

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1. Kajian Literatur

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Di dalam penelitian tentunya terdapat penelitian terdahulu atau sejenis. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya, atau sebagai referensi untuk lebih baik kedepannya. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang digunakan peneliti sebagai review penelitian sejenis:

- 1) Dwina Maretta merupakan mahasiswi dari Universitas Pasundan 2017 dengan judul penelitian “Fenomena Penggunaan Aplikasi Tinder Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung.” Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan, observasi, dan wawancara dengan 10 informan. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aplikasi tinder sebagai media perantara untuk berkenalan di kalangan mahasiswa kota Bandung. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa tinder banyak membawa pengaruh baik bagi pengguna nya sehingga menimbulkan banyak keuntungan pada pihak pihak terkait, seperti mempermudah komunikasi, berkenalan tanpa perlu mencari ke lapangan, menambah link pertemanan, ajang mencari uang, dan lain-lain.

- 2) Merry Firdha, Meria Octavianti merupakan mahasiswi dari Universitas Islam Balitar, Universitas Padjajaran dengan judul penelitian "Kontruksi Makna Kencan Di Situs Pencarian Jodoh Tinder (Studi Fenomenologi Pada Pria Pengguna Tinder Di Jakarta)." Penelitian ini menggunakan metode Fenomenologi dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa informan laki-laki di Jakarta menggunakan tinder untuk memilih teman kencan, seperti layaknya memilih barang yang disukai di *online shop*.
- 3) Elizabeth Anggraeni Ade Putri Mulawarman merupakan mahasiswa Ilmu Komunikasi dari Universitas Multimedia Nusantara dengan judul penelitian "Studi Fenomenologi Pengguna *Dating App* Bumble Oleh Perempuan Usia Muda." Penelitian yang dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi ini meneliti lebih dalam mengenai pengalaman dan peran bumble selama penggunaannya oleh perempuan muda di Indonesia. Penelitian ini meneliti bagaimana pengalaman para perempuan pengguna bumble dalam menggunakan bumble guna memenuhi kebutuhannya.

Tabel 2.1.
Review Penelitian Sejenis

	Penelitian terdahulu 1	Penelitian terdahulu 2	Penelitian terdahulu 3	Penelitian yang dilakukan
Nama Peneliti	Dwina Maretta	Merry Firdha, Meria Octavianti	Elizabeth Anggraeni Ade Putri Mulawarman	Muhammad Lucky Fadillah
Judul Penelitian	FENOMENA PENGUNAAN APLIKASI TINDER DI KALANGAN MAHASISWA KOTA BANDUNG	KONTRUKSI MAKNA KENCAN DI SITUS PENCARIAN JODOH TINDER (Studi Fenomenologi Pada Pria Pengguna Tinder Di Jakarta	STUDI FENOMENOLOGI PENGUNAAN <i>DATING APP</i> BUMBLE OLEH PEREMPUAN USIA MUDA	FENOMENA PENGUNAAN APLIKASI BUMBLE DALAM MENCARI PASANGAN DI KALANGAN REMAJA BOJONGSOANG

Teori	Teori Fenomenologi (Alfred Schutz)	Teori <i>Computer Mediated Communication</i> (CMC)	Teori Fenomenologi (Alfred Schutz)	Teori Fenomenologi (Alfred Schutz)
Metode	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif
Perbedaan dan Persamaan	<p>Penelitian ini menggunakan subjek yang berbeda yaitu mahasiswa.</p> <p>Penelitian ini membahas tentang fenomena penggunaan aplikasi Tinder di kalangan mahasiswa kota Bandung.</p> <p>Persamaannya dalam penelitian</p>	<p>Penelitian ini menggunakan subyek yang berbeda yaitu laki-laki pengguna tinder di Jakarta. Teori yang digunakan pun berbeda yang dimana penelitian ini menggunakan teori Computer Mediated Communication</p>	<p>Penelitian ini menggunakan subjek yang berbeda yaitu pengguna bumble perempuan usia muda.</p> <p>Persamaannya dalam penelitian ini sama sama menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi untuk meneliti.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan subyek remaja di Bojongsoang.</p> <p>Membahas fenomena penggunaan bumble untuk mencari pasangan dengan menggunakan fenomenologi.</p>

	ini sama sama menggunakan teori yang sama untuk meneliti dan juga membahas tentang penggunaan aplikasi pencarian jodoh.	(CMC), sedangkan peneliti menggunakan fenomenologi. Peneliti dengan peneliti terdahulu sama-sama meneliti mengenai situs pencarian jodoh untuk mendapatkan pasangan.		
--	---	---	--	--

2.2 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian ini adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu dengan konsep lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Kerangka konsep ini gunanya untuk menghubungkan atau menjelaskan secara panjang lebar tentang suatu topik yang akan dibahas. Kerangka ini didapatkan dari konsep ilmu/teori yang dipakai sebagai landasan penelitian yang di dapatkan pada tinjauan Pustaka.

2.2.1. Komunikasi

2.2.1.1. Definisi Komunikasi

Secara etimologis, kata komunikasi berasal dari bahasa latin “*communicare*” yang artinya “menyampaikan”. Menurut asal katanya tersebut, arti komunikasi adalah proses penyampaian makna dari satu entitas atau kelompok ke kelompok lainnya melalui penggunaan tanda, simbol, dan aturan semiotika yang dipahami bersama. Komunikasi adalah bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Dengan berkomunikasi, manusia dapat saling berhubungan satu sama lain, baik dalam kehidupan sehari-hari di rumah tangga, di tempat pekerjaan, di pasar, dalam masyarakat, atau dimana saja manusia berada. Tidak ada manusia yang tidak akan terlibat dalam komunikasi.

Berbicara tentang definisi komunikasi, tidak ada definisi benar atau salah. Selain model atau teori, definisi juga harus dilihat dari tujuan definisi agar dapat menjelaskan dan mengevaluasi fenomena yang didefinisikan. Beberapa definisi mungkin terlalu sempit, seperti “komunikasi adalah transmisi pesan melalui media elektronik”, atau terlalu luas, seperti “komunikasi adalah interaksi antara dua organisme atau lebih”, sehingga peserta komunikasi dapat mencakup hewan dan tumbuhan, bahkan binatang. Komunikasi secara luas didefinisikan sebagai pengalaman bersama. Sampai batas tertentu, dapat dikatakan bahwa setiap orang berkomunikasi dalam arti berbagi pengalaman.

