

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1. Kajian Literatur

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Pada penelitian ini, peneliti telah melakukan tinjauan pustaka terhadap beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai APLIKASI ONLINE DATING Badoo di kalangan generasi milenial Kota Yogyakarta. Penelitian terdahulu ini diharapkan mampu mendukung dan membantu peneliti untuk kelancaran dalam melakukan penelitian. Berikut adalah beberapa penelitian sejenis yang terkait dengan penelitian yang dijadikan acuan untuk melakukan penelitian ini :

1. Penelitian berjudul “FENOMENA KENCAN ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19: STUDI FENOMENOLOGI PENGGUNA PEREMPUAN PADA APLIKASI TINDER” tahun 2021 karya Afriyan Athaariq dari Universitas Islam Riau. Metode yang digunakan peneliti ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dimana subjek penelitian ini adalah 10 orang pengguna aplikasi Tinder yang berstatus mahasiswa dari Riau. Teori yang digunakan peneliti adalah teori fenomenologi dari Alfred Schütz. Teknik pengumpulan data yang digunakan

peneliti adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk pemilihan informan dilakukan dengan teknik purposive sampling. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa makna dalam bermain Tinder yang dilakukan perempuan dimasa pandemic covid19 yaitu makna yang eksis, tempat mencari beauty privilege, tempat untuk melakukan eksplorasi individu, makna untuk menemukan jati diri, dan tempat untuk menghilangkan kejenuhan dari masa Pandemi covid19.

2. Penelitian berjudul “FENOMENA PENGGUNAN APLIKASI TINDER DI KALANGAN MAHASISWA KOTA BANDUNG” tahun 2017 karya Dwina Maretta dari Universitas Pasundan. Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah fenomenologi dengan tipe penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian melalui studi kepustakaan, observasi, wawancara dengan 10 informan, dan interpretasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan simpulan dari sebuah teks. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Tinder dikalangan mahasiswa kota Bandung banyak membawa keuntungan bagi penggunaannya seperti untuk memudahkan berkenalan tanpa perlu mencari ke lapangan, sehingga mengirit waktu dan untuk mempermudah komunikasi pengguna dan mahasiswa kota Bandung. Motif mahasiswa kota Bandung menggunakan TINDER adalah memanfaatkan teknologi yang sudah ada untuk menunjang aktivitas sehari-hari mencari informasi dan menggunakannya sebagai ajang mencari uang. Dan manfaat yang dirasakan oleh para pengguna aplikasi

TINDER ini beraneka ragam. Tetapi secara keseluruhannya mereka mengatakan hal yang hampir sama dan tidak jauh berbeda intinya. Manfaatnya adalah menambah link pertemanan dari berbagai macam kampus kalangan dan umur.

3. Penelitian berjudul “SELF DISCLOSURE PENGGUNA APLIKASI KENCAN SECARA DARING Badoo DI KOTA TANGERANG” tahun 2021 karya Rr Nadhira Harsari dari Universitas Mercubuana. Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Dengan pendekatan kualitatif metode yang digunakan adalah teknik wawancara/interview para narasumber yang menggunakan aplikasi Badoo, dan hanya berfokus di wilayah Kota Tangerang. Peneliti melakukan wawancara dengan Lima narasumber yang berfokus di Kota Tangerang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengungkapan diri (Self Disclosure) pengguna aplikasi kencan secara daring Badoo dalam mencari pasangan dan teman baru dengan batasan-batasan motif permasalahan yang berbeda-beda. Konsep yang digunakan untuk mendalami penelitian ini menggunakan konsep pertama yaitu self disclosure (pengungkapan diri) dengan beberapa tingkatan self disclosure, konsep kedua menggunakan teori konsep diri yang menghubungkan pembentukan konsep dirinya, dan konsep ketiga self image (citra diri) dalam menilai citra seseorang agar bisa memilih dalam mencari pasangan ataupun pertemanan dalam aplikasi Badoo. Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pengungkapan diri (Self Disclosure), konsep diri yang

menghubungkan pembentukan konsep diri, dan self image (citra diri) pada para narasumber ini memang sangat berbeda – beda dalam permasalahan dan motif untuk menggunakan Aplikasi Badoo ini.

4. Penelitian berjudul “PENGUNAAN E-COMMERCE BUKALAPAK DIKALANGAN MASYARAKAT KOTA BANDUNG” tahun 2018 karya Dede Yusuf Apriadi dari Universitas Pasundan. Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah fenomenologi dengan tipe penelitian yang bersifat kualitatif. Sedangkan Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah studi kepustakaan dan studi lapangan yaitu obeservasi lapangan (*field observation*), dan wawancara mendalam (*depth interview*). Untuk pemelihan informan dilakukan melalui proses *online* dan *offline*. Hasil dari penelitian ini diperoleh gambaran bahwa perilaku penggunaan E-commerce di kalangan masyarakat kota bandung ialah beraneka ragam, seperti perilaku komunikasi dalam hal penawaran dengan motif agar mendapatkan harga yang diinginkan kerana bukalapak lebih merakyat dibandingkan dengan E-commerce lain serta bisa mendapatkan barang yang suit ditemukan dipasaran. Selanjutnya, perilaku penggunaan E-commerce Bukalapak dikalangan masyarakat kota Bandung ialah mereka yang sebagian menggunakan E-commerce untuk pembayaran listrik dan tiket agar mendapatkan cashback dari promo yang ada, namun ada juga yang menggunakan Bukalapak untuk membeli kuota dan pulsa serta untuk sarana penjualan kem bali barang yang sudah tidak terpakai.

Tabel 1.1 Review Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul	Metode	Teori	Hasil	Pesamaan	Perbedaan
1	Afriyan Athaariq (2021)	FENOMENA KENCAN ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19: STUDI FENOMENOLO GI PENGGUNA PEREMPUAN PADA APLIKASI TINDER	Kualitatif dengan teori fenomenologi	<i>Fenomenologi</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa makna dalam bermain Tinder yang dilakukan perempuan dimasa pandemic covid19 yaitu makna yang eksis, tempat mencari beauty	Menggun akan metode penelitian yang sama yaitu kualitatif. menggun akan teori yang sama yaitu studi fenomrno logi Alfred Schutz	Penelitian yang peneliti ambil mengenai Aplikasi online dating Badoo serta objek dan subjek yang digunakanpun berbeda. Penelti mengambil objek mengenai pengguna aplikasi online dating Badoo dan subjeknya ialah generasi

					privilege, tempat untuk melakukan eksplorasi individu, makna untuk menemukan jati diri, dan tempat untuk menghilangkan kejenuhan dari masa Pandemi covid19.		milenial yang ada di kota yogyakarta. Sedangkan penelitian sebelumnya mengambil objek para pengguna perempuan aplikasi pada aplikasi tinder dan subjeknya mahasiswi yang ada di kota Riau.
2.	Dwina	FENOMENA PENGGUNAAN	Metode penelitian kualitatif	<i>Fenomenologi Alfred Schutz</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan	Menggunakan metode	Penelitian yang peneliti ambil mengenai

	Maretta (2017)	APLIKASI TINDER DI KALANGAN MAHASISWA KOTA BANDUNG	dengan teknik pengumpulan data melalui studi kepustakaan , observasi, wawancara dan interpretasi		bahwa penggunaan aplikasi Tinder dikalangan mahasiswa kota Bandung banyak membawa keuntungan bagi penggunaannya seperti untuk memudahkan berkenalan tanpa perlu mencari ke lapangan, sehingga mengirit waktu	penelitian yang sama yaitu kualitatif. menggun akan teori yang sama yaitu studi fenomrno logi Alfred Schutz	Aplikasi online dating Badoo serta objek dan subjek yang digunakanpun berbeda. Penelti mengambil objek mengenai pengguna aplikasi online dating Badoo dan subjeknya ialah generasi milenial yang ada di kota yogyakarta. Sedangkan penelitian
--	-------------------	---	--	--	--	--	--

					<p>dan untuk mempermudah komunikasi pengguna dan mahasiswa kota Bandung. Motif mahasiswa kota Bandung menggunakan TINDER adalah memanfaatkan teknologi yang sudah ada untuk menunjang aktivitas sehari-hari,</p>		<p>sebelumnya mengambil objek para pengguna aplikasi Tibder dan subjeknya mahasiswa kota Bandung</p>
--	--	--	--	--	--	--	--

					mencari informasi dan menggunakannya sebagai ajang mencari uang. Dan manfaat yang dirasakan oleh para pengguna aplikasi TINDER ini beraneka ragam. Tetapi secara keseluruhannya mereka mengatakan hal yang hampir sama		
--	--	--	--	--	--	--	--

					dan tidak jauh berbeda intinya. Manfaatnya adalah menambah link pertemanan dari berbagai macam kampus kalangan dan umur.		
3	Rr Nadhira Harsari (2021)	SELF DISCLOSURE PENGGUNA APLIKASI KENCAN	Metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan	<i>Self Disclosure, Konsep Diri dan Self Imnage</i>	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pengungkapan	Sama sama membahas aplikasi	Teori yang peneliti ambil menggunakan teori dan subjek yang berbeda. Penelii

