



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi antarpribadi yang kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi. Seiring dengan perkembangan tersebut, muncullah berbagai media *online* yang dapat digunakan individu untuk berkomunikasi dengan individu lainnya secara cepat dan mudah. Internet telah menghubungkan individu di seluruh dunia tanpa batasan jarak dan waktu. Seiring dengan perkembangan tersebut, muncullah berbagai inovasi media *online* yang memberikan kemudahan bagi individu untuk dapat berkomunikasi dengan siapapun tanpa harus bertatap muka secara langsung. Tidak hanya informasi yang bersifat publik, informasi yang bersifat privat pun juga dapat disampaikan dalam komunikasi antarpribadi melalui media *online*.

Pada era modern ini, terdapat beragam pilihan media *online* yang dapat digunakan oleh individu sesuai dengan kebutuhannya. Media *online* tersebut seringkali digunakan untuk memperluas jaringan pertemanan. Jika dulu orang hanya dapat berkenalan secara langsung atau melakukan kontak melalui nomor telepon, maka sekarang ini media yang digunakan sudah jauh lebih berkembang dan lebih praktis, yakni melalui situs atau aplikasi jejaring sosial dengan berbagai fitur yang menarik. Dengan adanya kebutuhan akan pertemanan tersebut, aplikasi jejaring sosial pun semakin berkembang dan bermunculan di

era modern ini, baik melalui situs maupun berbasis aplikasi, dan baik di dalam maupun luar negeri, yang menawarkan keunggulannya masing-masing. Sistem dan fitur yang ditawarkan aplikasi jejaring sosial tersebut beraneka ragam dan memiliki keunikannya sendiri. Situs atau aplikasi tersebut memiliki tujuan yang sama, yakni mempermudah individu dalam memperluas pertemanan, tetapi dengan cara dan fitur yang berbeda-beda.

Yogrt menjadi salah satu aplikasi jejaring sosial di Indonesia yang mempermudah individu dalam berkenalan dengan orang-orang baru. Seperti yang tertulis di *gadgetplus.id* (Ramdhan, 2016, para. 1-2), *Yogrt* adalah aplikasi jejaring sosial buatan dalam negeri, yang dikembangkan oleh *Kongko Digital*. Aplikasi yang berbasis lokasi ini membantu pengguna mendapatkan teman baru dengan cara yang unik, mudah, dan menyenangkan. Aplikasi dengan *tagline* “*Always Fun Nearby*” ini dilengkapi dengan empat fitur yang menarik, yakni *Meet*, *Play*, *Chat*, dan *Get Recommendation*. *Meet* merupakan fitur untuk menemukan teman baru berdasarkan lokasi terdekat. *Play* merupakan fitur berupa *mini games* sosial yang dapat menjadi awal mula interaksi di antara para pengguna. *Chat* adalah fitur untuk berinteraksi (*chatting*) dengan teman baru. *Get Recommendation* merupakan fitur untuk menemukan teman baru yang memiliki ketertarikan (*interest*) yang sama melalui *Yogrt Quiz*. Selain itu, baru-baru ini *Yogrt* juga meluncurkan fitur baru, yaitu *Live Content* yang memfasilitasi anak muda dalam menyiarkan konten videonya secara langsung. Terkait dengan sisi sosial *Yogrt*, setelah kita menemukan pengguna lain berdasarkan lokasi terdekat, kita bisa langsung berinteraksi melalui fitur

chatting dengan orang tersebut. Dengan saling berinteraksi dan mengenal satu sama lain, kedua pengguna tersebut dapat menjadi teman baru. Jadi, *Yogrt* mempermudah pengguna dalam memperluas pertemanan dengan memfasilitasi pengguna untuk berinteraksi secara mudah dengan pengguna lainnya.

Yogrt diluncurkan oleh *Kongko Digital* ini merupakan perusahaan teknologi yang didirikan oleh Jason Lim dan Roby Muhamad (Wijaya, 2015, para. 3). Seperti yang tertulis dalam *id.techinasia.com* (Wijaya, 2015, para. 5-6), pembentukan aplikasi ini dilatarbelakangi oleh hasil riset Jason dan Roby yang melihat bahwa orang Indonesia sangat senang bersosialisasi dan berkumpul serta senang bermain *game*. Oleh karena itu, mereka menemukan segmen dalam aplikasi jejaring sosial yang bisa menghubungkan pengguna melalui *game*. Mereka juga melihat bahwa terdapat potensi besar terhadap aplikasi *mobile* di Indonesia.

