

## **BAB II**

### **LANDASAN KONSEPTUAL**

#### **2.1. Penelitian Terdahulu**

Menjelaskan penelitian sebelumnya yang terkait, guna menjadi panduan dalam penelitian yang akan dilakukan. Dari beberapa sumber, peneliti berhasil menemukan studi terdahulu yang dianggap relevan sebagai referensi karena memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan Endar Adi Sasmito, “Analisis Pengalaman Pengguna dalam Studi Kasus Pesan Antar Makanan, GoFood, dan GrabFood”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengalaman pengguna pada fitur Go-Food dan Grab-Food pada aplikasi Go-Jek dan Grab. Evaluasi pengalaman pengguna dilakukan dengan menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) yang didistribusikan secara online, dan hasilnya dianalisis menggunakan UEQ. Temuan menunjukkan bahwa pengalaman pengguna Go-Food lebih baik dibandingkan Grab-Food di semua aspek evaluasi UEQ. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi administrator platform.

1. Stefanus B.L. Bata **Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Program kerja Yayasan CITAMADANI Selama Pandemi Covid-19 Tahun 2022.**

Tujuan Untuk mengetahui Motif dan Penggunaan teknologi digital dalam pelaksanaan program kerja Yayasan Citamadani pada masa Pandemi Covid-19. Dan Untuk mengetahui kendala atau hambatan dalam Penggunaan teknologi digital dalam pelaksanaan program kerja Yayasan Citamadani pada masa pandemi Covid-19 metode kualitatif dengan teori fenomenologi Alfred Schutz ada pun hasil Berdasarkan hasil penelitian peneliti melihat bahwa motif penggunaan teknologi komunikasi oleh yayasan citamadani yakni bahwa motif penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas penunjang pada program kerja Yayasan Citamadani yakni yang diperoleh yakni Motif menemukan motif “karena”(*because motives*), yayasan citamadani menggunakan

teknologi informasi dan komunikasi pada program kerja dimasa pandemi covid-19 karena Membantu menekan penyebaran covid-19. Karena sangat mudah dan sangat membantu selama pandemic covid-19. Sedangkan hasil penelitian tentang pengalaman yakni lebih banyak mempelajari tentang media TIK, serta Selalu memanfaatkan media teknologi komunikasi sebagai sarana komunikasi yayasan citamadani dan Bertemu secara online dan sering terkendala dengan jaringan.

Tabel 2.1. Komparasi penelitian terdahulu dengan penelitian kini

| Nama dan Tahun | Endar Adi Sasmito,                                                                          | Stefanus B.L Bata                                                                                                      | Maria Noviana Nono                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Judul          | Analisis pengalaman pengguna dalam studi kasus pesan-antar makanan, Go-Food, dan Grab-Food. | Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Program kerja Yayasan CITAMADANI Selama Pandemi COVID-19 Tahun 2022 | MANFAAT PENGALAMAN MAHASISWA PRODI ILMU KOMUNIKASI TENTANG PEMBELAJARAN ONLINE SELAMA SITUASI COVID-19 (Sebuah Fenomenologi Pada Mahasisa Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Khatolik Widya Mandira, Kupang) |
| Metode         | User Experience Quistionnaire                                                               | Kualitatif                                                                                                             | Kualitatif                                                                                                                                                                                                                                            |

|        |                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                     |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tujuan | Untuk mengidentifikasi pengalaman pengguna yang terdapat di fitur Go-Food dan <i>Grab-Food</i> pada aplikasi Gojek dan Grab.                                | <p>1. Untuk mengetahui Motif dan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi digital pada program kerja Yayasan Citamadani selama masa Pandemi COVID-19.</p> <p>2. Untuk mengetahui kendala atau hambatan dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi pada program kerja Yayasan Citamadani selama pandemi Covid-19</p> | Untuk mengetahui pengalaman mahasiswa prodi ilmu komunikasi, fakultas ilmu sosial dan ilmu politik, universitas widya mandira kupang tentang kuliah online selama situasi COVID-19. |
| Teori  | -                                                                                                                                                           | Fenomenologi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Fenomenologi                                                                                                                                                                        |
| Hasil  | pengalaman pengguna Go-Food lebih unggul daripada <i>Grab-Food</i> pada semua aspek penilaian UEQ. Hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengelola platform. | Motif pemanfaatan TIK pada masa pandemi merupakan suatu pendekatan atau strategi yang diambil untuk menghadapi situasi atau kondisi di dunia pekerjaan saat                                                                                                                                                                       | Motif pemanfaatan TIK pada masa pandemi merupakan suatu pendekatan atau strategi yang diambil untuk menghadapi situasi atau kondisi di dunia pekerjaan saat pandemi Covid-19,       |