		<p>SECARA DARING Badoo DI KOTA TANGERANG</p>	<p>data melalui wawancara pada narasumber yang mengunakan aplikasi Badoo</p>		<p>diri (Self Disclosure), konsep diri yang menghubungkan pembentukan konsep diri, dan self image (citra diri) pada para narasumber ini memang sangat berbeda-beda dalam permasalahan dan motif untuk menggunakan</p>	<p>online dating Badoo dan menggunakan akan metode pendekatan yang sama yaitu metode kualitatif</p>	<p>mengambil teori fenomenologi dari Alfred Schutz dan subjeknya generasi milenial di kota Yogyakarta sedangkan penelitian sebelumnya mengambil subjek pengguna Badoo di kota Tangerang dan menggunakan teori self disclosure</p>
--	--	--	--	--	---	---	---

					Aplikasi Badoo ini.		
4	Dede Yusuf Apriadi (2018)	PENGUNAAN E-COMMERCE BUKALAPAK DIKALANGAN MASYARAKAT KOTA BANDUNG	Kualitatif dengan teori fenomenologi.	Fenomenologi alfred schutz	Motif dari penggunaan e-commerce bukalapak karena harganya lebih murah, dan mudah untuk mendapatkan barang yang sulit didapat. Tindakannya belanja di bukalapak jadi mudah dan menghemat waktu.	Menggunakan metode penelitian yang sama yaitu kualitatif. menggunakan teori yang sama yaitu studi fenomenologi Alfred Schutz	Penelitian yang peneliti ambil mengenai Aplikasi online dating Badoo serta objek dan subjek yang digunakanpun berbeda. Peneliti mengambil objek mengenai pengguna aplikasi online dating Badoo dan subjeknya ialah generasi milenial yang

					Maknanya bukalapak mudah diakses, murah, aman, banyak promo dan terpercayaseba gai hiburan, sebagai sarana tampil eksis dan sebagai sarana penyalur hobi.		ada di kota yogyakarta. Sedangkan penelitian sebelumnya mengambil objek para pengguna ecommerce bukalapak dan subjeknya masyarakat kota bandung
--	--	--	--	--	---	--	---

2.2. Kerangka Konseptual

2.2.1. Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian sebuah pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan baik secara langsung dengan lisan maupun secara tidak langsung menggunakan perantara media yang bertujuan untuk mempengaruhi pemikiran dan perilaku seseorang yang dapat memberikan efek serta feedback. Adanya komunikasi merupakan salah satu syarat agar dapat berlangsungnya hubungan antar manusia atau interaksi sosial diantara sesama manusia. Istilah komunikasi atau communication dalam Bahasa Inggris berasal dari kata Latin Communicatio, dan bersumber dari kata communis yang berarti sama. Sama yang dimaksud adalah dalam artian sama pemaknaanya, kesamaan makna disini merupakan sesuatu yang dikomunikasikan, karena komunikasi akan berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dipercakapkan atau dikomunikasikan. Suatu percakapan dikatakan komunikatif apabila kedua belah pihak yakni komunikator dan komunikan mengerti bahasa pesan yang disampaikan (Effendy, 2005). Kesamaan Bahasa yang digunakan dalam percakapan belum tentu menimbulkan kesamaan makna. Jadi komunikasi yang terjadi dapat dikatakan komunikatif apabila antar individu yang terlibat memiliki kesamaan makna mengenai suatu hal dikomunikasikan. Secara sederhananya komunikasi dapat dikatakan efektif dan berhasil apabila kedua belah pihak antara komunikator dan komunikan memiliki makna yang sama dalam menyampaikan pesan sehingga

pesan yang disampaikan dapat dimengerti oleh kedua pihak yakni komunikator dan komunikan.

Komunikasi yang efektif dapat dipahami sebagai komunikasi yang mampu menghasilkan perubahan sikap (*attitude change*) pada orang lain. Perubahan sikap ini terlihat pada proses maupun pasca komunikasi. Agar proses komunikasi dapat berjalan lancar dan menjadi efektif, komunikasi tersebut harus dilakukan dengan menggunakan Bahasa yang jelas dan dapat dipahami oleh individu yang lainnya.

Onong Uchjana Effendy dalam bukunya **Dinamika Komunikasi**, menyatakan bahwa:

“Proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahukan atau untuk mengubah sikap, pendapat atau perilaku baik secara langsung maupun tidak langsung”.(Effendy,2008, h.5)

Sedangkan Menurut **Harold Laswell** dalam karyanya *The Structure and Function of Communication in Society* yang dikutip oleh Effendy dalam bukunya “Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek” menjelaskan bahwa “Cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah dengan menjawab pertanyaan berikut: Who Says What in Which Channel To Whom With What Effect” (Laswell, 2005).

Paradigma Laswell menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan tersebut, yakni: komunikator(siapa yang mentgatakan), pesan (apa yang dikatakan), media (melalui saluran/media apa), komunikan (penerima pesan), efek (dampak). Berdasarkan paradigma Laswell tersebut komunikasi artinya proses penyampaian pesan yang dilakukan oleh

komunikator kepada komunikan yang penerima pesan melalui media dan menimbulkan efek tertentu.

2.2.1.1 Unsur-unsur Komunikasi

Dalam proses komunikasi yang efektif tentunya diperlukan unsur-unsur yang paling mendasar sebagai syarat terjadinya komunikasi sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Menurut **Cangara** dalam buku

Perencanaan dan Strategi Komunikasi yaitu:

1. Sumber

Komunikator merupakan pihak yang menyampaikan atau mengirim pesan kepada penerima. Sumber sering disebut dengan banyak nama atau istilah, antara lain: komunikator, pengirim, atau dalam Bahasa Inggris disebut dengan *source*, *sender*, atau *encoder*.

2. Pesan

Pesan merupakan pernyataan yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pernyataan bisa dalam bentuk verbal (Bahasa tertulis atau lisan) maupun non-verbal (isyarat) yang bisa dimengerti oleh penerima. Dalam Bahasa Inggris pesan bisa diartikan dengan kata *message*, *content* atau *information*.

3. Saluran

Saluran merupakan alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Media dalam pengertian disini berupa media massa yang mencakup surat kabar, radio film, televisi, dan

internet. Bisa juga berupa saluran misalnya kelompok pengajian atau arisan, kelompok pendengar dan pemirsa, organisasi masyarakat, rumah ibadah, pesta rakyat, panggung kesenian, serta media alternatif lainnya seperti poster, laflet, brosur, dan buku.

4. Penerima

Penerima merupakan pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim dari sumber kepada penerima. Penerima biasa disebut dengan berbagai macam sebutan antara lain, khalayak, sasaran target, adopter, komunikan. Dalam Bahasa Inggris biasa disebut dengan nama *receiver*, *audience*, atau *decorder*.

5. Efek

Efek atau pengaruh merupakan perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan sebelum dan sesudah menerima pesan.

6. Umpan Balik

Umpan balik merupakan tanggapan yang diberikan oleh penerima sebagai akibat penerimaan pesan dari sumber. (Cangara, 2013, h.4)

Unsur-unsur dari proses komunikasi diatas merupakan factor yang sangat penting dalam komunikasi, tanpa unsur-unsur tersebut bisa dipastikan komunikasi yang dilakukan tidak akan dapat tersampaikan dengan efektif dan juga tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh kedua belah pihak dalam melakukan komunikasi.

2.2.1.2 Fungsi Komunikasi

Komunikasi tentu saja memiliki berbagai macam fungsi dalam kehidupan sosial manusia. Menurut **Deddy Mulyana** dalam bukunya **Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar** dibagi menjadi empat bagian, yaitu:

1. Komunikasi Sosial

Komunikasi itu penting untuk membangun konsep diri, aktualisasi diri, kelangsungan hidup, kebahagiaan, dan menumpuk hubungan dengan orang lain.

2. Komunikasi Ekspresif

Yaitu komunikasi yang dapat dilakukan sendiri atau kelompok yang bertujuan untuk mempengaruhi orang lain, namun dapat dilakukan sejauh komunikasi tersebut menjadi instrument untuk menyampaikan perasaan (emosi).

