

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Berkembangnya teknologi pada zaman ini memiliki berbagai kemajuan pada aspek-aspek sosial. Salah satunya yaitu komunikasi menjadi lebih gampang dan cepat. Dengan berkembangnya teknologi, komunikasi antara remaja yang ada di lingkungan masyarakat atau pun di sekolah sudah menggunakan internet, yaitu media sosial (Aprilian et al., 2019). Menurut Ratri (2018) istilah “media sosial” merupakan layanan berbasis internet untuk memudahkan orang buat bergabung dengan komunitas *online*, berkontribusi pada konten, atau berpartisipasi dalam percakapan *daring*. Fungsi media sosial yang utama yaitu untuk memudahkan seseorang dalam berkomunikasi tanpa batas ruang dan waktu dan memberikan berbagai informasi dari belahan dunia.

Hasil riset dari Data Reportal menunjukkan terdapat 139 juta rakyat Indonesia aktif media sosial pada Januari 2024. Jumlah pengguna media sosial di Indonesia diawal tahun 2024 kini telah mencapai angka 49,9% dari total populasi. Data yang dikeluarkan pada alat perencanaan iklan *platform* media sosial ternama menghasilkan pengguna yang berusia 18 tahun keatas menggunakan media sosial di Indonesia diawal 2024 sebanyak 126,8 juta pengguna setara dengan 64,8% total populasi. Dan 75% dari total basis pengguna internet di Indonesia (semua usia) setidaknya menggunakan satu *platform* media sosial pada bulan Januari 2024.

Dengan tingginya minat masyarakat Indonesia terhadap media sosial, hampir semua kegiatan masyarakat dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi serta internet. Media sosial yang saat ini menarik perhatian di kalangan remaja yaitu mencari pasangan dengan memanfaatkan aplikasi kencan *online*. Kita bisa mencari pasangan dengan menggunakan aplikasi kencan yang sudah ada di *smartphone*. Menurut Sumter & Vandenbosch (2017) Aplikasi

kencan *online* yaitu salah satu aplikasi yang memiliki tujuan untuk memfasilitasi kegiatan kencan secara *online*. Seperti yang telah kita ketahui bahwa banyak orang yang memiliki kesibukan, dari bekerja atau pun mengejar pendidikan dari pagi hingga malam yang terus dilakukan di setiap harinya. Hal itu menyebabkan interaksi sosial pada masyarakat menjadi berkurang dan hilangnya waktu untuk bertatap muka secara langsung.

Menurut data dari *businessofapps.com*, pada 2024 kurang lebih ada seribu orang Indonesia di survei *populix*, 63% mengaku pernah menggunakan aplikasi kencan *online* di awal 2024. Mayoritas atau setara dengan 56% penggunaannya mencari teman ngobrol, 48% karena penasaran, dan 46% nya untuk bersenang-senang. Dan hanya 27% yang menggunakan aplikasi kencan *online* untuk mencari pasangan. Survei terbaru dari *Populix "Indonesian Usage Behavior and Online Security on Dating Apps"*, melibatkan 1.165 orang responden. Mayoritas pengguna adalah Gen Z dan millennial, yang berusia 17-25 tahun dan 26-35 tahun.

Adapun beberapa aplikasi kencan online paling populer yang dilansir oleh databoks, yaitu *Tinder*, *Tantan*, *Bumble*, *Omi*, *Dating.com*, *Badoo*, *Taaruf ID*, *Ok Cupid* dan *Muslima.com*. Pada awal terciptanya aplikasi kencan ini memiliki citra negatif dalam penggunaan aplikasi tersebut. Seiring berjalannya waktu aplikasi tersebut justru dapat membuat orang lain penasaran, sehingga jumlah penggunaannya pun semakin meningkat terutama pada kalangan remaja menuju dewasa.

Bumble merupakan salah satu aplikasi kencan *online* yang didirikan oleh Whitney Wolf Herd pada bulan Desember tahun 2014 (Bumble, 2018). *Bumble* menjadi sangat populer di masyarakat karena merupakan aplikasi yang dilabeli 100% feminis. Selain pendiri aplikasi *Bumble*, Whitney Wolf Herd juga merupakan seorang pendiri aplikasi kencan *online* yaitu *Tinder* (Kosoff, 2014). Whitney Wolf Herd mengatakan tujuannya membuat aplikasi ini yaitu untuk memberikan rasa aman bagi wanita dan mempertemukan dua individu menjadi suatu relasi baru. *Bumble* juga memiliki berbagai perbedaan dengan aplikasi kencan *online* lainnya. Perbedaan yang bisa dilihat yaitu pada aplikasi *Bumble*

perempuanlah yang harus memulai pembicaraan dahulu saat *match*, jika dalam waktu 24 jam wanita tidak memulai pembicaraan, maka pria tidak bisa berbuat apa-apa dan *match* pun akan hangus. Hal ini memiliki tujuan supaya wanita memiliki kendali untuk membangun relasi. Lalu di dalam aplikasi *Bumble* juga terdapat fitur "*Mode BFF*", kegunaannya lebih merujuk untuk mencari teman dan membangun relasi karier di masa depan.

Dampak penggunaan sosial media sendiri sangat beragam, baik dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positifnya antara lain memudahkan dalam segi pertemanan, bisa digunakan sebagai media promosi, sebagai alat untuk mencari informasi terkini serta teknologi pendidikan. Adapun dampak negatifnya yaitu jika menggunakan sosial media terlalu lama maka mengakibatkan kurangnya sosialisasi pada lingkungan sekitar, perubahan perilaku sosial, bahaya kejahatan, terjadinya perilaku negatif dan penyebaran berita hoax (Mawara, 2023).

Maka dari itu, salah satu dampak penggunaan media sosial yaitu perubahan perilaku sosial. Perilaku sosial yaitu aktivitas fisik dan psikis seseorang dengan orang lain yang bertujuan untuk memenuhi diri dan orang lain sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 2003 dalam Lindawati, 2015). Perubahan perilaku sosial yang sering dialami remaja antara lain meningkatnya rasa percaya diri, keberanian saat bergaul, meningkatkan kemandirian, kurangnya kesopanan dan rasa pamer.

Dengan adanya aplikasi *Bumble* ini apakah dapat mengubah perilaku seseorang untuk mencari atau menjalin relasi baru, dari pertemanan maupun perijodohan. Berdasarkan hasil survei di atas mengatakan bahwa kalangan usia remaja menuju dewasa yang aktif dalam menggunakan aplikasi *Bumble* ini. Maka, peneliti memilih mahasiswa angkatan 2021 Universitas Amikom Yogyakarta sebagai subjek penelitian karena usianya yang tergolong pada usia remaja menuju dewasa dan peneliti juga merupakan mahasiswa aktif angkatan 2021 Universitas Amikom Yogyakarta maka data yang dijangkau dapat diperoleh dengan lebih akurat. Penelitian ini penting dilakukan untuk memberi

gambaran perilaku sosial serta mengetahui dampak aplikasi *Bumble* terhadap perilaku sosial pada mahasiswa di Yogyakarta.

1.2.Rumusan Masalah

Dengan melihat maraknya penggunaan aplikasi *Bumble* di kalangan remaja terutama mahasiswa, maka peneliti dapat merumuskan masalah apakah aplikasi *Bumble* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku sosial pada mahasiswa di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.3.Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Aplikasi *Bumble* Terhadap Perilaku Sosial Pada Mahasiswa di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.4.Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori atau pengaruh perilaku sosial, terutama dalam penggunaan teknologi dalam aplikasi *Bumble*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah diharapkan informasi ini dapat digunakan sebagai wawasan bagi mahasiswa tentang bagaimana penggunaan aplikasi *Bumble* dapat mempengaruhi perilaku sosial mereka agar mereka dapat menggunakan aplikasi dengan bijak.

1.5.Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I**PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II**TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi teori dasar yang berhubungan dengan penelitian, kerangka konsep dan kerangka pemikiran.

BAB III**METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas mengenai metode penelitian yang digunakan, jenis penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, teknik pengambilan dan waktu serta tempat penelitian.

BAB IV**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan penguraian secara mendetail mengenai deskripsi objek penelitian, analisis informan, dan pembahasan

BAB V**KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran.