

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam dunia modern sekarang ini, generasi milenial berperan sangat penting dalam perkembangan digital. Ditambah lagi dengan semakin banyak berkembangnya generasi milenial di Indonesia, yang memasuki usia produktif sehingga mendorong perkembangan teknologi dan dunia digital.

Kapoor & Solomon mengutip dalam (Amin dkk, 2018) generasi milenial selalu ingin menghubungi atasan mereka termasuk lewat email dan pesan. Menurut Haroviz (2012) generasi milenial merupakan sekelompok anak-anak muda yang lahir pada awal tahun 1980 hingga awal tahun 2000 an. Generasi ini sangat nyaman dengan keberagaman, teknologi , dan komunikasi online agar bisa terkoneksi dengan teman-temannya dalam media digital.

Dalam era media digital sekarang pertemanan dilakukan tidak hanya *face to face* tetapi juga melalui aplikasi yang dibuat khusus untuk pertemanan seperti aplikasi bumble yang digunakan untuk *dating online* sesama teman tanpa melalui perantara dan tidak ada batasan waktu sehingga bisa digunakan kapan pun. Sebagian besar pengguna bumble meningkat sebesar 26% dikalangan generasi milenial dan mempermudah kaum milenial untuk mencari sebuah pertemanan secara *dating online*. Sehingga menurut Kamus Online Cambridge (2014) pengertian *dating online* sering disebut sebuah cara untuk memulai sebuah hubungan yang romantis melalui internet, dengan memberikan sebuah informasi tentang diri kita atau informasi orang lain.

Pada dasarnya *dating online* ini menjadi marak, karena semakin berkembangnya media teknologi komunikasi telah membawa masyarakat dunia tradisional maupun internasional untuk mengetahui informasi terbaru seperti internet. Internet ini merupakan sebuah media baru yang paling banyak digunakan untuk mencari sesuatu yang berkaitan dengan kepentingan masyarakat. Menurut (Rogers, 1991,11) masyarakat informasi ialah sebuah

bagian angkatan yang bekerja di bidang informasi dan menjadikan sebuah elemen paling penting dalam kehidupan. Teknologi internet merupakan kebutuhan dalam masyarakat modern saat ini. Internet telah memengaruhi cara kita berkomunikasi, sehingga pesatnya perkembangan teknologi juga semakin memengaruhi apa yang terjadi di lingkungan kita sehari-hari. Menurut McLuhan (dalam Morissan, dkk,2010,31), teknologi komunikasi merupakan penyebab utama terjadinya perubahan budaya, kehidupan keluarga, lingkungan kerja, sekolah, persahabatan, kegiatan keagamaan, politik dan semuanya dipengaruhi oleh teknologi internet.

Secara perlahan teknologi internet mulai hadir di dunia yang merupakan media yang paling banyak diakses oleh seluruh masyarakat. Penggunaan Internet terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan penggunanya, termasuk media online, transportasi, transaksi, dll. Perbedaan Internet dengan media lain dapat dilihat dari dua aspek, yaitu penggunaan komunikator dan penggunaan komunikasi. Menurut (Flew 2005, 4) *“The Internet represents the newest, most widely discussed, and perhaps most significant manifestation of new media “* Internet merupakan sebuah media baru yang paling banyak digunakan untuk mencari sebuah kepentingan. Sehingga internet ini memunculkan media baru seperti media sosial yang bisa diakses oleh komputer ataupun telepon seluler, dengan mengakses internet semakin banyak yang meminati. Internet tersebut memunculkan aplikasi yang berbasis online seperti *online shopping, transportation online* dan *dating online* yang bisa diakses melalui telepon seluler.

Dengan menggunakan telepon seluler pengguna dapat mengikuti perkembangan teknologi serta memperoleh pengetahuan dengan cepat dan pesat, maka penggunaan internet di Indonesia paling banyak digunakan untuk mengakses media sosial. Menurut data yang diperoleh melalui situs kominfo.go.id oleh peneliti dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Indonesia menduduki peringkat keenam pengguna internet di dunia pada tahun 2020, mencapai 112% pengguna (Kominfo.go.id, Tahun 2020). Salah satu perkembangan internet atau *new media*, ini telah menjadi

sebuah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari semua masyarakat.

