

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka merupakan suatu proses yang umum dengan dilalui untuk memperoleh teori-teori yang relevan dengan masalah yang berhubungan dengan penelitian terkait. Dengan ini, peneliti mendapatkan rujukan pendukung, pelengkap, pembanding dan memberi gambaran awal mengenai kajian terkait permasalahan dalam penelitian ini.

##### **2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu**

Peneliti mengambil skripsi yang berjudul “PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA APLIKASI KENCAN *BUMBLE* DI JAWA BARAT DALAM MENCARI PASANGAN”. Sebelumnya penelitian yang membahas mengenai Perilaku Komunikasi sudah banyak dilakukan, namun objeknya berbeda setiap penelitian.

Pada penelitian ini, peneliti melihat tinjauan sebelumnya yang mirip dengan penelitian yang diteliti mengenai pembahasan Perilaku komunikasi. Peneliti mencari penelitian terdahulu melalui internet *searching* dan pergi ke perpustakaan. Berikut ini merupakan judul penelitian yang menjadi bahan tinjauan terdahulu oleh peneliti, yaitu sebagai berikut :

**Tabel 2. 1**  
**Penelitian terdahulu**

No	Nama Peneliti	Tasya Aurelia (2019)	Luthfia Zahra N. (2020)	Tiara Nurul Izzati (2018)	Marvie Maudie Putri (2023)
	Uraian				
1	Asal Perguruan Tinggi	Universitas Jendral Ahmad Yani	Universitas Padjajaran	Universitas Siliwangi	Universitas Komputer Indonesia
2	Judul Penelitian	Persepsi dan Motivasi Pengguna Aplikasi Kencan Online Tinder di Kalangan Mahasiswa Universitas Indonesia	Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Tinder terhadap Kepuasan Pasangan dalam Hubungan Romantis	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Kencan Online Tinder pada Mahasiswa Universitas Airlangga	Perilaku Komunikasi Pengguna Aplikasi Dating Apps Bumble Di Jawa Barat Dalam Mencari Pasangan
3	Metode Penelitian	Kuantitatif	Kuantitatif	Kuantitatif	Kualitatif
4	Hasil Penelitian	Bahwa mayoritas responden merasa bahwa aplikasi tersebut efektif untuk menemukan pasangan, namun memiliki risiko keamanan.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Tinder berdampak negatif pada kepuasan pasangan dalam hubungan romantis.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti kepercayaan diri dan minat mempengaruhi penggunaan aplikasi Tinder.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku komunikasi menjadi faktor dalam proses mencari pasangan pada aplikasi <i>Bumble</i>
5	Perbedaan Penelitian	Perbedaan dengan skripsi ini adalah fokus pada perilaku komunikasi dalam mengatasi isu kepercayaan pada pasangan.	Fokus pada perilaku komunikasi dalam mengatasi isu kepercayaan pada pasangan, bukan dampak penggunaan aplikasi pada kepuasan pasangan.	Perbedaan dengan skripsi ini adalah fokus pada perilaku komunikasi dalam mengatasi isu kepercayaan pada pasangan, bukan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi.	Perilaku komunikasi dalam mencari dan menjalin pertemanan, bukan dampak penggunaan aplikasi dalam mencari teman/pasangan.

Sumber : Peneliti, 2023

Dari tinjauan penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun telah banyak penelitian yang dilakukan mengenai aplikasi kencan, namun masih sedikit yang mengeksplorasi tentang perilaku komunikasi pasangan pengguna aplikasi kencan dalam mengatasi isu kepercayaan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan memberikan manfaat praktis bagi pengguna aplikasi kencan dan praktisi konseling.

## **2.1.2 Tinjauan Tentang Ilmu Komunikasi**

### **2.1.2.1 Definisi Ilmu Komunikasi**

Komunikasi berlangsung apabila antara orang – orang yang terlibat kesamaan makna mengenai suatu hal yang dikomunikasikan. Jelasnya jika seseorang mengerti tentang sesuatu yang dinyatakan orang lain kepadanya, maka komunikasi berlangsung. Dengan lain perkataan, hubungan antara mereka itu bersifat komunikatif (Effendy, 1993:4 dalam Rismawaty et al., 2014)

Mengenai Pengertian komunikasi itu sendiri banyak dikemukakan oleh para ahli, tetapi dari sekian banyak definisi dapat disimpulkan secara lengkap dengan menampilkan maknanya yang hakiki, yaitu komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik secara lisan maupun tak langsung melalui media (Effendy, 1993 dalam Rismawaty et al., 2014)

