

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 *Review* Penelitian sejenis

Review penelitian sejenis merupakan referensi dalam hal melakukan penyusunan penelitian ini, peneliti memerlukan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebelumnya sebagai pembandingan dengan penelitian sejenis sehingga menemukan relevansi saat melakukan penelitian dan sebagai acuan agar penelitian tersebut dapat jauh lebih baik kedepannya. Adapun referensi yang peneliti temukan agar sebuah penelitian menjadi lebih kaya dalam kajian pustaka terkait penelitian sejenis, antara lain:

Tabel 2. 1 Review Kajian Literatur

Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Teori Penelitian	Hasil Penelitian
Widya Fauziah Zahara, Universitas Sumatera Utara, 2019	Pengaruh Terpaan Drama Serial Korea Pada Aplikasi Viu Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Mahasiswa Sumatera Utara	Kuantitatif	Adapun di dalam penelitiannya terdapat penjelasan mengenai media, serta teori yang digunakan yaitu teori <i>Uses and Gratification</i> oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz	Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Widya Fauziah Zahara. Bahwa dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 22 menyatakan angka sebesar (0,520) yang berarti didapatkan hubungan yang cukup berarti antara variabel X dengan variabel Y. Serta pada penelitian tersebut hipotesis yang diterima adalah Ha, yakni terdapat hubungan antara terpaan drama serial Korea pada aplikasi Viu terhadap pemenuhan hiburan mahasiswa Universitas Sumatera Utara.

<p>Evan Raharjo, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Surabaya, 2020</p>	<p>Pengaruh Dimensi <i>Service Quality</i> dan <i>Perceived Fee</i> Terhadap <i>Use</i> <i>Intention</i> dan <i>Purchase Intention</i> Dalam Konteks Video <i>Streaming</i> <i>Service</i> Viu.</p>	<p>Kuantitatif</p>	<p>Penelitian ini menggunakan Structural Equation Model (SEM)</p>	<p>Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Evan Raharjo, ialah memaparkan <i>realibility</i> dan <i>responsiveness</i> berpengaruh positif signifikan terhadap niat pakai, sementara empati dan <i>assurance</i> tidak berpengaruh signifikan terhadap niat pakai. Dimensi kualitas layanan juga tidak berpengaruh terhadap niat beli. <i>Perceived fee</i> berpengaruh negatif signifikan terhadap niat beli, serta niat penggunaan dapat berpengaruh</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------	---------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				positif signifikan terhadap niat beli.
Cindy Asdya Adriadna, Universitas Brawijaya, 2019	Pemilihan Aplikasi <i>Streaming Film Terbaik Dengan Hybrid Entropy-Promethee II</i> (Studi Kasus: Mahasiswa Brawijaya)	Kuantitatif	Pada penelitian ini menggunakan kombinasi dari 2 metode yakni metode <i>Entropy</i> dan metode <i>Preference Ranking Organization Method For Enrichment Evaluation II (PROMETHEE II)</i>	Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Cindy Asdya Adriadna, memaparkan bahwa dari hasil analisis dengan menggunakan metode <i>Entropy</i> dan PROMETHEE II didapatkan bobot tertinggi pada kriteria kapasitas penyimpanan dan aplikasi <i>streaming</i> film terbaik bagi Mahasiswa Universitas Brawijaya adalah aplikasi IFLIX

Sumber: diolah peneliti 2022

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Komunikasi

2.2.1.1 Pengertian Komunikasi

Manusia sebagai makhluk sosial tentunya, senantiasa ingin terus terkoneksi dengan sesamanya. Ia ingin mengenal tentang lingkungan sekitar, terlebih ingin mengetahui hal apa saja yang terjadi didalam dirinya. Keingintahuannya itu mengharuskan dirinya untuk dapat berbicara (berkomunikasi). Oleh sebab itu komunikasi sangat diperlukan dalam seluruh aspek kehidupan manusia, dengan demikian komunikasi mempunyai makna yang luas.

Komunikasi ataupun communication yang diambil dalam bahasa Inggris ini, berasal dari kata latin yaitu *communis* yang berarti "sama" (*to make common*). Sebutan awal (*communis*) kerap disebut sebagai asal dari komunikasi, ialah pangkal dari kata latin lainnya yang serupa. Komunikasi mengusulkan bahwa suatu pemikiran, suatu makna ataupun suatu pesan haruslah dianut secara sama. Menurut Rogers yang dikutip dari Hafiel Cangara dalam bukunya Pengantar Ilmu Komunikasi sebagai berikut :

"Komunikasi proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka" (Cangara, 2009).

Inti dari apa yang telah diinformasikan oleh Rogers merupakan suatu pesan, yang disampaikan dari penyampai pesan tersebut. Bahwa, pesan yang akan dikirimkan oleh satu orang penyampai atau dapat pula lebih dari satu orang penyampai, nantinya

bisa sampai dan diterima oleh penerima pesan tersebut. Yang pada akhirnya akan menghasilkan efek bagi si penerima pesan.

Adapun menurut Raymond S. Ross , komunikasi ialah suatu proses memilih, menyortir, serta mengirimkan simbol-simbol tertentu sehingga dapat membantu menumbuhkan suatu makna atau tanggapan dari pemikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan oleh komunikator. (Mulyana, 2010:69)

Penjelasan yang telah disampaikan oleh para ahli komunikasi di atas, bisa disimpulkan bahwa komunikasi merupakan suatu proses penyampaian informasi serta penafsiran dari seseorang terhadap orang lain. Komunikasi dapat terjalin apabila seseorang mempunyai pesan yang hendak diinformasikan kepada orang lain dengan memiliki maksud dan tujuan tertentu.

Laswell mengungkapkan yang dikutip oleh Mulyana dalam bukunya yaitu Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, yakni:

“Komunikasi pada dasarnya ialah yang menerangkan mengenai siapa, berkata apa, menggunakan saluran apa, untuk siapa, dengan akibat apa? (*Who say what? In which channel? To whom? With what effect?*)” (2007:69).

Mengulas mengenai pengertian komunikasi, sebenarnya tidak ada pengertian yang benar ataupun yang salah. Seperti dalam model atau teorinya, pengertian haruslah ditinjau dari sisi kebermanfaatannya untuk bagaimana menjelaskan suatu fenomena yang didefinisikan dan cara untuk mengevaluasinya. Dari beberapa pengertian komunikasi mungkin dianggap terlalu sempit, semisal komunikasi adalah suatu penyampaian pesan melalui suatu media elektronik, atau pada pengertian komunikasi

yang terlalu luas semisal komunikasi merupakan interaksi antara dua pihak atau lebih sehingga peserta komunikasi dapat mengerti apa pesan yang ingin disampaikan tersebut.