|           |                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           |                                                                                                                                               | <p>pandemi Covid-19, selain itu pemanfaatan TIK sendiri untuk para staf di yayasan Citamadani sudah memanfaatkan dengan maksimal dengan sarana dan prasarana yang telah disediakan. Selain itu pemanfaatan TIK juga dimaknai sebagai sumber informasi dan sarana komunikasi dalam pelaksanaan tugas ditengah masyarakat.</p> | <p>selain itu pemanfaatan TIK sendiri untuk para staf di yayasan Citamadani sudah memanfaatkan dengan maksimal dengan sarana dan prasarana yang telah disediakan. Selain itu pemanfaatan TIK juga dimaknai sebagai sumber informasi dan sarana komunikasi dalam pelaksanaan tugas ditengah masyarakat.</p> |
| Persamaan | Sama mencari tahu tentang pengalaman                                                                                                          | Sama-sama menggunakan teori fenomenologi dan metode kualitatif                                                                                                                                                                                                                                                               | Meneliti tentang Pengalaman yang dialami oleh setiap mahasiswa selama mengikuti kuliah online.                                                                                                                                                                                                             |
| Perbedaan | Perbedaan pada metode. Penelitian terdahulu menggunakan metode User Experience Quistionnaire sedangkan Peneliti menggunakan metode kualitatif | Peneliti terdahulu lebih focus pada pemanfaat media teknologi komunikasi sedangkan peneliti lebih focus pada                                                                                                                                                                                                                 | Berfokus pada pngalaman yang dialami oleh setoap mahasiswa.                                                                                                                                                                                                                                                |

|  |  |                            |  |
|--|--|----------------------------|--|
|  |  | pengalaman yang<br>dialami |  |
|--|--|----------------------------|--|

*(Sumber: olahan data primer)*

## **2.2. Landasan Konseptual**

Pembahasan mengenai masalah pada penelitian ini, beberapa konsep menjadi dasar rujukan yang mengkaji tentang Pengalaman Mahasiswa selama mengikuti pembelajaran online. Berikut adalah konsep-konsep yang menjadi fokus penelitian

### **2.2.1. Komunikasi**

Komunikasi merupakan aspek yang selalu melekat dalam kehidupan manusia, mulai dari manusia itu dilahirkan ia sudah mulai berkomunikasi berupa tangisan. Setiap ekspresi yang dilakukan manusia adalah komunikasi. Bahkan tanpa komunikasi manusia bisa dikatakan tidak mampu bertahan hidup dan tidak bisa menjalin hubungan dengan orang yang berada disekitarnya. Berkomunikasi menjadi hal yang sangat penting supaya manusia tidak merasa sendirian dalam menjalani kehidupan dengan orang lain.

### **2.2.2. Pengertian Komunikasi**

Menurut Ruben dan Stewart (dalam buku Liliweri 1998:35) mengatakan bahwa komunikasi merupakan sesuatu yang mendasar bagi seseorang maupun kelompok orang. Komunikasi juga menjadi penghubung antara manusia dengan dunia. Komunikasi menjadi sebuah sarana dalam mengekspresikan diri seseorang terhadap orang lain. Oleh karena itu, jika manusia tidak dapat berkomunikasi maka hubungan atau relasi yang dibangun dengan sesama tidak dapat berjalan dengan baik.

### 2.2.3. Pengalaman

Pengalaman merujuk pada kejadian atau perasaan yang pernah dialami seseorang, termasuk pengalaman lama atau baru. Ini dapat dijelaskan sebagai memori episodik, yang mencatat peristiwa yang terjadi pada waktu dan tempat tertentu, berfungsi sebagai referensi otobiografi individu."(Saparwati, 2012:42)

