

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### 2.1 Kajian Literatur

##### 2.1.1 *Review Penelitian Sejenis*

Dalam penelitian, seorang peneliti harus melihat kajian penelitian terdahulu yang sejenis dengan fokus permasalahan yang diteliti. Hal ini dapat memberikan manfaat sebagai referensi hasil penelitian yang sedang peneliti lakukan. Peneliti telah *me-review* beberapa hasil penelitian dengan konteks permasalahan yang diteliti.

Penelitian berjudul “Fenomena Penggunaan Aplikasi Media Sosial *Bigo Live* ( *Live Streaming* ) Di Kalangan Mahasiswa Fisip Universitas Pasundan” tahun 2017 karya Anisa Sri Febriani dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi fenomenologi dengan teori Alfred Schutz. Objek penelitiannya yaitu mahasiswa FISIP UNPAS pengguna *Bigo Live*. Penelitian ini untuk mencari motif, tindakan dan makna penggunaan aplikasi *Bigo Live* di kalangan mahasiswa FISIP UNPAS.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Bigo Live* dapat menjadi wadah untuk setiap orang dalam berinteraksi dengan orang lain di dunia maya. Dengan menggunakan aplikasi *Bigo Live* pengguna dapat menyampaikan perasaan – perasaan yang dikomunikasikan secara *live streaming* dengan berinteraksi lewat fitur – fitur yang ada.

Kedua, penelitian berjudul “Makna Penggunaan Aplikasi *Tik Tok* pada Generasi Z ( Studi Fenomenologi terhadap Pengguna Aplikasi *Tik Tok* )” tahun 2020 karya Andita Raras Putri Wiwoho dari Universitas Multimedia Nusantara. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi Fenomenologi deskriptif dan penelitian ini meneliti tentang pemaknaan generasi z dalam menggunakan aplikasi *Tik Tok*.

Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan *Tik Tok* dapat mendapatkan banyak keuntungan positif yaitu bertambahnya relasi dimana relasi tersebut tidak hanya sekedar teman saja tetapi juga dapat melakukan kolaborasi dalam mengerjakan konten video yang akhirnya dapat mendatangkan keuntungan lain seperti *endorsement*.

Ketiga, Penelitian berjudul “Aplikasi DANA Di Kalangan Mahasiswa ( Studi Fenomenologi Aplikasi DANA Mahasiswa Kota Bandung ) tahun 2021 karya Rayi Nur Syafira dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan memarkan tentang motif, tindakan dan makna menggunakan aplikasi DANA. Objek penelitian ini yaitu mahasiswa aktif yang menggunakan aplikasi DANA dari umur 19-22 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi fenomenologi.

Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa motif pengguna aplikasi DANA di kalangan mahasiswa adalah karena memiliki banyak promo untuk digunakan, dan untuk tindakan yang dilakukan setelah menggunakan aplikasi DANA ini dihasilkan data bahwa mahasiswa menjadi lebih konsumtif, dan untuk makan dari penggunaan

aplikasi DANA ini adalah mempermudah melakukan transaksi atau pembayaran sehingga sehingga lebih cepat dan efisien.

*Tabel 2.1 Penelitian Sejenis*

Nama Penelitian & Tahun Penelian	Judul Penelitian	Teori Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Anisa Sri Febriani 2017 (Universitas Pasundan)	Fenomena Penggunaan Aplikasi Media Sosial <i>Bigo Live</i> ( <i>Live Streaming</i> ) Di Kalangan Mahasiswa Fisip Universitas Pasundan	Teori yang digunakan yaitu teori menurut Alfred Schutz	Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa <i>Bigo Live</i> dapat menjadi wadah untuk setiap orang dalam berinteraksi dengan orang lain di dunia maya. Dengan menggunakan aplikasi <i>Bigo Live</i> pengguna dapat menyampaikan perasaan – perasaan yang dikomunikasikan secara <i>live streaming</i> dengan berinteraksi lewat fitur – fitur yang ada.	Persamaan penelitian ini dengan milik peneliti adalah bagaimana motif, tindakan dan makna untuk penggunaan aplikasi. Metode yang digunakan yaitu kualitatif dengan teori Fenomenologi Alfred Schutz.	Perbedaan penelitian ini dengan milik peneliti adalah fokus penelitian, penelitian milik Annisa Sri Febriani lebih fokus pada nilai eksistensi diri yang dapat membentuk motif, tindakan dan makna penggunaan aplikasi <i>Bigo Live</i> . Sedangkan peneliti fokus

						kepada motif, tindakan dan makna Ibu Rumah Tangga dalam pengguna aplikasi <i>Octopus</i> .
Andita Raras Putri Wiwoho 2020 (Universitas Multimedia Nusantara)	Makna Penggunaan Aplikasi Tik Tok pada Generasi Z ( Studi Fenomenologi terhadap Pengguna Aplikasi <i>Tik Tok</i> )	Teori yang digunakan yaitu teori Fenomenologi	Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi deskriptif	Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan <i>Tik Tok</i> dapat mendapatkan banyak keuntungan positif yaitu bertambahnya relasi dimana relasi tersebut tidak hanya sekedar teman saja tetapi juga dapat melakukan kolaborasi dalam mengerjakan konten video yang akhirnya	Persamaan penelitian ini dengan milik peneliti adalah menggunakan teori fenomenologi dan metode kualitatif.	Penelitian milik Adita Raras Putri lebih fokus terhadap motif dan pemaknaan serang <i>content creator</i> dalam menggunakan aplikasi <i>Tik Tok</i> . Sedangkan peneliti fokus terhadap motif, tindakan dan makna pengguna aplikasi <i>Octopus</i>

				dapat mendatangkan keuntungan lain seperti <i>endorsement</i> .		yang berstatus Ibu Rumah Tangga.
Rayi Nur Syafira dari 2021 (Universitas Pasundan)	Aplikasi DANA Di Kalangan Mahasiswa ( Studi Fenomenologi Aplikasi DANA Mahasiswa Kota Bandung )	Teori yang digunakan yaitu teori menurut Alfred Schutz	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi	Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa motif pengguna aplikasi DANA di kalangan mahasiswa adalah karena memiliki banyak promo untuk digunakan, dan untuk tindakan yang dilakukan setelah menggunakan aplikasi DANA ini dihasilkan data bahwa mahasiswa menjadi lebih konsumtif, dan untuk makan dari penggunaan aplikasi DANA ini adalah	Persamaan penelitian ini dengan miliki peneliti adalah menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz dengan metode kualitatif. Penelitian ini menjelaskan bagaimana motif, tindakan dan makna pengguna aplikasi.	Penelitian milik Rayi Nur Syafira fokus terhadap motif, tindakan dan pemaknaan dalam menggunakan aplikasi DANA dikalangan Mahasiswa. Sedangkan peneliti fokus pada penggunaan aplikasi Octopus oleh Ibu Rumah Tangga.

				mempemudah melakukan transaksi atau pembayaran sehingga sehingga lebih cepat dan efisien.		
--	--	--	--	--	--	--

## 2.2. Kerangka Konseptual

### 2.2.1 Komunikasi

Sebagai makhluk sosial, komunikasi merupakan hal yang penting dan selalu digunakan dalam kehidupan sehari – hari. Karena pada dasarnya, setiap makhluk sosial tidak bisa hidup sendirian, kita pasti membutuhkan orang lain dalam kehidupan kita. Dan komunikasi adalah suatu hal yang penting untuk menjaga hubungan dengan 19denti makhluk sosial lainnya.

Komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu *comunis*, yang memiliki arti “sama”, *commutio*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*). Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama. Komunikasi bertujuan untuk menyamakan persepsi diantara komunikator dan komunikan.

Komunikasi merupakan proses timbal balik antara komunikator dengan komunikan dalam penyampaian pesan dengan media yang bermacam – macam, seperti media cetak, audio dan audio visual. Komunikasi juga dapat dilakukan secara verbal atau non verbal. Komunikasi dapat berjalan baik jika komunikator dapat dengan mudah menyampaikan pesan menggunakan gaya bahasa yang enak didengar dan mudah dimengerti, hingga proses komunikasi yang terjadi dapat berjalan dengan baik.

Menurut **Rogers dan Kincaid** yang di kutip oleh **Cangara** dalam buku **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 : 22)**

Pengertian yang diberikan oleh Roger dan Kincaid yaitu komunikasi terjadi antara dua orang atau lebih, hanya bisa terjadi jika seseorang mempunyai pesan atau informasi yang maksud dan tujuannya tertentu.

### **2.2.2 Proses Komunikasi**

Effendy menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *Human Relation & Public Relation* bahwa proses komunikasi dapat dibagi menjadi dua tahap, yaitu secara primer dan secara sekunder.

#### **1. Proses Komunikasi secara Primer**

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

#### **2. Proses Komunikasi secara Sekunder**

Proses komunikasi secara sekunder merupakan proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah menggunakan lambing sebagai media pertama. Surat, telepon,

fax, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan sebagainya adalah media kedua yang sering digunakan dalam proses komunikasi.

### 2.2.2.1 Fungsi Komunikasi

Komunikasi memiliki beberapa fungsi didalamnya, **Effendy** mengemukakan fungsi dari komunikasi yaitu :

#### 1. Menginformasikan (*to inform*)

Salah satu fungsi dari komunikasi adalah untuk memberikan informasi kepada khalayak mengenai peristiwa yang terjadi, ide atau pikiran dan juga tingkah laku orang lain. Sebagai komunikator penting untuk memberikan informasi secara jelas kepada komunikan sebagai penerima pesan agar dapat mengerti dengan informasi apa yang diberikan.

#### 2. Mendidik (*to educate*)

Fungsi dari komunikasi juga sebagai mendidik, maksud disini adalah peran komunikasi dalam menyampaikan pengetahuan. Karena dengan komunikasi, komunikator dapat menyampaikan segala ide atau pikirannya terhadap orang lain, sehingga orang lain akan mendapatkan informasi dan pengetahuan baru.

#### 3. Menghibur (*to entertaint*)

Komunikasi juga memiliki fungsi untuk menghibur, dengan menyampaikan hiburan kepada komunikan. Sebuah interaksi komunikasi yang dilakukan dapat menimbulkan sebuah efek menghibur kepada khalayak yang mendengarka dan menyimak.

#### 4. Mempengaruhi (*to influence*)

Fungsi komunikasi juga untuk mempengaruhi setiap individu yang melakukan komunikasi. Tidak hanya mempengaruhi pikiran namun juga berusaha untuk dapat merubah sikap dan tingkah laku individu agar sesuai dengan yang diharapkan.

### **2.2.3 Komunikasi Lingkungan**

Komunikasi merupakan bentuk interaksi manusia yang dapat saling mempengaruhi satu dan lainnya. Komunikasi merupakan suatu bentuk interaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang untuk mengatur lingkungannya dengan membangun hubungan sesama individu melalui pertukaran informasi untuk menguatkan sikap dan tingkah laku tersebut.

Manusia dan lingkungan (lingkungan alam maupun sosial budaya) adalah sebuah sistem yang memiliki keterkaitan sama sama lain. Manusia perlu memiliki pengetahuan tentang lingkungan tempatnya berada, memiliki kekuatan untuk memberdayakan lingkungan sekitar dan mampu untuk mengubah.

Komunikasi lingkungan adalah proses komunikasi terencana dan strategis yang digunakan oleh produk media untuk mendukung pembuatan sebuah kebijakan yang efektif, partisipasi masyarakat dan pelaksanaan proyek yang diarahkan pada kelestarian lingkungan (Oepen, 1999:6).

Komunikasi lingkungan merupakan upaya untuk meningkatkan peran dari ilmu komunikasi dalam melestarikan lingkungan. Komunikasi lingkungan memiliki tujuan dalam menyadarkan khalayak untuk menjaga lingkungan melalui

berbagai saluran komunikasi. Dibutuhkan komunikasi yang efektif agar pesan tentang lingkungan dapat sampai ke khalayak. Dan tujuan lain dari komunikasi lingkungan adalah untuk mengkomunikasikan berbagai bentuk kerusakan lingkungan dan bagaimana upaya untuk penyelamatannya.

Menurut Cox dalam tulisannya "*Environmental Communication And Public Sphere*" (2010:20), komunikasi lingkungan merupakan sarana konstitutif dan pragmatis bagi pemahaman manusia dengan lingkungan serta hubungan manusia dengan alam. Hal ini merupakan media simbolis yang digunakan dalam mengkonstruksi masalah-masalah lingkungan dan menegosiasikan respon yang berbeda dalam masyarakat.

Komunikasi lingkungan meliputi dua fungsi utama, yaitu:

1. Pragmatis

Ini berkaitan dengan pendidikan, kewaspadaan, meyakinkan, memobilisasi dan membantu manusia dalam mengatasi masalah-masalah lingkungan.

2. Konstitutif

Ini meliputi aspek mengatur, menyusun, merepresentasikan alam dan masalah-masalah lingkungan itu sendiri sebagai subjek bagi pemahaman manusia.

#### **2.2.4 Komunikasi Bermedia**

Menurut Effendy dalam buku *Dinamika Komunikasi*, Komunikasi bermedia atau *mediated communication* merupakan komunikasi yang menggunakan saluran atau sarana untuk meneruskan pesan kepada komunikan yang

jauh tempatnya dan jumlahnya banyak (2002:10). Dapat di jelaskan bahwa fokus dari komunikasi bermedia adalah saluran atau sarana yang digunakannya dalam meneruskan pesan. Komunikasi bermedia memungkinkan komunikator untuk menyampaikan pesan tanpa harus bertatap muka dengan komunikan.

Bentuk dari komunikasi bermedia salah satunya yaitu bermedia massa. Media massa dan komunikasi massa merupakan istilah yang sering digunakan, kedua istilah itu memiliki makna dan konsep yang sama. Kedua istilah tersebut adalah singkatan dari “Media Komunikasi Massa” (Sikumbang, Ahmad Tamrin. 2014). Media merupakan saluran yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan. Sedangkan komunikasi massa adalah penyampaian pesan melalui media massa yang dapat menimbulkan efek.

Oleh karena itu, media dan komunikasi massa memiliki keterkaitan, jika media berfokus pada saluran yang digunakan dalam penyampaian pesan, maka massa fokus pada banyaknya khlayak yang menerima pesan.

Di era globalisasi saat ini membuat keberadaan media sedikit bergeser, sebelumnya media bersifat satu arah dan berorientasi pada efek, namun saat ini media dapat memberikan umpan balik atau reaksi. Masyarakat juga telah mengalami perubahan, dari masyarakat industry telah berubah menjadi masyarakat informasi. Informasi telah menjadi peran penting untuk keberlangsungan hidup, baik untuk individu maupun institusi. Masyarakat telah aktif dan kritik dengan informasi yang didapatkan, masyarakat juga menuntut kecepatan untuk

mendapatkan informasi. Hal ini membuat munculnya media baru. Media baru memiliki bagian yang sangat banyak dalam menyajikan berbagai informasi.

