

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

LINE adalah sebuah aplikasi gratis yang memungkinkan untuk mengirim pesan teks, pesan suara, panggilan suara, mengirimkan gambar, video dan lain-lain, jika kita terhubung dengan internet. *LINE* bisa beroperasi pada bagian platform seperti tablet, smartphone maupun notebook atau komputer. Media sosial ini bisa digunakan sebagai akses untuk manusia bersosialisasi satu sama lain yang dilakukan secara daring atau dalam jaringan tanpa dibatasi ruang dan waktu. Media sosial ini sendiri memiliki perantara yang disebut aplikasi.

Aplikasi adalah perangkat lunak atau software program digital berfungsi melakukan perintah sesuai dengan keinginan dari penggunanya. Aplikasi diciptakan untuk memudahkan kebutuhan atau kegiatan sehari-hari penggunanya dalam sistem digital. Salah satunya adalah aplikasi *LINE*, *LINE* adalah sebuah aplikasi gratis yang memungkinkan untuk mengirim pesan tulisan, pesan suara, panggilan suara, mengirimkan gambar, video dan berbagai macam kegiatan lainnya jika perangkat kita terhubung dengan internet. *LINE* bisa beroperasi pada bagian teknologi komunikasi seperti gadget. Namun aplikasi *LINE* ini lebih populer digunakan dalam smartphone. (<http://LINE.me/en/>).

Sebelum menggunakan aplikasi *LINE* ini, pengguna diharuskan mempunyai akun *LINE* dengan cara mendaftarkan atau membuat akun terlebih dahulu. Dalam

laman utama aplikasi *LINE* yang baru terunduh di sebuah perangkat, pengguna akan disuguhkan dengan rangkaian persetujuan terhadap “Syarat dan Ketentuan Penggunaan”, dan juga “Kebijakan Privasi” untuk menggunakan aplikasi *LINE* tersebut. Syarat dan Ketentuan ini menandakan perjanjian hukum atau kesepakatan antara pengguna dan *provider* (penyedia) aplikasi *LINE* tersebut, dan berlaku untuk kunjungan dan penggunaan pengguna atas *Platform* dan Layanan aplikasi *LINE* tersebut.

Perjanjian tersebut harus diperhatikan oleh pengguna untuk mengetahui bahwa aplikasi tersebut memiliki ketentuan dan kebijakan penggunaannya tersendiri. Jika pengguna sudah menyetujui atau menyepakati syarat dan ketentuan serta kebijakan aplikasi tersebut, pengguna akan diarahkan ke halaman selanjutnya yang merupakan halaman untuk pendaftaran akun. Dalam proses pendaftaran akun pengguna ini, akan ada berbagai macam opsi yang bisa dijadikan akses untuk mendaftarkan atau membuat akun *LINE* tersebut. Opsi-opsi pendaftaran akun tersebut yakni seperti dapat dihubungkan lewat akun *facebook* pengguna, bisa menggunakan nomor telepon, dan bisa juga menggunakan alamat *email*.

Namun, bagi pengguna yang merupakan pengguna lama aplikasi *LINE* ini dan telah memiliki akun sebelumnya, pengguna tersebut tidak perlu mendaftarkan atau membuat akun pengguna yang baru lagi. Melainkan pengguna tersebut dapat memasukan alamat *email*/nomor telepon/nama pengguna serta *password* yang telah terdaftar saja. Hal ini guna mempermudah penggunaanya dalam mengakses aplikasi

LINE, atau bahkan untuk menyimpan data seperti pesan-pesan lama, file, kontak, dan sebagainya.

Empat pasar utama *LINE* pada 2024 adalah Indonesia, Jepang, Taiwan, dan Thailand, yang mencakup sekitar 75% dari total pengguna aktif bulanan mereka. Secara tren, jumlah pengguna aktif bulanan *LINE* cenderung meningkat dalam 7 tahun terakhir seperti terlihat pada grafik. Pada 2014 pengguna aktif bulannya masih 83 juta. Kemudian pada 2015 naik jadi 121 juta pengguna, naik lagi menjadi 143 juta pengguna pada 2016, dan menjadi 169 juta pengguna pada 2017. Pada 2018 jumlah pengguna aktif bulanan *LINE* sempat berkurang menjadi 164 juta pengguna. Lalu pada 2019 tidak mengalami perubahan, dan kembali naik pada 2020 menjadi 169 juta pengguna. Lalu pada tahun 2021, *LINE* memiliki 178 juta pengguna aktif bulanan (*monthly active users/MAU*) secara global pada 2021, menurut laporan Business of Apps. Jumlah itu naik 5,32% dibanding tahun sebelumnya (*year-on-year/yoY*) sekaligus menjadi rekor tertinggi sepanjang riwayatnya.