Pengalaman adalah hasil pengamatan yang melibatkan indra seperti melihat, mencium, dan mendengar, serta mencakup memori dari masa lampau. Peristiwa-peristiwa ini dapat diperoleh atau dirasakan baik saat mereka baru terjadi atau telah berlangsung dalam jangka waktu yang lama. Pengalaman tersebut dapat dibagikan kepada siapa pun untuk digunakan sebagai pembelajaran bagi manusia. (Saparwati, 2012: 43) Pengalaman menjadi ukuran bagi manusia dalam menjalankan aktivitas atau merespons berbagai situasi di masa mendatang. Pengalaman memiliki kapasitas untuk menyimpan beragam informasi yang diperlukan sebagai dasar untuk mengambil sikap dan keputusan dalam setiap aspek kehidupannya.(Dermawan, 2013:78)

Menurut Dermawan (2013) diperoleh tiga kategori yang mencerminkan keunikannya setiap individu dalam mengalami tubuhnya (*experience the body*) yakni sebagai berikut:

#### 1. Pengalaman Keterlibatan (*Experience of Engagement*)

Menggambarkan pengalaman yang terkait dengan momen ketika tubuh berinteraksi dengan lingkungan eksternal. Dalam pengalaman ini, situasi tubuh dibagi menjadi dua sub-pengalaman, yaitu tubuh dalam keadaan vitalitas dan tubuh dalam aktivitas. Keadaan tubuh dalam vitalitas melibatkan kontak emosional tanpa sentuhan fisik dengan lingkungan, seperti perasaan sedih atau bahagia, sementara tubuh dalam aktivitas lebih terfokus pada kontak fisik seperti berlari atau berjalan.

## 2. Pengalam Jasmani (*Experience of Corporeality*)

Merupakan pemahaman tentang tubuh secara fisik dan keberadaannya sebagai suatu objek. Tubuh sebagai objek mengacu pada pembatasan-pembatasan yang dimiliki tubuh, seperti sensasi sakit atau rasa kenyang. Dalam konteks tubuh sebagai objek, ditekankan bahwa tubuh berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan tertentu; sebagai contoh, perasaan lapar di perut tidak akan berubah menjadi kenyang tanpa melakukan tindakan makan.

## 3. Pengalaman makna interpersonal

4. Pengalaman dimana tubuh dipahami melalui hubungan simbolik. Dalam kategori ini, tubuh mempunyai subkategori seperti penampilan dan ekspresi diri. Pengalaman ini membantu meningkatkan kesadaran seseorang dalam situasi sosial dan melibatkan upaya seseorang untuk menempatkan dirinya dalam situasi sosial. Hal ini berkaitan dengan upaya manusia untuk menjawab pertanyaan: “Bagaimana saya ingin dilihat oleh orang lain”.

### 2.2.4. Covid-19

Definisi pandemi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah wabah penyakit yang menyebar secara serentak di berbagai wilayah atau melibatkan area geografis yang luas. Pandemi Covid-19 dimulai dari kasus yang muncul di Wuhan, Tiongkok, dan dengan cepat menyebar ke hampir seluruh dunia. Kecepatan penyebaran Covid-19 ini tidak dapat diprediksi, dan belum ada kepastian mengenai kapan pandemi ini akan berakhir. (Arista Ristyawati, 2020: 241) darmawan 2023.

Virus Corona atau Severe Acute Respiratory Syndrome Virus Corona 2 merupakan virus yang menyerang sistem pernapasan. Penyakit virus corona (Covid-19) merupakan penyakit yang disebabkan oleh infeksi virus. Virus ini dapat menyebabkan penyakit pernapasan ringan, infeksi paru-paru parah, dan bahkan kematian. Virus ini bisa menyerang siapa saja, baik lansia, dewasa, anak-anak, bayi, serta ibu hamil dan menyusui.

Virus Corona atau Severe Acute Respiratory Syndrome Virus Corona 2 merupakan virus yang menyerang sistem pernapasan. Penyakit virus corona (Covid-19) merupakan penyakit yang disebabkan oleh infeksi virus. Virus ini dapat menyebabkan penyakit pernapasan ringan, infeksi paru-paru parah, dan bahkan kematian. Virus ini bisa menyerang siapa saja, baik lansia, dewasa, anak-anak, bayi, serta ibu hamil dan menyusui.