2.2.1.2 Fungsi Komunikasi

Menurut Effendy (1997:36), didapati empat fungsi komunikasi, antara lain:

1. Menginformasikan (*to inform*)

Yakni menyampaikan informasi kepada masyarakat luas, memberitahukan kepada masyarakat mengenai peristiwa yang terjadi, buah pemikiran dan tingkah laku orang lain, dan apapun yang dirasa cukup penting untuk disampaikan kepada publik.

2. Mendidik (*to educate*)

Fungsi lainnya ialah komunikasi sebagai sarana pendidikan. Dengan adanya komunikasi manusia dan umumnya masyarakat dimudahkan untuk dapat menyampaikan ide atau gagasan kepada orang lain sehingga orang lain mendapatkan suatu informasi dan juga ilmu pengetahuan.

3. Menghibur (*to entertain*)

Fungsi komunikasi selain untuk menyampaikan informasi, pendidikan, dan mempengaruhi, komunikasi juga berfungsi sebagai sarana pemberi hiburan atau untuk menghibur orang lain.

4. Mempengaruhi (*to influence*)

Fungsi komunikasi untuk mempengaruhi seseorang yang sedang berkomunikasi, tentunya berupaya untuk saling mempengaruhi isi pikiran si

komunikasikan dan lebih lanjut lagi untuk dapat mengubah sikap dan tingkah laku seorang komunikan sesuai dengan apa yang diharapkannya.

Dari pemaparan fungsi komunikasi diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari komunikasi adalah sebagai penyampaian informasi yang paling utama, kemudian untuk mendidik khalayak, menghibur, serta mempengaruhi orang lain untuk bersikap atau bertindak.

2.2.1.3 Proses Komunikasi

Proses dalam suatu komunikasi diperlukan unsur-unsur komunikasi yang biasa dikenal dengan sebutan S - M - R - C - R. Ataupun (*Source - Message - Channel - Receiver*). Pada dasarnya, komunikasi ialah proses penyampaian suatu pesan dari komunikator kepada komunikan serta proses komunikasi ini dikelompokkan kedalam dua sudut pandang.

1. Proses Komunikasi Dalam Perspektif Psikologis.

Proses ini dapat terjadi dalam diri komunikator. Kala terjalin sebuah proses komunikasi, adanya penyampaian serta penerimaan pesan oleh komunikator kepada komunikan, sehingga dalam diri mereka terjadilah suatu proses. Pesan yang dikirimkan terdiri dari dua aspek ialah (*the content of language*) isi pesan dan (*symbol*) lambang. Dan konkritnya pesan itu merupakan hasil dari buah pikiran dan perasaan seseorang, sementara itu lambang merupakan bahasa.

2. Proses Komunikasi Dalam Perspektif Mekanistik.

Proses ini berlangsung saat komunikator mengantarkan pesannya kepada komunikan secara lisan maupun tulisan. Pada saat komunikator mengantarkan

pesannya melalui mulut apabila ia lisan, serta tangan apabila tulisan. Serta penangkapan pesan dari komunikan dapat dilakukan dengan menggunakan indera manusia yaitu indera mata, indera telinga, dan panca indera lainnya. Pada proses ini dikategorikan menjadi proses komunikasi secara primer dan proses komunikasi secara sekunder.

a) Proses Komunikasi Secara Primer

Proses komunikasi secara primer merupakan proses dimana penyampaian pesan dengan memakai lambang ataupun (*symbol*) selaku media atau salurannya. Terdapat dua jenis lambang, ialah verbal dan non-verbal. Lambang verbal : ialah bahasa, baik dalam wujud ataupun tulisan. Lambang non-verbal : ialah yang bukan berbentuk bahasa, semacam isyarat anggota badan, *gesture*, tanda-tanda, yang bukan berbentuk bahasa baik lisan ataupun tulisan.

b) Proses Komunikasi Secara Sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan memakai sarana atau fasilitas untuk mengantarkan pesannya. Pemakaian media/alat ini disebabkan oleh jarak/ jauhnya antara jarak yang harus ditempuh antara komunikator serta komunikan, atau dikarenakan banyaknya jumlah ataupun bisa karena kedua- duanya.

2.2.2 Media

2.2.2.1 Definisi Media

Media sendiri berasal dari bahasa latin, yaitu suatu bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara mendasar kata tersebut memiliki arti pengantar atau perantara. Sementara Arsad (2002 : 4) media merupakan segala bentuk penghubung atau perantara yang dipergunakan bagi manusia untuk ide, gagasan atau pendapat, yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Jadi media merupakan alat yang diciptakan untuk menyalurkan pesan dengan tujuan agar pengguna dapat lebih mudah dalam mencapai suatu tujuan.

2.2.2.2 Jenis-Jenis Media

Menurut Rudi Bert dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran* memecah media ke dalam beberapa bagian, berdasarkan indera yang terlihat, yakni:

1. Media audio
Media audio ialah media yang hanya terlibat dalam indera pendengaran. Serta hanya berkemampuan untuk memanipulasi keahliannya secara menyeluruh. Ditinjau dari karakter sifat pesan yang diperolehnya media audio ini mendapat pesan verbal serta non-verbal. Pesan verbal audio merupakan bahasa lisan ataupun perkataan serta pesan non-verbal yakni seperti vokal, suara atau bunyi-bunyian, gerutuan, bergumam, lagu, dan yang lainnya.
2. Media visual
Media visual ialah media yang hanya terlibat dalam indera penglihatan saja, tipe media ini tergolong merupakan jenis media cetak verbal, media cetak grafis, serta media visual non cetak. Yang pertama, media visual verbal merupakan media visual yang memuat sebuah pesan verbal (pesan linguistik yang berbentuk tulisan). Kedua, media visual non verbal grafis merupakan media visual yang memuat suatu pesan non-verbal seperti berupa *symbol- symbol* visual ataupun unsur-unsur grafis, seperti pada gambar (foto, lukisan, dan sketsa), peta, bagan dan grafik diagram. Ketiga, media visual non-verbal tiga dimensi merupakan media visual yang mempunyai tiga dimensi, berupa suatu model, semacam *miature*.
3. Media Audio Visual
Media audio visual merupakan media yang terlibat dengan dua indera yakni, indera pendengaran dan penglihatan secara sekaligus dalam suatu prosesnya. Sifat dari pesan yang disalurkanannya ialah melalui media, dapat

berupa pesan verbal dan juga non-verbal layaknya seperti media audio yang sudah dijelaskan diatas. Pesan visual yang dapat didengar tersebut dapat disuguhkan melalui program audio visual semisal seperti pada film dokumenter, film drama, dan yang lainnya. (2003:52).

2.2.2.3 New Media

Semakin berkembang pesatnya teknologi komunikasi menyebabkan munculnya media-media baru yang terus berupaya untuk menggeser keberadaan dari media-media konvensional. Media baru pun dibuat untuk memudahkan setiap orang dalam berkomunikasi, memperoleh informasi serta untuk memenuhi kebutuhannya. Teori media baru ini ialah teori yang muncul diakibatkan oleh hadirnya media yang memungkinkan setiap orang dapat berkomunikasi dengan sesamanya tanpa mempergunakan media konvensional.

