**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1 Konteks Penelitian**

*Keyboard* (papan ketik komputer) adalah alat input yang merupakan salah satu perangkat keras komputer dan mempunyai macam-macam tombol serta memiliki fungsi yang berbeda-beda tergantung pada penekanan tombol yang dapat menghasilkan proses sesuai dengan keinginan.

 Penciptaan *keyboard* diilhami oleh penciptaan mesin ketik yang dasar rancangannya dibuat oleh Christopher Latham tahun 1868 dan banyak dipasarkan pada tahun 1877 oleh Perusahaan Remington. *keyboard* pertama disesuaikan dari kartu pelubang (*punch card*) dan teknologi pengiriman tulisan jarak jauh (*Teletype*). Tahun 1946 komputer ENIAC menggunakan pembaca kartu pembuat lubang (*punched card reader*) sebagai alat masukkan dan keluaran. Meskipun pengembangan perangkat input alternatif seperti tetikus, layar sentuh, perangkat pena, pengenalan karakter dan pengenalan suara, perangkat papan ketik tetap yang paling fleksibel dan paling sering digunakan untuk langsung (manusia) masuk ke komputer.

 *Keyboard* biasanya memiliki karakter yang diukir atau dicetak di masing-masing tombol dan tekan tombol biasanya simbol tertulis tunggal. Namun, untuk menghasilkan beberapa simbol harus menekan dan menahan beberapa tombol secara bersamaan atau secara berurutan. Sementara tombol *keyboard* yang menghasilkan huruf, angka atau tanda-tanda (karakter), tombol lain atau menekan tombol secara bersamaan dapat menghasilkan tindakan atau perintah pada komputer.

 *Keyboard* pun memiliki perubahan dari hari ke hari, jenis *keyboard* berkembang pesat dari jenis yang terdahulu hingga jenis *keyboard* yang modern. Namun yang menarik, orang-orang pada saat ini ada yang lebih memilih teknologi *keyboard* pada zaman dahulu, yaitu *keyboard* dengan sistem teknologi *mechanical*, karena diklaim memiliki kualitas dan ketahanan yang sangat baik dibanding *keyboard* modern, *keyboard* tersebut dikenal dengan nama *mechanical keyboard*.

 *Mechanical keyboard* ialah sebuah papan ketik komputer yang bekerja dengan sistem mekanikal, berbeda dengan *keyboard* komputer pada umumnya, *mechanical keyboard* diciptakan dengan kualitas tinggi dengan ketahahanan 50 juta kali klik, disebut mekanikal karena *keyboard* ini menggunakan teknologi *spring activated* dalam *switch* keyboard dimana setiap tombol di *keyboard* ini memiliki mesin dengan per yang menghasilkan ketukan timbal balik pada saat menekannya. *Keyboard* ini memiliki *feel* yang berbeda ketika ditekan, sehingga di klaim dapat memanjakan jari ketika pertama kali menekan tombol-tombolnya. *Mechanical keyboard* banyak digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia sekitar tahun 1980an. Karena *keyboard* ini memiliki *build quality* yang baik, *mechanical keyboard* merk IBM pada tahun 1980 pun masih bisa digunakan hingga saat ini. *Keyboard* ini dibanderol dengan harga yang relatif mahal dan memiliki berat yang berbeda di banding dengan *keyboard* biasa, meskipun begitu sebenarnya *keyboard* ini di khususkan untuk orang-orang yang memiliki keperluan sehari-hari untuk mengetik maupun untuk sekedar bermain *game* di komputer.

 Pada tahun 2000an, *mechanical keyboard* mulai digandrungi kembali oleh masyarakat di seluruh dunia termasuk Indonesia sehingga banyak komunitas beserta forum *online* yang membahas seputar *mechanical keyboar*d. Di Indonesia sendiri *mechanical keyboard* mulai digandrungi masyarakat pada tahun 2008. Karena dirasa masyarakat Indonesia semakin antusias dengan kehadiran *mechanical keyboard*, didirikanlah komunitas Indonesia *Mechanical Keyboard* atau disingkat menjadi IMK.

 Indonesia *Mechanical Keyboard* (IMK) merupakan sebuah komunitas bagi para pengguna ataupun *non*-pengguna tapi memiliki ketertarikan dengan *mechanial keyboard*. Komunitas IMK aktif di media sosial *facebook* dengan membentuk *group* yang sampai sekarang telah berkembang pesat sehingga telah memiliki 18.000 lebih anggota. Komunitas IMK pun memiliki kegiatan *gathering* yang memiliki tujuan edukasi mengenai *mechanical keyboard. Gathering* tersebut biasa dilakukan di Jakarta, namun sampai sekarang kegiatan *gathering* tersebut telah diikuti oleh kota-kota besar lainnya seperti Surabaya dan Bandung.

