

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pola merupakan model atau pedoman yang tersusun merancang sesuatu dan kemudian menghasilkan sesuatu pula. Sementara itu pola komunikasi diartikan sebagai serangkaian pilihan mengenai panduan yang akan digunakan dalam melakukan komunikasi, dimana pada prosesnya melibatkan hubungan antara dua orang atau lebih dan bertujuan pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami.

Pola komunikasi pada dasarnya terbagi menjadi berbagai macam, salah satunya adalah pola komunikasi dua arah atau timbal balik (*Two-way traffic communication*). Pola komunikasi ini berarti komunikator dan komunikan saling bertukar fungsi dalam menjalani fungsinya. Namun pada dasarnya yang akan memulai percakapan adalah oleh komunikator utama, yang memiliki tujuan tertentu melalui proses umpan balik.

Komunikasi merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Komunikasi adalah sebuah proses penyampaian pesan dari *komunikator* kepada *komunikan* baik secara langsung maupun tidak langsung. Lalu, dengan melakukan komunikasi, manusia dapat memahami apa yang akan disampaikan oleh *komunikan* baik menggunakan komunikasi *verbal* maupun *nonverbal*. Karena itu pesan yang akan disampaikan harus jelas, agar

tidak terjadi kesalah pahaman. Salah satu jenis komunikasi yang frekuensi terjadinya cukup tinggi adalah ini komunikasi *interpersonal*. Komunikasi ini dapat di lakukan antara dua orang atau lebih. Komunikasi *Interpersonal* menurut DeVito (1976) merupakan pengiriman sebuah pesan dari *komunikator* kepada *komunikan* dengan adanya efek dan *feedback* yang langsung.

Perkembangan teknologi saat ini sudah menjadi kebutuhan masyarakat untuk memenuhi ataupun menggali informasi yang sedang ramai di perbincangkan pada kalangan masyarakat. Kini dengan adanya teknologi yang semakin hari semakin canggih dan di fasilitasi dengan *internet*, komunikasi pun dapat di lakukan dengan mudah. Dulu pada saat masyarakat belum mengenal teknologi, pesan yang ingin di sampaikan memerlukan waktu dalam penyampaiannya. Namun saat ini masyarakat bisa malakukan komunikasi tanpa harus bertemu secara langsung. Dengan perkembangan teknologi yang ada, maka semakin banyak pula kreatifitas masyarakat. Dengan cara membuat berbagai macam aplikasi yang bisa memudahkan masyarakat, untuk melakukan sebuah interaksi atau komunikasi dengan masyarakat lain. Aplikasi – aplikasi ini dapat dengan mudah dan gratis di unduh pada *platform* yang tersedia, sehingga saat ini masyarakat lebih mengandalkan komunikasi menggunakan aplikasi. Di mulai dengan menghubungi keluarga, teman, melakukan jual-beli, transportasi online, memesan makanan, dan bahkan mencari teman atau pasangan.

Penggunaan aplikasi kencan saat ini sedang marak di gunakan oleh masyarakat dari usia remaja hingga dewasa. Dengan kemajuan teknologi yang semakin hari semakin canggih, lalu di dukung dengan adanya *internet*. Maka sangat mendukung terhadap aktivitas pengguna aplikasi kencan. Salah satu aplikasi kencan tersebut adalah aplikasi Bumble, tentu saja Bumble bukan aplikasi kencan satu satunya yang hadir dan di gunakan oleh masyarakat. Hal ini dikuatkan oleh kutipan pada laman Business of Apps (6 September 2022) penggunaan aplikasi kencan di US yaitu Tinder 32%, Bumble 22%, Plenty of Fish 15%, Hinge 10%, Badoo 4%, Grindr 7%, OK Cupid 4%, Match 3%, Zoosk 2%. Sedangkan di Indonesia sendiri penggunaan aplikasi kencan menurut Databoks (24 Februari 2021) yaitu, Tinder 57,6%, Tantan 33,9%, OkCupid 18,8%, Taaruf ID 17,2%, BestTalk 13%, Grindr 12,2%, Setipe 10,7%, Bermuda 8,9%, Coffee Meets Bagel 8,1%, Paktor 3,7%, dan Bumble 16,8%.

Munculnya aplikasi ini telah mengubah urutan dalam pencarian pasangan. Pada saat pertemuan secara langsung biasanya akan diawali dengan tahapan pengenalan secara tatap muka, pendekatan dengan jangka waktu yang cukup lama, menjalin hubungan, dan jika menemukan kecocokan maka akan menjalin hubungan yang lebih serius yaitu menikah. Sebenarnya di Bumble pun bisa saja sampai ke jenjang pernikahan karena tidak banyak pengalaman masyarakat dari pengenalan hingga menikah. Namun tidak banyak pula pengguna aplikasi Bumble menggunakan kesempatan ini hanya untuk FWB (*Friend With Benefit*). Istilah FWB ini yaitu sebuah kondisi

dimana dua orang menjalani hubungan hanya untuk main – main dan lebih mendahulukan kepuasan fisik dibandingkan emosional.

Aplikasi Bumble di kenal sebagai aplikasi kencan yang ramah terhadap perempuan, karena menempatkan perempuan sebagai pengambil keputusan pertama. Menurut Whitney Wolfe Herd sebagai *CEO*, metode ini di lakukan untuk memberikan rasa aman terhadap perempuan yang sangat rentan mendapatkan perlakuan kekerasan atau bahkan pelecehan seksual melalui pesan – pesan yang di sampaikan oleh pengguna lain.

Sebenarnya aplikasi Bumble terlihat mirip dengan aplikasi kencan lainnya, akan tetapi aplikasi Bumble memiliki fitur yang berbeda. Karena ketika kita *match* dengan pengguna lain, perempuan lah yang akan mengirim pesan untuk pertama kalinya. Pengiriman pesan dapat di lakukan dengan mengirim *gift*, teks atau bahkan pertanyaan yang sudah tersedia di dalam fitur aplikasi tersebut. Dan lawan jenis memiliki waktu selama 24 jam untuk membalas, jika tidak membalas dalam kurun waktu 24 jam, maka akan kehilangan potensial untuk menghubunginya lagi. Jika benar – benar berharap mendapatkan jawaban dari lawan jenis, perempuan bisa melakukan *unmatch* sehingga suatu saat nanti bisa menemukan kembali.

Penggunaan aplikasi Bumble tidak lah sulit, melainkan sangat mudah karena kita tidak perlu melakukan registrasi yang mempersulit pengguna. Pengguna hanya melakukan *log in* menggunakan *Facebook* atau menggunakan nomor telepon, jika pengguna sudah memiliki akun dengan

kata sandi yang sudah di tetapkan, maka pengguna bisa langsung *log in* menggunakan akun yang sudah di miliki.

Ketika pengguna sudah *Log in*, maka pengguna akan mengikuti petunjuk yang harus diikuti agar segera terhubung dan bisa menggunakan sesuai dengan kebutuhan yang tersedia. Terdapat berbagai macam pilihan diantaranya hobi, pekerjaan, sekolah, pemilihan *gender*, lokasi, tinggi badan, dan lain sebagainya. Lalu penggunapun wajib memasang foto yang memperlihatkan wajah, pengguna bisa mengisi biodata sesuai dengan keinginan, Bahasa yang ingin di gunakan, dan bahkan pengguna bisa mentautkan nama *Instagram* dan *Spotify*.

Dilansir pada laman DMR (6 April 2022, *Bumble Statistics and Facts*), aplikasi kencan ini memiliki lebih dari 100 juta pengguna. Maka dari itu aplikasi ini sedang marak digunakan oleh masyarakat dari usia remaja hingga dewasa. Pada tahun 2017, sekitar 72% pengguna aplikasi *Bumble* berusia dibawah 35 tahun, dan lebih dari 91% pengguna diatas 22 tahun.

Sebenarnya penggunaan aplikasi *Bumble* ini mengutamakan pada proses interaksi sosial yang terjalin oleh sesama pengguna. Menurut C.P Chaplin dalam skripsi Dewi Rosita Sari, (2015) mengatakan bahwa Interaksi adalah suatu pertalian sosial antara individu sedemikian rupa sehingga individu yang lain bersangkutan saling mempengaruhi satu sama lain. Penggunaan aplikasi *Bumble* pun akan menimbulkan hubungan – hubungan tertentu, yaitu hubungan pertemana dan bahkan menjadi pasangan. Menurut

Soejono Sukanto dalam skripsi Dewi Rosita Sari, (2015) mengatakan bahwa hubungan adalah kesatuan yang terbuka dan ketergantungan antara satu sama lain.

Penelitian ini dilakukan dilingkungan Kp Gandok Desa Suntenjaya Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat, yang menggunakan cara lebih mudah dalam pencarian teman atau bahkan pasangan dengan menggunakan aplikasi pencarian jodoh yang dapat dengan mudah di akses. Lalu dengan adanya perkembangan teknologi dan komunikasi, maka pencarian teman atau bahkan pasangan juga mengalami perkembangan dalam proses pencarian menjadi lebih bervariasi.

Berawal dari hal ini, peneliti merasa bahwa remaja yang berada di Kp Gandok Desa Suntenjaya Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat, sangat tepat untuk di jadikan sebagai informan pada penelitian ini. Karena sesuai dengan banyaknya pengguna Aplikasi Bumble, dan sesuai dengan usia pengguna yaitu 20-30 tahun. Peneliti akan melakukan penelitian di Kp Gandok yang terbagi menjadi tiga RW, yaitu RW 01, RW 02, dan RW 15. Jumlah pemuda – pemudi pada RW 01 yaitu 45 orang , lalu dengan RW 02 berjumlah 60 orang, sedangkan dengan RW 15 berjumlah 25 orang. Pada Kp gandok ini RW 15 lah yang paling sedikit anggota keluarganya sehingga jumlah remaja atau pemuda – pemudi sedikit.

Peneliti memilih aplikasi Bumble karena melihat perkembangan media komunikasi yang sudah tidak biasa lagi. Yang dulunya masyarakat

tidak bisa secara mandiri menjalin relasi pertemanan, maka dengan adanya aplikasi Bumble dapat membantu masyarakat untuk berinteraksi baik hubungan pertemanan atau bahkan kencan. Dan dengan peneliti menganalisis aplikasi Bumble, maka peneliti dapat mengetahui bagaimana karakter seseorang dari cara ia berkomunikasi, terutama dalam komunikasi antarpersonal di lingkungan masyarakat. Jika dilihat dari kondisi sosial, hal ini dirasa sangat relevan untuk diteliti. Dengan demikian, peneliti memutuskan untuk mengangkat judul penelitian “**Pola Komunikasi Pengguna Aplikasi Bumble di Kp Gandok Desa Suntenjaya Kecamatan Lembang**”

1.2. Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1. Fokus Penelitian

Berdasarkan penuturan dan uraian diatas, maka yang akan menjadi fokus utama peneliti dalam skripsi ini merupakan “**Pola Komunikasi Pengguna Aplikasi *Bumble* di Kp Gandok Desa Suntenjaya Kecamatan Lembang**”

1.2.2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka peneliti memperoleh beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana tahap *orientasi* pengguna aplikasi *Bumble* dalam mencari teman atau bahkan pasangan?

2. Bagaimana tahap pertukaran peninjauan *afektif* pengguna aplikasi *Bumble* dalam mencari teman atau bahkan pasangan?
3. Bagaimana pertukaran *afektif* pengguna aplikasi *Bumble* dalam mencari teman atau bahkan pasangan?
4. Bagaimana pertukaran *stabil* pengguna aplikasi *Bumble* dalam mencari teman atau bahkan pasangan?

1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan sebagai syarat tujuan sidang strata satu (S1) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pasundan, Jurusan Ilmu Komunikasi dan tujuan lain penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tahap *orientasi* pengguna aplikasi *Bumble* dalam mencari teman atau bahkan pasangan.
2. Untuk mengetahui tahap pertukaran peninjauan *afektif* pengguna aplikasi *Bumble* dalam mencari teman atau bahkan pasangan.
3. Untuk mengetahui pertukaran *afektif* pengguna aplikasi *Bumble* dalam mencari teman atau bahkan pasangan.
4. Untuk mengetahui pertukaran stabil pengguna aplikasi *Bumble* dalam mencari teman atau bahkan pasangan.

1.3.2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu. Berkaitan dengan judul penelitian, maka penelitian ini menjadi kegunaan praktisi dan kegunaan teoritis, yang secara umum mampu memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi.

1.3.2.1. Kegunaan Praktisi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada khalayak umum, khususnya bagi para pengguna aplikasi *Bumble* yang akan melakukan pencarian teman atau bahkan pasangan. Membuka pandangan bahwasanya mencari pasangan melalui aplikasi *Bumble* berbeda dengan mencari teman atau pasangan secara langsung, jadi secara pola komunikasi hubungan lainnya. Ada juga sebagai dasar pemahaman lebih lanjut dalam memahami teori yang diperoleh, sehingga dapat dipahami secara praktisi bagaimana pola komunikasi yang berjalan dan tahapan-tahapannya. Dan juga peneliti mengharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan dari berbagai pihak yang berkepentingan terhadap topik yang di bahas dipenelitian ini.

1.3.2.2. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmiah dan menjadi bahan referensi bagi yang memiliki kepentingan untuk terus mengembangkan penelitian dalam ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang pola komunikasi interpersonal dalam mencari teman atau bahkan

pasangan. Dan juga hasil penelitian diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian dengan topik yang berkaitan dan berkesinambungan dalam penelitian ini, baik yang bersifat melanjutkan ataupun melengkapi.