BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penemuan dalam bidang teknologi komunikasi seperti adanya *handphone* dan internet, membuat manusia semakin meningkatkan cara komunikasinya. Berbagai macam media untuk berkomunikasi pun hadir untuk memudahkan manusia berinteraksi. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat, hal inilah yang melahirkan media sosial. Media sosial merupakan media *online*, yaitu media yang hanya ada dengan menggunakan internet dimana para penggunanya bisa menuangkan ide, mengekspresikan diri, dan menggunakan sesuai dengan kebutuhannya. Kehadiran media sosial memberikan kemudahan bagi manusia untuk berkomunikasi dan bersosialisasi.

Media sosial dapat membantu kita untuk bisa memberikan pendapat, berkomentar terhadap suatu hal, dan bebas menuangkan ide karena kita memiliki media sosial sendiri. Media sosial juga dapat membantu seseorang dalam mencari teman atau bahkan pasangan, dan dari berbagai macam media sosial yang ada, media sosial *Tinder* bisa membantu seseorang untuk mencari teman dan pasangan tersebut.

Tinder merupakan sebuah media sosial yang mampu menghubungkan seseorang dengan orang lainya yang sama sekali tidak memiliki hubungan apapun sebelumnya. Selain itu *Tinder* juga membantu seseorang dalam memperluas pergaulan,

berinteraksi bahkan mempertemukan pasangan hidup bagi seseorang. Maka dari itu *Tinder* juga sering di sebut sebagai media sosial pencari teman kencan.

Semenjak kemunculannya pada Oktober 2012, *Tinder* diminati oleh masyarakat luas terutama para remaja. Hal tersebut dapat di buktikan bila menggunakan media sosial *Tinder*, berbagai macam usia remaja dari mulai 16 hingga 25 tahun cukup banyak. *Tinder* merupakan media sosial yang cukup aman karena terkoneksi dengan jejaring sosial *facebook* saat pertama kali di buka. Hal ini di lakukan untuk menghindari adanya unsur penipuan gender atau pun penggunaan nama palsu. *Tinder* di buat oleh entrepreneur muda Sean Rad. dengan *tagline* nya yaitu "kami hanya memberitahu siapa yang ada di sekitarmu, yang mungkin bisa dijadikan teman kencan dan anda hanya bilang iya atau tidak", Tinder ingin membantu para penggunanya untuk mencari relasi pertemanan dan membina relasi dimulai dari orang yang masih terlibat satu pergaulan. *Tinder* di desain dengan tampilan yang cukup sederhana, namun *Tinder* memiliki keunikan yang membuat media sosial ini diminati masyarakat terutama para remaja.

Keunikan media sosial *Tinder* terletak pada notifikasinya. Notifikasi pada *Tinder* tidak di sediakan akun lain yang meminta permintaan pertemanan seperti hal media sosial *Facebook* atau pun *Twitter*. Notifikasi akan muncul apabila pengguna nya dengan calon *matches* pilihannya sama-sama menekan tanda *love* pada halaman foto profil akun masing-masing. Jika keduanya tidak saling menekan tombol *love* atau menggeser foto ke arah kanan maka notifikasi tidak akan muncul dan tidak akan bisa melakukan interaksi.

Media Sosial *Tinder* dapat diunduh gratis. Media sosial ini bekerja dengan mengandalkan sistem satelit navigasi yang dapat mengatur jarak dan lokasi tertentu. *Tinder* termasuk aplikasi yang cukup populer di *Application Store* dan *Google Store*. Berdasarkan data yang di miliki peneliti, media sosial *Tinder* sempat masuk ke dalam konten *trending* yang tersedia di *Google Store* dan juga *Application Store*.Di kedua *platform* distribusi aplikasi,media sosial *Tinder* termasuk dalam 10 besar daftar media sosial favorit untuk kategori gaya hidup berdasarkan situs technoasia.com. *Sean Rad* mengungkapkan aplikasi ini dibuat berdasarkan pengamatannya terhadap gaya hidup masyarakat modern yang super sibuk sehingga tidak sempat untuk bertemu dengan teman kencan. Namun *Sean Rad* mengungkapkan bahwa media sosial ini tidak hanya bertujuan untuk mendapatkan teman kencan, melainkan kepada memperluas pergaulan, jaringan dan menjalin relasi sehingga seseorang bisa menambah teman dan beriteraksi dengan siapapun.