Aplikasi *LINE* ini dioperasikan secara dalam jaringan dengan cara yang sederhana, yaitu dengan menghubungkan perangkat ke jaringan atau *internet* terlebih dahulu, lalu bisa langsung mengirim pesan baik berupa tulisan, gambar, video, dan lain-lain. Namun, perlu diketahui bahwa dalam menggunakan aplikasi *LINE* ini, pengguna perlu melakukan langkah pertama yaitu dengan saling menambahkan teman antar pengguna. Cara menambahkan teman antar pengguna aplikasi *LINE* pun kian mudah, hanya perlu memasukkan nomor telepon atau nama pengguna dari sebuah akun

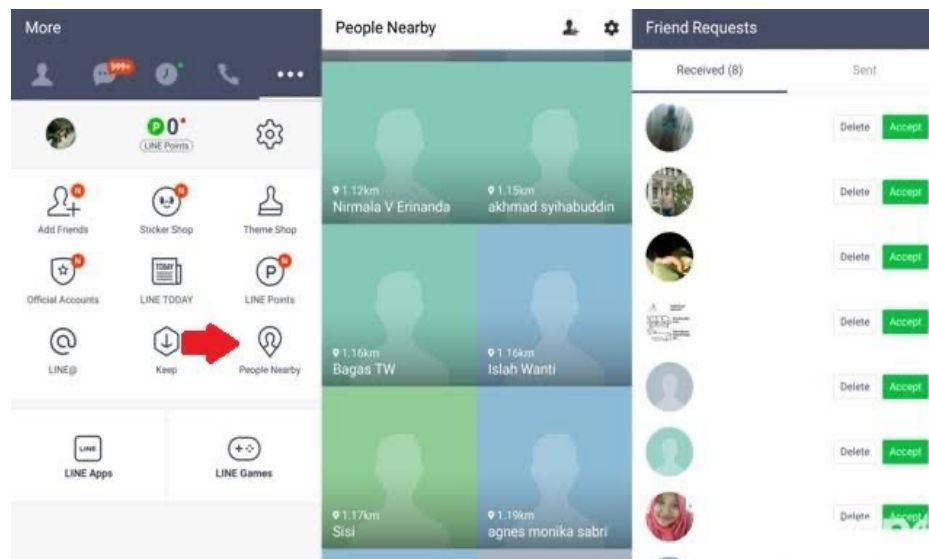
saja. Ketika antar pengguna sudah saling berteman di aplikasi *LINE* tersebut, maka bisa dilakukan aktifitas saling bertukar pesan.

Pesan yang dapat dikirim melalui aplikasi *LINE* inipun banyak macamnya, antar pengguna dapat mengirim pesan tulisan, pesan suara, rekaman suara atau *voice note*, file, gambar, video, berbagi lokasi terkini, dan bahkan bisa saling mengirim atau berbagi kontak yang terdaftar sebagai teman di sebuah akun pengguna ke akun pengguna yang lainnya. Selain itu, aplikasi *LINE* juga menciptakan emoji dan *sticker* yang dikhususkan hanya ada di aplikasi tersebut saja, jadi penyediaan emoji dan *sticker* ini identik dengan aplikasi tersebut sehingga para pengguna pun lebih mudah mengenali aplikasi ini hanya dengan melihat fitur emoji atau *sticker* nya saja.

Fitur-fitur tersebut tentu menambah efisiensi dalam berkomunikasi. Karena banyak sekali hal yang dapat dipergunakan dalam aplikasi *LINE* ini sehingga dinilai dapat mempermudah dan menambah kenyamanan dalam berkomunikasi melalui aplikasi *LINE* ini. Pada tahun 2016, *LINE Corporation* memperkenalkan fitur bernama "*People Nearby*", sebuah cara bagi para penggunanya untuk mencari teman baru dan berkenalan. Fitur terbaru dari aplikasi *LINE* ini yaitu "*People Nearby*" adalah bagian dari komitmen *LINE* untuk terus mendekatkan jarak para penggunanya. Fitur ini dirancang untuk memungkinkan para pengguna menemukan dan berhubungan dengan teman baru berdasarkan lokasi pengguna. Ketika fitur "*People Nearby*" dinyalakan, fitur ini akan memperlihatkan daftar pengguna hingga 100 orang pengguna yang mengaktifkan fiturnya, yang merupakan akun *LINE* lain dan belum saling berteman.

Pengguna harus mengirimkan *friend request* atau permintaan untuk berteman terlebih dahulu untuk dapat memulai percakapan, dan penerima permintaan berteman tersebut dapat menerima ataupun menolak *friend request* tersebut. Unggulnya, pengguna selalu dapat memilih untuk menonaktifkan “*People Nearby*” dengan menekan ikon gigi roda setelah selesai menggunakannya atau untuk menjaga privasi pengguna.

Gambar 1.1 Logo Fitur “People Nearby” Aplikasi LINE



Sumber : Inwepo

Pada dasarnya, fitur ini berfungsi untuk membantu penggunanya dalam mencari teman di area terdekat, yang menjadikannya keunggulan dalam aplikasi *LINE* ini adalah karena dapat mengidentifikasi terlebih dahulu sebuah akun pengguna “*People*

Nearby” dengan melalui foto profil (*profile picture*). Pengguna dapat menambahkan teman dengan mudah yang berada di area dengan radius jarak yang dekat dengan orang yang bahkan belum dikenali sebelumnya. Pengguna bisa memeriksa daftar permintaan berteman atau *follow request* dari pengguna lain, jika ia merasa tertarik dan ingin memberikan akses untuk berteman agar bisa saling bertukar pesan, maka pengguna itu bisa menerima permintaan bertemannya, namun jika ia tidak tertarik dan tidak ingin membuka akses terhadap pengguna yang mengirim permintaan berteman tersebut, ia dapat menolak atau menghapus permintaan bertemannya. maka antar akun penggunanya tidak dapat berteman dan dapat saling mengirimi atau bertukar pesan.

Dalam kemudahan penggunaan fitur tersebut dalam aplikasi yang lebih marak digunakan dikalangan anak muda atau mahasiswa ini ternyata justru menciptakan sebuah dampak dan fenomena yang kerap terjadi dikalangan pengguna fitur tersebut. Karena, faktanya tak jarang penggunaan fitur “*People Nearby*” ini justru digunakan sebagai akses atau perantara untuk mencari pasangan secara dalam jaringan atau daring. Selain hanya untuk berkenalan dan mencari teman, banyak sekali pengguna fitur “*People Nearby*” ini yang ternyata memiliki niat untuk menjalin hubungan yang berkelanjutan atau hubungan romantisme dengan antar pengguna akun lainnya tersebut. Dalam hal ini, ternyata tak sedikit pengguna yang dapat berhasil membangun hubungan romantisme yang bermula dari berkenalan menggunakan fitur “*People Nearby*” tersebut. Namun, tentunya terdapat sisi lainnya bagi para pengguna fitur tersebut yang belum berhasil untuk membangun hubungan romantisme yang diawali dengan penggunaan fitur tersebut.

Dilihat dari berbagai macam tujuan dan keinginan pengguna aplikasi *LINE* yang menggunakan fitur "*People Nearby*" tersebut, tentu segalanya tetap memerlukan dibangunnya komunikasi yang baik agar hubungan dan relasi yang diinginkan pun tetap berjalan. Seperti yang diketahui, Dalam kehidupan manusia sehari-hari, komunikasi merupakan hal yang esensial yang tidak bisa dihindari. Manusia adalah makhluk sosial yang diciptakan hidup secara berdampingan, yang berartikan bahwa manusia adalah makhluk yang berkegantungan dengan satu sama lainnya. Hal tersebutlah yang mendasari manusia untuk mengembangkan keahliannya dalam merancang dan membuat teknologi didunia ini agar semakin canggih.

Teknologi adalah sarana yang menyediakan berbagai macam bidang yang dibutuhkan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari untuk keberlangsungan dan kenyamanan hidupnya. Dalam menciptakan teknologi, manusia terus mengulik dan merancang untuk menciptakan sebuah sistem agar dapat dijadikan sarana yang berguna untuk mempermudah kegiatannya sehari-hari.

