



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi saat ini tak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Hal ini karena teknologi menjadi sebuah jawaban pada segala berita yang diharapkan oleh masyarakat. Komunikasi yang dulunya hanya dilakukan secara tatap muka atau melalui surat, kini dapat menggunakan jaringan internet yang mudah diakses oleh banyak orang. Perkembangan inilah yang memicu masyarakat untuk terus memakai teknologi komunikasi supaya mendapatkan berbagai berita yang dibutuhkan.

Konsumsi masyarakat akan informasi yang didapat dari internet merubah perilaku berkomunikasi dalam berinteraksi dengan masyarakat luas. Kebutuhan akan internet inilah yang menjadikan berbagai macam aplikasi dibuat oleh seorang yang professional dalam bidang teknologinya. Teknologi yang baru memberikan jejaring sosial menjadi media baru yang memungkinkan pengguna dari awalnya tidak saling mengenal menjadi saling mengenal.

Melalui jejaring inilah manusia tidak hanya berinteraksi dengan sesama suku, namun mampu memperluas jaringan pertemanan dari berbagai suku. Berinteraksi ialah salah satu bentuk komunikasi yang mengikuti perkembangan teknologi. waktu berinteraksi di masa lalu, tatap muka mengambil banyak waktu, tenaga, bahkan uang, atau menggunakan surat, yang sama-sama kurang efisien karena jarak yang berbeda membentuk penerimaan pesan sebagai lama.

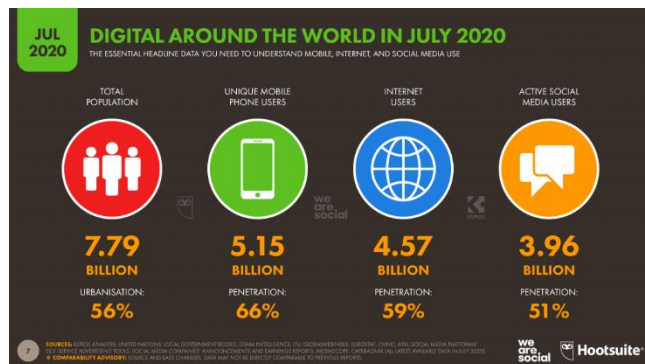


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Salah satunya pada bidang teknologi komunikasi seperti adanya *smartphone* serta internet, membuat manusia semakin meningkatkan cara komunikasinya. Berbagai macam media buat berkomunikasi pun hadir untuk memudahkan manusia berinteraksi. Interaksi yang dilakukan juga menghemat waktu dan biaya sehingga lebih efisien dan efektif.

Media sosial hadir sebagai bagian yang berasal dari perkembangan media baru yang kontras dengan media tradisional atau industri seperti media cetak serta media audio visual. Perbedaan yang menonjol antara media sosial menjadi media baru dengan media lama diantaranya dalam hal kualitas, jangkauan, frekuensi, kegunaan, kedekatan, dan sifatnya yang tetap, contohnya ialah internet. (Liliweri, 2015:288).



Gambar 1. 1
Data Pengguna Digital Bulan Juli 2020
Sumber: (WeAreSocial, 2020)

Berdasarkan data dari gambar di atas, diketahui bahwa orang yang aktif dalam menggunakan teknologi dari Internet mencapai 4,57 miliar orang, terhitung hampir 60 persen dari total populasi dunia dan peningkatan dalam penggunaan teknologi terus berlanjut.

Jika komunikasi antar pribadi secara tatap muka, para komunikator dan komunikan berada ditempat yang sama dan bisa saling melihat ekspresi wajah yang memberikan persetujuan, ketidaksetujuan, marah, senang dan sebagainya. Hal ini bisa dilakukan tanpa

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



adanya jarak waktu dan hal-hal yang menghambat proses perkenalan mereka dengan orang lain. Hal ini bertujuan untuk beradaptasi serta memahami kondisi komunikasi.

Komunikasi antar pribadi berkembang dari yang awalnya hanya tatap muka menjadi melalui media baru seperti internet. Hampir semua hal dapat dilakukan secara daring, mulai dari bermain game, berbelanja, belajar, diskusi dan beberapa kegiatan lainnya. Hal ini telah membuat fungsi internet kian meluas dan banyak menghadirkan fitur-fitur baru dalam menjawab kebutuhan masyarakat, salah satunya hadirnya aplikasi pencari jodoh.

Sebelum adanya internet seseorang menemukan pasangan kencan dengan cara ditemuinya orang tua, dikenalkan teman, atau bertemu di acara yang memungkinkan bertemu orang banyak. Kencan daring ini mampu menghubungkan seseorang yang sama sekali tidak memiliki hubungan apapun sebelumnya dan akhirnya memiliki sebuah hubungan tertentu. Tahapan ini memerlukan komunikasi sebagai proses pengenalan diri. Kedekatan dari keterbukaan antara satu sama lain dimulai dari komunikasi antar pribadi atau *communication interpersonal*.

Sekarang ini banyak bermunculan aplikasi kencan daring yang memungkinkan pengguna dalam mencari teman kencan meskipun terhalang oleh waktu, kesibukan atau hambatan lainnya. Dengan adanya aplikasi kencan daring ini, berkenalan semakin praktis karena kedua belah pihak yang bertemu pada suatu media mempunyai tujuan utama yakni sebagai medium untuk mencari jodoh ataupun pertemanan. Sebagian besar aplikasi kencan daring membutuhkan informasi pribadi kita. Beberapa di antaranya adalah lokasi pengguna, jenis kelamin, foto, umur dan identitas diri.



Pengguna aplikasi kencan daring yang ingin mencari pasangan tidak harus bertemu secara langsung dengan pengguna lainnya, melainkan berinteraksi melalui aplikasi tersebut dengan menggunakan smartphone diawali dari tahap pencarian pasangan hingga pendekatan. Aplikasi berbasis kencan daring (*online dating*) dapat diunduh pengguna *smartphone* dan memudahkannya dalam mencari pasangan dengan saling berkenalan pada awalnya secara daring.

Aplikasi kencan daring merupakan salah satu bentuk aplikasi pada *smartphone* yang bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan kencan secara daring. Dalam aplikasi kencan inilah banyak masyarakat yang dapat mencari jodoh mereka dengan mudah dan cepat. Saat ini terdapat banyak pilihan aplikasi kencan berbasis *online* yang tersedia di internet, diantaranya: Tinder, Bumble, Tantan, *OkCupid*, *BeeTalk*, *Coffee Meets Bagel*, Badoo dan lain sebagainya.

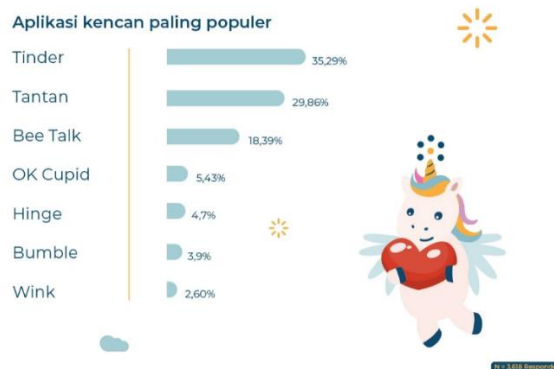
Kehadiran aplikasi kencan daring tersebut kini merubah proses pertemuan tatap muka menjadi pertemuan *online*. Dalam memulai perkenalan melalui *dating apps*, masing-masing individu secara sengaja memberikan informasi seputar dirinya untuk diberitahukan kepada orang lain seperti usia, hobi, domisili dan pekerjaan untuk memulai hubungan baru dengan orang lain, Setelah memberikan informasi seputar dirinya, biasanya individu yang sudah merasa nyaman dengan satu sama lain semakin membuka diri dan memberikan informasi yang bersifat pribadi karena telah percaya dengan satu sama lain.

Menurut Finkel (dalam Dilens, 2021:2), mengatakan aplikasi kencan memberikan banyak manfaat seperti menyediakan dalam membuka pembicaraan, memberikan saranan baru dalam berinteraksi dengan calon pasangan, dan secara umum mempersingkat proses pencarian pasangan. Meningkatnya penggunaan internet membuat masyarakat mulai

meninggalkan perjodohan tradisional dan beralih ke perjodohan modern seperti aplikasi kencan daring. Aplikasi kencan daring juga dianggap sebagai aplikasi yang memudahkan pengguna untuk mencari jodoh mereka secara cepat dan praktis.

Kencan daring tampaknya menjadi cara yang praktis untuk berkencan bagi banyak orang. Menurut penelitian, sekitar 60% peserta memiliki pengalaman positif dengan platform kencan. Banyak orang berhasil menemukan pasangan romantis secara *online*, baik mereka mencari sesuatu yang kasual atau jangka panjang. Secara keseluruhan, mayoritas peserta merasa relatif mudah untuk bertemu dengan pasangan yang berpotensi cocok dalam hal mereka yang mereka anggap menarik atau dengan siapa mereka berbagi hobi dan minat (Mendelsohn, 2022).

Menurut Populix (2021), dalam lima aplikasi kencan *online* terbaik 2021 untuk cari pasangan, aplikasi kencan daring yang mendominasi adalah Tinder. Tinder dikenal dengan metode “*swipe*” (geser) dan *match*. Kata *match* berarti kita telah berjodoh dengan pengguna lain. *Swipe* dapat digunakan untuk memilih profil mana yang sesuai kriteria, *swipe right* yang artinya menyukai dan *swipe left* yang artinya tidak menyukai.



Gambar 1. 2
Aplikasi Kencan Online Indonesia Terbaik 2021
Sumber: (Populix, 2021)



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Aplikasi Tinder merupakan aplikasi kencan daring terbaik yang telah banyak digunakan di seluruh dunia. Menurut Populix (2021), sebanyak 35,29% dari 3,000 responden pernah menggunakan Tinder dan masih menjadi pengguna aktif hingga sekarang. Mayoritas masyarakat memilih aplikasi Tinder karena sudah cukup terkenal di berbagai negara. Tinder memiliki layanan fitur premium seperti Tinder *Gold* dan Tinder *Platinum*. Fitur-fitur tersebut dapat memudahkan penggunaannya untuk mendapatkan kesempatan “*match*”.

Kedua, aplikasi Tantan. Aplikasi ini banyak digunakan dikawasan Asia Tenggara dan India. Aplikasi ini memiliki fitur khusus yang tidak dimiliki oleh aplikasi lain yaitu *moments*. Para pengguna dapat membagikan pengalaman mereka dan pengguna lain dapat memberi komentar pada *moments* tersebut. Tantan juga memiliki fitur premium seperti Tinder. Aplikasi ini memberikan harga Rp30.000 untuk satu bulannya.

Ketiga, *OKCupid*. Penggunaan *OKCupid* hanya mendapati 5,43% pengguna aplikasi kencan. Walau aplikasi ini belum terlalu terkenal, *OKCupid* menjadi alternatif bagi seseorang yang ingin mencari pasangan. *OKCupid* juga menyediakan fitur premium seperti aplikasi kencan Tinder dan Tantan yang salah satu contohnya untuk menghilangkan *ads* dan beberapa fitur tambahan lainnya.

Keempat *Wink*. Berbeda dengan aplikasi kencan daring lainnya, dimana aplikasi kencan lain berfokus pada *match*, aplikasi ini membuka peluang untuk berbagi momen seperti *add friend* yang ada di media sosial lainnya. Aplikasi *Wink* terhubung dengan akun *Snapchat*, sehingga jika pengguna men-*download* aplikasi *Wink*, maka bisa langsung menambahkan pengguna lain pada akun *Snapchat*. (Populix, 2021)



Terakhir, Bumble. Aplikasi ini memiliki keunikan tersendiri dengan aplikasi kencan lainnya. Aplikasi Bumble menawarkan konsep dimana perempuan yang memegang kendali. Hal ini berarti upaya komunikasi hanya bisa dimulai oleh perempuan. Di Amerika Serikat, aplikasi Bumble menjadi aplikasi kencan terpopuler kedua setelah Tinder, dengan jumlah 5,8 juta pengguna dengan kisaran usia penggunanya 26 hingga 35 tahun (Nancy, 2017).

Kelebihan dari aplikasi ini dibanding aplikasi kencan lainnya adalah mengatasi masalah yang sering dialami perempuan yang merasa ragu untuk memulai percakapan terlebih dahulu. Dengan aplikasi ini, para perempuan mempunyai kendali dalam memulai obrolan atau percakapan lebih dahulu dengan pria.

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan teman hidup untuk saling berinteraksi. Menurut DeVito (dalam Permassanty, T. D., & Irawan, C. H, 2018:31), menjelaskan bahwa komunikasi antar pribadi adalah komunikasi yang terjadi antara orang-orang yang saling terhubung. Komunikasi antar pribadi bertujuan untuk mengembangkan hubungan dengan antar sesama manusia seperti, mengurangi rasa kesepian, mendapatkan informasi atau pengetahuan baru, sampai pada menjalin hubungan pertemanan yang akrab.

Dengan komunikasi manusia dapat mengenal satu dengan yang lainnya dan berbagi pengalaman dengan orang lain. Namun semua membutuhkan waktu dan usaha. Manusia tidak dapat mengenal seseorang hanya dalam hitungan detik, bahkan setelah kenal bertahun-tahun. Belum tentu kita benar-benar mengenal serta memahami seseorang. Hal ini karena seseorang juga tidak mungkin terbuka secara penuh dan mengungkapkan dirinya ke seluruh dunia. Seseorang hanya berani terbuka kepada orang-orang terdekat seperti keluarga, sahabat, atau pasangan hidup.



Untuk menjalin suatu hubungan antar pribadi yang berasal dari para pengguna aplikasi kencan, tentunya dibutuhkan komunikasi serta interaksi antar penggunanya. Baik untuk menjalin hubungan romantis sebagaimana yang menjadi tujuan dari aplikasi kencan daring itu sendiri, ataupun sekedar menjalin hubungan pertemanan. Sebab hubungan antar pribadi serta komunikasi antar pribadi adalah sebuah kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, dan dalam berkomunikasi itu sendiri, bukan hanya pertukaran pesan saja yang terjadi, namun juga penentuan kadar hubungan antarpribadi bagi tiap komunikasi di dalamnya.

Teori Penetrasi Sosial merupakan sebuah teori yang menggambarkan suatu pola pengembangan hubungan, yaitu sebuah proses yang Altman & Taylor identifikasi sebagai penetrasi sosial. Penggunaan aplikasi kencan daring, tentunya berkaitan dengan hubungan antar pribadi. Penelitian ini dapat dikaitkan dengan teori Penetrasi Sosial. Teori Penetrasi Sosial menyatakan bahwa hal ini merujuk pada sebuah proses ikatan hubungan antara individu-individu bergerak dari komunikasi superfisial menuju ke komunikasi yang lebih intim. (West and Turner, 2008:196).

Penetrasi Sosial sudah diterapkan dalam konteks komunikasi yang dimediasi oleh teknologi komputer atau digital seperti kencan daring. Penetrasi Sosial penting dalam mengenal orang lain secara daring karena akan memutuskan dalam membuat keputusan apakah akan bertemu secara langsung, menjalin keintiman dan mengembangkan hubungan.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti menggunakan teori Penetrasi Sosial pada hubungan antar pribadi melalui aplikasi kencan daring. Penggunaan aplikasi kencan daring yang mempertemukan orang asing dan kemudian menjadi saling kenal dapat dikaitkan dengan teori Penetrasi Sosial.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta dilindungi IBI BIKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Menurut Altman dan Taylor (dalam West and Turner, 2008:196), menjelaskan bahwa keintiman disini lebih dari sekedar keintiman secara fisik; dimensi lain dari keintiman termasuk intelektual dan emosional, dan hingga pada batasan dimana pasangan melakukan aktivitas bersama.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti bahas, maka adapun peneliti mengambil rumusan permasalahan tentang bagaimana penerapan penetrasi sosial pada aplikasi kencan dalam jaringan?

C. Identifikasi Masalah

Penggunaan aplikasi kencan daring dapat membentuk pengembangan atau penurunan dalam hubungan antar pribadi. Dari latar belakang diatas, dapat disimpulkan identifikasi masalah yang penulis rumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara kedua belah pihak melewati tahap orientasi dalam hubungan antar pribadi?
2. Bagaimana cara kedua belah pihak melewati tahap pertukaran penjajakan afektif dalam hubungan antar pribadi?
3. Bagaimana cara kedua belah pihak melewati tahap pertukaran afektif dalam hubungan antar pribadi?
4. Bagaimana cara kedua belah pihak melewati tahap pertukaran stabil dalam hubungan antar pribadi?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Institus Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Institus Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



D. Tujuan Penelitian

© Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian yang peneliti lakukan adalah, antara lain:

1. Untuk mengetahui cara kedua belah pihak melewati tahap orientasi dalam hubungan antar pribadi.
2. Untuk mengetahui cara kedua belah pihak melewati tahap pertukaran penjajakan afektif dalam hubungan antar pribadi.
3. Untuk mengetahui cara kedua belah pihak melewati tahap pertukaran afektif dalam hubungan antar pribadi.
4. Untuk mengetahui cara kedua belah pihak melewati tahap pertukaran stabil dalam hubungan antar pribadi.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan manfaat yang dapat membantu pihak-pihak yang bersangkutan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan bacaan, masukan dan sumber referensi bagi mereka yang memerlukannya. Diharapkan juga dapat memperoleh wawasan mengenai tahapan hubungan antar pribadi melalui aplikasi kencana daring, serta juga diharapkan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dipelajari di bangku perkuliahan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



2. Manfaat Praktis

Menambah pengetahuan bagi pasangan dan pengguna aplikasi kencan dalam mengungkapkan diri mereka terhadap orang lain. Juga dapat memberi pengetahuan kepada seorang pengguna atau calon pengguna aplikasi kencan untuk menjadi pribadi yang lebih terbuka dengan orang lain dalam mencari kriteria pasangan yang diinginkan.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.