

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media sosial mengubah seseorang untuk melakukan komunikasi, karena dengan adanya media sosial membuat konektivitas seseorang semakin cepat dan mudah. Seperti media sosial *Tinder* yang membantu memudahkan seseorang dalam mencari pasangan layaknya biro jodoh atau kontak jodoh. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, arti biro jodoh sendiri badan usaha jasa untuk menjodohkan pria atau wanita, dengan maksud tempat untuk membantu seseorang dalam mencari pasangan hidupnya.

Aplikasi *Tinder* memudahkan masyarakat untuk mencari pasangannya yang sebelumnya memiliki keterbatasan waktu dan sifat yang sulit untuk berinteraksi langsung kepada lawan jenis. Aplikasi pencari jodoh seperti *Tinder* menjadi solusi bagi masyarakat yang ini menemukan pasangan. Aplikasi ini memungkinkan adanya kegiatan interaksi antara para penggunanya yang ingin menemukan pasangan. Dalam melakukan interaksi, dua orang pengguna akan melakukan komunikasi atau praktik-praktik penyampaian pesan.

Hardiansyah, Kusnadi, & Erna Rochiyati (2014) mengatakan tindakan interaksi yang membutuhkan komunikasi disebut interaksi komunikatif. Interaksi komunikatif ini terdiri di antara dua pihak yang melibatkan pengetahuan kebudayaan, isi pesan yang melibatkan pertukaran bahasa verbal maupun nonverbal. Interaksi komunikatif juga memiliki tujuan interaksi.

Dalam konteks pasangan yang berkenalan melalui aplikasi *Tinder*, interaksi komunikatif itu melibatkan dua pengguna bertukar bahasa verbal dan nonverbal menggunakan saluran atau media komunikasi. Tujuannya, yakni mendapatkan pasangan. Interaksi itu akan berlanjut atau berkembang ketika pasangan yang berkenalan melalui *Tinder* ini melakukan tatap muka dan meningkatkan intensitas interaksi melalui medium-medium lain yang bersifat pribadi seperti telepon atau aplikasi percakapan.

Banyak cerita yang dialami pengguna aplikasi Tinder seperti perjodohan yang dialami AI dan JM, AI perempuan berwarga negara Indonesia berusia 21 tahun dan pasangannya JM laki-laki berwarga negara Belanda berusia 26 tahun. Dalam hubungan ini mereka mengalami ketidak pastian karena kurangnya komunikasi verbal yang mereka lakukan, Ketidak pastian yang tinggi akan meningkatkan upaya untuk mencari informasi mengenai perilaku orang lain. Aksioma ini dapat dikaitkan pada beberapa tindakan AI dalam mengurangi ketidak pastian mengenai pasangannya. AI menyatakan bahwa ia telah melakukan upaya dari yang minim hingga yang menurutnya ekstrim. Jika bagi JM, untuk mencari tahu informasi mengenai AI cukup mencari nya di berbagai social media, lain halnya dengan AI. AI telah melakukan berbagai cara, diantaranya bertanya langsung ke JM, mencari akun JM di berbagai sosial media, menyamar sebagai orang lain dan mengobrol dengan JM, hingga berusaha membayar hacker untuk meng-hack akun email JM, agar dapat melihat kepada siapa saja JM berbicara. Dalam menjalani hubungan interaksi *interpersonal* diantara keduanya lebih cenderung kepada faktor *personal*. Semakin tinggi *uncertainty* yang dirasakan, semakin sedikit *self-disclosure* yang dilakukan. Peningkatan pada *uncertainty reduction* juga terjadi seiring meningkatnya *uncertainty*.

Karena adanya perkembangan teknologi dan komunikasi maka pencarian pasangan juga mengalami perkembangan yang membuat proses pencarian pasangan menjadi lebih bervariasi. Peneliti ingin memfokuskan mengenai bagaimana proses interaksi yang dilakukan selama pengguna aplikasi *Tinder* menggunakan aplikasi *Tinder* untuk mendapatkan pasangan. Menurut Munir, ada lima elemen atau teknologi utama dalam multimedia interaktif, yaitu: teks, grafik, audio, video, dan animasi. Setiap elemen ini memiliki perannya masing-masing dalam mewujudkan suatu informasi yang menarik dan berkesan (Prastowo, 2018: 94). Sama halnya dengan pengguna aplikasi *Tinder*, pengguna dapat melakukan interaksi dengan pengguna lain melalui fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi *Tinder* seperti mengirim pesan pada pengguna lain, dan memilih pengguna lain dengan cara menggeser (*swipe*) ke kanan jika suka, dan geser (*swipe*) ke kiri untuk menolak pengguna *Tinder* lainnya.

Tinder hadir sebagai sarana untuk menjalin pertemanan atau kencan dari seluruh belahan dunia untuk membuat koneksi baru. *Tinder* merupakan aplikasi media sosial yang berbasis kencan *online* yang sekarang sedang populer ditengah masyarakat millennial ialah mereka yang berusia 20-40 tahun. Antaranews melansir bahwa aplikasi baru bantu para lajang mencari teman kencan (diakses 11 Januari 2019). Millennial ini mendominasi sekitar 84,75 juta dari total penduduk indonesia yang sebanyak 258 juta, dan itu artinya sebanyak hampir 32% penduduk indonesia adalah generasi millennial. Bahkan penduduk muda (generasi millennial) mencapai lebih dari 40% di DKI Jakarta (Ali & Purwandi, 2016: 13). Tentu *Tinder* bukan satu-satunya aplikasi media sosial untuk mencari pasangan ada beberapa aplikasi yang di rancang sama bertujuan untuk mencari pasangan seperti Beetalk, Ok Cupid, DOWndating, Lavoo, Badoo, Momo, Tantan dan masih banyak lagi.

Menurut *website* resmi *Tinder*, *Tinder* menawarkan dua pilihan prabayar yaitu *Tinder Plus*, *Tinder Gold* (diakses 11 Januari 2019), Jika seseorang menggunakan *Tinder Plus* menyukai tanpa batas sehingga dapat menggeser kekanan (*love/like*) sebanyak yang diinginkan, dapat mengobrol dengan pasangan dari belahan dunia manapun, *rewind* untuk mengulang geser yang tidak disengaja, satu *boost* setiap bulan untuk menjadi salah satu profil terbaik diwilayah pengguna selama 30 menit, dan tambahan *super like*. Dan untuk *Tinder Gold* mendapatkan akses eksklusif ke fitur yang menyukai pengguna, yang membuat pengguna dapat melihat orang yang menyukai sebelum digeser kekanan (*love/like*). Jika pengguna tidak ingin menggunakan *Tinder Plus* atau *Tinder Gold* karena prabayar *Tinder* juga dapat diakses dengan *Free*, hanya saja *Tinder Free* diberikan batasan untuk menyukai pengguna lainnya, dan kita tidak dapat *merewind* untuk mengulang yang tidak sengaja tergeser. Jika pengguna sama-sama menggeser kekanan (*love/like*) maka akan *match* dan dapat memulai kencan *online*.

Aplikasi *Tinder* didirikan oleh Sean Rad, Jonathan Badeen dan Justin Matten, dan diluncurkan pada tahun 2012. Mereka menyebutkan bahwa *Tinder* merupakan inovasi baru dalam mencari relasi terutama dalam mencari pasangan. Itu yang membuat aplikasi *Tinder* menjadi berbeda dari aplikasi lainnya. Media sosial *Tinder* dapat diunduh (*download*) secara gratis, yang mana aplikasi *Tinder* berkerja dengan mengandalkan sistem satelit navigasi yang dapat mengatur jarak

dan lokasi tertentu.

Jurnal *The Impact of Emotionality and Self-disclosure on Online Dating Versus Traditional Dating* menjelaskan bahwa *online dating* berbeda dengan *tradisional dating* karena pada dasarnya *tradisional dating* melalui proses pendekatan yang bermula dengan kedekatan *special* dan daya tarik fisik, berlanjut dengan mencari tau kesamaan satu sama lain, lalu pengungkapan diri pribadi. Jika memulai dengan *online dating* biasanya dimulai dengan interaksi secara *online*, melakukan pengungkapan diri, setelah merasa cocok keduanya memutuskan untuk bertatap muka. Dalam proses kencan *online* yang terpenting adalah interaksi *online* dan bagaimana keduanya dapat berkomunikasi dengan baik (Rosen, Cheever, Cummings, & Felt, 2007: 2126)

Berbagai penelitian mengenai situs pencarian jodoh (*dating online*) sudah banyak dilakukan, yang pertama penelitian yang dilakukan oleh Tessa Novala Putri, Iis Kurnia Nurhayati dan Indra N.A Pamungkas 2015. Dengan judul “Motif pria pengguna *Tinder* sebagai jejaring sosial pencarian jodoh (Studi virtual etnografi mengenai motif pengguna *tinder*)” tujuan dari penelitian ini mengungkap motif yang mendasari para pria pengguna untuk menggunakan *Tinder*. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa pengguna aplikasi *Tinder* untuk menggunakan aplikasi ini didasari atas meniru orang-orang di lingkungan sosialnya, mengisi kegiatan di waktu kosong dengan aplikasi *Tinder*, menunjukkan eksistensi di depan pengguna lain, keinginan untuk mempertahankan identitas dirinya, mencari perhatian lawan jenis untuk memperoleh suatu hubungan, mencari teman mengobrol untuk mereduksi tegangan, serta keinginan memperoleh penghargaan oleh lingkungan sekitarnya.

Yang kedua penelitian yang dilakukan oleh Merry Fridha, dan Meria octaviani 2016. Dengan judul “Kontruksi makna kencan di situs pencarian jodoh *Tinder* (Studi fenomenologi pada pria pengguna *Tinder* di Jakarta)” tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana konstruksi makna kencan di situs pencarian jodoh *Tinder*. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa pria pengguna aplikasi *Tinder* di Jakarta melakukan kencan *online* di aplikasi pencarian jodoh atas dasar mengisi waktu luang, media hiburan, bak membeli barang melalui

online shop.

Yang ketiga Penelitian yang dilakukan oleh Feby Febrina 2014. Dengan judul “Fenomena *online dating* (Studi pada perempuan muda di Jakarta)” tujuan dari penelitian ini untuk melihat bagaimana pelaku *online dating* mengurangi ketidakpastian dalam menjalankan komunikasi hubungan interpersonalnya. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa atraksi *interpersonal* diantara keduanya lebih cenderung kepada faktor *personal*. Semakin tinggi *uncertainty* yang dirasakan, semakin sedikit *self-disclosure* yang dilakukan. Peningkatan pada *uncertainty reduction* juga terjadi seiring meningkatnya *uncertainty*.

Namun terdapat pula perbedaan didalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu jika penulis memfokuskan mengenai bagaimana proses interaksi yang dilakukan selama pengguna aplikasi *Tinder* menggunakan aplikasi *Tinder* untuk mendapatkan pasangan. Sedangkan penelitian yang pertama memfokuskan apa saja motif pria dalam menggunakan aplikasi *Tinder*, yang kedua memfokuskan bagaimana konstruksi makna kencan menurut pria pengguna *Tinder*, dan terakhir memfokuskan bagaimana pelaku *online dating* mengurangi ketidakpastian.

Menurut (Nasrullah, 2015: 11) media sosial adalah tempat yang menggunakan internet yang memungkinkan pengguna mempresentasikan dirinya dapat berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Rorimpandey & Kalangi, 2016: 3), begitupun dengan aplikasi *Tinder* pengguna dapat mempresentasikan dirinya untuk membuat pengguna lain tertarik terhadap dirinya sehingga terjadi komunikasi interaksi dan membentuk ikatan sosial secara virtual.

Karena adanya perkembangan teknologi dan komunikasi maka pencarian pasangan juga mengalami perkembangan yang membuat proses pencarian pasangan menjadi lebih bervariasi. Peneliti ingin memfokuskan mengenai bagaimana proses interaksi yang dilakukan selama pengguna aplikasi *Tinder* menggunakan aplikasi *Tinder* untuk mendapatkan pasangan yang dikaitkan dengan Komunikasi Antar pribadi (*Interpersonal*) dan teori Firo (*Fundamental Interpersonal Relationship Orientation*), “Firo Wiliam C. Schutz (1958, 1992)

integrated the need for affiliation, intimacy, and power in his fundamental Interpersonal relations orientation theory, of FIRO (rhymes with "I row"). Schutz identified three basic needs that can be satisfied when we are in groups. Inclusion- the desire to part of a group and to be accepted by a group- is similar to the need for affiliation. The second motive, control, corresponds to the need for power; it is the need to guide the group by organizing and maintaining the group's processes. Affection, or openness, is the desire to experience warm, positive-relations with others, which is similar to the need for intimacy" Firo Wiliam C. Schutz (1958, 1992) mengintegrasikan kebutuhan untuk afiliasi, keintiman, dan kekuasaan dalam teori orientasi hubungan interpersonal fundamentalnya, dari FIRO (berirama dengan "I row"). Schutz mengidentifikasi tiga kebutuhan dasar yang dapat dipenuhi ketika kita berada dalam kelompok. Inklusi- keinginan untuk menjadi bagian dari suatu kelompok dan untuk diterima oleh suatu kelompok- mirip dengan kebutuhan untuk afiliasi. Motif kedua, kontrol, sesuai dengan kebutuhan akan kekuatan; itu adalah kebutuhan untuk membimbing kelompok dengan mengatur dan memelihara proses kelompok. Kasih sayang, atau keterbukaan, adalah keinginan untuk mengalami hubungan yang hangat dan positif dengan orang lain, yang mirip dengan kebutuhan untuk keintiman (Forsyth, 2006: 106)

Sejalan dengan penelitian ini bahwa pengguna aplikasi *Tinder* membutuhkan tiga tahap yaitu tahap *inclusion*, memasukan keinginan untuk mengetahui lebih jauh pengguna lain dengan melakukan komunikasi antarpribadi secara *intens*, yang kedua *control*, memelihara komunikasi antar pengguna aplikasi *Tinder* agar hubungan komunikasi terjalin dengan baik, dan ketiga *affection*, tahap dimana hubungan komunikasi antar pengguna menjadi lebih intim.

Untuk mengkaji permasalahan tersebut tentu di dukung oleh fakta yang valid. Oleh karena itu, penulis mengadakan penelitian dengan obyek penelitian di Jakarta yang berumur 20-30 tahun, karena seperti pemaparan diatas pengguna aplikasi media sosial berbasis kengan *online* tertinggi pada generasi millennial, millennial sendiri di indonesia hampir mencapai 32% dan di Jakarta mencapai lebih dari 40%, dengan menggunakan konsep komunikasi antarpribadi dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Kemudian penulis melakukan pengumpulan data menggunakan metode wawancara

baku terbuka yang menggunakan daftar pertanyaan bersifat baku cara menyajikannya pun sama untuk setiap responden, observasi, studi pustaka, dokumentasi, analisis data.

Penelitian ini pada awalnya bermula dari ketertarikan penulis terhadap berita-berita yang ada tentang aplikasi *dating online* khususnya aplikasi *Tinder*. Karena hal itu penulis ingin melihat bagaimana proses interaksi yang dilakukan selama pengguna aplikasi *Tinder* menggunakan aplikasi *Tinder* untuk mendapatkan pasangan, khususnya generasi millennial di Jakarta yang aktif menggunakan media sosial. Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti ***Interaksi Komunikatif Pasangan Yang Berkenalan Melalui Aplikasi Tinder (Studi Deskriptif di Jakarta)***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah: **Bagaimana Proses Interaksi Yang Dilakukan Selama Pengguna Aplikasi *Tinder* Menggunakan Aplikasi *Tinder* Untuk Mendapatkan Pasangan.**

1.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang sudah dijabarkan diatas oleh peneliti, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian: *Bagaimana proses interaksi yang dilakukan pengguna aplikasi *Tinder*?*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui bagaimana proses interaksi yang dilakukan pengguna aplikasi *Tinder* untuk mendapatkan pasangannya.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan

menambah kajian ilmu komunikasi, tentang bagaimana proses interaksi yang dilakukan pengguna aplikasi *Tinder* untuk mendapatkan pasangannya. Serta memberikan kontribusi bagi peneliti-peneliti sejenis untuk rekan mahasiswa dimasa yang akan datang.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai aplikasi *Tinder*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran terhadap bagaimana proses interaksi komunikasi yang dilakukan pengguna aplikasi *Tinder* untuk mendapatkan pasangan.