#### **2.2.4.1 Media Baru**

Media baru adalah suatu perkembangan teknologi komunikasi massa digital, yang dimana seseorang dapat melakukan interaksi dan komunikasi melalui dunia maya tanpa melakukan tatap muka secara langsung. Media baru ini tidak lepas dari adanya internet yang dimana ini yang merupakan awal mula perkembangan teknologi. Perubahan ini disebut sebagai "*Second media age*", yang dimana khalayak banyak yang sudah meninggalkan media tradisional seperti radio, koran dan televisi. Bila dibandingkan dengan media konvensional seperti media cetak dan media elektronik, media baru ini lebih fleksibel, yang dimana dapat digunakan dimana dan kapan saja dan juga *real time*.

Terdapat tiga ciri utama yang dapat menandai kehadiran teknologi komunikasi baru, ialah media baru memiliki sifat yang interaktif yang dimana memungkinkan setiap penggunaannya berkomunikasi secara lebih akurat, efektif dan memuaskan. Lalu tidak bersifat masal yang berarti pesan khusus dapat dipertukarkan secara individual antara penggunaannya. Dan media baru memiliki kemampuan untuk mengirimkan dan menerima pesan pada waktu – waktu yang dikehendaki oleh penggunaannya.

Menurut Livingstone dan Livingstone dalam Flew (2002:2) "*we can define new media as those forms that combine three Cs: computing and information technology (IT), communication networks and information content*".

Menurut pendapat diatas, dapat diartikan bahwa media perlu memenuhi tiga element yaitu, perangkat yang bisa memenuhi dan memperluas kemampuan kita untuk berkomunikasi, aktifitas komunikasi dan praktik yang terikat dengan kita dalam membangun dan menggunakan perangkat tersebut, dan sebagai susunan sosial dan organisasi yang membentuk disekitar perangkat tersebut.

### **2.2.5 Aplikasi**

Menurut istilah dalam bahasa Inggris, aplikasi atau *application* merupakan penerapan atau penggunaan. Dan secara harfiah, aplikasi adalah suatu penerapan perangkat lunak atau *software* yang bertujuan untuk melakukan tugas – tugas tertentu. Yang artinya dapat di simpulkan bahwa aplikasi merupakan perangkat lunak atau program computer yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu.

Aplikasi ini dapat dibagi menjad dua tipe, yaitu

- a. Aplikasi online, yang dimana aplikasi ini membutuhkan jaringan internet untuk mengaksesnya,
- b. Aplikasi non online, merupakan kebalikannya dimana aplikasi non online dapat digunakan tanpa adanya jaringan internet untuk mengaksesnya.

Untuk pengembangannya, dapat dikategorikan aplikasi kedalam tiga kelompok, yaitu :

- a) Aplikasi desktop, merupakan aplikasi yang dapat dijalankan atau digunakan di perangkat PC computer atau laptop

- b) Aplikasi web, merupakan aplikasi yang menggunakan komputer atau *gadget* dan juga jaringan internet, tanpa adanya internet tidak dapat menggunakan aplikasi web
- c) Aplikasi *mobile*, merupakan aplikasi yang dijalankan di perangkat mobile. Aplikasi di perangkat *mobile* ini yang sering kita gunakan dalam kegiatan sehari – hari.

Aplikasi memiliki fungsi untuk berbagai bidang kehidupan, yaitu:

#### 1. Bidang Kehidupan

Aplikasi dapat digunakan untuk mencari dan sebagai alat mendapatkan informasi tentang ilmu pengetahuan. Aplikasi pun dapat dikembangkan kembali agar dapat membantu seseorang dalam melakukan penelitian.

#### 2. Bidang Pendidikan

Aplikasi memiliki fungsi sebagai bahan pengajaran. Terdapat beberapa aplikasi yang digunakan dalam menunjang kegiatan dalam bidang pendidikan. Seperti aplikasi *Microsoft PowerPoint* yang dapat digunakan untuk berbagai jenis materi pendidikan dengan lebih menarik karena tidak hanya tulisan.

#### 3. Bidang Kedokteran

Aplikasi saat itu sudah banyak yang dikembangkan dalam bidang kedokteran, aplikasi khusus untuk bidang kedokteran memiliki tujuan untuk membantu setiap dokter dalam berbagai hal, mulai dari mendiagnosa penyakit, meracit obat, menjadwalkan perawatan, dan sebagainya.



#### 4. Bidang Militer

Pada bidang militer, aplikasi memiliki fungsi untuk mengontrol pesawat. Karena ketetapan informasi kontrol akan lebih optimal jika dibandingkan dengan melakukannya secara manual.

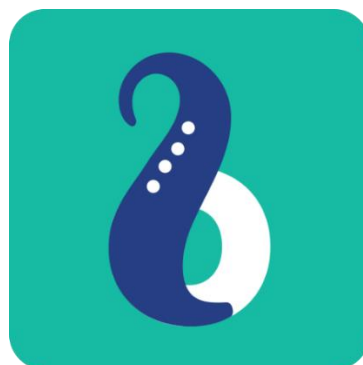
#### 5. Bidang Bisnis

Aplikasi dapat berfungsi sebagai alat bantu menghitung besarnya keuntungan dengan lebih mudah dan akurat. Sudah ada aplikasi untuk menghitung angka, yang membuat kegiatan hitung angka menjadi lebih cepat.

##### 2.2.5.1 Aplikasi Octopus

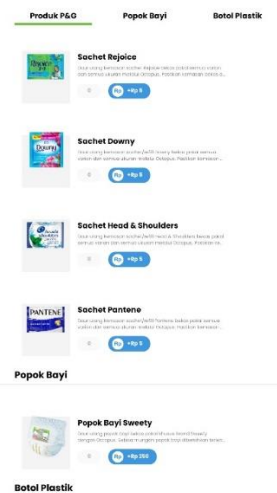
*Octopus* merupakan aplikasi yang dapat diunduh di *smartphone* yang kita miliki secara gratis. *Octopus* ini adalah platform ekonomi sirkular yang membantu produsen melacak dan mengumpulkan produk bekas konsumsi, baik itu yang dapat di daur ulang maupun yang tidak dapat di daur ulang. Aplikasi *Octopus* ini memungkinkan produsen memberikan insentif langsung kepada para konsumen dan juga pelestari yang terlibat dalam pengiriman sampah kemasan ke industry daur ulang.

***Gambar 1. 2 Logo Aplikasi Octopus***

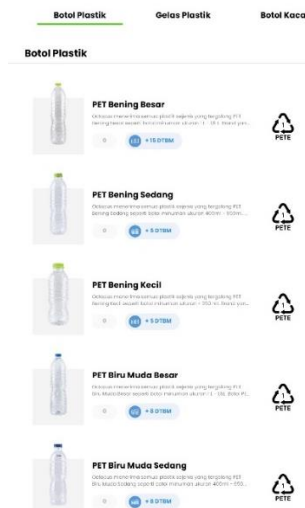


Jenis sampah yang yang dikumpulkan dan diterima oleh aplikasi *Octopus* ini adalah jenis sampah non organik, dan sampah yang sering timbul dari kegiatan sehari-hari dalam rumah tangga, seperti sampah kemasan shampoo, popok bayi, botol plastik, kaleng susu, box karton, botol kaca, dan plastik jenis HDPE.

