

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Berbagai kajian mengenai bagaimana teknologi digital diadopsi serta perilaku pengguna di media sosial sebenarnya sudah cukup banyak dilakukan, terutama dengan subjek generasi Z dan kalangan mahasiswa. Secara garis besar, studi-studi terdahulu menyimpulkan bahwa aplikasi di *smartphone* bukan sekadar alat bantu teknis, melainkan sudah menjadi bagian dari gaya hidup yang mengubah cara orang bekerja, berkreasi, hingga menentukan standar estetika sebuah karya visual dalam kehidupan sehari-hari (*lifeworld*).

Beberapa peneliti yang menggunakan sudut pandang fungsional atau adopsi teknologi berpendapat bahwa kecenderungan seseorang untuk menggunakan suatu platform sangat bergantung pada kepraktisan alat tersebut. Di era media baru ini, kehadiran fitur-fitur instan memang memicu perubahan besar dalam proses kreatif, di mana tuntutan untuk menghasilkan konten secara cepat sering kali membuat faktor efisiensi waktu menjadi pertimbangan utama bagi penggunanya.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian yang sudah ada sejauh ini belum banyak yang membedah secara spesifik bagaimana pengalaman subjektif di balik penggunaan *template* CapCut melalui pendekatan fenomenologis. Kebanyakan studi terdahulu hanya melihat penggunaan aplikasi dari sudut pandang efektivitas teknis atau dampaknya secara objektif. Oleh sebab itu, penelitian ini mencoba mengisi celah tersebut dengan meneliti pemanfaatan *template* CapCut di kalangan mahasiswa di Kota Bandung melalui kacamata Teori Fenomenologi Alfred Schutz untuk menggali aspek motif (*because* dan *in-order-to motive*), tindakan nyata, serta bagaimana makna efisiensi itu dikonstruksi secara subjektif.

Berikut beberapa kajian literatur :

1. Penelitian oleh Trivol Yasman dan Dwi Mutia Sari (2024) dari Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Sumatra Barat berjudul “Penggunaan Aplikasi

Capcut Bagi Kalangan Anggota Aktif UKKPK Universitas Negeri Padang”

Tujuan: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan fitur *template* pada aplikasi CapCut terhadap tingkat kreativitas mahasiswa dalam menghasilkan karya audio visual.

Metode: Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan analisis terhadap perilaku anggota organisasi kampus.

Hasil: Penelitian menemukan bahwa fitur *template* pada CapCut menyebabkan penurunan kreativitas karena sifatnya yang instan dan tidak fleksibel untuk dimodifikasi secara mendalam. Mahasiswa cenderung memilih opsi cepat dibandingkan mengasah keterampilan teknis penyuntingan secara manual.

Perbedaan: Penelitian Yasman dkk menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengukur dampak penurunan kreativitas visual pada anggota organisasi kampus. Sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan Fenomenologi Alfred Schutz untuk menggali kesadaran subjektif, motif tindakan dan pemaknaan mahasiswa di Kota Bandung terhadap nilai efisiensi di balik penggunaan *template* tersebut.

2. Penelitian oleh Mahdian M dan Parham Saadi (2023) dari Universitas Lambung Mangkurat, Kalimantan berjudul “Pelatihan Aplikasi Filmora sebagai Editing Tools untuk Video Bermuatan Lingkungan Lahan Basah Bagi Guru MGMP Kimia Kabupaten Hulu Sungai Utara”.

Tujuan: Untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi Filmora sebagai instrumen penyuntingan video pembelajaran yang efektif.

Metode: Penelitian ini menggunakan metode pelatihan yang disertai dengan ceramah, diskusi, dan praktik langsung, kemudian dianalisis respon pesertanya secara kualitatif.

Hasil: Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi penyuntingan video yang tepat dapat secara signifikan meningkatkan produktivitas dan kualitas konten pesan. Kemudahan fitur dalam aplikasi *editing* menjadi kunci utama dalam adopsi

teknologi oleh pengguna yang sebelumnya memiliki keterbatasan kemampuan teknis.

Perbedaan: Penelitian Mahdian dkk. berfokus pada aspek pelatihan teknis *software* Filmora untuk kebutuhan media pembelajaran guru. Sedangkan penelitian ini menggunakan objek aplikasi CapCut dan membedah fenomena penggunaan fitur instan (*template*) sebagai bagian dari tindakan sadar mahasiswa di Kota Bandung dalam membangun "dunia kehidupan" (*lifeworld*) digitalnya.

3. Penelitian oleh Fahrian, Romadhon S dan Wachidah L (2024) dari UIN Madura, Madura berjudul “Pemanfaatan Aplikasi CapCut dalam Pembuatan Tugas Video pada Mata Kuliah Kepewaraan Mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura”.

Tujuan: Untuk menjelaskan penggunaan aplikasi CapCut sebagai alat bantu media pembelajaran serta membedah kelebihan dan kekurangannya dalam konteks perkuliahan.

Metode: Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi video hasil karya mahasiswa.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa (13 dari 17 orang) mampu memanfaatkan CapCut dengan sangat baik untuk tugas kuliah. CapCut dinilai efektif karena fitur-fiturnya yang intuitif, meskipun terdapat catatan mengenai ketergantungan pada koneksi internet dan keterbatasan aset gratis.

Perbedaan: Penelitian Fahrian dkk. menekankan pada aspek efektivitas teknis CapCut sebagai media bantu belajar dan hasil tugas kuliah secara deskriptif. Sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada aspek hulu hingga hilir kesadaran penggunaannya, yaitu bagaimana mahasiswa di Kota Bandung memaknai dialektika antara kreativitas digital dan efisiensi waktu melalui analisis motif (*because motive* dan *in-order-to motive*) dalam perspektif fenomenologi.

Tabel 1.1 Review Penelitian Sejenis

NO	Nama dan Judul Penelitian	Teori Penelitian	Metode	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian oleh Trivol Yasman dan Dwi Mutia Sari (2024) dari Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Sumatra Barat berjudul “Penggunaan Aplikasi Capcut Bagi Kalangan Anggota Aktif UKKPK Universitas Negeri Padang”	Kreativitas Visual (Efektivitas Produksi)	Kualitatif Deskriptif	Menggunakan objek aplikasi CapCut dan subjek penelitian di kalangan mahasiswa aktif organisasi kampus.	Penelitian ini menggunakan pendekatan Fenomenologi Alfred Schutz untuk menggali kesadaran subjektif, motif tindakan dan pemaknaan mahasiswa di Kota Bandung terhadap nilai efisiensi di balik penggunaan <i>template</i> tersebut.
2.	Penelitian oleh Mahdian M dan Parham Saadi (2023)	Teknologi Media Pembelajaran	Kualitatif (Tindakan/ Pelatihan)	Membahas kemudahan fitur aplikasi <i>editing</i> video	Penelitian ini menggunakan objek aplikasi CapCut dan

	dari Universitas Lambung Mangkurat, Kalimantan berjudul “Pelatihan Aplikasi Filmora sebagai Editing Tools untuk Video Bermuatan Lingkungan Lahan Basah Bagi Guru MGMP Kimia Kabupaten Hulu Sungai Utara”.			sebagai instrument pendukung produktivitas konten.	membedah fenomena penggunaan fitur instan (<i>template</i>) sebagai bagian dari tindakan sadar mahasiswa di Kota Bandung dalam membangun "dunia kehidupan" (<i>lifeworld</i>) digitalnya.
3.	Penelitian oleh Fahrian, Romadhon S dan Wachidah L (2024) dari UIN Madura, Madura berjudul “Pemanfaatan Aplikasi CapCut dalam	Media Pembelajaran (Evaluatif)	Kualitatif Deskriptif	Meneliti penggunaan aplikasi CapCut oleh mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akademik di lingkup universitas.	Menitikberatkan pada aspek hulu hingga hilir kesadaran penggunaanya, yaitu bagaimana mahasiswa di Kota Bandung memaknai dialektika antara kreativitas