Menurut **Dedy Mulyana** dalam buku **Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar**, **komunikasi** adalah:

Proses penyampaian pesan dalam bentuk lambing, yang memiliki makna sebagai panduan pemikiran serta perasaan ide, informasi, gagasan, harapan, imbauan, kepercayaan dan lain sebagainya, yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain, baik secara tatap muka maupun secara tidak langsung dengan tujuan merubah sikap. (2000, h.41).

Pengertian lain dari komunikasi juga dikemukakan oleh **Shanon and Weaver** yang dikutip oleh **Hafied Cangara** dalam buku **Pengantar Ilmu Komunikasi**, **komunikasi** adalah:

Bentuk interaksi manusia, yang saling mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam jal ekspresi, muka, lukisan, seni, dan teknologi (1998, h20).

Jika dilihat dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan yang memiliki makna serta gagasan juga dapat mengubah perilaku seseorang. Melalui proses komunikasi ini setiap orang bisa melakukan secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi juga tidak terbatas pada Bahasa verbal tetapi ekspresi juga. Ekspresi menjadi penanda Ketika

seseorang berkomunikasi dalam menyatakan sesuatu atau bisa disebut juga dengan komunikasi non verbal.

2.2.1.2. Fungsi Komunikasi

Setiap kegiatan memiliki fungsi, termasuk komunikasi. Ada banyak sekali fungsi komunikasi yang dapat dirasakan manusia, baik secara individu maupun secara organisasi. Menurut **Harold D. Lasswell** dalam **Nurudin** (2008, 15) fungsi-fungsi komunikasi ialah sebagai berikut:

- 1) Surveillance of the part environment (fungsi pengawasan). Fungsi ini dijalankan oleh para diplomat etase dan koresponden luar negeri sebagai usaha menjaga lingkungan.
- 2) Correlation of the part of society in responding to the environment (fungsi korelasi). Yakni menghubungkan bagian-bagian yang terpisahkan dari masyarakat untuk menanggapi lingkungannya, fungsi ini diperankan oleh para ediot, wartawan dan juru bicara.
- 3) Transmission of the social heritage from one generation to the next (fungsi pewarisan sosial). Yakni menurunkan warisan sosial dari generasi ke generasi, fungsi ini ialah para pendidik formal atau informal karena terlibat mewariskan adat kebiasaan, nilai, dan juga generasi ke generasi.

Fungsi komunikasi lainnya menurut Thomas M. Scheidel, yaitu: Manusia itu berkomunikasi untuk saling menyatakan dan mendukung identitas diri mereka dan untuk membangun interaksi sosial dengan orang-orang disekelilingnya serta untuk

mempengaruhi orang lain agar berfikir, merasa, ataupun bertindak seperti apa yang diharapkan.

2.2.1.3. Tujuan Komunikasi

Secara jelas tujuan komunikasi yaitu untuk menciptakan kesepahaman di antara kedua belah pihak. Berikut beberapa tujuan dari komunikasi adalah:

- 1) Agar dapat memahami maksud orang lain atau mengerti dengan baik apa yang disampaikan. Agar menghindari terjadinya kesalahpahaman.
- 2) Agar ide, gagasan maupun pemikiran pribadi dapat diterima orang lain terutama dalam gelaran rapat tertentu.
- 3) Penggerak orang lain untuk mengerjakan segala sesuatu. Misalnya, kerja bakti, sosialisasi, dan kegiatan sebagainya.

2.2.1.4. Unsur-unsur komunikasi

Ketika melakukan komunikasi setiap orang tentunya berharap akan sesuai dengan tujuan. Artinya ketika berkomunikasi ada tujuan dan pencapaian yang ingin terwujud bersama, untuk mewujudkannya ada beberapa hal yang perlu diperhatikan salah satunya unsur-unsur komunikasi. Dan berikut adalah beberapa unsur-unsur komunikasi:

1) Pengirim

Orang yang menyampaikan pesan untuk memberikan informasi kepada orang lain disebut komunikator.

2) Ide

Ide adalah pokok bahasan komunikasi. Ide bisa berupa pendapat, pandangan, perintah, perasaan, maupun saran.

3) Pesan

Pernyataan yang didukung oleh lambang.

4) Encoding

Suatu kegiatan memproduksi pesan, misalnya menulis atau bicara.

5) Saluran komunikasi

Orang yang tertarik komunikasi harus memilih saluran untuk mengirimkan informasi yang diperlukan, ide, dll. Informasi dikirimkan kepada penerima melalui saluran tertentu berupa formal atau informal.

6) Penerima

Pihak yang menerima pesan dari pihak lain. Penerima mencoba memahami pesan dengan cara sebaik mungkin dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

7) Decoding

Orang yang menerima pesan atau simbol dari komunikator mencoba untuk mengubah makna yang sama sedemikian rupa agar menjadi pemahaman yang lengkap.

8) Umpan balik (*feedback*)

Tanggapan dari penerima pesan atas isi pesan yang disampaikan.

2.2.1.5. Prinsip komunikasi

Deddy Mulyana mengungkapkan bahwa prinsip komunikasi terdapat 12 yaitu:

- a) Komunikasi adalah proses simbolik.
- b) Setiap perilaku mempunyai potensi komunikasi.
- c) Komunikasi punya dimensi isi dan dimensi hubungan.
- d) Komunikasi berlangsung dalam berbagai tingkat kesenjangan.
- e) Komunikasi terjadi dalam konteks ruang dan waktu.
- f) Komunikasi melibatkan prediksi peserta komunikasi.
- g) Komunikasi bersifat sistematis.
- h) Semakin efektiflah Komunikasi karena mirip latar belakang sosial budaya.
- i) Komunikasi bersifat nonkonsekuensial.
- j) Komunikasi bersifat prososial, dinamis dan transaksional .
- k) Komunikasi bersifat *irreversible* (yang tidak dapat diubah).
- l) Komunikasi bukan panacea (obat mujarab).

(2015:91-127).

