

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Media sosial merupakan suatu media di mana orang-orang dari seluruh dunia bisa mendapatkan informasi dan berkomunikasi secara daring. Menurut Varinder Tapriyal dan Priya Kanwar (2012), media sosial adalah wadah yang digunakan oleh setiap pribadi supaya dapat menjadi sosial secara daring dengan berbagi video, foto, berita, dan lain-lainnya bersama orang lain. M.L. Kent (2013) juga mengemukakan pendapatnya tentang media sosial, yaitu segala bentuk wadah untuk berkomunikasi sehingga terjadinya interaksi dua arah dan *feed back* (PustakaIndo, 2022). Media sosial terbagi menjadi beberapa jenis sesuai dengan kegunaannya, yaitu jejaring sosial, situs bookmark, berita sosial, *media sharing*, blog untuk forum dan komen, serta *microblogging* (SEOpessor, 2022).

Pada saat ini, perkembangan media sosial semakin meningkat sehingga dapat dikatakan bahwa manusia dan media sosial sudah tidak dapat dipisahkan. Dikutip dari DataIndonesia.id (Mahdi, 2022), di Indonesia sendiri, pengguna media sosial setiap tahunnya semakin meningkat dan di tahun 2022 telah mencapai 191 juta pengguna.

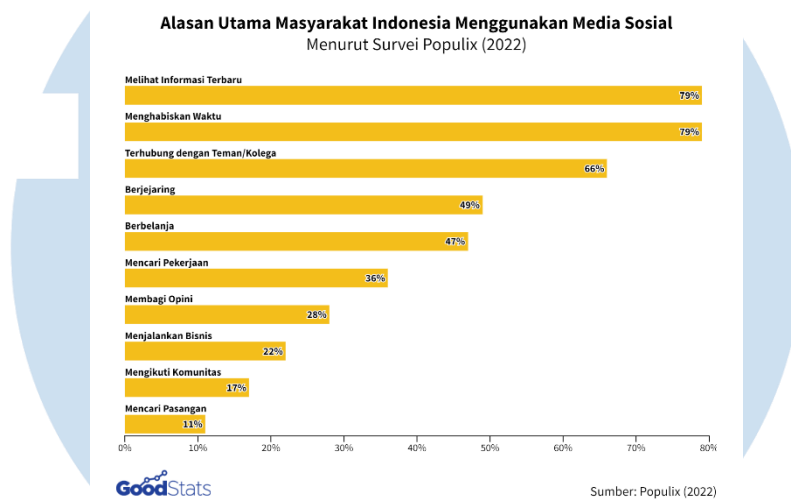


Gambar 1.1 Jumlah Pengguna Aktif Media Sosial di Indonesia

Sumber: DataIndonesia.id (2022)

Masyarakat Indonesia menggunakan media sosial dengan berbagai alasan sesuai dengan kegunaannya, seperti untuk berjejaring, mencari

informasi, mencari hiburan, dan lain sebagainya. Menurut survei yang dilakukan oleh Populix (2022), terdapat beberapa alasan utama bagi masyarakat Indonesia untuk menggunakan media sosial, yaitu sebagai berikut (GoodStats, 2022).



Gambar I.2 Alasan Utama Masyarakat Indonesia Menggunakan Media Sosial
Sumber: GoodStats (2022)

Hasil survei Populix (2022) yang terdapat dalam grafik di atas menunjukkan bahwa ada 11% dari survei tersebut menggunakan media sosial untuk mencari pasangan. Tak dapat dipungkiri lagi jika media sosial dapat menghubungkan dan membuat penggunaanya berjejaring. Kehidupan sosial pada era digitalisasi dan internet membuat masyarakat mendapatkan kesempatan untuk memperluas pergaulannya. Mencari pasangan melalui media sosial biasa dilakukan oleh seseorang dengan berkenalan dengan orang yang sudah diketahuinya melalui pergaulannya atau memang belum kenal sama sekali dan baru ditemukan di media sosial. Berkenalan dan mencari pasangan bisa dilakukan dengan menggunakan media sosial yang umum biasanya digunakan untuk berjejaring seperti Twitter, Instagram, Facebook, dan lain sebagainya. Namun, belakangan ini muncul aplikasi media sosial yang dikhususkan untuk mencari pasangan atau kencan.

Aplikasi kencan yang belakangan ini bermunculan dan digunakan oleh banyak orang di Indonesia adalah sebuah alternatif bagi orang-orang yang

ingin mencari pasangan melalui media sosial. Aplikasi kencan atau *dating app* adalah wadah yang memberikan peluang bagi penggunanya untuk mempunyai teman ngobrol, pasangan, atau teman kencan melalui fiturnya yang memperlihatkan identitas para pengguna dan dapat dipilih untuk memulai suatu obrolan (Populix, 2022). Berikut merupakan hasil survei yang dilakukan oleh Populix untuk mengetahui tingkat popularitas aplikasi kencan di Indonesia.