Ditinjau dari segi penyampaian pernyataan, komunikasi yang bertujuan bersifat informatif dan persuasif. Komunikasi persuasif lebih sulit daripada komunikasi informatif karena memang tidak mudah untuk mengubah sikap,

pendapat, atau perilaku seseorang atau sejumlah orang. (Effendy, 1993 dalam Rismawaty et al., 2014)

### **2.1.2.2 Unsur Unsur dalam Proses Komunikasi**

Untuk melihat sebuah proses komunikasi secara lebih lengkap, seperti yang diungkapkan Laswell di mana komunikasi sebagai sebuah proses merupakan penyampaian pesan dari komunikator (*source*) kepada komunikan (*receiver*) melalui media yang menimbulkan efek tertentu, akan dijabarkan pada point – point berikut.

a. Komunikator

Pengirim pesan yang dimaksud disini adalah manusia yang mengambil inisiatif dalam berkomunikasi. Pesan disampaikan komunikator untuk mewujudkan motif komunikasi.

b. Komunikan

Komunikan disebut juga penerima. Dalam konteks komunikasi massa, komunikan disebut khalayak, tujuan, pemirsa, pendengar, pembaca, target sasaran.

c. Pesan

Pesan dalam Proses Komunikasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan terdiri dari isi dan lambang. Lambang dalam media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, kial, isyarat, gambar, warna dan sebagainya yang secara langsung mampu menerjemahkan pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan (Effendy, 2000:11 dalam Rismawaty et al., 2014)

d. Saluran Komunikasi (Media)

Media sering disebut sebagai saluran komunikasi, jarang sekali komunikasi berlangsung melalui satu saluran, kita mungkin menggunakan dua atau tiga saluran secara simultan. Sebagai contoh dalam interaksi tatap muka ketika berbicara dan mendengar yang menghasilkan saluran suara, tetapi juga memberikan isyarat tubuh dan menerima syarat secara visual lalu memancarkan dan mencium bau – bauan atau saluran olfaktori. Media juga dapat dilihat dari sudut media tradisional dan modern yang dewasa ini dipergunakan (Effendy, 2000:37) misalnya seperti kentongan, bedug, pagelaran seni, dan lain – lain sedangkan yang lebih modern seperti surat, papan pengumuman, telepon, majalah, film, spanduk, televisi dan yang lainnya yang diklasifikasikan sebagai media tulisan atau cetak, visual, audio dan audio – visual.

e. Efek atau Timbal Balik

Komunikasi selalu mempunyai efek atau dampak atas satu atau lebih orang yang terlibat dalam kegiatan komunikasi. Yang mana timbal balik atau efek tersebut dapat diartikan sebagai jawaban komunikan atas pesan komunikatoryang disampaikan kepadanya. Dalam komunikasi yang dinamis, komunikator dan komunikan terus-menerus saling bertukar peran. Karenanya, umpan balik pada dasarnya pesan juga, yakni ketika komunikan berperan sebagai komunikator.

### 2.1.3 Tinjauan Komunikasi Interpersonal

#### 2.1.3.1 Definisi Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan suatu proses sosial dimana orang-orang yang terlibat di dalamnya untuk saling mempengaruhi. Komunikasi interpersonal didefinisikan oleh Joseph A. Devito dalam bukunya “*The Interpersonal Communication Book*” (De Vito, Joseph, 1989) sebagai : proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antar dua orang atau di antara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika. Komunikasi interpersonal (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara orang – orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal ataupun *non verbal* (Mulyana, 2014).

Bentuk khusus-khusus dari komunikasi interpersonal ini adalah komunikasi diadik (*dyadic communication*) yang melibatkan hanya dua orang, seperti suami istri, dua sejawat, dua sahabat dekat, guru murid, dan sebagainya. Ciri – ciri komunikasi diadik adalah pihak – pihak yang berkomunikasi berada dalam jarak yang dekat, pihak – pihak yang berkomunikasi mengirim dan menerima pesan secara simultan dan spontan, baik secara verbal ataupun *non verbal* (Mulyana, 2014).

Secara luas komunikasi antar pribadi dirumuskan sebagai bentuk tingkah laku seseorang, baik verbal maupun nonverbal. Komunikasi mencakup pengertian yang lebih luas dari sekadar tukar kata. Secara sempit komunikasi interpersonal

diartikan sebagai pesan yang dikirimkan oleh seseorang kepada orang lain dengan maksud untuk mempengaruhi tingkah laku orang tersebut (Rakhmat, 2009).