 Komunikasi berawal dari gagasan yang ada pada seseorang. Gagasan itu diolahnya menjadi pesan dan dikirimkan melalui media tertentu kepada orang lain sebagai penerima, penerima menerima pesan dan sesudah mengerti pesan itu kemudian menanggapi dan menyampaikan tanggapannya kepada pengirim pesan. Dengan menerima tanggapan dari si penerima pesan itu, pengiriman pesan dapat menilai efektifitas pesan yang dikirimkannya. Berdasarkan tanggapan itu, pengirim dapat mengetahui apakah pesannya dimengerti dan sejauh mana pesannya dimengerti oleh orang yang dikirimi pesan itu.

 Manusia disebut sebagai makhluk sosial atau makhluk bermasyarakat, selain itu juga diberikan akal pikiran yang berbeda dengan makhluk hidup lainnya, sehingga dapat selalu berkembang untuk melakukan komunikasi. Dalam hubungannya dengan manusia sebagai makhluk sosial, manusia selalu hidup bersama dengan manusia lainnya. Dorongan masyarakat yang dibina sejak lahir akan selalu menampakkan dirinya dalam berbagai bentuk, karena itu dengan sendirinya manusia akan selalu bermasyarakat dalam kehidupannya.

 Manusia dikatakan sebagai makhluk sosial juga karena pada diri manusia ada dorongan dan kebutuhan untuk berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain, manusia juga tidak akan bisa hidup sebagai manusia jika tidak hidup bergabung dengan manusia lainnya. Dengan bantuan orang lain, manusia bisa menggunakan tangan, bisa berkomunikasi atau bicara, dan bisa mengembangkan seluruh potensi kemanusiaannya.

 Perilaku manusia mengharapkan suatu penilaian dari orang lain. Manusia memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain, dan potensi manusia akan berkembang bila ia hidup di tengah-tengah manusia. Manusia memiliki kebebasan dalam menjalani dan menentukan tujuan hidupnya, tujuan hidup yang dipilih manusia itu semua adalah hasil dari berkomunikasi. Dengan kata lain manusia tidak dapat terlepas dari manusia lain guna melangsungkan kehidupannya, begitupun dengan pilihan manusia tersebut untuk berorganisasi karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial. Komunikasi merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia dalam kaitannya dengan hubungan antar manusia. Bila disuatu tempat terdapat dua manusia atau lebih, hampir dapat dipastikan terjadi komunikasi.

 Kota Bandung sendiri memiliki banyak pengguna maupun *non*-pengguna namun memiliki ketertarikan dengan *mechanical keyboard,* terutama bagi anak muda yang memiliki kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan mengetik di depan komputer. Kota Bandung pun dikenal sebagai Kota Teknologi yang dimana masyarakatnya telah banyak mengenal berbagai macam teknologi sekaligus menjadi pengguna teknologi tersebut. Hal tersebut berdampak pada anak mudanya yang memiliki ketertarikan dengan hal yang berbau teknologi, salah satunya yaitu *mechanical keyboard.*

Anak muda Bandung pasti memiliki alasan saat memilih *mechanical keyboard* sebagai alat input atau *hardware* komputer mereka. Tindakan tersebut bisa saja di dasari berbagai macam alasan, beberapa di antaranya hanya ketertarikan dengan tren teknologi yang baru, terpengaruh orang lain, atau benar – benar membutuhkannya.

 Dilihat dari segmentasi yang sebagian besar berusia muda, peneliti memilih objek penelitian bagaimana fenomena *mechanical keyboard* tersebut di kalangan Mahasiswa Kota Bandung.

 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.

**1.2 Fokus Penelitian**

 Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada: **Bagaimana Fenomena *Mechanical Keyboard* Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung.**

**1.3 Identifikasi Masalah**

1. Bagaimana motif pengguna *mechanical keyboard* di kalangan mahasiswa Kota Bandung?
2. Bagaimana tindakan pengguna *mechanical keyboard* di kalangan mahasiswa Kota Bandung?
3. Bagaimana makna pengguna *mechanical keyboard* di kalangan mahasiswa Kota Bandung?

**1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui motif pengguna *mechanical keyboard* di kalangan Mahasiswa Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui tindakan pengguna *mechanical keyboard* di kalangan Mahasiswa Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui makna pengguna *mechanical keyboard* di kalangan Mahasiswa Kota Bandung.

**1.5 Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat bagi yang membacanya secara:

**1.5.1 Teoritis**

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi bahan kajian tentang kebutuhan pengguna *mechanical keyboard* 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 *mechanical keyboard* juga untuk melengkapi bahan kepustakaan.

**1.5.2 Praktis**

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