Dalam media baru ini atau *new media* ada dua pemikiran yakni, mengenai pandangan berupa interaksi sosial yang memiliki perbedaan media bagi kedekatannya dengan interaksi sosial. Media baru ataupun media, dapat dijelaskan sebagai media yang di dalamnya terdiri dari perpaduan dari bermacam elemen yang berarti dapat mengkonvergensi media di dalamnya, yang mana pada bagian media dijadikan satu (Lievrouw, 2011). Creeber dan Martin dalam Mondry (2008 : 13), ia menjelaskan media baru ataupun *new media* atau dapat pula disebut dengan media online merupakan sebagai hasil dari produk komunikasi yang telah termediasi teknologi yang bersamaan dengan komputer digital.

Saat ini *new media* atau media baru merupakan sebuah sarana atau media sebagai alat komunikasi. Yang baru-baru ini muncul dan mulai berkembang. Istilah media baru

ini mengacu kepada “*digital device*” yaitu sebuah alat komunikasi elektronik yang cara penggunaannya hanya dengan sentuhan jari saja. Menurut ahli komunikasi Denis McQuail dalam bukunya yang berjudul : *Teori Komunikasi Massa* menjelaskan ciri-ciri utama atau identitas dalam media baru, sebagai berikut:

- a) Terdapat adanya saling ketergantungan (interkonektivitas)
- b) Aksesnya melalui khalayak maupun individu sebagai pelaku penerima pesan ataupun mengirim pesan
- c) Kepentingan yang beragam sebagai suatu karakter yang terbuka
- d) Interaktifitasnya
- e) Bersifat mobile atau ada dimana-mana (2011:43).

Kehadiran media baru ikut serta dalam pergantian pola komunikasi yang ada di masyarakat. Media baru, serta dalam perihal perubahan yang sangat terasa adalah keberadaan internet banyak menyumbangkan pengaruh metode orang berkomunikasi dengan orang lain. Internet di kehidupan masa kini muncul untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam berbicara kepada siapapun, kapan saja, dan dimana saja. Internet juga berperan selaku aspek penyedia data informasi yang tidak terdapat batasannya. Untuk mengakses internet pada masa ini telah menjadi sebuah aktivitas yang sangat lumrah di masyarakat.

Tidak hanya dengan memakai komputer atau laptop saja tetapi saat ini bisa mengakses lewat smartphone dengan bermacam kemudahan yang disajikan oleh beberapa provider yang tersedia sekarang. Berdasarkan sudut pandang pengguna, di dapatkan beberapa karakteristik kunci guna membedakan media baru dengan media lama, yaitu antara lain :

1. *Intercivity* (interaksi) : seperti mana yang mengacu kepada rasio respon ataupun

inisiatif dari perspektif pengguna terhadap suatu “penawaran” pengirim atau sumber.

2. *Media Richness* (kekayaan media) : cakupan dimana media dapat mempertemukan kerangka referensi yang berbeda, mengurangi ambiguitas (keraguan), mengikutsertakan lebih banyak indera, membagikan lebih banyak petunjuk, serta lebih personal.
3. *Autonomy* (otonomi) : tingkatan dimana pengguna dapat pula merasakendalikan atas konten serta penggunaannya, mandiri dari sumber.
4. *Playfulness* (unsur bermain-main) : dimanfaatkan untuk kesenangan dan hiburan, sebagai kebalikan dari fungsi dan alat.
5. *Privacy* (privasi) : memiliki hubungan dengan kegunaan media atau konten-konten tertentu.
6. Kehadiran sosial (sosiabilitas) (*social presence or sociability*) : dialami oleh pengguna, bermakna kontak personal dengan setiap orang, dan dapat dimunculkan oleh pengguna media tersebut.
7. *Personalization* (personalisasi) : sebuah tingkatan dimana pengguna dan konten menjadi unik dan personal (McQuail, 2011 : 157).

2.2.2.4 Jenis Media Massa

Media massa memiliki beragam jenis media, hal tersebut dapat dilihat dalam uraian dibawah ini:

1. Media cetak : buku, majalah, dan surat kabar

Media cetak yaitu media massa yang dicetak dalam bentuk lembaran kertas. Dari segi format dan ukuran kertasnya, media cetak secara rinci meliputi buku, surat kaba, tabloid, majalah, *bulletin*, dan *newsletter*. Isi dari media massa tersebut umumnya dibagi menjadi tiga jenis atau tiga bagian yaitu feature, berita, dan opini.

2. Media massa elektronik : televisi, film, radio, video, dan audio record

a. Surat Kabar

Surat kabar ialah suatu media massa yang paling pertama dan paling dulu ada dibandingkan dengan jenis-jenis media massa yang lain. Surat kabar hadir sejak pertama kali ditemukannya mesin cetak oleh Johann Gutenberg di Jerman ia adalah orang yang pertama kali mengembangkan metode huruf cetak. Diantaranya fungsi media massa ini, fungsi yang paling dominan dari surat kabar yakni informasinya.

b. Majalah

Kemunculan majalah terjadi tak lama setelah hadirnya surat kabar. Sebagaimana dengan surat kabar, sejarah awal majalah juga diawali dari negara-negara Eropa dan Amerika yang ikut berkontribusi dalam perkembangan media massa saat itu. Dari beberapa fungsi media massa, fungsi yang paling menonjol ialah sebagai hiburan.

c. Radio

Ialah sebagai media massa elektronik tertua. Di zaman dahulu, jaringan radio masih menggunakan jaringan telepon namun pada saat ini jaringan

radio mulai menggunakan jaringan maya. Fungsi yang paling utama, dari radio adalah informasi.

d. Televisi

Penemuan televisi yang terjadi pada akhir abad 19-an tentunya telah melalui berbagai macam eksperimen yang telah dilakukan oleh para ilmuwan pada masanya. Penelitian-penelitian tersebut dilakukan oleh para ahli yaitu, James Clark Maxwell dan Heinrich Hertz. Seperti yang kita ketahui televisi memiliki banyak fungsi diantaranya, untuk memberikan informasi, menghibur, mendidik, membujuk. Walau memiliki banyak fungsi, fungsi yang paling mendominasi dari media massa televisi ialah fungsi menghibur.

e. Film

Film (*motion picture*) pertama kali ditemukan dari hasil pengembangan sebuah prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Fungsi yang paling utama dari film ialah sebagai sarana hiburan. (Ardianto, 2004 : 134) Gambar bergerak atau 'film' merupakan wujud nyata dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Film merupakan suatu bentuk dari komunikasi massa elektronik yang berupa media audio visual yang bisa menampilkan bunyi, kata-kata, serta kombinasinya yang juga menjadi salah satu bentuk komunikasi yang baru atau modern yang kedua muncul di dunia (Sobur, 2004 : 126).