#### 2.2.5. *Perkuliahan Online*

Perkuliahan online awalnya muncul sebagai hasil pengembangan pembelajaran berbasis elektronik (e-learning) yang diperkenalkan oleh University of Illinois melalui sistem pembelajaran berbantuan komputer (Hardiyanto). Sistem pembelajaran online memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran secara lebih komprehensif dan beragam, tanpa dibatasi oleh jarak, ruang, atau waktu. Berkat kemungkinan yang ditawarkan oleh sistem ini, siswa dapat belajar secara fleksibel kapan saja dan dimana saja. Materi pembelajaran tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga mencakup aspek visual, akustik, dan perilaku untuk menjamin keberagaman yang lebih besar (Cepi Riyana, 2018: 15)

Kemajuan teknologi informasi telah memberikan dampak positif pada efektivitas proses pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi terlihat secara signifikan dalam pembelajaran berbasis jaringan komputer (*computer-based technology*). Penggunaan teknologi ini melibatkan internet sebagai alat komunikasi interaktif. Pada skala besar, penerapan jaringan ini memiliki dampak yang luas pada produktivitas manusia, menyederhanakan berbagai tugas. Contohnya terlihat dalam sektor perbankan, di mana transfer uang tidak lagi memerlukan pengisian formulir aplikasi di bank; nasabah cukup menggunakan mesin anjungan tunai mandiri (ATM). Berbagai aplikasi teknologi online ini mencerminkan perubahan besar dalam skala makro, (Punaji Setyosari, 2018: 2)

Sebagian besar universitas nasional telah memperkenalkan berbagai bentuk pembelajaran elektronik, baik untuk mengajar mahasiswa maupun untuk memfasilitasi komunikasi antar pengajar. Perkembangan ini sangat dipengaruhi oleh reaksi positif masyarakat pada umumnya, pemilik usaha, pelajar, dan pendidik pada khususnya terhadap teknologi komputer dan internet. Sikap positif masyarakat terhadap teknologi tercermin dari meningkatnya jumlah pengguna dan penyedia layanan Internet.

Suryati (2015: 60) menerangkan bahwa manfaat dari pembelajaran online meliputi sebagai berikut:

1. Meningkatkan tingkat interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Memberikan fleksibilitas waktu dan tempat sehingga memungkinkan interaksi pembelajaran terjadi kapan saja dan dari mana saja (Fleksibilitas Waktu dan Tempat)
3. Membantu peserta didik menjangkau khalayak global dengan cakupan konten pembelajaran (kemungkinan, potensi pembelajaran global) yang luas).

Selain manfaat di atas, pembelajaran daring juga dapat mengembangkan, membentuk dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menjalani proses pembelajaran secara mandiri. Menurut Chelamun, konsep sistem pendidikan mandiri memberikan siswa kemandirian baik individu maupun kelompok untuk memutuskan:

1. Tujuan pembelajaran (target pencapaian)
2. Materi dan sumber belajar yang harus dipelajari serta sumbernya
3. Strategi belajar untuk mencapainya
4. Kriteria dan metode pengukuran keberhasilan belajar.

Haryono (2016) mencatat beberapa kelemahan pembelajaran online, antara lain:

1. Minimnya interaksi antara guru dengan siswa bahkan antar siswa dapat menghambat pembentukan nilai-nilai dalam proses belajar mengajar.

2. Kecenderungan untuk mengedepankan aspek pertumbuhan bisnis atau komersial, namun mengabaikan aspek akademik atau sosial
3. Proses belajar mengajar cenderung menekankan pada pelatihan dibandingkan pendidikan
4. Berubahnya peran guru: Dahulu guru dididik dengan metode pembelajaran tradisional, namun kini harus mempelajari metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).
5. Siswa yang kurang motivasi belajarnya lebih besar kemungkinannya mengalami kegagalan.
6. Hal ini mungkin disebabkan oleh keterbatasan seperti ketersediaan listrik, telepon, dan komputer.
7. Terdapat kekurangan staf yang memahami industri Internet.

Adapun contoh dari komunikasi digital yang digunakan dalam menunjang perkuliahan online selama covid-19, yakni sebagai berikut:

#### 1. *Whatsapp Gruop*

*Whatsapp Group* merupakan platform pesan instan untuk ponsel pintar yang dikembangkan oleh *Whatsapp Inc.* Didirikan pada tahun 2009 oleh Brian Acton dan Jan Koum, aplikasi ini kompatibel dengan semua platform smartphone. Berbeda dengan sistem pesan teks (SMS), *Whatsapp Group* menggunakan jaringan internet. Sebagai aplikasi messenger gratis, *Whatsapp* memungkinkan pengguna mengirim pesan, gambar, audio, dan video melalui internet, menghasilkan biaya yang lebih rendah dibandingkan dengan SMS.