Dari berbagai aplikasi dan situs jejaring sosial di Indonesia, peneliti tertarik untuk menjadikan *Yogrt* sebagai objek penelitian. Berdasarkan *tekno.liputan6.com* (Wardani, 2016, para. 2), pengguna *Yogrt* sendiri hingga per tanggal 8 Maret 2016 sudah mencapai 1 juta pengguna. Oleh sebab itu, dapat dilihat bahwa jumlah pengguna aplikasi *Yogrt* tidak sedikit, bahkan cenderung meningkat. Berdasarkan data yang peneliti dapatkan dari *Tribunnews.com* (Sutriyanto, 2017, para. 1), pada April tahun ini, *Yogrt* sudah memiliki 5 juta pengguna.

Terdapat beberapa alasan mengapa peneliti memilih aplikasi *Yogrt* sebagai objek penelitian. Pertama, tidak seperti aplikasi kebanyakan yang mengarahkan

pengguna untuk memfilter suka atau tidak dengan pengguna lainnya sebelum memulai interaksi (harus cocok atau *match* terlebih dulu), aplikasi ini mengizinkan pengguna untuk dapat langsung memulai interaksi dengan pengguna lain tanpa harus mem-*follow* pengguna tersebut. Dalam aplikasi ini, interaksi awal tersebut disebut *greetings*. Akan tetapi, dibalas atau tidaknya *greetings* tersebut tetap tergantung pada pengguna yang bersangkutan. Selain itu, *Yogrt* juga menyediakan fitur *mini games* yang dapat digunakan pengguna sebagai alternatif pilihan untuk dapat memulai interaksi secara menyenangkan. Kedua, *Yogrt* ternyata bukan hanya aplikasi jejaring sosial, tetapi juga *data-driven* dan *research-driven company*, sehingga mereka akan mendukung penelitian yang sesuai dengan misi *Yogrt* itu sendiri.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melihat lebih dalam mengenai *self disclosure* melalui fitur *chatting* *Yogrt* dan faktor-faktor yang memengaruhi perilaku *self disclosure* tersebut. Selain itu, peneliti juga tertarik untuk menjadikan *Yogrt* sebagai objek penelitian karena fitur-fitur *Yogrt* yang sederhana, unik, dan menarik dalam menemukan teman-teman baru. *Yogrt* sudah menjadi suatu pilihan sarana bagi individu dalam usaha memenuhi kebutuhan akan pertemanan yang lebih luas. Selain itu, *Yogrt* juga aktif berinteraksi dengan pengguna melalui media sosialnya, terutama *Instagram*.

Secara khusus, individu menggunakan fitur *chatting* dalam aplikasi jejaring sosial ini agar dapat menjalin relasi secara lebih dekat. Untuk meningkatkan kedekatan relasi tersebut, maka diperlukan komunikasi antarpribadi yang efektif, terutama dalam bentuk *self disclosure*. Perilaku *self disclosure* dalam

komunikasi merupakan komunikasi mengungkapkan atau menceritakan tentang diri sendiri atau informasi diri kepada orang lain. Perilaku *self disclosure* yang dilakukan akan memengaruhi perkembangan hubungan yang dijalani. Seperti yang telah dijelaskan dalam teori penetrasi sosial, yakni semakin banyak dan semakin dalam individu mengungkapkan dirinya, semakin berkembang pula hubungan mereka. Melalui perilaku *self disclosure* dalam komunikasi, individu mengetahui informasi mengenai lawan bicaranya. Semakin banyak informasi yang diungkap satu sama lain, semakin berkembang komunikasi antarpribadi yang terjadi antara kedua individu tersebut. Ketika individu mengetahui informasi yang lebih banyak tentang lawan bicaranya, ia akan semakin mengenal individu tersebut secara lebih mendalam sehingga komunikasi dan hubungan antarindividu tersebut pun semakin berkembang. Informasi yang disampaikan melalui *self disclosure* tersebut akan memengaruhi perkembangan hubungan interpersonalnya. Selain itu, ketika individu menyampaikan informasi mengenai dirinya dan sudah mendapat respons dari orang lain, maka kita juga dapat memprediksi arus komunikasi interpersonal yang akan terjadi. Asumsinya, ketika informasi yang kita sampaikan disukai oleh orang lain, maka arus komunikasi interpersonal akan terjadi secara lebih positif. Sebaliknya, ketika informasi yang kita sampaikan tidak disukai orang lain atau tidak sesuai dengan orang tersebut, maka arus komunikasi interpersonal diprediksi akan terjadi secara lebih negatif.

