

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri, artinya bahwa manusia membutuhkan orang lain ataupun membutuhkan kelompok atau masyarakat untuk saling melakukan interaksi dengan cara berkomunikasi satu sama lain. Komunikasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan manusia untuk saling berhubungan satu sama lain, baik secara verbal maupun non-verbal. Saat ini komunikasi dapat dilakukan dengan mudah karena perkembangan teknologi seperti kehadiran *handphone* dengan berbagai jenis yang semakin canggih dan teknologi internet kini membuat manusia semakin mudah melakukan interaksi.

Pesatnya industri teknologi juga mempermudah kita untuk dapat mengakses berbagai macam media sosial. Media sosial merupakan media *online* yang dapat digunakan dengan hanya menggunakan internet serta dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Saat ini manusia berkomunikasi dengan seseorang seringkali bertujuan untuk mendapatkan relasi, teman bahkan pasangan yang dapat dilakukan dengan melalui berbagai macam media sosial, salah satunya adalah aplikasi *Tinder*, yaitu aplikasi yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan orang asing.

Berdasarkan hasil survei yang dilaporkan oleh *We Are Social*, pada bulan Januari 2022 menyatakan bahwa jumlah pengguna yang aktif dalam menggunakan media sosial di Indonesia telah mencapai 191 juta orang. Jumlah tersebut meningkat jika dibandingkan pada tahun 2021 hanya sebanyak 170 orang yang menjadi pengguna aktif media sosial. Sebagian dari mereka tentu bermain media sosial yaitu

salah satunya adalah aplikasi *Tinder*.

“*Tinder* merupakan aplikasi kencan daring yang menggunakan seluler gratis dengan mencocokkan seseorang dengan seseorang yang bermain menggunakan aplikasi *Tinder* (Caroline, 2021:27)”.

Jumlah pengguna aplikasi *Tinder* berdasarkan *Business of Apps* pada *website dataindonesia.id* *Tinder* mencapai 10,7 juta pada tahun 2022 angka tersebut meningkat 17,6% dibandingkan tahun 2021 hanya sebanyak 9,1 juta orang.

Dikutip dalam CNBC Indonesia yang bersumber dari *dataindonesia.id* menyatakan sebagai berikut:

“Sepanjang 2022, pengeluaran yang dikeluarkan *netizen* +62 di *Tinder* dkk mencapai Rp 358 Miliar. Angka tersebut naik 45,15% dibandingkan pengeluaran konsumen tahun sebelumnya. Menurut firma riset tersebut, aplikasi kencan daring semakin diminati di Tanah Air sejak pandemi Covid-19. Pasalnya, banyak orang yang menjadikan *Tinder*, *Bumble*, atau *OKCupid* sebagai alternatif bersosialisasi dengan orang baru dan mencari pasangan”.

Berdasarkan data pengunduh aplikasi pengguna *Tinder* dari *Apps Store* menunjukkan bahwa sebanyak 35 ribu orang yang telah mengunduh ataupun menggunakan *Tinder*. Berbeda dengan aplikasi lainnya, aplikasi *TanTan* memiliki jumlah pengguna sebanyak 27 ribu orang, *OkCupid* memiliki jumlah pengguna sebanyak 8,9 ribu orang, dan *Omi Dating* memiliki jumlah pengguna sebanyak 27 ribu orang. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *Tinder* merupakan salah satu aplikasi kencan daring yang lebih unggul dalam jumlah pengunduh dibandingkan aplikasi kencan daring lainnya. Melihat banyaknya pengunduh aplikasi *Tinder* dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut memiliki keunggulan dari segi fitur, seperti pengaturan lokasi, dan fitur berbayar untuk melihat siapa saja yang menyukai profile kita, sehingga dapat dengan mudah menemukan seseorang yang

cocok atau dikenal dengan istilah *match* dengan sesama pengguna. Seperti yang disampaikan oleh Delsa Anggraeni mengatakan bahwa:

“Menurut saya, aplikasi yang sering digunakan untuk cari pasangan salah satunya *Tinder*, karena disitu banyak fitur yang dapat mengelola identitas dengan *private* dan di *Tinder* ini masing-masing pengguna bisa memulai percakapan tanpa harus perempuan atau laki-laki yang memulai duluan” (wawancara penelitian, Anggraeni, 12 Juni 2023).

