

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Dalam setiap penelitian tentunya memiliki penelitian-penelitian sebelumnya yang dibuat oleh orang lain dan berkaitan dengan penelitian yang akan penulis teliti. Untuk itu bagian ini dibuat sebagai perbandingan antara peneliti dengan penelitian sejenis yang sebelumnya dan juga sebagai referensi agar kedepannya lebih baik lagi. Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang menjadi acuan dan bahan referensi yang menjunjung penulis untuk melakukan penelitian tentang fenomenologi lainnya, yaitu:

1. Studi penelitian yang pertama yaitu Muhammad Indra S, Mahasiswa Universitas Pasundan (152050144). Dengan judul Penelitian “Fenomena Pembelajaran Aplikasi Ruang Guru Pada Remaja SMA Negeri di Kota Bandung”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui fenomena pembelajaran pada Aplikasi Ruang Guru, mengetahui motif pembelajaran Ruang Guru, mengetahui perilaku remaja pada pembelajaran Ruang Guru dan bagaimana informan memaknai keberadaan aplikasi Ruang Guru dilihat dari perubahan sikap.

Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi Fenomenologi. Penelitian ini membahas mengenai aplikasi ruang guru saat ini banyak menarik minat belajar khususnya remaja SMA, dan bagaimana perilaku

remaja setelah mengikuti metode pembelajaran di ruang guru dengan adanya aplikasi ruang guru dapat mempermudah informasi tentang mata pelajaran yang tidak di mengerti, karena pada aplikasi tersebut terdapat fitur video pembelajaran yang dapat di dowanload sehingga dapat di ulang kembali.

Persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif yang dilakukan dengan teknik pengumpulan data yakni studi pustaka, studi lapangan, observasi dan wawancara mendalam. Perbedaan dalam penelitian ini dengan peneliti sendiri yaitu subjek dan objeknya yang berbeda.

2. Skripsi kedua yang dijadikan referensi dalam penelitian ini yaitu skripsi Yulian Adriansyah, Mahasiswa Universitas Pasundan (1302050104). Dengan judul penelitian “Fenomena Game Moba Mobile Legends Dikalangan Mahasiswa FISIP Universitas Pasundan”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui motif , tindakan, serta makna dari pengguna aplikasi Game Mobile Lagends dikalangan FISIP Unpas.

Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi Fenomenologi. Penelitian ini membahas tentang banyak mahasiswa yang memainkan game mobile lageds, selain kegemarannya bermain mobile lageds juga untuk mengisi waktu luang. Hal tersebut menyebabkan game ini dapat menimbulkan rasa senang hingga menjadi kebiasaan sehari-hari.

Persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif yang dilakukan dengan teknik pengumpulan data

yakni studi pustaka, studi lapangan, observasi dan wawancara mendalam. Perbedaan dalam penelitian ini dengan peneliti sendiri yaitu subjek dan objeknya yang berbeda.

3. Skripsi yang ketiga yaitu milik Ulzyana Oktafanisa, Mahasiswa Universitas Pasundan (142050201). Dengan judul penelitian “Akun Gosip Lambe Turah di Instagram”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motif, tindakan, dan makna dari masyarakat Kota Bandung dengan mengikuti akun gosip Lambe Turah.

Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi Fenomenologi. Penelitian ini membahas mengenai salah satu akun instagram yaitu akun gosip lambe turah, akun gosip tersebut mengungkapkan kehidupan para artis, *public figure*, dan beita viral lainnya.

Persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif yang dilakukan dengan teknik pengumpulan data yakni studi pustaka, studi lapangan, observasi dan wawancara mendalam. Perbedaan dalam penelitian ini dengan peneliti sendiri yaitu subjek dan objeknya yang berbeda.

4. Studi penelitian yang selanjutnya yaitu jurnal milik Ni Putu Dyah Krismawintari, Yeyen Komalasari, Mahasiswa Universitas Dhyana Pura. Dengan judul penelitian “Perilaku Pembeli Melalui *Cashless Payment* Pada Gerai Retail”. (Komalasari, 2019)

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui perilaku pengguna *cashless payment* pada pembelian di gerai retail. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi interpretatif. Teknik penggalan data menggunakan wawancara mendalam pada 10 informan masyarakat di Kabupaten Badung.

Persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara mendalam lalu persamaan lain yaitu objek yang di bahas mengenai *cashless payment*. Perbedaan dalam penelitian ini dengan peneliti sendiri yaitu subjek dan pada penelitian ini tidak lebih spesifik membahas aplikasi apa yang digunakan untuk *cashless payment*.

Tabel 2.1

Review Penelitian Sejenis

Nama Peneliti & Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Teori Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Muhammad Indra S 2015 (Universitas Pasundan)	Fenomena Pembelajaran Aplikasi Ruang Guru Pada Remaja SMA Negeri di Kota Bandung	Teori yang digunakan yaitu teori menurut Alferd Schutz	Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Aplikasi ruang guru saat ini banyak menarik minat belajar khususnya remaja SMA, dengan adanya aplikasi ruang guru dapat mempermudah informasi tentang mata pelajaran yang tidak di mengerti, karena pada aplikasi tersebut terdapat fitur video pembelajaran.
Yulian Adriansyah 2013	Fenomena Game Moba Mobile Legends di	Teori yang digunakan yaitu teori	Penelitian tersebut menggunakan jenis	Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak mahasiswa yang

(Universitas Pasundan)	Kalangan Mahasiswa FISIP Universitas Pasundan	menurut Alferd Schutz	penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.	memainkan game mobile lageds. Hal tersebut karena game ini menimbulkan rasa senang sampai menjadi kebiasaan sehari-hari.
Ulzyana Oktafanisa 2014 (Universitas Pasundan)	Akun Gosip Lambe Turah di Instagram	Teori yang digunakan yaitu teori menurut Alferd Schutz	Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.	Hasil penelitin tersebut menunjukkan banyak masyarakat yang menggunakan jejaring sosial media instagram untuk mengetahui informasi bukan hanya seputar artis saja, tetapi seluruh informasi yang sedang viral.
Ni Putu Dyah Krismawintari, Yeyen Komalasari (Universitas Dhayana Pura)	Perilaku Pembeli Melalui <i>Cashless Payment</i> Pada Gerai Retail		Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi interpretatif.	Hasil penelitian menunjukkan perilaku generasi milenial lebih memilih menggunakan <i>cahsless payment</i> dibandingkan dengan generasi x. Kemudahan dan keuntungan yang ditawarkan

				oleh penyedia layanan dapat dimanfaatkan dengan baik oleh generasi milenial.
--	--	--	--	--

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Komunikasi

Komunikasi berasal dari Bahasa Latin “*comunis*”, yang artinya membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Asal kata “*comunis*” adalah “*communicato*” yang artinya berbagi. Dalam literatur lain disebutkan komunikasi juga berasal dari kata “*communication*” atau “*communicare*” yang berarti “membuat sama” (*to make common*). Istilah “*communis*” adalah istilah yang paling sering disebut sebagai asal usul kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata latin yang mirip. Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama.

Komunikasi adalah suatu kebutuhan yang fundamental untuk seseorang dalam kehidupan bermasyarakat, kebutuhan untuk mempertahankan hidupnya dan kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Sebagai makhluk sosial, komunikasi merupakan unsur penting dalam kehidupan manusia. Dengan kegiatan komunikasi mengajarkan bagaimana cara berkomunikasi dengan baik. Oleh karena itu komunikasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia.

Komunikasi yaitu sebuah proses timbal balik antara komunikator dengan komunikan dalam penyampaian pesan, baik berupa informasi, ataupun ide, dengan menggunakan berbagai macam media yaitu, cetak, audio, dan audio visual. Komunikasi bisa dilakukan dengan cara verbal dan non verbal. Komunikasi bisa berjalan dengan baik jika seorang komunikator dapat menyampaikan sebuah pesan dengan baik dan memiliki gaya bahasa yang enak didengar dan menggunakan bahasa yang mudah di mengerti, sehingga komunikasi yang disampaikan dapat berjalan dengan baik.