Pembuatan Tugas Video pada Mata Kuliah Kepewaraan Mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura”.				digital dan efisiensi waktu melalui analisis motif (<i>because motive</i> dan <i>in- order-to motive</i>) dalam perspektif fenomenologi.
--	--	--	--	--

2.1.2 Kerangka Konseptual

2.1.2.1 Definisi Komunikasi

Komunikasi merupakan bagian fundamental dalam setiap aktivitas manusia yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia senantiasa terlibat dalam proses pertukaran informasi untuk mencapai tujuan tertentu. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Dyatmika, 2021) bahwa manusia tidak dapat melepaskan diri dari kebutuhan untuk berkomunikasi dengan sesamanya dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam perspektif yang lebih teknis, komunikasi dimengerti sebagai proses penyampaian pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan melalui saluran tertentu untuk mencapai efektivitas komunikasi. Menurut Harold Lasswell, komunikasi adalah proses yang menjelaskan siapa mengatakan apa, melalui saluran apa, kepada siapa, dan dengan efek apa. Dalam konteks digital, proses ini melibatkan penggunaan media sebagai perantara utama dalam mendistribusikan pesan visual maupun audio kepada khalayak.

Fenomena penggunaan *template* CapCut merupakan bentuk nyata dari evolusi tindakan kreatif di era digital yang membentuk dinamika dunia kehidupan (*lifeworld*) mahasiswa di Kota Bandung. Pilihan tindakan untuk menggunakan fitur

instan ini menjadi sebuah realitas subjektif yang sangat relevan ketika diletakkan dalam konteks kehidupan harian mahasiswa, di mana tuntutan reproduksi konten yang cepat sering kali berbenturan dengan keterbatasan waktu dan keahlian teknis secara manual.

Tindakan memilih jalan pintas melalui *template* ini bukanlah sebuah proses mekanis semata, melainkan sebuah tindakan sadar yang didasari oleh motif-motif tertentu di dalam kesadaran individu. Melalui kacamata fenomenologi, penggunaan teknologi ini mencerminkan orientasi motif sebab (*because motive*) atas situasi mendesak dalam lingkungan akademik atau sosial mereka, sekaligus didorong oleh motif tujuan (*in-order-to motive*) untuk mencapai efisiensi produksi konten demi menjaga eksistensi ataupun menuntaskan tugas perkuliahan.

Oleh karena itu, narasi penelitian ini berfokus secara mendalam pada bagaimana kesadaran, motif tindakan, dan konstruksi makna subjektif yang dibangun oleh mahasiswa di Kota Bandung dalam mengonstruksi pengalaman mereka bersama fitur *template* tersebut sehari-hari.

2.1.2.2 Proses Komunikasi

Secara sederhana, proses komunikasi merupakan rangkaian pengiriman pesan yang disusun menggunakan lambang-lambang tertentu untuk mencapai kesamaan makna antara komunikator dan komunikan. Di era digital, keberhasilan proses ini sangat bergantung pada bagaimana pelaku komunikasi secara sadar memilih instrumen media yang paling efisien dalam mengemas informasi. Dalam konteks ini, pemilihan saluran komunikasi merupakan sebuah tindakan yang didasari oleh motif tertentu untuk mengatasi batasan teknis guna mencapai efektivitas penyampaian pesan harian.

Menurut (Effendy, 2007), proses komunikasi pada dasarnya dapat dibedakan menjadi dua tahapan utama, yaitu:

Proses Komunikasi Secara Primer: Proses komunikasi primer merupakan tahap penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada pihak lain dengan memanfaatkan lambang atau simbol sebagai media utama. Lambang yang paling umum digunakan adalah bahasa, namun juga bisa berupa isyarat, gambar, dan

warna. Dalam konteks penelitian ini, proses primer terjadi saat mahasiswa Ilmu Komunikasi menyusun visual awal, memilih potongan klip video, serta menentukan nuansa (*mood*) pesan yang ingin disampaikan sebelum masuk ke tahap teknis penyuntingan.

Proses Komunikasi Secara Sekunder: Komunikasi sekunder merupakan proses penyampaian pesan dengan memanfaatkan alat atau sarana tertentu sebagai media kedua setelah penggunaan lambang. Media ini digunakan untuk mengatasi hambatan jarak, waktu, maupun jumlah audiens yang luas. Dalam fenomena penggunaan CapCut, proses sekunder menjadi sangat dominan. Fitur *template* berfungsi sebagai instrumen perantara yang secara otomatis mengemas elemen visual dan audio menjadi konten yang utuh. Hal ini memungkinkan pesan tersebut didistribusikan secara instan melalui platform media sosial seperti TikTok dan Instagram.

Dalam fenomena penggunaan *template* CapCut di kalangan mahasiswa di Kota Bandung, kedua proses ini saling berkaitan dalam sebuah tindakan komunikasi yang mengutamakan efisiensi. Mahasiswa mengawali aktivitasnya dengan menyusun konstruksi gagasan atau tujuan pesan tertentu (proses primer), kemudian memilih teknologi *template* sebagai strategi sekunder untuk mempercepat proses produksi dan distribusi konten mereka (proses sekunder). Fenomena terintegrasikannya kedua proses ini menunjukkan bahwa adopsi teknologi instan merupakan bentuk tindakan sadar mahasiswa dalam beradaptasi dengan tuntutan dunia kehidupan (*lifeworld*) modern yang mengutamakan kecepatan tanpa harus terhambat oleh proses teknis yang rumit.

2.1.2.3 Unsur-unsur Proses Komunikasi

Dalam setiap proses komunikasi, terdapat unsur-unsur yang saling berkaitan untuk menjamin kelancaran penyampaian informasi. Mengacu pada model komunikasi yang dikembangkan oleh Onong Uchjana Effendy yang dikutip oleh (Afif & Fausiyeh, 2024), unsur-unsur utama dalam proses komunikasi dalam konteks penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Komunikator (*Sender/Source/Encoder*):** Adalah pihak yang mengirimkan atau menyampaikan pesan. Dalam penelitian ini, komunikator adalah

mahasiswa di Kota Bandung dan beberapa informan lainnya yang melakukan produksi konten video.

