

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kecanggihan teknologi di era sekarang sangat begitu pesat, mulai dengan adanya *smartphone*, internet serta lainnya. Dengan adanya kecanggihan teknologi manusia selalu berinovasi dalam memanfaatkan teknologi. Sama halnya dengan membuat suatu aplikasi yang bisa berguna untuk manusia dalam menjalin hubungan secara online. Namun permasalahannya dalam menjalin hubungan secara *online*, tidak semuanya berhasil, bisa saja individu merasa menjadi *feeling lonely* (merasa kesepian). Sebagai contohnya yaitu aplikasi *Bumble* yang dapat digunakan dalam menjalin hubungan secara *online*. Adanya aplikasi ini bisa membuat para pengguna dengan mudah berinteraksi dengan lawan jenis dari mana saja. *Bumble* merupakan aplikasi kencan berbasis *online* yang memfasilitasi komunikasi antara pengguna yang berminat.

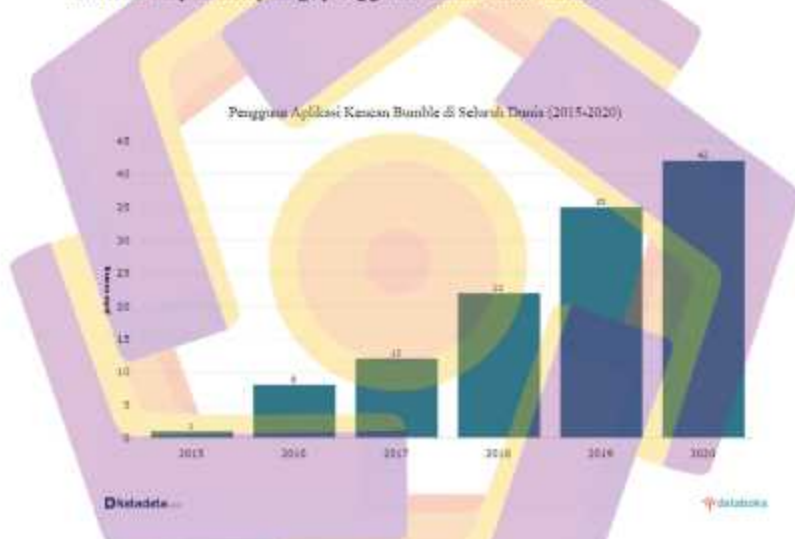
Aplikasi kencan online merupakan sebuah aplikasi populer yang bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi seseorang agar dapat mencari pasangan. Aplikasi kencan banyak digemari karena menyediakan banyak berbagai kesempatan bagi seseorang untuk keluar dari cara tradisional dalam bersosialisasi dan memberikan bermacam pilihan dalam mencari pasangan (Dilens & Widyantoro, 2020). Melalui aplikasi kencan online mampu membantu seseorang untuk mendapatkan kesempatan dengan mudah dalam hal berinteraksi dengan calon kencan dan mempercepat proses mendapatkan calon kencan. Dalam penggunaan aplikasi kencan online umumnya setiap orang memiliki pengalaman yang berbeda-beda. Pengalaman yang didapatkan seseorang dapat menyenangkan ataupun tidak sesuai selama menggunakan aplikasi kencan online. Salah satunya, juga terjadi pada para pengguna aplikasi kencan online *Bumble*. Adanya hal tersebut, hal yang hendak dilihat peneliti untuk dapat menyimpulkan bagaimana penerapan komunikasi interpersonal ini berjalan pada pengguna *Bumble*.

Dalam kehidupan, memiliki pasangan umumnya menjadi harapan bagi setiap orang maupun individu untuk mampu menjalin sebuah hubungan yang harmonis dengan lawan jenis sesuai kriteria yang diinginkannya. Hal ini didasari bahwa, salah satu bentuk kebahagiaan seseorang dalam kehidupannya dapat terwujud melalui perasaan dicintai dan diinginkan oleh lawan jenis. Menurut Papalia, Olds dan Feldman (dalam Oktariani, 2018:193) menjelaskan bahwa memasuki fase muda dan dewasa, muda mudi yang berusia di kisaran 20-40 dihadapkan dengan kebutuhan adanya seseorang yang dapat memotivasi dan melengkapi hari-harinya dalam rasa cinta serta kasih sayang dan terlibat dalam sebuah hubungan romantis dengan lawan jenis.