Menurut data pada *Business of Apps* pada *website* dataindonesia.id pada tahun 2022, mayoritas atau 35% pengguna *Tinder* berada di rentang usia 18-24 tahun, 25% pengguna *Tinder* berusia 25-34 tahun, dan 8% pengguna *Tinder* yang berusia 45-54 tahun. Oleh sebab itu, banyak pengguna aplikasi *Tinder* yang termasuk dalam golongan usia orang dewasa.

Kehadiran aplikasi kencan daring *Tinder* ini membuat individu yang memiliki kepribadian *introvert*, memiliki kesibukan yang cukup padat, hingga memiliki relasi yang terbilang sedikit kini menjadikan aplikasi *Tinder* sebagai salah satu pilihan untuk menambah relasi hingga mencari pasangan seperti yang terjadi di kota-kota besar, salah satunya adalah Kota Jakarta. Seperti yang dikatakan oleh Sarah Cika Permatasari sebagai berikut:

“Saya cari pasangan melalui aplikasi *Tinder*, karena tinggal di Kota Jakarta dominan orang punya kesibukan yang padat bikin saya gapunya waktu untuk pendekatan sama orang langsung, jadi saya ingin mencari di *Tinder* siapa tau cocok dan kebanyakan di Jakarta gaya hidupnya bisa dibilang menengah ke atas untuk sebageian orang, jadi buat saya ga berani pendekatan langsung karena takut ga bisa ikutin gaya hidupnya, tapi saya mau cari yang mapan di Jakarta banyak jadi saya beraniin pendekatan diri dengan nyari pasangan di *Tinder*” (wawancara penelitian, Permatasari, 13 Juni 2023).

Pada umumnya, orang dewasa menggunakan aplikasi *Tinder* untuk mencari pasangan. Sebagian besar pengguna aplikasi *Tinder* melakukan interaksi dengan orang lain dengan cara mempresentasikan dirinya dalam aplikasi *Tinder*, seperti

memasang foto terbaik dan mencantumkan bio yang menarik agar pengguna aplikasi *Tinder* lainnya tertarik. Selain itu, pendekatan satu sama lain dapat dilakukan dengan cara komunikasi interpersonal secara verbal.

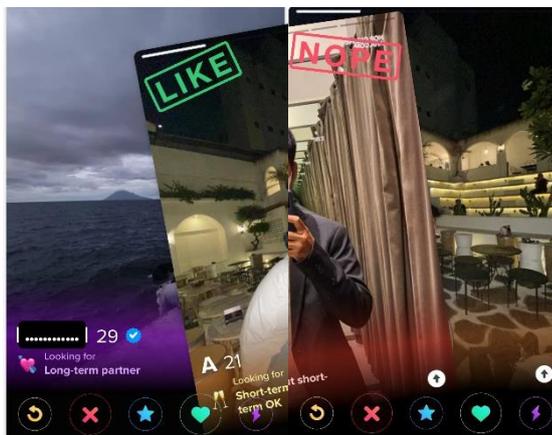
Dalam buku *Interpersonal Skill: Tips Membangun Komunikasi dan Relasi*, Jalaluddin Rakhmat, mendefinisikan:

“Bahasa dapat diartikan secara fungsional dan formal. Bahasa secara fungsional diartikan sebagai alat yang dimiliki bersama untuk mengungkapkan suatu gagasan. Ia menekankan bahwa bahasa dimiliki bersama, karena bahasa hanya dapat dipahami bila ada kesepakatan di antara anggota-anggota kelompok sosial untuk menggunakannya. Namun, bahasa juga dapat diartikan secara formal, yaitu sebagai semua kalimat yang terbayangkan, yang dapat dibuat menurut peraturan tatabahasa. Setiap bahasa mempunyai peraturan bagaimana kata-kata harus disusun dan dirangkaikan supaya memberi arti” (Solihat, dkk., 2014:46).

Bahasa atau komunikasi verbal yang dimaksud diatas adalah saat menggunakan aplikasi *Tinder*, secara fungsional pengguna akan mengungkapkan gagasan melalui fitur *chat* yang tersedia. Misalnya berkomentar tentang foto atau bio yang ditampilkan. Sementara itu, secara formal dapat diartikan dari pemilihan kata yang tepat agar dapat membuat pengguna lain merasa tertarik sehingga membalas pesannya.

Cara bermain aplikasi *Tinder* cukup terbilang mudah dibandingkan aplikasi kengan daring lainnya. *Tinder* memiliki persyaratan usia minimum pengguna aplikasi *Tinder* yaitu berusia 18 Tahun dengan tanda pengenal pendukung untuk memverifikasi usia dengan cara mengunggah SIM (Surat Tanda Mengemudi) atau Paspor.