2. **Encoding (Penyandian):** Adalah proses pengalihan ide, pikiran, atau gagasan ke dalam bentuk lambang atau pesan visual yang dapat dipahami. Dalam fenomena ini, proses *encoding* terjadi saat mahasiswa menyusun konsep, memilih klip video, menentukan musik, dan memilih *template* CapCut yang paling tepat untuk merepresentasikan informasi dan kebutuhan teknis secara instan.
3. **Message (Pesan):** Merupakan rangkaian informasi yang disusun dalam bentuk konten visual dan audio. Pesan dalam konten video ini mencakup konten informatif (seperti tugas perkuliahan atau dokumentasi kegiatan) serta pesan mengenai kemampuan adaptasi mahasiswa terhadap tren visual masa kini.
4. **Media (Saluran):** Adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Dalam penelitian ini, media yang digunakan meliputi:
 - **Aplikasi CapCut:** Sebagai instrumen utama untuk mengolah pesan melalui fitur *editing* dan *template*.
 - **Media Sosial (TikTok/Instagram):** Sebagai saluran distribusi untuk menyebarkan konten tersebut kepada khalayak luas.
5. **Decoding (Penerimaan Pesan):** Proses ini merupakan tahap ketika komunikan (penonton) menerima dan mencerna informasi visual, transisi, dan audio yang ada di dalam video hasil penggunaan *template* tersebut.
6. **Receiver (Penerima/Komunikan):** Adalah pihak yang menerima pesan. Dalam konteks ini, *receiver* mencakup dosen (konteks tugas), sesama mahasiswa, maupun pengikut (*followers*) di media sosial.
7. **Effect (Efek):** Merupakan dampak yang muncul setelah pesan diterima. Efek yang diutamakan oleh mahasiswa adalah **tercapainya efisiensi waktu**, terpenuhinya standar estetika konten, serta keberhasilan penyampaian informasi kepada audiens.
8. **Feedback (Umpan Balik):** Tanggapan dari komunikan yang dikirim kembali kepada komunikator. Hal ini dapat berupa nilai akademis dari

dosen, maupun interaksi digital seperti *likes*, komentar, dan jumlah penayangan (*views*).

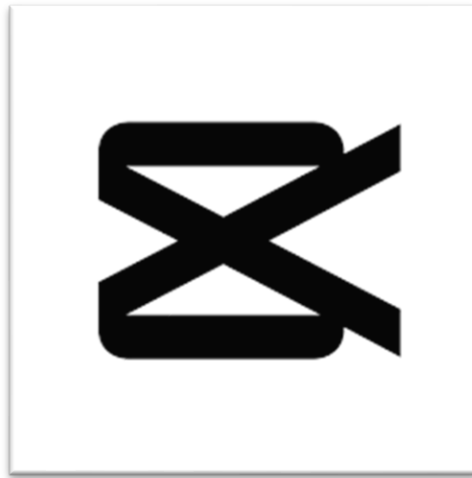
9. **Noise (Gangguan):** Kendala yang dapat menghambat tersampainya pesan secara sempurna. Dalam konteks ini, gangguan mencakup kendala teknis (koneksi internet saat mengunduh *template*) atau persepsi audiens terhadap konten yang terlihat seragam akibat penggunaan *template* yang sama secara masif.

2.1.2.4 CapCut

Aplikasi CapCut merupakan perangkat lunak penyuntingan video berbasis *mobile* yang dikembangkan oleh Bytedance Ltd. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memproduksi konten video berkualitas tinggi secara praktis langsung melalui *smartphone*. CapCut telah menjadi salah satu aplikasi penyuntingan paling populer di kalangan mahasiswa serta didukung oleh ekosistem fitur otomatis yang lengkap. Sebagai aplikasi yang sangat populer di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi, CapCut menyediakan dua jalur penyuntingan utama: penyuntingan manual (*Manual Editing*) dan penyuntingan otomatis berbasis *template*. Sejalan dengan apa yang dijelaskan oleh (Aprilliana & Efendi, 2022) CapCut adalah aplikasi untuk mengedit video yang diunduh di playstore dengan menggunakan *mobile*.

Menurut Agus Setiawan (2022) mengemukakan bahwa CapCut adalah aplikasi inklusif yang sebelumnya dikenal sebagai “Viamaker”. Aplikasi ini memiliki reputasi yang sangat luar biasa karena menampilkan suatu proses dalam menangkap stimulus dan tahap awal dalam penerimaan informasi pengeditan yang imersif. Membuat video HD atau gambar dalam suatu video akan terlihat lebih jelas dengan kualitas terbaik sangat mudah dengan aplikasi kaya fitur ini. Dapat disimpulkan aplikasi CapCut ini merupakan aplikasi yang sangat mendukung, efektif, menarik dan dapat memudahkan editor dikalangan masyarakat khususnya bagi pemula dan dapat digunakan dalam membuat media suatu pembelajaran berbasis audio visual karena hanya dengan satu aplikasi edit saja sudah dapat menghasilkan video dengan kualitas yang baik.

Menurut (Tiwi & Mellisa, 2023) Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi CapCut tersedia secara gratis dan bisa digunakan oleh semua pengguna. Aplikasi CapCut juga dapat menambahkan klip, memotong klip, mengatur posisi klip, menambahkan musik, dan menambah stiker lucu dan menyenangkan sesuai dengan keinginan pengguna. Pengeditan video yang dapat dilakukan pada multitimeline, sehingga memudahkan untuk ditempatkan ke dalam file.