(Hardjana, 2003) Mengatakan komunikasi antar pribadi adalah interaksi tatap muka antar dua atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula. Komunikasi antar pribadi menuntut berkomunikasi dengan orang lain dan juga berlaku secara kontekstual bergantung kepada keadaan, dan konteks psikologikal. Cara dan bentuk interaksi antara individu akan tercorak mengikuti keadaan.

#### **2.1.4 Tinjauan Tentang Perilaku Komunikasi**

Menurut Irwin dan Dalmas (2011), perilaku komunikasi merupakan faktor penting dalam membangun dan memperkuat hubungan interpersonal. Perilaku komunikasi yang efektif dapat membantu membangun kepercayaan antara pasangan dan mengatasi masalah dalam hubungan. Dalam konteks penggunaan aplikasi *Bumble*, perilaku komunikasi dapat menjadi kunci dalam mengatasi isu kepercayaan pada pasangan. Sebuah studi oleh Gibbs, Ellison, dan Lai (2011) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kencan *online* dapat mengurangi tingkat kepercayaan pada pasangan. Oleh karena itu, perilaku komunikasi yang efektif dapat membantu menjalin hubungan pertemanan yang baik.

Irwin dan Dalmas (2011) menyatakan bahwa perilaku komunikasi yang efektif melibatkan empat aspek utama, yaitu mendengarkan, pengungkapan diri, pemahaman, dan respon. Mendengarkan melibatkan kemampuan untuk aktif dalam mendengarkan dan memahami pesan yang disampaikan oleh pasangan.

Pengungkapan diri melibatkan kemampuan untuk jujur dan terbuka dalam menyampaikan pesan kepada pasangan. Pemahaman melibatkan kemampuan untuk mengerti dan memahami pandangan, perasaan, dan kebutuhan pasangan. Sedangkan respon melibatkan kemampuan untuk memberikan respons yang sesuai dan membantu dalam mengatasi masalah.

Dalam konteks aplikasi Bumble, perilaku komunikasi yang efektif dapat diwujudkan dengan cara seperti aktif mendengarkan dan memahami preferensi dan kebutuhan pasangan, jujur dan terbuka dalam menyampaikan pesan, serta memberikan respons yang sesuai dan membantu dalam mengatasi masalah. Dalam penelitian ini, penulis akan mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana perilaku komunikasi dapat membantu pasangan pengguna aplikasi Bumble dalam mencari dan menjalin hubungan pertemanan.

#### **2.1.5 Tinjauan Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *techne* yang berarti ‘keahlian’ dan *logia* yang berarti ‘pengetahuan’. Dalam pengertian yang sempit, teknologi mengacu pada obyek benda yang digunakan untuk kemudahan aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas, atau perangkat keras. Di pihak lain berpendapat bahwa teknologi adalah pengembangan, penerapan dan penilaian system-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Disini diutamakan proses belajar itu sendiri disamping alat-alat yang dapat membantu proses belajar itu. Dalam pengertian yang lebih luas, teknologi dapat meliputi pengertian sistem, organisasi, juga teknik. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan dan kemajuan zaman, pengertian teknologi menjadi semakin

meluas, sehingga saat ini teknologi merupakan sebuah konsep yang berkaitan dengan jenis penggunaan dan pengetahuan tentang alat dan keahlian, dan bagaimana ia dapat memberi pengaruh pada kemampuan manusia untuk mengendalikan dan mengubah sesuatu yang ada di sekitarnya. Jadi, teknologi adalah cara dimana kita menggunakan ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah praktis.

Informasi adalah fakta atau apapun yang dapat digunakan sebagai input dalam menghasilkan informasi. Sedangkan data merupakan bahan mentah, data merupakan input yang setelah diolah berubah bentuknya menjadi output yang disebut informasi. Informasi adalah sejumlah data yang telah diolah melalui pengolahan data dalam rangka menguji tingkat kebenarannya dan ketercapaiannya sesuai dengan kebutuhan. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan dari informasi, yaitu: (1) Informasi merupakan hasil pengolahan data, (2) memberikan makna, dan (3) berguna atau bermanfaat.

Ciri-ciri informasi yang berkualitas (1) akurat, artinya informasi mencerminkan keadaan yang sebenarnya. Pengujian biasanya dilakukan oleh beberapa orang yang berbeda, dan apabila hasilnya sama, maka data tersebut dianggap akurat, (2) tepat waktu, artinya informasi harus tersedia/ ada pada saat informasi diperlukan, (3) relevan artinya informasi yang diberikan harus sesuai dengan yang dibutuhkan, (4) lengkap, artinya informasi harus diberikan secara utuh tidak setengah-setengah. Jenis-jenis informasi meliputi :

- a. *Absolute Information*, yaitu jenis informasi yang disajikan dengan suatu jaminan dan tidak membutuhkan penjelasan lebih lanjut.