3. Komunikasi Ritual

Yaitu komunikasi yang biasanya dilakukan secara kolektif. Suatu komunitas yang sering melakukan upacara-upacara berlainan sepanjang tahun, sepanjang hidup yang disebut dengan antropologi sebagai *rites of passage* mulai dari upacara kelahiran, sunatan, ulang tahun, pertunangan, pernikahan bahkan sampai ke upacara kematian.

4. Komunikasi Instrumental

Komunikasi Instrumental. Fungsi komunikasi ini sering disebut juga sebagai komunikasi yang bertujuan persuasif, yakni komunikasi yang mempunyai tujuan umum; menginformasikan, mengajar, mendorong,

mengubah sikap, keyakinan, dan mengubah perilaku atau menggerakkan tindakan, sampai dengan menghibur (Mulyana, 2005, h.5).

2.2.1.3 Tujuan Komunikasi

Menurut **Onong Uchajana Effendy** dalam bukunya **Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi** bahwa tujuan komunikasi adalah :

- a. Mengubah sikap (To change the attitude).
- b. Mengubah opini (To change the opinion).
- c. Mengubah perilaku (To change the behavior).
- d. Mengubah masyarakat (To change the society). (Effendy, 2003, h.55)

2.2.2 Media Komunikasi

Media komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam melakukan proses komunikasi. Media berguna sebagai sarana penghubung agar pesan yang disampaikan dapat efektif. Kata media berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang memiliki arti perantara atau pengantar. Menurut **Cangara** dalam buku **Pengantar Ilmu Komunikasi** menjelaskan bahwa:

Media merupakan suatu alat atau sarana untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada Khalayak. Dalam hal ini media yang paling mendominasi dalam berkomunikasi yaitu pancaindra manusia, seperti mata dan telinga. Pesan yang diterima oleh pancaindra kemudian

diproses oleh pikiran untuk menentukan reaksi, setelah itu baru dinyatakan dalam suatu tindakan (Cangara, 2006).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sarana yang digunakan untuk membantu menyampaikan pesan antar individu atau khalayak agar pesan tersebut dapat diterima dengan efektif dan efisien. Jadi dengan adanya media komunikasi seseorang dapat menerima informasi dengan mudah dan cepat walaupun terpaut dengan jarak yang sangat jauh.

2.2.2.1 Jenis-Jenis Media

Sebagai sebuah sarana dalam proses penyampaian komunikasi media komunikasi memiliki berbagai jenis yang dapat dibagi berdasarkan fungsi dan bentuknya:

1. Berdasarkan Fungsinya:
 - a. Fungsi Produksi, ialah media komunikasi yang memiliki kegunaan untuk menghasilkan sebuah informasi, contohnya computer pengolah informasi.
 - b. Fungsi Reproduksi, ialah media komunikasi yang memiliki kegunaan untuk memproduksi ulang atau menggandakan sebuah informasi, contohnya *audio* dan *video recorder*.
 - c. Fungsi Penyampaian Informasi, ialah media komunikasi yang memiliki kegunaan untuk menyebarluaskan dan menyampaikan sebuah informasi kepada target komunikasi contohnya telepon, fax, surat, dll.

2. Berdasarkan Bentuknya:

- a. Media Cetak, ialah media komunikasi yang memiliki bentuk berupa alat cetak yang dapat dipergunakan sebagai sarana penyampaian informasi atau pesan, contohnya surat kabar, brosur, poster, *bulletin*, dll.
- b. Media Visual, ialah media komunikasi yang memiliki pesan yang tersampaikan menggunakan indra pengelihatan, contohnya foto, *televise*, dll.
- c. Media Audio, ialah media komunikasi yang memiliki pesan yang tersampaikan menggunakan indra pendengaran, contohnya radio, *tape recorder*, dll.
- d. Media Audio Visual Aid (AVA), ialah media komunikasi yang dapat dilihat sekaligus didengar, ini merupakan gabungan dari bentuk anantara media visual dan audio. Untuk mendapatkan informasi secara keseluruhan dibutuhkan indra pengelihatan dan pendengaran contohnya *televise* dan film.

2.2.3 New Media

Di zaman sekarang ini teknologi informasi dan komunikasi berkembang begitu sangat pesat. Kehadiran media baru seperti internet dengan berbagai jenis aplikasinya telah membuat pola hidup manusia berubah karena kemudahannya dalam mengakses berbagai hal. Adanya internet ditengah-tengah kehidupan

masyarakat merupakan awal dari media baru. *New media* atau media baru adalah sarana atau alat komunikasi yang baru muncul atau berkembang. Istilah media baru merujuk pada “*digital devices*” yaitu alat komunikasi elektronik yang hanya butuh sentuhan jari. Istilah tersebut telah di gunakan sejak tahun 1960an dan telah mencakup seperangkat teknologi komunikasi terapan yang semakin berkembang dan beraneka ragam. *New media* merupakan media yang didalamnya terdiri dari gabungan berbagai elemen. Itu artinya terdapat konvergensi media didalamnya dimana beberapa media dijadikan satu (Lievrouw,2011). Teknologi yang digambarkan sebagai media baru adalah digital dan sering kali memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat intreaktif dan tidak memihak. Media baru sangat berkaitan erat dengan basis teknologi, oleh karena itu media baru sering dikaitkan dengan pengembangan teknologi yang sedang brekembang pesat.

Menurut **Denis Mcquail** dalam bukunya **Teori Komunikasi Massa** menjelaskan ciri-ciri utama dalam media baru, yaitu:

- a. Adanya saling keterhubungan (interkonektivitas).
- b. Aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan.
- c. Interaktivitasnya.
- d. Kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka.
- e. Sifatnya yang ada dimana-mana (Mcquail, 2011, h.44).

Perubahan pola komunikasi yang ada di masyarakat dikarenakan hadirnya media baru seperti adanya internet yang sedikit banyak mempengaruhi individu dalam berkomunikasi dengan yang lain. Kehadiran internet sekarang untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam berkomunikasi. Internet juga sebagai aspek penyedia informasi yang tiada batasnya. Mengakses internet tidak hanya menggunakan *computer*, *lapotop* namun bisa juga dengan menggunakan *smartphone* dengan berbagai macam kemudahan yang ditawarkan oleh sejumlah provider yang tersedia.

Sedangkan menurut **Martin Lister** dalam bukunya **New Media: a Critical Construction** mengungkapkan bahwa:

Istilah *new media* baru lambat laun mulai dikenal pada tahun 1980. Dunia media dan komunikasi mulai terlihat berbeda dengan hadirnya media baru ini, tidak terbatas pada satu sector atau elemen tertentu. Dalam pengertian ini, muncullah istilah “media baru” sebagai semacam fenomena yang dilihat dari sisi sosial, teknologi, dan perubahan budaya. (Lister, 2009, h.10)

Kehadiran media baru secara tidak sadar memiliki banyak manfaat dalam konteks kehidupan manusia, seperti dalam bidang sosial, industri atau dagang, pendidikan, dan lainnya. Media baru juga menjadi sumber informasi bagi siapapun yang dapat mengaksesnya. Media baru juga dapat membantu seseorang dalam menyelesaikan suatu pekerjaan secara cepat, adanya media surat elektronik mempermudah komunikasi tanpa harus bertatap muka terlebih dahulu, dapat

dikatakan bahwa media baru ini merupakan media multifungsi karena semakin banyak yang menggunakan media baru ini untuk mempermudah kehidupan manusia.

2.2.4 Internet

Internet berasal dari Bahasa Latin yaitu *inter* yang berarti antara. Internet merupakan singkatan dari *interconnected network*, yaitu hubungan komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan komputer global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, radio link, satelit dan lainnya. Untuk menghubungkan serta mengatur integrasi dan komunikasi jaringan komputer ini digunakan protokol yaitu TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). TCP/IP ini bertugas untuk memastikan bahwa semua hubungan bekerja dengan benar serta mentransmisikan suatu data dari satu computer ke computer lainnya. Secara umum TCP/IP berfungsi dalam pemilihan rute terbaik transmisi data, memilih rute alternatif jika suatu rute tidak dapat di gunakan, mengatur dan mengirimkan paket-paket pengiriman data.

Menurut **LaQuey** yang dikutip Ardianto dalam buku **Dasar-Dasar Public Relations** mengatakan bahwa:

Internet merupakan jaringan longgar dari ribuan computer yang menjangkau jutaan orang diseluruh dunia. Misi awalnya adalah menyediakan sarana bagi para peneliti untuk mengakses data dari sejumlah computer. Namun, sekarang internet telah berkembang menjadi ajang komunikasi yang sangat cepat dan efektif sehingga telah

menyimpang jauh pada misi awalnya (Seomirat dan Ardianto,2010, h.188).

Dari penjelasan tersebut bahwa saat ini penggunaan internet sudah sangat luas. Adanya internet membuat komunikasi menjadi sangat efektif dan efisien. Internet membuat para penggunanya dapat saling terhubung. Hadirnya internet telah membuat banyak perhatian dan membawa perubahan yang cukup besar, terutama dari cara manusia berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

Sedangkan Ahmadi dan Hermawan (2013) menyatakan bahwa internet adalah komunikasi jaringan global yang menghubungkan seluruh computer yang ada di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin.

Jadi dapat disimpulkan bahwa internet merupakan jaringan komputer (interkoneksi) yang besar yang saling berhubungan dari jaringan-jaringan komputer yang terbentuk dari banyaknya komputer di dunia yang berbeda system operasi ataupun aplikasinya yang dimana dapat menghubungkan orang-orang dan komputer-komputer lain dari seluruh dunia melalui telepon, satelit dan sistem-sistem komunikasi yang lain.

2.2.4.1 Dampak Internet

Dampak Positif.

Berikut ini adalah dampak positif dari penggunaan internet:

1. Memudahkan dalam mendapatkan informasi

Salah satu hal yang paling menyenangkan dari adanya internet ialah memudahkan dalam mengakses informasi hanya dalam genggam hp

maupun laptop. Hal ini berbeda sekali dengan jaman dahulu yang harus ke perpustakaan untuk mendapatkan banyak informasi

2. Membantu dalam menyelesaikan masalah dan tugas

Hal ini juga dirasakan oleh para pelajar, ada banyak informasi bahkan terdapat pula aplikasi pembelajaran yang menggunakan internet yang dapat diakses dengan mudah, cepat, dan proses yang interaktif.

3. Sebagai sarana hiburan

Tentu dengan adanya internet banyak sekali fasilitas hiburan yang bisa digunakan melalui internet baik itu fasilitas hiburan seperti menonton video di youtube, mendengarkan music dan lainnya.

4. Memudahkan dalam proses komunikasi

Secara tidak sadar saat ini kita dapat berkomunikasi dengan keluarga, teman, sahabat maupun pasangan yang keberadaannya jauh dengan kita. Dengan adanya internet dapat berkomunikasi dengan jarak jauh.

5. Memudahkan dalam berbisnis

Perkembangan internet juga mempengaruhi perkembangan bisnis saat ini, hal tersebut merupakan channel yang dapat digunakan oleh orang untuk berjualan bisnis online mereka hanya dengan menggunakan internet.

Dampak negatif.

Berikut ini adalah dampak negatif dari penggunaan internet.

1. Terjadinya Cyber Bullying

Hal ini terkadang sering kali membahayakan karena banyak masalah cyber bullying yang terjadi di internet yang dalam hal ini juga dengan adanya internet menyebabkan privasi seseorang akan susah untuk disembunyikan.

2. Perilaku negatif dan konten yang tidak baik untuk dilihat

Internet menuntut kita untuk bijak dalam menggunakannya sehingga sangat disarankan untuk tidak menggunakan internet dalam kegiatan yang tidak ada manfaatnya.

3. Adanya cyber crime atau tindak kejahatan dan penipuan

Salah satu dampak negatif adanya internet adalah dapat memungkinkan terjadinya penipuan dan tindak kejahatan atau yang biasa kita sebut dengan cyber crime. Kita dituntut untuk lebih ekstra hati-hati dalam menggunakan fasilitas internet.

4. Budaya asli mulai ditinggalkan

Dengan fasilitas internet memudahkan penggunanya untuk dapat mengetahui budaya dari luar namun jangan sampai perkembangan teknologi yang berkembang pesat ini membuat kita harus meninggalkan kebiasaan baik dan budaya asli yang kita miliki.

2.2.5 Media Sosial

Media sosial adalah salah satu produk dari kemunculan media baru. Media sosial pada umumnya berbasis pada teknologi internet yang mengubah pola penyebaran informasi yang sebelumnya bersifat broadcast media monologue (satu ke banyak audiens) menjadi ke social media dialogue (banyak audiens ke banyak audiens). Manusia sebagai makhluk sosial tentunya membutuhkan informasi, untuk

memenuhi kebutuhan informasi tersebut manusia memerlukan sarana yang dapat memudahkan dalam melakukan proses penyampaian informasi dan penerimaan informasi dalam waktu yang lebih cepat dan lebih luas arah penyebarannya serta memiliki masa penyimpanan yang lebih lama. Media sosial merupakan sebuah media yang didesain untuk memudahkan penggunaannya dalam melakukan interaksi sosial yang bersifat interaktif. Didalam media sosial individu maupun kelompok saling berinteraksi secara online melalui jaringan teknologi internet.

Media sosial diistilahkan sebagai bentuk demokratisasi informasi, orang yang terlibat di media sosial bukan hanya berperan sebagai pembaca namun juga sebagai penerbit konten. Perubahan salurannya menjadi model banyak ke banyak, otomatis akan membuat informasi semakin cepat dan tersebar (Dave Evan, 2008, hal 33)

Menurut Puntodi dalam buku “Menciptakan Penjualan Melalui Social Media” mendefinisikan bahwa media sosial adalah fitur berbasis website yang dapat membentuk jaringan serta memungkinkan orang untuk berinteraksi dalam sebuah komunitas. Pada sosial media kita dapat melakukan berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual, maupun audiovisual. Contohnya seperti Twitter, Facebook, Blog, Forsquare dan lainnya (2011, h.1).

Berdasarkan dari beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media sosial merupakan sebuah media berbasis internet yang mendukung serta memudahkan penggunaannya dalam melakukan interaksi dengan pengguna lainnya

sehingga dapat membentuk sebuah ikatan sosial secara virtual. Media sosial memiliki beberapa manfaat dan fungsi sesuai dengan kebutuhan penggunanya seperti dapat membangun *personal branding*, mudah mendapatkan informasi, konten yang ditampilkan dapat menarik minat dan interaksi, mudah disebarluaskan. Namun media sosial juga memiliki kekurangan seperti konten-konten yang kurang bermanfaat serta media sosial dapat mengakibatkan ketergantungan yang berdampak buruk bagi penggunanya.

2.2.6 Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan oleh usernya untuk melakukan perintah pekerjaan atau aplikasi tertentu seperti mengetik, menggambar, mendengarkan musik, dan menghitung. Aplikasi merupakan perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan yang berjalan didalam suatu sistem tertentu yang sangat berguna untuk membantu aktifitas manusia. Secara umum aplikasi ialah perangkat komputer yang difungsikan secara khusus dan terpadu untuk melaksanakan perintah penggunanya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki aplikasi tersebut.

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga computer dapat memproses input menjadi output (Jogiyanto, 2005, h12)

Menurut Buyens dalam buku "*Web Database Development*" menjelaskan bahwa:

Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas, misalnya termasuk perangkat lunak perusahaan, software akuntansi, perkantoran, grafis perangkat lunak dan pemutar media. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan software yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data (2001).

Berdasarkan dari beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak yang sudah dirancang sesuai ketentuannya untuk memudahkan penggunaanya dalam melakukukan aktivitas penggunaanya seperti kemudahan dalam melakukan tugas-tugas pekerjaan kantor.

Aplikasi memiliki dua macam yaitu aplikasi desktop dan aplikasi mobile. Aplikasi desktop sendiri memiliki banyak fitur seperti mircrosoft word. Dalam aplikasi desktop terdapat beberapa contoh aplikasi umum yang sering digunakan yaitu aplikasi pengolah kata digunakan untuk menulis surat, brosur dan membuat dokumen, aplikasi browser web yang digunakan untuk berselancar didunia internet aplikasi, aplikasi pemutar media digunakan untuk mendengarkan musik ataupun menonton film yang telah diunduh, dan ada aplikasi permainan (games). Sedangkan fitur aplikasi mobile contohnya yaitu gmail yang digunakan untuk mengirim surat elektronik atau e-mail dengan mudah hanya dari ponsel saja namun pengguna aplikasi mobile juga bisa mengakses aplikasi pemutar media dan juga permainan hanya dalam satu genggamannya tanpa harus menggunakan komputer.

Dalam buku *Web Database Development* aplikasi mobile adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju (Buyens, 2001).

Aplikasi mobile merupakan bentuk program yang siap pakai dalam melaksanakan fungsinya untuk memudahkan penggunanya dalam melakukan berbagai macam aktivitas kegiatan seperti mengerjakan pekerjaan kantor, belajar, browsing, hiburan dan lainnya. Adanya aplikasi mobile yang berguna sebagai hiburan membuat aplikasi mobile paling banyak diminati oleh pengguna telepon seluler atau *smartphone* karena dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi membuat penggunanya dapat dengan mudah menikmati fitur-fitur hiburan dimana saja dan kapan saja sesuai keinginan penggunanya.