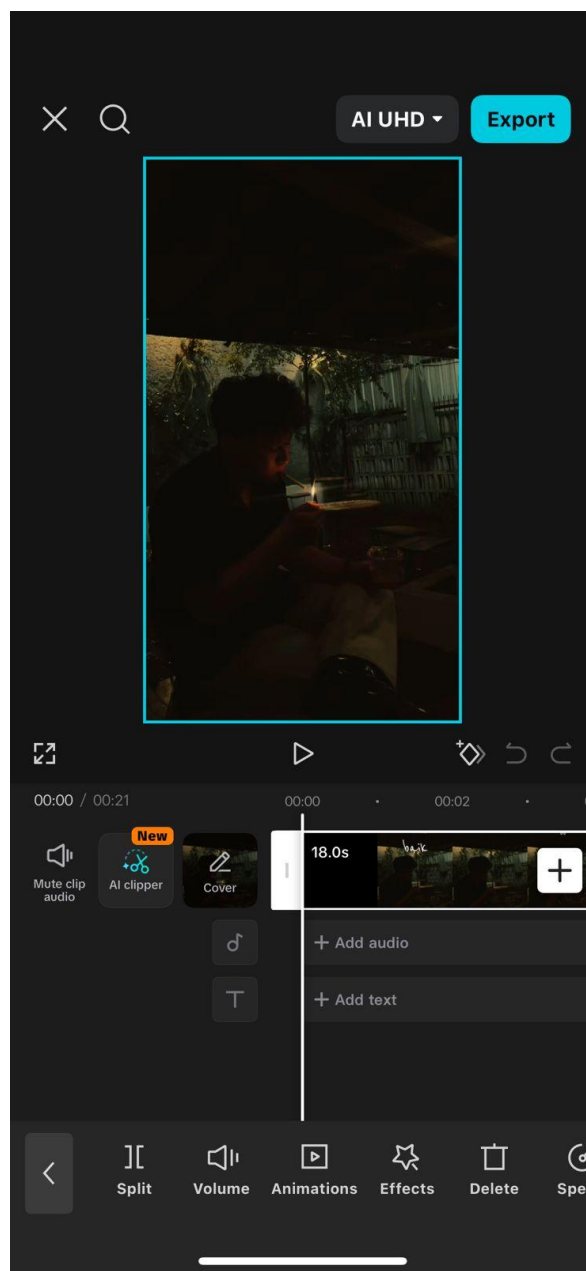
Gambar 2.1 Logo CapCut

Template merupakan salah satu fitur orisinal dan paling unggul yang disediakan oleh aplikasi CapCut, di mana fitur ini memungkinkan pengguna untuk memproduksi video secara instan hanya dengan memasukkan aset visual pribadi, baik berupa foto maupun video, ke dalam kerangka penyuntingan yang sudah dirancang sebelumnya oleh kreator lain. Secara teknis, fitur ini bekerja melalui otomatisasi efek dan transisi yang menyeluruh, sehingga pengguna tidak perlu lagi mengatur *keyframe*, memotong klip secara manual, atau menyelaraskan efek visual satu per satu karena seluruh transisi, efek distorsi, hingga pewarnaan sudah tertanam otomatis di dalamnya.

Selain itu, kekuatan utama dari fitur template ini terletak pada kemampuan sinkronisasi audio yang sangat presisi, di mana potongan gambar atau video akan secara otomatis selaras dengan ketukan musik yang sedang tren atau viral di media sosial. Kemudahan substitusi aset dengan sistem *drag-and-drop* membuat pengguna cukup menekan tombol untuk mengganti video bawaan dengan dokumen milik mereka sendiri tanpa mengubah struktur penyuntingan dasar. Meskipun bersifat instan, fitur ini tetap memberikan ruang bagi fleksibilitas modifikasi taktis, di mana pengguna masih dapat melakukan penyesuaian minor seperti menggeser posisi durasi video, melakukan pembesaran gambar secara manual, hingga mengubah teks tertentu yang telah disediakan oleh kreator template tersebut.

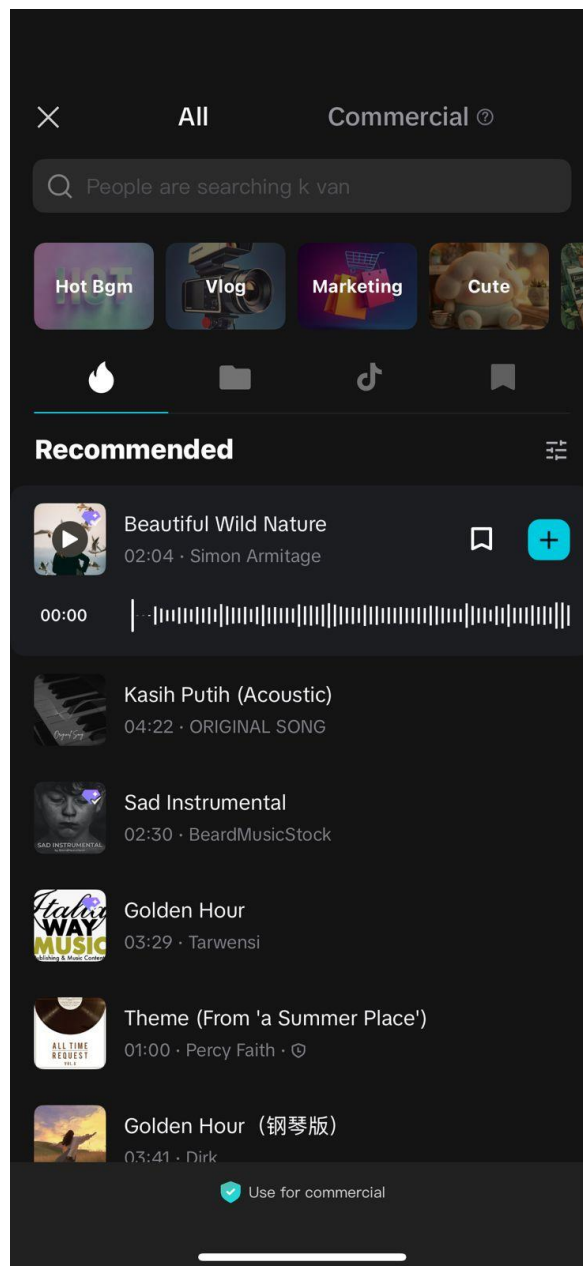
Secara fungsional, CapCut memiliki beragam fitur penyuntingan yang lengkap, antara lain:

1. **Basic Editing Tools:** Meliputi fitur *split* (memotong klip), *trim*, mengatur kecepatan video (*speed ramp*), hingga memutar atau membalik gambar (*reverse*).



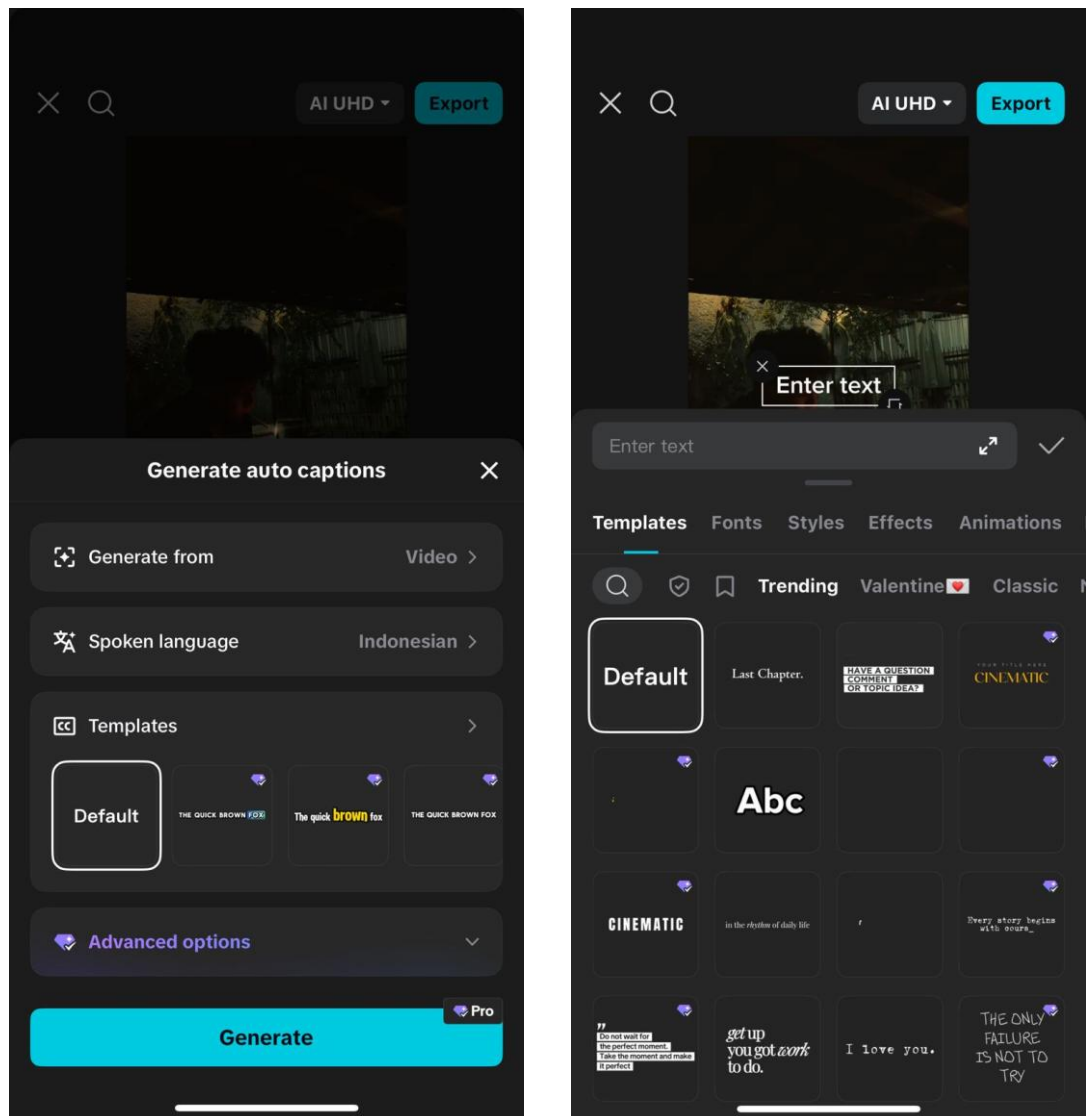
Gambar 2.2 Tampilan panel Basic Editing Tools pada CapCut

