

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Kebudayaan manusia telah banyak berubah oleh faktor penemuan dan perkembangan teknologi komunikasi. Masuk ke dunia komunikasi dan informasi tak ubahnya seperti perpindahan masyarakat dari masyarakat petani ke masyarakat industri, dimana kehidupan manusia ikut terpengaruh. Mulai dari kehidupan sosial, ekonomi maupun yang lainnya.

Perubahan budaya akibat teknologi komunikasi terlihat dari pola masyarakat Indonesia yang ketergantungan tinggi dengan teknologi informasi. Pola kehidupan masyarakat Indonesia saat ini memperlihatkan ketergantungan yang tinggi pada teknologi informasi. Ini dapat dilihat dari kebiasaan masyarakat Indonesia yang menghabiskan rata-rata waktunya sekitar 117 menit di depan komputer, 181 menit di depan smartphone, dan 110 menit di depan tablet. Ini adalah rata-rata, artinya lebih banyak lagi masyarakat yang menghabiskan waktu di depan layar lebih dari ini. Untuk pekerja kantoran rata-rata bisa menghabiskan hampir seharian kerja di depan komputer (dengan rata-rata total jam kerja 8 jam per hari). Tentu hal ini memperlihatkan gejala ketergantungan manusia modern terhadap perangkat modern bernama komputer. Pakar chiropractic Rishi Loatey menemukan bahwa 82 persen masyarakat urban menghabiskan enam jam di depan komputer. Dan tentu saja angka pengguna komputer akan semakin bertambah demikian juga yang terjadi di Indonesia (Daryanto, 2007:9).

Ketergantungan terhadap teknologi informasi ini meresap dalam kehidupan sehari-hari. Banyak dampak positif dari perkembangan teknologi informasi seperti contohnya adalah semakin memudahkan seseorang untuk melakukan kegiatan sehari-hari terutama dalam hal berkomunikasi. Penggunaan sosial media semakin masif dalam menggunakan waktu luang mereka dengan bermedia. <http://jurnal.unmer.ac.id/index.php/n/article/download/625/322> (diakses pada 28 maret 2019, pukul 15:00 WIB)

Berbagai aplikasi yang tersedia di *smartphone* dapat diunduh pengguna sesuai dengan kebutuhannya, dari aplikasi berbelanja *online*, aplikasi jual-beli *online*, aplikasi transportasi *online* hingga aplikasi pencarian jodoh *online* yang memiliki fitur *chatting* untuk menghubungkan para pengguna aplikasi tersebut.

Kemunculan fitur – fitur tersebut secara perlahan merubah perilaku masyarakat. Dalam hal ini, ~~meme~~ *ngaruhi* perilaku pencarian pasangan. Sebelum adanya internet seseorang menemukan pasangan kencana setelah dipertemukan orang tua, dikenalkan teman, atau bertemu di acara yang memungkinkan bertemu orang banyak. Di era ini pencarian pasangan kencana dipermudah dengan adanya aplikasi pencarian jodoh *online*, salah satunya adalah Tantan.

Tantan adalah sebuah aplikasi pencari jodoh yang berasal dari Tiongkok. Tantan dirancang khusus untuk orang-orang muda yang sebagian besar berusia awal 20-an. Pada tahun 2017, Tantan sudah memiliki 60 juta pemakai dan meraih keuntungan sejumlah \$70 juta sebanding dengan aplikasi Tinder. Aplikasi tersebut juga merambah ke India dan Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Berdasarkan

hasil riset aplikasi pertemanan Tantan, tren mencari pasangan dalam lima tahun terakhir secara global telah terjadi peningkatan aktivitas komunitas yang cukup pesat dalam hal penggunaan situs atau aplikasi khusus untuk pencarian pasangan.

<https://www.google.com/amp/s/techno.okezone.com/amp/2018/08/23/207/1940560/tantan-aplikasi-pencari-teman-yang-sasar-kaum-millennial> diakses pada 29 maret 2019, pukul 13:00 WIB)

Menurut Jack Wu, Direktur *Marketing* Tantan

<https://www.google.com/amp/wartakota.tribunnews.com/amp/2018/10/01/kaum-muda-indonesia-cari-pasangan-lewat-aplikasi-tantan-meningkat>. (diakses pada 28 maret 2019, pukul 16:30 WIB), untuk wilayah Asia, sejak 2013 pertumbuhan pengguna terus meningkat dan terutama didominasi oleh kelompok usia 18 tahun sampai 30 tahun. Kondisi serupa juga terjadi di Indonesia. Saat ini, kaum muda di Indonesia menemukan belahan jiwa tidak hanya dari perkenalan oleh orang tua dan teman-teman mereka tetapi juga melalui aplikasi pencari pasangan.