Peran dari film itu sendiri sebagai sebuah sarana baru yang dipergunakan untuk menyebarluaskan hiburan yang telah menjadi kebiasaan orang-orang terdahulu,

menyuguhkan cerita, peristiwa, musik, lawak, drama, serta kajian teknis lainnya untuk masyarakat umum (McQuail, 2003 : 13). Film juga ialah medium komunikasi massa yang sangat manjur, bukan hanya untuk hiburan semata, namun pula untuk penerangan serta pembelajaran/pendidikan (Effendy, 2003 : 2009). Baksin (2003) sebagai tambahan adapun dari kategori film menurut tema atau genrenya yaitu antara lain :

a) Drama

Pada tema ini lebih mengutamakan atau lebih menonjolkan pada sisi human interest yang tujuannya untuk mengajak pemirsa ikut menonton serta merasakan berbagai peristiwa yang dialami oleh para tokoh, sehingga pemirsa merasa seolah-olah berada dalam film tersebut. (Budiana dkk, 2002:95) Drama merupakan sebuah genre sastra yang penampakan fisiknya menunjukkan secara verbal terdapatnya dialog antar percakapan di antara pemeran yang ada. Maksudnya, dalam pementasan drama, hal yang terpenting ialah percakapan atau dialog di antara para tokoh yang terjalin di atas panggung, serta karena dialog ialah penentu dari isi cerita yang dibawakan.

Memuat dari (KBBI.web.id), drama mempunyai beberapa definisi. Yang pertama, merupakan komposisi prosa atau syair yang diharapkan bisa merepresentasikan kehidupan serta sifat melalui perangai saat akting ataupun dialog yang dipentaskan. Kedua, kisah atau cerita paling utama, melibatkan emosi atau konflik, yang khusus dibuat dan disusun untuk keperluan pertunjukan teater. Ketiga, peristiwa yang menyedihkan.

Drama memvisualisasikan suatu tingkah laku yang dilakukan oleh pemeran

cerita guna mencapai suatu tujuan tertentu, yang mana dalam usahanya untuk dapat meraih tujuan tersebut ia mengalami rintangan dan hambatan; dipertunjukkan melalui dialog dan gerakan. Kreal dan Friedler (dalam Nurhayati, 2009 : 9). Sementara Kabisch (1985 : 43) berpandangan bahwa drama ialah suatu bentuk pementasan yang dipecah ke dalam beberapa bagian, dan istilah pembagian nama dalam drama tersebut disebut dengan babak, tidak hanya babak, dalam drama pula ada alur ataupun jalan cerita yang harus dijabarkan agar para pemirsa dapat paham isi dari cerita yang dipertontonkan.

Tidak hanya itu, dibutuhkan tempat selaku berlangsungnya pementasan, serta pemirsa yang menikmati cerita dalam drama yang dipertunjukkan.

- i. *Action* : tema *action* lebih menekankan pada adegan-adegan konflik atau perkelahian, pertempuran menggunakan senjata, ataupun kejar-kejaran kendaraan antara tokoh protagonis (baik) dengan tokoh antagonis yang (jahat), sehingga penonton ikut merasakan was-was, ketegangan, dan dapat juga ikut bangga dalam kemenangan si tokoh tertentu.
- ii. Komedi : inti dari tema film komedi adalah dalam rangka untuk benar-benar menghibur pemirsa, serta membuat penonton dapat tersenyum atau bahkan tertawa terbahak-bahak.
- iii. Tragedi : film yang bertemakan tragedi biasanya mengetengahkan keadaan atau suatu nasib yang dialami oleh pemeran utama dalam film tersebut. Nasib yang dialami biasanya akan membuat pemirsa merasa

prihatin atau iba.

- iv. Horor : film horor tentu selalu menyajikan adegan-adegan yang sangat menyeramkan sehingga membuat pemirsanya merasa takut atau merinding. Dalam hal ini dikarenakan film horor selalu berkaitan dengan dunia magis atau gaib yang dapat berdasarkan dari kisah nyata seseorang yang kemudian diangkat kedalam film, sehingga dibuat seolah ada spesial efek, animasi, atau langsung berupa pengalaman dari pemeran dalam film tersebut.

2.2.2.5 Internet

Istilah internet adalah singkatan dari *internet networking*, internet yang berasal dari Bahasa latin “*inter*” yang memiliki arti antara. Dilihat dari kata perkatanya internet bermakna jaringan “antara” ataupun mempunyai arti “penghubung”, dengan begitu penafsiran internet tersebut merupakan ikatan/hubungan antara bermacam komputer serta jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi ataupun aplikasinya yang mana ikatan atau hubungan tersebut menggunakan kemajuan komunikasi (satelit serta telepon) yang memakai protokol standar dalam berbicara yakni protocol TCP/IP (*Transmission Control/ Internet Protocol*) penafisiran tersebut dipaparkan menurut pendapat Supriyanto (2008 : 60).

Secara sederhananya internet dapat berarti kumpulan-kumpulan dari beberapa komputer yang ada, bahkan jutaan komputer yang ada di seluruh dunia dapat saling berhubungan atau terkoneksi antara satu dengan yang lainnya. Media yang dipergunakannya dapat menggunakan kabel ataupun sambungan telepon (Hsrjono

2009 : 1). Dari pendapat diatas memberikan makna bahwa internet ialah sebagai media komunikasi serta data modern yang bisa dipergunakan oleh para pengguna secara global di seluruh dunia dalam interkoneksi atau jaringan pc yang tercipta melalui fasilitas berbentuk penyediaan akses provider internet, sehingga dengan begitu internet selaku media data yang bisa menjadi fasilitas yang efektif dan efisien. Untuk melakukan penyebaran dan pertukaran informasi tanpa terkendala dengan jarak dan waktu, perbandingan waktu serta pula aspek geografis untuk seseorang yang hendak mengakses informasi.

2.2.3 Aplikasi

2.2.3.1 Pengetian Aplikasi

Menurut Buyens, dalam bukunya yang berjudul: Database Development pengertian aplikasi adalah :

Satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas. Misalnya perangkat lunak perusahaan, software akuntansi, perkantoran, grafis perangkat lunak, dan pemutar media. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan software yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan, penambahan data. (2001).

Peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi merupakan perangkat lunak yang berperan untuk memberikan akses kemudahan dalam berbagai aktivitas seperti untuk melakukan pekerjaan atau tugas-tugas. Aplikasi yang tengah diminati oleh khalayak ialah aplikasi mobile sebagai sarana hiburan yang menyediakan *music player*, *video*

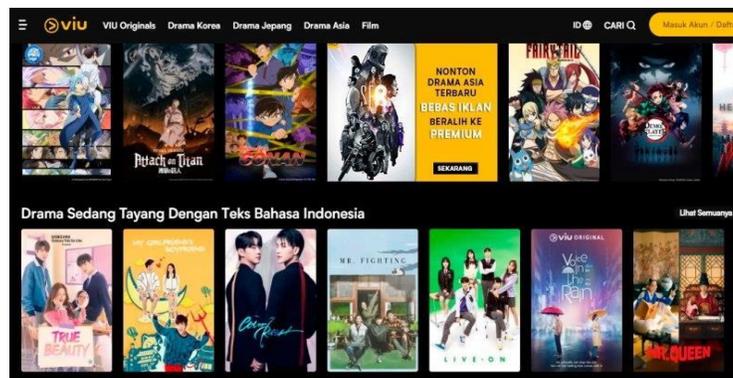
player dan permainan lainnya.