Dalam menjalin hubungan secara *online*, umumnya menjadi sebuah hal wajar yang saat ini dilakukan oleh beberapa orang. Dapat dilihat bahwa menjalin hubungan melalui pemanfaatan situs *online* lebih praktis dalam praktiknya, praktis dalam hal ini berupa akses, komunikasi dan kecocokan yang bisa dengan mudah dilihat dari profil yang tertera (Sholihah, 2021). Aplikasi *Bumble* umumnya juga memiliki manfaat yaitu dalam mendapatkan respon positif yang diterima oleh informan untuk mendapatkan teman baru hingga pasangan secara *online*. Menurut data *Business of Apps*, pengguna aplikasi *Bumble* di seluruh dunia sudah mencapai 42 juta orang pada 2020. Jumlah tersebut meningkat 20% dibandingkan tahun sebelumnya yang sebanyak 35 juta orang. Indonesia sendiri merupakan peringkat ketujuh pengguna aplikasi kencan *online*, seperti *Tinder*, *Bumble*, *TanTan*, *Badoo*, *OkCupid* dan masih banyak lagi (Maulida Azzahra, 2021).

Aplikasi *Bumble* ini didirikan oleh Whitney Wolf Herd pada tahun 2014 dan satu antara dari penggagas aplikasi kencan *Tinder*. Sama dengan aplikasi lainnya, aplikasi *Bumble* memiliki tujuan untuk mempertemukan antar individu. Aplikasi *Bumble* sendiri memiliki keunikan *Bumble* memiliki aturan main yang pengguna wanita untuk mengekspresikan perasaannya dan memulai dahulu, hal ini dilakukan agar wanita diberikan keleluasan untuk memilih dan memulai percakapan dengan pasangan yang di *match*. Sedangkan untuk pria sendiri harus menunggu *match* dari wanita agar bisa mengambil suatu tindak. Jika pria

yang dikirim pesan tidak membalas pesan dalam waktu 24 jam, maka dia kehilangan calon kencannya. Adanya fitur tersebut bertujuan agar wanita memegang penuh pada ikatan yang akan di bangun. Dengan adanya fitur seperti ini akan efisien. Di Indonesia, aplikasi *Bumble* berada pada urutan ke-enam yang digunakan untuk mencari pasangan, dibandingkan aplikasi yang lainnya seperti *Tinder*, *Tantan*, *Beetalk*, *Okcupid*, dan *Hingge*. Aplikasi *Bumble* umumnya sama seperti kompetitor lainnya yaitu *Tantan* dan *Tinder*, akan tetapi aplikasi *Bumble* di Indonesia ini belum dikenal secara merata oleh masyarakat Indonesia. Tidak seperti *Tantan* dan *Tinder* yang umumnya telah banyak dikenal dan diketahui oleh masyarakat Indonesia, sehingga pengguna *Bumble* ini tidak dapat menyaingi pengguna *Tantan* dan *Tinder*.



Gambar 1.1 :Pengguna aplikasi kencan bumble  
(Sumber: databoks)

#### Aplikasi kencan paling populer



Gambar 1.2 :Aplikasi kencan paling populer  
(Sumber:Populix)

*Tinder* dan *Tantan* merupakan aplikasi kencan *online* paling populer di Indonesia dan berada pada urutan pertama serta kedua menurut data *Populix*. Dalam penelitian ini, studi case yang diambil yaitu berfokus pada aplikasi *Bumble*. Hal ini dikarenakan, penelitian mengenai aplikasi *Bumble* cenderung lebih sedikit daripada *Tinder* dan *Tantan*. *Tinder* dan *Tantan* umumnya sudah banyak diteliti oleh sejumlah peneliti walaupun secara umum data mengenai aplikasi *Tinder* dan *Tantan* lebih mudah ditemukan daripada *Bumble*. Sehingga, untuk dapat menciptakan suatu kebaruan peneliti lebih cenderung berfokus untuk meneliti *Bumble* untuk mendapatkan data dan informasi baru. Oleh sebab itu, peneliti lebih tertarik untuk meneliti *Bumble* daripada *Tinder* dan *Tantan*.

Dalam fenomena ini, salah satu bentuk komunikasi yang mampu terbentuk antar individu yaitu komunikasi interpersonal, yang mana adanya timbal balik yang dilakukan selama komunikasi dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adanya pola komunikasi interpersonal ini ternyata mampu menjadi sebuah solusi yang dimiliki oleh seseorang dalam mengenal seseorang secara online, terutama dalam mengenal lawan



jenis. Selain itu, adanya komunikasi interpersonal ini juga mampu membantu seseorang atau pasangan lawan jenis merasa lebih dekat antara satu sama lain melalui informasi yang saling mereka dibagikan. Komunikasi interpersonal atau antarpribadi merupakan komunikasi antara dua orang atau lebih secara bertatap muka, yang memiliki kemungkinan setiap pesertanya menangkap reaksi dari pesan yang disampaikan sang komunikator secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal (Sarmiati, 2019).

Dapat dikemukakan bahwa pengertian sederhana komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi ini yaitu penyampaian atau penerima pesan secara langsung dan tidak langsung. Littlejohn (dalam Tania, 2021: 3) menjelaskan bahwa hubungan asmara hampir sama dengan hubungan persahabatan, dimanahubungan ini harus memiliki pertukaran informasi yang stabil. Sebagai contohnya yaitu, terbentuknya proses komunikasi antar pasangan lawan jenis melalui aplikasi chat online yang ada pada sebuah aplikasi sosial media seperti untuk dapat memenuhi kebutuhan mereka, terutama kebutuhan untuk mendapatkan kasih sayang. Dalam komunikasi interpersonal komunikasi dilakukan oleh dua orang sehingga adanya *feedback* akan dirasakan oleh masing-masing individu. Oleh sebab itu, tipe komunikasi interpersonal sesuai untuk dipadukan dengan fenomena pada *Bumble*.

Kedekatan dengan orang lain dapat dikembangkan, dipelihara, atau dihancurkan melalui interaksi interpersonal kita (Column, 2022). Salah satunya adalah komunikasi interpersonal yang dilakukan antara pasangan perempuan dan laki-laki. Komunikasi interpersonal menjadi sebuah hal yang efektif untuk menjalin hubungan dengan orang lain. Adanya komunikasi interpersonal ini mampu menciptakan sebuah hubungan yang lebih dalam, salah satunya yaitu komunikasi interpersonal dalam hubungan pasangan perempuan dan laki-laki. Komunikasi interpersonal perlu dilakukan oleh seseorang dengan orang lain sebab individu pasti memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan hal tersebut memaksa individu untuk

berkomunikasi dengan orang lain. Selain itu, melalui komunikasi interpersonal identitas atau jati diri individu dapat terbentuk karena adanya komunikasi dengan orang lain. Seperti halnya melalui interaksi di aplikasi *Bumble*, yang mana seseorang akan mengamati dan memperhatikan berbagai bentuk tanggapan dari orang lain selama proses komunikasi berlangsung. Untuk mendapatkan kebahagiaan, orang memerlukan konfirmasi dari orang lain, yakni pengakuan dari orang lain yang menyatakan bahwa dia normal, sehat, dan bahagia (Pontoh, 2013). Adanya hal tersebut, mampu terlihat dan dapat diterapkan melalui pola komunikasi interpersonal.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai "POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL PENGGUNA APLIKASI BUMBLE DALAM MENJALIN HUBUNGAN SECARA ONLINE". Selain itu, penelitian ini penting dilakukan namun permasalahannya dalam menjalin hubungan secara online, tidak semuanya berhasil, bisa saja individu merasa menjadi *feeling lonely* (merasa kesepian). Dengan mengenal orang baru cenderung menjadi sebuah hal yang umumnya bisa membuat dilakukan oleh seseorang untuk dapat bercerita dan mengutarakan sesuatu dengan orang lain yang dianggap sudah dekat dan dapat dipercaya. Hal ini umumnya dapat dilakukan melalui proses komunikasi interpersonal yang terjalin antar pihak. Oleh sebab itu, dengan adanya komunikasi interpersonal seseorang bisa lebih leluasa mengutarakan isi hati dan cenderung mendapat pandangan baru dari lawan bicaranya. Selain itu, melalui komunikasi interpersonal ini. Sehingga, dengan melakukan komunikasi interpersonal ini seseorang akan cenderung mengetahui bahwa terdapat orang yang masih pedulian tertarik dengan lawan bicaranya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, bagaimana bentuk pola komunikasi interpersonal yang dijalankan oleh para pengguna aplikasi *Bumble*.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui bagaimana proses pola komunikasi interpersonal yang dijalankan seseorang ketika berkomunikasi melalui aplikasi *Bumble*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat teoritis

Mampu menganalisis dan membahas mengenai penggunaan aplikasi *Bumble*. Mampu menambah pengetahuan bagi penulis maupun pembaca dalam menganalisis sebuah kasus dengan menerapkan pola komunikasi interpersonal.

#### 2. Manfaat praktis

Bagi pembaca dan penulis, pemikiran ini dapat menambah pengetahuan

### **1.5 Sistematika Penelitian**

Untuk memperoleh hasil penelitian yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami, sebagai berikut :

Bab 1, merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab 2, merupakan yang berisi tinjauan pustaka, di dalamnya berisi landasanteori, penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran.

Bab 3, merupakan bab metode penelitian yang melampirkan metode riset, yang menggunakan metode penelitian metode wawancara dan metode analisis.

Bab 4, merupakan pada bab ini menjelaskan hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan.

Bab 5, pada bab ini menyimpulkan argumentasi dan saran serta agenda penelitian lanjutan yang di lakukan.

