**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Konteks Penelitian**

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa adanya orang lain, maka dari itu manusia selalu berusaha berinteraksi dengan orang lain dan mencari informasi tentang keadaan disekitarnya. Komunikasi digunakan untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, membangun kontak sosial dengan orang disekitar kita, dan untuk mempengaruhi orang lain agar berprilaku seperti yang kita harapkan. Lebih luasnya lagi dengan komunikasi kita bisa mengendalikan lingkungan fisik dan psikilogis kita.

Memahami komunikasi tentu saja dapat membuat kegiatan berkomunikasi menjadi lebih efektif. Seseorang yang memiliki kemampuan komunikasi yang baik cenderung lebih berhasil di dalam kehidupannya. Komunikasi diartikan sebagai proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan tujuan tertentu. Ada dua hal yang terjadi ketika komunikasi berlangsung yaitu penciptaan makna dan penafsiran makna. Tanda yang disampaikan bisa berupa verbal atau nonverbal. Verbal diartikan dengan penggunaan kata-kata sebagai pesan, dan non verbal diartikan sebagai komunikasi dengan tanda-tanda selain kata-kata atau bahasa.

Komunikasi adalah ilmu yang sangat kompleks. Kompleksitas ilmu komunikasi bisa dilihat dari banyaknya pendekatan yang digunakan dalam menjelaskan fenomena komunikasi, ilmu sosial, psikologi, dan bahasa jelas mempengaruhi perkembangan komunikasi sebagai sebuah ilmu. Tetapi ada juga orang yang berpendapat bahwa komunikasi harusnya dapat menjelaskan fenomena yang terjadi, bukan sebaliknya fenomena komunikasi dijelaskan oleh disiplin ilmu lainnya.

Komunikasi adalah kegiatan penyampaian makna, seorang komunikator menyampaikan suatu pesan dengan tujuan untuk menyampaikan makna tertentu kepada komunikan. Mazhab proses menganggap apabila suatu pesan yang disampaikan tidak dapat menyampaikan makna yang diinginkan maka proses komunikasi dianggap tidak efektif atau bahkan gagal. Sedangkan mazhab semiotika menganggap bahwa perbedaan makna yang diterima oleh komunikan bukan merupakan indikasi kegagalan proses komunikasi, melainkan hal tersebut lebih disebabkan oleh pengalaman kultural dari tiap idividu yang berbeda.

 Proses jurnalistik adalah setiap kegiatan mencari, mengumpulkan, menyeleksi, dan mengolah informasi yang mengandung nilai berita, serta menyajikan pada khalayak melalui media massa periodik, baik cetak maupun elektronik.

Karya jurnalistik adalah uraian fakta dan atau pendapat yang menngandung nilai berita, dan penjelasan masalah hangat yang sudah ada sajikan kepada khalayak melalui media massa periodik, baik cetak maupun elektronik.

 Pencarian, pengumpulan, penyeleksian, penyebaran, dan pengolahan informasi yang mengandung nilai berita menjadi karya jurnalistik dan penyajian kepada khalayak melalui media massa periodik cetak atau elektronik, memerlukan keahlian, kejelian, dan keterampilan tersendiri, yaitu keterampilan jurnalistik. Penerapan keterampilan jurnalistik harus dilandasi oleh prinsif yang mengutamakan kecepatan, ketepatan, kebenaran, kejujuran, keadilan, keseimbangan, dan berprasangka (praduga tak bersalah). Jurnalistik dituangkan dalam bentuk karya jurnalistik yang disajikan pada khalayak melalui media massa periodik, baik cetak, elektronik, maupun internet.

Fotografi merupakan sebuah karya seni, kata fotografi berasal dari kata Yunani yaitu *phos* yang berarti cahaya dan *graphein* yang berarti menggambar. Fotografi merupakan salahsatu bidang hobi yang digemari oleh berbagai kalangan masyarakat saat ini. Mulai dari pelajar, orang tua dan bahkan para pekerja profesional pun menjadikan fotografi sebagai alat dan sarana untuk memenuhi kebutuhannya. Fotografi saat ini dipermudah dengan adanya kehadiran teknologi kamera. Faktor kualitas, kenyamanan, dan kemudahan dalam pengoperasian mempengaruhi orang dalam menentukan pilihan pada saat akan membeli kamera.