2. **Audio Library & Extract Audio:** Menyediakan ribuan musik latar yang terintegrasi dengan pustaka TikTok, serta kemampuan untuk mengambil audio dari file video lain (*extract*).



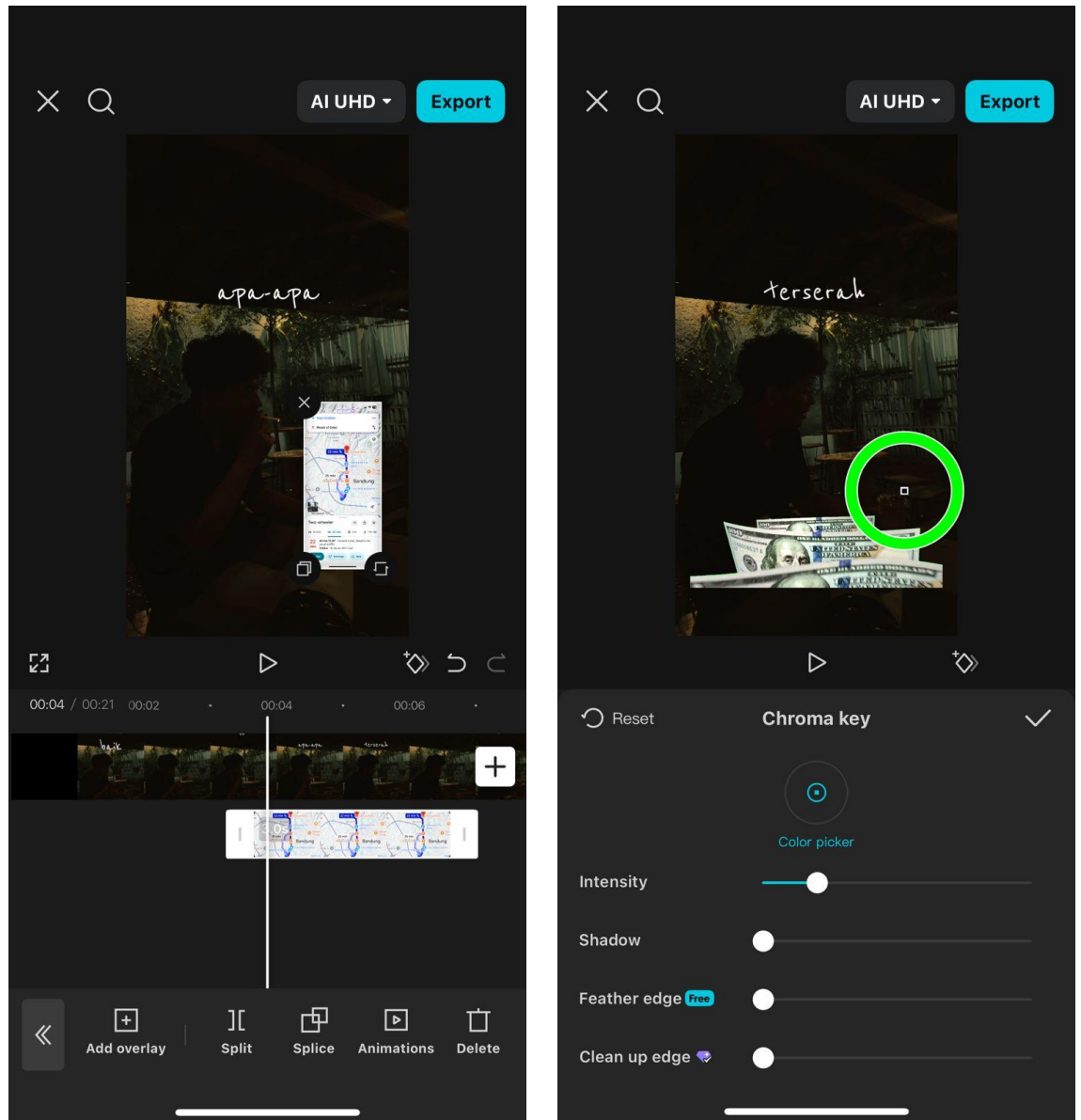
Gambar 2.3 Tampilan panel Audio Library dan Extract Audio pada CapCut

3. **Text & Auto-Captions:** Memungkinkan pengguna menambahkan teks dengan berbagai *font* estetik secara manual atau menggunakan fitur kecerdasan buatan (AI) untuk membuat *subtitle* otomatis berdasarkan suara di dalam video.



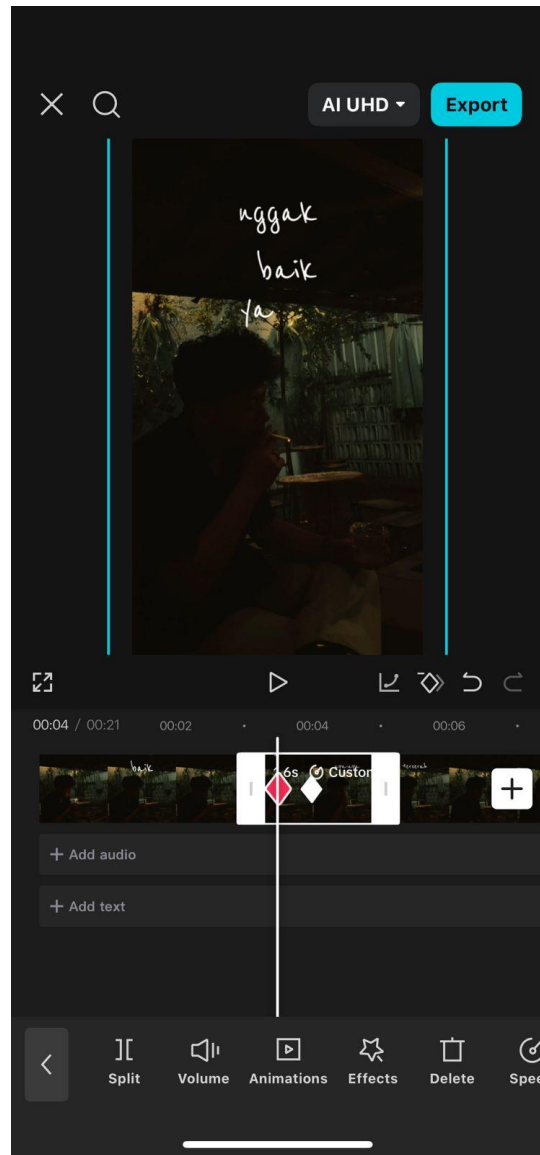
Gambar 2.4 Tampilan panel Text dan Auto-Captions pada CapCut