**Gambar 1. 3 Aplikasi Octopus**



**Gambar 1. 4 Aplikasi Octopus**



Adanya aplikasi *Octopus* ini ingin memudahkan masyarakat dalam mendaur ulang sampah non organik. Aplikasi ini pun mengajak masyarakat untuk menjaga

lingkungan terutama dari sampah plastik. Aplikasi ini didirikan tahun 2020, yang awalnya hanya bisa digunakan di Makassar, namun sekarang telah bisa digunakan di Bali dan Bandung Raya. Pendiri aplikasi *Octopus* ini murni dibuat oleh anak bangsa Indonesia dengan beragam keahlian dan memiliki kepedulian akan masalah sampah yang ada di Indonesia, salah satu pendiri dari aplikasi ini adalah salah satu Artis Indonesia, yaitu Hamish Daud yang menjabat sebagai *Chief Of Partnership Octopus*.

Aplikasi *Octopus* memiliki tiga *mobile apps*, yaitu untuk pengguna atau konsumen, pelestari atau kolektor sampah dan *checkpoints* atau usaha jual beli kemasan bekas. Mekanisme kerja ketiga aplikasi ini sesuai dengan target sasaran pengguna, yang dimana aplikasi untuk konsumen atau pengguna adalah untuk mengumpulkan sampah kemasan, memasukan jumlah sampah dan jenisnya ke aplikasi dengan sesuai lalu kemudian memanggil pelestari untuk datang dan mengambil sampahnya, setelah sampah selesai diambil secara otomatis pengguna akan mendapatkan insentif atau *points* sesuai dengan nilai sampah yang dikumpulkan. *Points* ini lah yang nantinya bisa ditukarkan dengan rupiah atau voucher yang tersedia di aplikasi *Octopus*.

Sedangkan untuk aplikasi pelestari, untuk mengambil sampah non organic dari konsumen. Pestaari akan datang menjemput ke tempat konsumen, setelah sampah diambil pelestari akan lanjut untuk menjual ke *checkpoints*. *Checkpoints* sebagai bank sampah yang merupakan pihak yang akan membeli sampah dari pelestari dan kemudian akan dijual kepada industri yang telah bekerja sama dengan *Octopus*. Mengutip dari Pikiran-rakyat.com, Saat ini *Octopus* memiliki lebih dari

75.000 pengguna aplikasi, 9000 lebih mitra pengepul dan 2065 bank sampah sebagai tempat pelestari menyetorkan sampah untuk diangkut.

### **2.2.5.2 Manfaat Aplikasi *Octopus***

Aplikasi *Octopus* hadir untuk membantu menyelesaikan persoalan tentang pengolahan sampah plastik di lingkungan sekitar. Karena sampah plastik merupakan ancaman paling besar untuk lingkungan di Indonesia, apalagi jika melihat bahwa masih banyak masyarakat yang belum sadar tentang membuang sampah sembarangan di lingkungan sekitar atau lebih parah membuang ke wilayah kritis seperti sungai atau kali. Tanpa adanya manajemen sampah yang baik dan benar, permasalahan ini hanya akan menjadi bencana untuk lingkungan. Maka dari itu, aplikasi *Octopus* hadir untuk membantu dan mengajak masyarakat untuk mengumpulkan sampah plastik sekali pakai yang telah digunakan.

Aplikasi *Octopus* saat ini telah hadir di berbagai wilayah di Indonesia, diantaranya di Makassar, Bali dan Bandung. *Octopus* Indonesia yang berada di Bandung bermanfaat dalam proses daur ulang sampah plastik oleh PT Namasindo Plas Padalarang, Bandung Barat.

Tidak hanya menjaga lingkungan, namun manfaat adanya aplikasi *Octopus* ini juga dirasakan oleh pihak yang menggunakannya. Untuk setiap pengguna aplikasi atau konsumen telah jelas bahwa dengan mengumpulkan sampah bekas pakai maka akan mendapatkan point yang jika telah terkumpul dapat di konversikan kedalam *voucher* atau rupiah, *voucher* ini merupakan discount yang dapat digunakan pada *coffee shop* yang bekerja sama dengan *Octopus*. Hal ini cukup

menguntungkan, selain dapat ikut menjaga lingkungan, pengguna pun dapat mendapatkan keuntungan.

Aplikasi *Octopus* ini juga secara tidak langsung membantu segilintir masyarakat. Mayoritas yang menjadi pelestari di aplikasi *Octopus* adalah yang sebelumnya bekerja sebagai pemulung, hingga akhirnya diberikan pelatihan bagaimana cara menggunakan aplikasi dan memberikan pengenalan sampah yang sesuai dengan standar 3R daur ulang, sehingga mereka memiliki pekerjaan yang lebih baik. Selain pemulung, banyak pula profesi lainnya yang menjadi pelestari seperti mahasiswa, supir ojek *online*, hingga korban PHK akibat pandemi COVID-19.

#### **2.2.6 Pengertian Sampah**

Sampah merupakan sebuah material sisa yang tidak diinginkan setelah berakhirnya suatu proses. Menurut *World Health Organization* (WHO) Sampah merupakan sesuatu yang tidak digunakan, tidak dipakai, tidak disenangi atau sesuatu yang dibuang yang berasal dari kegiatan manusia dan tidak terjadi dengan sendirinya (Candra, 2006).

Jika berdasarkan pemilihan, sampah dibagi menjadi tiga jenis sampah yaitu sampah organik, sampah an-organik, dan sampah B3:

1. Sampah Organik adalah jenis sampah yang berasal dari jasad hidup, yang akhirnya dapat membusuk secara cepat dan dapat hancur secara alami (Damanhuri, 2006). Contoh seperti sayuran, daging, ikan, potongan rumput atau daun, ranting, dan sebagainya.

2. Sampah Non organik adalah merupakan sampah yang berasal dari sumber daya alam tidak diperbaharui seperti mineral dan minyak bumi atau dari proses industri (Damanhuri, 2006). Contohnya seperti botol, plastic, kaleng, logam, dan sebagainya.

3. Sampah B3 adalah bahan berbahaya dan beracun yang bersifat toksik, maka dari itu perlu penanganan yang khusus. Sampah B3 banyak dihasilkan dari kegiatan industri ataupun produk yang dipakai sehari-hari. Banyaknya industri yang berdiri maka akan semakin beragam juga limbahnya (Ikhsandri, 2018)

Sampah adalah sesuatu yang sering dijumpai di setiap tempat dan di hampir setiap kegiatan. Ada beberapa sumber sampah yang dikategorikan dalam beberapa kelompok. Menurut Suwerda (2012), sumber sampah dapat di klasifikasikan menjadi beberapa, yaitu:

a. Sampah Rumah Tangga

Sampah rumah tangga menghasilkan beberapa jenis sampah, yaitu sampah organik seperti sisa-sisa makanan, sampah yang berasal dari halaman rumah, dan sampah seperti bekas perlengkapan rumah tangga yakni gelas, kain, kardus, plastic, dan sebagainya. Sampah rumah tangga juga dapat menghasilkan jenis sampah B3, seperti bahan komestik, batu baterai bekas, dan sebagainya.

b. Sampah Pertanian

Sampah pertanian umumnya adalah sampah organik. Namun, kegiatan pertanian juga dapat menghasilkan jenis sampah B3, karena penggunaan

pertisida dan pupuk buatan. Hal tersebut membutuhkan penanganan yang khusus agar tidak mencemari lingkungan sekitar.

c. Sampah Sisa Bangunan

Sampah yang berasal dari sisa bangunan ini berupa, potongan kayu, tripleks, dan juga bambu. Tidak hanya itu, sampah yang dihasilkan juga dapat berupa kaleng bekas, potongan besi, kaca dan sebagainya.

d. Sampah Perdagangan

Sampah yang berasal dari perdagangan ini biasanya terdapat di pasar tradisional. Seperti sampah sayuran, daging, buah-buahan, dan sebagainya.

e. Sampah Industri

Segala hasil dari kegiatan industri yang tidak dapat digunakan lagi atau tidak dapat di manfaatkan. Jenis sampah dari kegiatan industri dapat sesuai dengan bahan baku dan proses yang dilakukan.