- b. *Substitutional Information*, yaitu jenis informasi yang merujuk kepada kasus dimana konsep informasi digunakan untuk sejumlah informasi.
- c. *Philosophic Information*, yaitu jenis informasi yang berkaitan dengan konsep-konsep yang menghubungkan informasi pada pengetahuan dan kebijakan.
- d. *Subjective Information*, yaitu jenis informasi yang berkaitan dengan perasaan dan emosi manusia.
- e. *Objective Information*, yaitu jenis informasi yang merujuk pada karakter logis informasi tertentu.
- f. *Cultural Information*, yaitu informasi yang memberikan tekanan pada dimensi kultural.

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data. Pengolahan itu termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu. Peran yang dapat diberikan oleh aplikasi teknologi informasi ini adalah mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi seperti informasi tentang kesehatan, hobi, rekreasi, dan rohani.

*Information and Communication Technology* (ICT) dalam konteks bahasa Indonesia disebut Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam waktu yang sangat singkat telah menjadi satu bahan bangunan penting dalam perkembangan kehidupan masyarakat modern. TIK memiliki konsep yang merupakan bagian dari inti pendidikan, sejajar dengan membaca, menulis dan numerasi. *UNESCO*

menyatakan bahwa semua negara maju dan berkembang, perlu mendapatkan akses TIK dan menyediakan fasilitas pendidikan yang terbaik, sehingga diperoleh generasi muda yang siap berperan penuh dalam masyarakat modern dan mampu berperan dalam negara pengetahuan. Karena perkembangan dari TIK yang pesat, perubahan terus menerus menjadi tantangan bagi pihak, dari kementerian pendidikan, pengajar sampai penerbit. Keterbatasan sumber daya mendukung sistem pendidikan. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi adalah merupakan elektronika yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan *transfer* atau pemindahan informasi antar media.

Ruang lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu:

- a. Teknologi Informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.
- b. Teknologi Komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke lainnya.

Beberapa macam teknologi informasi maupun teknologi informasi akan dipaparkan sebagai berikut:

### 1) Komputer

Istilah komputer diambil dari bahasa latin *computare* yang berarti menghitung (*to compute to reckon*). Komputer adalah mesin elektronik yang yang cepat dan dapat menerimana informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan *output* berupa informasi. Komputer adalah perangkat berupa *hardware* dan *software* yang digunakan untuk membantu manusia dalam mengolah data menjadi informasi dan menyimpannya untuk ditampilkan di lain waktu. Informasi yang dihasilkan komputer dapat berupa tulisan, gambar, suara, video, dan animasi.

### 2) Internet

Internet singkatan dari *interconnection and networking* adalah jaringan informasi global. Internet diluncurkan pertama kali oleh J.C.R. Licklider pada bulan Agustus 1962. Internet merupakan perpustakaan dunia karena di dalam Internet terdapat miliaran sumber informasi, sehingga kita dapat menggunakan informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan. Internet dapat memungkinkan para pengguna (*user*) untuk berbicara satu sama lain, seperti halnya telepon atau dengan pesan tertulis. Selain itu internet memiliki fasilitas *news group* dimana para user dapat menggunakannya untuk berdiskusi secara tertulis.

### 3) Laptop/ Notebook

Laptop/*notebook* adalah perangkat canggih yang fungsinya sama dengan komputer, tetapi bentuknya praktis dapat dilipat dan dibawa kemana-mana. Laptop/ Notebook adalah perangkat canggih yang fungsinya sama dengan komputer tetapi bentuknya praktis dapat dilihat dan dibawa kemana-mana karena bobotnya ringan, bentuknya ramping dan daya listriknya menggunakan baterai *charger*, sehingga bisa digunakan tanpa harus mencolokkan ke steker.

4) *Deskbook*

*Deskbook* adalah perangkat sejenis komputer dengan bentuknya yang jauh lebih praktis, yaitu *CPU* menyatu dengan monitor sehingga mudah diletakkan di atas meja tanpa memakan banyak tempat. *Deskbook* adalah perangkat sejenis komputer dengan bentuknya jauh lebih praktis yaitu *CPU* menyatu dengan monitor sehingga mudah diletakkan di atas meja tanpa memakan banyak tempat. Namun, alat ini masih menggunakan sumber listrik steker karena belum dilengkapi baterai *charger*.

5) *Personel Digital Assistant (PDA)*

PDA adalah perangkat sejenis komputer, tetapi bentuknya sangat mini sehingga dapat dimasukkan dalam saku. Walaupun begitu, fungsinya hampir sama dengan komputer pribadi yang dapat mengolah data.