4. **Overlay & Green Screen:** Fitur untuk menumpuk beberapa lapisan video (*layering*) serta menghapus latar belakang secara otomatis tanpa perlu menggunakan kain hijau fisik (*chroma key*).



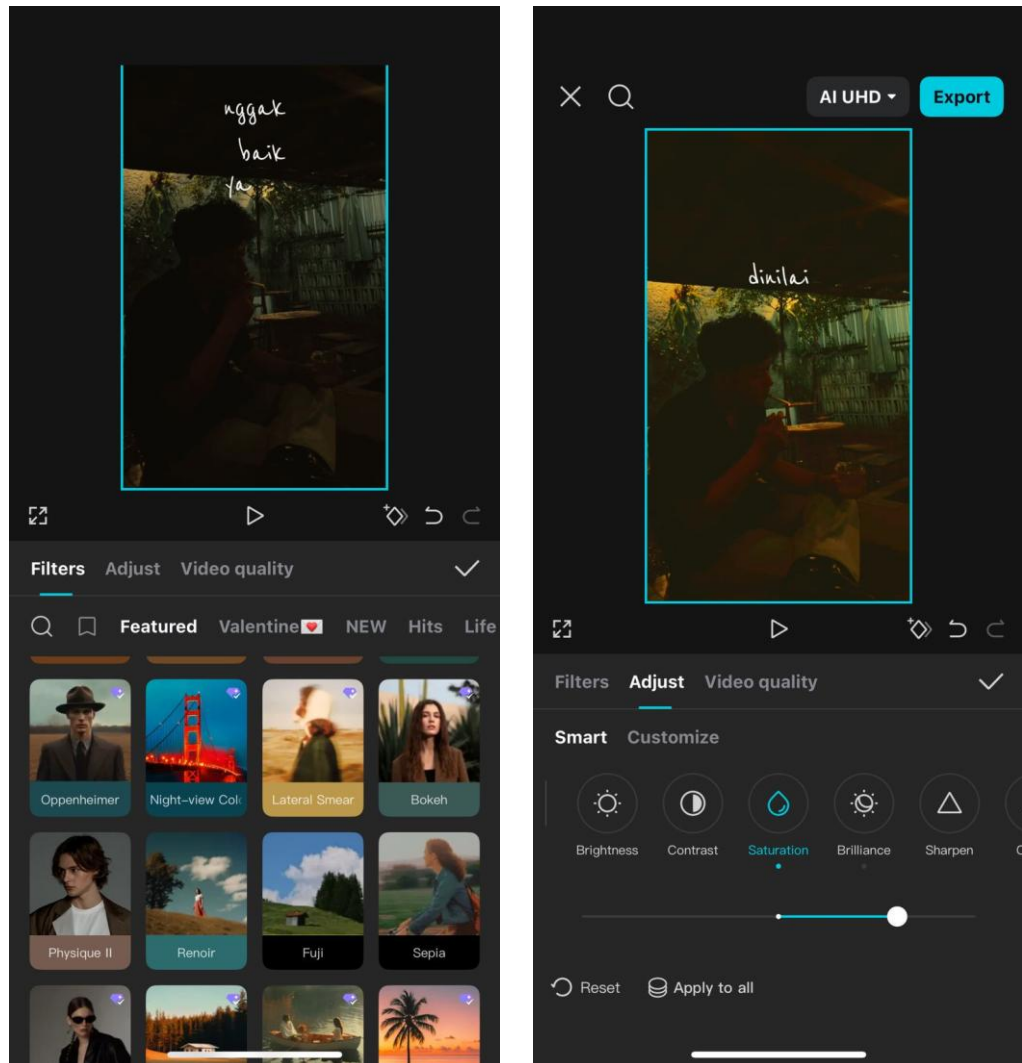
Gambar 2.5 Tampilan panel Overlay dan Green Screen Chroma key pada CapCut

5. **Keyframe Animation:** Memungkinkan pengguna untuk menggerakkan elemen visual (seperti teks atau gambar) secara dinamis sesuai dengan koordinat waktu yang ditentukan.



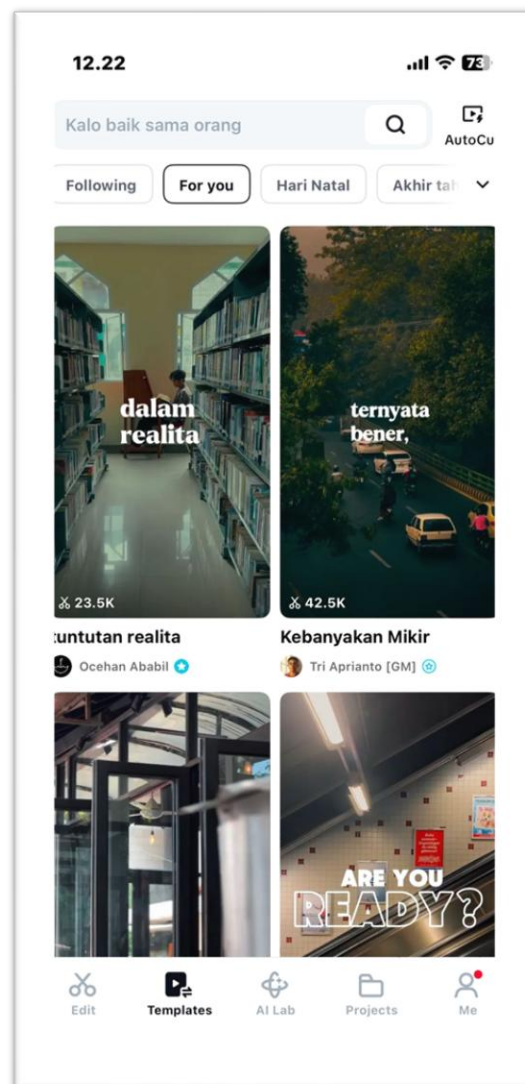
Gambar 2.6 Tampilan panel Keyframe Animation pada CapCut

- 6. Filters & Adjustments:** Menyediakan pengaturan warna (*color grading*) baik secara instan melalui filter maupun secara manual melalui pengaturan *brightness*, *contrast*, dan *saturation*.