Percobaan pertama media sosial *Tinder* di lakukan *Sean Rad* selaku *CEO Tinder* di sebuah Universitas di *California*. Saat itu *Sean Rad* melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana respon media sosial ini di masyarakat. Setelah satu minggu melakukan percobaan, media sosial *Tinder* mendapat respon positif. Ada ratusan pasangan yang *match* atau cocok dalam media sosial tersebut sehingga bisa berinteraksi di *chat room*. Setelah 2 bulan penelitian *Sean Rad* mengungkapkan bahwa ada 500 pasangan yang *match* dan berinteraksi di *Tinder*. Sehingga Sean Rad mengambil kesimpulan bahwa selama 2 bulan melakukan penelitian, *Sean Rad* menganggap bahwa media sosial *Tinder* telah berhasil mencuri hati penggunanya.

Tinder berfokus pada orang-orang yang ada di sekitar penggunanya yang ingin memperluas jaringan, pergaulan, dan menjalin relasi pertemanan.

Tinder akan mencari akun terdekat dari lokasi pengguna dan menampilkanya terus menerus. Setelah berhasil melakukan pencarian, pengguna bisa memilih teman yang memiliki hobi dan ketertarikan yang sama dengan pengguna selama masih ada di wilayah pencarian. Pengguna juga bisa mengatur jarak seberapa jauh atau dekat lokasi seseorang yang di inginkan, selain itu ada *range* umur yang bisa di pilih pengguna sehingga pengguna bisa mencari teman dan berinteraksi dengan seseorang yang di inginkan.

Berdasarkan data yang di dapat dari situs resmi media sosial *Tinder*, pada awal kemunculannya pengguna *Tinder* hanya mencapai 50.000 saja di seluruh dunia, namun seiring dengan minat masyarakat terutama remaja, jumlahnya pun terus bertambah dan di Indonesia sendiri media sosial ini cukup populer, walapun belum ada jumlah pasti berapa pengguna *Tinder* di Indonesia, namun sebagian masyarakat terutama remaja mengenal *Tinder* dengan baik bahkan banyak yang menggunakannya. Hal ini dapat dilihat saat peneliti melakukan pra riset dan bertanya kepada mahasiswa – mahasiswa Kota Bandung mengenai media sosial *Tinder* apakah mereka pernah menggunakannya atau tidak dan sebagian besar dari mereka mengetahui media sosial Tinder dan ada pula yang menggunakannya. Kebanyakan pengguna media sosial *Tinder* adalah mahasiswa atau anak muda dari kisaran uasia 18 – 25 tahun. Mahasiswa Unikom juga sebagian besar mengetahui media sosial tersebut. Cara menggunakan media sosial *Tinder* cukup mudah setelah melewati prosedur sinkronisasi dengan *Facebook*, terdapat setumpukan

foto yang bisa di pilih. Jika pengguna tertarik dengan seseorang yang ada di foto tersebut, tekan tanda *love* atau menggeser foto ke arah kanan, namun jika pengguna tidak tertarik dengan seseorang yang ada pada foto tersebut, maka tekan tanda silang atau menggeser foto ke arah kiri. Setelah ada notifikasi yang bertuliskan *match*, maka pengguna bisa mulai berinteraksi di *chat room* yang di sediakan. Namun jika sekiranya pengguna merasa bahwa tidak ada kecocokan terhadap seseorang yang sudah dipilih maka terdapat fitur *unmatched* yang secara otomatis akan menghapus profil dan *chat room* dari akun *Tinder*.

Menurut *Sean Rad,* Selama 3 tahun kemunculannya, *Tinder* berkembang cukup pesat dan rencananya *Sean Rad*, akan meluncurkan fitur terbaru yaitu layanan premium. Jadi pengguna *Tinder* dapat mendapatkan keuntungan lebih. Rencananya layanan premium ini akan menghilangkan batasan lokasi dan memperluas cakupan jarak *Tinder*. Melalui adanya layanan premium ini, di harapkan *Tinder* dapat lebih fokus ke dalam pengembangannya sehingga bisa membantu memperluas pasar. Layanan premium ini akan di luncurkan pada Bulan November 2015 mendatang. Untuk menjaga keeleganan dan keeksklusifannya, untuk saat ini *Tinder* hanya bisa di unduh dengan perangkat *smartphone* dan *tablet* dengan sistem operasi *Ios* dan *Android*.