Sampah dapat menimbulkan berbagai permasalahan jika dibuang secara terus menerus ke alam. Sampah yang dibuang secara sembarangan akan membuat lingkungan menjadi kotor. Selain itu, sisa buangan dari sampah tersebut dapat menimbulkan bau busuk yang menyengat dan membuat orang yang berada di lingkungan tersebut tidak nyaman.

### 2.2.6.1 Pengelolaan Sampah

Operasional pengelolaan sampah, dimulai dari pewadahan sampah, pengumpulan, pemindahan, pengangkutan, pengelolaan dan pemilahan, yang kemudian dilanjutkan dengan pembuangan akhir di TPA. Secara garis besar, Pengelolaan sampah merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menangani sampah dari sejak ditimbulkannya sampah sampai dengan pembuangan akhir. Pengelolaan sampah Menurut Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008, suatu kegiatan yang sistematis, menyeluruh, dan juga berkesinambungan yang meliputi pengurangan dan penanganan.

Pengelolaan sampah dapat dilakukan setiap hari dengan cara menerapkan 3R, yaitu *Reduce, Reuse dan Recycle*.

- a *Reuse* atau penggunaan kembali sampah secara langsung dengan fungsi yang masih sama maupun dengan fungsi yang berbeda. Seperti dalam kegiatan sehari-hari, dapat menggunakan kembali botol air mineral untuk menjadi sebuah wadah, menggunakan kantong kain kembali untuk dapat digunakan secara terus menerus, dan sebagainya.
- b *Reduce*, atau pengurangan. Dengan mengurangi kegiatan yang dapat menimbulkan sampah. Kegiatan yang dapat mengurangi sampah seperti memilih produk dengan kemasan yang dapat di daur ulang, kurangi penggunaan bahan sekali pakai, menghindari membeli dan memakai barang-barang yang kurang perlu, dan lainnya.



- c *Recycle*, daur ulang, atau pemanfaatan kembali sampah dengan beberapa tahapan pengolahan. Daur ulang sampah merupakan suatu kegiatan untuk mengubah sampah menjadi barang baru yang bermanfaat, dan juga dapat meningkatkan pendapatan ekonomi. Seperti mendaur ulang sampah plastik menjadi sebuah kerajinan tangan, atau mengolah sampah organik menjadi kompos untuk memperbaiki struktur tanah maupun pupuk tanaman, melakukan pengolahan sampah dari kertas menjadi kertas ataupun karton kembali, dan sebagainya.

Pengelolaan sampah yang kurang tepat dapat memberikan dampak negatif untuk masyarakat sekitar. Seperti terhadap lingkungan, dampak yang ditimbulkan dapat berpengaruh pada ekosistem perairan dan juga daratan. Sampah yang dibuang sembarangan ke dalam air dapat membuat air menjadi keruh dan kotor, hal ini akan mengurangi organisme yang hidup sehingga populasi hewan kecil akan terganggu, dan juga pembuangan sampah yang langsung ke dalam air dapat menciptakan asam organik dan gas cair organik. Dan untuk sampah yang dibuang langsung dalam ekosistem daratan dapat mengundang dan menimbulkan perkembangbiakan hewan seperti tikus, kecoa, lalat, dan lainnya.

Untuk mengurangi pencemaran lingkungan, pengelolaan sampah dapat dimulai dari lingkungan terdekat, seperti sampah dari rumah tangga. Terdapat beberapa cara untuk mengelola sampah di dalam rumah secara tepat, yaitu:

1. Memilah Jenis Sampah

Dengan memilah jenis sampah akan mempermudah dalam proses pengelolaannya. Maka mulai biasakan untuk membedakan setiap jenis sampah di rumah, seperti sampah organik dan sampah anorganik.

## 2. Pengolahan Sampah Organik

Sampah organik yang dihasilkan dalam rumah tangga dapat berupa sisa makanan ataupun kotoran hewan peliharaan. Sampah organik seperti itu dapat diolah menjadi pupuk kompos atau bisa diberikan kepada penjual tanaman yang biasa membuat pupuk kompos untuk berkebun.

## 3. Pengolahan Sampah Anorganik

Sampah anorganik ini adalah sampah yang sulit untuk terurai seperti plastic, karet, botol kaca dan sebagainya. Pengolahan sampah anorganik dapat dikelola sesuai kreativitas individu, karena untuk sampah botol plastik atau kaca dapat di daur ulang menjadi barang-barang yang unik. Namun, sebelum melakukan daur ulang sampah pastikan terlebih dahulu apakah barang bekas tersebut dapat di daur ulang atau di gunakan kembali atau tidak.

### **2.2.7 Ibu Rumah Tangga**

Ibu Rumah Tangga berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2005), merupakan seorang ibu yang mengurus keluarga. Menurut Joan (Widiastuti, 2009), Ibu Rumah Tangga adalah wanita yang sudah menikah dan menjalankan tanggung jawab dalam mengurus kebutuhan-kebutuhan di rumah. Menurut Ferdian dan Maule (Kartono, 1992) Masyarakat tradisional yang

memandang fungsi utama dari wanita dalam keluarga adalah membesarkan dan juga mendidik anak.

Dari pengertian diatas, secara umum ibu rumah tangga merupakan wanita yang sudah menikah dan memiliki peran sebagai seorang istri, ibu, dan juga *homemaker*.

### **2.2.7.1 Peran Ibu Rumah Tangga**

Menurut Mulyati dalam Respati (2013), peran seorang ibu rumah tangga yaitu mengurus rumah tangganya, merawat dan mendidik anaknya. Hal tersebut merupakan sebuah kodrat dan kewajiban yang harus dijalankan oleh setiap wanita. Selain itu, ibu rumah tangga memiliki peran utama yang dilakoni sesuai dengan fitrahnya seperti hamil, menyusui, membina dan membesarkan anak.

Menurut Kartono (1992), ada beberapa peran ibu rumah tangga yaitu:

- a Peranan sebagai istri, yaitu mendampingi suami dalam segala situasi dengan disertai rasa kasih sayang, kecintaan, loyalitas dan kesetiaan pada suami.
- b Peranan sebagai *partner seks*, mengimplikasi hal sebagai berikut: terdapatnya hubungan hetero-seksual yang memuaskan, tanpa disfungsi (gangguan-gangguan fungsi) seks.
- c Peranan sebagai ibu dan pendidik, apabila seorang ibu dapat menciptakan suatu iklim psikis yang baik, maka akan tercipta pula suasana rumah tangga yang semarak, sehingga dapat memberikan rasa aman, bebas, hangat, menyenangkan dan penuh kasih sayang.