2.2.3.2 Aplikasi *Streaming*

Namun semakin berkembangnya zaman, aplikasi kini kian berkembang, salah satunya adalah aplikasi *streaming* seperti:

a) *Media streaming*

Proses penerimaan media digital video dan audio yang dapat diterima secara terus menerus. Dalam media streaming terdapat beberapa layanan pendukung agar khalayak dapat menonton sepuasnya. Salah satunya adalah Viu. Viu merupakan sebuah layanan streaming video online yang menyajikan berbagai macam konten hiburan *on-demand* secara berlangganan. Sehingga untuk para konsumennya akan memperoleh dan menambah pengalaman untuk dapat menyaksikan film dengan mudah dan praktis. Viu juga mempersembahkan pengalaman menonton secara bebas dalam berlangganan, sebab dapat dengan mudah diakses dimanapun dan kapanpun yang dapat disesuaikan dengan waktu yang konsumen inginkan.



Gambar 2. 1 Tampilan Viu

Sumber: Google

Viu mencoba untuk menawarkan tidak hanya berupa film-film layar lebar dari *Hollywood* saja, namun juga dilengkapi dengan *streaming* ribuan tayangan dari mulai penjuru Asia hingga ke negara India. Pada aplikasi Viu pun menyediakan film-film drama Korea (K-drama), Jepang (J-drama), India (*Bollywood*), Hongkong, Taiwan, hingga masih banyak lagi macam- macam film dan serial televisi di Indonesia yang tersedia pada aplikasi tersebut.

Tidak sampai di situ saja di aplikasi Viu juga dapat menyaksikan beraneka ragam pilihan *streaming Kshow* terupdate di Viu *Korean drama*. Pelanggan Viu juga bebas untuk menonton berbagai pilihan *streaming* yang sesuai dengan variasi *Genre* seperti, *horror, Thriller, Comedy & Romantic*. Dan lain sebagainya. Tidak hanya itu saja, pengguna aplikasi Viu juga dapat menikmati berbagai pilihan serial drama maupun film layar lebar dengan disertai *subtitle* bahasa Indonesia yang telah tersedia:

- a) *Broadcast*: proses stimulan pengiriman melalui stasiun jaringan.
- b) Video Digital: konten media streaming yang berasal dari video analog.
- c) *Encoder*: mengkonversi sinyal audio jelek untuk menjalankan IP
(*Internet Broadcasting*)

2.2.4 Perilaku

2.2.4.1 Pengertian Perilaku

Perilaku manusia merupakan merupakan kegiatan yang muncul karena adanya stimulus respon yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. Penjelasan perilaku dapat pula dibatasi sebagai kondisi jiwa untuk beranggapan, berpikiran, bersikap, dan yang lainnya. Hal tersebut ialah sebuah refleksi dari berbagai macam aspek, baik fisik maupun non- fisik. Perilaku juga dapat bermakna sebagai reaksi psikis yang muncul dari seseorang terhadap lingkungannya, reaksi yang dimaksud tersebut dikategorikan menjadi dua yaitu, baik (dalam bentuk pasif tanpa tindakan nyata atau konkrit), maupun dalam bentuk aktif (dengan tindakan konkrit).

Pengertian yang lebih umum mengenai perilaku ialah segala kegiatan atau tindakan yang dilakukan oleh makhluk hidup (Soekidjo Notoatmodjo, 1987 : 1). Yang dilansir dari ensiklopedia Amerika, perilaku dapat diartikan sebagai suatu sikap dan reaksi organisme terhadap lingkungan sekitar, ini bermakna bahwa segala perilaku yang baru muncul akan terwujud apabila ada sesuatu yang dibutuhkan untuk dapat memicu respon yang disebut stimulan (rangsangan) dengan begitu maka suatu stimulan tersebut akan mendatangkan perilaku tertentu.

2.2.4.2 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku

Faktor-faktor dalam diri (personal) yang dapat mempengaruhi perilaku individu mencakup faktor psikologis dan biologis. Faktor-faktor biologis yang memicu perilaku manusia, biasa disebut dengan motif biologis, diantaranya yang paling utama adalah kebutuhan akan makan, minum, dan istirahat, kebutuhan seksual, dan yang terakhir kebutuhan akan menjaga kelangsungan hidup dengan menjauhi atau mencegah sakit serta mencegah bahaya. Terkait dengan faktor-faktor sosiopsikologis, ditemukan

beberapa karakteristik atau ciri yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang yang dalam proses sosialnya sebagai makhluk sosial.

Karakteristik tersebut mencakup komponen afektif, komponen konatif, dan komponen kognitif. Komponen afektif ialah komponen yang mengandung aspek emosional dari suatu faktor sosiopsikologis. Komponen tersebut termasuk dari motif sosiogenis, emosi dan sikap. Dalam hal ini peneliti akan mengambil contoh Mahasiswa sebagai objek. Mahasiswa dalam kata lain dapat didefinisikan sebagai seseorang yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri atau pun swasta, maupun lembaga pendidikan lainnya yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki kecerdasan dalam berpikir, dan memiliki tingkat inteletualitas yang tinggi, serta perencanaan yang baik sebelum ia melakukan suatu tindakan.

Bertindak dengan baik dan cepat, dan cara mereka berpikir kritis yang merupakan ciri yang melekat pada diri setiap mahasiswa. Setiap mahasiswa tentu saja memiliki banyak keunikan antara individu satu dengan yang lainnya. Seperti perbedaan dengan gaya belajarnya, tingkat kinerja, kecepatan belajar, serta cara mereka mencari hiburan dan cara mereka dalam mengelola stresnya untuk sedikit membantu meredakan ketegangan mental saat di kampus. Salah satu cara yang dilakukan mahasiswa dalam mencari hiburan dan mengatasi stres tersebut adalah dengan kegiatan menonton film, yang ada pada aplikasi *streaming* yang telah banyak tersedia dan dapat diunduh melalui *playstore* atau *Appllestore* pada smartphone.