Sebelum media sosial *Tinder* muncul, ada berbagai macam media sosial sejenis yaitu di antaranya *MiRc*, *Yahoo Messenger*, *BeeTalk*, *Wechat*, *Kakako talk*, *MySpace*, *Friendster*, dan juga *Facebook*. Setelah itu *Tinder* muncul dengan tampilan yang sederhana dan lebih *private*. Itulah salah satu keunggulan media sosial *Tinder* di bandingkan media sosial lainnya. Jika di media sosial lain, kita bisa berinteraksi atau

mengirim pesan tanpa harus berteman dahulu dengan orang tersebut, namun dalam media sosial *Tinder*, kita bisa mengirim pesan jika hanya kita sudah *matched* dengan orang yang di inginkan untuk di ajak berinteraksi. Jadi media sosial Tinder ini menghindari spam sehingga tidak mengganggu kenyamanan para penggunanya. Keunggulan lain yang dimiliki media sosial *Tinder* yaitu dari cara pemilihan teman. Kita bisa memilih teman *chat* yang di inginkan atau pun sesuai dengan kriteria kita. Keunikan tersebut berbeda dengan media sosial lainnya. Jadi kita hanya akan *match* dan *chat* dengan orang-orang yang memang sesuai dengan kriteria atau keinginan kita berdasarkan simbol hati atau pun silang. Lewat simbol tersebut menambah keunikan tersendiri dari media sosial ini. Kedua simbol tersebut merupakan sesuatu yang penting karena kita bisa memilih iya atau tidak hanya dengan menekan simbol tersebut. Kedua simbol tersebut merupakan kunci utama apakah kita bisa berkomunikasi dengan orang yang kita pilih atau tidak karena semuanya bergantung pada penggunaan simbol tersebut. Selain itu kita bisa memilih jarak lawan bicara yang di inginkan, artinya kita bisa mengatur berapa jarak yang kita inginkan untuk mencari lawan bicara kita. Bisa dimulai dari radius 1 km hingga puluhan kilometer, sesuai dengan keinginan kita. Itulah yang menjadikan media sosial *Tinder* menarik.

Namun di sisi lain media sosial *Tinder* ini memiliki keterbatasan. Media sosial *Tinder* tidak memiliki *emoticon* atau yang lebih dikenal dengan *sticker*. Mungkin hal ini juga bisa jadi kendala para penggunanya untuk berinteraksi dengan lawan bicaranya, namun berdasarkan *website* technoasia.com Sean Rad mengtatakan bahwa memang ia dan 2 teman lainnya membuat media sosial *Tinder* memang di fokuskan

untuk *chatting*. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa media sosial *Tinder* dengan layanan premium akan menambah fitur *sticker*.

Media sosial *Tinder* merupakan sarana komunikasi interpersonal yang yang menarik bagi siapapun yang menggunakannya. Selain untuk mencari pasangan media sosial Tinder juga dapat di gunakan untuk memperluas jaringan dan pergaulan serta membina relasi. *Tinder* terhubung dengan orang-orang di seluruh dunia dengan begitu banyak perbedaan suku, bahasa, ras dan agama. Hal itu pula bisa di manfaatkan oleh pengguna *Tinder* untuk menjalin pertemanan dan menambah wawasan dengan berhubungan dengan orang-orang tersebut. Media sosial *Tinder* merupakan media sosial baru yang cukup menarik. Konten dan cara seseorang untuk berkenalan juga berbeda dengan media sosial lainnya. Hal ini merupakan kelebihan tersendiri yang dimiliki oleh media sosial *Tinder,* cara-cara yang di lakukan seseorang untuk mencari dan menjalin relasi pertemanan dapat di lakukan disini dengan cara yang unik.

Berbagai macam aplikasi media sosial yang diciptakan oleh para perusahaan-perusahaan besar yang kreatif di dunia salah satunya media sosial *Tinder* membuat masyarakat Indonesia khususnya mahasiswa Unikom memiliki perubahan perilaku komunikasi dalam bermasyarakat. Hal ini memberikan suatu dampak bagaimana seseorang khususnya mahasiswa memiliki perilaku komunikasi tertentu yang di akibatkan oleh penggunaan media sosial Tinder ini, apalagi mengingat media sosial Tinder merupakan media sosial untuk menjalin relasi pertemanan bahkan untuk mencari pasangan.

