

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini manusia menghadapi revolusi 4.0, meski masih dalam proses pembenahan, tetapi tren revolusi industri 4.0 sudah merasuk dalam kehidupan kita. Revolusi industri 4.0 merupakan upaya transformasi menuju perbaikan dengan mengintegrasikan dunia online dan lini produksi di industri, di mana semua proses produksi berjalan dengan internet sebagai penopang utama, tujuan dari revolusi industri ini tak lain adalah untuk mempermudah pekerjaan, akses internet dan lain-lain. Mungkin bagi orang tua, revolusi 4.0 cukup sulit diikuti karena perkembangan teknologi yang cukup pesat, tetapi bagi kaum milenial, revolusi 4.0 sangat menguntungkan bagi remaja milenial dimana di usia yang muda bisa beradaptasi dengan mudah di era penuh gadget ini, dan jika dapat memanfaatkan dengan baik akan mendapat keuntungan besar bagi remaja milenial.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang semakin pesat. Mulai dari wahana teknologi komunikasi yang paling sederhana seperti perangkat radio dan televisi hingga internet dan telepon genggam dengan protokol aplikasi tanpa kabel, informasi mengalir dengan sangat cepat. Internet sendiri merupakan kumpulan atau jaringan komputer yang ada di seluruh dunia (Rogers, 2002:112). Melalui teknologi ini, seseorang dapat merekam dan mendokumentasikan informasi melalui *chip* yang ada di komputer kemudian digabungkan dengan telepon, komputer, dan modem. Menurut Rogers (2002:113), bahwa perkembangan internet yang begitu pesat dengan jumlah pengguna yang terus bertambah menjadikan aktivitas komunikasi data dan informasi semakin mudah dan cepat.

Di Indonesia, pengguna internet menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII) tahun 2002 hanya 220.000 orang dan tahun 2008 meningkat menjadi 1.465.000 orang (dalam Saputra, 2008). Hasil survei yang

dilakukan Rogers (2002:107), pengguna internet tahun 1999 menunjukkan karakter pengguna internet di Indonesia berdasarkan jenis kelamin didominasi oleh kaum laki-laki dengan persentase hampir 90% sedangkan kaum wanita hanya lebih kurang 10%, dan sebagian besar pengguna internet memanfaatkan fasilitas tersebut untuk *chatting* dan bermain *games online*, serta sebagian kecil yang memanfaatkan internet untuk mencari data-data dan transaksi perbankan.

Berdasarkan data tersebut di atas dapat diketahui adanya indikasi penggunaan internet yang sebagian besar adalah untuk bermain *Game Online* dan *chatting* selain penggunaan berdasarkan fungsinya sebagai teknologi komunikasi untuk mengakses dan menyampaikan informasi. *Chatting* merupakan suatu bentuk komunikasi dengan orang lain (*user*) di seluruh dunia tanpa perlu mengenal terlebih dahulu melalui media teks atau gambar (*voice chat*) yang memungkinkan pengguna dapat berkomunikasi dengan pengguna lain layaknya bertatap muka (*audio-visual*), didukung dengan fitur *in-game* dan beberapa aplikasi seperti *discord*, *teamspeak* mereka dapat dengan mudah mengobrol dengan berbagai orang di belahan dunia tanpa mengalami kesulitan. Begitu juga dengan berbagai permainan (*games*) yang bersifat hiburan dapat dilakukan secara kelompok dan berkompetisi dengan pengguna lain, misalnya dalam permainan *Game Online RF Online*.

Dalam laporan Hexavianto (2012:8) dijelaskan bahwa setiap tahun jumlah pemain *game* di Indonesia terus menerus bertambah, bahkan saat ini Indonesia mengalami pertumbuhan pemain *game* hingga 33% setiap tahunnya, dan sampai tahun 2012 di Indonesia terdapat 30 juta pengguna *Game Online* dengan rata-rata umur pengguna antara 17 tahun hingga 40 tahun.

Menurut hasil penelitian Saputra (2008:4) dan Valiandri (2010:68) bahwa penggunaan internet untuk permainan *online* (*Game Online*) relatif akan mempengaruhi intensitas penggunaan menjadi lebih lama dan seseorang cenderung melalaikan tugas-tugasnya karena pikiran terfokus pada aktivitas yang menimbulkan kesenangan. Di Indonesia tercatat lebih dari 20 judul *Game Online* yang beredar. Hal ini memberikan gambaran antusiasme para *gamer* di Indonesia

dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia (www.itemku.com).

Dalam beberapa penelitian yang pernah dilakukan, bermain game sebenarnya memiliki dampak positif yang dapat digunakan sebagai salah satu rangsangan untuk menunjang tumbuh kembang kemampuan berpikir seorang anak. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Green yang berhasil membuktikan dampak positif video game pada peningkatan kecepatan pengambilan keputusan pengguna tanpa mengurangi akurasi pengguna tersebut. Penelitian serupa yang dilakukan oleh *Manchester University* dan *Central Lancashire* membuktikan bahwa mereka yang bermain game 18 jam per minggu berpotensi mempunyai kemampuan koordinasi yang lebih baik dari mereka yang tidak bermain game secara teratur antara tangan, dan mata mereka (2009 : 321). Namun, aktivitas *gaming* yang dilakukan secara berlebihan tentu dapat menyebabkan timbulnya masalah lain seperti lupa waktu, lupa tempat, dan lupa segala hal yang membuat kewajiban yang harus dikerjakan menjadi terlupakan(Giono, Skripsi, 2010 : II-15 – II-16) . Dalam kasus yang ekstrim, tidak jarang pelajar atau mahasiswa yang kecanduan game melakukan berbagai tindak pelanggaran normatif dalam masyarakat untuk mendapatkan uang (Hilmuniati, Skripsi, 2011 : 80) dan kemudian dibelanjakan demi mendapatkan item/barang berharga dalam dunia virtualnya (Monica, Skripsi, 2012 : 85-90).

Pada tahun 2013 hingga 2014, jumlah kasus kriminalitas anak (di bawah 14 tahun) meningkat dari 16% menjadi 23%, salah satu penyebabnya adalah dampak tayangan media dan game online yang mereka mainkan (Khalisotusurur, : <http://gresnews.com/berita/Sosial/21041-kasus-kriminalitas-anak-meningkat-pada-2014> , akses 20 November 2018) . Meskipun game memiliki sisi positif, namun pernyataan tersebut seolah tidak berlaku pada game online. Pasalnya, game online yang lebih populer hadir dan dirancang dengan sistem tanpa ending dan model tingkat/level yang kemudian membuat cenderung akan memainkannya secara berlebihan (Setiawan, Skripsi, 2010 : III-4).