2.2.5 Teori Motif (Teori motivasi Abraham Maslow) / Teori Kebutuhan

Abraham Maslow (1943;1970) menjelaskan bahwa pada dasarnya setiap

manusia dibekali dengan kebutuhan pokok yang harus terpenuhi. Maslow menunjukkannya kedalam 5 tingkatan yang berbentuk piramid, yang dimulai dari orang dengan dorongan tingkatan yang paling bawah. 5 tingkatan itu kemudian lebih dikenal dengan sebutan Hirarki Kebutuhan Maslow, yang diawali dengan kebutuhan biologis dasar hingga kepada motif psikologis yang lebih kompleks; yang akan menjadi penting setelah kebutuhan dasar telah terpenuhi:

- a) Kebutuhan fisiologis (rasa haus, rasa lapar, dan yang lainnya)
- b) Kebutuhan rasa aman (jauh dari situasi bahaya, merasa aman dan terlindungi)
- c) Kebutuhan akan rasa cinta dan rasa memiliki (diterima, memiliki)
- d) Kebutuhan akan penghargaan (berkompetensi, berprestasi, mendapatkan dukungan, dan pengakuan)
- e) Kebutuhan aktualisasi diri (kebutuhan kognitif: memahami, mengetahui, dan menjelajahi; kebutuhan estetik: keserasian, keteraturan, dan keindahan; kebutuhan aktualisasi diri: mendapatkan kepuasan diri dan menyadari potensinya).

2.2.6 Teori Tindakan Sosial Max Weber

Teori tindakan sosial Max Weber, Weber membagi tindakan sosial manusia kedalam empat tipe yakni yang berorientasi pada sebuah motif serta tujuan dari pelaku. Melalui teori ini akan terlihat lebih jelas setiap perilaku dari individu maupun kelompok bahwa masing-masing dari itu mempunyai motif dan tujuan yang berbeda-beda terhadap sebuah tindakan yang ia lakukan (Muhlis & Nurkholis, 2016). Hastuti et. Al. (2018) merangkum tipe-tipe tindakan sosial yang diutarakan oleh Max Weber

yang dimaksud diatas yaitu:

- a) Tindakan rasionalitas instrumental (*zwerk rational*)
- b) Tindakan rasionalitas nilai (*werk rational*)
- c) Tindakan afektif (*affectual action*)
- d) Tindakan tradisional (*traditional action*)

Pertama, tindakan rasionalitas instrumental, dikerjakan atas dasar pertimbangan serta pilihan yang sadar yang juga berhubungan dengan tujuan tindakan serta ketersediaan alat yang digunakan untuk dapat mencapainya. Misalnya seorang siswa yang diberikan tugas seni musik untuk memainkan gitar, maka alat yang perlu digunakan dalam memainkan alat musik tersebut adalah gitar. Kedua, tindakan rasionalitas nilai, dikerjakan dengan pertimbangan nilai. Maksudnya tindakan tersebut dilakukan mementingkan apa yang baik, wajar, lumrah, atau benar dalam pandangan masyarakat. Misalnya ketika seseorang sedang berjalan atau melewati orang tua, mengucapkan permisi atau membungkukkan badan ketika melewatinya. Ketiga, tindakan afektif tindakan yang dikerjakan atas dasar perasaan atau emosi tanpa hadirnya refleksi intelektual atau perencanaan secara sadar. Tindakan afektif ini, bersifat spontan, tidak rasional dan merupakan ekspresi emosional seseorang. Misalnya hubungan antara sepasang kekasih yang sedang jatuh cinta. Keempat, tindakan tradisional, dikerjakan atas dasar kebiasaan masyarakat atau berakar secara turun temurun tanpa melalui refleksi yang sadar ataupun dilakukan tanpa adanya perencanaan tertentu. Misalnya kepercayaan-kepercayaan orang-orang terhadap mitos atau “pamali”.

2.2.7 Teori Makna (Interaksi Simbolik)

Definisi dari makna itu sendiri sangatlah beragam Mansoer Pateda (2001:79) mengutarakan bahwa istilah makna adalah kata-kata, sebuah makna menyatu pada tutur kata ataupun pada kalimat. Makna adalah suatu hubungan atau dapat pula berarti suatu pengertian atau konsep yang dimiliki yang terletak pada suatu tanda linguistik. Ulman (dalam Mansur Pateda, 1994:286). Simbol-simbol yang terarah pada sebuah objek tertentu serta dapat membentuk identitas. Teori makna yang dikemukakan oleh Brodbeck, ia membaginya kedalam tiga jenis makna suatu tanda atau symbol, yakni antara lain:

- 1) Makna inferensial, yaitu makna satu kata (lambang) merupakan obyek, gagasan, pikiran atau konsep yang dituju oleh kata tersebut. Pada proses pemberian makna dapat terjadi ketika menghubungkan suatu lambang dengan sesuatu yang ditunjukkan oleh lambang.
- 2) Makna kedua menunjukkan arti (*significance*) suatu istilah untuk dihubungkan dengan konsep-konsep lain. Sebagai upaya untuk *mix and match*.
- 3) Makna intensional, yaitu makna yang dimaksud oleh orang pemakai lambang. Makna tersebut tidak dapat dibenarkan secara empiris atau dicarikan acuannya. Makna ini hanya terdapat pada pikiran orang, hanya milik dirinya sendiri dan hanya ia sendiri yang mengetahuinya

2.3 Kerangka Teoritis

2.3.1 Fenomenologi Alfred Schutz

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan fenomenologi dengan paradigma konstruktivis. Paradigma ini memandang ilmu sosial sebagai suatu analisis

sistematis terhadap *social meaningful action* yang dilakukan melalui beberapa pengamatan langsung serta terperinci terhadap para pelaku sosial dalam kehidupan sehari-hari. Yang bersifat alamiah, dan wajar, agar para pelaku sosial tersebut mampu memahami serta menfasirkan segala hal yang terkait dan dapat mengelola serta memelihara dunia sosial mereka.

Konstruksi makna dapat dibahas secara lebih mendalam melalui suatu konsep dalam paradigma konstruktivis, yakni konsep ataupun teori dari aliran konstruktivisme yang berlandaskan pada bagaimana pengetahuan mengenai gambaran dunia nyata dikonstruksi oleh manusia. Dalam perihal ini, dunia nyata merupakan hasil dari konstruksi kognitif seseorang berdasarkan pada pengetahuan yang ia terima dari pengalamannya. Adapun makna dari objek yang terdapat dalam dunia nyata diperoleh melalui pengalaman individu tersebut dengan objek.

Istilah fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*Phanoai*" yang berarti "nampak" serta *Phainomenon* mengarah pada "yang nampak". Sebutan ini dikembangkan oleh Johann Heinrich. Istilah pada fenomenologi apabila ditinjau lebih lanjut berasal dari dua kata, ialah; *phenomenon* yang bermakna "realitas yang tampak", dan *logos* yang bermakna "ilmu". Sehingga fenomenologi bisa dimaksud selaku ilmu yang berorientasi guna untuk memperoleh penjelasan dari suatu realitas yang tampak. Di samping itu, Kuswanto mengatakan bahwa fenomenologi berupaya mencari pemahaman bagaimana manusia dapat mengkonstruksi suatu makna serta konsep penting dalam kerangka intersubjektivitas atau mengenai pemahaman kita terkait dengan dunia yang dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain.