 Foto ialah lambang lain yang dipergunakan untuk melakukan komunikasi nonverbal. foto dapat dipergunakan untuk menyatakan suatu pikiran atau perasaan. Dalam hal tertentu foto bisa lebih efektif daripada bahasa. Berkomunikasi secara visual melalui foto seyogianya direka sedemikian rupa sesuai dengan keinginan khalayak pembaca, agar berdampak seperti yang diharapkan. Kita harus menetapkan maksud komunikasi, menjelajahi dan mengira-gira kemungkinan dampak komunikasi yang akan terjadi. Kemudian mengembangkan perencanaan, membuat dan mencetak, diakhiri dengan distribusi dan evaluasi.

 Berkembangnya teknologi , di era digital yang serba canggih saat ini membuat berbagai elemen khusunya dalam hal teknologi terus bersaing. Salah satunya adalah aroma persaingan di pasar kamera yang semakin ramai dan makin banyaknya kompetitor baru yang mulai bermunculan. Tak heran hal ini membuat *Action Camera* *GoPro*, salah satu produsen kamera tangguh dan tahan banting yag banyak di minati oleh masyarakat di indonesia.

 Maka peneliti tertarik mengamati juga meneliti lebih dalam untuk mengambil judul **“FENOMENA PENGGUNA *ACTION CAMERA GOPRO* DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UNPAS"**

**1.2. Fokus Penelitian**

*GoPro* merupakan *action camera*, kamera yang digunakan untuk aktivitas luar ruangan, meski demikian tak jaran juga menggunakannya di dalam ruangan. Kamera aksi ini sangat cocok untuk orang yang suka berpetualang dan olahraga outdoor, seperti sepeda, motorcross, surfing, terjun payung dan lain sebagainya. Perbedaannya dengan kamera pada umumnya terletak pada daya tahannya pada goncangan, air, tekanan dan cuaca ekstrim. selain itu *action kamera GoPro* memiliki segudang aksesoris tambahan untuk mendukung penggunaannya. saat ini *action camera* telah berkembang pesat dengan hadirnya merk-merk terbaru yang tak kalah bagus dengan produk pencetusnya yaitu *GoPro* dan kini mulai diminati oleh khalayak umum.

 Perkembangan kamera yaitu *action camera* Pertama kali ditemukan oleh seorang pria bernama *Nicholas Woodman* ketika sedang berselancar di Bali,Indonesia ia berpikir bagaimana cara mengabadikan momen dengan kamera tapi tidak repot digunakan dan praktis saat digunakan. Akhirnya *Nicholas Woodman* membuat *action camera* pertama di dunia yang di namai *GoPro* dan dipublikasikan pada September 2004*.* Dirancang tahan banting dengan kualitas hasil gambar yang memadai, *Action camera* kini menjadi incaran para petualang ataupun turis untuk menunjang aktivitas *outdoor*. Dengan desain dan bentuk yang fleksibel, compact serta mampu mengakomodir kebutuhan yang cukup ekstrim semuanya sudah dikemas menjadi satu dalam kamera *Gopro*. Kamera ini menjadi pilihan yang sangat tepat bagi pecinta olahraga ekstrim ataupun yang suka berpetualang di alam.

 Fasilitas yang menjadi unggulan dari *action camera GoPro* adalah daya tarik dari penggunaannya yang cukup tinggi keuggulan utama yang dimiliki *Gopro* yaitu dari segi ukurannya yang amat sangat kecil daripada kamera pada umumnya. Desain yang sangat compact, dan anti air menjadikan *Gopro* sangat fleksibel untuk digunakan dan diletakan diberbagai posisi baik di darat maupun didalam air. Rekam video yang dihasilkan Gopro pun tidak pernah main-main. *Gopro Hero 4 Black Edition*, mampu merekam gambar hingga kualitas 4K dengan 30 FPS. Jadi walaupun bentuknya yang kecil, kualitas gambarnya tidak main-main.dan setara dengan kamera DSLR. Yang membuat *Gopro* sangat menarik adalah banyaknya aksesoris yang disediakan untuk mengambil gambar dalam berbagai kondisi. Ada mount untuk dibadan, helm, papan seluncur, di pergelangan tangan, bahkan mount yang bisa diletakan di badan seekor binatang.

 Lensa *GoPro* sudah pakem, yaitu lensa *wide*. Hasilnya *ultra wide*, tapi belum sampai seperti distorsi lensa mata ikan, lensa bawaannya yang *wide* dengan F sampai 2.8, yaitu memperluas daerah tangkapan (jadi tak perlu terlalu khawatir obyek tak masuk dalam *frame*).

