasil mendapatkan data yang mencukupi. Lebih lanjut juga akan digali data sedalam mungkin mengenai aspek *because of motive* yaitu dengan menggunakan teknik pengumpulan data dengan langsung melakukan observasi.

**Gambar 1.1**

**Bagan Kerangka Pemikiran**

Fenomena Pemanfaatan Media Sosial *Line* di Komunitas *Freeletics* Bandung

Teori Fenomenologi

(Alfred Schutz)

*In Order to Motive*

*Because of Motive*

*(Signifier )*

* Minat
* Ide
* Kreatifitas
* Media Sosial *Line*
* Kebutuhan Informasi dan komunikasi

***Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2016***