- d Peranan sebagai pengatur rumah tangga, dalam hal ini terdapat relasi-relasi formal dan pembagian kerja (*division of labour*), dimana suami bertindak sebagai pencari nafkah dan seorang istri bertindak untuk mengurus rumah tangga.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan secara umum bahwa peranan seorang ibu rumah tangga ini adalah mengurus segala tugas-tugas rumah tangga, seperti bertugas sebagai istri, ibu, pendidik, dan pengatur rumah.

### **2.3 Kerangka Teoritis**

Teori yang penulis gunakan dalam penelitian adalah teori *Computer Mediated Communication* (CMC) dan Fenomenologi Alfred Schutz.

#### **2.3.1 *Computer Mediated Communication* (CMC)**

*Computer Mediated Communication* atau komunikasi yang menggunakan komputer atau komunikasi berbasis komputer. Studi CMC ini relatif baru, mulai dikembangkan pada tahun 1987. Secara sederhana, *Computer Mediated Communication* (CMC) dapat diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antara orang dengan menggunakan media komputer atau melalui komputer (Herring dalam Budiargo, 2015:viii).

Pola CMC ini lahir karena teknologi khususnya dalam teknologi komunikasi, teknologi komunikasi melingkupi kehidupan kita dan sangat diperlukan dalam dunia ekonomi, hiburan, dan hubungan interpersonal kita. Teknologi Komunikas meruapakan sistem dari masyarakat saat ini, memindahkan dan membagikan sensor dan control informasi dan menghubungkan antar unit-unit

yang saling ada ketergantungan, perubahan dalam teknologi komunikasi dan memiliki potensial untuk mempengaruhi setiap area dalam masyarakat (Grant E. A dalam Budiargo, 2015:21).

Dalam konteks *Computer Mediated Communication* (CMC), komputer tidak hanya *Personal Computer* (PC) atau Laptop, tetapi semua alat berbasis komputer seperti PDA, *smarthphone*, tablet dan sejenisnya, alat-alat tersebut disebut sebagai media baru komunikasi.

Penggunaan teknologi dalam CMC memfasilitasi pertukaran isi semantik melalui jaringan telekomunikasi yang diproses oleh satu atau lebih komputer antar individu dan antar kelompok (Rice dalam Budiargo, 2015:viii)

Pola CMC memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi menggunakan alat komunikasi berbasis komputer yang didukung oleh perangkat internet dan aplikasi yang memungkinkan kita membaca berita terbaru dari surat kabar online, bermain game virtual yang memungkinkan kita berkomunikasi dengan seseorang, berdiskusi dengan seseorang dimanapun mereka berada, bahkan trend berbisnis saat ini adalah dengan menggunakan media online.

Cakupan dari CMC sendiri termasuk dalam sistem obrolan (*chatting*), *World Wide Web* (WWW), termasuk sistem tekstual, grafis, fotografi, audio, dan video disamping aspek-aspek *hyperlink*, CMC juga mencakup berbagai video seperti Youtube, dan sistem jejaring sosial, dan sebagainya.

CMC merupakan bentuk komunikasi yang sangat berbeda dengan bentuk komunikasi yang lain seperti komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok,

organisasi dan komunikasi massa. Seperti yang dikatakan oleh Andrew F. Wood dan Matthew J. Smith (2005:4) bahwa CMC adalah sebuah integrasi teknologi komputer dengan kehidupan sehari-hari.

Adanya komputer sebagai media komunikasi menjadikannya sebagai alat untuk mempermudah proses pertukaran pesan dan dilakukan secara cepat. CMC merupakan proses komunikasi atau pertukaran informasi yang dilakukan melalui medium, dalam hal ini yaitu komputer. Pada prakteknya, CMC biasanya dikaitkan dengan komunikasi manusia pada, melalui, atau menggunakan internet dan web (Tomic dalam Astuti. 2011:217-218).

Terdapat empat aspek yang merupakan ciri utama dari *Computer Mediated Communication* (CMC) (Dijk, 1999:228), yaitu:

- 1) Partner komunikasi tidak harus berada di satu tempat yang sama,
- 2) Tidak harus untuk berkomunikasi dalam waktu yang bersamaan,
- 3) Komputer atau media dapat menjadi pengganti manusia sebagai partner komunikasi, baik hanya sebagian atau keseluruhan,
- 4) Proses mental selama berkomunikasi dapat tergantikan oleh alat proses informasi.

Kehadiran Internet dan berbagai program aplikasi yang digunakan dalam berkomunikasi memungkinkan perkembangan CMC menjadi berbagai bentuk. Kondisi seperti ini membuat komunikasi terus mengalami perkembangan. CMC memungkinkan adanya kehidupan lain karena alat CMC merupakan alat

komunikasi asinkron yang bisa mengirim pesan *one-to-one* dan *one-to-many* serta dalam waktu yang tidak bersamaan.

Hal ini yang membuat terjadinya sebuah perubahan, perubahan dalam masyarakat yang diakibatkan oleh teknologi mau tidak mau harus kita terima, Charles Darwin yang dikutip oleh Dian Budiargo (2015) berpendapat: **“Jika manusia tidak ingin mengalami kepunahan, mereka harus memiliki sifat adaptif”**. Yang diartikan bahwa masyarakat harus dapat menerima kemajuan teknologi komunikasi saat ini, dengan bisa beradaptasi dengan kondisi seperti ini.

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Phainoai*, yang berarti “manampak” dan *phainomenon* yang merujuk pada “yang menampak”. Istilah lain menyebutkan bahwa Fenomenologi berasal dari dua kata, yaitu *Phenomenon* yang memiliki arti “realitas yang tampak” dan logos yang berarti ilmu. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa fenomenologi merupakan ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan dari realitas yang tampak. Menurut **Kuswarno** dalam bukunya **Fenomenologi** menjelaskan bahwa “Fenomenologi berusaha untuk mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep penting dalam kerangka intersubektivitas (pemahaman kita melalui dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain)”. Maka dari itu, fenomenologi ini berupaya untuk menjelaskan makna dan pengalaman hidup sejumlah orang tentang suatu konsep atau gejala.

Fenomenologi disini menjadikan pengalaman nyata sebagai data dasar dari realitas, fenomenologi ini diartikan sebagai ilmu tentang mempelajari pengetahuan yang muncul karena rasa ingin tahu dan objeknya berupa gejala atau peristiwa yang dapat dipaahami melalui pengalaman secara sadar (*concius experience*).

Fenomenologi menekankan bahwa masyarakat adalah informan penting saat mencari fakta – fakta dan bukti – bukti akurat, karena penelitian fenomenologi menekankan subjektif dan perilaku dari seseorang.

Penelitian fenomenologi pada hakekatnya merupakan hubungan dengan interpretasi terhadap realitas. Fenomenologi mencari jawaban tentang makna dari suatu fenomena, ada dua hal utama yang menjadi fokus dalam penelitian fenomenologi, yaitu:

- a. *Textual description*: apa yang dialami oleh subjek penelitian tentang sebuah fenomena. Apa yang dialami adalah aspek objektif, data yang bersifat factual, hal yang terjadi secara empiris.
- b. *Structural description*: bagaimana subjek mengalami dan memaknai pengalamannya. Deskripsi ini berisi aspek subjektif. Aspek ini menyangkut pendapat, penilaian, perasaan, harapan, serta respons subjektif lainnya dari subjek penelitian yang berkaitan dengan pengalamannya itu.