2.2.2. Komunikasi Interpersonal

2.2.2.1. Definisi Komunikasi Interpersonal

Komunikasi Interpersonal atau komunikasi antarpribadi ini merupakan komunikasi yang dilakukan oleh individu atau saling bertukar gagasan atau pikiran atau informasi kepada individu lainnya. Bisa dibilang komunikasi interpersonal ini merupakan salah satu konteks komunikasi yang dimana setiap individunya mengkomunikasikan atau mengekspresikan suatu perasaan, gagasan, emosi, juga

informasi lainnya secara tatap muka kepada individu lainnya. Menurut **Deddy Mulyana** di kutip dari buku **Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar**, yaitu:

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun non verbal. (Mulyadi, 2017:81)

Kemudian ada penjelasan dari **Agus M. Hardajana** (2003:85) mengenai komunikasi interpersonal dikutip dari buku **Komunikasi Interpersonal** yaitu:

Komunikasi antarpribadi ialah interaksi yang berlangsung tatap muka antara dua orang atau beberapa orang, dimana pengirim pesan dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima lalu menanggapi pesan secara langsung.

Komunikasi interpersonal ini sering disebut komunikasi diadik karena hanya melibatkan dua orang seperti suami-istri, dua sahabat, guru-murid dan sebagainya. Keberhasilan komunikasi terlihat dari kedekatan suatu hubungan pihak-pihak yang berkomunikasi atau menimbulkan respon dan pesan-pesan yang mereka sampaikan, adapun respon nonverbal seperti tatapan mata ekspresif dan sentuhan.

2.2.2.2. Fungsi Komunikasi Interpersonal

Sebagaimana telah dikemukakan bahwa komunikasi insani atau *human communication*, baik non-antarpribadi ataupun antarpribadi. Fungsi utama komunikasi ialah mengendalikan lingkungan guna memperoleh imbalan-imbalan baik berupa fisik, ekonomi, dan social. Berikut fungsi komunikasi interpersonal:

- 1) Untuk mendapatkan respon/umpan balik. Hal ini sebagai salah satu tanda efektivitas proses komunikasi.
- 2) Untuk melakukan antisipasi setelah mengevaluasi respon/umpan balik.
- 3) Untuk melakukan control terhadap lingkungan social, yaitu komunikator dapat melakukan modifikasi perilaku orang lain dengan cara persuasi.

2.2.2.3. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal memiliki berbagai tujuan, terdapat enam tujuan yang dijabarkan oleh Muhammad di dalam bukunya *Komunikasi Interpersonal*, yaitu:

- 1) Menemukan Diri Sendiri

Komunikasi Interpersonal memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk berinteraksi dan berbicara mengenai bentuk apapun yang mereka sukai dan mengenai diri pribadi.

- 2) Menemukan Dunia Luar

Dengan adanya komunikasi interpersonal akan menjadikan seseorang memahami lebih banyak tentang diri kita dan orang lain. Banyak informasi yang bisa diketahui melalui komunikasi interpersonal, meskipun jumlah informasi datang dari media mass itu membuat diskusi melalui interaksi interpersonal.

3) Membentuk dan Menjaga Hubungan yang Penuh Arti

Salah satu keinginan individu yang paling besar ialah membentuk dan memelihara hubungan dengan orang lain. Oleh karena itu komunikasi interpersonal diabadikan untuk membentuk dan menjaga hubungan sosial baik itu yang sedang terjadi ataupun sudah terjadi.

4) Berubah Sikap dan Tingkah Laku

Perubahan sikap dan tingkah laku dapat terjadi dalam kegiatan komunikasi interpersonal. Dengan banyaknya waktu seorang individu, dapat mengubah sikap dan tingkah laku dengan memilih cara tertentu. Misalnya dengan menonton film, mendengarkan musik, ataupun melakukan kegiatan lain yang dipercayai bahwa sesuatu itu benar ataupun salah.

5) Untuk membantu

Membantu sesama manusia dalam kegiatan sehari-hari merupakan sebuah interaksi interpersonal, dengan saling membantu dan memberikan solusi pada setiap kegiatan ataupun masalahnya.

6) Untuk bermain dan Kesenangan

Bermain merupakan aktivitas yang bertujuan untuk mencari kesenangan. Dengan berinteraksi dengan individu dan individu yang lainnya mengenai hobby, kegemaran, ataupun kesukaan dan menghabiskan waktu bersama dapat menimbulkan rasa kesenangan dan kebahagiaan. Komunikasi interpersonal ini dapat memberikan keseimbangan atau rileks dari segala kesibukan di lingkungan sekitar.

7) Menghilangkan Kerugian Akibat Salah Komunikasi

Dalam suatu aktivitas dapat menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi yang terjadi antara sumber dan penerima pesan.

2.2.3. Internet

Internet ialah jaringan komunikasi yang mempunyai fungsi untuk menghubungkan antara satu media elektronik dengan media elektronik yang lain secara cepat. Informasi yang dikirim melalui transmisi sinyal dan frekuensi ini diperoleh dari jaringan komunikasi. Adapun pengertian Internet menurut beberapa ahli ialah:

Internet adalah sekumpulan komputer yang terhubung dengan jaringan. Jaringan computer tersebut bisa diakses dan digunakan oleh siapa pun yang mendapatkan izin akses. (Strauss, El-Ansary, Frost, 2003).

Pengertian lain Internet menurut **Onno W. Purbo** yaitu:

Internet adalah media yang memungkinkan sebuah proses komunikasi berlangsung efisien dengan menyambungkannya dengan berbagai aplikasi. (Prihatna, 2005).

Yang terakhir ada menurut **Harjono (2009)** yaitu:

Kumpulan beberapa omputer, bahkan bisa sampai ribuan komputer di dunia yang saling terhubung dan terkoneksi satu sama lain. Dalam menghubungkan komputer-komputer tersebut, dibutuhkan sebuah media, seperti kabel, satelit, serat optik, maupun sambungan telepon.

Jumlah pengguna internet yang besar dan semakin berkembang, telah mewujudkan budaya internet. Internet juga mempunyai pengaruh yang besar atas ilmu, dan pandangan dunia. Hanya dengan berpandukan mesin pencari seperti google, pengguna di seluruh dunia mempunyai akses internet yang mudah atas bermacam-macam informasi.

2.2.3.1. Manfaat Internet

Internet memberikan kemudahan bagi setiap orang untuk melakukan banyak hal. Tak hanya untuk anak, namun berbagai kalangan juga sangat terbantu dengan keberadaan internet. Internet telah masuk ke berbagai ranah kehidupan, dan memberikan manfaat didalamnya. Berikut beberapa manfaat dari internet:

- 1) Sebagai Media Komunikasi

Komunikasi yaitu pertukaran data dan informasi baik yang berupa tulisan maupun gambar (diam atau bergerak).

2) Sebagai Sumber Informasi

Salah satu kekuatan internet adalah menyediakan fasilitas yang berupa informasi bagi penggunanya. Fasilitas yang disediakan berupa tulisan, *file*, program, bahkan berupa film dan artikel buku.

3) Hiburan dan Pendidikan

Fasilitas yang disediakan pada layanan ini adalah bermain *game* secara *online*, mendengarkan radio tanpa pesawat radio, melihat televisi tanpa pesawat televisi, melihat film tanpa alat pemutar film serta mencari bahan referensi.

4) Pertukaran *File*

Salah satu kebutuhan pemakai internet adalah saling bertukar *file*. Dalam pertukaran *file* pengguna internet dapat menggunakan fasilitas yang bernama FTP (*file transfer protocol*).

2.2.3.2. Bentuk Internet

Fungsi internet semakin mengalami perluasan dari yang hanya sebagai pengirim data dan informasi pada awalnya, menjadi semakin berkembang mengikuti bidangnya masing-masing. Teknologi internet memiliki beberapa bentuk internet, yaitu:

1) Kecanduan *Cybersex*

Kecanduan terhadap *cybersex* termasuk termasuk didalamnya menonton atau melihat, melakukan *download* atau transaksi via internet untuk mendapatkan pornografi, termasuk fantasi seksual dalam *chatting*.

2) Kecanduan Menjalin Hubungan di Dunia Maya

Individu yang ketagihan terus untuk melakukan sebuah *chatting* dalam menjalin hubungan dengan orang lain secara *online*. Kecanduan ini secara bertahap akan membuat individu tersebut lebih mementingkan orang yang dikenal melalui *online* dibandingkan dunia nyata.

3) *Net Compulsive*

Kecanduan dalam bermain game *online*, judi *online* dan *eBay*. Beberapa individu yang ketagihan bermain game, judi, *eBay* kehilangan uang begitu besar, diantara mereka juga kehilangan pekerjaan, gagal dalam menyelesaikan tugasnya dan memburuknya hubungan dengan pasangannya.

4) Kecanduan *Surfing* Atau Mengumpulkan Data-Data Internet

Banyaknya informasi yang tersedia di jaringan internet *Word Wide Web*, membuat Sebagian individu kecanduan dan mengumpulkan data-data yang diperoleh di internet, disusun dan dikumpulkan secara teratur. Mereka menghabiskan waktu lama di internet dengan menggunakan *search engine* untuk mengumpulkan data. Perilaku ini cenderung disebut *Obsesive Compulsive*.

5) Kecanduan Komputer

Kecanduan computer dimulai dengan bermunculannya game, sehingga para individu mengalami berbagai permasalahan dalam pekerjaannya, hubungan interpersonal dan membuang-buang waktu secara sia-sia.

2.2.4. Jejaring Sosial

Jejaring sosial adalah struktur social yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Jejaring ini menunjukkan jalan dimana mereka berhubungan karena kesamaan sosialitas, mulai dari mereka yang dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga. Istilah ini dikenalkan oleh profesor J.A. Barnes di tahun 1954.

Pengertian lain dari jejaring social adalah suatu struktur social yang dibentuk dari simpul-simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang diikat dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan dan lainnya (Tanoto,2011).

Situs jejaring social pertama, Sixdegrees.com, dimulai pada 1997. Situs web ini memiliki aplikasi untuk membuat profil pribadi, mengirim atau bertukar pesan, dan menambahkan teman. Pada tahun 1999 dan 2000, system social badai bulan, log waktu nyata, dan Cyword muncul Kembali, dan informasi ini membantu memperluas informasi ke satu arah. Kemudian pada tahun 2001, Ryze.com muncul, perannya adalah memperluas jaringan bisnis. Pada tahun 2002, myspace menjadi situs pertama bagi kamu muda, awalnya disediakan sebagai tempat mencari jodoh. Karena dalam proses lanjutannya, myspace ini lebih diminati anak muda untuk bertemu dengan pengguna lain. Di tahun 2003, setelah myspace, situs jejaring

social interaktif lainnya muncul, Flickr R, Youtube, Myspace. Hingga akhir tahun 2005, myspace dan Myspace adalah situs jejaring social terpopuler.

Pada tahun 2006, dengan munculnya facebook, pengguna myspace dan Myspace mulai berubah. Tampilan facebook bisa dikatakan lebih *modern* sehingga memungkinkan masyarakat untuk mengenal dan mengakses informasi seluas-luasnya. Ia pun tak berhenti di tahun 2009. Munculnya twitter bisa menambah jumlah situs jejaring social bagi kaum muda. Twitter sendiri menggunakan system non *followers* atau disebut dengan system non *followers*. Para pengguna bisa mengecek status terbaru dari *followers* kita. Pada tahun 2012, situs jejaring social segala usia bernama ketiker muncul. Ketiker adalah *website* yang menyediakan jejaring social berupa weibo, memungkinkan pengguna untuk mengirim dan membaca pesan yang biasa disebut postingan.

2.2.5. Dating Apps

2.2.5.1. Pengertian Dating Apps

Aplikasi kencan *online* atau *dating apps* adalah *platform* yang memungkinkan penggunanya untuk mendapatkan teman ngobrol, pasangan, teman kerja, atau teman kencan dengan melihat identitas masing-masing dan berkenalan melalui fitur *chat*.

Dating apps merupakan sebuah solusi yang tepat untuk bisa berkenalan dengan banyak calon pasangan dan menentukan mana yang paling tepat. Selain sebagai jembatan antar kedua belah pihak, dating apps ini juga membantu memfilter dan mencocokkan kriteria pasangan untuk penggunanya.