Effendy dalam bukunya **Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi**, berpendapat bahwa pada hakikatnya komunikasi adalah : “Proses penyampaian antara manusia yang dinyatakan itu adalah pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyaluranya”. (Effendy, 2003)

Pengertian yang diberikan oleh Effendy tersebut dapat diartikan bahwa komunikasi dapat terjadi bagi sesama makhluk hidup yang memiliki akal pikiran, salah satunya yaitu manusia. Komunikasi yang berlangsung sesama manusia, dapat memberikan informasi atau penyampaian sebuah makna.

Adapun pengertian komunikasi menurut **Rogers dan Kincaid** yang dikutip oleh **Cangara** dalam bukunya **Pengantar Ilmu Komunikasi** berpendapat bahwa:

Komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba saling pengertian yang mendalam. (2002, h22)

Maksud yang disampaikan Rogers dalam bukunya, yang dikutip oleh Cangara yaitu komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih dan hanya bisa terjadi jika seseorang mempunyai informasi atau pesan yang akan disampaikan kepada orang lain dengan maksud dan tujuan tertentu.

2.2.1.2 Proses Komunikasi

Effendy menjelaskan dalam bukunya **Human Relation & Public Relation** bahwa proses komunikasi dibagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder:

1. Proses Komunikasi secara Primer

Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (symbol) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah pesan verbal (bahasa), dan pesan non verbal (kial, gestur, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya) dengan secara langsung dapat atau mampu menerjemahkan pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan.

2. Proses Komunikasi secara Sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan media ke dua dalam menyampaikan komunikasi karena komunikan sebagai sasaran berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya

banyak. Surat, telpon, teleks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film dsb adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi. (Effendy, 2009)

2.2.1.3 Unsur – Unsur Komunikasi

Dari pengertian komunikasi yang telah dijelaskan, maka komunikasi akan terjadi jika ada seseorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan memiliki tujuan tertentu. Berikut ini unsur-unsur komunikasi menurut **Cangara** dalam bukunya **Pengantar Ilmu Komunikasi. (2016, h27-31)**

1. Sumber

Semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi. Dalam komunikasi antar manusia, sumber bisa terdiri dari satu orang, tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok misalnya partai, organisasi, atau lembaga. Sumber sering disebut pengirim, komunikator atau dalam bahasa Inggris disebut *source, sendre atau encoder*.

2. Pesan

Dalam buku Pengantar Ilmu Komunikasi, Pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah suatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau menggunakan media komunikasi. Isinya dapat berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda.

3. Media

Dalam buku Pengantar Ilmu Komunikasi oleh Cangara, media adalah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Terdapat beberapa pendapat mengenai saluran atau media. Ada yang menilai bahwa media bisa bermacam-macam bentuknya, misalnya dalam komunikasi antar pribadi pancaindra dianggap sebagai media komunikasi. Selain indra manusia, ada juga saluran komunikasi seperti telepon, surat, telegram yang digolongkan sebagai media komunikasi antarpribadi. Termasuk juga media cetak dan media elektronik.

4. Penerima

Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima bisa terdiri satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk kelompok, partai atau negara. Penerima juga dapat disebut dengan khalayak, sasaran, komunikator, atau dalam bahasa Inggris disebut audience atau receiver. Penerima adalah elemen penting dalam proses komunikasi, jika suatu pesan tidak diterima oleh penerima, akan menimbulkan berbagai macam masalah yang sering kali menuntut perubahan, apakah pada sumber, pesan, atau saluran.

5. Pengaruh

Pengaruh atau efek adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap, dan tingkah laku seseorang. Oleh karena itu, pengaruh bisa juga diartikan perubahan atau penguatan keyakinan pada pengetahuan, sikap, dan tindakan seseorang sebagai penerima pesan.

6. Tanggapan Balik

Ada yang beranggapan bahwa umpan balik sebenarnya adalah salah satu bentuk daripada pengaruh yang berasal dari penerima. Akan tetapi sebenarnya umpan balik bisa juga berasal dari unsur lain seperti pesan dan media, meski pesan belum sampai pada penerima.

7. Lingkungan

Lingkungan atau situasi ialah faktor-faktor tertentu yang dapat mempengaruhi jalannya komunikasi. Faktor ini dapat digolongkan atas empat macam, yakni lingkungan fisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan psikologis, dan dimensi waktu.

Setiap unsur memiliki peranan yang sangat penting dalam membangun proses komunikasi. Ketujuh unsur komunikasi ini saling bergantung satu sama lainnya. Artinya, tanpa keikutsertaan satu unsur akan memberi pengaruh pada jalannya komunikasi.

2.2.1.4 Fungsi Komunikasi

Komunikasi tentu memiliki fungsi. Berikut ini merupakan fungsi komunikasi yang dikemukakan oleh **Effendy**, yaitu:

1. Menginformasikan (*to inform*)

Fungsi informasi adalah memberikan informasi kepada masyarakat dan memberi tahu kepada masyarakat mengenai peristiwa yang terjadi, ide atau pikiran dan tingkah laku orang lain serta segala sesuatu yang disampaikan oleh orang lain. Kita sebagai komunikator memberikan informasi dan berperan aktif dalam

menjelaskan kepada komunikan penerima pesan sebaik-baiknya dan sehingga mereka dapat mengerti apa yang kita maksud.

2. Mendidik (*to educate*)

Fungsi pendidikan adalah mengetahui peran komunikasi dalam menyampaikan pengetahuan agar dapat di mengerti, serta memberikan pendidikan bagi yang membutuhkan. Fungsi mendidik yang dimaksud disini memberi pelajaran dan pengertian agar lebih baik dan dapat memberikan pengertian tentang arti pentingnya komunikasi dalam pendidikan. Fungsi pendidikan merupakan fungsi utama dalam kegiatan belajar mengajar dimana didalamnya terdapat interaksi komunikasi yang diinginkan oleh pengajar dan murid.

3. Menghibur (*to entertaint*)

Maksudnya adalah di mana sebuah komunikasi interaksi yang dilakukan oleh suatu kelompok orang atau individu dapat menimbulkan sebuah efek menghibur kepada kelompok orang lain yang menyimak pembicaraan atau dialog yang disampaikan melalui sebuah komunikasi interaktif. Peran komunikator adalah memahami orang lain, kita sebagai komunikator harus mengerti benar aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkan, jangan mereka menginginkan kemauannya.

4. Mempengaruhi (*to influence*)

Maksud dari fungsi mempengaruhi adalah setiap individu yang berkomunikasi dengan cara saling mempengaruhi jalan pikiran komunikan dan lebih jauh lagi berusaha mengubah sikap tingkah laku komunikan. Adalah

mempengaruhi masyarakat kegiatan memberikan berbagai informasi pada masyarakat juga dapat dijadikan sarana untuk mempengaruhi masyarakat tersebut ke arah perubahan sikap dan perilaku yang diharapkan. (1997, h 36)

2.2.1.5 Tujuan Komunikasi

Fungsi komunikasi menurut **Cangara**, dalam bukunya **Pengantar Ilmu Komunikasi** terbagi menjadi empat, yaitu:

1. Supaya yang disampaikan dapat di mengerti

Seorang komunikator harus dapat menjelaskan kepada komunikan (penerima) dengan sebaik-baiknya dan tuntas sehingga mereka dapat mengikuti apa yang dimaksud oleh pembicara atau penyampai pesan (komunikator).

2. Memahami orang

Sebagai komunikator harus mengetahui benar aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkannya, jangan hanya berkomunikasi dengan kemauan send iri.

3. Supaya gagasan dapat diterima oleh orang lain

Komunikator harus berusaha agar gagasan dapat diterima oleh orang lain dengan menggunakan pendekatan yang persuasif bukan memaksakan kehendak.

4. Menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu

Menggerakkan sesuatu itu dapat berupa kegiatan yang lebih banyak mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang kita kehendaki. (2002, h 22)

2.2.1.6 Hambatan Komunikasi

Komunikasi tidak semuanya berjalan dengan mulus, terkadang komunikasi memiliki hambatan. Hambatan itu timbul karena adanya berbagai faktor. Menurut **Effendy**, menjelaskan hambatan-hambatan komunikasi sebagai berikut:

1. Gangguan (Noise)

Ada dua gangguan terhadap jalannya komunikasi yang menurut sifatnya dapat di klasifikasikan sebagai gangguan mekanik dan gangguan sematik. Gangguan mekanik adalah gangguan yang disebabkan saluran komunikasi atau kegaduhan yang bersifat fisik. Sebagai contoh ialah gangguan suara ganda (interfensi) pada pesawat radio, gambar meliuk-liuk atau berubah-ubah pada layar televisi, huruf yang tidak jelas, jalur huruf yang hilang atau terbalik atau halaman yang sobek pada surat kabar. Sedangkan gangguan sematik adalah jenis gangguan yang bersangkutan dengan pesan komunikasi yang pengertiannya menjadi rusak. Gangguan sematik ini tersaring ke dalam pesan istilah atau konsep yang terdapat pada komunikator, maka akan lebih banyak gangguan sematik dalam pesannya, dan gangguan sematik biasanya terjadi dalam sebuah pengertian.

2. Kepentingan

Interest atau kepentingan akan membuat seseorang selektif dalam menanggapi atau menghayati pesan. Orang hanya akan memperhatikan perangsang yang ada hubungannya dengan kepentingannya. Kepentingan bukan hanya mempengaruhi perhatian kita saja tetapi juga menentukan daya tanggap. Perasaan,

pemikiran dan tingkah laku kita merupakan sikap reaktif terhadap segala perangsang yang tidak bersesuai atau bertentangan dengan suatu kepentingan.

3. Motivasi Terpendam

Motivation atau motivasi akan mendorong seseorang berbuat sesuatu yang sesuai dengan keinginan, kebutuhan dan kekurangannya. Keinginan, kebutuhan dan kekurangan seseorang berbeda-beda dengan orang lain, dari waktu ke waktu dan dari tempat ke tempat, sehingga motivasinya itu berbeda intensitasnya. Semakin sesuai komunikasi dengan motivasi seseorang, semakin besar kemungkinan komunikasi itu dapat diterima dengan baik oleh pihak yang bersangkutan. Sebaliknya, komunikasi akan mengabaikan suatu komunikasi yang tidak sesuai dengan motivasinya.

4. Prasangka

Prajudice atau prasangka merupakan salah satu rintangan atau hambatan terberat bagi suatu keinginan komunikasi oleh karena orang yang mempunyai prasangka belum apa-apa sudah bersikap curiga dan menentang komunikator yang hendak melancarkan komunikasi. Dalam prasangka, emosi memaksa kita untuk menarik kesimpulan atas dasar prasangka tanpa menggunakan pikiran yang rasional. Prasangka bukan saja dapat terjadi terhadap suatu ras, seperti kita dengar, melainkan juga terhadap agama, pendiri politik, pendek kata suatu perangsang yang di dalam pengalam pernah memberi kesan yang tidak enak. (Effendy, 2003).

2.2.1.7 Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan suatu proses komunikasi atau penyampaian pesan (informasi, gagasan) kepada orang banyak (publik) melalui media massa. Media massa dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu media massa cetak (surat kabar, majalah, tabloid, dan lain sebagainya), media elektronik (radio dan televisi) dan media *online* atau internet (website, blog dan lain sebagainya). Seiring dengan perkembangan komunikasi, media komunikasi massa pun semakin canggih dan kompleks, serta memiliki kekuatan lebih dari waktu-waktu sebelumnya, terutama dalam hal menjangkau komunikan. Aneka pesan melalui sejumlah media massa (koran, majalah, radio siaran, televisi, film, dan internet) dengan sajian berbagai peristiwa yang memiliki nilai berita ringan sampai berita tinggi, semuanya mencerminkan proses komunikasi massa yang selalu menerpa kehidupan manusia.

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh **Bittner** yang dikutip oleh **Rakhmat** dalam buku **Psikologi Komunikasi** yakni :

Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*). (2012, h185)

Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa. Sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak yang banyak, seperti ketika rapat akbar di lapangan luas yang dihadiri oleh ribuan orang, bahkan puluhan ribu orang, jika tidak menggunakan media massa seperti surat kabar, majalah, televisi, radio, media online maka itu semua tidak dapat dikatakan sebagai komunikasi massa.

2.2.2 Media Massa

Pusat studi mengenai massa adalah media. Media adalah organisasi yang menyebarkan informasi yang berupa produk budaya atau pesan yang mempengaruhi dan mencerminkan budaya dalam masyarakat. Media juga diartikan sebagai alat yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan, meneruskan, atau menyebarkan pesannya agar dapat sampai kepada komunikan (khalayak).

Definisi diatas menjelaskan bahwa media massa merupakan salah satu hal penting bagi masyarakat karena mempengaruhi budaya suatu masyarakat tersebut. Dan dengan media massa, masyarakat dapat mengungkapkan kebebasan pendapatnya.

Menurut **Shirley Biagi** dalam buku **Media/Impact: Pengantar Media**

Massa terdapat tiga konsep penting tentang media massa yaitu :

1. Media massa adalah suatu bentuk usaha yang berpusat pada keuntungan.
2. Perkembangan dan perubahan dalam pengiriman dan pengonsumsi media massa, dipengaruhi oleh perkembangan teknologi.
3. Media massa senantiasa mencerminkan sekaligus mempengaruhi kehidupan masyarakat, dunia politik, dan budaya. (2010,h10)

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media massa merupakan saluran komunikasi massa untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada khalayak banyak secara luas. Media massa mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat, sosial, budaya, ekonomi, politik, dan sebagainya. Media massa mengumpulkan sejumlah uang untuk menyediakan informasi dan hiburan. Media massa juga merupakan bisnis yang berpusat pada keuntungan. Menurut

sejarahny, buku adalah media massa pertama, sedangkan internet adalah media massa terbaru.

2.2.2.1 Internet

Internet adalah suatu jaringan komunikasi yang menghubungkan satu media elektronik dengan media yang lainnya. Standar teknologi pendukung yang dipakai secara global adalah Transmission Control Protocol atau Internet Protocol Suite (disingkat sebagai istilah TCP/IP). TCP/IP ini merupakan protokol pertukaran paket (dalam istilah asingnya Switching Communication Protocol) yang bisa digunakan untuk miliaran lebih pengguna yang ada di dunia. Sementara itu, istilah “internetworking” berarti cara/prosesnya dalam menghubungkan rangkaian internet beserta penerapan aturannya yang telah disebutkan sebelumnya.

Menurut **Burhan** dalam buku **Sosiologi Komunikasi** mengatakan bahwa:

Internet (interconnection networking) merupakan jaringan komputer yang dapat menghubungkan suatu komputer atau jaringan komputer dengan jaringan lain, sehingga dapat berkomunikasi atau berbagai data tanpa melihat jenis komputer itu sendiri. Seperti yang diketahui internet merupakan bentuk konvergensi dari beberapa teknologi penting terdahulu, seperti komputer, televisi, radio dan telepon. (2006, h135)

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan jika internet adalah suatu jaringan yang menghubungkan satu jaringan dengan jaringan lainnya, melalui media yang berhubungan secara online yang berupa komputer, laptop, televisi, radio, dan telepon.

2.2.2.2 Aplikasi

Pengertian aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu. Istilah aplikasi sendiri diambil dari bahasa Inggris “*application*” yang dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan. Secara harfiah, aplikasi merupakan suatu penerapan perangkat lunak atau software yang dikembangkan untuk tujuan melakukan tugas-tugas tertentu.