*Action camera GoPro* memiliki Fitur-fitur yang sangat sederhana *GoPro* mempunyai keunggulan seperti anti debu, kualitas video yang bagus mulai dari 30fps hingga 48fps dengan resolusi 960p hingga 1080p. sehingga memungkinkan untuk merekam video super slow motion dengan detail yang tetap terjaga. Bila di kamera digital lain tombol-tombol fitur minimal lima, maka di *GoPro* hanya tiga. Tombol *power* yang juga jadi mode, tombol *shutter* juga untuk enter, dan satu tombol *wifi*. Kombinasi dua tombol awal adalah pemilihan menu. Untuk isinya tak banyak, jadi bisa mudah memahaminya tapi gampang lupa. Sedikitnya tombol menjadikan kamera ini 99% auto (1% itu hanya pilihan pada *Spot Meter* alias *Yes* atau *Not*). Tak ada pengaturan kecepatan, tak ada pengaturan bukaan, tak ada pengaturan ISO, dan pengaturan-pengaturan lain seperti yang ada di kamera digital pada umumnya.

 Berkembangnya teknologi di era digital, semakin meningkat pula teknologi di Indonesia, ini terbukti dengan adanya *action camera GoPro* dan beberapa merk lain yang ada di Indonesia, dan sekarang tidak hanya fotografer saja yang memiliki action kamera tetapi masyarakat biasapun tertarik mempunyai *action camera*. Itu karena saat ini *action kamera* di anggap mampu memenuhi kebutuhan masyarakat zaman sekarang yang selain untuk alat wahana ekspresi tetapi juga dapat digunakan sebagai hiburan.

*Action camera gopro* ini tidak seperti halnya kamera DSLR ataupun kamera digital biasa yang jika ingin memindahkan hasil foto yang telah di jepret harus di pidahkan dulu di *copy* ke komputer atau laptop tetapi *action camera gopro* ini memiliki kemudahan yakni ketersediaan software pendukung yang sangat lengkap, terutama untuk *mobile Apps* untuk *iPhone, Android*, maupun *Windows Phone*. Dengan Apps ini anda dapat menjadikan ponsel sebagai, *view finder* untuk mengecek posisi objek yang akan di ambil, dan dapat langsung *transfer file* dari *Gopro* ke ponsel sehingga dapat langsung diupload ke sosial media tanpa harus memindahkannya ke komputer terlebih dahulu.

 Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada : **"Bagaimana Fenomena Action Camera Gopro Dikalangan Mahasiswa Fisip Unpas?".**

**1.3. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti dapat menarik beberapa identifikasi masalah. Diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana motif penggunaan *action camera GoPro* di kalangan mahasiswa Fisip Unpas.
2. Bagaimana tindakan penggunaan *action camera GoPro* di kalangan mahasiswa Fisip Unpas.
3. Bagaimana makna penggunaan *action camera* *GoPro* di kalangan mahasiswa Fisip Unpas.

**1.4. 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 mahasiswa dalam mengikuti trend untuk berkomunikasi juga dalam memenuhi kebutuhannya sebagai pengguna *Action Camera Gopro* serta ketertarikannya dengan fenomenologi.

Adapun tujuan dari peneliti yang akan dilakukan adalah :

1. Untuk mengetahui motif penggunaan *action camera* *GoPro* di kalangan mahasiswa Fisip Unpas.
2. Untuk mengetahui tindakan penggunaan *action camera* *GoPro* di kalangan mahasiswa Fisip Unpas.
3. Untuk mengetahui Makna penggunaan *action camera* *GoPro* di kalangan mahasiswa Fisip Unpas.

**1.5. Kegunaan Penelitian**

 Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu. Seusia dengan tema yang diangkat, maka kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua golongan, yaitu kegunaan teoretis dan kegunaan praktis. Yang secara umum diharapkan mampu mendatangkan manfaat bagi pengembangan Ilmu Komunikasi. Beberapa kegunaan yang sekiranya dapat diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan manfaat bagi penggunaan pendekatan dan teori yang digunakan dalam penelitian ini, dengan menggunakan pendekatan fenomenologis, sehingga dalam bidang ilmu komunikasi pendekatan yang berkaitan dengan penelitian ini dapat dilihat dan tersampaikan kepada pembaca kegunaanya. Bagi penelitian-penelitian yang relevan selanjutnya dapat dijadikan sebagai studi perbandingan dan dapat mengaplikasikan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian mengenai fenomonologi.

**1.5.1. Kegunaan Teoretis**

1. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi bahan kajian tentang kebutuhan pengguna *action camera GoPro* dengan menggunakan teori fenomenologi di bidang Ilmu Komunikasi, serta memberikan kontribusi bagi penelitian komunikasi lain yang mengambil objek serupa.
2. Hasil penulisan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan atas sumbangan dalam kajian Ilmu Komunikasi khususnya yang berkaitan dengan pengguna *action camera GoPro* juga untuk melengkapi bahan kepustakaan.