Dalam konteks komunikasi antarpribadi melalui aplikasi jejaring sosial, kita seringkali belum mengenal orang yang kita ajak berkomunikasi tersebut secara

mendalam. Pengambilan keputusan dalam menentukan tingkat *self disclosure* akan menentukan kelanjutan dari hubungan yang dijalani. Tahap per tahap dalam perkembangan hubungan dilakukan melalui fitur *chatting* dalam aplikasi jejaring sosial tersebut, yang diawali dengan saling memperkenalkan diri satu sama lain. Dengan memperkenalkan diri, individu secara tidak langsung sudah melakukan *self disclosure* kepada lawan bicaranya tersebut. Akan tetapi, *self disclosure* yang dilakukan masih bersifat sangat dasar dan hanya di permukaan. Umumnya, setelah perkenalan dasar, komunikasi akan berlanjut ke pertanyaan-pertanyaan lain yang lebih personal. Ketika kedua individu ini sudah terlibat proses saling berbagi informasi pribadi satu sama lain, maka mereka sudah melakukan *self disclosure* yang lebih luas dan mendalam. Fitur *chatting* dalam aplikasi jejaring sosial tersebut menjadi sarana bagi mereka untuk mengungkapkan diri dan saling mengenal satu sama lain. Jadi, *self disclosure* dan komunikasi antarpribadi tidak hanya dapat berkembang dalam komunikasi tatap muka, tetapi dapat pula terjadi melalui mediasi media *online*, khususnya melalui situs atau aplikasi jejaring sosial.

Tingkat keluasan dan kedalaman *self disclosure* yang dilakukan oleh individu berbeda-beda antara satu hubungan dengan hubungan lainnya. Perbedaan tingkat keluasan dan kedalaman *self disclosure* tersebut salah satunya dikarenakan adanya dilematika yang dialami oleh individu ketika ia melakukan komunikasi keterbukaan diri. Dilematika tersebut mempertanyakan sedalam apa dan sejauh mana ia akan mengungkapkan dan membuka dirinya kepada orang lain. Dalam komunikasi melalui media *online*, dilematika yang

terjadi lebih dapat dirasakan. Dilematika tersebut terjadi karena individu mengalami banyak pertimbangan antara ingin membuka informasi mengenai dirinya atau memilih untuk tertutup dan menyimpan informasi mengenai dirinya hanya sebagai privasi. Di satu sisi, individu seringkali merasa tidak aman dalam mengungkapkan informasi mengenai dirinya secara mendalam karena takut akan disalahgunakan. Di sisi lain, dalam penggunaan aplikasi jejaring sosial, individu ingin mengungkapkan dirinya dan kepribadiannya sehingga ia dapat menemukan calon teman baru yang cocok dengannya dan mengembangkan hubungan dengan orang tersebut. Jika ia tidak melakukan *self disclosure* melalui komunikasi antarpribadi dengan calon teman barunya, maka hubungannya tentu tidak akan berkembang karena ketidaktahuan akan kepribadian satu sama lain. Oleh sebab itu, individu memiliki banyak pertimbangan dalam pengambilan keputusan mengenai sedalam apa dan sejauh mana ia akan melakukan komunikasi keterbukaan diri kepada orang lain. Pertimbangan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam maupun dari luar individu tersebut.

Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, terdapat sejumlah faktor yang memengaruhi perilaku *self disclosure* yang dilakukan oleh individu dalam komunikasi interpersonalnya dengan orang lain. Dalam aplikasi jejaring sosial *Yogrt*, individu melakukan pengungkapan diri melalui fitur *chatting*, bukan secara langsung. *Self disclosure* yang dilakukan secara tatap muka dan melalui media *online* tentunya memiliki sejumlah perbedaan. Umumnya, keterbukaan diri individu lebih meningkat ketika ia melakukan komunikasi melalui media

online dibandingkan secara tatap muka (Levine dalam DeVito, 2015 h. 75). Faktor-faktor yang memengaruhi *self disclosure* secara tatap muka dan melalui media *online* pun juga bisa berbeda karena memiliki konteks yang berbeda pula. Secara khusus, kita mengetahui bahwa fitur *chatting* dalam aplikasi jejaring sosial tidak melibatkan sentuhan atau kontak fisik, sehingga kemungkinan faktor-faktor yang memengaruhinya pun memiliki besaran kontribusi yang berbeda dengan yang terjadi pada komunikasi tatap muka.