Aplikasi mempunyai dua tipe, yaitu aplikasi secara online dan aplikasi secara non online. Jika aplikasi online dibutuhkan jaringan internet untuk mengaksesnya, dan sebaliknya jika aplikasi secara non online tidak dibutuhkan jaringan internet untuk mengakses aplikasi tersebut.

Pengertian aplikasi menurut **Jogiyanto** “Adalah penggunaan dalam suatu komputer, intruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input dan output”. (1999, h12)

2.2.2.3 Klasifikasi Aplikasi

Aplikasi dapat digolongkan meliputi beberapa kelas-kelas tersebut antara lain:

1. Perangkat lunak (enterprise)
2. Perangkat lunak infrastruktur perusahaan

3. Perangkat lunak informasi kerja
4. Perangkat lunak media dan hiburan
5. Perangkat lunak pendidikan
6. Perangkat lunak pengembangan media
7. Perangkat lunak rekayasa produk

Pada pengertian umumnya, aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan, secara khusus dan terpatu sesuai kemampuan yang dimilikinya.

2.2.2.4 Aplikasi DANA

Gambar 2.1
Logo Aplikasi DANA



Sumber: Google

Aplikasi DANA dikenalkan pada 21 Maret 2018 dan dibuat oleh Vincent Henry Iswaratioso, *Country Head Alipay Indonesia* yang sebelumnya juga menjabat sebagai *co-founder* dari layanan payment digital *INDOMOG*. Sebelum resmi diperkenalkan dengan nama DANA, *startup* ini merupakan perusahaan

patungan antara *Ant Financial (Alipay)* dengan *EMTEK*. Meskipun mengadopsi teknologi dari *Ant Financial*, namun investor utama DANA merupakan perusahaan Indonesia, yakni grup *EMTEK*.

Vincent Henry Iswaratioso memiliki, ide nya mendirikan DANA, yitu untuk kebutuhan gaya hidup digital yang serba efisien, terutama dalam urusan transaksi kegiatan jual beli berbasis digital. Aplikasi DANA merupakan aplikasi yang paling pertama menggunakan platfrom sendiri, tidak terpaku pada satu *platform* tertentu.

DANA adalah perusahaan rintisan Indonesia yang bergerak di bidang teknologi finansial yang menyediakan infrastruktur yang memungkinkan masyarakat Indonesia untuk melakukan pembayaran dan transaksi secara nontunai dan non kartu. DANA dibangun di Indonesia dan didukung oleh programmer Indonesia, dengan investor kelas dunia seperti PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK) sebagai pemegang saham mayoritas, dan Ant Financial.

DANA atau Dompot Digital Indonesia merupakan layanan pembayaran digital berbasis aplikasi, yang mana aplikasinya telah tersedia untuk *platform* Android melalui Google Play Store maupun *platform* iOS melalui App Store. Dengan menggunakan aplikasi ini, para pengguna melakukan berbagai macam transaksi pembayaran, dari mulai untuk membeli pulsa, membayar tagihan (listrik, telepon, air hingga BPJS), membeli *voucher Google Play*, membayar cicilan, dan berbelanja secara online. Yang cukup menarik, *platform* pembayaran yang mendapatkan sokongan dana dari PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK) ini telah bekerja sama dengan banyak *platform* lain, seperti BBM, TIX ID, Bukalapak, Lazada,

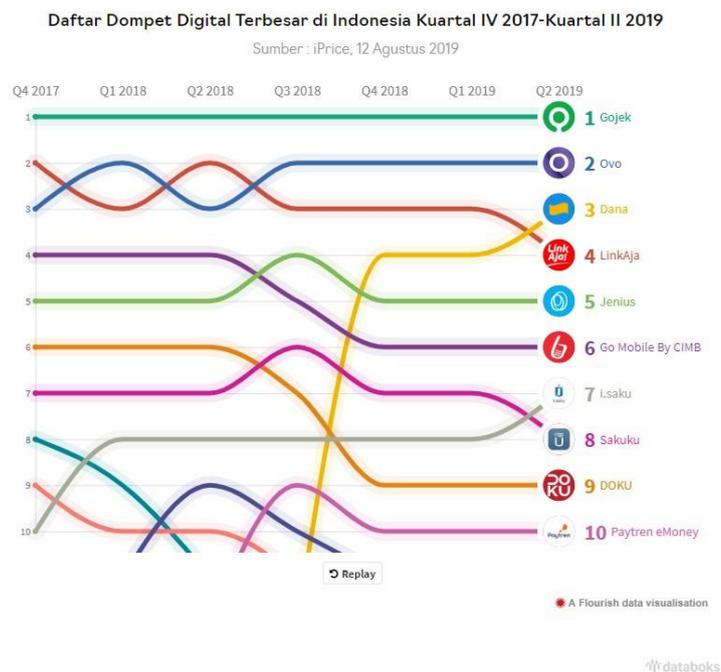
Ramayana, KFC, Gulu-Gulu, Kedai Kopi Kulo, Alfamart, dan lain sebagainya. Selain itu aplikasi DANA juga selalu memberi cashback yang langsung masuk ke saldo DANA milik pengguna.

Aplikasi DANA juga memiliki fitur-fitur yang menarik, diantaranya seperti:

1. Fitur Nearby Me, fitur ini dihadirkan untuk memudahkan pengguna menemukan mitra merchant DANA yang dekat dengan lokasi mereka. Pengguna bisa mengklik fitur ini pada halaman utama aplikasi DANA, untuk selanjutnya mendapatkan informasi restoran atau gerai-gerai mitra DANA yang terdekat dengan area di mana mereka berada saat itu. Untuk menjadikan informasi makin akurat, DANA menyediakan peta yang menginformasikan berapa kilometer jarak pengguna dengan lokasi restoran atau gerai mitra DANA.
2. Sembunyikan Jumlah Saldo, pengguna aplikasi DANA dapat menggunakan fitur ini dapat menyembunyikan atau menampilkan jumlah saldo DANA.
3. Fitur 'kirim DANA' atau 'send DANA', pengguna aplikasi DANA dapat mengirim uang dengan memindai kode QR milik akun DANA penerima, mengirim uang ke saldo DANA pengguna lain melalui nomer telephone atau ke rekening bank penerima, mengirim uang antar-bank tanpa tambahan biaya admin.
4. Memiliki Fitur 'DANA Surprise', fitur ini dapat dimainkan dengan menggunakan token. Cara untuk mendapatkan token DANA Surprise yaitu dengan melakukan transaksi QR Code dengan minimum pembayaran Rp.20.000 melalui aplikasi

DANA. Dari DANA Surprise ini bisa mendapatkan *cashback* Rp. 2.000 – Rp 1000.000. Selain itu bisa juga mendapatkan pulsa voucher dan lain-lain.

Gambar 2.2



Persentase Aplikasi Dompot Digital

Sumber: Iprice, 12 Agustus 2019 (Google)

Berdasarkan data Bank Indonesia (BI), terdapat 38 dompet digital (*e-wallet*) dengan lisensi resmi. Riset *iPrice* dan *App Annie* menyebutkan Gojek sebagai dompet digital dengan pengguna aktif bulanan terbesar di Indonesia sejak kuartal IV 2017. Sebagai informasi, data pengguna dompet digital Gojek merupakan jumlah pengguna aktif bulanan *Go-Pay* dan layanan lainnya dari aplikasi Gojek. Peringkat selanjutnya diraih oleh *Ovo* yang berhasil unggul selama empat kuartal

berturut-turut. Sebelumnya, *Ovo* sempat bersaing dengan *LinkAja* memperebutkan posisi kedua.

Pada kuartal II 2019, posisi *LinkAja* berhasil digeser oleh pendatang baru, yaitu *DANA* yang berhasil naik ke peringkat ketiga. *LinkAja* pun harus turun ke peringkat empat. *Jenius* cenderung bertahan di peringkat kelima meskipun pada kuartal III 2018 sempat naik ke peringkat empat. Meskipun Aplikasi *DANA* dapat dikatakan aplikasi yang terbilang baru, tetapi Aplikasi *DANA* berhasil bersaing dengan Aplikasi *Gojek (Go-Pay)* dan Aplikasi *Ovo*.