**(Hasbiansyah. 2008:171)**

Teori Fenomenologi memiliki kunci yang terletak pada kemampuannya membantu peneliti memasuki bidang persepsi orang lain guna memandang kehidupan sebagaimana yang dilihat oleh orang – orang tersebut. Untuk memahami



metode fenomenologi, akan lebih jelas dengan mengikuti pemikiran dari Alfred Schutz.

### 2.3.2 Fenomenologi

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Phainoai*, yang berarti “manampak” dan *phainomenon* yang merujuk pada “yang menampak”. Istilah lain menyebutkan bahwa Fenomenologi berasal dari dua kata, yaitu *Phenomenon* yang memiliki arti “realitas yang tampak” dan *logos* yang berarti ilmu. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa fenomenologi merupakan ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan dari realitas yang tampak. Menurut **Kuswarno** dalam bukunya **Fenomenologi** menjelaskan bahwa “Fenomenologi berusaha untuk mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep penting dalam kerangka intersubektivitas (pemahaman kita melalui dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain)”. Maka dari itu, fenomenologi ini berupaya untuk menjelaskan makna dan pengalaman hidup sejumlah orang tentang suatu konsep atau gejala.

Fenomenologi disini menjadikan pengalaman nyata sebagai data dasar dari realitas, fenomenologi ini diartikan sebagai ilmu tentang mempelajari pengetahuan yang muncul karena rasa ingin tahu dan objeknya berupa gejala atau peristiwa yang dapat dipahami melalui pengalaman secara sadar (*conscious experience*).

Fenomenologi menekankan bahwa masyarakat adalah informan penting saat mencari fakta – fakta dan bukti – bukti akurat, karena penelitian fenomenologi menekankan subjektif dan perilaku dari seseorang.

Penelitian fenomenologi pada hakekatnya merupakan hubungan dengan interpretasi terhadap realitas. Fenomenologi mencari jawaban tentang makna dari suatu fenomena, ada dua hal utama yang menjadi fokus dalam penelitian fenomenologi, yaitu:

- a. *Textual description*: apa yang dialami oleh subjek penelitian tentang sebuah fenomena. Apa yang dialami adalah aspek objektif, data yang bersifat factual, hal yang terjadi secara empiris.
- b. *Structural description*: bagaimana subjek mengalami dan memaknai pengalamannya. Deskripsi ini berisi aspek subjektif. Aspek ini menyangkut pendapat, penilaian, perasaan, harapan, serta respons subjektif lainnya dari subjek penelitian yang berkaitan dengan pengalamannya itu.

**(Hasbiansyah. 2008:171)**

Teori Fenomenologi memiliki kunci yang terletak pada kemampuannya membantu peneliti memasuki bidang persepsi orang lain guna memandang kehidupan sebagaimana yang dilihat oleh orang – orang tersebut. Untuk memahami metode fenomenologi, akan lebih jelas dengan mengikuti pemikiran dari Alfred Schutz.

### **2.3.3 Fenomenologi Alfred Schutz**

Alfred Schutz adalah orang pertama yang menjelaskan bagaimana fenomenologi diterapkan dalam penelitian ilmu sosial. Baginya tugas fenomenologi merupakan penghubungan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari –

hari, dan dari kegiatan yang dimana pengalaman dan pengetahuan itu berasal. Yang artinya mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran.

Schutz dengan aneka latar belakangnya memberikan warna tersendiri dalam tradisi fenomenologi sebagai kajian ilmu komunikasi. Sebagai seorang ekonomi yang suka dengan musik 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 sebagai *center* dalam penerapan metodologi penelitian kualitatif yang menggunakan studi fenomenologi. Pertama, karena melalui Schutz pemikiran dan ide Husserl yang dirasakan abstrak dapat dijelaskan dengan lebih 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 atau *human of action* dengan dalil yakni :

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

Ini merupakan konsistensi logis yang mengharuskan peneliti untuk tahu validitas tujuan penelitiannya sehingga dapat dianalisis bagaimana hubungannya dengan kenyataan kehidupan sehari – hari. Apakah dapat dipertanggung jawabkan atau tidak.

2. *The Postulate of Subjective Interpretation* (Dalil Interpretasi Subjektif)

Menuntut penelitian untuk dapat memahami segala macam tindakan manusia tau pemikiran manusia dalam bentuk tindakan yang nyata. Dalam artian, peneliti harus memposisikan diri secara subjektif dalam penelitian agar dapat benar – benar memahami manusia yang sedang diteliti dalam fenomenologi sosial.

### 3. *The Postulate of Adequacy* (Dalil Kecukupan)

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

Pada pandangan Schutz, bahwa keseharian dalam kehidupan di dunia ini dapat dipahami sebagai pelambangan yang digunakan untuk mengorganisasikan dunia sosial. Manusia mengkonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui proses tipikasi.

Menurut Schutz ada enam karakteristik yang sangat mendasar dari *the life world* atau kehidupan di dunia, yaitu : pertama, *wide awakeness* yakni ada unsur dari kesadaran yang berarti sadar sepenuhnya. Kedua, *reality* yakni orang yakin akan eksistensi dunia. Ketiga, dalam dunia keharian orang – orang saling berinteraksi. Keempat, pengalaman dari seseorang ialah totalitas dari pengalaman dirinya sendiri. Kelima, dunia intersubjektif dicirikan terjadinya komunikasi dan tindakan sosial. Keenam, adanya perspektif waktu dalam masyarakat.

Fenomenologi Alfred Schutz mengkaji tentang intersubjektivitas, yang dimana intersubjektivitas ini merupakan upaya 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 memiliki sifat sosial ini juga memiliki tiga pengertian yakni :

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 ini sebenarnya adalah bagian ilmu pengetahuan sosial.
3. Ilmu pengetahuan yang bersifat intersubjektif memiliki sifat distribusi secara sosial.

Terdapat beberapa tipifikasi yang dianggap penting dalam kaitan dengan intersubjektivitas, yaitu :

- a) Tipifikasi pengalaman yaitu semua bentuk yang dianggap dapat dikenali dan diidentifikasi, bahkan berbagai objek yang ada di luar dunia nyata, keberadaannya didasari oleh pengetahuan yang bersifat umum.

- b) Tipifikasi benda – benda yaitu sesuatu yang kita tangkap sebagai ‘sesuatu yang mewakili sesuatu’.
- c) Tipifikasi dalam kehidupan sosial yang dimaksudkan oleh sosiolog sebagai sistem, *role status*, *role expectation* dan *institutionalization* itu dialami atau melekat pada diri masing – masing individu dalam kehidupan sosial.

Fenomenologi berusaha untuk mengungkapkan dan memahami realitas penelitian berdasarkan dengan perspektif subjek penelitian. Hal ini dikarenakan bersatunya subjek peneliti dengan subjek pendukung objek penelitian. Keterlibatan subjek peneliti di lapangan menghayatinya menjadi suatu ciri utama penelitian dengan pendekatan fenomenologi.

Inti dari pemikiran Schutz ini adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Proses penafsiran dapat digunakan dalam memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat diberikan konsep kepekaan yang implisit. Schutz disini meletakkan hakikat manusia pada 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 kita, dan pemberian makna terhadapnya, sehingga ter-refleksi dalam tingkah laku. **(Kuswarno, 2009:18)**

## 2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran penelitian ini menggunakan teori Fenomenologi dalam perspektif Alfred Schutz untuk tolak ukur dalam penelitian ini, dan juga teori *Computer Mediated Communication* (CMC). Fenomenologi memulai segala sesuatunya dengan diam, yang merupakan sebagai tindakan untuk mengungkap makna sesuatu yang diteliti. **Kuswarno** dalam bukunya **Fenomenologi** menjelaskan bahwa :

- a. Motif “untuk” (*in order to motive*), yang berarti bahwa sesuatu itu merupakan tujuan yang digambarkan barbagai maksud, rencana, harapan, minat, dan sebagainya yang berorientasi pada masa depan.
- b. Motif “karena” (*because motive*), yakni sesuatu yang merujuk pada pengalaman masa lalu individu karena itu berorientasi pada masa lalu.