Dengan jumlah pengguna mencapai 700 juta pada Januari 2015, *Whatsapp Group* kini merupakan aplikasi messenger online terbesar. Didirikan pada tahun 2009 oleh mantan karyawan Yahoo, awalnya beroperasi sebagai startup kecil dan mengalami pertumbuhan pesat hingga mencapai 250.000 pengguna hanya dalam beberapa bulan. Pertumbuhannya begitu

cepat sehingga perusahaan harus memperkenalkan biaya langganan tahunan untuk mengendalikan tingkat pertumbuhan, (Bambang Winarso, Apa Itu Whatsapp, Sejarah dan Fitur-Fitur Unggulannya? <https://dailysocial.id/post/apa-itu-whatsapp>).

Whatsapp Group adalah aplikasi seluler populer untuk menyediakan layanan pesan instan ditelepon pintar. Ini menggunakan layanan jaringan internet untuk mengkomunikasikan jenis teks dan pesan multimedia yang berbeda antara pengguna atau group. Penggunanya di seluruh dunia telah melampaui angka satu miliar pada Februari 2016. Pengaruh WhatsApp Group pada kehidupan, budaya, dan masyarakat kita terus meningkat.

## 2. *Google Classroom*

Perkembangan teknologi dan internet belakangan ini tidak hanya berdampak pada produk elektronik, tetapi juga menciptakan perubahan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam metode pembelajaran. Meskipun pengajaran konvensional dengan guru di depan papan tulis masih umum, namun canggihnya teknologi telah memicu evolusi dalam strategi pengajaran.

Salah satu kemajuan teknologi dalam pendidikan termanifestasi dalam kemunculan Google Classroom yang secara resmi diperkenalkan pada Agustus 2014. Sesuai dengan konsepnya, Google berupaya untuk mentransformasikan ruang kelas ke dalam lingkungan online, (Humaira Aliya, Kenali Google Classroom, Masa Depan Layanan Pengajaran Berbasis Online).

*Google Classroom*, atau yang disebut sebagai Ruang Kelas Google, adalah platform pembelajaran terintegrasi yang merangkum berbagai aspek pendidikan, mempermudah guru dalam membuat, menyebarkan, dan mengorganisir tugas tanpa menggunakan kertas. Software ini diperkenalkan sebagai fitur unggulan dalam *Google Apps for Education* yang diluncurkan pada 12 Agustus 2014. Google juga memberikan pemberitahuan mengenai antarmuka pemrograman aplikasi untuk ruang kelas serta tombol berbagi untuk situs web,

memungkinkan pihak sekolah dan pengembang untuk mengimplementasikan lebih lanjut *Google Classroom*.

Kehadiran *Google Classroom* secara tidak langsung mendukung inisiatif *go green* di kalangan peserta didik. Selain menghilangkan penggunaan kertas dalam pembelajaran, *Google Classroom* juga menyediakan beragam alat gratis seperti Gmail, Drive, dan Docs untuk meningkatkan produktivitas siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk menyelesaikan dan mengumpulkan tugas tanpa perlu menggunakan buku atau kertas. Selanjutnya, guru dapat membuat folder Drive khusus untuk setiap tugas dan siswa, menciptakan keteraturan, serta menghasilkan salinan dokumen secara otomatis di *Google Docs*.

### 3. *Google Meet*

Google Meet : Bekerja online kini menjadi suatu keharusan dan telah berlangsung selama beberapa waktu karena perubahan sistem selama pandemi Covid-19. Kami mungkin menggunakan aplikasi pendukung konferensi video, seperti Google Meet, untuk menyelenggarakan rapat online. Google Meet adalah aplikasi konferensi video atau pertemuan online versi bisnis yang dirancang khusus untuk organisasi dan bisnis dengan berbagai ukuran. Fitur yang tersedia pada Google Meet antara lain dukungan maksimal hingga 100 peserta konferensi video, penggunaan di semua platform, dan kemudahan akses ke berbagai dokumen dan presentasi, hanya melalui tautan yang dibagikan.