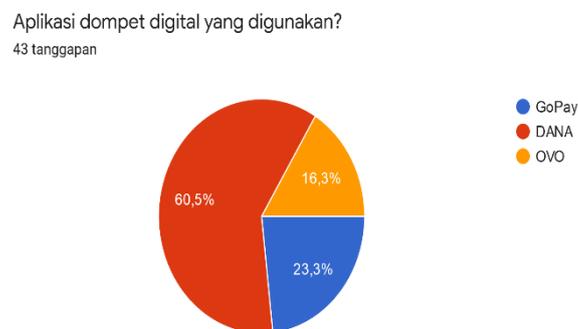
Konsep open *platform* ini, selain memungkinkan dompet digital *DANA* terhubung dengan berbagai bentuk alat pembayaran, seperti saldo online, kartu debit dan kartu kredit, serta voucher, juga memungkinkan *DANA* dimanfaatkan oleh berbagai sektor, termasuk pendidikan, layanan publik, layanan sosial, hingga pedagang kaki lima.

Bersaing dengan beberapa platform serupa, platform *DANA* menawarkan beberapa berbagai macam promosi, cashback dan keunggulan lainnya, termasuk salah satunya adalah layanan dan dukungan transaksi yang sangat lengkap di dalamnya. Sehingga dengan banyaknya aplikasi digital sebagai pengganti uang cash ini dapat dikatakan suatu fenomena, karena pada dasarnya semua aplikasi digital pengganti uang cash memiliki fungsi yang hampir sama.

Berdasarkan pra riset yang sudah peneliti lakukan dengan membuat *google form*, yang kemudian di isi oleh 43 mahasiswa yang kebanyakan perempuan serta

merupakan mahasiswa Kota Bandung, dari hasil *google form* tersebut dapat diperoleh bahwa 60,5% mahasiswa menggunakan Aplikasi DANA. Dapat dilihat dari diagram dibawah ini

2.3 Hasil Pra Riset Peneliti



Sumber: Google Drive

2.2.3 Gaya Hidup

Gaya hidup atau *Life Style*, diartikan sebagai bagian dari kebutuhan sekunder manusia yang dapat berubah-ubah sesuai dengan perkembangan zaman, atau sesuai keinginan dari seseorang untuk merubah gaya hidupnya. Gaya hidup dapat meliputi dari cara berpakaian, kebiasaan dan lain sebagainya.

Pengertian lain dari gaya hidup yaitu gambaran perbuatan, pola dan cara hidup yang ditunjukkan bagaimana kegiatan seseorang, minat dan ketertarikan dan juga apa yang mereka pikirkan tentang diri mereka sendiri menjadikan perbedaan statusnya dari orang lain dan lingkungan melalui lambang sosial yang mereka

miliki. Gaya hidup dapat ini berhubungan dengan perkembangan zaman dan juga teknologi.

Gaya hidup biasanya dapat terlihat dari kelas sosial dan pekerjaan seseorang. Selain itu juga gaya hidup sangat mempengaruhi manusia, sehingga manusia memiliki gaya hidup yang berbeda-beda. Gaya hidup dari seseorang bisa menunjukkan pola hidup orang yang bersangkutan dan tercermin dari lingkungan, kegiatan, pendapatan.

Pembentukan faktor-faktor gaya hidup dapat dibagi menjadi dua, yaitu faktor secara demografis dan juga faktor secara psikografis. Faktor demografis yaitu bisa berdasarkan tingkat pendidikan, usia, penghasilan dan jenis kelamin. Sedangkan faktor psikografis dapat berupa karakteristik dari individu masing-masing.

2.2.3.1 Faktor Yang Mempengaruhi Gaya Hidup

Seseorang dapat dilihat dari perilaku yang dilakukan oleh individu seperti kegiatan untuk mendapatkan atau mempergunakan barang-barang dan jasa termasuk didalamnya, termasuk juga proses pengambilan keputusan dari kegiatan-kegiatan tersebut lebih lanjut. Armstrong bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi gaya hidup seseorang ada dua faktor yaitu dari dalam diri individu dan faktor yang berasal dari luar.

Menurut **Amstrong** yang dikutip **Nugraheni** dalam buku **Gaya Hidup Berkomunitas**. Faktor internal yaitu sikap pengalaman atau pengamatan, kepribadian, dan konsep diri, motif dan persepsi dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Sikap berarti suatu keadaan jiwa dan keadaan pikiran yang dipersiapkan untuk memberikan tanggapan terhadap suatu objek yang diorganisasi melalui pengalaman dan mempengaruhi secara langsung pada perilaku. Keadaan jiwa tersebut sangat dipengaruhi oleh tradisi, kebiasaan, kebudayaan, dan lingkungan sosialnya.

b. Pengalaman dan pengamatan, pengalaman dapat dipengaruhi pengamatan sosial dalam tingkah laku, pengalaman dapat dipelajari melalui belajar, maka orang akan memperoleh pengalaman. Hasil dari pengalaman sosial akan dapat membentuk pandangan dari suatu objek.

c. Kepribadian, keperibadian adalah konfigurasi karakteristik individu dan cara berperilaku yang menentukan perbedaan perilaku dari setiap perilaku.

d. Konsep diri, faktor lain yang menentukan kepribadian individu adalah konsep diri sudah menjadi pendekatan yang amat luas, untuk menggambarkan hubungan antara konsep diri konsumen dengan image merek. Bagaimana individu memandang dirinya akan mempengaruhi minat terhadap suatu objek. Konsep diri sebagai inti dari pola kepribadian akan menentukan perilaku individu dalam menghadapi masalah hidupnya, karena konsep diri merupakan frame of reference yang menjadi perilaku.

e. Motif, perilaku individu muncul karena adanya motif kebutuhan prestise merupakan beberapa contoh tentang motif. Jika motif seseorang terhadap kebutuhan prestise itu besar maka akan membentuk gaya hidup yang cenderung mengarah pada gaya hidup hedonis.

f. Persepsi, yaitu proses dimana seseorang memilih mengatur dan menginterpretasikan informasi untuk membentuk suatu gambar yang berarti mengenai dunia. (Nugraheni, 2003, h39)

2.3 Kerangka Teoritis

2.3.1 Sejarah Fenomenologi

Istilah fenomenologi tidak dikenal setidaknya sampai menjelang abad ke 20. Abad ke 18 menjadi awal digunakannya istilah fenomenologi sebagai nama teori tentang penampakan, yang menjadi dasar pengetahuan empiris (penampakan yang diterima secara indrawi). Istilah fenomenologi itu sendiri diperkenalkan oleh Johann Heinrich, pengikut Christian Wolff. Sesudah itu, filsoff Immanuel Kant memulai sesekali menggunakan istilah fenomenologi dalam tulisannya, seperti halnya Johann Gottlieb dan G.W.F Hedel. Pada tahun 1899, Franz Brentano menggunakan fenomenologi untuk psikologis deskriptif. Dari sinilah awalnya Edmund Husserl mengambil istilah fenomenologi untuk pemikirannya mengenai “kesengajaan”.

Abad ke-18 saja tidak penting bagi fenomenologi, namun juga untuk dunia filsafat secara umum. Karena pada abad inilah, pembahasan filsafat modern dimulai. Di satu sisi ada aliran empirisme yang percaya bahwa pengetahuan muncul dari pengindraan. Dengan demikian kita mengalami dunia dan melihat apa yang sedang terjadi. Bagaimana penganut empirisme, sumber pengetahuan yang memadai itu adalah pengalaman. Akal yang dimiliki manusia hanya bertugas untuk mengatur dan mengolah bahan-bahan yang diterima oleh panca indera.

Disisi lain ada aliran rasionalisme yang percaya bahwa pengetahuan timbul dari kekuatan pikiran manusia. Hanya pengetahuan yang diperoleh melalui akal yang memenuhi syarat untuk diakui sebagai pengetahuan ilmiah. Menurut aliran

ini, pengalaman hanya dapat dipakai untuk mengukuhkan kebenaran pengetahuan yang telah diperoleh melalui akal. Akal tidak memerlukan pengalaman dalam memperoleh pengetahuan yang benar, karena akal dapat menurunkan kebenaran diri sendirinya.

Filosof Immanuel Kant muncul dengan menjembatani keduanya. Menurut **Immanuel Kant** dalam **Fenomenologi Engkus** menyebutkan bahwa fenomena adalah: “Sebagai sesuatu yang tampak atau muncul dengan sendirinya (hasil sintesis antara pengindraan dan bentuk konsep dari objek, sebagaimana pada dirinya”. (2009, h4)

Jadi kesimpulan dari penjelasan diatas, bahwa Immanuel Kant mengartikan sebuah fenomena adalah fakta atau keadaan yang harus diterima. Semenjak pemikiran Immanuel Kant ini menyebar luas, barulah fenomena menjadi titik awal pembahasan filsafat, terutama pembahasan mengenai sebuah pengetahuan dibangun. (abad ke 18 dan 19).

Dengan demikian sebagai suatu istilah, fenomenologi telah ada sejak Immanuel Kant mencoba memilih unsure mana yang berasal dari pengalaman (phenomena) dan mana yang terdapat dalam akal (noumena atau *the thing in the self*). Fenomenologi kemudian menjadi pusat dalam tradisi filsafat Eropa sepanjang abad ke-20.

Setelah itu kemudian muncul kembali pendapat dari Franz Brentano yang meletakkan dasar fenomenologi lebih tegas lagi. Dalam tulisannya yang berjudul

Psychology from an Empirical Standpoint (1874). Brentano mendefinisikan fenomena sebagai sesuatu yang terjadi dalam pikiran. Sedangkan fenomena mental adalah tindakan yang dilakukan secara sadar. Kemudian ia membedakan antara fenomena mental dengan fenomena fisik (objek atau persepsi eksternal yang dimulai dari warna dan bentuk). Jadi bagi Brentano, fenomena fisik ada karena 'kesengajaan', dalam tindakan sadar (*intentional in existence*).

Menurut **Brentano** yang dikutip oleh **Engkus** dalam bukunya yang berjudul **Fenomenologi**, pengertian fenomenologi adalah "Fenomena adalah sesuatu yang masuk ke dalam 'kesadaran' kita, baik dalam bentuk persepsi, khayalan, keinginan atau pikiran". (2009, h5)

Bila dibandingkan dengan pemikiran sebelumnya yang diungkapkan oleh Immanuel Kant, pengertian tentang fenomenologi yang diungkapkan oleh Brentano ini lebih luas. Pengertian fenomenologi ini juga yang mengantarkan pada sebuah fenomenologi yang lebih hakiki.

Brentano membedakan antara psikologi deskriptif dengan psikologi genetis. Psikologi genetis mencari tipe-tipe penyebab dari fenomena mental, sedangkan fenomenologi deskriptif mendefinisikan dan mengklasifikasikan beragam tipe fenomena mental, termasuk di antaranya persepsi, pendapatan dan emosi. Setiap fenomena mental (tindakan sadar) selalu berhubungan dengan objek tertentu. Hubungan antara kesadaran objek inilah yang kemudian diistilahkan Brentano dengan fenomenologi tahun 1889.

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani *phainomai* yang berarti “menampak”. *Phainomenon* merujuk pada “yang menampak”. Fenomena tiada lain adalah fakta yang disadari, dan masuk ke dalam pemahaman manusia. Jadi suatu objek itu ada dalam relasi dengan kesadaran. Fenomena bukanlah dirinya seperti tampak secara kasat mata, melainkan justru ada di depan kesadaran, dan disajikan dengan kesadaran pula. Maka fenomenologi merefleksikan pengalaman langsung manusia, sejauh pengalaman itu secara intensif berhubungan dengan suatu objek.

Fenomena yang tampak adalah refleksi dan 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 Berger dan lainnya.

Pada Umumnya pembahasan filosofis selalu melibatkan empat bidang inti, yakni ontologi, epistemology, etika, dan logika. Keempat bidang inilah yang menjadi dasar bagi semua ilmu pengetahuan.

a. Fenomenologi dan Ontologi

Ditinjau dari ontology, fenomenologi mempelajari sifat-sifat alami kesadaran secara ontologis, fenomenologi akan dibawa ke dalam permasalahan mendasar jiwa dan raga (*tradisional mind-body problem*). Sebagai pengembangan pembahasan ontologi, fenomenologi Husserl kemudian mencoba membuat teori pengandaian mengenai ‘keseluruhan dan bagiannya’ (*universals and particulars*), hubungan keseluruhan dan bagiannya dan teori tentang makna ideal.

b. Fenomenologi dan Epistemologi

Berkenaan dengan epistemologi yang bertugas untuk membantu kita dalam menentukan pengetahuan, fenomenologi terutama membantu dalam mendefinisikan fenomena. Fenomenologi percaya bahwa dalam fenomenalah pengetahuan itu berada. Di sisi yang lain fenomenologi telah mengklaim dirinya sebagai alat untuk memperoleh pengetahuan mengenai sifat-sifat alami kesadaran dan jenis-jenis Husserl sebagai epistemologi, fenomenologi menggunakan intuisi sebagai sarana untuk mencapai kebenaran dan pengetahuan.

c. Fenomenologi dan Logika

Seperti yang diterangkan dalam sejarah lahirnya fenomenologi, teori logika mengenai makna yang membawa Husserl kepada 'teori kesengajaan', yang menjadi jantung fenomenologi. Dalam penjelasannya, fenomenologi menyebutkan bahwa kesenjangan dan tekanan semantik dari sebuah makna ideal dan proposisi itu berpusat pada teori logika. Sementara itu, logika yang terstruktur dapat ditemukan pada bahasa, baik bahasa sehari-hari maupun dalam bentuk simbol-simbol, seperti logika predikat, matematika dan bahasa komputer.

d. Fenomenologi dan Etika

Fenomenologi mungkin saja memainkan peran penting dalam bidang etika dengan menawarkan analisis terhadap kehendak, penilaian, kebahagiaan dan perhatian terhadap orang lain (dalam bentuk simpati dan empati). Apabila menelaah

sejarah fenomenologi, akan kita temukan bahwa etika menjadi tujuan akhir fenomenologi.

2.3.2 Fenomenologi Alferd Schutz

Schutz dengan aneka latar belakangnya memberikan warna tersendiri dalam tradisi fenomenologi sebagai kajian Ilmu Komunikasi. Sebagai seorang ekonom yang suka dengan masuk dan tertarik dengan filsafat begitu juga beralih ke psikologi, sosiologi dan ilmu sosial lainnya. Terlebih komunikasi membuat Schutz mengkaji fenomenologi secara lebih komprehensif dan juga mendalam.

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

Dalam mempelajari dan menerapkan fenomenologi sosial ini, Schutz mengembangkan juga model tindakan manusia (*human of action*) dengan tiga dalil yaitu:

1. *The Postulate of Logical Consistency* (Dalil Konsisten Logis)

Ini berarti konsistensi logis mengharuskan peneliti untuk tahu validitas tujuan penelitiannya sehingga dapat dianalisis bagaimana hubungannya dengan

kenyataan kehidupan sehari-hari. Apakah bisa dipertanggung jawabkan ataukah tidak.

2. The Postulate of Subjective Interpretation (Dalil Interpretasi Subyektif)

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

3. The Postulate Of Adequacy (Dalil Kecukupan)

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

Dalam pandangan Schutz, manusia adalah makhluk sosial, sehingga kesadaran akan dunia kehidupan sehari-hari adalah sebuah kesadaran sosial. Dunia individu merupakan dunia intersubjektif dengan makna beragam, dan perasaan sebagai bagian dari kelompok. Manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Dengan demikian ada penerima timbal balik, pemahaman 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 yang memainkan peran dalam situasi tipikal.