Berangkat dari latar belakang Schutz yang beraneka sudah semestinya memberikan warna tersendiri dalam tradisi fenomenologi sebagai kajian ilmu komunikasi. Sebagai seorang ekonom yang menyukai musik serta mulai tertarik dengan filsafat begitu pula bergeser ke psikologi, sosiologi dan ilmu sosial lainnya terkhusus komunikasi membuat Schutz mengkaji bidang ilmu fenomenologi secara lebih komprehensif serta pula mendalam.

Schutz kerap dijadikan sebagai *centre* dalam pelaksanaan atau penerapan metodologi penelitian kualitatif yang menggunakan studi fenomenologi. Pertama, sebab lewat Schutz lah pemikiran, ide, dan persepsi Husserl yang dirasa abstrak dapat dipaparkan secara lebih gamblang dan mudah untuk dimengerti. Kedua, Schutz ialah orang yang pertama juga dalam mempraktikkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial.

Kajian fenomenologi berupaya untuk mengutarakan serta memahami realitas dalam penelitian berdasarkan dari realitas subjek penelitian. Seperti yang diterangkan oleh Bogdan dan Taylor

“The fenomenologist is concerned with understanding human behavior from the actors own frame of reference” Bogdan dan Taylor(1975:2)

Demikian hal tersebut mengharuskan untuk bersatunya subjek penelitian dengan subjek pendukung penelitian. Adanya peran yang terlibat antara kedua pihak tersebut menjadikan hal itu sebagai ciri utama dari penelitian dengan pendekatan fenomenologi.

Berdasarkan hasil pemikiran dari fenomenologi suatu peristiwa tidak dapat dikatakan memiliki makna sendiri, kecuali individu tersebut yang membuatnya

menjadi bermakna. Dengan kata lain, makna disini harus dimiliki dan dipahami secara bersama-sama. Sebab jika suatu kelompok masyarakat mempunyai pengalaman yang sama, tentunya mereka akan mempunyai keyakinan yang sama pula terkait suatu realitas. Pada proses pembangunan makna setiap individu menggunakan bahasa dalam penyampaiannya. Karena melalui bahasa, baik bahasa verbal ataupun non-verbal, orang-orang tersebut menegosiasikan makna.

Pemahaman terkait makna adalah refleksi dari pengalaman yang ia alami pada saat-saat tertentu atau kondisi tertentu dari berbagai hal yang ia pernah rasakan selama ia menjalani kehidupannya, serta pengalaman tersebut dapat juga diperoleh dari pengalaman orang lain. Ketika individu sedang berinteraksi dengan orang lain, ia tidak hanya sedang menginterpretasikan pengalaman pribadinya saja, akan tetapi ia pun menginterpretasikan pengalaman orang lain yang mungkin pernah ia lihat atau pernah ia dengar sebelumnya.

Pengalaman itu menjadi *lifeworld* (dunia keseharian) dengan arti lain fenomenologi bisa bertujuan untuk menganalisis bagaimana cara individu menginterpretasikan tindakan sosialnya dan orang lain untuk memberikan suatu makna. Yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah fenomenologi menurut perspektif Alfred Schutz yang lebih memfokuskan pada pentingnya intersubjektivitas. Schutz memandang fenomenologi memiliki sebuah inti yakni, atas pemahaman yang berupa sebuah ucapan, tindakan, serta interaksi yang termasuk prasyarat eksistensi sosial.

Alfred Schutz ialah orang yang pertama dalam mencoba dan berupaya untuk

dapat menerangkan bagaimana fenomenologi bisa diterapkan dalam meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan serta perspektif yang hendak digunakan oleh Schutz, untuk dapat menguasai pemahaman itu dengan sebuah konsep intersubjektif. Yang diartikan sebagai dunia intersubjektif ini merupakan kehidupan-dunia (*life-world*) ataupun dunia kehidupan sehari-hari.

Dalam mempelajari serta menerapkan fenomenologi sosial ini, Schutz telah mengembangkan juga model yang disebut sebagai *human of action* (tindakan manusia) dengan tiga dalil umum sebagai berikut :

1. Dalil Konsistensi Logis (*The Postulate Of Logical Consistency*): Bermaksud konsistensi logis mengharuskan peneliti untuk mengetahui validitas dari tujuan penelitian tersebut sehingga dapat pula dianalisis bagaimana keterkaitan dengan realitas sehari-hari. Apakah bisa untuk dipertanggungjawabkan atau tidak.
2. Dalil Interpretasi Subjektif (*The Postulate Of Logical Subjective Interpretation*): Menurut peneliti untuk mengerti segala macam tindakan yang dilakukan oleh manusia ataupun pemikiran manusia dalam suatu tindakan yang nyata. Dengan demikian peneliti harus bisa memposisikan diri dalam penelitian tersebut, supaya benar-benar memahami betul manusia yang diteliti dalam fenomenologi sosial.
3. Dalil Kecukupan (*The Postulate Of Adequacy*) : Dalil ini menitipkan peneliti untuk membentuk konstruksi ilmiah atau hasil penelitian agar peneliti dapat memahami tindakan sosial tiap individu. Disiplin terhadap dalil ini hendak

menyesuaikan bahwa konstruksi sosial yang telah dibentuk secara konsisten dan konstruksi yang ada dalam realitas sosial.

Dari paparan di atas kerangka pemikiran yang diambil oleh peneliti, berdasarkan dari teori fenomenologi Alfred Schutz, mengutarakan ada empat unsur pokok fenomenologi sosial, yakni :

- a. Mengamati pertumbuhan, perubahan, serta tindakan. Berupaya mengerti bagaimana kesesuaian dalam masyarakat diwujudkan dan dipelihara dalam pergaulan sehari-hari.
- b. Memfokuskan perhatian kepada masalah mikro
- c. Perhatian kepada suatu kenyataan yang penting atau yang inti serta kepada sikap wajar ataupun alamiah (*natural attitude*)
- d. Perhatian terhadap aktor

Schutz memaparkan bahwa Fenomenologi berupaya untuk mengkaji bagaimana setiap orang di dalam masyarakat dapat menggambarkan dunianya berdasarkan pengalaman yang dialaminya setiap hari, terlebih bagaimana seseorang dengan kesadarannya melahirkan makna dari hasil interaksi yang ia lakukan dengan setiap individu (Creswell, 1998:53). Aplikasi fenomenologi, dalam pendekatan kualitatif dapat dijelaskan secara singkat antara lain:

Penelitian fenomenologi pada dasarnya ialah berhubungan dengan interpretasi terhadap realitas. Fenomenologi berusaha mencari jawaban berkenaan makna dari suatu fenomena. Adapun dua hal utama yang menjadi fokus dalam kajian fenomenologi ini yaitu:

- a. *Textual description* : apa-apa saja yang dialami oleh subjek penelitian

berkaitan dengan fenomena yang ada. Apa yang dialami merupakan aspek objektif, dan data yang bersifat faktual, serta hal yang terjadi secara empiris.