2.2.5.2. Manfaat *Datings Apps*

Dating Apps tentunya memiliki beberapa manfaat bagi para penggunanya. Adapun sebagai berikut:

1) Mudah Untuk di Gunakan

Dating apps didesain dengan segala kemudahan yang ada. Desainnya yang sederhana dan tidak terlalu rumit memungkinkan semua orang bisa menjalankannya dengan mudah.

2) Memilih Pasangan Sesuai Kriteria

Tidak bisa menyangkal, tentu pertama kali yang kita nilai dari seseorang adalah dari penampilannya. Seperti yang sudah digambarkan di awal, dating apps hadir untuk memudahkan penggunanya menemukan pasangan yang tepat.

3) Tidak Bertatap Muka Secara Langsung

Kebanyakan orang akan memilih kencan secara langsung sebab akan terasa lebih dekat dan bisa lebih saling mengenal. Namun sebagian orang yang memiliki sifat pemalu dan gugup saat bertemu gebetan, melakukan kencan *online* menjadi pilihan yang tepat. Karena dengan begitu, mereka tidak perlu ribet dan merasa gugup karena tidak bertatap muka secara langsung.

4) Dapat Menyesuaikan Waktu dan Tempat

Kuntungan selanjutnya yaitu dapat melakukan kencan *online* kapan dan dimana saja. Menggunakan aplikasi kencan *online* sangat tepat orang yang memiliki kesibukan kerja yang tidak memiliki waktu untuk mencari

pasangan, atau yang suka bekerja di dalam rumah yang tidak memungkinkan untuk bertemu orang baru di luar sana.

5) Menghemat Waktu dan Tenaga

membuka aplikasi kencan bisa menemukan berbagai kriteria, biodata, dan foto orang yang dapat kamu pilih sesuai dengan ciri-ciri pasangan ideal menurutmu. Dengan kemudahan mengaksesnya kamu akan lebih hemat waktu dan tenaga.

6) Relatif Aman

Aman yang dimaksud di sini adalah Anda dapat mengatur dengan siapa Anda ingin berbicara melalui fitur chatroom. Jika kurang sesuai dengan kriteria yang diinginkan atau tiba-tiba mendapat pesan yang menjerus ke arah seksual, Anda dapat menyudahi pembicaraan dengan memilih fitur unmatch sehingga pesan-pesan tersebut tidak muncul lagi.

2.2.6. Bumble

Bumble merupakan aplikasi kencan online yang didirikan oleh Whitney pada tahun 2014 lalu. Aplikasi ini memang didedikasikan untuk para perempuan atau berkonsep *women-friendly* karena menempatkan perempuan sebagai pengambil keputusan pertama. Metode ini dilakukan untuk memberi rasa aman bagi para wanita yang rentan mengalami kekerasan atau pelecehan seksual oleh pesan-pesan yang tidak diinginkan. Bumble dengan fitur-fiturnya yang berbeda dari aplikasi kencan lainnya menarik perhatian banyak orang. Saat ini Bumble merupakan salah satu aplikasi kencan yang paling banyak digunakan di dunia. Pada juli 2020, Bumble mengumumkan sudah memiliki 100 juta pengguna aktif diseluruh dunia

(Hartmans, 2020). 85% pengguna aktif Bumble, menggunakan Bumble untuk hubungan yang serius atau hubungan yang nantinya akan berujung pada jenjang pernikahan.

Cara kerja Bumble tidak terlalu berbeda dengan aplikasi kencan lainnya. Kita bisa geser ke kanan (swipe right) bila suka dengan profil orang yang kita lihat, atau geser ke kiri (swipe left) bila tidak suka. Menariknya, setelah match, hanya wanita yang bisa memulai percakapan terlebih dahulu. Bila dalam waktu 24 jam kita tidak mengirim pesan, maka tanda match akan terhapus sehingga tidak dapat terhubung lagi. Selain memberikan keleluasaan bagi wanita untuk memilih dan memulai, inovasi yang ditawarkan Bumble ini juga memberikan rasa lebih aman dalam penggunaan aplikasi. Dengan adanya fitur verifikasi foto, kita bisa memastikan bahwa orang yang match tidak mencuri data pribadi orang lain termasuk foto profilnya. Teknologi Private Detector juga akan secara otomatis mem-blur foto-foto dari match kamu yang tidak pantas. Bila kurang nyaman dengan pasangan match, kita juga bisa menggunakan fitur Block dan Report. Jadi, wanita pun bisa memilih dengan siapa mereka ingin berkenalan tanpa perlu khawatir atau takut.

Tak selalu soal cari jodoh, Bumble juga menyiapkan mode settingan untukmu yang hanya ingin menambah teman. Di settingan ada dua pilihan yang bisa kamu ubah-ubah. Yaitu *date* untuk mencari jodoh dan *BFF* untuk menambah relasi atau mencari teman.

2.2.7. Remaja

Banyak orang menggambarkan remaja adalah masa transisi dari fase anak-anak remaja menuju fase dewasa. Memasuki masa remaja biasanya ada perubahan secara fisik seperti postur tubuh.

Remaja merupakan masa dimana peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, yang telah meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Perubahan perkembangan tersebut meliputi aspek fisik, psikis dan psikososial. Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia. Remaja ialah masa perubahan atau peralihan dari anak-anak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial (Sofia & Adiyanti, 2013).

Menurut **DeBurn** yang dikutip oleh **Yudrik Jahja** dalam bukunya **Psikologi Perkembangan**, definisi remaja ialah “sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dan dewasa.” (2011, h.220)

Sedangkan menurut **Papilia** dan **Olds** yang dikutip oleh **Yudrik Jahja** dalam bukunya **Psikologi Perkembangan**, definisi remaja ialah “masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan.atau awal dua puluh tahunan.” (2011, h.220)

Dari kedua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa masa remaja yaitu masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Dimasa inilah seseorang akan mengalami perubahan secara fisik. Ketika memasuki fase remaja seseorang akan

mengalami perubahan dan perkembangan seksualitas seperti halnya yang terjadi pada wanita akan terjadi menstruasi.