Cukup banyak pemikiran Schutz yang dipusatkan terhadap suatu aspek dunia sosial yang disebut kehidupan dunia (*life world*) atau dunia kehidupan sehari-hari inilah yang disebut intersubjektif (Ritzer & Goodman, 2004). Dalam dunia intersubjektif ini, orang menciptakan realitas sosial dan dipaksa oleh kehidupan sosial yang telah ada dan oleh struktur kultural ciptaan leluhur mereka.

Menurut Schutz 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 intersubjektif dicirikan terjadinya komunikasi dan tindakan sosial. **Keenam**, adanya perspektif waktu dalam masyarakat.

Dalam *the life world* ini terjadi dialektika yang memperjelas konsep “dunia budaya” dan “kebudayaan”. Selain itu pada konsep ini Schutz yang menekankan adanya *stock of knowledge* yang memfokuskan pada pengetahuan yang kita miliki atau dimiliki seseorang, *stock of knowledge* terdiri dari *knowledge of skills* dan *useful knowledge*. *Stock of knowledge* sebenarnya merujuk pada content (isi), meaning (makna), intensity (intensitas), dan duration (waktu). Schutz juga sangat menaruh perhatian pada dunia keseharian dan fokusnya hubungan antara dunia keseharian dengan ilmu (*science*). Khususnya ilmu sosial.

Inti pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa

makna yang sesungguhnya, sehingga dapat diberikan konsep kepekaan yang implisit. Schutz meletakkan 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 aktual kegiatan kita, dan pemberian makna terhadapnya, sehingga ter-refleksi dalam tingkah laku.

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

- a. The eyewitness (saksi mata), yaitu seseorang yang melaporkan kepada peneliti sesuatu yang telah diamati di dunia dalam jangkauan orang tersebut.
- b. The insider (orang dalam), seseorang yang karena hubungannya dengan kelompok yang lebih langsung dari peneliti sendiri, lebih mampu melaporkan suatu peristiwa, atau pendapat orang lain, dengan otoritas berbagai sistem yang sama relevansinya sebagai anggota lain dari kelompok, penelitian menerima informasi orang dalam sebagai “benar” atau “sah”, setidaknya sebagian, karena pengetahuannya dalam konteks situasi lebih dalam dari saya.

c. The analyst (analisis), seseorang yang berbagi informasi relevan dengan peneliti, orang itu telah mengumpulkan informasi dan mengorganisasikannya sesuai dengan sistem relevansi.

d. The commentator (komentator), Schutz menyampaikan juga empat unsur pokok fenomenologi sosial, yaitu:

1. Perhatian terhadap aktor
2. Perhatian kepada kenyataan yang penting atau yang pokok dan keadaan 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 dipelihara dalam pergaulan sehari-hari.

Schutz mengidentifikasi empat realitas sosial, dimana masing-masing merupakan abstraksi dari dunia sosial dan dapat dikenali melalui tingkat imediasi dan tingkat determinabilitas. Keempat elemen itu diantaranya *umwelt*, *mitwelt*, *folgewelt* dan *vorwelt*.

1. *umwelt*, merujuk pada pengalaman yang dapat dirasakan langsung di dalam dunia kehidupan sehari-hari
2. *Mitwelt*, merujuk pada pengalaman yang tidak dirasakan dalam dunia keseharian.

3. *Folgewelt*, merupakan dunia tempat tinggal para penerus atau generasi yang akan datang.

4. *Vorwelt*, dunia tempat tinggal para leluhur, para pendahulu kita

Menurut **Kuswarno** dalam bukunya **Fenomenologi**, mengatakan bahwa:

Tindakan manusia adalah bagian dari posisinya dimasyarakat. Sehingga tindakan seseorang itu bisa jadi kamufase atau peniruan dari tindakan orang lain yang ada disekelilingnya. (2009, h113)

Inti dari pemikiran diatas adalah bagaimana seseorang itu dapat menyesuaikan sikap dan perilakunya didalam lingkungan masyarakat sehingga mampu diterima oleh sekelilingnya.

Adapun pokok pikiran Husserl mengenai fenomenologi, adalah sebagai berikut :

1. fenomena adalah realita sendiri (realitas in se) yang tampak.
2. tidak ada batasan antara subyek dan realitas.
3. kesadaran bersifat intensional.
4. terdapat interaksi antara tindakan kesadaran (noesis) dengan obyek yang disadari (noema).

Fenomenologi dari Alfred Schutz (1899-1959) dalam fenomenologi sosialnya mengkaji tentang intersubektivitas dan pada dasarnya studi mengenai intersubektivitas adalah upaya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti:

1. Bagaimana kita mengetahui motif, keinginan, dan makna tindakan orang lain?
2. Bagaimana kita mengetahui makna atas keberadaan orang lain?
3. Bagaimana kita dapat mengerti dan memahami atas segala sesuatu secara mendalam?
4. Bagaimana hubungan timbal balik itu dapat terjadi?

Realitas intersubjektif yang bersifat sosial memiliki tiga pengertian yaitu:

1. Adanya hubungan timbal balik atas dasar asumsi bahwa ada orang lain dan benda-benda yang diketahui oleh semua orang
2. Ilmu pengetahuan yang intersubjektif itu sebenarnya merupakan bagian ilmu pengetahuan sosial.
3. Ilmu pengetahuan yang bersifat intersubjektif memiliki sifat distribusi secara sosial.

Ada beberapa tipifikasi yang dianggap penting dalam kaitan dengan intersubektivitas, antara lain:

1. Tipifikasi pengalaman (semua bentuk yang dapat dikenali dan diidentifikasi, bahkan berbagai obyek yang ada di luar dunia nyata, keberadaannya didasarkan pada pengetahuan yang bersifat umum).
2. Tipifikasi benda-benda (merupakan sesuatu yang kita tangkap sebagai ‘sesuatu yang mewakili sesuatu’)
3. Tipifikasi dalam kehidupan sosial (yang dimaksudkan sosiolog sebagai system, role status, role expectation dan institutionalization itu dialami atau melekat pada diri individu dalam kehidupan sosial).

Fenomenologi dapat diartikan sebagai studi tentang kesadaran dari beragam pengalaman yang ada di dalamnya. menurut Husserl, dengan fenomenologi kita dapat mempelajari bentuk-bentuk pengalaman dari sudut pandang orang yang mengalaminya secara langsung, seolah-olah kita mengalaminya secara sendiri. Fenomenologi tidak saja mengklasifikasikan setiap tindakan sadar yang dilakukan, namun juga meliputi prediksi terhadap tindakan di masa yang akan datang, dilihat dari aspek-aspek yang terkait dengannya. Semuanya itu bersumber dari bagaimana seseorang memaknai objek dalam pengalamannya.

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan sebuah pemahaman yang dibuat dalam penelitian untuk menggambarkan alur pemikiran peneliti. Kerangka pemikiran digunakan juga untuk menjelaskan suatu metode atau teori yang digunakan dalam melakukan penelitian.

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi sebagai kerangka pemikiran yang akan menjadi tolak ukur dalam membahas dan memecahkan masalah yang ada dalam penelitian ini. Dalam istilah fenomenologi mengacu pada sebuah benda, kejadian atau kondisi yang di lihat, oleh karena itu. Fenomenologi yaitu cara yang digunakan manusia untuk memahami dunia melalui pengalaman secara langsung.

Pendekatan Fenomenologi dari **Alfred Schutz** yang di kemukakan oleh **Kuswarno** dalam buku **Fenomenologi Metode Penelitian Komunikasi** menjelaskan yaitu:

Bahwa realitas itu bersifat ganda, yakni ada dunia obyektif yang empiris dan dunia kesadaran subyektif. Fenomenologi merefleksikan pengalaman langsung manusia, sejauh pengalaman itu secara intensif berhubungan dengan suatu objek . ((Kuswarno, 2009, h1)

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

Seperti yang dikatakan oleh **Alfred Schutz** dalam bukunya **Kuswarno**,
Fenomenologi:

Bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Schutz meletakkan 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 aktual kegiatan kita, dan pemberian makna terhadapnya sehingga ter-refleksi dalam tingkah laku. (2009, h18)

Studi fenomenologi bertujuan untuk menggali kesadaran terdalam untuk para subyek tentang pengalaman dan maknanya. Sedangkan pengertian dari fenomena dalam studi fenomenologi yaitu suatu peristiwa atau pengalaman yang dirasakan langsung oleh subjek.