### 4. *Zoom*

Zoom adalah aplikasi yang menyajikan layanan konferensi jarak jauh dengan mengintegrasikan video conference, pertemuan online, obrolan, dan kolaborasi seluler. Beberapa keunggulan aplikasi Zoom meliputi kemampuan untuk menyelenggarakan pertemuan dengan hingga 100 peserta, pengiriman pesan teks selama rapat berlangsung, penjadwalan pertemuan melalui fitur Schedule, dan kompatibilitas dengan perangkat Android, iOS, Windows, dan Mac. Sementara itu, kelemahan Zoom terletak pada batasan

waktu pertemuan online yang hanya dapat berlangsung selama 40 menit.

Perkembangan teknologi komunikasi menjadi bagian integral dari perubahan masyarakat dalam konteks yang lebih luas. Ekspansi teknologi komunikasi memiliki relevansi dalam berbagai disiplin ilmu dan saling terkait dalam pengembangan pengetahuan, khususnya dalam pemahaman dan penyebaran informasi agar dapat dijelaskan secara rinci dan jelas.

Zoom Meeting adalah aplikasi konferensi video yang dikembangkan oleh perusahaan Amerika Serikat dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, smartphone, dan sistem ruang.

#### **2.2.6. Mahasiswa**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBI, 2020), pelajar adalah mahasiswa (PT). Penjelasan alternatif: Mahasiswa adalah orang-orang yang menempuh pendidikan pada perguruan tinggi yang terdiri dari sekolah menengah atas (ST), akademi, dan paling sering perguruan tinggi ([http: //kbbi.web.id](http://kbbi.web.id)).

Pelajar adalah orang yang memperoleh pendidikan tinggi pada universitas, institut, atau akademi. Seseorang yang terdaftar sebagai pelajar pada suatu lembaga pendidikan dapat dikenali sebagai pelajar, namun istilah pelajar tidak terbatas pada status administratif saja. Belajar mempunyai arti yang lebih luas dari sekedar memenuhi syarat administratif.

Memenuhi program studi seorang mahasiswa merupakan suatu kebanggaan sekaligus tantangan. Mahasiswa tidak hanya dipandang mempunyai tanggung jawab akademis namun juga sebagai agen perubahan. Mereka diharapkan mampu memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat di berbagai belahan dunia. Sebagai mahasiswa, Anda mungkin diberi berbagai sebutan yang mencerminkan peran dan identitas berbeda dalam pendidikan tinggi. Misalnya:

1. *Direct Of Change*, Mahasiswa memiliki kapasitas untuk menyebabkan perubahan secara langsung karena memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang melimpah.
2. *Agent Of Change*, Mahasiswa dianggap sebagai agen perubahan, menunjukkan bahwa mereka memiliki kapabilitas untuk mendorong perubahan dalam masyarakat melalui SDM yang dimiliki.
3. *Iron Stock*, Mahasiswa dianggap sebagai sumber daya manusia yang tidak akan pernah habis, menyoroti kelimpahan potensi yang dimiliki oleh mahasiswa.
4. *Moral Force*, Mahasiswa diidentifikasi sebagai kelompok individu dengan moral yang baik dan kuat.
5. *Sosial Control*, Mahasiswa berperan sebagai pengawas kehidupan sosial, memberikan contoh pengawasan terhadap kehidupan sosial yang dilakukan oleh masyarakat. Dalam kerangka ini, terdapat tiga peran dan fungsi utama bagi mahasiswa yaitu:
  1. Peranan moral, Kehidupan kampus membutuhkan tanggung jawab moral individu mahasiswa untuk menjalani kehidupan yang bertanggung jawab dan sesuai dengan norma yang berlaku dalam masyarakat.
  2. Peranan sosial, Selain tanggung jawab individu, mahasiswa juga memiliki peran sosial, di mana keberadaan dan tindakan mereka diharapkan memberikan manfaat tidak hanya bagi diri mereka sendiri, tetapi juga untuk lingkungan sekitar.
  3. Peranan intelektual, Sebagai insan intelek, mahasiswa diharapkan mampu mewujudkan peran intelektualnya dalam kehidupan nyata, dengan kesadaran akan fungsi dasarnya dalam menjalani pendidikan, yaitu menggali ilmu pengetahuan dan menciptakan perubahan positif dengan kecerdasan yang dimiliki.