Gambar 1.3 Aplikasi Kencan Paling Populer di Indonesia
Sumber: Populix (2022)

Aplikasi-aplikasi kencan tersebut memiliki cara penggunaan yang kurang lebih sama, yaitu dengan menggeser ke kiri atau kanan layar ponsel untuk memilih calon pasangan potensial. Tinder sebagai aplikasi kencan paling populer di Indonesia menurut hasil survei Populix (2022), menyediakan fitur bagi para penggunanya yang telah *match*—kecocokkan yang terjadi di antara dua pengguna—untuk memulai obrolan langsung di aplikasi tersebut, pembicaraan dapat dimulai dari siapa pun, baik itu perempuan maupun laki-laki (Tholmer, 2023). Selain itu, ada juga Tantan yang mengisi tingkat kedua setelah Tinder, para pengguna aplikasi ini dapat memberi tanda suka pada profil akun calon pasangan potensialnya, kemudian ketika keduanya saling menyukai profil satu sama lain, maka dinyatakan *match* dan obrolan dapat dimulai oleh pihak mana pun di antara keduanya (Tantan, 2020). Kurang lebih sama dengan Tinder dan Tantan, Bee Talk yang menempati posisi ketiga paling populer di Indonesia juga mempersilakan siapa pun penggunanya untuk memulai langsung obrolan ketika sudah berhasil *match* (Bee Talk, 2023).

Berbeda dengan aplikasi kencan yang menempati tingkat teratas, yaitu biasa laki-laki memulai obrolan, Bumble memberikan kesempatan bagi perempuan untuk lebih proaktif mengajak kenalan. Sama seperti kebanyakan aplikasi kencan lainnya, tampilan aplikasi Bumble mengizinkan penggunanya untuk geser layar ke kanan jika tertarik dengan pengguna lain yang muncul di layar ponselnya, dan geser layar ke kiri jika tidak tertarik. Ketika kedua pengguna sama-sama saling menggeser layar ke kanan, maka akan menjadi “*match*” yaitu kecocokan dan obrolan dapat dimulai oleh perempuan. Namun apabila kedua pihak sudah “*match*” tetapi dalam 24 jam perempuan tidak memulai obrolannya, maka aplikasi Bumble akan membatalkan kecocokannya sehingga tidak terhubung lagi (Tirto.id, 2020).

Sebanyak 100 juta lebih pengguna yang telah registrasi menggunakan Bumble di dunia pada tahun 2022 dan 42 juta di antaranya adalah pengguna aktif, selain itu 1,924 pengguna aktif tersebut rela menggunakan layanan premium berbayar dari Bumble (DMR, 2022). Bumble sendiri ditemukan pada tahun 2014 oleh Whitney Wolfe Herd yang juga merupakan CEO dari perusahaan aplikasi tersebut. Aplikasi Bumble juga memiliki fitur *verified* yang dapat membantu pengguna untuk dapat memastikan pasangan potensialnya merupakan manusia asli.

Bermain aplikasi kencan online seperti Bumble tentunya mengakibatkan terjadinya komunikasi antarpribadi. Komunikasi antarpribadi atau komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang pesannya disusun dan diucapkan dalam bentuk verbal dan non-verbal (Wijaya, 2013). Dalam komunikasi interpersonal, seseorang berperan menjadi komunikator (*source*) dan komunikan (*receiver*) secara bersamaan karena komunikasi di antaranya terus berkesinambungan (DeVito, 2022).

Terdapat berbagai konsep di dalam teori komunikasi interpersonal, salah satunya adalah *self-disclosure*, yaitu mengkomunikasikan informasi mengenai diri kepada lawan bicara (DeVito, 2022). Terdapat berbagai faktor yang

mempengaruhi diri untuk melakukan pengungkapan diri seperti budaya, gender, topik, media, dan pendengar.

Sebuah hubungan yang berkembang menuju keintiman terjadi melalui peningkatan keleluasan dan kedalaman pengungkapan diri disebut sebagai penetrasi sosial. McCornack & Morrison (2018) mengemukakan *the layers of self*, penggambaran penetrasi sosial sebagai sebuah bawang bombay yang terdiri dari beberapa lapisan yang menggambarkan informasi tentang diri. Lapisan terluar disebut sebagai lapisan perifer, yaitu berisikan seputar karakteristik demografis diri seperti tempat lahir, umur, jenis kelamin, ras, dan lain sebagainya.

Van der Zanden dan rekan-rekannya (2022) dalam jurnalnya menyatakan bahwa informasi dari gambar profil pengguna secara otomatis memberikan kesan kepada pengguna lainnya. Mereka bisa berpegang pada kesan tersebut tanpa banyak pertimbangan atau memproses informasi lainnya yang tersedia di teks profil (Van der Zanden et al, 2022). Gambar dan teks pada profil pengguna aplikasi kencan online merupakan lapisan perifer yang dimaksud oleh McCornack & Morrison di dalam teori *the layers of self*. Pengguna aplikasi kencan online dengan sengaja mengungkapkan informasi-informasi umum tentang diri mereka supaya dapat diketahui oleh orang lain.

Terlepas dari lapisan-lapisan yang disebutkan dalam teori *the layers of self*, terdapat kesenjangan antara teori tersebut yang menyatakan bahwa seseorang mengungkapkan dirinya dari lapisan terluar hingga terdalam, dengan penelitian yang dibuat oleh Rusmayanti dan kawan-kawannya. Menurut Rusmayanti, Mayasari, dan Kusumangingrum (2022), di dalam penelitiannya mengenai keterbukaan diri dalam aktivitas kencan daring, setiap informan memiliki lapisan keterbukaan diri yang berbeda. Teori yang diungkapkan oleh para ahli dengan yang sebenarnya terjadi pada peristiwa kencan daring ini menjadi hal yang menari peneliti untuk menganalisis lebih mengenai proses *self-disclosure* pada perempuan yang menggunakan aplikasi kencan Bumble.

Pada penelitian-penelitian terdahulu lainnya yang telah ditinjau oleh peneliti, dapat diambil kesimpulan bahwa pengungkapan diri atau *self disclosure* terjadi berdasarkan peristiwa yang dialami oleh seseorang dan melalui beberapa tahapan, serta kedalaman proses hubungan orang tersebut dengan orang lain. Menurut Walther (2007), orang-orang yang berinteraksi secara online dapat memanfaatkan sifat asinkron dan anonim dari komunikasi yang termediasi untuk membuat pesan yang mewakili presentasi diri yang telah di seleksi dan biasanya cenderung diri yang positif. Dengan demikian, perspektif ini menunjukkan peran presentasi diri dan pengungkapan diri dalam kengan online (Ramirez et al, 2015)

Aplikasi kengan online Bumble dengan sistem kerja mempersilakan perempuan untuk memulai langkah pertama, berhubungan dengan komunikasi interpersonal yang di dalamnya ada proses pengungkapan diri untuk mencari pasangan bahkan hingga memulai percakapan terlebih dahulu. Proses pengungkapan diri atau *self disclosure* yang terjadi pada perempuan dalam bermain Bumble menjadi konsentrasi dalam penelitian ini. Peristiwa perempuan melakukan langkah pertama dalam mencari pasangan melalui media sosial merupakan titik pembeda dari penelitian-penelitian terdahulu yang juga membahas mengenai *self disclosure*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertulis di atas, ditemukan masalah yang menarik bagi penelitian ini, yaitu terkait dengan *self-disclosure* yang diterapkan oleh perempuan yang menggunakan aplikasi kengan Bumble. Berbeda dengan aplikasi kengan lainnya yang biasanya obrolan atau perkenalan dimulai dari laki-laki, aplikasi kengan Bumble memiliki sistem kerja aplikasi yang mendorong perempuan untuk memulai langkah pertamanya dalam perkenalan. Dengan berlakunya sistem kerja aplikasi kengan seperti demikian, perempuan mendapatkan kesempatan untuk memegang kendali terlebih dahulu untuk berkenalan dengan pasangan potensialnya. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah meneliti mengenai bagaimana proses perempuan mengungkapkan

dirinya dalam berkomunikasi dengan calon pasangannya di aplikasi kencan Bumble.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditulis, maka pertanyaan untuk melengkapi rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana perempuan memaknai pengungkapan dirinya ketika bermain aplikasi kencan Bumble?
- b. Bagaimana tahapan perempuan mengungkapkan dirinya sendiri ketika sedang bermain aplikasi kencan Bumble?

1.4 Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan dari penelitian ini, yaitu:

- a. Mengetahui makna pengungkapan diri yang dimiliki perempuan ketika dirinya bermain aplikasi kencan Bumble
- b. Mengetahui perkembangan pengungkapan diri yang dirasakan oleh perempuan ketika bermain Bumble

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru mengenai komunikasi interpersonal, terutama dalam konsep diri terhadap penggunaan aplikasi kencan Bumble. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang lebih dalam tentang aplikasi kencan Bumble serta temuan barunya dalam konsep diri.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini dapat menjadi referensi, acuan, atau rujukan bagi penelitian selanjutnya dengan topik yang serupa mengenai fenomenologi yang terjadi tentang konsep diri dalam penggunaan aplikasi kencan *online*.