Menurut Joseph A. DeVito (2015, h. 74-75) , terdapat enam faktor yang menjadi prediktor *self disclosure* dalam penelitian ini, yaitu kepribadian, budaya, jenis kelamin, mitra kita dalam hubungan, topik, dan media komunikasi. Kepribadian berkaitan dengan ekstrovert atau introvert, kompeten atau kurang kompeten, kemampuan bersosialisasi, dan *self confidence* yang kita miliki. Budaya terkait dengan *high context* dan *low context*. *Gender* terkait dengan perbedaan pria dan wanita dalam melakukan *self disclosure*. Mitra kita dalam hubungan berarti orang yang kita ajak berkomunikasi atau yang menjadi lawan bicara kita. Hal ini juga terkait dengan efek *dyadic*, yakni kita akan tergerak untuk melakukan apa yang orang lain lakukan, dalam hal ini melakukan komunikasi *self disclosure* kepada lawan bicara kita. Topik merupakan hal apa yang kita bahas dalam komunikasi dengan orang lain, yang akan berpengaruh terhadap keinginan untuk membuka diri. Media komunikasi berkaitan dengan sarana yang digunakan dalam berkomunikasi, yakni secara tatap muka (langsung) atau melalui media *online*. Selain keenam faktor tersebut, dalam penelitian ini, peneliti juga menjadikan faktor usia sebagai salah

satu variabel independen yang akan diteliti terkait dengan pengaruhnya terhadap *self disclosure*. Jadi, asumsinya, faktor-faktor tersebut akan memengaruhi perilaku *self disclosure* individu dalam berkomunikasi dengan lawan bicaranya dan memiliki besar pengaruh yang berbeda antarfaktor.

Jadi, berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penelitian ingin melihat sejauh mana faktor-faktor, yakni kepribadian, budaya, jenis kelamin, mitra kita dalam hubungan, topik, dan usia (variabel X) berpengaruh terhadap tingkat *self disclosure* (variabel Y) dalam komunikasi interpersonal melalui media *online*, secara khusus melalui aplikasi jejaring sosial *Yogrt*. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengukur seberapa besar pengaruh setiap variabel terhadap tingkat *self disclosure* melalui aplikasi *Yogrt* dan menyimpulkan faktor manakah yang paling berpengaruh secara dominan berdasarkan hasil penelitian.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti ingin meneliti variabel-variabel yang diasumsikan memengaruhi perilaku *self disclosure* dalam komunikasi melalui fitur *chatting Yogrt*. Selain itu, peneliti juga ingin melihat faktor manakah yang paling dominan dalam memengaruhi *self disclosure* tersebut. Jadi, peneliti memfokuskan penelitian kepada tingkat *self disclosure* serta faktor-faktor yang memengaruhinya, yang terjadi di antara pengguna *Yogrt*, yang merupakan salah satu aplikasi jejaring sosial di Indonesia.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan dalam latar belakang masalah, maka dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.3.1 Apakah faktor atau variabel kepribadian, budaya, mitra dalam hubungan, topik, usia, dan jenis kelamin menjadi prediktor yang berpengaruh terhadap tingkat *self disclosure* melalui fitur *chatting* aplikasi *Yogrt*?
- 1.3.2 Faktor atau variabel manakah yang memberikan pengaruh paling dominan terhadap tingkat *self disclosure* melalui fitur *chatting* aplikasi *Yogrt*?

1.4 Tujuan Penelitian

- 1.4.1 Untuk mengetahui apakah faktor atau variabel kepribadian, budaya, mitra dalam hubungan, topik, usia, dan jenis kelamin menjadi prediktor yang berpengaruh terhadap tingkat *self disclosure* melalui fitur *chatting* aplikasi *Yogrt*.
- 1.4.2 Untuk mengetahui faktor atau variabel manakah yang memberikan pengaruh paling dominan terhadap tingkat *self disclosure* melalui fitur *chatting* aplikasi *Yogrt*.