(**Kuswarno 2009:111**)

Dan untuk makna, disini terdapat dua jenis yaitu :

- a. Makna subjektif, konstruksi realitas tempat seseorang mendefinisikan komponen realitas tertentu yang bermakna baginya.
- b. Makna objektif, seperangkat makna yang ada dan hidup dalam kerangka budaya secara keseluruhan yang dipahami bersama lebih dari sekedar idiosinkratik.

Maka dari itu, dalam penelitian ini peneliti mencoba mendeskripsikan motif, tindakan dan makna dari penanganan sampah melalui aplikasi *octopus*. Motif merupakan dorongan yang ada pada diri manusia dan timbul karena suatu

kebutuhan. Maka Motif apa yang menjadi alasan Ibu Rumah Tangga di Kota Bandung menggunakan aplikasi *Octopus* dalam penanganan sampah. Lalu tindakan, merupakan prilaku atau perbuatan yang dilakukan oleh manusia, peneliti ingin mengetahui seperti apa tindakan yang dihasilkan saat melakukan penangaan sampah melalui aplikasi *Octopus*. Dan makna dalam fenomenologi adalah pengalaman tertentu dalam kehidupan pribadi. Makna yang berikan pada objek atau pengalaman hakikatnya bergantung pada latar belakang individu dan peristiwa kehidupan tertentu. Dan peneliti ingin mengetahui makna aplikasi Octopus dalam melakukan penanganan sampah dikalangan Ibu Rumah Tangga.

Selain itu peneliti juga menggunakan teori *Computer Mediated Communication* (CMC) sebagai penguat dalam penelitian ini. Menurut Kevin B Wright dan Lynne M. Webb (2011:122) menyebutkan ada tujuh karakter CMC, yaitu:

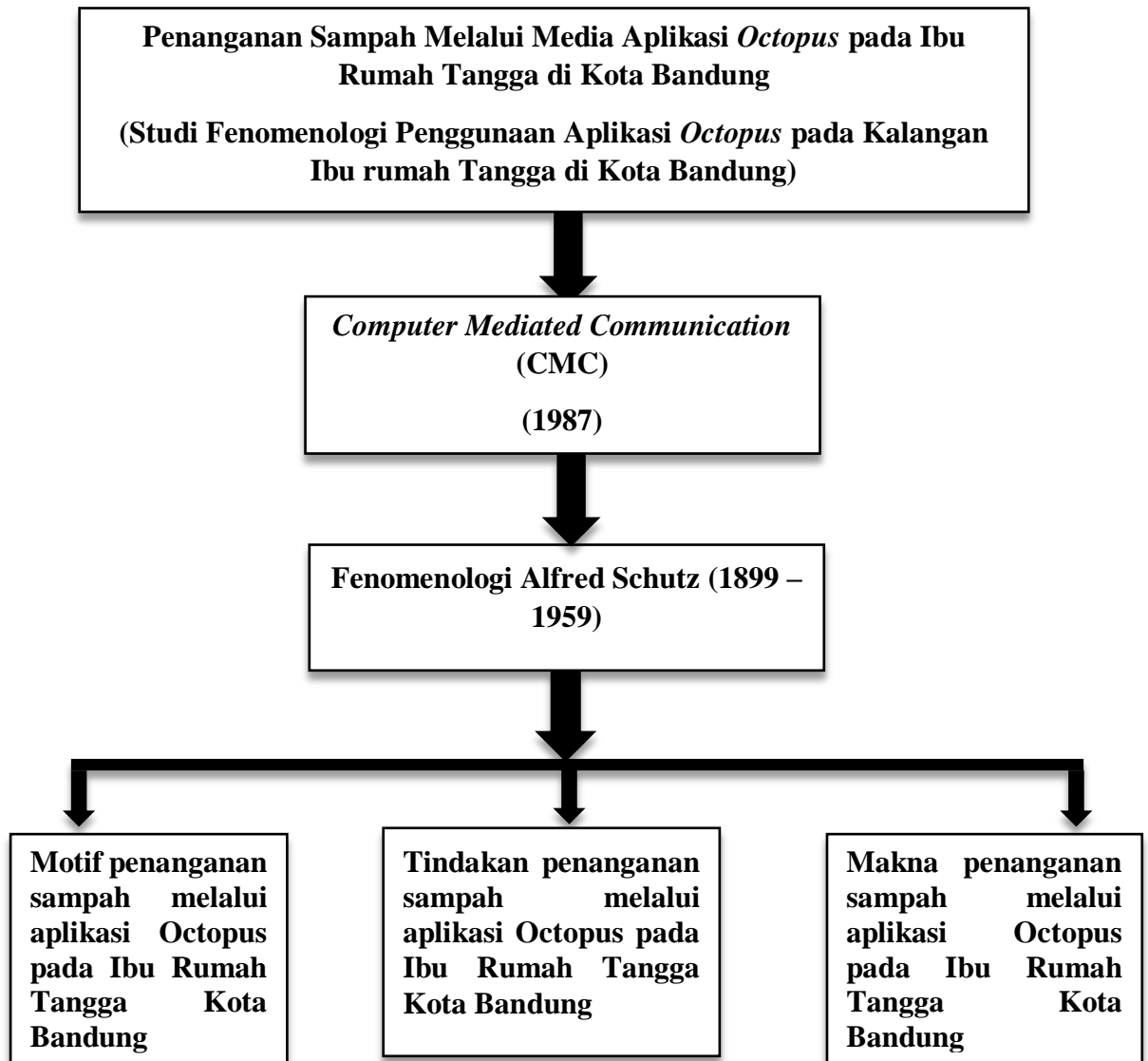
1. Sinkronitas, mengacu pada sejauh mana pertukaran pesan terjadi secara instan.
2. Anonimitas, mewakili tingkat pribadi yang mengidentifikasi informasi yang disampaikan oleh media.
3. Kustomisasi, tingkat dimana lingkungan yang dimediasi berubah sesuai dengan keinginan pengguna.
4. Interaktivitas, mengacu pada komunikasi dua arah.
5. Kehadiran sosial, mengacu pada tingkat kehadiran sosial yang sama di dunia maya seperti di dunia nyata.
6. Banyaknya pengguna.



7. Homogenitas pengguna, mengacu pada karakter pengguna yang cenderung memiliki kesamaan.

Apabila dikaitkan antara fenomenologi dan CMC, maka peneliti mencoba untuk mengungkapkan teori diatas bahwa fenomenologi ialah ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan kejelasan terkait realitas sosial, dan CMC yang merupakan komunikasi yang di fasilitasi oleh media. Dari penjelasan diatas tersebut, dapat digambarkan sebuah kerangka pemikiran seperti berikut.

*Gambar 1. 5 Kerangka Pemikiran*



(Sumber: Teori Fenomenologi Alfred Schutz 1967 dan Teori *Computer Mediated Communication* (CMC), Olahan Peneliti 2021)