**1.5.2. Kegunaan Praktis**

1. Secara praktis, hasil penelitian ini berusaha memahami pengalaman subjektif individu dalam aktivitas komunikasi tidak langsung pengguna *action camera GoPro.*
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau rekomendasi bagi pengguna yang berkaitan dengan penggunaannya dalam menggunakan *action camera* *GoPro.*

**1.6. Kerangka Pemikiran**

**1.6.1 Kerangka Fenomenologi**

Pada peneliti ini, peneliti menggunakan studi fenomenologi yaitu peneliti dengan melihat realitas yang terlihat disekitar kehidupan manusia.Fenomenologi menganalisis gejala-gejala yang berkaitan dengan realitis sosial dan bagaimana bentuk-bentuk tertentu dari pengetahuan memberikan konstribusi kepada keadaan tersebut. Seperti yang diungkapkan **Leeuw** dalam bukunya **Muslih** yang berjudul **Filsafat Ilmu,** mengenai fenomenologi sebagai berikut :

**Fenomenologi pada prinsipnya adalah mencari atau mengamat fenomena sebagaimana yang tampak, yaitu :(1) sesuatu itu berwujud, (2) sesuatu itu tampak, dan (3) karena sesuatu itu tampak dengan tepat maka ia merupkan fenomena. Penampakan itu menunjukan kesamaan antara yang tampak dengan yang diterima oleh si pengamat tanpa melakukan modifikasi. (74:2004)**

Menurut **Little John** (2008: dalam Silvadha, 2012) bahwa :

**Fenomenologi adalah suatu tradisi untuk mengeksplorasi pengalaman manusia. Dalam konteks ini ada asumsi bahwa manusia aktif memahami dunia di sekelilingnya sebagai sebuah pengalaman hidupnya dan aktif menginterpretasikan pengalamannya tersebut. Penelitian ini dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji. Fokus penelitian pada metode fenomenologi ini yaitu :**

1. ***Textural description :* apa yang dialami subjek penelitian tentang sebuah fenomena**
2. ***Structural description :*bagaimana subjek mengalami dan memaknai pengalamnya.**

Selaras dengan permasalahan yang peneliti angkat, peneliti melihat bahwa *Action Camera Gopro* yang berupa media hiburan serta media komunikasi pengguna camera. Peneliti ini dapat dilakukan dengan studi fenomenologi, sesuai dengan yang dikemukakan oleh **Wilson** dalam bukunya **Kuswarno** yang berjudul **Fenomenologi** sebagai berikut :

**Praktikan fenomenologi adalah dengan cara mengembangkan kejadian dalam suatu kajian sebagaimana 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 refleksif keadaan yang saling mempengaruhi dunia kehidupan audiens dan materi program. (2009:21)**

Teori Schutz juga sering dijadikan *center* dalam penerapan metodelogi penelitian kualitatif yang menggunakan studi fenomenologi. *Pertama,* karena melalui Schutz-lah pemikiran dan ide Husserl yang dirasa abstrak dapat dijelaskan dengan lebih jelas dan mudah dipahami. *Kedua,* Shuctz merupakan orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial.

 Dalam mempelajari dan menerapkan fenomenologi sosial ini, Schutz menggembangkan 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 ataukah tidak.**

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

**Menuntut peneliti untuk memahami segala macam tindakan manusia atau pemikiran manusia dalam bentuk tindakaan nyata.Maksudnya peneliti mesti 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 kontruksi ilmiah (hasil penelitian) agar peneliti bisa memahami tindakan sosial individu. Kepatuhan terhadap dalil ini akan memastikan bahwa konstruksi sosial yang dibentuk konsisten dengan kontruksi yang ada dalam realitas sosial.**

Menurut **Kuswarno** dalam Buku **Fenomenologi : Konsepsi, Fenomena dan Contoh Penelitiannya**, mengatakan bahwa :

 **Memahami metodelogi fenomenologi, akan lebih jelas dengan mengikuti pemikiran dari Alfred Schutz. Walaupun pelopor fenomenologi dalam Edmund Husserl.Schutz adalah orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial.Selain itu, melalui Schutz lah pemikiran – pemikiran Husserl yang disarankan abstrak pada masa itu dapat dimengerti. (2009:38).**

Inti dari pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Schutz meletakkan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif terutama dalam mengambil tindakan dan mengambil sikap terhadap dunia kehidupan sehari- hari.