1.5 Signifikansi Penelitian

- 1.5.1 Signifikansi Akademis

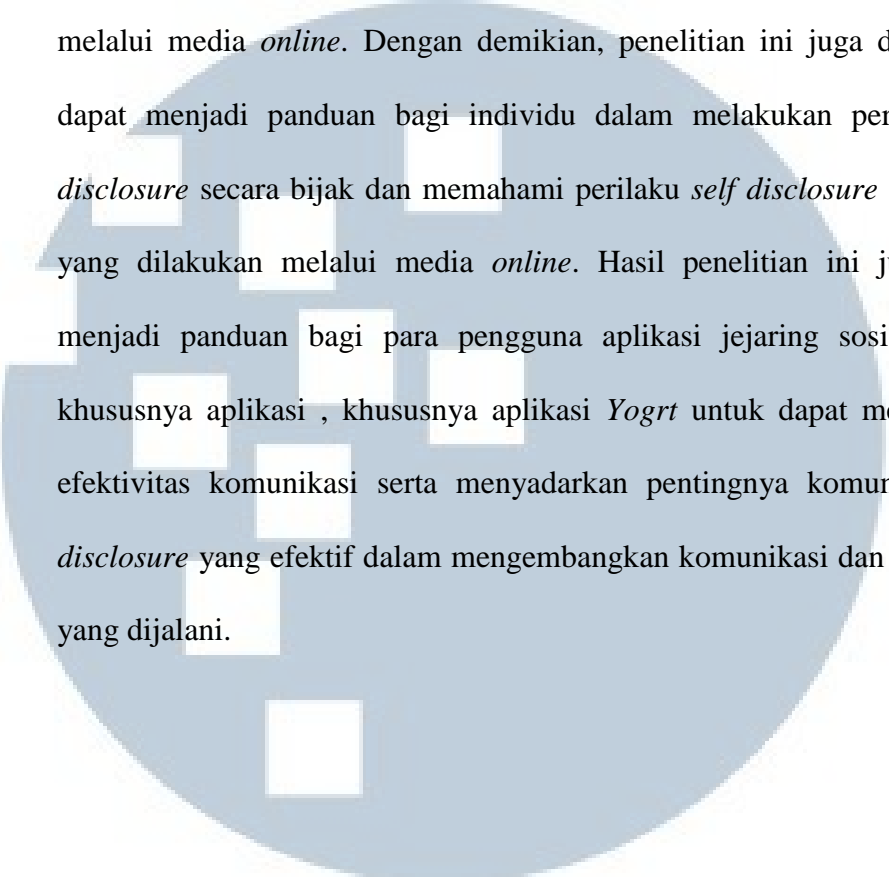
Secara akademis, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai teori dan konsep komunikasi antarpribadi khususnya dalam konteks *self disclosure*. Penelitian ini diharapkan dapat semakin

memperdalam pemahaman mengenai teori penetrasi sosial yang terjadi melalui media *online*. Tidak hanya teori-teori komunikasi interpersonal, penelitian ini juga berkaitan dengan bidang psikologi komunikasi, yang diharapkan dapat membantu individu untuk semakin memahami tentang faktor-faktor yang memengaruhi *self disclosure* individu melalui media *online*, yang sekarang ini sudah menjadi suatu kebutuhan dan gaya hidup bagi manusia modern.

Hasil penelitian ini ditujukan untuk melihat adanya pengaruh dan mengukur seberapa besar pengaruh prediktor-prediktor terhadap tingkat *self disclosure* dalam komunikasi *online*, yang dalam hal ini mengambil realita di kalangan pengguna aplikasi jejaring sosial *Yogrt*. Penelitian ini juga akan membantu publik secara akademis untuk memahami teori-teori komunikasi interpersonal dan konsep *self disclosure* itu sendiri yang terjadi dalam komunikasi melalui media *online*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai *self disclosure* individu dalam komunikasi *online*.

1.5.2 Signifikansi Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang bagaimana faktor-faktor dapat memengaruhi *self disclosure* dalam komunikasi melalui media *online* dan seberapa besar pengaruhnya. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam memahami *self disclosure* individu yang dilakukan



melalui media *online*. Dengan demikian, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi panduan bagi individu dalam melakukan perilaku *self disclosure* secara bijak dan memahami perilaku *self disclosure* orang lain yang dilakukan melalui media *online*. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi panduan bagi para pengguna aplikasi jejaring sosial *online*, khususnya aplikasi , khususnya aplikasi *Yogrt* untuk dapat membangun efektivitas komunikasi serta menyadarkan pentingnya komunikasi *self disclosure* yang efektif dalam mengembangkan komunikasi dan hubungan yang dijalani.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA