

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan kemajuan di bidang media informasi dan teknologi pada saat ini telah berjalan begitu pesat, sehingga untuk mengubah pola perilaku seseorang dengan menggunakan media baru. Berbagai macam media untuk berkomunikasi pun hadir untuk memudahkan manusia berinteraksi. Penyampaian informasi menjadi cepat dan mudah didapatkan oleh semua orang tidak peduli seberapa jauh dan letak tempat tinggal orang tersebut. Contoh berkembangnya teknologi dalam komunikasi adalah dengan terciptanya media sosial. Media sosial sendiri mempunyai beragam jenis dan fungsi, terdapat media sosial yang digunakan penggunaannya sebagai sarana informasi dan komunikasi dan ada juga yang digunakan untuk mencari pasangan atau biasa disebut dengan aplikasi *dating online*. Seiring berjalannya waktu, banyak orang yang menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pencari jodoh. Tidak dapat dipungkiri, sulitnya beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan juga tuntutan karir dalam pekerjaan telah membuat sebagian besar masyarakat terjebak dalam rutinitas yang sama, sehingga menghambat mereka bertemu dan berkenalan dengan orang baru yang menjadi potensial pasangan mereka. Oleh karena itu aplikasi *dating online* ini sangat disambut baik oleh beberapa masyarakat Indonesia khususnya para remaja yang masih *single*.

Berbicara mengenai penggunaan aplikasi *dating online* menjadi fenomena sosial yang sedang populer dikalangan remaja pengguna aktif *online*. Aplikasi *dating online* dipercaya dapat memberi solusi akan kecepatan dan ketepatan datangnya jodoh bagi penggunanya. Kegiatan *dating online* ini didukung dengan kemajuan teknologi yang ada seperti perkembangan internet dan kemunculan *smartphone*. Kegiatan *dating online* berbeda dengan kencan pada umumnya karena hubungan tercipta didalam *dating online* tergantung pada daya tarik aplikasi dan gaya komunikasi penggunanya. Aktifitas *dating online* semakin banyak peminatnya setelah banyak penggunanya bertemu dengan banyak orang baru dan menjalin sebuah hubungan. Hal tersebut membuat situs dan aplikasi online dating ini menjadi wadah bagi orang-orang yang ingin menjalin pertemanan maupun mencari pasangan. Uniknya, bagi mereka yang mencari jodoh, rata-rata tidak hanya menggunakan satu aplikasi. Bahkan ada yang menginstal beberapa aplikasi sekaligus. Karena aplikasi jodoh online ini bisa jadi solusi untuk yang masih menyendiri, termasuk yang ingin mencari pasangan dari luar negeri maupun dalam negeri. Selain sebagai jembatan antara kedua belah pihak, aplikasi dating juga membantu dalam memfilter dan mencocokkan kriteria pasangan yang dicari. Salah satu aplikasi *dating* yang populer dan sering digunakan di Indonesia adalah Bumble.

Bumble sendiri merupakan aplikasi kencan yang populer akhir-akhir ini. Didirikan oleh Whitney, pada tahun 2014 lalu, dilansir dari laman DMR aplikasi kencan ini memiliki 55 juta pengguna di seluruh dunia. Pada saat bersamaan, 75 persen dari para penggunanya berusia di bawah 35 tahun. Dari tahun ke tahun

tingkat penggunaan Bumble kian meningkat tajam, sampai-sampai pendiri Bumble sendiri, Whitney pernah inobatkan sebagai miliuner perempuan termuda di dunia. Dilansir *The Sun*, sejak Bumble diluncurkan, aplikasi ini sudah memasangkan kurang lebih 850 juta pasangan dan sekitar 5000 pasangan pernikahan sudah dilangsungkan melalui perkenalan aplikasi Bumble. Munculnya aplikasi Bumble telah memudahkan upaya mencari pasangan di era modern ini. Yang dahulunya sulit dijangkau, diawali dengan tahapan perkenalan secara tatap muka, pendekatan, membutuhkan waktu yang cukup lama dan memakan bahkan memakan waktu untuk kencan, jika menemukan kecocokan para pasangan langsung menentukan untuk menikah. Beragam macam alasan atau cerita tentang cinta perjodohan yang terjadi di Bumble, beberapa dari mereka menggunakan Bumble hanya untuk sekedar iseng, penasaran dan bahkan kencan dengan tujuan hanya main-main atau disebut dengan istilah *hooking up*.

Bumble menjadi aplikasi kencan online yang ramah untuk para wanita. Terlebih bagi para wanita yang baru ingin mencoba untuk menggunakan aplikasi kencan online. Hal ini karena Bumble memberikan keleluasaan, untuk para wanita memilih dengan siapa mereka ingin memulai percakapan. Metode ini dilakukan untuk memberi rasa aman bagi para wanita yang rentan mengalami kekerasan atau pelecehan seksual oleh pesan-pesan yang tidak diinginkan. Hal inilah yang membedakan Bumble dengan aplikasi kencan online lainnya. Wanita bisa memilih dengan siapa mereka ingin bertukar pesan tanpa perlu merasa khawatir atau takut. Untuk tampilan, Bumble tidak berbeda

jauh dengan aplikasi lainnya. Jika seseorang merasa tertarik pada orang lain, ia dapat menggesernya ke arah kanan (*swipe right*) dan jika tidak suka, dapat menggeser ke arah kiri (*swipe left*). Dan ketika kedua pihak saling menyukai, akan terjadi kecocokan atau "*match*". Ketika kedua belah pihak saling cocok atau *match*, wanita harus mengirim pesan terlebih dahulu kepada pria, namun jika wanita belum mengirim pesan selama 24 jam, aplikasi Bumble menghapus tanda cocok atau *match* kedua pihak sehingga tidak terhubung lagi. Tetapi, pria dapat memperpanjang durasi selama 24 jam untuk benar-benar mendapatkan jawaban dari wanita, karena untuk benar-benar kecocokan sesama jenis, salah satunya harus memulai pembicaraan terlebih dahulu.

Penggunaan aplikasi Bumble sendiri sangatlah mudah dan sederhana, pengguna dapat mengunduh aplikasinya melalui aplikasi *store* maupun laman Bumble. Aplikasi Bumble tidak perlu melakukan registrasi yang rumit, pengguna hanya membuat akun Bumble dengan mengisi *form* yang sudah disediakan. Cara lain untuk bisa masuk bisa menghubungkannya melalui nomor telepon atau *facebook*. Jika sudah memiliki akun dan kata sandi pengguna bisa langsung masuk dengan meng-klik *sign in*. Bagian profil pengguna dapat mengunggah foto, menuliskan bio singkat pengguna, serta mengaktifkan lokasi untuk mencari pasangan potensial di sekitar area pengguna. Sehingga bisa memberikan peluang yang sama antara perempuan dan pria untuk memilih pasangan yang diinginkan.

Secara umum Pasangan adalah teman hidup yang mengisi satu sama lain seperti laki-laki dan perempuan, baju dan celana, meja dan kursi, maupun kasur

dan sprei. Itu merupakan pasangan yang saling melengkapi atau mengisi satu sama lain, bila seseorang tidak memiliki pasangan maka hidupnya akan terasa hampa dan kosong. Begitu juga dengan baju dan calana untuk saling melengkapi dalam berbusana dan bergaya. Seseorang membutuhkan keberadaan orang lain untuk menopang eksistensinya di dunia. Dengan berinteraksi, manusia bisa saling menolong dan memberikan kontribusi satu sama lain. Namun, bukan hal-hal yang bersifat fisik yang dibutuhkan manusia, melainkan juga kebutuhan yang bersifat rohani seperti perhatian, kasih sayang, cinta dan lain-lain. Pasangan identik dengan perempuan dan laki-laki, bila suatu interaksi yang dilakukan oleh lawan jenis saling mempengaruhi dan terus berkomunikasi dan berinteraksi secara terus menerus satu sama lain akan mendapatkan informasi dan pesan yang diberikan kepada lawan bicaranya.

Komunikasi merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Komunikasi adalah proses penyampaian pikiran atau pesan dari komunikator kepada komunikan melalui saluran atau media dengan harapan mendapatkan umpan balik. Dengan melakukan komunikasi, manusia dapat memahami apa yang akan disampaikan oleh komunikan baik menggunakan komunikasi *verbal* maupun *nonverbal*. Karena itu pesan yang disampaikan harus jelas, agar tidak terjadi kesalahpahaman. Salah satu jenis komunikasi yang frekuensi terjadinya cukup tinggi adalah komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal menurut DeVito (1976) merupakan pengiriman sebuah pesan dari komunikator kepada komunikan dengan adanya efek dan *feedback* yang langsung.

Manusia berkomunikasi untuk membagi pengetahuan dan pengalaman. Bentuk umum komunikasi manusia termasuk bahasa sinyal, bicara, tulisan, gerakan, dan penyiaran. Sebelum masuknya internet ke Indonesia ditahun 1984 masyarakat menggunakan tulisan lewat surat untuk berkomunikasi, dengan berkembangnya teknologi di masyarakat komunikasi bermedia mengalami kemajuan pola dengan memadukan komunikasi berlambang bahasa dengan komunikasi berlambang gambar dan warna. Tidak dipungkiri lagi bahwa manusia senantiasa menerpakan dirinya kepada media sosial begitupun sebaliknya, ini menjadi fenomena yang luar biasa dan sangat disukai oleh masyarakat hingga saat ini.

Fenomenologi (fenomena) yaitu salah satu metode pencarian data dalam metode penelitian kualitatif. Fenomenologi merupakan sebuah pendekatan filosofis untuk menyelidiki pengalaman manusia. Fenomenologi mampu mengungkap objek secara meyakinkan, meskipun objek itu berupa objek kognitif maupun tindakan ataupun ucapan. Fenomenologi mampu melakukan itu karena segala sesuatu yang dilakukan oleh seseorang selalu melibatkan mental (Collin, 1997: 111). Tujuan Fenomenologi adalah untuk menghasilkan deskripsi lengkap tentang fenomena pengalaman sehari-hari, sehingga sampai pada pemahaman tentang struktur penting dari 'benda itu sendiri', fenomena tersebut. Pendekatan Fenomenologi memahami hakikat atau makna yang sebenarnya dari suatu gejala objek yang dikaji melalui jiwa atau kesadaran objek itu sendiri. Dalam arti bahwa pendekatan Fenomenologi yang dikembangkan dari pendekatan fenomenologis, membiarkan gejala yang diteliti

berbicara sendiri secara tulus dan apa adanya, tidak boleh ada upaya-upaya luar dari sang peneliti membuat prakonsepsi yang macam-macam apalagi berlebihan. Fenomenologi juga berasumsi bahwa orang-orang secara aktif menginterpretasi pengalaman-pengalamannya dan mencoba memahami dunia dengan pengalaman pribadinya (Littlejohn, 2009: 57).

Penelitian fenomenologi mencoba menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu. Fenomenologi dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji dan peneliti bebas untuk menganalisa data yang diperoleh.

Alasan mengapa peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap aplikasi Bumble karena Bumble merupakan aplikasi yang banyak digunakan atau yang sedang *tren* pada saat ini. Dari remaja hingga dewasa memakainya, dengan berbagai macam tujuan dan motif popularitas dalam mencari pasangan melalui Bumble membuat pengguna harus saling terbuka atau pengenalan diri untuk mengenal dan menjalin hubungan dengan pasangan. Lingkungan remaja di dekat tempat tinggal menjadi objek penelitian, karena selama peneliti bersosialisasi di lingkungan tersebut terdapat banyak remaja yang menggunakan aplikasi Bumble dengan berbagai motif dan tujuan. Banyak yang terpengaruh oleh faktor lingkungan, faktor pergaulan, dan banyak yang mencari jati diri mengikuti fenomena yang sedang terjadi. Dengan itu peneliti akan menelusuri lebih jauh terhadap remaja di Bojongsoang yang menggunakan

Bumble untuk mencari pasangan, remaja yang menggunakan Bumble akan di minta pendapatnya oleh peneliti untuk dijadikan sumber informasi.

Berdasarkan fenomena dan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai remaja Bojongsong yang menggunakan aplikasi Bumble sebagai ajang dalam mencari pasangan dengan menggunakan studi Fenomenologi, maka peneliti memutuskan untuk mengangkat judul **“FENOMENA PENGGUNAAN APLIKASI BUMBLE DALAM MENCARI PASANGAN DI KALANGAN REMAJA BOJONGSOANG”**.

1.2. Fokus Penelitian dan Pertanyaan Masalah

1.2.1. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah: **“FENOMENA PENGGUNAAN APLIKASI BUMBLE DALAM MENCARI PASANGAN DI KALANGAN REMAJA BOJONGSOANG”**

1.2.2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan Fokus penelitian diatas maka dapat diuraikan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana motif pengguna aplikasi Bumble menjadikan aplikasi Bumble sebagai media dalam mencari pasangan di kalangan remaja Bojongsong?
2. Bagaimana tindakan pengguna aplikasi Bumble menjadikan aplikasi Bumble sebagai media dalam mencari pasangan di kalangan remaja Bojongsong?

3. Bagaimana makna pengguna aplikasi Bumble menjadikan aplikasi Bumble sebagai media dalam mencari pasangan di kalangan remaja Bojongsoang?

1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan yang terkait pada judul penelitian ini:

1. Untuk mengetahui motif pengguna aplikasi Bumble menjadikan aplikasi Bumble sebagai media dalam mencari pasangan di kalangan remaja Bojongsoang.
2. Untuk mengetahui tindakan pengguna aplikasi Bumble menjadikan aplikasi Bumble sebagai media dalam mencari pasangan di kalangan remaja Bojongsoang.
3. Untuk mengetahui makna pengguna aplikasi Bumble menjadikan aplikasi Bumble sebagai media dalam mencari pasangan di kalangan remaja Bojongsoang.

1.3.2. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu, khususnya dalam bidang Ilmu Komunikasi dan hubungan masyarakat.

Sesuai dengan tema yang diangkat, maka kegunaan ini terbagi menjadi dua golongan, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

1.3.2.1 Kegunaan Teoritis

1. Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi ilmu Pengetahuan terutama di bidang ilmu komunikasi.
2. Penelitian ini dapat melengkapi kepustakaan mengenai Fenomenologi.
3. Menjadi bahan masukan informasi, referensi dan melengkapi kepustakaan bagi pihak yang membutuhkan, khususnya akademisi dan praktisi.

1.3.2.2 Kegunaan Praktis

1. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam menyikapi Penggunaan aplikasi Bumble dalam mencari pasangan di kalangan Remaja Bojongsoang.
2. Menjadi bahan pertimbangan dalam bahan referensi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan aplikasi Bumble.
3. Kegunaan untuk penulis, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menambah wawasan serta ilmu yang dimiliki dari proses pembelajaran ilmu komunikasi khususnya mengenai penggunaan aplikasi Bumble dalam mencari pasangan dikalangan remaja Bojongsoang.