Sekarang ini masyarakat di seluruh–dunia sibuk dengan mengakses media sosial, dalam hal untuk berinteraksi berkomunikasi ataupun bertukar informasi satu sama lain tanpa ada hambatan serta banyak media komunikasi yang memberikan wadah baru untuk membuat keakraban ke semua masyarakat. Dengan adanya media sosial seseorang yang berada dalam jarak ribuan kilometer tetap bisa berinteraksi dan bertemu walaupun tidak melakukan interaksi secara langsung.

Media sosial yang membantu kita mengungkapkan sebuah pendapat, mengomentari sesuatu dan bebas mengekspresikan sebuah pendapat sendiri, sehingga media sosial juga bisa membantu untuk menemukan teman ataupun pasangan. Dalam hal ini banyak media sosial yang disediakan oleh platform untuk mengakses aplikasi kencan yang berbasis online. Banyak jenis media sosial yang ada tetapi ada sebuah sarana media sosial untuk masyarakat yang masih belum mendapatkan teman atau pasangan hidup yaitu aplikasi kencan yang berbasis online (*Online dating*). Seiring berjalannya waktu, kegiatan ini sering dilakukan secara Online, seperti situs perjodohan dan situs web, juga berbentuk jejaring sosial yang didukung aplikasi yang dapat diakses dari telepon seluler.

Penggunaan media sosial saat ini semakin banyak memunculkan fenomena di masyarakat.–Salah satunya jejaring sosial yang saat ini ramai dengan munculnya Aplikasi Kencan online seperti Tinder, Okcupid, Tantan & Bumble. Seiring berjalannya waktu masalah percintaan tidak terhalangi oleh jarak dan waktu, karena adanya aplikasi kencan online yang membawa banyak kebahagiaan bagi para penggunanya. Berbagai macam aplikasi kencan mempunyai tampilan yang tidak susah sehingga membuat pengguna yang tidak bisa memahami aplikasi tersebut masih bisa mengakses. Tampilan fitur yang disajikan sangat jelas, cukup hanya mengunduh pada telepon seluler dan menyalakan koneksi internet maka pencarian pasangan melalui online dating langsung dimulai. Hal ini sangat mudah digunakan karena aplikasi ini bisa digunakan di manapun dan pada saat bekerja pun pengguna aplikasi ini bisa

mengakses jika ada waktu luang untuk mencari teman ataupun pasangan.

Bumble adalah sebuah aplikasi kencan online yang dibuat oleh Whitney Wolfe Herd pada tahun 2014. Aplikasi tersebut menjadikan kita bisa dipertemukan dengan teman yang sefrekuensi atau memiliki kesamaan dengan kita. Sebelum ada Aplikasi kencan online tersebut, setiap orang menemukan pasangan kencannya dengan cara yang seadanya seperti pertemuan dari kedua belah pihak orang tua ataupun dikenalkan dari teman dekat sehingga bisa merespon ketertarikan akan pasangan tersebut. Tetapi seiring dengan berjalannya waktu serta teknologi yang semakin pesat, maka pencarian pasangan bisa berkembang menjadi kencan online.

Pada masa pandemi seperti ini Aplikasi bumble semakin diminati walaupun faktanya kebanyakan orang lebih sering berada di dalam rumah tetapi kinerja bumble menaikkan rekor peningkatan 26% penggunaan pesan instan pada awal pandemi. Menurut hasil riset (<https://cnn.indonesia.com>) pada tahun 2018 lalu, Bumble memiliki 66 juta pengguna pada September tahun 2020 dan mencatat keuntungan dari pengguna. Versi dasar aplikasi kencan online ini gratis, tapi pengguna dapat membeli fitur tambahan.

Dalam Aplikasi bumble berbasis smartphone para penggunanya bisa membangun sebuah relasi dengan berkomunikasi lewat Aplikasi tersebut sehingga terbentuk hubungan interpersonal di dunia yang nyata. Bumble merupakan Aplikasi pencarian sosial yang berbasis menggunakan lokasi untuk mempermudah pengguna menyukai (geser ke kanan) ataupun tidak menyukai (geser ke kiri) kepengguna lainnya dan memungkinkan pengguna untuk mengobrol jika kedua belah pihak saling menyukai dalam Aplikasi berjodoh (*match*). Oleh karena itu melalui Aplikasi bumble kegiatan komunikasi yang digunakan untuk melakukan pencarian, perkenalan dengan lawan jenis pada umumnya melakukan hubungan baik seperti pertemanan, percintaan, hingga hubungan *Friends with benefit* (fwb).

Orang-orang yang menggunakan Bumble diberikan peluang untuk menjalin sebuah hubungan dengan orang yang baru dikenal. Kemungkinan untuk para pengguna baru untuk mencari calon pasangan *friends with benefit* ,

istilah ini dapat diartikan sebagai sebuah hubungan pertemanan yang melibatkan hubungan seksual tanpa ada komitmen romantis di dalamnya (Putri,2015). Berbeda dengan fenomena *friends with benefit* dimana hubungan tersebut tidak dijalankan dengan perasaan saling menyukai maupun cinta.

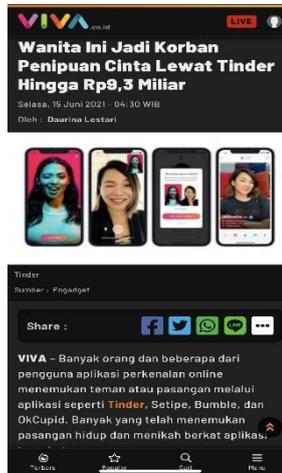
Hal ini mempermudah para pengguna bumble untuk mencari ataupun berkenalan dengan orang baru untuk menjadikan hubungan *Friends with benefit* akan terjalin, tetapi hubungan romantis dalam hubungan online biasanya terjalin secara dangkal dan kurang berkomitmen. Karena itu bumble salah satu tempat pencarian hubungan *friends with benefit* yang sekaligus bukan merupakan hubungan romantis atau serius. Sehingga hubungan ini ditandai sebagai hubungan psikologis dari pertemanan dengan keintiman fisik hubungan yang romantis. Hubungan ini yang berfokus untuk orang yang tidak ingin menjalin sebuah hubungan yang romantis ataupun berkomitmen dalam jangka panjang serta melihat bagaimana penggambaran diri dari kedua pihak yang berkaitan.



Gambar 1.1: Berita Detik.com

Sumber: <https://news.detik.com/x/detail/intermeso/20201002/Online-Dating:-Ditipu-Sampai-Dijajak-Mesum/> diakses tanggal 1 desember 2021

Dalam kasus berhubungan melalui aplikasi dating kebanyakan orang yang menggunakan aplikasi ini hanya untuk mencari kesenangan tetapi terkadang berujung tragis seperti wanita yang ditipu oleh pria yang ia kenal melalui aplikasi dating Tinder.



Gambar 1.2 : Berita Viva.com

Sumber: <https://www.viva.co.id/berita/dunia/1379832-wanita-ini-jadi-korban-penipuan-cinta-lewat-tinder-hingga-rp9-3-miliar> diakses pada tanggal 1 Desember 2021

Kasus berikutnya melalui Aplikasi dating yang sering memberikan unsur kurang baik, sehingga beberapa korban mengalami hal yang kurang menyenangkan. Seperti *Ghosting* (ditinggalkan) atau bahkan ditipu. Perempuan asal Malaysia yang dilaporkan World of Buzz pada senin 14 Juni 2021. Ia ditipu oleh pria yang ditemukan dalam aplikasi Tinder dan pria tersebut meminta pinjaman uang terhadap wanita itu sebesar 9,3 Milyar dan alasan pria itu meminjam uang untuk keperluan kontrak bisnis.



Gambar 1.3: Berita Jakarta.suara.com

Sumber: <https://jakarta.suara.com/read/2020/09/17/173706/kasus-mutilasi-rinaldi-berawal-dari-aplikasi-kencan-tinder> diakses pada tanggal 1 Desember 2021

Kasus terakhir di sebuah apartment daerah kalibata yang berawal dari tinder yaitu Rinaldi, yang mengenal sosok Laeli. Di dalam pertemuan ini mereka berkencan, tetapi pertemuan tersebut dijebak oleh Laeli dan ada sosok lelaki bernama Djumadil yang telah menyiapkan pembunuhan yang berujung mutilasi. Dengan demikian, kasus pembunuhan ini, diperlukannya penggambaran diri untuk memulai hubungan antara satu pengguna dengan pengguna lainnya, agar komunikasi dan hubungan tersebut dapat tercipta. Proses penyampaian informasi yang berhubungan dengan diri sendiri kepada orang lain oleh Jounard disebut sebagai penggambaran diri atau *self disclosure* (dalam Pamuncak, 2011).

Fenomena Penggambaran diri tersebut akan membuat kita berbagi perasaan dan informasi dengan orang lain akan tergambarkan oleh perilaku masing-masing individu. Informasi yang diberikan akan mencakup berbagai hal seperti pengalaman hidup, perasaan, emosi, pendapat ataupun hubungan percintaan. Maka penggambaran diri harus dilandasi oleh kejujuran ataupun keterbukaan dalam memberikan sebuah informasi.