Perilaku merupakan bagaimana seseorang bertindak setelah terbentuknya sikap. Jika mengikuti model-model transaksional maka perilaku komunikasi berarti tindakan seseorang sebagai pelaku komunikasi diartikan sebagai saling berbagi pengalaman atau *the sharing of experience* (Tubbs, 1983:342). Hal ini sejalan dengan Rogers yang menyatakan bahwa perilaku komunikasi merupakan suatu kebiasaan dari individu atau kelompok di dalam menerima atau menyampaikan pesan yang di indikasikan dengan adanya partisipasi, hubungan dengan sistem sosial, kekosmopolitan, hubungan dengan agen baru, keterdedahan dengan media massa, keaktifan mencari informasi mengenai hal-hal baru.

Penggunaan *Tinder* menekankan kepada proses komunikasi yang di dalamnya terdapat interaksi. Cara kerja *Tinder* sendiri juga lebih menekankan kepada interaksi sesama penggunanya.

Menurut C. P Chaplin mengatakan bahwa :

> Interaksi adalah "Suatu pertalian sosial antara individu sedemikian rupa sehingga individu yang bersangkutan saling mempengaruhi satu sama lain". (Supriatna, 1984:254)

Media sosial *Tinder* yang di gunakan oleh mahasiswa khususnya mahasiswa Unikom, memperlihatkan tindakan-tindakan tertentu. Tindakan yang seperti apa yang di lakukan mahasiswa Unikom dalam menjalin relasi pertemanan lewat media sosial *Tinder* ini.

Menurut Karl Max mengatakan bahwa :

> Tindakan adalah "Sebagai aktivitas manusia yang berusaha menghasilkan barang atau mencoba sesuatu yang unik untuk mengejar tujuan tertentu". (Tim Guru Sosiologi, 2004:37)

Penggunaan Media sosial Tinder oleh mahasiswa Unikom akan menimbulkan hubungan-hubungan tertentu, hubungan apa dan seperti apa yang di cari oleh mahasiswa Unikom yang menggunakan media sosial *Tinder.*

Menurut Soejono Sukanto mengatakan bahwa :

> Hubungan adalah "Kesatuan yang terbuka dan ketergantungan antara satu dengan lainnya. (definisi.org di akses pada tanggal 14 Mei 2015 pukul 08.00)

Kehadiran media sosial khususnya media sosial *Tinder*, memudahkan para penggunanya dalam berkomunikasi, terutama dalam mencari relasi pertemanan di kalangan mahasiswa Unikom. Setelah peneliti melakukan pra riset mengenai Tinder di Unikom kepada beberapa mahasiswa di 6 fakultas yang berbeda, mereka sepakat bahwa *Tinder* merupakan media sosial yang tepat untuk mencari relasi pertemanan dan berkomunikasi. Salah satunya di sebutkan oleh Anissa, mahasiswa dari Fakultas Ilmu Sosial dan Politik yang mengatakan bahwa :

> "Adanya media sosial Tinder ngebuat saya ga harus cari kesana kemari untuk kenal dan berkomunikasi dengan orang baru".

Komunikasi berpengaruh terhadap banyak hal, khususnya dalam mengubah tingkah laku, hal ini sesuai dengan yang di katakan oleh Everett M. Rogers dalam buku Deddy Mulyana tahun 2007 sebagai berikut :

"Komunikasi adalah proses suatu ide dialihkan dari satu sumber kepada satu atau banyak penerima dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka." (Deddy Mulyana, 2007:69)

Relasi merupakan suatu hubungan yang dapat dibangun apabila memiliki kesamaan dan dalam hal ini *Tinder* dapat membantu individu dalam membina relasi bila individu tersebut memiliki kesamaan dan kecocokan pada saat mereka melakukan interaksi. Jadi dapat di ketahui apakah relasi tersebut dapat terbangun ataupun tidak terbangun. Komunikasi merupakan suatu sarana penting dalam menjalin interaksi dengan orang lain. Melalui adanya komunikasi yang terjalin maka manusia dapat melakukan berbagai aktivitas dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Pentingnya komunikasi dalam kehidupan manusia yang sesuai dengan perkembangan teknologi dalam bidang komunikasi. Maka manusia menciptakan berbagai alat penunjang komunikasi yang lebih canggih dan praktis.

Universitas Komputer Indonesia merupakan Universitas berbasis komputer, di mana setiap fakultasnya mendapat pembelajaran dan materi mengenai komputer dan sistemnya. Berangkat dari hal tersebut, peneliti merasa bahwa Unikom merupakan universitas yang tepat untuk melakukan penelitian karena sesuai dengan penelitian peneliti yaitu mengenai media sosial dan mengingat media sosial yang identik dengan jaringan dan teknologi sesuai dengan Unikom yang berbasis komputer, jaringan, dan teknologi dalam memberikan materinya. Selain itu peneliti memilih mahasiswa Unikom karena mahasiswa Unikom mengetahui media sosial *Tinder* bahkan beberapa di antaranya juga menggunakan media sosial *Tinder*. Hal ini terbukti dari pra riset yang

peneliti lakukan beberapa waktu lalu. Peneliti melakukan wawancara kecil mengenai media sosial *Tinder* kepada beberapa mahasiswa dari 6 fakultas berbeda dan dari beberapa jurusan yang berbeda pula. Walaupun Unikkom memiliki 6 Fakultas S1 dan 1 Fakultas Pasca Sarjana, namun peneliti memfokuskan penelitian kepada beberapa mahasiswa di 6 fakultas S1 saja agar penelitiannya lebih terfokus.

Jika berbicara mengenai manfaat, media sosial memiliki begitu banyak manfaat yang di rasakan oleh mahasiswa. Selain sebagai sarana komunikasi, media sosial juga bisa di gunakan untuk mencari dan menjalin relasi pertemanan. Media sosial *Tinder* merupakan salah satunya dan inilah yang membuat peneliti merasa tertarik untuk meneliti perilaku komunikasi para pengguna media sosial *Tinder* dalam menjalin relasi pertemanan di kalangan mahasiswa Unikom karena media sosial ini merupakan media sosial baru yang unik dan memungkinkan seseorang untuk menjalin relas pertemanani tanpa harus berkenalan secara langsung selain itu beberapa mahasiswa Unikom juga menggunakan media sosial *Tinder*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti memilih penggunaan media sosial *Tinder* sebagai penelitian karena peneliti ingin mengetahui perilaku komunikasi pengguna media sosial *Tinder* di kalangan mahasiswa Unikom Bandung. Bertitik tolak dari latar belakang masalah yang di kemukakan maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut **”Bagaimana perilaku komunikasi pengguna media sosial *Tinder* dalam Menjalin Relasi Pertemanan?”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan yang akan menjadi rumusah masalah yang akan di teliti yaitu sebagai berikut :

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Bagaimana Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial *Tinder* dalam Menjalin Relasi Pertemanan ?

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

1. Bagaimana Interaksi Pengguna Media Sosial *Tinder* dalam menjalin relasi pertemanan ?
2. Bagaimana Tindakan Pengguna Media Sosial *Tinder* dalam Menjalin Relasi Pertemanan ?
3. Bagaimana Hubungan Pengguna Media Sosial *Tinder* dalam Menjalin Relasi Pertemanan ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi pengguna media sosial *Tinder* dalam menjalin relasi yang dalam hal ini merupakan mahasiswa Unikom.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan masalah yang di teliti maka tujuan di lakukannya penelitian ini yaitu untuk :

1. Mengetahui Interaksi Pengguna Media Sosial *Tinder*
2. Mengetahui Tindakan pengguna media sosial *Tinder* dalam menjalin relasi
3. Mengetahui Hubungan pengguna media sosial *Tinder* dalam menjalin relasi

1.4 Kegunaan Penelitian

Secara teoritis peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan hasil yang bermanfaat sesuai dengan tujuan penelitian di atas. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat mengembangkan kajian studi ilmu komunikasi secara umum dan perilaku komunikasi para pengguna media sosial *Tinder* dalam menjalin relasi di kalangan mahasiswa Unikom. Selain itu pula dapat menjadi praktis dan dapat memperdalam pengetahuan dan teori mengenai informasi yang berhubungan dengan studi ilmu komunikasi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.2.1 Kegunaan Bagi Peneliti

Penelitian ini di harapkan dapat memberi kontribusi dalam menambah wawasan serta sebagai salah satu rujukan untuk meneliti lebih lanjut dari masalah penelitian yang sama dari sisi psikologi manusia.

1.4.2.2 Kegunaan Bagi Universitas

Untuk universitas khususnya untuk program studi Ilmu Komunikasi konsentrasi Humas di harpkan berguna untuk literatur atau bahan referensi berikutnya yang akan mengadakan penelitian yang sama.

1.4.2.3 Kegunaan Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini di harapkan dapat berguna bagi masyarakat yang ingin mendapat informasi mengenai media sosial khususnya media sosial *Tinder.* Selain itu juga untuk mengetahui perilaku komunikasi yang muncul akibat dari penggunaan media sosial.