Gambar 2.7 Tampilan panel Adjustment dan Filters pada CapCut

Salah satu fitur unggulan yang menjadi fokus dalam fenomena penelitian ini adalah fitur “*Template*”. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menggunakan proyek video yang telah disusun sebelumnya oleh kreator lain, dimana pengguna hanya perlu memasukkan potongan klip video atau foto kedalam struktur yang sudah tersedia secara otomatis.



Gambar 2.8 Tampilan panel Templates pada CapCut

Penggunaan *template* pada CapCut menawarkan beberapa kemudahan teknis, antara lain:

1. **Otomatisasi Transisi dan Efek:** Pengguna tidak perlu lagi mengatur perpindahan antar-klip atau memberikan efek visual secara manual karena sudah terintegrasi dalam *template*
2. **Sinkronisasi Audio yang Instan:** *Template* menyediakan musik latar yang sudah tersinkronisasi secara otomatis dengan potongan gambar (*beat sync*), sehingga mempercepat proses penyuntingan.

3. **Efisiensi Alur Kerja (*Workflow*):** Fitur ini memangkas waktu produksi secara signifikan dibandingkan dengan teknik penyuntingan manual pada perangkat lunak profesional lainnya.

2.1.3 Kerangka Teoritis

2.1.3.1 Fenomenologi Alfred Schutz

Dalam memahami tindakan mahasiswa di balik maraknya penggunaan fitur template CapCut, penelitian ini menggunakan landasan Teori Fenomenologi yang dikembangkan oleh sosiolog Alfred Schutz. Berbeda dengan model adopsi teknologi fungsional yang melihat manusia sebagai pengguna pasif sebuah sistem, Fenomenologi Schutz memandang manusia sebagai aktor yang aktif, sadar, dan bertindak berdasarkan motif serta pemaknaan subjektif yang bersumber dari pengalaman hidupnya sendiri. Menurut (Djaya, 2020) Suatu penampakan konsep-konsep yang ada di sekitar, mendorong manusia untuk mencari pemahaman suatu makna yang diciptakan dapat diketahui dalam karya, aktivitas atau *action* yang dilakukan membutuhkan peran dari orang lain. Alfred Schutz mengkaitkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman yang dialami sehari-hari dan mencari asal usul dari pengalaman dan pengetahuan tersebut.

Alfred Schutz memahami dan menggambarkan tindakan seseorang dalam kehidupan sosial dengan merujuk kepada tindakan yang dilakukan pada masa lalu dan tindakan yang akan dicapai di masa yang akan datang. Adapun menurut (Anissa, 2013) menyatakan bahwa fenomenologi secara kritis dapat diinterpretasikan secara luas sebagai sebuah gerakan filsafat secara umum memberikan pengaruh emansipatoris secara implikatif kepada metode penelitian sosial. Pengaruh tersebut di antaranya menempatkan responden sebagai subyek yang menjadi aktor sosial dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya pemahaman secara mendalam tentang pengaruh perkembangan fenomenologi itu sendiri terhadap perkembangan ilmu sosial belum banyak dikaji oleh kalangan ilmuwan sosial. Pengkajian yang dimaksud adalah pengkajian secara historis sebagai salah satu pendekatan dalam ilmu sosial.

Schutz berpandangan bahwa tugas utama dari fenomenologi adalah menggali dan menjelaskan struktur realitas sosial yang dialami oleh individu dalam kehidupan sehari-hari. Fokusnya adalah pada bagaimana individu mengonstruksi makna dari tindakan yang mereka lakukan secara sadar. Konsep dasar fenomenologi Alfred Schutz yang digunakan untuk membedah fenomena ini meliputi tiga pilar utama, yaitu:

1. Dunia Kehidupan (*Lifeworld* / *Lebenswelt*)

Dunia kehidupan (*lifeworld*) adalah realitas sehari-hari yang sudah terstruktur dan dihayati oleh individu secara alamiah (*natural attitude*). Dalam konteks penelitian ini, *lifeworld* mahasiswa di Kota Bandung dibentuk oleh arus digitalisasi komunikasi visual yang sangat masif. Sebagai bagian dari masyarakat di salah satu pusat kreatif (*creative hub*), memproduksi konten video pendeky baik untuk kepentingan tugas akademik, eksistensi di media sosial, maupun organisasi telah menjadi rutinitas harian yang tidak terpisahkan. Di dalam ruang *lifeworld* inilah, kesadaran mahasiswa terbentuk untuk melakukan tindakan sadar memilih fitur template CapCut sebagai jawaban atas realitas sosial yang menuntut kecepatan produksi konten.

2. Motif Tindakan (*The Two Motives*)

Schutz menyatakan bahwa setiap tindakan manusia selalu didasari oleh motif, yang dibagi menjadi dua dimensi waktu yang saling berkaitan:

Motif Sebab (*Because Motive*): Merupakan motif yang berorientasi pada masa lalu atau latar belakang yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Dalam fenomena penggunaan template CapCut, *because motive* mahasiswa di Kota Bandung meliputi: keterbatasan keahlian teknis penyuntingan video secara manual, terbatasnya waktu di tengah padatnya jadwal perkuliahan harian, serta adanya tuntutan tenggat waktu (*deadline*) tugas yang mendesak.

Motif Tujuan (*In-Order-To Motive*): Merupakan motif yang berorientasi pada masa depan, merujuk pada tujuan atau apa yang ingin dicapai oleh aktor melalui

tindakannya. Dalam penelitian ini, in-order-to motive mahasiswa menggunakan template CapCut adalah: untuk mencapai efisiensi waktu produksi konten, menghasilkan video dengan estetika visual yang terlihat profesional dengan usaha minimal, serta demi mendapatkan validasi sosial berupa interaksi (*engagement*) yang instan di media sosial.

3. Tindakan (*Action*) dan Konstruksi Makna (*Meaning*)

Tindakan (*action*) bagi Schutz adalah perilaku manusia yang diarahkan oleh suatu motif yang disadari oleh aktornya. Pilihan mahasiswa untuk menggunakan fitur template dengan sistem "sekali klik" bukanlah reflek mekanis, melainkan sebuah tindakan komunikasi yang direncanakan. Setelah tindakan tersebut dilakukan dan video didistribusikan, barulah muncul proses refleksi kesadaran yang melahirkan makna (*meaning*) subjektif. Pengalaman menggunakan template ini memicu pemaknaan yang beragam di kalangan mahasiswa, ada yang memaknainya secara positif sebagai alat bantu produktivitas dan efisiensi kerja, namun ada pula yang memaknainya sebagai bentuk penyeragaman visual yang membatasi orisinalitas serta mengikis idealisme proses kreatif mereka sendiri.

Melalui pendekatan Fenomenologi Alfred Schutz ini, peneliti dapat membedah secara mendalam bahwa fenomena penggunaan template CapCut di kalangan mahasiswa di Kota Bandung, fenomena ini merupakan hasil dari proses kognitif dan refleksi kesadaran mahasiswa dalam memaknai dialektika antara nilai kreativitas, idealisme, dan tuntutan efisiensi di dalam dunia kehidupan digital mereka sehari-hari.

Fenomenologi merupakan pendekatan yang berfokus pada pemahaman terhadap bagaimana individu secara sadar memaknai pengalaman hidupnya (*lived experience*). Dalam pandangan Alfred Schutz, pusat dari penelitian fenomenologi adalah dunia kehidupan (*Lebenswelt*), di mana setiap individu bertindak berdasarkan kesadaran dan pemaknaan subjektif terhadap realitas yang mereka hadapi. Dalam konteks penelitian ini, fenomenologi digunakan untuk menggali bagaimana mahasiswa di kota Bandun menghayati penggunaan teknologi *template*

CapCut bukan sekadar sebagai alat teknis, melainkan sebagai sebuah fenomena yang memiliki makna dalam keseharian mereka. Menurut (Supraja & Al Akbar, 2021) Inti pemikirannya adalah bagaimana memahami tindakan sosial (yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang) melalui penafsiran. Untuk menggambarkan seluruh tindakan seseorang, maka Schutz mengelompokkan dalam dua tipe motif, yaitu: Motif Tujuan (*In order to motive*) dan Motif Karena (*Because motive*). (Schutz, 1967).

Schutz menekankan bahwa setiap tindakan manusia memiliki dasar motivasi yang melatarbelakanginya. Terdapat tiga komponen utama yang menjadi pisau analisis dalam penelitian ini:

1. Motif (*Motive*) Schutz membagi motif ke dalam dua dimensi waktu, yaitu masa lalu dan masa depan:

- ***Because Motive (Motif Sebab)***: Merupakan motif yang merujuk pada pengalaman masa lalu atau faktor-faktor yang menyebabkan seseorang melakukan suatu tindakan. Dalam penelitian ini, *because motive* mencakup tekanan tugas perkuliahan yang menumpuk, keterbatasan waktu produksi konten, hingga keterbatasan *skill* penyuntingan manual yang dirasakan oleh mahasiswa.
- ***In-Order-To Motive (Motif Tujuan)***: Merupakan motif yang berorientasi ke masa depan atau tujuan yang ingin dicapai. Dalam hal ini, mahasiswa menggunakan *template* CapCut dengan tujuan untuk menghasilkan karya visual yang estetik secara instan, mengejar *deadline* pengerjaan tugas, serta menjaga produktivitas konten di media sosial secara efisien.

2. Tindakan (*Action*) Tindakan adalah perwujudan dari motif yang dimiliki individu. Tindakan dalam penelitian ini adalah proses mahasiswa dalam memilih, mengadopsi, dan mengoperasikan fitur *template* pada aplikasi CapCut. Tindakan ini merupakan hasil dari kesadaran mahasiswa yang memilih jalur instan sebagai strategi untuk mengatasi hambatan teknis dalam produksi konten digital.

3. Makna (*Meaning*) Makna merupakan hasil akhir dari proses refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Makna dalam penelitian ini adalah bagaimana mahasiswa mendefinisikan "efisiensi" melalui penggunaan *template*. Apakah

teknologi ini dimaknai sebagai solusi kreatif, adaptasi terhadap tuntutan zaman, atau sebuah perubahan pola kerja dalam industri komunikasi visual di lingkup mahasiswa.

2.2 Kerangka Pemikiran

Menurut (Hanifah et al., 2025) Dalam penyusunan sebuah penelitian pendidikan, kerangka berpikir memiliki posisi strategis yang menjembatani antara teori dan praktik, antara konsep dan realitas, serta antara permasalahan penelitian dengan tujuan yang ingin dicapai. Kerangka berpikir bukan sekadar penjelasan teoretis, melainkan suatu konstruksi logis yang menggambarkan bagaimana peneliti melihat hubungan antar variabel dalam sebuah sistem pemikiran yang utuh, sistematis, dan konsisten. Oleh karena itu, kerangka berpikir menjadi inti yang menyatukan keseluruhan rancangan penelitian dalam satu alur pemikiran yang koheren (Priatna, 2017).

Penyusunan kerangka berpikir tidak bisa dilepaskan dari landasan teori dan penelitian relevan yang telah dikaji sebelumnya. Dari sanalah peneliti memperoleh panduan dalam memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan variabel yang akan diteliti. Namun, kerangka berpikir tidak cukup hanya menyusun ulang teori atau menyalin pendapat para ahli, melainkan harus menyintesis, menghubungkan, dan mengembangkan pemikiran yang menunjukkan bagaimana hubungan antar variabel dibangun dan dijelaskan secara logis. Inilah yang membedakan kerangka berpikir dari bagian landasan teori; jika landasan teori lebih bersifat deskriptif, maka kerangka berpikir bersifat analitis dan argumentatif (Rahman, 2019).

Fenomena penggunaan *template* pada aplikasi CapCut merupakan salah satu realitas komunikasi digital yang berkembang pesat pada kehidupan mahasiswa saat ini. Realitas ini terjadi secara masif, di mana teknologi bukan lagi sekadar alat bantu teknis, melainkan sudah menjadi bagian dari strategi tindakan harian dan pemenuhan kebutuhan eksistensi serta produktivitas bagi mahasiswa di Kota Bandung. Fokus utama penelitian ini adalah pada bagaimana fenomena penggunaan *template* tersebut dipilih, dijalankan, dan dimaknai sebagai upaya efisiensi dalam

produksi konten visual. Untuk membedah fenomena ini secara utuh, peneliti menggunakan Teori Fenomenologi Alfred Schutz sebagai landasan tunggal untuk membedah kedalaman kesadaran subjek melalui tiga pilar konseptual yang saling terintegrasi.

Pilar pertama adalah dunia kehidupan (*lifeworld*) yang digunakan untuk memetakan ruang lingkup kehidupan sehari-hari mahasiswa di Kota Bandung yang dikelilingi oleh tuntutan digitalisasi komunikasi visual yang serba cepat dan instan. Selanjutnya, pilar kedua berfokus pada motif tindakan yang mencakup motif sebab (*because motive*) untuk menggali secara mendalam latar belakang tindakan mahasiswa memilih jalan pintas seperti keterbatasan waktu dan *deadline*, sekaligus motif tujuan (*in-order-to motive*) yang merujuk pada target di masa depan seperti efisiensi kerja dan estetika visual yang instan. Pilar terakhir adalah tindakan dan pemaknaan subjektif yang digunakan untuk menganalisis bagaimana aksi nyata mahasiswa dalam mengoperasikan teknologi ini pada akhirnya melahirkan konstruksi makna baru terhadap nilai kreativitas dan idealisme di dalam diri mereka sendiri. Alur pemikiran dalam penelitian ini dimulai dari identifikasi tindakan sadar mahasiswa di Kota Bandung yang cenderung memilih fitur *template* instan dibandingkan dengan proses penyuntingan manual yang rumit. Melalui sudut pandang Fenomenologi Alfred Schutz, peneliti akan menemukan gambaran yang utuh dan mendalam mengenai bagaimana pengalaman harian tersebut membentuk esensi makna subjektif mengenai dilema efisiensi kreatif di kalangan mahasiswa di Kota Bandung.

Gambar 2.9 Kerangka Konseptual