 Dalam pandangan Schutz, manusia adalah makhluk sosial, sehingga kesadaran akan di dunia kehidupan sehari – hari adalah kesadaran sosial. Dunia individu merupakan dunia intersubjektif dengan makna yang beragam, dan perasaan sebagai bagian dari kelompok. Manusa dituntut untuk memahami satu sama lain dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Dengan demikian ada penerimaan timbal balik atas dasar pengalaman bersama, dan tipikasi atas dunia bersama. Melalui tipikasi inilah manusia belajar menyesuaikan diri ke dalam dunia yang lebih luas , dengan juga melihat diri kita sendiri sebagai orang memainkan peran dalam tipikal.

 Menurut **Schutz** dalam Buku **Kuswarno** dalam judul **Fenomenologi : Konsepsi, Fenomena dan Contoh Penelitiannya**, mengatakan bahwa :

**Tindakan manusia adalah bagian dari posisinya di masyarakat. Sehingga tindakan seseorang itu bisa jadi hanyalah kamuflase atau peniruan dari tindakan orang lain yang ada di sekelilingnya. (2009:113).**

Konsep “sosial” didefinisikan sebagai hubungan antara dua orang atau lebih dan konsep “tindakan” didefinisikan sebagai perilaku yang membantu makna subjektif.Akan tetapi menurut Schutz makna subjekif tersebut bukan ada pada dunia privat, personal atau individu. Makna subjektif terbentuk dalam dunia sosial oleh aktor manusia yang berperilaku dalam dunia sosial keseharian sebagai realitas yang bermakna secara sosial berupa sebuah “kesamaan” dan “kebersamaan” diantara para aktor. Oleh karenanya sebuah makna subjektif disebut sebagai “intersubjektif”.

 Selain makna “intersubjektif” dunia sosial, menurut Schutz harus dilihat secara historis oleh karenanya Schutz menyimpulkan bahwa tindakan sosial adalah tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang maupun akan datang.

Menurut **Kuswarno** dalam buku **Fenomenologi : Konsepsi, Fenomena daan Contoh Penelitian,** mengatakan bahwa :

**Dalam konteks fenomenologi, para pengguna *Action Camera GoPro* adalah aktor yang melakukan tindakan sosial bersama aktor lainnya sehingga memiliki kebersamaan dan kesamaan dalam ikatan makna intersubjektif. Mengikuti pemikiran Schutz, para pengguna *Action Camera GoPro* sebagai aktor mungkin memiliki salah satu dari dua motif, yaitu motif berorientasi ke masa depan (  *in order to motive )* dan motif berorientasi ke masa lalu (*because motive).* (Kuswarno,2009:111)VV**

Model komunikasi fenomenologi dapat dilihat pada gambar berikut :

**Gambar 1.1. Bagan Teori Fenomenologi**

**FENOMENOLOGI**

 **FENOMENA NOUMENA**

Pada bagan kerangka aplikasi teori fenomenologi tersebut menunjukkan bahwa terdapat dua jenis realitas sosial dalam fenomenologi, yakni fenomena dan noumena. Menurut **Koentjoro** dalam **jurnal Ilmiah Psikologi**  mengatakan bahwa :

1. **Fenomena adalah realitas sosial yang dapat kita observasi, realitasnya eksis, dan dapat kita jelaskan secara rasional.**
2. **Noumena adalah realita sosial yang dapat kita observasi, realitasnya ada, namun belum mampu dijelaskan secara rasional. Hal ini bukan berarti bahwa noumena tersebut tidak rasional, namun otak manusia belum mampu menjelaskan secara rasional; dan mungkin saja suatu saat noumena akan menjadi rasional. (2009:24)**

 Dalam bersosialisasi, manusia harus meluangkan waktu yang tidak sedikit, namun dewasa ini manusia mempunyai berbagai kesibukan dan urusan yang tentunya menyita banyak waktu mereka untuk bersosialisasi dengan orang lain. Untuk itulah diperlukan media komunikasi baru yang bisa dilakukan tanpa tatap muka secara langsung dan tentunya media komunikasi ini tidak menyita waktu dan tempat bagi mereka.

**Gambar 1.2 Bagan Kerangka Pemikiran**

**Teori Fenomenologi**

*(Phenomenology Theory)*

**Alfred Schutz**

**FENOMENA PENGGUNA *ACTION CAMERA GOPRO* DIKALANGAN MAHASISWA FISIP UNPAS**

**FENOMENA**

Motif

Tindakan

Makna

Dilihat dari makna pengguna *Action Camera GoPro*

Dilihat dari tindakan pengguna *Action Camera GoPro*

Dilihat dari motif pengguna *Action Camera GoPro*

***Sumber : Alfred Schutz , modifikasi peneliti dan pembimbing Tahun 2016***