- b. *Structural description* : bagaimana para subjek dapat memaknai pengalaman mereka tersebut. Pada deskripsi ini berisi aspek subjektif. Aspek tersebut menyangkut beberapa hal seperti penilaian, pendapat, harapan, perasaan, serta beragam respon subjektif lainnya, berdasarkan pengalaman dari subjek penelitian (Hasbiansyah, 2008:171).

Sebagai orang yang pertama kali mempraktikkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial. Schutz menyampaikan bahwa, tugas fenomenologi ialah menghubungkan antara pengalaman sehari-hari dengan pengetahuan ilmiah, serta dari segala macam aktivitas yang mana pengalaman serta pengetahuan itu berasal. Dengan makna lain, yang berdasarkan pada tindakan sosial pengalaman, makna, dan kesadaran.

Fenomenologi sosial yang diutarakan oleh Alfred Schutz memaparkan bahwa kehidupan keseharian di dunia ini dapat dipahami ke dalam term-term yang ia sebut pelambangan/penipean (*typications*) yang dipergunakan untuk mengorganisasikan dunia sosial. Manusia mengkonstruksi makna pengalaman melalui proses “tipikasi”.

Typications disini ialah bermakna konstruk interpretasi yang berubah-ubah bersumber pada latar belakang kehidupan seseorang, konteks sosial tertentu, serta kelompok budayanya. Schutz memandang dalam penipean tersebut menjadi lebih terorganisasi ke dalam sebuah ketersediaan pengetahuan yang lebih kompleks dan ia berkeyakinan bahwa gambaran pemahaman dari ketersediaan pengetahuan merupakan tugas utama dari penelitian sosial.

Inti pemikiran yang Schutz cetuskan ialah bagaimana agar dapat memahami suatu tindakan sosial melalui sebuah penafsiran. Proses tafsiran dapat dimanfaatkan

untuk memeriksa ataupun memperjelas makna yang sebenarnya, sehingga dapat memperoleh konsep kepekaan yang implisit. Schutz menempatkan dasar manusia dalam pengalaman subjektif, terutama saat seseorang memutuskan suatu keputusan ataupun sikap.

Dalam hal diatas, Schutz mengikuti pemahaman dari Husserl, yakni proses pemahaman konkret kita, serta pemberian makna terhadapnya, sehingga dapat ter-refleksikan dalam perilakunya (Kuswarno, 2009 : 18). Terkait motif, Schutz dalam bukunya yang berjudul fenomenologi membaginya ke dalam dua kategori yaitu:

1. Motif “untuk” (*in order to motive*), bermakna bahwa sesuatu dapat digambarkan dengan tujuan, rencana, maksud, harapan, ataupun minat yang berorientasi terhadap masa depan
2. Motif “karena” (*because motive*), bermaksud sesuatu mengarah kepada pengalaman yang berorientasi terhadap masa lalu seseorang (Kuswarno 209: 111).

Ada pula studi fenomenologi bermaksud untuk mengeksplorasi kesadaran terdalam para subjek terkait dengan pengalaman beserta makna yang terkandung didalamnya. Sedangkan pemahaman mengenai fenomena dalam studi fenomenologi sendiri ialah sebuah pengalaman atau peristiwa yang terjadi.

Poin utama dari kekuatan fenomenologi itu sendiri terdapat pada kemampuannya untuk bisa membantu para peneliti melewati bidang persepsi seseorang untuk memandang dan merasakan kehidupan yang sebenarnya dialami oleh orang tersebut. Kajian dari fenomenologi sangat tepat digunakan untuk menguraikan suatu persoalan subjek manusia yang pada umumnya tidak mentaati asas serta seringkali berubah-ubah.

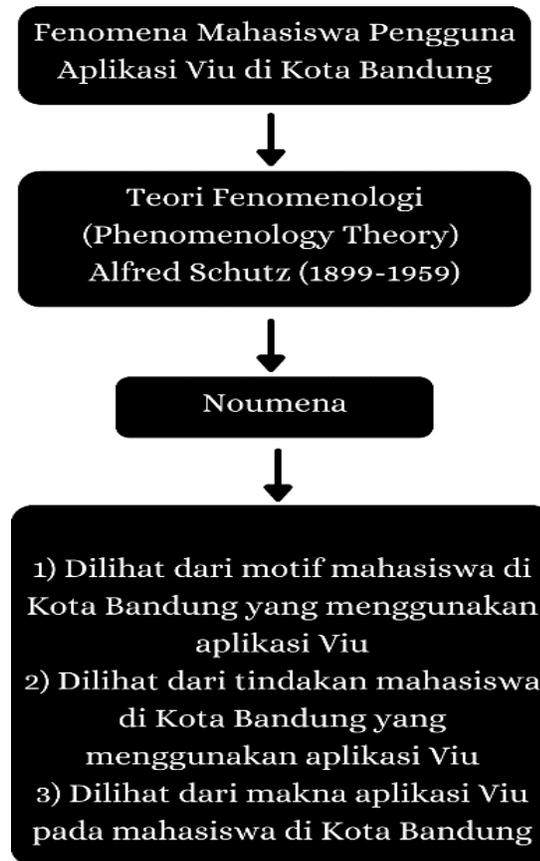
“Fenomenologi membantu peneliti memasuki sudut pandang orang lain, dan berupaya memahami mengapa mereka menjalani hidupnya

dengan cara seperti itu. Fenomenologi bukan hanya memungkinkan peneliti untuk melihat dari perspektif partisipan; metode ini juga menawarkan semacam cara untuk memahami kerangka yang telah dikembangkan oleh tiap-tiap individu, dari waktu ke waktu, hingga membentuk tanggapan mereka terhadap peristiwa dan pengalaman dalam kehidupannya” (Daymon dan Holloway, 2008 : 228).

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme yakni, melihat realitas kehidupan sosial bukanlah realitas yang natural, namun dapat terbentuk dari hasil konstruksi. Oleh sebab itu, konsentrasi pada analisis paradigma konstruktivisme ialah untuk mendapatkan bagaimana peristiwa atau realitas tersebut dikonstruksi, dan dengan cara apa konstruksi itu dibentuk. Dalam studi Ilmu Komunikasi, paradigma konstruktivisme ini kerap kali disebut dengan paradigma produksi dan pertukaran makna.

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan dukungan teoritis dalam menjawab sebuah permasalahan dengan menguraikan gambaran awal hingga akhir penelitian. Isi kerangka pemikiran berupa uraian permasalahan peneliti yang dilengkapi variable mengenai lingkup pemecah masalah dari secara teoritis. Isinya sebagian besar mengenai Analisa konsep yang menghasilkan suatu hipotesis dengan indicator variable yang ada.



Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran

Sumber : diolah peneliti