Menurut Kartono (dalam Siregar, 2006), Mahasiswa adalah bagian dari masyarakat yang memiliki ciri khusus, seperti:

- a. Memiliki kemampuan dan peluang untuk belajar di perguruan tinggi, sehingga dapat digolongkan sebagai kaum intelektual.
- b. Dengan harapan bahwa melalui peluang tersebut, mereka dapat berperan sebagai pemimpin yang kompeten, baik dalam peran kepemimpinan masyarakat maupun dalam lingkup profesional.
- c. Diharapkan dapat menjadi langkah penggerak yang aktif bagi proses modernisasi.
- d. Diharapkan dapat memasuki dunia kerja sebagai tenaga yang bermutu dan berkompeten.

Mahasiswa merupakan anggota masyarakat yang mempunyai ciri-ciri tertentu. Pertama, mahasiswa mempunyai kemampuan dan kesempatan untuk belajar di perguruan tinggi sehingga dapat digolongkan sebagai kaum intelektual. Kedua, mahasiswa nantinya diharapkan dapat bertindak sebagai pemimpin yang mampu dan terampil, baik sebagai pemimpin dalam masyarakat diharapkan dapat memasuki dunia kerja sebagai tenaga berkualitas dan profesional (Wilda, 2015: 23)

### **2.3. Fenomenologi Alfred Schutz**

Konsep Fenomenologi merupakan upaya melibatkan peneliti untuk menggambarkan fenomena dari suatu komunitas sesuai dengan perspektif mereka sendiri. Pendekatan studi fenomenologi bertujuan untuk menjelaskan makna pengalaman hidup individu terhadap suatu konsep atau gejala, termasuk pemahaman internal atau pandangan hidup mereka sendiri. (Creswell, 1998:51)

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz. Pengaruh Weber, terutama dalam konsep tindakan dan tipe ideal, sangat terlihat dalam pemikiran Schutz. Namun, pada dasarnya, pandangan Schutz berbeda jauh dengan pandangan Weber. Schutz meyakini bahwa tindakan manusia menjadi sebuah hubungan saat individu memberikan makna tertentu pada tindakannya, dan orang lain memahami tindakan itu sebagai sesuatu yang bermakna. Dalam pandangan ini, Schutz menggabungkan ide-ide dari Husserl

dan Bergson.(dalam Wild dkk 1967: 65) Selanjutnya, Schutz menitikberatkan pada suatu bentuk subjektivitas yang disebut intersubjektivitas, yang merujuk pada pemisahan keadaan subjektif atau secara sederhana mengacu pada dimensi kesadaran umum menuju kesadaran khusus dalam kelompok sosial yang sedang berinteraksi. Intersubjektivitas memfasilitasi terjadinya interaksi sosial dan bergantung pada pemahaman tentang peran masing-masing individu yang diperoleh melalui pengalaman pribadi.

Schutz mengklasifikasikan dunia kehidupan ke dalam hubungan face to face yang intim, yang akrab, dengan hubungan interpersonal yang lebih renggang. Dalam realitas kehidupan, penelitian ilmiah terhadap hubungan face to face yang intim cenderung lebih sulit dibandingkan dengan hubungan interpersonal. Meskipun Schutz memindahkan fokusnya dari kesadaran ke dunia kehidupan intersubjektif, ia masih menyampaikan pemikirannya tentang kesadaran, terutama seputar makna dan motif tindakan individu. Karena realitas sosial terletak pada tingkat interaksi individu, analisis sosial yang valid harus mencerminkan perilaku individu. Perilaku individu dipengaruhi oleh subjektivitas yang intensif dan tindakan, yang dapat didefinisikan melalui interpretasi makna subjektifnya melalui pengamatan terhadap tindakan individu dan interaksi sosial yang saling terkait.

Metode tipifikasi Schutz merujuk pada berbagai jenis tindakan, perilaku, ucapan, kepribadian, dan sejenisnya sebagai sarana untuk mengekspresikan suatu fenomena. Sementara pertanyaan yang dapat digunakan untuk mengungkap makna dari berbagai jenis tindakan adalah memahami motif di baliknya. Schutz memisahkan pertanyaan tentang motif menjadi dua bagian,yaitu:

1. Motif “untuk” (*in order to motives*), artinya adalah suatu hal yang dianggap sebagai tujuan, yang dinyatakan sebagai maksud, rencana, harapan, minat, dan sejenisnya, yang memiliki fokus pada masa yang akan datang.

2. Motif “karena” (*because motives*), Suatu hal mengacu pada pengalaman masa lalu seseorang, sehingga memiliki fokus pada waktu yang sudah terjadi. (Hamzah, 2020:39-41)