Saat ini Schutz dikenal sebagai ahli teori fenomenologi yang paling menonjol. Oleh karena ia mampu membuat ide-ide Husserl yang masih dirasakan sangat abstrak, menjadi lebih mudah dipahami. Baginya tugas fenomenologi adalah menghubungkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari, dan dari kegiatan dimana pengalaman dan pengetahuan itu berasal. Dengan kata lain mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna, dan kesadaran.

Menurut Schutz dalam interaksi sosial berlangsung pertukaran motif, proses pertukaran motif para aktor dinamakan *the reciprocity of motives*. Melalui interpretasi terhadap tindakan orang lain, individu dapat mengubah tindakan selanjutnya untuk mencapai kesesuaian dengan tindakan orang lain. Agar dapat melakukan hal itu individu dituntut untuk mengetahui makna, motif atau maksud dari tindakan orang lain. Motif dalam perspektif fenomenologi menurut Schutz adalah konfigurasi atau konteks makna yang tampak pada aktor sebagai landasan makna perilakunya. (Mulyana, 2004, h81)

Motif dibagi menjadi dua yakni, yakni motif 'untuk' yang artinya bahwa sesuatu merupakan tujuan yang digambarkan sebagai maksud, rencana, harapan, minat dan sebagainya yang berorientasi pada masa depan. Dan motif 'sebab' yang artinya sesuatu merujuk pada pengalaman masa lalu individu, karena itu berorientasi pada masa lalu.

Makna mempunyai dua macam tipe, yakni makna subjektif dan makna objektif. Makna subjektif merupakan konstruksi realitas tempat seseorang mendefinisikan komponen realitas tertentu yang bermakna baginya. Makna objektif adalah seperangkat makna yang ada dan hidup dalam kerangka budaya secara keseluruhan yang dipahami bersama lebih dari sekedar idiosinkratik.

Schutz membedakan antara makna dan motif. Makna berkaitan dengan bagaimana aktor menentukan aspek apa yang penting dari kehidupan sosialnya. Sementara motif menunjukkan pada alasan seseorang melakukan sesuatu. Inti dari fenomenologi Schutz adalah memandang bahwa pemahaman atas tindakan, ucapan, dan interaksi merupakan persyaratan bagi eksistensi sosial.

Gaya hidup atau yang biasa disebut life style yaitu salah satu bentuk ekspresi diri seseorang dengan melakukan tindakan melalui sikap atau perilaku keseharian dari seorang individu tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh **Susanto** dalam bukunya **Potret-potret Gaya Hidup Metropolis dan Plummer:**

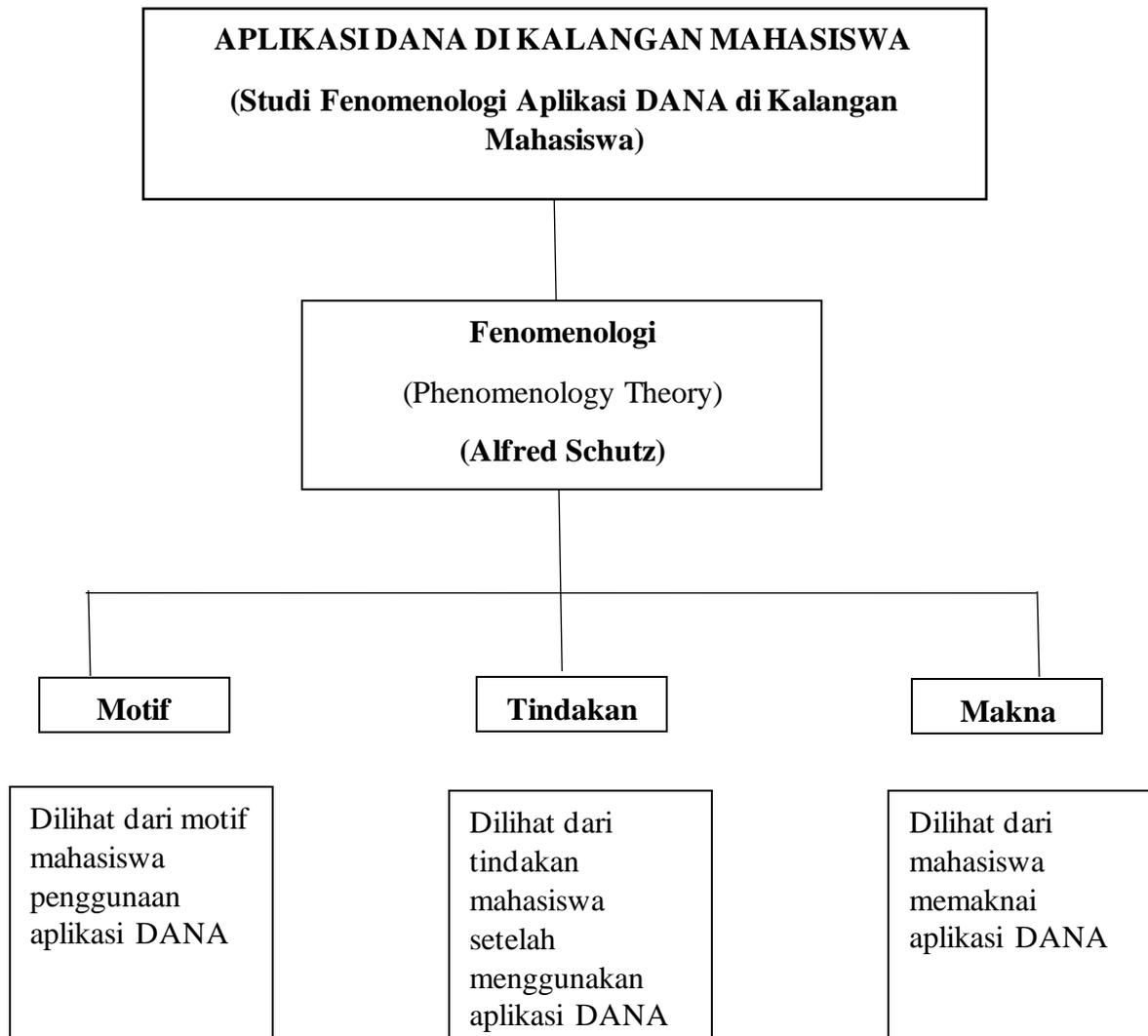
Gaya hidup adalah antara kebutuhan ekspresi dari dalam harapan kelompok terhadap seseorang dalam bertindak berdasarkan pada norma yang berlaku. Oleh karena itu banyak diketahui macam-macam gaya hidup yang berkembang di masyarakat sekarang misalnya gaya hidup

hedonis, gaya hidup metropolis, gaya hidup global dan lain sebagainya. (2011, h125)

Dari penjelasan diatas menyimpulkan bahwa gaya hidup yaitu suatu kebutuhan aktifitas yang dilakukan dalam sehari-hari dan kepentingan tertentu. Sehingga dalam penggunaan berbagai macam aplikasi dalam keseharian dapat memudahkan transaksi, seperti penggunaan aplikasi DANA.

Berdasarkan pemaparan teori di atas, fenomena aplikasi DAN di kalangan mahasiswa yang akan diteliti dapat digambarkan dalam bagan kerangka sebagai berikut:

Gambar 2.4
Bagan Kerangka Pemikiran



(Sumber: Teori Fenomenologi Alfred Schutz 1967, dan Modifikasi Peneliti dan Pembimbing Tahun 2020)