Seperti yang dikemukakan oleh Devito (dalam Giga,2018, 53) bahwa *self disclosure* atau biasa disebut penggambaran diri merupakan jenis komunikasi yang seseorang ungkapkan informasi tentang diri kita sendiri tetapi hal yang biasanya kita sembunyikan. Sedangkan menurut Lumsden (dalam Pamuncak, 2011) *self disclosure* bisa membantu seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain serta meningkatkan kepercayaan diri untuk menjadikan hubungan kembali akrab. Selain itu *self disclosure* dapat mengeluarkan perasaan yang bersalah dan cemas, maka akan mendorong seseorang agar melakukan pengungkapan diri untuk memenuhi kebutuhan pribadinya dalam hal berinteraksi. Fenomena *friends with benefit* ini sering terjadi di lingkungan pertemanan dan kencan dunia maya. Dalam menjalin sebuah hubungan *friends with benefit* ini kurang adanya komitmen (Dalam Merriam dan Pigg, 2012). Hal ini terjadi pada pengguna Aplikasi bumble di kalangan masyarakat sehingga hal ini menjadi menarik dikarenakan tidak

membutuhkan waktu lama dalam menjalin hubungan pertemanan seperti *friends with benefit*.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai *friends with benefit* dalam aplikasi bumble dengan judul “Penggambaran Diri Generasi Milenial dalam Aplikasi Bumble (Studi Kasus Pencarian *Friends with benefit*)”

1.2. Rumusan Masalah

1.2.1. Pernyataan Masalah

Dengan banyaknya penggunaan aplikasi bumble, maka kecenderungan kaum generasi milenial sekarang mendapatkan pertemanan secara cepat melalui aplikasi tersebut. Sehingga dalam pencarian pertemanan dalam online dating maka penggambaran diri generasi milenial yang menggunakan aplikasi bumble untuk mengungkapkan gambaran diri seseorang dalam hubungan *friends with benefit* melalui aplikasi bumble, dikarenakan kaum milenial memilih hubungan ini dengan melihat sisi pertemanan dan tidak adanya komitmen.

1.2.1. Pertanyaan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana bentuk penggambaran diri generasi milenial dalam pencarian *friends with benefit* di aplikasi bumble

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui penggambaran diri generasi milenial dalam pencarian *friends with benefit* melalui aplikasi Bumble

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Akademis

Dalam penelitian ini teori *computer mediated communication* (CMC) menguji sekaligus mengembangkan teori yang dikemukakan oleh para ahli dalam kenyataan hidup. Di samping itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dengan menggunakan variabel lainnya agar hasil penelitian yang didapatkan dapat lebih terukur

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi masukan dan informasi bagi semua pihak, dalam melaksanakan kegiatannya dan dapat dipraktekkan atau diterapkan dalam kehidupan nyata khususnya sebagai bahan masukan bagi masyarakat sebagai khalayak agar dapat memahami pesan dan informasi yang terkandung dalam pemberitaan media massa khususnya media baru, sebagai penikmat media.

1.4.3. Manfaat Sosial

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pembelajaran bagi masyarakat yang sedang melakukan kegiatan kencan online khususnya melalui *Friend With Benefit* di aplikasi Bumble. Sehingga dapat mempelajari bagaimana keuntungan, kelemahan dan kendala yang terjadi dalam interaksi komunikasi antar pribadi pada aplikasi tersebut.

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas penelitian ini, maka materi-materi yang tertera pada penelitian ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan

laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan mengenai paradigma penelitian, pendekatan penelitian, metode penelitian, metode pengambilan informan, sumber data, metode pengumpulan data, teknik analisis data, teknik interpretasi data, dan keabsahan data.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisikan temuan data yang didapat dari wawancara dan coding. Terakhir, yaitu interpretasi dan diskusi mengenai pokok-pokok temuan penelitian dengan mempergunakan kerangka teoritis yang telah dibuat sebagai lensanya sehingga didapatkan pengetahuan dan pembahasan yang mendalam terhadap permasalahan yang diteliti.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bab terakhir dalam penelitian. Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan adalah pokok-pokok dari hasil coding dan interpretasi data yang harus menjawab permasalahan dalam penelitian. sedangkan pada bagian penulisan saran ada tiga jenis saran, yaitu saran akademis, saran praktis, dan saran sosial.