2.2.7 Badoo

Gambar 2.1 Tampilan Badoo di Appstore



(sumber: Screenshoot dari Appstore)

Badoo merupakan aplikasi kencan secara Daring (Online) yang dibangun oleh pengusaha Rusia Andrey Andreev yang diluncurkan pada bulan November 2006. Badoo adalah jaringan sosial terbesar di dunia yang memiliki misi yaitu untuk

memberikan teknologi terbaik dalam jaringan sosial. Salah satu aplikasi kencan secara daring (Online) yang saat ini sedang populer adalah Badoo. Badoo adalah tempat yang bagus untuk bertemu orang-orang baru yang menyenangkan di daerahmu dan di seluruh dunia. Ini penuh dengan anggota yang menarik yang mau chatting, bahkan mungkin bertemu, dan berbagi pengalaman kepentingan dan persahabatan.

Aplikasi Badoo ini membawa jaringan sosial untuk hidup dengan memungkinkan kamu untuk chatting, mencari teman baru, berbagi foto, bahkan mungkin kencan. Kamu juga bisa memberitahu orang-orang tentang minat kamu dan siapa dirimu, dan bermain permainan menyenangkan dimana kamu bisa bertemu orang baru. Kamu tidak pernah tahu siapa yang akan kamu temukan di Badoo. Badoo dirancang untuk menjadi seintuitif mungkin, tapi jangan khawatir, kami tahu bahwa kamu mungkin perlu sedikit bantuan! Ketika kamu mendaftar untuk pertama kalinya, pastikan bahwa kamu menambahkan foto yang terbagus dan menulis sedikit tentang dirimu untuk ditunjukkan ke pengguna lain. Setelah kamu membuat profil, kamu bisa mencoba Pertemuan, yang merupakan pusatnya Badoo. Cukup memilih **Ya** dan **Tidak** ke anggota lainnya dan kalau kalian saling suka, kalian akan dijodohkan dan bisa mulai ngobrol! Pastikan kamu memiliki pengaturan yang benar untuk bagian 'Aku di sini untuk'. Orang Disekitarmu adalah bagian di mana kamu bisa menelusuri pengguna di kota atau daerahmu. Badoo gratis untuk digunakan, tetapi jika kamu mau tampil menonjol, coba layanan premium seperti Kredit, Badoo Premium. Aplikasi Badoo ini sudah mendunia karena pengguna aplikasi Badoo ini banyak yang bergabung menjadi pengguna

aplikasi dengan jumlah 432,713,467 Badoo juga memiliki anggota dengan jumlah 432 juta anggota yang akan semakin meningkat, 60 juta anggota aktif perbulan, 300 ribu pendaftaran baru setiap hari, dan 350 juta pesan terkirim setiap hari.

Badoo memberikan fasilitas bagi penggunanya yang ingin mencari pasangan, teman kencan ataupun sahabat dengan jarak yang cukup jauh Badoo memiliki jarak hingga 158Km seperti dari Tangerang ke Bogor. Badoo juga memfasilitasi pengguna yang ingin mencari teman kencan ataupun pasangan dengan jarak yang dekat Badoo memiliki jarak 25Km seperti dari dekatnya lokasi sekitar tempat tinggal seperti dari Tangerang Kota ke Tangerang Selatan. Aplikasi Badoo ini membantu penggunanya untuk menemukan teman kencan dan sekaligus berinteraksi dengan pengguna lain terutama kelawan jenisnya seperti Pria mencari Wanita dan sebaliknya Wanita mencari Pria. Tanpa perlu mengenal satu dengan yang lain ataupun bertemu sebelumnya. Proses yang digunakan oleh Badoo ini untuk mendaftar atau login menjadi pengguna baru. Pengguna cukup masuk dengan menggunakan akun Facebook pribadinya dan memiliki opsi lain untuk masuk ke Badoo ini. Opsi masuk lain ini menggunakan akun lain selain facebook pribadinya seperti memakai akun Google (Email). Aplikasi ini sangat membantu para pengguna yang ingin mencari pasangan ataupun teman kencan. Dan sangat singkat untuk mendapatkan pasangan ataupun teman kencan yang diinginkan oleh pengguna aplikasi Badoo ini.

Gambar 2.2 Logo Aplikasi Badoo



(sumber: Google.com)

Filosofi Logo : Filosofi ini adalah makna arti dari Logo Badoo

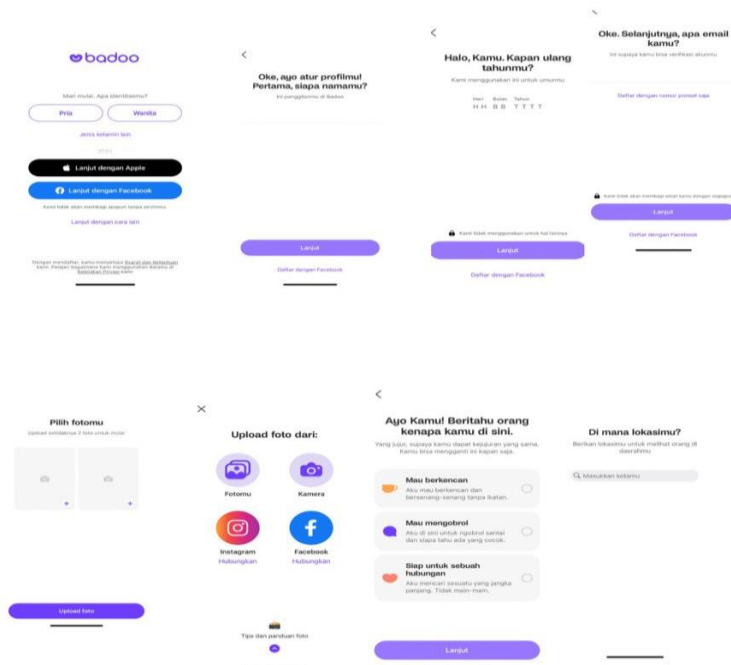
1. Bentuk kotak berwarna ungu : Melambangkan visi yang kuat, dan pandangan dan harapan yang terukur dan memiliki warna ungu ini akan memberikan kesan kreatif, bijak, dan imajinaif
2. Bentuk love tersenyum berwarna pink : Melambangkan memiliki kesan suka dan bahagia sama orang lain terutama dengan lawan jenisnya dan memiliki warna pink ini akan memberikan kesan penuh kasih sayang, perhatian, dan peduli yang sangat tinggi
3. Bentuk tulisan Badoo pada logo : Melambangkan bahwa Logo huruf (Font) adalah seni untuk menciptakan kesan yang khusus pada logo Badoo agar berbeda dengan yang lain.

2.2.7.1 Registrasi Pengguna Aplikasi Badoo

Saat aplikasi tersebut terdownload, akan ada registrasi umum yang harus dilakukan calon pengguna agar dapat menikmati aplikasi tersebut seperti menentukan jenis kelamin calon pengguna, siapa namamu, menentukan tanggal,

bulan dan tahun kelahiran, menulis alamat email, upload foto profil, menentukan kata sandi, lokasi tempat tinggal, syarat dan ketentuan dari Badoo. Setelah itu, untuk melengkapi profil pengguna mengisi kelengkapannya seperti kemauan yang diinginkan pengguna di Badoo dan tawaran untuk melengkapi profil agar mendapat lebih banyak jodoh.

Gambar 2.3 Tampilan Registrasi Pengguna Badoo



(sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

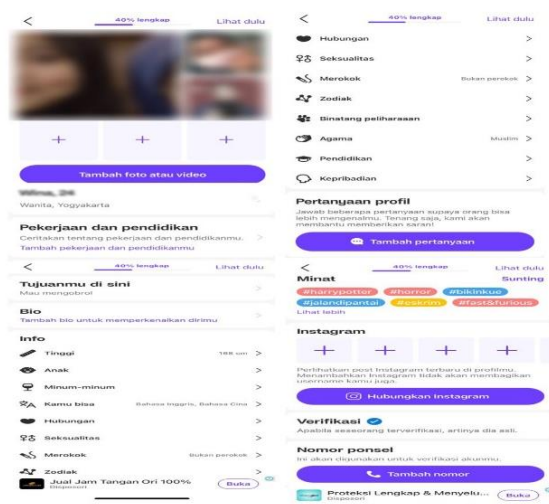
2.2.7.2 Profil Pengguna Aplikasi Badoo

Ketika semua persyaratan untuk membuat akun Badoo sudah selesai, maka akun sudah siap digunakan oleh pengguna dengan melengkapi profil dalam pengungkapan dirinya di aplikasi Badoo. Profil yang ditampilkan berupa foto profil, nama, umur, lokasi, pekerjaan, pendidikan, kemauan yang diinginkan di

Badoo, sekilas biografi pengguna, info (tinggi, tipe badan, anak, minum-minum, bahasa, tinggal, hubungan, seksualitas, merokok), opini jujur, minat, terhubung instagram, verifikasi akun, nomor ponsel. Ada yang keunikan terkait dengan pemasangan foto profil. Keunikan ini ketika pengguna menggunakan profil yang tidak terlihat wajahnya, secara otomatis akan ada peringatan dari sistem untuk menambah atau mengganti foto profil dengan wajah yang terlihat jelas.