Gambar 1.1
Cara Bermain *Tinder*



Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023

Dapat dilihat dari gambar diatas bahwa bermain aplikasi *Tinder* dapat dengan mudah dengan cara menggeser ke kanan untuk menandakan bahwa menyukai pengguna *Tinder* lainnya, namun jika menggeser ke kiri untuk menandakan bahwa tidak menyukai pengguna *Tinder* lainnya. Selain itu, adapun fitur-fitur yang tersedia untuk memperjelas identitas pengguna *Tinder*, mulai dari nama lengkap, pendidikan, hingga kepribadian. Dalam bermain aplikasi *Tinder* pengguna harus pandai mengatur pengelolaan kesan terhadap dirinya untuk pengguna *Tinder* lainnya dengan cara mengisi identitas diri secara lengkap untuk menarik perhatian pengguna *Tinder* lainnya.

Pengguna aplikasi *Tinder* menulis identitas diri yang terbaik sehingga dapat menarik perhatian pengguna lainnya, karena mencari pasangan melalui aplikasi kencan daring tidak semudah dengan mencari pasangan yang diawali langsung dengan pertemuan, tidak dengan melalui fitur *chat* yang tersedia pada aplikasi *Tinder*. Hal ini disebut sebagai proses untuk pengelolaan kesan yang dibuat oleh seorang individu untuk membuat kesan awal yang positif terhadap individu lainnya.

Dalam buku Psikologi Komunikasi menyatakan tentang proses pengelolaan kesan adalah:

“Kita secara sengaja menampilkan diri kita seperti yang kita kehendaki. Peralatan lengkap yang kita gunakan untuk menampilkan diri ini disebut *front*. *Front* terdiri atas panggung (*setting*), penampilan (*appearance*), dan gaya bertingkah laku (*manner*) (Hadawiah, 2022:32)”.

Sesuai dengan penjelasan diatas, bahwa penampilan diri individu dibuat sesuai dengan kehendak individu itu sendiri. Dalam konteks pengguna aplikasi *Tinder*, individu berusaha untuk membuat panggung dengan menampilkan yang terbaik agar menarik pengguna aplikasi *Tinder* lainnya dan dapat bertemu secara langsung, serta mendapatkan pasangan.

Dalam proses untuk pengelolaan kesan, individu dapat melakukan interaksi dengan individu lain. Setiap individu berusaha mengontrol bagaimana cara orang lain berpikir mengenai dirinya. Adapun beberapa cara atau strategi untuk mempresentasikan diri kepada pengguna aplikasi *Tinder* lainnya, yaitu strategi presentasi diri atau strategi pengelolaan kesan yang diklasifikasikan oleh Jones dan Pittman (dalam Koswanto, 2020:122) menjadi lima kategori atau tipologi strategi presentasi diri yang umum dilakukan oleh individu berdasarkan atribut yang digunakan, seperti yang pertama adalah strategi ingratiasi (*ingratiation*) atau menyenangkan orang lain merupakan strategi presentasi diri yang bertujuan agar disukai oleh individu lain, seperti memberikan pujian terhadap pengguna *Tinder* lainnya. Kedua, strategi promosi diri (*self-promotion*) merupakan strategi yang bertujuan agar seorang individu dianggap memiliki kompeten dalam satu bidang atau aspek, seperti menceritakan tentang kelebihan diri kepada pengguna *Tinder* lainnya. Ketiga, strategi intimidasi (*intimidation*) merupakan strategi yang

dilakukan oleh individu agar individu lain merasa takut dan segan, seperti mempresentasikan diri sebagai orang yang memiliki kelebihan atau kekuatan hingga pengguna *Tinder* lainnya merasa terintimidasi. Keempat, strategi *supplication* atau *self-handicapping* merupakan strategi yang digunakan agar individu lain merasa iba dan memiliki empati. Kelima, strategi eksemplifikasi (*exemplification*) yaitu strategi yang bertujuan agar individu dinilai memiliki integritas moral yang tinggi dan berintegritas, sehingga akan menampilkan kesan diri sebagai individu yang peduli bagi orang lain.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat individu dapat berkomunikasi dengan individu lainnya secara verbal melalui aplikasi *Tinder* untuk mencari relasi hingga mendapatkan pasangan.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan pada latar belakang diatas, membuat peneliti tertarik untuk mencari tahu mengenai **Pengelolaan Kesan Pengguna Aplikasi Kencan Daring *Tinder* Usia 20-30 Tahun Di Kota Jakarta Dalam Memperoleh Pasangan.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti menentukan rumusan masalah dalam penelitian yang dibagi menjadi dua, yaitu rumusan masalah makro dan rumusan masalah mikro, sebagai berikut:

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Pertanyaan makro dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengelolaan Kesan Pengguna Aplikasi Kencan Daring *Tinder* Usia 20-30 Tahun Di Kota Jakarta Dalam Memperoleh Pasangan?”

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

Adapun pertanyaan mikro untuk memudahkan pembahasan hasil penelitian, maka peneliti menjabarkan beberapa sub fokus penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana ***Strategi Ingratiasi*** Pengguna Aplikasi Kencan Daring *Tinder* Usia 20-30 Tahun Di Kota Jakarta Dalam Memperoleh Pasangan?
2. Bagaimana ***Strategi Promosi Diri*** Pengguna Aplikasi Kencan Daring *Tinder* Usia 20-30 Tahun Di Kota Jakarta Dalam Memperoleh Pasangan?
3. Bagaimana ***Strategi Intimidasi*** Pengguna Aplikasi Kencan Daring *Tinder* Usia 20-30 Tahun Di Kota Jakarta Dalam Memperoleh Pasangan?
4. Bagaimana ***Strategi Supplication*** Pengguna Aplikasi Kencan Daring *Tinder* Usia 20-30 Tahun Di Kota Jakarta Dalam Memperoleh Pasangan?
5. Bagaimana ***Strategi Eksemplifikasi*** Pengguna Aplikasi Kencan Daring *Tinder* Usia 20-30 Tahun Di Kota Jakarta Dalam Memperoleh Pasangan?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dilakukannya penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman dan mendeskripsikan mengenai Pengguna Aplikasi Kencan Daring *Tinder* Usia 20-30 Tahun Di Kota Jakarta Dalam Memperoleh Pasangan. Sementara itu, tujuan dari

penelitian ini didasarkan pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui *Strategi Ingratiasi* pada Pengguna Aplikasi Kencan Daring *Tinder* Usia 20-30 Tahun Di Kota Jakarta Dalam Memperoleh Pasangan.
2. Untuk mengetahui *Strategi Promosi Diri* pada Pengguna Aplikasi Kencan Daring *Tinder* Usia 20-30 Tahun Di Kota Jakarta Dalam Memperoleh Pasangan.
3. Untuk mengetahui *Strategi Intimidasi* pada Pengguna Aplikasi Kencan Daring *Tinder* Usia 20-30 Tahun Di Kota Jakarta Dalam Memperoleh Pasangan.
4. Untuk mengetahui *Strategi Supplication* pada Pengguna Aplikasi Kencan Daring *Tinder* Usia 20-30 Tahun Di Kota Jakarta Dalam Memperoleh Pasangan.
5. Untuk mengetahui *Strategi Eksemplifikasi* pada Pengguna Aplikasi Kencan Daring *Tinder* Usia 20-30 Tahun Di Kota Jakarta Dalam Memperoleh Pasangan.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu secara Teoritis dan Praktis sebagai berikut.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Dalam aspek teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah ilmu pengetahuan di bidang ilmu komunikasi, khususnya psikologi komunikasi terkait dengan pengelolaan kesan yang mengembangkan bagaimana

strategi yang harus dilakukan oleh pengguna aplikasi kencan daring *tinder* dalam memperoleh pasangan.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun hasil penelitian secara praktis ini, dapat memberikan suatu masukan sehingga dapat dipertimbangkan untuk diimplementasikan. Berikut kegunaan praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan bagi Peneliti

Kegunaan penelitian untuk sebagai salah satu wadah menuangkan teori-teori yang telah diperoleh peneliti selama kuliah dan menuangkan ide-ide yang dimiliki, serta dapat menambah pengalaman dan pengetahuan ilmu baru tentang “Pengelolaan Kesan Pengguna Aplikasi Kencan Daring *Tinder* Usia 20-30 Tahun Di Kota Jakarta Dalam Memperoleh Pasangan”.

2. Kegunaan bagi Akademik

Bagi akademik, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan dapat menjadi tambahan untuk bahan referensi penelitian serta literatur bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia, khususnya pada Program Studi Ilmu Komunikasi.

3. Kegunaan bagi Pengguna Aplikasi Kencan Daring *Tinder*

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan serta informasi terkait dengan aplikasi kencan daring *tinder*. Pengguna akan mendapatkan cara agar dapat mengelola kesan dengan baik terhadap pengguna aplikasi *Tinder* lainnya.