Ironisnya, pengguna game online ini mayoritas adalah anak-anak atau pelajar, bahkan tak jarang ditemui diantaranya yang bermain hingga larut dengan seragam sekolah yang masih mereka kenakan (Kusumah, Skripsi, 2011 : 86). Karakteristik

game online sendiri yang membutuhkan banyak curahan waktu, tenaga, serta materi berupa uang membuat mereka pengguna game online khususnya pelajar/mahasiswa kehilangan masa-masa berharga dalam banyak hal. Secara sosial, kegiatan monoton di depan komputer cenderung mengisolasi subjek dengan lingkungan sosial di sekitarnya, meski warung internet khusus game online saat ini tidak menggunakan bilik sebagai pemisah seperti warung internet pada layaknya, tetapi pemain game online jarang berinteraksi sesama pemain kecuali game yang mereka mainkan sama atau hanya sebatas penasaran, dan aktivitas di depan layar komputer yang terfokus dan intens. Dalam prosesnya, pengguna game online akan tumbuh menjadi pribadi yang asosial dan apatis terhadap lingkungan sekitar.

Berkaitan dengan perkembangan kemudahan internet dan munculnya start-up beserta game online, menyimpulkan bahwa salah satu tujuan atau motif yang melatar belakangi penggunaan *Game Online* adalah sebagai hiburan. Demikian pula hasil penelitian Saputra (2008:74) menjelaskan bahwa melalui kegiatan bermain seseorang dapat menemukan dirinya yang akan menghadapi permasalahan yang terjadi di hidup sehari-hari yang dapat diproyeksikan melalui kegiatan bermain *Game Online*. Selain itu Saputra (2008:5) juga menjelaskan bahwa melalui permainan *game*, seseorang dapat berinteraksi dan berkomunikasi bahkan saling mencoba berkompetisi dalam memecahkan sebuah permasalahan yang dekat dengan kehidupan manusia.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang pesat, dan kehidupan masyarakat terutama remaja yang bertambah kompleks dengan teknologi yang terus berkembang pesat tersebut juga berpengaruh pada kebutuhan masyarakat untuk mendapatkan informasi dan komunikasi. Salah satu persamaan pengertian antara teknologi informasi dan teknologi komunikasi yaitu kegiatan yang terkait dengan sebuah proses, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antara media.

Kebutuhan manusia dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi inilah yang menjadikan banyak orang di dunia, termasuk Indonesia memiliki media seperti televisi dan radio, termasuk internet yang bersifat multi-fungsi (dalam

Febrian, 2001:16). Melalui jaringan internet, setiap orang dapat bertukar informasi dan dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa mengenal jarak dan tempat. Demikian pula dalam kegiatan permainan *Game Online* yang dapat dilakukan secara berkelompok pada jarak dan tempat yang berjauhan, bahkan antar negara.

Game Online bukan fenomena baru lagi di Asia tenggara, khususnya di Indonesia. Pengguna *game online* memang sebagian besar berada di kota besar seperti Jakarta, Surabaya, namun tidak menutup kemungkinan *game online* juga memasuki kota – kota kecil di Indonesia , dan para pemain *game* terutama remaja dapat berjam-jam duduk di depan komputer (Indira, 2011:7).

Mark Griffiths (dalam Tadris, 2007:23) mengungkapkan bahwa *game* dapat membuat orang lebih bermotivasi. Beberapa individu yang gemar bermain *game* dalam beberapa segi lebih memberi kepuasan psikologis dari pada *game* yang model lama, untuk memainkannya perlu keterampilan lebih kompleks. Kecekatan lebih tinggi, serta menampilkan masalah yang lebih relevan secara social dan gambar yang lebih realistis. Dari sini maka jelaslah bahwa seseorang yang gemar bermain *Game Online* akan mendapatkan kepuasan psikologis dimana manusia terdorong untuk menuntaskan dan memenangkan permainan yang ada di *Game Online* tersebut. Selain itu, Yee (2006:67) menjelaskan bahwa bermain *Game Online* dilakukan oleh remaja dengan motif yang bervariasi, mulai sebagai media hiburan hingga menjadi pekerjaan. Selain itu hasil penelitian Saputra (2008:72) juga mengemukakan bahwa permainan *Game Online* menjadi media yang memberikan sarana bagi remaja untuk memantapkan identitas dirinya dan gaya hidup.

Badan Pusat Statistik (BPS) menyebutkan dalam surveinya bahwa penduduk Indonesia didominasi oleh generasi Z dan generasi milenial. Generasi Z adalah penduduk yang lahir pada kurun tahun 1997-2012 dan generasi milenial lahir pada kurun tahun 1981-1996.

Survei yang digelar oleh BPS sepanjang Februari-September 2020 didapati jumlah generasi Z mencapai 75,49 juta jiwa (27,94%). Sebagai generasi dengan populasi terbanyak Generasi Z dan milenial diidentikkan dengan kaum rebahan.

Mereka tumbuh di tengah kemajuan teknologi maka tak bisa dijauhkan dengan teknologi khususnya gadget.

Dilansir detik.com, istilah “kaum rebahan” mulai muncul sejak aksi demo para mahasiswa pada September 2019 lalu dan menjadi bahan perbincangan hingga saat ini. Istilah tersebut merujuk pada orang-orang yang lebih memilih untuk bersantai dan berbaring di kasur daripada mengisi waktunya dengan hal yang positif dan produktif. Sayangnya, istilah kaum rebahan justru menimbulkan stereotip negatif terhadap para milenial dan generasi Z. Malas, tidak produktif, melewatkan kesempatan, tidak mempunyai target, serba instan dan tidak menghasilkan apa-apa.”

Nyatanya, stereotip terhadap milenial dan generasi Z yang dianggap generasi pemalas sudah ada sejak 2013 melalui laporan yang dikeluarkan oleh Time. Selain pemalas, para milenial juga sering dianggap enggan bekerja keras, narsis, menyukai sesuatu yang instan, bergantung pada teknologi, mengerjakan sesuatu tanpa keringat, ingin terdidik tetapi tidak juga lulus kuliah.

Riset yang dilakukan oleh Ipsos MORI Social Research Institute menunjukkan bahwa perbedaan usia pada tiap generasi menimbulkan persepsi yang kontras satu sama lain. Bobby Duffy, Managing Director dari lembaga riset tersebut menyatakan, “Generasi muda selalu menjadi target ejekan dari generasi yang lebih tua.”

Perbedaan persepsi yang menimbulkan stereotip tertentu adalah hal yang tidak dapat dihindari. Pasalnya, tiap-tiap generasi memiliki karakteristik, kebiasaan, nilai, pola pikir, dan budaya yang berbeda-beda.

Menurut Manheim (1952), generasi merupakan sebuah konstruksi sosial, yang di dalamnya terdapat sekelompok orang dengan kesamaan umur dan pengalaman historis. Generasi adalah sekelompok individu yang dipengaruhi oleh kejadian-kejadian bersejarah dan fenomena budaya pada fase kehidupan mereka (Twenge, 2006). Generasi milenial sendiri dibesarkan oleh kemajuan teknologi. Hal ini membuat para milenial melibatkan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Selain itu, generasi milenial juga memiliki pola pikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya.

Dengan perkembangan revolusi industri 4.0 membuat pergeseran budaya generasi milenial, mereka menyebutnya dengan kaum rebahan. Kaum rebahan

muncul akibat teknologi yang semakin canggih, sehingga melakukan berbagai hal dapat dilakukan dengan rebahan (tiduran) dengan *smartphone*. Meski dengan sebutan rebahan, tidak semua hal yang mereka lakukan dengan rebahan, rebahan dengan kata lain hanya sebutan lain dari orang yang melakukan kegiatan sehari – hari sebagian besar di rumah atau satu tempat. Hal ini yang menjadi ketertarikan peneliti untuk mengambil fokus tentang kaum rebahan, dimana berubahnya pola hidup remaja milenial yang terkesan kritis, suka akan perubahan, namun ternyata terdapat sebuah kaum remaja yang menghabiskan waktunya sehari – hari di dalam ruangan. Dalam temuan data, peneliti menemukan sejumlah kelompok kaum rebahan yang memiliki kegiatan produktif, mereka berusaha menghiraukan stereotip negative yang beredar di masyarakat dan focus pada kegiatannya, dan untuk membuka pandangan masyarakat bahwa kaum rebahan tidak hanya orang yang malas – malasan.

Indonesia 2045 memasuki era emas, perlu disiapkan sumber daya manusia yang unggul oleh karena itu penelitian hadir untuk memberikan gambaran tentang kondisi pemuda saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Dari pokok - pokok latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.2.1. Bagaimana kaum rebahan memaknai dirinya sebagai pemuda milenial?

1.2.2. Bagaimana bentuk aktualisasi diri kaum rebahan sebagai pemuda milenial ?

1.3 Tujuan

1.3.1 Untuk mengetahui motif kaum rebahan dalam memaknai dirinya sebagai remaja milenial.

1.3.2 Mengetahui bentuk aktualisasi diri kaum rebahan sebagai pemuda milenial di era revolusi industri 4.0.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Akademik

Manfaat akademik yang diharapkan adalah bahwa hasil penelitian dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya tentang kaum rebahan pemuda milenial dan dapat memperkaya wacana bagi akademisi khususnya fakultas FISIP Universitas Airlangga.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan adalah bahwa seluruh tahapan serta hasil penelitian yang diperoleh dapat memperluas wawasan dan sekaligus memperoleh pengetahuan empirik mengenai kaum rebahan di era revolusi industri 4.0.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini peneliti mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan serupa, baik dalam bentuk jurnal/ artikel ilmiah, skripsi, ataupun tesis yang pernah dilakukan. Sebagai pembanding dan landasan penelitian bahwa penelitian ini belum pernah dilakukan, meskipun pernah dilakukan akan tetapi peneliti mencoba meneliti dari aspek / sudut pandang lain yang belum pernah dikaji sebelumnya.

Pertama adalah studi yang dilakukan oleh Wahyu Danny Giono tentang Makna Online Games pada tahun 2010. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui makna dan simbol pada interaksi subjek dengan komunitas gamer. Dalam penelitian ini Giono menggunakan teori Interaksonalisme simbolik dan mencari simbol dan makna yang terbentuk dalam *online games*. Oleh karena itu, Giono lebih berfokus untuk menemukan makna dan simbol pada interaksi subjek dengan komunitas gamer dalam setiap bentuk interaksi yang terjalin dengan komunitasnya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan yang terjalin dalam komunitas tidak hanya terbatas pada kontak virtual, namun juga kontak fisik melalui kegiatan “*gathering*”. Sedangkan simbol dalam bermain game online dapat diasosiasikan dengan sosok yang kompetitif, memiliki kebanggaan, dan persaudaraan dengan

komunitas. Simbol-simbol tersebutlah yang kemudian dipahami, diabstraksikan, dan menjadi landasan, pijakan, atau alasan bagi gamer dalam bertindak ataupun berperilaku terkait dengan aktifitasnya sebagai seorang gamer. Dengan berujuk studi diatas, peneliti berusaha mengembangkan penelitian yang dilakukan oleh Giono, dimana Giono menuliskan makna *online games* yang terbentuk dari interaksi – interaksi komunitas gamer pada umumnya, sedangkan pada penelitian ini lebih mengarah ke penjelasan kaum rebahan sebagai pergeseran budaya di era revolusi industri 4.0 dan *online games* sebagai salah satu penyebabnya.

Kedua adalah studi yang dilakukan oleh Muhammad Fatkhullah tentang Komodifikasi Kebahagiaan Semu Dalam Game Online pada tahun 2015. Penelitian ini menggunakan teori konstruksi sosial melihat gamer sebagai subjek yang lepas dari realitas sosial dimana ia tinggal secara fisik. Bahwasanya pemaknaan tersebut terbentuk atas dasar aksi dan reaksi, bukan hanya pada orang – orang atau individu yang tergabung dalam komunitas, namun juga dalam masyarakat atau lingkungan sosial. Kesimpulan dari penelitian ini adalah gamer dewasa sebagai subjek yang memiliki sejarah dan pengalaman panjang dalam bermain game online, mereka bukanlah pemain baru yang memainkan game online satu atau dua bulan lamanya, bukan juga gamer yang memainkan game dengan tujuan keisengan untuk mengisi kebosanan. Meskipun pada awalnya motif dan tujuan tersebutlah yang mengantarkan subjek untuk menjadi gamer dewasa seperti sekarang ini. Dalam prosesnya motif dan tujuan tersebut bergeser dari pada awalnya hanya berupa keisengan mengisi waktu luang, dan media untuk membunuh kebosanan menjadi pemahaman tentang dunia yang diyakini oleh subjek sebagai dunianya, dimana dirinya menetapkan standar- standar kesuksesan (objektifikasi) dan kebahagiaan melalui proses sosial yang terjadi secara intens dengan sekelompok orang yang menjadi kelompok/individu dengan berbagai tindakannya (eksternalisasi) yang menjadi referensinya dalam bertindak (internalisasi), termasuk dalam hal ini penggunaan waktu, tenaga, dan materi dalam bermain game online. Dengan merujuk studi diatas, peneliti berusaha mengembangkan penelitian yang dilakukan oleh Fatkhullah,

dimana dalam studi tersebut Fatkhullah menjadikan gamer dewasa yang sudah menikah dan menjadikan game sebagai komodifikasi sebagai subjek. Peneliti menggunakan studi diatas sebagai rujukan karena memiliki subjek yang sama yaitu salah satunya gamer, namun dalam penelitian ini subjek yang diteliti adalah remaja milenial dan topik yang digunakan cukup berbeda.

Ketiga adalah studi yang dilakukan oleh Tri Wulan Wijayanti tentang Motif dan Adiksi Pemain Game Online yang menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor yang melatarbelakangi penggunaan game online serta dampaknya dalam bentuk adiksi game online pada khalayak dengan kriteria yaitu aktif dalam bermain game online selama tiga bulan terakhir. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, Wijayanti mengidentifikasi dan memetakan berbagai faktor yang melatarbelakangi penggunaan game online serta dampaknya dalam bentuk adiksi game online pada khalayak dengan kriteria yaitu aktif dalam bermain game online selama tiga bulan terakhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya ada lima hal yang mendorong seseorang untuk bermain game online. Antara lain motif utility, seeking information, passing time, convenience, *entertainment* dan seeking information. Namun, kecenderungan yang rendah diketahui pada motif seeking information. Yaitu, game online kurang lebih dapat memberikan informasi tersendiri bagi penggunanya. Peneliti menggunakan studi diatas sebagai rujukan karena memiliki persamaan yaitu dari sudut subjek gamer, namun terdapat perbedaan yaitu studi yang dilakukan Tri Wulan lebih mengarah ke adiktif gamer terhadap game online, hal yang melatarbelakangi gamer menjadi adiktif, sedangkan penelitian ini mengarah ke inovasi gamer dalam menghadapi revolusi industri 4.0.

Keempat adalah karya ilmiah yang dilakukan oleh Setyaningsih tentang Dampak Globalisasi Terhadap Moral Generasi Pemuda yang menjelaskan bahwa perubahan zaman membawa dampak bagi seluruh Negara. Dengan adanya perubahan zaman, pola pikir manusia pun ikut berubah, perubahan yang dibawa dapat bersifat positif maupun negatif. Perubahan ini terjadi karena adanya perubahan globalisasi, dari perubahan sifat, moral, yang sebagian besar dialami oleh

remaja. Peneliti menggunakan studi diatas sebagai rujukan karena memiliki persamaan yaitu bersubjek remaja dan perubahan zaman, namun terdapat perbedaan yaitu penelitian Setyaningsih lebih ke perubahan sifat, moral dan perilaku pasca globalisasi, sedangkan dalam penelitian ini lebih menekankan pergeseran budaya akibat revolusi industri sehingga munculnya remaja kaum rebahan.

1.5.2 Kerangka Teori

Fenomenologi

Dalam menjelaskan motif tindakan aktor gerakan, penulis memilih teori (*because of motive*) dan (*in order to motive*) milik Alfred Schutz. Namun sebelum menjelaskan mengenai teori tersebut akan dijelaskan terlebih dahulu mengenai akar teori tersebut yakni fenomenologi. Dari fenomenologi diharapkan mampu menjelaskan alasan mengapa peneliti harus menjelaskan motif tindakan menggunakan teori dari Alfred Schutz.

Istilah fenomenologi secara etimologis berasal dari kata fenomena dan logos. Fenomena berasal dari kata kerja Yunani “*phainesthai*” yang berarti menampak, dan terbentuk dari akar kata fantasi, fantom, dan fosfor yang artinya sinar atau cahaya. Dari kata itu terbentuk kata kerja, tampak, terlihat karena bercahaya. Secara harfiah fenomena diartikan sebagai gejala atau sesuatu yang nampak.

Fenomenologi bertujuan mengetahui bagaimana kita menginterpretasikan tindakan sosial kita dan orang lain sebagai sebuah yang bermakna (dimaknai) dan untuk merekonstruksi kembali turunan makna (makna yang digunakan saat berikutnya) dari tindakan yang bermakna pada komunikasi intersubjektif individu dalam dunia kehidupan sosial (Sudarmanti, 2005).

Kemudian fenomenologi juga bertujuan untuk mempelajari bagaimana fenomena manusia yang berpengalaman dalam kesadaran, dalam tindakan kognitif dan persepsi, serta bagaimana mereka dapat memberi nilai atau dan bagaimana memberi penghargaan. Fenomenologi berusaha untuk memahami bagaimana orang membangun

makna dan konsep kunci inter-subjektivitas. Pengalaman di dunia berdasarkan pemikiran, adalah intersubjektif karena kita mengalami dunia dan juga melalui orang lain.

Sebagai suatu aliran atau gerakan filsafat, fenomenologi mulai di kenal Jerman pada seperempat abad pertama dari abad ke dua puluh. Paham fenomenologi selanjutnya menyebar ke Perancis dan Amerika Serikat. Beberapa tokoh yang melahirkan aliran fenomenologi antara lain adalah Edmund Husserl (1859-1938), Martin Heidegger (1889-1976), dan Alfred Schutz.

Pertama, Edmund Husserl merupakan tokoh aliran filsafat fenomenologi dan pencetus aliran ini dari bangsa Jerman. Menurut Husserl, memahami fenomenologi sebagai metode dan filsafat. Sebagai metode, langkah-langkah yang harus diambil agar sampai pada fenomena yang murni. Untuk melakukan itu, harus dimulai dengan subjek (manusia) serta kesadarannya dan berusaha untuk kembali pada kesadaran murni. Sedangkan sebagai filsafat, fenomenologi memberikan pengetahuan yang perlu dan esensial tentang apa yang ada. Dengan kata lain, fenomenologi harus dikembalikan kembali objek tersebut.

Ada beberapa kata kunci untuk memahami filsafat Husserl, diantaranya adalah: Fenomena adalah realitas esensi atau dalam fenomena terkandung pula nomena (sesuatu yang berada di balik fenomena). Usaha untuk mencapai segala sesuatu itu harus melalui reduksi atau penyaringan yang terdiri dari :

- i. Reduksi Fenomenologi, yaitu harus menyaring pengalaman-pengalaman dengan maksud mendapat fenomena dalam wujud semurni-murninya. Dalam artian, kita harus melepaskan benda-benda itu dari pandangan agama, adat istiadat, ilmu pengetahuan dan ideologi.
- ii. Reduksi Eidetis, yaitu dengan menyaring atau penempatan dalam tanda kurung sebagai hal yang bukan eidos atau intisari atau hakikat gejala atau fenomena.

- iii. Reduksi Transcendental, yaitu dalam penerapannya berdasarkan subjeknya sendiri perbuatannya dan kesadaran yang murni.

Tokoh kedua, Martin Heidegger merupakan salah seorang murid Husserl yang mempelajari filsafat setelah membaca buku berjudul “logical Investigations” karya Husserl. Menurut Heidegger, manusia itu terbuka bagi dunianya dan sesamanya. Kemampuan seseorang untuk bereksistensi dengan hal-hal yang ada di luar dirinya karena memiliki kemampuan seperti kepekaan, pengertian, pemahaman, perkataan atau pembicaraan. Bagi Heidegger untuk mencapai manusia utuh maka manusia harus merealisasikan segala potensinya meski dalam kenyataannya seseorang itu tidak mampu merealisasikannya. Ia tetap sekuat tenaga tidak pantang menyerah dan selalu bertanggungjawab atas potensi yang belum teraktualisasikan.

Tokoh ketiga, Alfred Schutz, lahir di Wina pada tahun 1899 dan meninggal di New York pada tahun 1959. Dalam teori Schutz sangat kental pengaruh Weberian-nya khususnya karya-karya mengenai tindakan (*action*) dan tipe ideal (*ideal type*). Meskipun Schutz terkagum-kagum pada Weber tetapi ia berusaha mengatasi kelemahan yang ada di dalam karya Weber dengan menyatukan ide filsuf besar Edmund Husserl dan Henri Bergson.

Schutz sangat ingin mendirikan Sekolah Tinggi Ekonomi Austria dengan menggunakan paradigma *theory of action* yang bersifat subyektif tapi ilmiah. Keinginannya ini mempengaruhi dirinya menerbitkan buku yang sangat berharga di bidang sosiologi yang berjudul *The Phenomenology of the sosial world* yang diterbitkan tahun 1932 dalam bahasa Jerman. Buku ini baru diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris tahun 1967, sehingga karya Schutz baru mendapat perhatian serius dan penghargaan dari Amerika Serikat tiga puluh tahun sejak diterbitkan.

Schutz menerbitkan tulisan-tulisan di jurnal penelitian *Philosophy and Phenomenological Research*. Schutz menjadi staf redaksi jurnal itu di tahun 1941. Di tahun 1952, Dia dinobatkan sebagai Guru Besar di New York School for Research dan mengajar di sana sampai dia meninggal di tahun 1959. Meski Schutz telah tiada

tetapi koleksi karya-karyanya diterbitkan dalam tiga jilid di tahun 1962, 1964 dan 1966. Bahkan Thomas Luckman seorang guru besar di Universitas Frankfurt mengumpulkan catatan dan tulisan Schutz dan membuatnya menjadi buku *Die Strukturen der Lebenswelt* yang dialibahasakan ke dalam bahasa Inggris di tahun 1970 dengan judul *Reflection on the problem of relevance*.

Fenomenologi dari Alfred Schutz menekankan adanya hubungan antara pengetahuan dengan perilaku manusia sehari-hari. Manusia merupakan individu di dalam lingkungan sosial. Manusia memiliki tindakan individu yang terdiri dari *because motive* (motif sebab) karena *in order to motive* (motif tujuan yang ingin dicapai). Schutz sendiri berupaya menggabungkan fenomenologi transendental Husserl dengan konsepnya Weber mengenai *verstehen*.

Motif yang menjadi tujuan, jelas berorientasi kepada suatu keadaan pada masa yang akan datang dimana aktor berkeinginan untuk mencapainya melalui beberapa tindakan yang merujuk pada masa yang akan datang dan harapannya. Schutz selanjutnya menjelaskan bahwa melihat ke depan pada masa yang akan datang merupakan hal yang esensial bagi konsep tindakan. Tindakan adalah perilaku yang diarahkan untuk mewujudkan tujuan pada masa yang akan datang yang telah direncanakan. Kalimat tersebut sebenarnya mengandung makna juga bahwa seseorang memiliki masa lalu sebagai bahan untuk menentukan masa depan. Dengan demikian tujuan tindakan memiliki elemen ke masa depan dan masa lalu (Kuswarno, 2009).

Motif menjadi sebab merujuk kepada suatu keadaan di masa lampau dengan melihat pengalaman dan pengetahuan sebelumnya yang kemudian mengakibatkan mereka mengambil tindakan. Dalam wujud tindakan, tindakan aktor akan lebih sering dianalisa karena motif tujuan dan bukan motifnya yang menjadi sebab. Schutz menggali makna subjektif dengan konsep hubungan sebab akibat sehingga benar-benar menemukan motif asli yang mendasari tindakan individu (Kuswarno, 2009).

Konsep Schutz mengenai dunia sosial sesungguhnya dilandasi oleh kesadaran (*consciousness*) karena menurutnya di dalam kesadaran itu terdapat hubungan antara

orang (orang-orang) dengan objek-objek. Dengan kesadaran itu pulalah kita dapat memberi makna atas berbagai objek yang ada. Tindakan sosial yang dimaksudkan oleh Schutz sebenarnya merujuk kepada konsepnya Weber terkait dengan memahami motif, makna tujuan tindakan manusia dan upaya memahami (*verstehen*). Sementara itu konsep intersubjektivitas Husserl juga sangat kental terasa. Di mana intersubjektivitas dianggap oleh Schutz sebagai suatu konsep atau model yang ideal yang menggambarkan pengetahuan atau pengalaman kita di dalam dunia keseharian. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mampu mengkonstruksi makna dan konsep-konsep dalam kerangka intersubjektivitas (Kuswarno, 2009).

Bagi Schutz, pengetahuan mengenai dunia sosial itu merupakan pengetahuan yang sifatnya inderawi belaka dan tidak lengkap, tidak akan pernah utuh, karena kemampuan indera manusia dalam menyerap pengetahuan itu memang memiliki keterbatasan. Fenomenologi memang memfokuskan pada pemahaman dan pemberian makna atas berbagai tindakan yang dilakukan seseorang atau orang lain di dalam kehidupan keseharian sehingga fenomenologi memang merupakan pengetahuan yang sangat praktis serta bukan merupakan pengetahuan yang sifatnya intuitif dan metafisis.

Teori dari Schutz mengenai motif sebab dan motif tujuan yang ingin dicapai, menggambarkan makna tindakan yang dilakukan individu atas dasar realitas subjektif mereka masing-masing. Teori tersebut sesuai dengan paradigma berfikir definisi sosial yang mengatakan jika individu memiliki kekuatan aktif dan kreatif dalam setiap tindakan. Perspektif teori fenomenologis juga mampu menjelaskan makna tindakan dengan mengetahui latar belakang dan tujuan tindakan, artinya tidak berdiri sendiri.

Teori Pilihan Rasional

Menurut Coleman, sosiologi memusatkan perhatian pada sistem sosial, dimana fenomena makro harus dijelaskan oleh faktor internalnya, khususnya oleh faktor individu. Alasan untuk memusatkan perhatian pada individu dikarenakan intervensi untuk menciptakan perubahan sosial. Sehingga, inti dari perspektif Coleman ialah

bahwa teori sosial tidak hanya merupakan latihan akademis, melainkan harus dapat mempengaruhi kehidupan sosial melalui intervensi tersebut. Fenomena pada tingkat mikro selain yang bersifat individual dapat menjadi sasaran perhatian analisisnya. Interaksi antar individu dipandang sebagai akibat dari fenomena yang mengemuka di tingkat sistem, yakni, fenomena yang tidak dimaksudkan atau diprediksi oleh individu.

Intervensi merupakan sebuah campur tangan yang dilakukan oleh seseorang, dua orang atau bahkan yang dilakukan oleh Negara. Dari adanya intervensi tersebut lah yang kemudian diharapkan mampu menciptakan sebuah perubahan sosial. Individu memang memegang peranan yang sangat penting di dalam sebuah sistem sosial. Karena pada dasarnya, individu lah yang menentukan berjalan tidaknya suatu sistem tersebut. Bahkan sebelum sistem itu terbentuk, dari tiap individu lah yang dikumpulkan dan dijadikan satu kemudian disusun untuk menghasilkan sebuah sistem.

Teori pilihan rasional Coleman ini tampak jelas dalam gagasan dasarnya bahwa tindakan perseorangan mengarah pada suatu tujuan dan tujuan tersebut adalah tindakan yang ditentukan oleh nilai atau preferensi (pilihan). Coleman menyatakan bahwa memerlukan konsep tepat mengenai aktor rasional yang berasal dari ilmu ekonomi yang melihat aktor memilih tindakan yang dapat memaksimalkan kegunaan ataupun keinginan serta kebutuhan mereka. Ada dua unsur utama dalam teori Coleman, yaitu aktor dan juga sumber daya.

Sumber daya ialah setiap potensi yang ada atau bahkan yang dimiliki. Sumber daya tersebut dapat berupa sumber daya alam, yaitu sumber daya yang telah disediakan atau potensi alam yang dimiliki dan juga sumber daya manusia, yaitu potensi yang ada dalam diri seseorang. Sedangkan aktor ialah seseorang yang melakukan sebuah tindakan. Dalam hal ini ialah individu yang mampu memanfaatkan sumber daya dengan baik yaitu aktor.

Aktor dianggap sebagai individu yang memiliki tujuan, aktor juga memiliki suatu pilihan yang bernilai dasar yang digunakan aktor untuk menentukan pilihan yaitu menggunakan pertimbangan secara mendalam berdasarkan kesadarannya, selain itu

aktor juga mempunyai kekuatan sebagai upaya untuk menentukan pilihan dan tindakan yang menjadi keinginannya. Sedangkan sumber daya adalah dimana aktor memiliki kontrol serta memiliki kepentingan tertentu, sumber daya juga sebagai sesuatu yang dapat dikendalikan oleh aktor.

Coleman juga menjelaskan mengenai interaksi antara aktor dengan sumber daya ke tingkat sistem sosial. Basis minimal untuk sistem sosial adalah tindakan dua orang aktor, dimana setiap aktor mengendalikan sumber daya yang menarik perhatian bagi pihak lain. Aktor selalu mempunyai tujuan, dan masing-masing bertujuan untuk memaksimalkan wujud dari kepentingannya yang memberikan ciri saling tergantung pada tindakan aktor tersebut.

Pada kehidupan nyata, Coleman mengakui bahwa individu tidak selalu bertindak atau berperilaku rasional. Tetapi dalam hal ini akan sama saja apakah seorang aktor dapat bertindak dengan tepat menurut rasionalitas seperti yang biasa dibayangkan ataupun menyimpang dari cara-cara yang diamati. Tindakan rasional individu dilanjutkan dengan memusatkan perhatian pada hubungan mikro-makro, ataupun bagaimana cara hubungan tindakan individual menimbulkan perilaku sistem sosial. Teori pilihan rasional berangkat dari tujuan atau maksud aktor, tetapi pada teori ini memiliki pandangan terhadap dua pemaksa utama tindakan. Pertama adalah keterbatasan sumber daya, bagi aktor yang mempunyai sumber daya besar, maka pencapaian tujuan cenderung lebih mudah. Hal ini berkorelasi dengan biaya, pemaksa utama, dan yang kedua adalah tindakan aktor individual, tindakan aktor individual disini adalah lembaga sosial. Teori pilihan rasional ini menekankan bahwa aktor menjadi kunci terpenting di dalam melakukan sebuah tindakan. Aktor disini bisa dikatakan sebagai individu atau Negara yang melakukan suatu tindakan untuk mencapai kepentingannya dan berusaha memaksimalkan kepentingannya. Hal tersebut dilakukan oleh aktor dengan cara mengambil atau memilih suatu pilihan yang dianggap membawa hasil untuk mencapai kepentingannya tersebut. Sebagai contoh, jika pilihan 1 dianggap lebih penting dan lebih bermakna dari pada pilihan 2, dan 3, maka aktor akan memilih pilihan 1.

Aktor disini ialah individu, yaitu individu yang melakukan sebuah tindakan. Aktor tersebut dapat mengatur dirinya sendiri, karena aktor tahu apa yang ia mau dan yang harus dilakukan. Teori pilihan rasional merupakan alat untuk berpikir logis, berfikir rasional, didalam membuat suatu keputusan. Sama halnya dengan para kaum rebahan yang memilih suatu pilihan yang dianggap paling rasional (sesuai dengan akal) dibandingkan dengan pilihan-pilihan lainnya untuk tetap dapat mempertahankan hidupnya dan menyambung kehidupannya. Strategi atau cara yang diambil merupakan suatu hal yang telah dipikirkan dan dipertimbangkan sebelumnya hingga pada akhirnya menjadi suatu keputusan yang dipandang sangat rasional.

Tindakan seseorang pastinya bukan tanpa alasan atau dapat dikatakan memiliki suatu alasan tertentu. Begitu pula dengan remaja milenial kaum rebahan di Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto yang tentunya memiliki suatu alasan tertentu dalam memilih strategi untuk melakukan aktivitas sehari – hari. Menurut Coleman, dalam teori pilihan rasional menjelaskan bahwa seseorang melakukan suatu tindakan dengan memanfaatkan suatu barang atau sumber daya untuk memenuhi tujuannya. Inti dari teori pilihan rasional ada dua, yaitu aktor dan sumber daya. Aktor disini ialah para kaum rebahan, sedangkan sumber daya ialah teknologi atau gadget. Akan tetapi, sumber daya lain yang kemudian dijadikan oleh kaum rebahan sebagai strategi untuk melakukan aktivitas sehari – hari ialah media sosial.

Secara umum teori pilihan rasional teori pilihan rasional mengasumsikan bahwa tindakan manusia mempunyai maksud dan tujuan yang dibimbing oleh hirarki yang tertata rapi oleh preferensi. Dalam hal ini rasional berarti:

- i. Aktor melakukan perhitungan dari pemanfaatan atau preferensi dalam pemilihan suatu bentuk tindakan.
- ii. Aktor juga menghitung biaya bagi setiap jalur perilaku.
- iii. Aktor berusaha memaksimalkan pemanfaatan untuk mencapai pilihan tertentu.

1.6 METODE PENELITIAN

1.6.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang mencoba memahami motif individu Kaum Rebahan serta secara lebih mendalam fenomena Kaum Rebahan remaja milenial. Metode penelitian kualitatif dipilih agar dapat mendeskripsikan dan melakukan pembahasan mendalam tentang fenomena kaum rebahan yang terjadi. Penelitian kualitatif digunakan untuk menghasilkan data deskriptif melalui kata-kata yang diungkapkan secara lisan serta melalui pengamatan tingkah laku dari orang-orang yang diteliti.

Dalam upaya untuk menggali lebih dalam tentang motif Kaum Rebahan. Peneliti memakai pendekatan Fenomenologi, Fenomenologi menggunakan alat yang disebut dengan metode *verstehen* untuk menggambarkan secara detail tentang bagaimana kesadaran itu berjalan dengan mestinya. Dalam melakukan *verstehen*, peneliti harus masuk dalam pikiran subjek yang diteliti. Oleh karena itu, fenomenologi harus menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan melakukan pengamatan secara partisipan wawancara yang mendalam (agar mampu menyimak orientasi subjek atau dunia kehidupan dari subjek penelitian), melakukan analisis dari kelompok kecil dan memahami keadaan sosial agar mengetahui kehidupan sehari-hari dan bagaimana rutinitas itu berlangsung (Basrowi dan Soeyono, 2004).

1.6.2 Setting Sosial dan Subjek Penelitian

Penelitian ini secara umum dilakukan di Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto. Namun dalam pelaksanaannya sangat fleksibel dan tidak berdasarkan tempat tertentu karena subjek penelitian (Kaum Rebahan) realitasnya adalah terdiri dari berbagai macam latar belakang. Peneliti menentukan subyek penelitian pada remaja milenial penganut budaya kaum rebahan. Kaum rebahan sebagai subjek penelitian yang ditemukan peneliti umumnya adalah *gamers*, secara umum mereka melakukan kegiatan produktif dengan bermain game, tetapi yang menjadi variasi dalam penelitian ini adalah bagaimana mereka memanfaatkan game tersebut untuk melakukan mendapatkan keuntungan dan kelanjutan pendidikan yang mereka tempuh saat ini.

1.6.3 Teknik Penentuan Informan

Penentuan informan peneliti menggunakan teknik *purposive* karena subjek informan yang diteliti harus mempunyai pengetahuan yang matang tentang Kaum Rebahan. Sebelumnya, kriteria orang yang dapat di jadikan calon informan subjek, yaitu orang-orang yang melakukan sebagian besar kegiatan sehari – harinya di dalam rumah atau jarang melakukan aktivitas di luar rumah. Dalam penelitian ini telah ditetapkan 4 informan dengan kriteria lulusan SMA keatas, dan semua informan yang ditetapkan oleh peneliti adalah laki – laki. Hal ini dikarenakan terbatasnya informasi peneliti terkait perempuan yang menganut budaya rebahan.

Adapun informan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ;

a. ASE

ASE adalah pemuda berusia 24 tahun lulusan SMA favorit di Mojokerto, ASE memutuskan untuk tidak melanjutkan kuliah karena kesibukannya sebagai programmer, namun masih memiliki keinginan untuk bersekolah lagi. ASE adalah anak pertama dari 4 bersaudara dan berasal dari keluarga yang mampu. Kegiatan sehari – hari ASE yaitu bergelut di depan komputer sebagai freelancer programmer, dari pekerjaan tersebut telah membuahkan hasil yaitu dapat merenovasi rumah sendiri dan membeli motor baru.

b. YSS

YSS adalah seorang pemuda berusia 24 tahun lulusan salah satu SMA Negeri di Mojokerto, lahir sebagai anak bungsu dari 2 bersaudara, memiliki kegiatan sehari memandang komputer sebagai petani game online. Pernah kuliah di salah satu Universitas Negeri namun harus berhenti karena terlalu sibuk dengan kegiatannya sebagai petani game online. YSS mengaku menyesal dan berusaha untuk kuliah lagi dengan hasil dari bertaninya tersebut .

c. NY

NY adalah seorang pemuda berusia 25 tahun lulusan salah satu SMK Negeri di Mojokerto, NY mengaku tidak ingin melanjutkan pendidikannya, karena ingin langsung mencari kerja dengan kemampuan yang didapat dari SMK, namun bencana covid 19 memaksa beliau untuk resign dari pekerjaannya sebagai buruh pabrik sehingga dalam satu tahun terakhir ini melakukan kegiatan sehari – hari sebagai penjual akun *reroll* game gacha. Dari pekerjaan tersebut NY mengaku cukup untuk kebutuhan sehari – hari, namun NY masih berusaha untuk mencari pekerjaan lagi.

d. DNK

DNK adalah mahasiswa salah satu Universitas Negeri di Surabaya. Kegiatan sehari – harinya selain kuliah adalah sebagai joki game online, DNK menggeluti bidang ini pada dasarnya dia mengaku ahli dalam berbagai macam game sehingga berinisiatif untuk membuka jasa joki ditengah maraknya perkembangan game saat ini. Game tersebut termasuk berbagai genre dari RPG (Role-playing Game), FPS (First-person Shooter), hingga MOBA (Multiplayer online battle arena).

1.6.4 Teknik Pengumpulan Data

a. Indepth Interview (Wawancara Mendalam)

Dalam upaya mengumpulkan data peneliti melakukan Wawancara tatap muka dengan informan dan menanyakan beberapa pertanyaan yang telah disusun sebelumnya dalam pedoman wawancara yang digunakan untuk membantu peneliti dalam melakukan wawancara agar bahasan yang ditanyakan tidak melebar dari topik.

b. Observasi

Observasi yang peneliti lakukan adalah dengan cara turun ke lapangan. Dalam observasi peneliti mengumpulkan data dengan cara observasi partisipatif pasif untuk mengetahui lebih jelas tentang kaum rebahan remaja milenial. Dalam hal ini peneliti datang di tempat kegiatan subjek yang diteliti, juga terlibat dalam beberapa kegiatan tersebut.

c. Studi Pustaka / Literatur

Dilakukan untuk mendapatkan data-data sekunder dalam mengumpulkan data yaitu berupa penelitian yang mungkin berkaitan. Dalam hal ini peneliti mendapatkan data dari melalui buku-buku pendukung, internet, dan media social grup serta beberapa fanspage yang terkait.

1.6.5 Teknik Analisis

Dalam menganalisis data, peneliti telah melakukan proses transkrip dan *editing* terlebih dahulu untuk mengetahui kecukupan data yang didapatkan. Ketika data belum mencukupi, maka dilakukan pengumpulan data lagi. Dan jika terdapat data yang tidak berkesinambungan maka perlu *cross-check* ulang, baik dengan melakukan observasi lebih lanjut maupun wawancara. Setelah data terkumpul dan mencukupi, selanjutnya data disusun dalam bentuk transkrip dan diklasifikasikan atau *mapping* data yang sejenis/kategori yang sama. Data yang sudah diklasifikasikan kemudian dijelaskan secara sistematis berdasarkan masing-masing kategori dan diinterpretasi sampai pada tahap kesimpulan. Berikut adalah pedoman wawancara dalam penelitian ini ;

Konsep	Indikator	Item Pertanyaan
Pemaknaan Diri	Idealisme pemuda	1. Bagaimana anda memaknai diri anda sebagai pemuda milenial revolusi industri 4.0?
	Prestasi	1. Bagaimana pandangan anda tentang pemuda yang harus memiliki prestasi? 2. Sejauh ini prestasi apa yang pernah anda capai? 3. Adakah prestasi yang ingin anda capai dalam masa dekat atau dalam jangka panjang?

	Sosial	1. Menurut anda perlukah pemuda aktif dalam kegiatan masyarakat? 2. Dalam 3 bulan terakhir hal – hal apa yang anda ketahui terjadi di Indonesia (bencana, berita dll) 3. Dimana tempat anda menghabiskan waktu paling banyak sehari – hari dan dengan siapa anda menghabiskan waktu dan apa yang anda lakukan? 4. Apakah anda pernah aktif di suatu organisasi? Jika ya kenapa anda memilih organisasi tersebut, jika tidak mengapa anda memilih tidak aktif dalam organisasi apapun?
	Karir	1. Anda ingin bekerja di bidang apa? 2. Mengapa memilih bidang tersebut? 3. Apa yang anda siapkan untuk berkarir di bidang tersebut?
Aktualisasi Diri	Aktivitas akademik	1. Apakah saat ini anda masih melakukan study? 2. Mengapa anda memilih jurusan tersebut? 3. Apakah pilihan jurusan study tersebut dapat membantu anda dalam karir di masa depan?

		4. Apakah anda ingin melanjutkan study ke jenjang yang lebih tinggi? Jelaskan
	Aktivitas Sosial	1. Apakah anda terlibat dalam organisasi sosial? 2. Apakah anda mendengar bencana alam akhir – akhir ini? Apakah anda turut membantu? 3. Apakah anda mengetahui platform crowdfunding misal kitabisa, lembaga penyalur bantuan aksi cepat tanggap? 4. Apakah anda memiliki sesuatu yang bisa digunakan untuk membantu korban bencana alam? 5. Apakah anda ikut dalam kerja bakti atau kegiatan disekitar?
	Aktivitas Ekonomi	1. Apakah anda sudah bekerja sekarang? Jika belum sumber pendapatan anda darimana? 2. Berapa pendapatan anda dalam satu bulan? Alokasi terbesar pendapatan untuk apa? 3. Apakah ada sesuatu yang ingin anda beli? Mengapa anda ingin memiliki hal tersebut?
	Interaksi Sosial	1. Bagaimana anda berinteraksi dengan keluarga, terutama orang tua?

		2. Apakah anda pernah membicarakan keluhan kesah anda kepada orang tua? 3. Siapa yang sering anda ajak komunikasi dalam keluarga? 4. Pembicaraan seputar apa yang anda lakukan ketika berinteraksi dengan keluarga? 5. Bagaimana intensitas anda berinteraksi dengan keluarga? 6. Bagaimana interaksi anda dengan tetangga?
--	--	---