Apabila sudah melengkapi profil yang tersedia di Badoo, terdapat fitur penyaringan yang disediakan oleh aplikasi Badoo. Penyaringan ini berguna untuk mempermudah pengguna untuk menemukan seseorang yang diinginkan. Penyaringan ini terdiri dari ketertarikan dengan jenis kelamin, rentang umur, jarak, minat, saringan tambahan (bahasa, tipe badan, tinggi, seksualitas, status, anak, minum-minum, merokok, tinggal).

Gambar 2.4 Tampilan Profile Pengguna

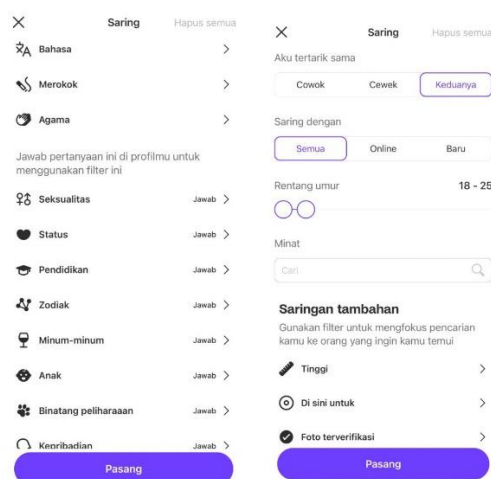


(sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

2.2.7.3 Penyaringan Pencarian Pengguna Badoo

Apabila sudah melengkapi profil yang tersedia di Badoo, terdapat fitur penyaringan yang disediakan oleh aplikasi Badoo. Penyaringan ini berguna untuk mempermudah pengguna untuk menemukan seseorang yang diinginkan. Penyaringan ini terdiri dari ketertarikan dengan jenis kelamin, rentang umur, jarak, minat, saringan tambahan (bahasa, tipe badan, tinggi, seksualitas, status, anak, minum-minum, merokok, tinggal).

Gambar 2.5 Tampilan Penyaringan Pencarian Pengguna



(sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

2.2.7.4 Proses Match

Dalam proses match ini, proses ini dilakukan agar pengguna dapat berkomunikasi dengan pengguna lain melalui room chat yang sudah tersedia di aplikasi Badoo. Proses match dapat dicontohkan ketika pengguna A ingin melakukan chatting dengan pengguna B, maka pengguna A akan mengklik ikon “love” yang tersedia di tampilan profil pengguna B. Match akan terjadi jika

pengguna B melakukan “loveback” pada pengguna A, maka pengguna A atau pengguna B dapat memulai percakapan di room chat tersebut.

Gambar 2.6 Tampilan dari Proses Match Pengguna Badoo



(sumber: Dokumentasi pribadi Peneliti)

2.2.7.5 Fitur Utama Aplikasi Badoo

Selain itu juga terdapat fitur utama dalam aplikasi Badoo. Fitur utama adalah fitur yang terlihat di halaman utama. Fitur utama terdiri dari riwayat chatting, lokasi terdekat dengan pengguna lain, beranda pengguna lain, akun profil. Riwayat chat ini berguna untuk mengetahui siapa saja yang mencoba mematch profil penggunanya, lalu lokasi terdekat dengan pengguna lain ini bertujuan untuk mengetahui siapa saja yang mempunyai akun di aplikasi Badoo yang dilihat dari lokasi terdekat antara peneliti dengan pengguna lain. Beranda pengguna berguna untuk melihat profil pengguna lain dan pengguna dapat mencoba me match pengguna dengan mengklik tanda love agar dapat di me match kembali dan dapat chatting di room chat yang sudah tersedia. Sedangkan, pada akun profil terkait

dengan tampilan profil yang dapat dilihat oleh pengguna lain, tingkat popularitas, penggunaan Badoo premium dan kredit, pengaturan.

2.2.8 Generasi Milenial

Generasi merupakan suatu fenomena yang terjadi karena adanya perbedaan usia atau tahun kelahiran dari sekelompok individu dengan kelompok lainnya. Generasi milenial (Millennials) biasa disebut dengan generasi Y atau juga bisa dikatakan generasi Echo Boomers. Secara harifiah tidak ada demografi khusus untuk menentukan kelompok generasi milenial. Millennial memiliki istilah cohort dalam demografi, itu merupakan sebuah kata benda yang artinya sebuah kelompok. Saat ini ada empat kelompok yang ada dalam demografi antara lain; Baby Boomer (lahir pada tahun 1946-1964), Gen X (lahir pada tahun 1965-1980), Millennial (lahir pada tahun 1981-2000), dan Gen Z (lahir pada tahun 2001- sekarang). Orang yang lahir di tahun 1983 hingga 2001 merupakan generasi new boomers. (Carlson, 2008).

Menurut Strauss&Howe (2000) generasi milenial atau generasi Y merupakan generasi yang memiliki rentang waktu tahun kelahiran sekitar tahun 1982-2002. Generasi milenial merupakan generasi yang paham dengan penggunaan teknologi seperti handphone, komputer maupun internet. Generasi milenial menganggap bahwa teknologi merupakan suatu gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan. Sehingga mayoritas generasi milenial menggunakan teknologi untuk mempermudah kehidupannya dalam mencari informasi melalui internet. Dapat disimpulkan bahwa generasi milenial merupakan generasi yang memiliki rentang usia 1982-2000 dan generasi milenial merupakan generasi yang pahan akan dunia teknologi.

2.3 Kerangka Teoritis

2.3.1 Fenomenologi

Fenomenologi adalah studi mengenai bagaimana manusia mengalami kehidupannya di dunia. Teori ini melihat suatu objek dan peristiwa dari perspektif orang yang mengalami. Fenomenologi merefleksikan pengalaman langsung manusia, sejauh pengalaman itu secara intensif yang berhubungan dengan suatu objek. Fenomenologi berasal dari Bahasa Yunani yaitu *phainomai* yang artinya “menampak” dan *phainomenon* merujuk pada “yang menampak”. *Phenomenon* juga dapat diartikan sebagai kemunculan suatu objek, peristiwa atau kondisi dalam persepsi seorang individu. Fenomena adalah fakta yang disadari, dan masuk kedalam pemahaman manusia (Kuswarno, 2009). Suatu objek ada dalam hubungan dengan kesadaran. Jika dikaji lagi Fenomenologi berasal dari *Phenomenon* berarti realitas yang tampak dan *logos* yang berarti ilmu, maka fenomenologi merupakan ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan dari realitas yang tampak.

Fenomenologi tidak dikenal setidaknya sampai menjelang abad ke-20. Abad ke-18 menjadi awal digunakannya istilah fenomenologi sebagai nama teori tentang penampakan, yang menjadi dasar pengetahuan empiris (penampakan yang diterima secara inderawi). Istilah fenomenologi itu sendiri diperkenalkan oleh Johann Heinrich Lambert, pengikut Christian Wolff. Setelah itu, filosof Immanuel Kant mulai sesekali menggunakan istilah fenomenologi dalam tulisannya, seperti halnya Johann Gottlieb Fichte dan G.W.F.Hegel. Pada tahun 1889, Franz Brentano menggunakan fenomenologi untuk psikologi deskriptif. Sejak itulah awalnya

Edmund Hesserl mengambil dan menggunakan istilah fenomenologi untuk pemikirannya mengenai “kesengajaan”.

Pada abad ke- 18 pembahasan filsafat modern dimulai, Di satu sisi ada aliran empirisme yang percaya bahwa pengetahuan muncul dari pengindraan. Dengan demikian kita mengalami dunia dan melihat apa yang sedang terjadi. Bagi penganut empirisme, sumber pengetahuan yang memadai itu adalah pengalaman. Akal yang dimiliki manusia hanya bertugas untuk mengatur dan mengolah bahan-bahan yang diterima oleh panca indera. Ditengah – tengah perbedaan pandangan yang semakin meruncing ini, kemudian hadirilah filosof **Immanuel Kant** yang menjembatani keduanya. Menurut Immanuel Kant yang dikutip **Engkus Kuswarno** dalam buku Fenomenologi menyatakan bahwa:

“Pengetahuan adalah apa yang tampak kepada kita (fenomena). Fenomena itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang tampak atau muncul dengan sendirinya (hasil sintesis antara pengindraan dan bentuk konsep dari objek, sebagaimana tampak darinya).” (2009, h.4).

Jadi dapat disimpulkan bahwa Immanuel Kant mengartikan pengetahuan sebagai sesuatu yang tampak kepada kita. Semenjak pemikiran Immanuel Kant telah menyebar luas, barulah fenomena menjadi titik awal pembahasan filsafat dan menjadi pusat dalam tradisi filsafat Eropa sepanjang abad ke-20. Tokoh-tokoh fenomenologi ini diantaranya Edmund Husserl, Alfred Schutz dan Peter. L. Berger dan lainnya.

Didalam konteks ini terdapat asumsi yang beranggapan bahwa manusia aktif memahami dunia disekelilingnya sebagai sebuah pengalaman hidupnya dan aktif dalam menginterpretasikan pengalamannya tersebut. Asumsi pokok fenomenologi ialah manusia secara aktif menginterpretasikan pengalamannya dengan memberikan makna atas segala sesuatu yang dialaminya. Oleh sebab itu, interpretasi merupakan proses aktif untuk memberikan makna atas sesuatu yang dialami manusia, dengan kata lain yaitu pemahaman segala suatu tindakan kreatif menuju pemaknaan.

Dari beberapa perkembangan serta berbagai pendapat mengenai fenomenologi, maka ini membuat fenomenologi menjadi semakin berkembang yang kemudian banyak dikaitkan dengan beberapa keilmuan, salah satunya hubungan fenomenologi dengan ranah filsafat. Pada umumnya pembahasan filosofis selalu melibatkan empat bidang inti, yaitu Ontologi, Epistemologi, Etika dan Logika. Keempat bidang inilah yang menjadi pilar bagi semua ilmu pengetahuan.

1) Fenomenologi dan Ontologi

Dilihat dari Ontologi, fenomena mempelajari mengenai sifat-sifat alami kesadaran secara ontologis, fenomenologi akan dibawa ke dalam permasalahan mendasar jiwa dan raga (traditional mind-body problem). Sebagai pengembangan pembahasan ontologi, fenomenologi Husserl kemudian mencoba membuat sebuah teori pengandaian mengenai 'keseluruhan dan bagiannya'(universals and particulars), hubungan keseluruhan dan bagiannya, dan teori mengenai makna ideal.

2) Fenomenologi dan Epistemologi

Berkaitan dengan epistemologi yang bertujuan untuk membantu kita dalam menemukan pengetahuan, fenomenologi juga membantu dalam mendefinisikan fenomena. Fenomenologi percaya dalam fenomena-lah pengetahuan itu berada. Disisi lain fenomenologi telah mengklaim dirinya sebagai alat untuk memperoleh pengetahuan mengenai sifat-sifat alami kesadaran dan jenis-jenis khusus pengetahuan orang pertama melalui bentuk-bentuk naluri. Menurut Husserl sebagai epistemologi, fenomenologi menggunakan naluri sebagai sarana untuk mencapai kebenaran dan pengetahuan.

3) Fenomena dan Logika

Seperti yang diterangkan dalam sejarah lahirnya fenomenologi, teori logika mengenai makna-lah yang membawa Husserl kepada 'teori kesengajaan', yang menjadi jantung fenomenologi. Di dalam penjelasannya, fenomenologi menyebutkan bahwa kesengajaan dan tekanan semantik dari sebuah makna ideal dan proposisi itu berpusat pada teori logika. Sementara itu, logika yang terstruktur dapat ditemukan pada Bahasa, baik Bahasa sehari-hari maupun dalam bentuk simbol-simbol, seperti pada logika predikat, matematika dan Bahasa komputer.

4) Fenomena dan Etika

Fenomenologi mungkin memainkan peran penting dalam bidang etika dengan menawarkan analisis terhadap kehendak, penilaian, kebahagiaan dan perhatian

terhadap orang lain (dalam bentuk simpati dan empati). Apabila menelaah sejarah fenomenologi, kita akan menemukan bahwa etika menjadi tujuan akhir fenomenologi.

2.3.2 Fenomenologi Alfred Schutz

Alfred Schutz dengan berbagai macam latar belakangnya yang memberikan warna tersendiri dalam tradisi fenomenologi sebagai kajian ilmu komunikasi. Schutz mempunyai latar belakang seorang ekonom yang suka dengan music dan tertarik dengan filsafat dan beralih ke psikolog, sosiologi, dan ilmu sosial lainnya terlebih komunikasi sehingga membuat Schutz mengkaji fenomenologi secara lebih komprehensif dan juga mendalam.

Schutz sering dijadikan centre dalam penerapan metodologi penelitian kualitatif yang menggunakan studi fenomenologi. Karena melalui Schutz pemikiran serta ide Husserl yang dirasa abstrak dapat dijelaskan dengan lebih gamblang dan mudah dipahami, selain itu Schutz juga merupakan orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial.

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

1) The Postulate Of Logical Consistency (Dalil Konsistensi Logis)

Konsistensi logis mengharuskan seorang peneliti untuk mengetahui validitas tujuan penelitiannya sehingga dapat dianalisis bagaimana hubungannya dengan kenyataan dikehidupan sehari-hari. Apakah dapat dipertanggung jawabkan atau tidak.

2) The Postulate Of Subjective Interpretation (Dalil Interpretasi Subyektif)

Dalil ini menuntut peneliti untuk memahami segala macam tindakan manusia atau pemikiran manusia dalam bentuk tindakan nyata. Maksudnya peneliti harus memposisikan diri secara subyektif dalam penelitian agar benar-benar memahami manusia yang ditelitinya dalam fenomenologi sosial.

3) The Postulate Of Adequacy (Dalil Kecukupan)

Dalam dalil ini meminta 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.

Jika Husserl memandang filsafat fenomenologi (transendental) sebagai metode analisis yang digunakan untuk menelaah 'sesuatu yang muncul', menelaah fenomena yang terjadi di sekitaran kita. Namun Schutz melihat secara jelas implikasi sosiologisnya di dalam analisis ilmu pengetahuan, berbagai gagasan dan kesadaran. Schutz tidak hanya menjelaskan dunia sosial semata, akan tetapi menjelaskan berbagai hal mendasar dari konsep ilmu pengetahuan serta berbagai model teoritis dari realitas yang ada.

Dalam pandangan Schutz ada berbagai macam realitas termasuk dunia mimpi dan ketidakwarasan. Akan tetapi realitas yang tertinggi adalah dunia keseharian yang memiliki sifat intersubyektif yang disebut sebagai the life world. Menurut Schutz ada enam karakteristik yang sangat mendasar dari the life world, yaitu: **Pertama**, Wide Awakeness (ada unsur 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 intersubyektif dicirikan terjadinya komunikasi dan tindakan sosial dan yang 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 usefull 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 intersubyektivitas dan pada dasarnya studi mengenai intersubyektivitas 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.

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, Folgwelt dan Vorwelt.

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:

- a. The Eyewitness (saksi mata)

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

- b. 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.

c. The Analyst (analisis)

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

d. The Commentator (komentator)

Schutz menyampaikan juga empat unsur pokok fenomenologi sosial yaitu:

- 1) Perhatian terhadap aktor.
- 2) Perhatian kepada kenyataan yang penting atau yang pokok dan kepada sikap yang wajar atau alamiah (natural attitude).
- 3) Memusatkan perhatian kepada masalah mikro.
- 4) Memperhatikan pertumbuhan, perubahan, dan proses tindakan. Berusaha memahami bagaimana keteraturan dalam masyarakat diciptakan dan dipelihara dalam pergaulan sehari-hari.

Fenomenologi menekankan bahwa masyarakat merupakan informan yang paling penting dalam mencari data-data yang akurat dan benar keberadaanya. Penelitian fenomenologi menekankan pada subjektif dan perilaku seseorang. Menurut Kuswarno dalam buku “Metode Penelitian: Fenomenologi, Konsepsi, Pedoman dan Contoh Penelitian” menjelaskan bahwa fenomenologi berusaha mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep penting dalam kerangka intersubjektivitas (pemahaman kita melalui dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain). (Kuswarno, 2009 hal.2)

Fenomenologi menjelaskan fenomena perilaku manusia yang dialami dalam kesadaran. Fenomenologi berusaha mencari pemahaman seseorang dalam membangun makna dan konsep yang bersikap intersubjektif. Oleh karena itulah penelitian fenomenologi harus berupaya untuk menjelaskan makna dan pengalaman hidup sejumlah orang tentang suatu konsep atau gejala.