Kata teknologi bermakna perkembangan dan penerapan berbagai peralatan atau sistem untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bahasa sehari-hari, kata teknologi berdekatan dengan artinya dengan istilah tata cara.

Teknologi merupakan hasil olah pikir manusia untuk mengembangkan tata cara atau sistem tertentu dan menggunakannya untuk menyelesaikan persoalan dalam hidupnya.

Saat ini, kemajuan teknologi sudah sangat signifikan dapat dirasakan, berbagai macam bidang teknologi telah terciptakan seperti contohnya adalah teknologi dibidang yang paling krusial dalam kehidupan sehari-hari yaitu berkomunikasi.

Komunikasi adalah hal prima yang dibutuhkan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan-pesan, dari seorang komunikator kepada komunikan, melalui media atau saluran, baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung, menggunakan verbal maupun non verbal, dengan tujuan menimbulkan timbal balik, dan efek, baik efek terhadap dirinya sendiri, orang lain maupun lingkungan sekitar.

Dalam kehidupan ini, manusia harus mampu menjalin hubungan dan komunikasi yang baik dan efisien dengan manusia lainnya. Hal ini menyebabkan manusia terus menerus mencari jalan untuk menciptakan cara untuk berkomunikasi yang lebih mudah. Hal ini dapat dilihat dari kemajuan teknologi yang telah diciptakan oleh manusia itu sendiri.

Di era digital sekarang ini, terjadi sedikit pergeseran pada media yang digunakan dan kebiasaan masyarakat dalam melakukan komunikasi. Kehadiran media komunikasi berbasis *online*, baik aplikasi pengiriman pesan maupun sosial media, mulai dapat menggantikan peran komunikasi konvensional tatap muka, karena salah satu keunggulannya yang tidak terikat oleh jarak dan waktu.

Dengan latar belakang inilah peneliti ingin mengetahui lebih dalam dan mendasar tentang penggunaan fitur "*People Nearby*" Aplikasi *LINE* khususnya di kalangan mahasiswa Kota Bandung dengan berbagai macam tujuan dan motif dalam

menggunakan fitur tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi Fenomenologi yang akan peneliti lakukan dengan mewawancarai beberapa informan seperti informan ahli, informan pendukung dan informan akademisi. Maka dari itu, peneliti membatasi penelitian ini agar pembahasannya lebih spesifik yaitu dengan judul “Fenomena Penggunaan Fitur *“People Nearby”* Aplikasi *LINE* Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung.”

1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini bertujuan untuk membatasi studi kualitatif agar dapat membatasi penelitian guna mendapatkan data yang relevan dari objek yang diteliti sehingga tidak keluar dari apa yang diteliti oleh peneliti. Penelitian ini sendiri difokuskan pada "Fenomena Penggunaan Fitur *“People Nearby”* Aplikasi *LINE* Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung” dengan objek utamanya adalah fitur *“People Nearby”* dari Aplikasi *LINE*.

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motif mahasiswa Kota Bandung dalam menggunakan fitur *“People Nearby”* aplikasi *LINE*?

2. Bagaimana tindakan mahasiswa Kota Bandung dalam menggunakan fitur “*People Nearby*” aplikasi *LINE*?
3. Bagaimana makna dari penggunaan fitur “*People Nearby*” aplikasi *LINE* di kalangan mahasiswa Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui motif mahasiswa Kota Bandung dalam penggunaan fitur “*People Nearby*” Aplikasi *LINE*.
2. Untuk mengetahui bagaimana tindakan mahasiswa Kota Bandung dalam menggunakan fitur “*People Nearby*” aplikasi *LINE*.
3. Untuk mengetahui bagaimana makna dari penggunaan fitur “*People Nearby*” aplikasi *LINE* di kalangan mahasiswa Kota Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pengetahuan terhadap suatu fenomena. Sesuai dengan topik yang diangkat, maka kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua golongan, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis. Secara umum diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya pada kajian jurnalistik.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

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

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam menyikapi Penggunaan Fitur “*People Nearby*” Aplikasi *LINE* dalam mencari teman hingga pasangan di kalangan mahasiswa Kota Bandung.
2. Kegunaan untuk penulis, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menambah wawasan serta ilmu yang dimiliki dari proses pembelajaran ilmu komunikasi serta menjadi bahan pertimbangan dalam bahan referensi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan