

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perilaku komunikasi merupakan salah satu aspek yang paling penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam interaksi antar manusia. Komunikasi dapat mempengaruhi hubungan antara suatu individu, pemahaman, dan juga kualitas komunikasi yang terjalin dengan baik. Tetapi adanya perbedaan jika dalam konteks media sosial, karena dalam ranah media sosial perilaku komunikasi dapat menghadapi tantangan dan masalah-masalah tertentu. Dalam penggunaan media sosial dalam komunikasi akan banyaknya menghadapi masalah yang terkait dengan ketidak berlangsungan komunikasi yang efektif, yang artinya dimana bahwa adanya tanda keterbatasan dalam komunikasi verbal maupun non-verbal. Hal yang dimaksud ini seperti, tidak adanya gerakan tubuh, ekspresi wajah dan juga intonasi suara yang membuat berkurangnya suatu pemahaman atas pesan yang diberikan. Sehingga hal ini akan membuat terjadinya suatu masalah yaitu, seperti salah pengertian, konflik atau kesalahpahaman dalam melakukan komunikasi.

Perilaku komunikasi dalam media sosial dapat dikatakan cenderung kurang sopan, tidak hormat dan juga kurang bijaksana. Karena dalam lingkungan media sosial, para pengguna media sosial seringkali merasa terlalu bebas dalam menggunakan media sosial. Perilaku yang biasanya dilakukan yaitu dengan

menyuarakan pendapat atau mengeluarkan komentar-komentar yang kurang pantas, kasar, dan juga provokatif.

Pengguna media sosial semakin hari semakin meningkat., penggunaan media sosial merupakan sebuah sarana yang berkembangnya semakin signifikan. Penggunaan media sosial yang saat ini cukup tinggi penggunanya ada pada dunia Dating atau kencan daring. Adanya sebuah aplikasi kencan daring ini dapat memperluas jaringan pertemanan atau bahkan menjadi salah satu cara untuk mencari sebuah pasangan. Ada berbagai macam jenis aplikasi kencan daring ini seperti Bumble, Tinder, dan juga OkCupid. Penggunaan aplikasi kencan daring menitikberatkan sebuah kegiatan komunikasi menggunakan media sosial, serta media sosial pula yang ikut serta dalam terjadinya proses berkenalan, interaksi, dan membangun hubungan dalam konteks kencan daring. Maka pentingnya memahami latar belakang mengenai perilaku komunikasi dalam penggunaan media sosial, terutama dalam menggunakan media sosial kencan daring.

Media sosial kencan daring yang bernama Bumble ini memiliki keunikan yang berbeda dengan aplikasi kencan daring lainnya. Keunikan Bumble ini lebih mengedepankan terhadap hak perempuan yang sama untuk mengekspresikan perasaannya dan juga berhak memulai hubungan terlebih dahulu lalu dapat mengambil sebuah inisiatif pendekatan atau yang kerap disapa PDKT terlebih dahulu kepada laki-laki. Tak hanya itu saja keunikan dari aplikasi kencan daring Bumble ini yaitu pada fitur pengiriman pesan yang pertama hanya dapat dilakukan oleh perempuan, sehingga membedakan dirinya dari aplikasi kencan daring lainnya.

Cara menggunakan media sosial Bumble cukup mudah setelah melewati prosedur sinkronisasi dengan data yang didaftarkan. Lalu ketika sudah melalui tahapan procedural maka akan diberikan langkah selanjutnya untuk melengkapi biodata beserta foto yang bisa dipilih. Jika pengguna tertarik dengan seseorang yang ada pada foto tersebut maka bisa menggeser ke arah kanan (*swipe right*) dan jika seseorang tidak tertarik pada orang yang ada pada foto tersebut maka bisa menggeser ke arah kiri (*swipe left*). Namun jika pada saat menggeser ke arah kanan dan mendapatkan sebuah notifikasi yang bertuliskan match maka pengguna bisa mulai berinteraksi dengan orang yang match tersebut dan melakukan sebuah komunikasi chatting pada *room* chat yang telah disediakan. Jika sudah mengawali sebuah chat namun tidak mendapatkan jawaban selama 24 jam maka *room* chat tersebut akan hilang atau yang tertulis pada aplikasi adalah expired serta tanda match akan terhapus sehingga tidak dapat terhubung lagi. Namun jika sekiranya tidak merasa adanya kecocokan ataupun mendapatkan hal yang tidak baik, pengguna bisa melakukan fitur *unmatched* yang secara otomatis akan menghapus profil dan chat dari pengguna tersebut. Sistem kerja Bumble yaitu dengan akan mencarikan akun yang memiliki jarak terdekat dari lokasi pengguna dan menampilkan terus menerus sesuai dengan jarak yang paling dekat namun jika jarak yang paling dekat sudah tidak ada maka akan mulai beragam jarak yang akan tampil pada halaman tersebut. Pengguna juga bisa mengatur rentang usia beraa yang pengguna inginkan, mengatur jarak seberapa jauh ataupun seberapa dekat lokasi seseorang yang diinginkan sehingga pengguna bisa mencari teman dan berinteraksi dengan seseorang yang disukai ataupun yang diinginkan.

Berdasarkan data yang didapat dari sebuah website yang bernama databoks memberikan informasi bahwa aplikasi Bumble ini didirikan pada tahun 2014 oleh Whitney Wolfe Herd yang merupakan seorang pengusaha berasal dari Amerika Serikat. Menurut data *Bussines of Apps* pengguna aplikasi kencan daring Bumble ini diseluruh dunia sudah mencapai 42 juta orang pada tahun 2020. Lalu jumlah tersebut meningkat mencapai 20% dibandingkan tahun sebelumnya yang hanya sebanyak 35 juta orang. Dengan seiring berjalannya waktu media sosial aplikasi kencan daring Bumble cukup banyak diminati oleh masyarakat Indonesia pada kalangan remaja di Kota Bandung itu sendiri. Jumlah pengguna Bumble terus bertambah walaupun belum diketahui jumlah pasti berapa banyak pengguna Bumble di Indonesia maupun di Kota Bandung itu sendiri. Nemun sebagian masyarakat terutama pada kalangan remaja mengenai aplikasi kencan daring Bumble dengan baik bahkan banyak yang menggunakannya. Hal ini dapat dilihat pada saat peneliti melakukan pra riset dan bertanya kepada para pengguna aplikasi kencan daring Bumble di Kota Bandung, mengenai media sosial aplikasi kencan daring Bumble apakah mereka pernah menggunakannya atau tidak dan sebagian besar dari mereka mengetahui aplikasi Bumble dan banyak juga dari mereka yang menggunakannya. Banyaknya pengguna media sosial kencan daring Bumble adalah remaja atau anak muda dengan rentan usia 18-25 tahun.

Media sosial kencan daring Bumble merupakan suatu sarana komunikasi yang termasuk kedalam Komunikasi Antarpribadi atau Komunikasi Interpersonal yang menarik bagi para penggunanya. Pada saat ini banyak orang menggunakan media sosial Bumble tak hanya untuk mencari pasangan saja, melainkan banyak

orang yang memanfaatkan aplikasi kencan daring ini dengan mencari sebuah pertemanan atau memperluas jaringan pertemanan maupun pergaulan. Dalam media sosial Bumble ini jangkauan terhubung dengan orang-orang asing yang bisa saja dari berbagai daerah maupun orang-orang mancanegara. Adanya banyak perbedaan jika kita berkenalan dengan orang-orang asing yang berbeda daerah seperti ada pada perbedaan bahasa, suku, budaya, ras maupun agama. Hal perbedaan inilah yang dapat dimanfaatkan untuk oleh para pengguna Bumble untuk menjalin sebuah hubungan pertemanan dengan orang-orang asing (*strangers*) serta dapat menambah wawasan dengan berhubungan dan berkenalan dengan orang-orang baru.