6) Kamus Elektronik

Kamus elektronik adalah perangkat elektronik yang digunakan untuk menerjemahkan antar bahasa.

7) *MP4 Player*

MP4 *Player* adalah perangkat yang dapat digunakan sebagai media penyimpanan data sekaligus sebagai alat pemutar video, musik dan game.

## 2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka Pemikiran merupakan narasi atau uraian tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau di rumuskan. Dalam kerangka pemikiran ini peneliti akan mencoba menjelaskan dan menjabarkan masalah penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mencoba membahas Perilaku Komunikasi Pengguna Aplikasi Kencan *Bumble* di Jawa Barat dalam Mencari Pasangan sebagai fokus penelitian.

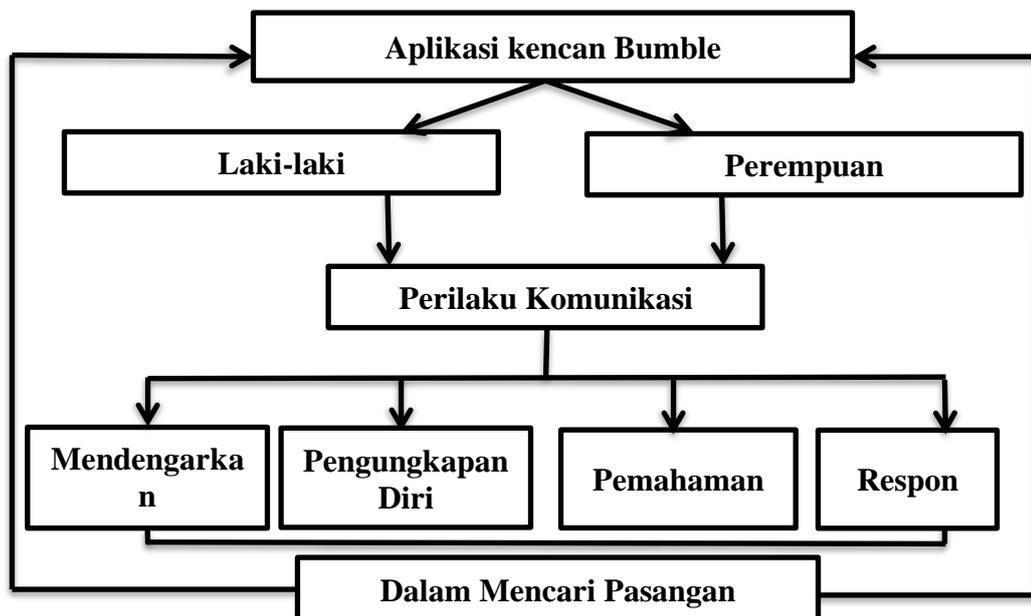
Penelitian ini mengacu pada pengertian Perilaku Komunikasi menurut George Herbert Mead dalam bukunya yang berjudul *Morrisan* yang merupakan faktor penting dalam membangun dan memperkuat hubungan interpersonal. Dalam hal ini perilaku komunikasi yang efektif dapat membantu membangun kepercayaan antara pasangan dan mengatasi masalah dalam suatu hubungan.

Perilaku pada hakekatnya merupakan tanggapan atau balasan (*respons*) terhadap rangsangan (stimulus), karena itu rangsangan mempengaruhi tingkah laku (pengguna aplikasi kencan *Bumble*). Intervensi organisme terhadap stimulus respon dapat berupa kognisi sosial, persepsi, nilai, atau konsep.

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha menjelaskan tentang Perilaku Komunikasi Pengguna Aplikasi Kencan *Bumble* di Jawa Barat dalam Mencari Pasangan dan peneliti disini mencoba menyimpulkan dan mengaplikasikan ke dalam konsep-konsep tersebut yaitu:

- a. **Mendengarkan**, yaitu komunikasi yang melibatkan kemampuan untuk aktif dan memahami pesan yang disampaikan oleh antar pengguna aplikasi kencan Bumble.
- b. **Pengungkapan Diri**, kemampuan seseorang untuk berlaku jujur dan terbuka ketika menyampaikan pesan.
- c. **Pemahaman**, melibatkan kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami pandangan, perasaan, dan kebutuhan pasangan
- d. **Respon**, kemampuan seseorang untuk memberikan respon yang sesuai dan membantu dalam mengatasi masalah.

**Gambar 2. 1**  
**Model Kerangka Penelitian**



Sumber : Peneliti, 2023