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka Pemikiran merupakan landasan dan dukungan dasar teoritis dalam rangka memberi jawaban terhadap pendekatan pemecahan suatu masalah. Sebagai landasan dan dukungan dasar teori, maka peneliti memerlukan kerangka pemikiran yang relevan dengan fenomena yang akan diteliti, memiliki kemampuan untuk lebih memahami, menerangkan dan menjelaskan perspektif yang telah difokuskan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan Fenomenologi Alfred Schutz sebagai teknik pengumpulan data yang dianggap tepat untuk meneliti mengenai Fenomena penggunaan aplikasi online dating Badoo di kalangan generasi milenial kota Yogyakarta. Peneliti mengambil dasar pemikiran tersebut karena peneliti tertarik dan ingin mengetahui bagaimana motif, tindakan serta makna dari para pengguna aplikasi online dating di kalangan generasi milenial kota Yogyakarta.

Istilah fenomenologi mengacu pada sebuah benda, kejadian atau kondisi yang dilihat. Oleh karena itu fenomenologi merupakan cara yang digunakan manusia untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, fenomenologi membuat pengalaman nyata sebagai data pokok sebuah realitas.

Fenomenologi berarti membiarkan segala sesuatu menjadi jelas sebagaimana adanya. Pada dasarnya fenomenologi merupakan suatu tradisi pengkajian yang digunakan untuk mengeksplorasi pengalaman manusia.

Teori fenomenologi mengkonseptualisasikan komunikasi sebagai pengalaman diri dan orang lain dalam sebuah dialog. Fenomenologi memandang masalah komunikasi sama halnya dengan semiotika berkembang dalam kesenjangan antara berbagai sudut pandang subjektif bahwa seseorang tidak dapat secara langsung mengalami kesadaran lainnya dan potensi memahami intersubjektif yang terbatas.

Teori fenomenologi menurut Alfred Schutz yang mengemukakan bahwa fenomenologi tertarik dengan pengidentifikasian masalah dari dunia pengalaman indrawi yang bermakna, suatu hal yang semula terjadi di dalam kesadaran individual kita secara terpisah dan kemudian secara kolektif, di dalam interaksi antara kesadaran-kesadaran. Dalam pandangan Schutz yang dikutip Kuswarno, menjelaskan bahwa manusia adalah makhluk sosial, sehingga kesadaran di kehidupan sehari-hari adalah kesadaran sosial (Kuswarno, 2009, hal.18).

Dunia individu merupakan dunia intersubjektif dengan makna yang beragam, dan perasaan sebagai bagian dari kelompok. Manusia dituntut untuk memahami satu sama lain dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Dengan demikian ada penerimaan timbal balik atas dasar pengalaman bersama, dan tipikasi atas dunia bersama. Melalui proses tipikasi yaitu proses pemahaman dan pemberian makna terhadap tindakan yang akan membentuk tingkah laku. Hal ini termasuk dalam membentuk penggolongan atau klarifikasi dari pengalaman dengan melihat

kesamaannya. Melalui tipikasi inilah manusia belajar menyesuaikan diri ke dalam dunia yang lebih luas.

Schutz menyebut bahwa manusia yang berperilaku sebagai “aktor” dia akan memahami bagaimana makna dari tindakan tersebut. Dalam dunia sosial hal ini disebut “realitas interpretif”. Bagi Schutz tugas utama dari analisis fenomenologis adalah merekonstruksi dunia kehidupan manusia sebenarnya dalam bentuk yang mereka alami sendiri.

Fenomena yang terjadi dimasyarakat dapat dikatakan suatu fenomena dikarenakan adanya tindakan dari seseorang yang bisa saja merupakan suatu tindakan peniruan atau hanya karena adanya rasa penasaran terhadap suatu hal yang menjadi sebuah fenomena. Tindakan manusia yang melakukan peniruan dari tindakan orang lainnya dapat menciptakan suatu hal yang baru menjadi sebuah fenomena dikalangan masyarakat atas tindakan manusia itu sendiri.

Sobur dalam bukunya filsafat komunikasi menyatakan bahwa

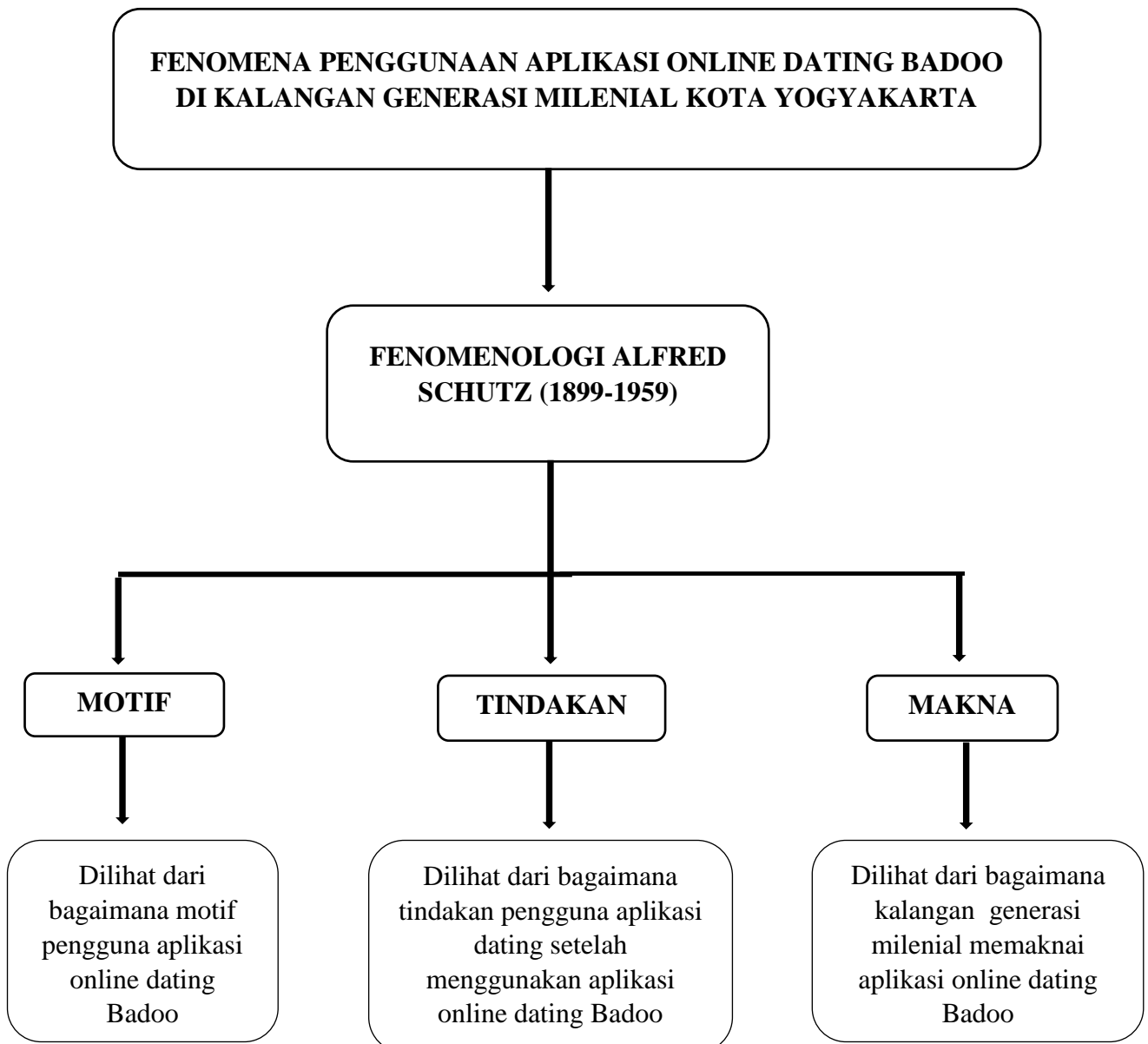
“Fenomenologi bukan hanya motif dan tindakan, menurut Schutz semua tindakan memiliki makna; jadi, bukan hanya tindakan yang rasional saja, melainkan semua tindakan. Lebih dari itu, makna tindakan orang lain dalam pengertian motif tidak bisa kita peroleh” (Sobur, 2014, hal 56).

Schutz berpendapat bahwa motif berkembang menjadi tindakan yang masuk akal atau rasional, namun dibalik tindakan tersebut setiap orang mempunyai makna yang

berbeda-beda. Memaknai tindakan tersebut dengan alasan yang berbeda-beda mengapa melakukan tindakan tersebut.

Jadi fenomenologi menurut schutz sendiri ialah awalnya dari motif yang membuat adanya pergerakan yang menjadikan suatu tindakan sehingga mempunyai makna atas suatu fenemonena yang telah terjadi.

Tabel 2.2 Tabel Kerangka Pemikiran



Sumber:

(Alfred Schutz dan hasil modifikasi peneliti & pembimbing)