Media sosial Bumble pada saat ini merupakan salah satu sosial yang cukup menarik dikalangan remaja. Tetapi setiap pengguna media sosial memiliki tujuannya tertentu dalam menggunakan media sosial tersebut yang dimana ketika seseorang membutuhkan teman kencan secara daring ataupun secara langsung pastinya akan mencari media mana yang sesuai dengan kebutuhan tersebut serta akan berusaha untuk melakukan tindakan tersebut. Kebutuhan dalam mencari teman kencan secara daring ini bisa dijumpai pada media sosial seperti aplikasi Bumble ini. Adanya keunikan aplikasi kencan daring Bumble ini dengan aplikasi kencan yang lainnya yaitu dengan adanya sebuah fitur Teknologi *Private Detector* yang diamana jika adanya hal yang tidak pantas maka aplikasi ini akan memblur foto-foto dari pasangan yang match. Tak hanya itu fitur-fitur yang unik dan menariknya juga ada seperti *Profile Prompts* yaitu untuk menunjukkan sebuah deskripsi personality dengan dapat menjawab sebuah pertanyaan. Ada juga *Profile*

Badge yang dimana fitur ini untuk mencari pasangan yang sesuai atau memiliki hobi yang sama. Dan fitur unik yang terakhir yaitu *Question Game* dimana kedua pengguna menggunakannya dengan membuat suatu pertanyaan dan akan dijawab oleh pengguna lainnya sehingga obrolan akan semakin menyenangkan.

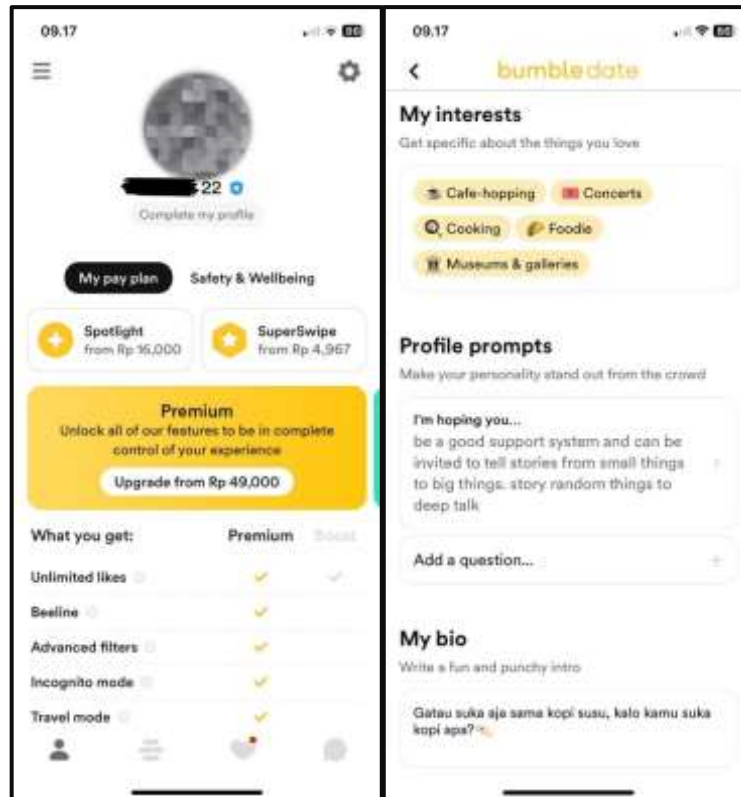
Adapun salah satu pemicu lainnya pada pengguna media sosial Bumble sebagai media kencan daring ini dikarenakan adanya beberapa orang tidak memiliki waktu yang banyak untuk bertemu atau melakukan interaksi secara langsung dengan lawan jenis. Pengguna ini merupakan seseorang yang hanya memiliki waktu bekerja dan kurang memiliki waktu untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain sehingga menggunakan media sosial Bumble sebagai wadah untuk melakukan berkenalan dengan orang baru, komunikasi, dan berinteraksi melalui media sosial Bumble tanpa harus melakukan pertemuan secara langsung. Dengan menggunakan media sosial Bumble juga membuat adanya efisiensi waktu dan juga keuangan untuk minim pengeluaran untuk melakukan pertemuan ataupun perkenalan.

Penelitian ini memfokuskan pada kalangan remaja Kota Bandung yang akan dijadikan sample kepada para pengguna media sosial aplikasi kencan daring aplikasi Bumble karena dari hasil penelitian sebelumnya yaitu pra penelitian menunjukkan bahwa kebanyakan dari remaja Kota Bandung ini banyak yang menggunakan aplikasi Bumble. Hal ini dapat diketahui bahwasannya selama mencoba menggunakan aplikasi ini banyak sekali para pengguna yang masih berusia remaja dan pengguna remaja tersebut banyaknya berlokasi di Kota Bandung. Disini peneliti ikut terlibat dalam penelitian ini dengan menggunakan aplikasi

kencan daring atau daring Bumble ini dengan nama akun (dirahasiakan) maka dapat diketahui bahwa usia dan siapa saja yang dapat menggunakan aplikasi tersebut. Pengguna aplikasi Bumble di Indonesia belum diketahui seberapa banyak, tetapi banyaknya pengguna aplikasi Bumble ini memiliki rentan usia pada 18-25 tahun serta batasan penggunaan pada aplikasi dengan batasan umur 80 tahun yang menggunakan Bumble sebagai media sosial aplikasi untuk kencan daring atau daring ini.

Kegunaan media sosial, sejatinya media sosial memiliki banyak manfaat yang banyak dirasakan oleh para remaja. Media sosial selain sebagai suatu sarana komunikasi, tetapi bisa juga digunakan untuk mencari dan bahkan menjalin relasi pertemanan. Salah satunya media sosial yang dapat menjalin sebuah relasi pertemanan yaitu media sosial Bumble. Peneliti merasa tertarik untuk meneliti bagaimana perilaku komunikasi para pengguna media sosial Bumble dalam melakukan kencan secara daring tersebut dikalangan remaja Kota Bandung. Hal ini dikarenakan media sosial Bumble ini merupakan media sosial yang unik sehingga memungkinkan seseorang untuk menjalin relasi pertemanan dan melakukan kencan secara daring ini tanpa harus berkenalan secara langsung dan juga bisa mengenal dengan banyaknya remaja yang berada di Kota Bandung yang juga menggunakan media sosial Bumble.

Gambar 1. 1
Profile Bumble

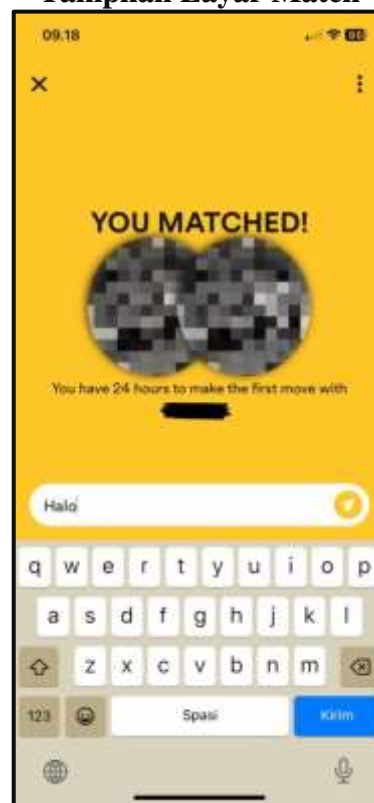


Sumber: Peneliti, 2023

Pada Gambar 1.1 ini menunjukkan pada halaman profile pengguna aplikasi kencan daring Bumble sesuai dengan yang diteliti pada penelitian ini. Dengan nama akun yang disamarkan dan hanya tertera keterangan usia 22 tahun saja. Adapun pelengkap informasi pada profile Bumble ini tertera pada penjelasan di *My Interest* yang dimana, pengguna memberitahukan apa yang pengguna sukai. Selanjutnya informasi kedua yang dapat didapatkan yaitu pada *Profile Prompts* yang dimana menjelaskan dan memberitahukan sebuah informasi bahwasannya pengguna tersebut menggunakan Bumble untuk mencari pasangan ataupun hanya relasi pertemanan saja, tetapi hal tersebut bisa disusun dengan kalimat yang bisa pengguna atur sedemikian rupa dan dengan menarik. Dan yang terakhir ada *My*

Bio pada kolom informasi bio ini, pengguna dapat menulis bio yang menarik agar calon pasangan atau teman memiliki ketertarikan pada lawan jenis untuk berkenalan. Biasanya bio ini diisi dengan hal-hal yang lucu ataupun menarik perhatian calon pasangan.

Gambar 1. 2
Tampilan Layar Match



Sumber: Peneliti, 2023

Gambar 1.2 menunjukkan ketika sedang melakukan *swipe-ing* seperti meng *swipe* ke kanan maka akan cocok dan jika cocok maka tampilan layar yang akan muncul akan menampilkan seperti ini. Ini juga merupakan sebuah keunikan dari aplikasi kencan daring Bumble yaitu, jika *match* dengan lawan jenis maka cara berkomunikasi satu sama dengan yang lainnya dengan chat. Tetapi pada Bumble, percakapan bisa dimulai ketika lawan jenis perempuanlah yang hanya bisa meng-

chatting untuk pertama kalinya. Mengapa demikian bisa terjadi, karena Bumble menyadari bahwasannya perempuan memiliki hak yang sama untuk mengekspresikan perasaannya terlebih dahulu dan berhak juga untuk memulai suatu hubungan. Apabila perempuan tidak tersebut tidak mengawali sebuah obrolan, maka dalam waktu 24 jam tanda *match* itu akan terhapus dan tidak dapat terhubung kembali.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti memilih penggunaan media sosial Bumble sebagai media penelitian karena peneliti ingin mengetahui bagaimana perilaku komunikasi para pengguna media sosial Bumble di Kota Bandung. Bertitik tolak dari latar belakang masalah yang dikemukakan maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut **“Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial Bumble Sebagai Media Kencan Daring Di Kota Bandung”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti telah merumuskan masalah dalam penelitian ini, terbagi menjadi rumusan masalah makro dan mikro.

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Pertanyaan makro dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial Bumble Sebagai Media Kencan Daring Di Kota Bandung?”

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

Sementara pertanyaan mikro sebagai berikut:

1. Bagaimana **Faktor Personal Yang Mempengaruhi Perilaku** Pengguna Media Sosial Bumble Sebagai Media Kencan Daring Di Kota Bandung?
2. Bagaimana **Faktor Situasional Yang Mempengaruhi Perilaku** Pengguna Media Sosial Bumble Sebagai Media Kencan Daring Di Kota Bandung?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan mengenai Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial Bumble Sebagai Media Kencan Daring Di Kota Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui **Faktor Personal Yang Mempengaruhi Perilaku** Pengguna Media Sosial Bumble Sebagai Media Kencan Daring Di Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui **Faktor Situasional Yang Mempengaruhi Perilaku** Pengguna Media Sosial Bumble Sebagai Media Kencan Daring Di Kota Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, secara teoritis dan praktis.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Dalam aspek teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengembangan dari pemikiran di bidang Ilmu Komunikasi, terutama terkait perilaku komunikasi pengguna *new media*.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun hasil penelitian secara praktis ini, dapat memberikan suatu masukan dalam mengaplikasikan dan menjadi pertimbangan. Kegunaan praktis diarahkan pada kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan Bagi Peneliti

Penelitian ini, bagi peneliti digunakan sebagai pengaplikasian ilmu dari teori yang sudah di dapat semasa kuliah, sehingga dapat pengetahuan hingga pengalaman tentang ilmu baru mengenai “Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial Bumble Sebagai Media Kencan Daring Di Kota Bandung”.

2. Kegunaan Bagi Akademik/ Program Studi

Bagi Akademik, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan literatur bagi Mahasiswa Universitas Komputer Indonesia secara umum, maupun Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi. Secara khusus juga penelitian ini dapat digunakan sebagai literatur untuk penelitian selanjutnya.

3. Kegunaan Bagi Pengguna Aplikasi Kencan Daring Bumble

Bagi Pengguna Aplikasi Kencan Daring Bumble, penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi masyarakat ataupun pengguna aplikasi kencan daring Bumble yang ingin ataupun sudah menggunakan untuk dapat mengetahui informasi lebih mengenai aplikasi kencan daring Bumble. Selain itu juga untuk mengetahui perilaku komunikasi para pengguna media sosial Bumble sebagai media kencan daring.