Menurut **Desmita** dalam bukunya **Psikologi perkembangan**, bahwa batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga yaitu, 12-15 tahun (masa remaja awal), 15-18 tahun (masa remaja pertengahan), 18-21 tahun (masa remaja akhir). (2005, h.190)

Sedangkan menurut **Monks, Knoers, dan Hadiono** yang dikutip oleh **Desmita** dalam bukunya **Psikologi perkembangan**, membedakan masa remaja atas empat bagian yaitu masa pubertas atau masa pra remaja (10-12 tahun), masa remaja awal atau pubertas (12-15 tahun), masa remaja pertengahan (15-18 tahun), dan masa remaja akhir (18-21 tahun). (2005, h.190).

2.3. Kerangka Teoritis

2.3.1. Fenomenologi

Fenomenologi secara etimologis berasal dari kata “phenomenon” yang berarti realitas yang tampak, dan “logos” yang berarti ilmu. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa fenomenologi adalah ilmu berorientasi untuk dapat menjelaskan realitas yang tampak. Fenomenologi merupakan pengalaman yang dialami langsung oleh manusia, seberapa manusia paham dengan apa yang dialami, sejauh itu pula ia mengetahui fenomena yang sedang terjadi.

Tujuan utama fenomenologi adalah untuk mempelajari bagaimana fenomena terjadi yang disadari, dipikirkan dan telah menjadi pengalaman. Fenomena

berusaha untuk memahami bagaimana manusia mengkonstruksikan makna mengenai dunia yang terbentuk oleh hubungan dengan orang lain. Fenomenologi menekankan bahwa masyarakat merupakan informan yang terpenting dalam mencari fakta-fakta dan bukti-bukti yang akurat. **Kuswarno** dalam buku berjudul **Fenomenologi** mengatakan:

Fenomenologi bertujuan untuk mengetahui dunia dari sudut pandang orang yang mengalaminya secara langsung atau berkaitan dengan sifat-sifat alami pengalaman manusia itu sendiri. Fenomenologi tidak diawali serta bertujuan untuk menguji sebuah teori. (2009, h.35)

Dari pendapat tersebut menjelaskan bahwa seseorang menyadari adanya fenomena secara sadar, pengalaman sebagai data pokok sebuah realitas semua yang telah diketahui adalah semua yang telah dialami. Pada dasarnya penelitian fenomenologi ini bersifat apriori, tidak diawali oleh teori tertentu.

Pendekatan Fenomenologi merupakan tradisi penelitian kualitatif yang berakar dari filosofi dan psikologi, serta berfokus pada internal dan pengalaman sadar seseorang. Pendekatan fenomenologi untuk mempelajari kepribadian dipusatkan kepada pengalaman individual – pandangannya pribadi terhadap dunia (Atkinson, 2011: 57).

2.3.2. Fenomenologi Alfred Schutz

Schutz dengan aneka latar belakangnya memberikan warna tersendiri dalam tradisi fenomenologi sebagai kajian ilmu komunikasi. Sebagai seorang ekonom

yang suka dengan musik dan tertarik dengan filsafat begitu juga beralih ke psikologi, sosiologi dan ilmu sosial lainnya terlebih komunikasi membuat Schutz mengkaji fenomenologi secara lebih komprehensif dan juga mendalam. Schutz sering dijadikan centre dalam penerapan metodologi penelitian kualitatif yang menggunakan studi fenomenologi. Pertama, karena melalui Schutz-lah pemikiran dan ide Husserl yang dirasa abstrak dapat dijelaskan dengan lebih gamblang dan mudah dipahami. Kedua, Schutz merupakan orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial.

Dalam mempelajari dan menerapkan fenomenologi sosial ini, Schutz mengembangkan juga model tindakan manusia (human of action) dengan tiga dalil umum yaitu:

1) *The postulate of logical consistency* (Dalil Konsistensi Logis)

Ini berarti konsistensi logis mengharuskan peneliti untuk tahu validitas tujuan penelitiannya sehingga dapat dianalisis bagaimana hubungannya dengan kenyataan kehidupan sehari-hari. Apakah bisa dipertanggungjawabkan ataukah tidak.

2) *The postulate of subjective interpretation* (Dalil Interpretasi Subyektif)

Menurut peneliti untuk memahami segala macam tindakan manusia atau pemikiran manusia dalam bentuk tindakan nyata. Maksudnya peneliti mesti memposisikan diri secara subyektif dalam penelitian agar benar-benar memahami manusia yang diteliti dalam fenomenologi sosial.

3) *The postulate of adequacy* (Dalil Kecukupan)

Dalil ini mengamanatkan peneliti untuk membentuk konstruksi ilmiah (hasil penelitian) agar peneliti bisa memahami tindakan sosial individu. Kepatuhan terhadap dalil ini akan memastikan bahwa konstruksi sosial yang dibentuk konsisten dengan konstruksi yang ada dalam realitas sosial.

Dari pemaparan diatas dapat ditarik beberapa poin untuk dijadikan bahan penelitian dalam fenomenologi Fenomena penggunaan aplikasi Bumble dalam mencari pasangan dikalangan remaja Bojongsoang. Schutz menyampaikan empat unsur pokok fenomenologi sosial yaitu:

- 1) Perhatian terhadap actor.
- 2) Perhatian kepada kenyataan yang penting atau yang pokok dan kepada sikap yang wajar atau alamiah (natural attitude).
- 3) Pemusatkan perhatian kepada masalah mikro.
- 4) Memperhatikan pertumbuhan, perubahan, dan proses tindakan.

Schutz dalam mendirikan fenomenologi sosial-nya telah mengawinkan fenomenologi transendental-nya Husserl dengan konsep verstehen yang merupakan buah pemikiran weber.

Jika Husserl hanya memandang filsafat fenomenologi (transendental) sebagai metode analisis yang digunakan untuk mengkaji 'sesuatu yang muncul', mengkaji fenomena yang terjadi di sekitar kita. Tetapi Schutz melihat secara jelas implikasi sosiologisnya didalam analisis ilmu pengetahuan, berbagai gagasan dan kesadaran. Schutz tidak hanya menjelaskan dunia sosial semata, melainkan menjelaskan

berbagai hal mendasar dari konsep ilmu pengetahuan serta berbagai model teoritis dari realitas yang ada.

Dalam pandangan Schutz memang ada berbagai ragam realitas termasuk di dalamnya dunia mimpi dan ketidakwarasan. Tetapi realitas yang tertinggi itu adalah dunia keseharian yang memiliki sifat intersubjektif yang disebutnya sebagai the life world. Menurut Schutz ada enam karakteristik yang sangat mendasar dari the life world ini, yaitu pertama, wide-awakeness (ada unsur dari kesadaran yang berarti sadar sepenuhnya). Kedua, reality (orang yakin akan eksistensi dunia). Ketiga, dalam dunia keseharian orang-orang berinteraksi. Keempat, pengalaman dari seseorang merupakan totalitas dari pengalaman dia sendiri. Kelima, dunia intersubjektif dicirikan terjadinya komunikasi dan tindakan sosial. Keenam, adanya perspektif waktu dalam masyarakat. Dalam the life world ini terjadi dialektika yang memperjelas konsep 'dunia budaya' dan 'kebudayaan'. Selain itu pada konsep ini Schutz juga menekankan adanya stock of knowledge yang memfokuskan pada pengetahuan yang kita miliki atau dimiliki seseorang. stock of knowledge terdiri dari knowledge of skills dan useful knowledge. stock of knowledge sebenarnya merujuk pada content (isi), meaning (makna), intensity (intensitas), dan duration (waktu). Schutz juga sangat menaruh perhatian pada dunia keseharian dan fokusnya hubungan antara dunia keseharian itu dengan ilmu (science), khususnya ilmu sosial.

Schutz mengakui fenomenologi sosialnya mengkaji tentang intersubjektivitas dan pada dasarnya studi mengenai intersubjektivitas adalah upaya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti:

- 1) Bagaimana kita mengetahui motif, keinginan, dan makna tindakan orang lain?
- 2) Bagaimana kita mengetahui makna atas keberadaan orang lain?
- 3) Bagaimana kita dapat mengerti dan memahami atas segala sesuatu secara mendalam?
- 4) Bagaimana hubungan timbal balik itu dapat terjadi?

Realitas intersubyektif yang bersifat sosial memiliki tiga pengertian, yaitu:

- 1) Adanya hubungan timbal balik atas dasar asumsi bahwa ada orang lain dan benda-benda yang diketahui oleh semua orang.
- 2) Ilmu pengetahuan yang intersubyektif itu sebenarnya merupakan bagian ilmu pengetahuan sosial.
- 3) Ilmu pengetahuan yang bersifat intersubyektif memiliki sifat distribusi secara sosial.

Ada beberapa tipifikasi yang dianggap penting dalam kaitan dengan intersubyektivitas, antara lain :

- 1) Tipifikasi pengalaman (semua bentuk yang dapat dikenali dan diidentifikasi, bahkan berbagai obyek yang ada di luar dunia nyata, keberadaannya didasarkan pada pengetahuan yang bersifat umum).
- 2) Tipifikasi benda-benda (merupakan sesuatu yang kita tangkap sebagai 'sesuatu yang mewakili sesuatu').

- 3) Tipifikasi dalam kehidupan sosial (yang dimaksudkan sosiolog sebagai System, role status, role expectation, dan institutionalization itu dialami atau melekat pada diri individu dalam kehidupan sosial).

Schutz mengidentifikasi empat realitas sosial, dimana masing-masing merupakan abstraksi dari dunia sosial dan dapat dikenali melalui tingkat imediasi dan tingkat determinabilitas. Keempat elemen itu diantaranya umwelt, mitwelt, folgewelt, dan vorwert.

- 1) Umwelt, merujuk pada pengalaman yang dapat dirasakan langsung di dalam dunia kehidupan sehari-hari.
- 2) Mitwelt, merujuk pada pengalaman yang tidak dirasakan dalam dunia keseharian.
- 3) Folgewelt, merupakan dunia tempat tinggal para penerus atau generasi yang akan datang.
- 4) Vorwelt, dunia tempat tinggal para leluhur, para pendahulu kita.

Schutz juga mengatakan untuk meneliti fenomena sosial, sebaiknya peneliti merujuk pada empat tipe ideal yang terkait dengan interaksi sosial. Karena interaksi sosial sebenarnya berasal dari hasil pemikiran diri pribadi yang berhubungan dengan orang lain atau lingkungan. Sehingga untuk mempelajari interaksi sosial antara pribadi dalam fenomenologi digunakan empat tipe ideal berikut ini:

- 1) The eyewitness (saksi mata)

Yaitu seseorang yang melaporkan kepada peneliti sesuatu yang telah diamati di dunia dalam jangkauan orang tersebut.

2) The insider (orang dalam)

Seseorang yang karena hubungannya dengan kelompok yang lebih langsung dari peneliti sendiri, lebih mampu melaporkan suatu peristiwa, atau pendapat orang lain, dengan otoritas berbagi sistem yang sama relevansinya sebagai anggota lain dari kelompok. Peneliti menerima informasi orang dalam sebagai 'benar' atau sah, setidaknya sebagian, karena pengetahuannya dalam konteks situasi lebih dalam dari saya.

3) The analyst (analisis)

Seseorang yang berbagi informasi relevan dengan peneliti, orang itu telah mengumpulkan informasi dan mengorganisasikannya sesuai dengan sistem relevansi.

4) The commentator (komentator)

Schutz menyampaikan juga empat unsur pokok fenomenologi sosial yaitu:

- a. Pertama, perhatian terhadap aktor.
- b. Kedua, perhatian kepada kenyataan yang penting atau yang pokok dan kepada sikap yang wajar atau alamiah (natural attitude).
- c. Ketiga, memusatkan perhatian kepada masalah mikro.
- d. Keempat, memperhatikan pertumbuhan, perubahan, dan proses tindakan. Berusaha memahami bagaimana keteraturan dalam

masyarakat diciptakan dan dipelihara dalam pergaulan sehari-hari.

2.4. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi sebagai kerangka pemikiran yang akan menjadi tolak ukur dalam membuat dan memecahkan masalah yang ada dalam penelitian ini. Istilah fenomenologi mengacu pada sebuah benda, kejadian atau kondisi yang dilihat. Peneliti memerlukan kerangka pemikiran yang berupa teori dan pendapat ahli yang berkompeten pada bidangnya dan juga memiliki korelasi yang sama dengan penelitian yang sedang diteliti. Fenomenologi menurut **Schutz** dalam **Kuswarno** pada bukunya yang berjudul *fenomenologi*, menyatakan bahwa:

Bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran, Schutz meletakkan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif, terutama ketika mengambil tindakan dan mengambil sikap terhadap dunia kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini Schutz mengikuti pemikiran Husserl, yaitu proses pemberian makna terhadapnya, sehingga terrefleksi dalam tingkah laku. (Kuswarno. 2009:18).

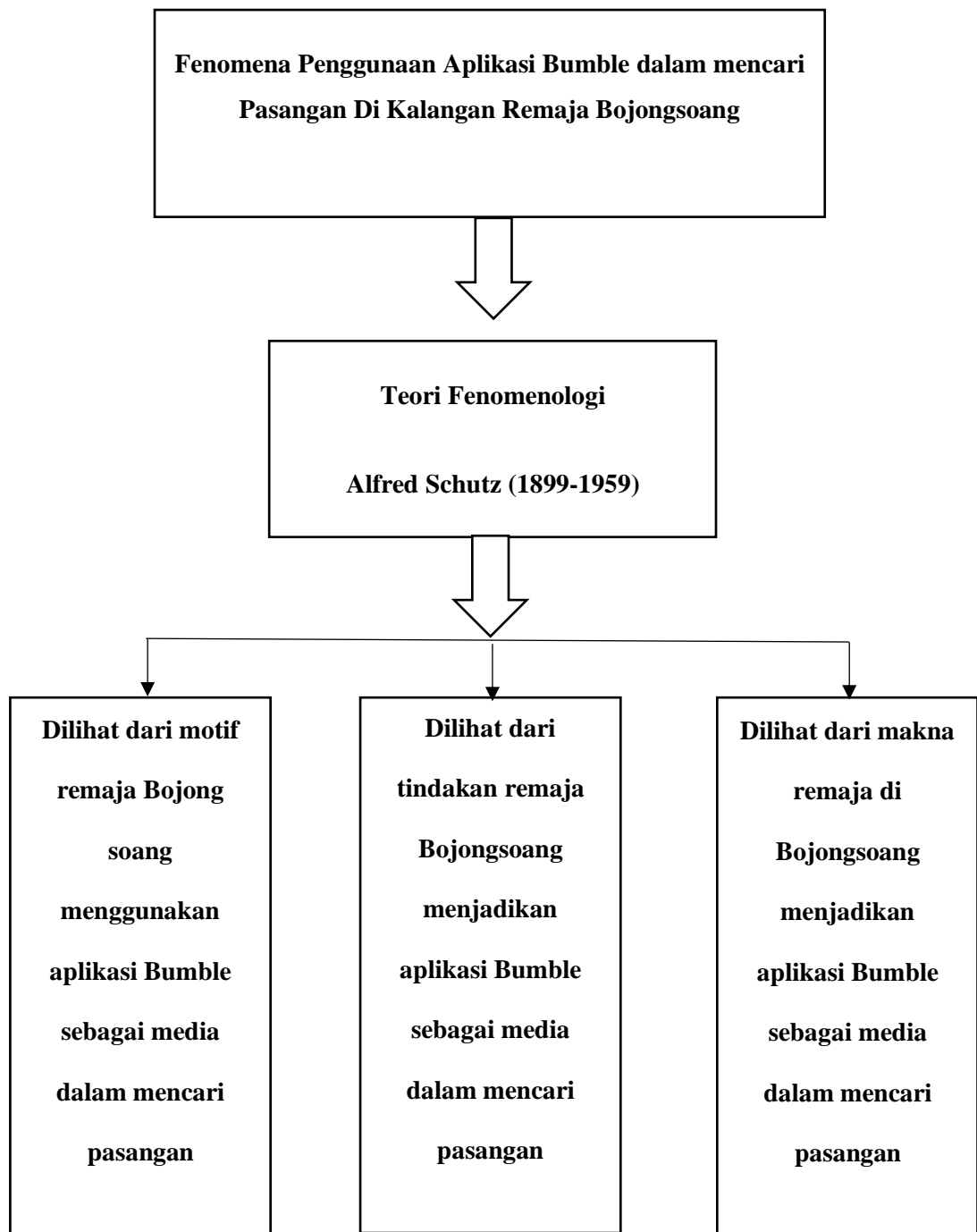
Maksud dari Studi Fenomenologi yang dijelaskan diatas yaitu bermaksud bahwa untuk memahami suatu tindakan sosial dapat dilakukan melalui penafsiran. Penafsiran tersebut digunakan untuk memperjelas dan memahami makna yang ada didalam sebuah tindakan sehari-hari. Dikarenakan itu, fenomenologi merupakan

cara yang digunakan oleh manusia untuk mengamati dan memahami dunia melalui pengalaman langsung. Teori fenomenologi berusaha untuk menganalisa segala gejala yang berkaitan dengan realitas sosial dan bagaimana bentuk-bentuk tertentu dari pengetahuan yang memberikan dampak dan kontribusi terhadap keadaan sekitar.

Sejalan dengan permasalahan yang sedang diteliti, peneliti melihat bahwa aplikasi kencan bumble sebagai sarana pencarian jodoh merupakan fenomena yang terjadi di ranah media komunikasi. Penelitian ini dapat dijalankan menggunakan teori fenomenologi. Aplikasi kencan bumble merupakan salah satu bentuk aplikasi pada *smartphone* yang bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan kencan secara daring, bumble juga saat ini menjadi pilihan dan sangat populer untuk mencari pasangan khususnya dikalangan remaja. Aplikasi kencan bumble juga memiliki banyak manfaat seperti memudahkan dalam berinteraksi, bertemu dengan calon pasangan, menambah pertemaman, dan secara umum mempersingkat proses pencarian pasangan.

Bila dikaitkan dengan fenomenologi maka peneliti mencoba menggunakan teori diatas menjelaskan bahwa setiap manusia mempunyai sudut pandang berbeda dalam memaknai fenomena pengguna aplikasi kencan bumble dalam mencari pasangan di kalangan remaja Bojong Soang, atau dengan kata lain tiap-tiap individu akan mengalami pemaknaan yang berbeda dalam memahami fenomena tersebut.

Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran



(Sumber : Fenomenologi Alfred Schutz dan Modifikasi Peneliti Tahun 2022)