Jack Wu mengatakan bahwa terjadi peningkatan jumlah kecocokan antar pengguna sebanyak 56 persen. Jumlah ini terus meningkat signifikan, sejalan dengan itu terjadi juga peningkatan jumlah pengunduh dan pengguna baru di indonesia. Tercatat telah terjadi peningkatan jumlah kecocokan antar pengguna sebanyak 56 persen pada minggu kedua bulan Agustus 2018. Peningkatan ini juga seiring dengan meningkatnya jumlah pengunduh dan pengguna baru aplikasi Tantan.

Peningkatan jumlah pengunduh dan pengguna baru aplikasi Tantan tersebut terjadi karena aplikasi itu menawarkan banyak sistem penyaringan dan fokus pada masalah keamanan. Tantan mampu mengidentifikasi akun palsu demi kenyamanan para pengguna. Selain itu, Tantan didukung dengan sistem AI (*Artificial Intelligence*) yang pintar untuk menampilkan rekomendasi profil yang paling sesuai dengan minat penggunanya sebagai salah satu jembatan untuk memperluas persahabatan atau membantu para pengguna untuk bisa menemukan belahan jiwanya.

Tantan merupakan salah satu aplikasi pencarian jodoh *online* yang ramai digunakan terutama oleh pengguna pria. Dalam penelitian yang diadakan oleh Nusaresearch pada tahun 2015 mengungkapkan bahwa masyarakat Indonesia yang mengakses situs kencan *online* didominasi oleh rentang usia 20-24 tahun. Dari segi gender laki-laki lebih sering mengakses situs kencan *online* dengan presentase sebesar 56,6% sedangkan wanita sebesar 43,4%. <https://www.google.com/amp/s/techno.okezone.com/amp/2018/08/23/207/194056/0/tantan-aplikasi-pencari-teman-yang-sasar-kaum-millennial> diakses pada 29 maret 2019, pukul 13:00 WIB)

Berdasarkan sistem *swipe and match*, Tantan memungkinkan dua pengguna untuk memulai percakapan ketika keduanya menyukai satu sama lain. Keunikan media sosial ini terletak pada notifikasinya. Notifikasi pada Tantan tidak disediakan media sosial lain yang meminta permintaan pertemanan seperti hal media sosial Facebook atau pun Twitter. Notifikasi akan muncul apabila penggunanya dengan calon *matches* pilihannya sama-sama menekan tanda *love*

kanan 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.

<https://www.google.com/amp/s/techno.okezone.com/amp/2018/08/23/207/1940560/tantan-aplikasi-pencari-teman-yang-sasar-kaum-millennial> diakses pada 29 maret 2019, pukul 13:00 WIB)

Cara menggunakan media sosial Tantan cukup mudah. Setelah menghubungkan dengan Facebook, terdapat sekumpulan foto yang dapat dipilih. Jika pengguna tertarik dengan seseorang yang ada difoto tersebut maka 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* yang berarti berjodoh maka pengguna bisa mulai berinteraksi di *chat room* yang disediakan. 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 Tantan.

Dalam proses pencarian jodoh, Tantan akan mencari akun terdekat dari lokasi pengguna dan menampilkannya secara terus menerus. Lalu, 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 diinginkan, selain itu ada *range* umur yang dapat dipilih pengguna sehingga pengguna bisa mencari teman dan berinteraksi dengan seseorang yang diinginkan.

Sebelum melakukan pertemuan bertatap muka, para pengguna Tantan melakukan interaksi *online* dimanapengguna mulai bertukar informasi diri sebagai proses pengembangan hubungan. Setelah pengguna merasa sudah nyaman atau merasa memiliki kecocokan makan biasanya mereka akan meminta nomor *whatsapp* pasangannya untuk melakukan pendekatan lebih lanjut sehingga akan berlanjut dengan bertemu atau kencan bersama seseorang yang dipilih.

Dengan munculnya aplikasi Tantan memberikan perubahan cara masyarakat dalam menemukan teman hidup atau jodoh. Dimana dahulu proses mendapatkan jodoh diawali dengan perkenalan secara tatap muka, melewati tahapan pendekatan dengan pasangan, tahapan penjajakan untuk mengenal satu sama lain, setelah itu baru ke arah intim dengan melakukan kencan. Namun saat adanya Tantan waktu yang dibutuhkan tidak lama untuk mencari pasangan. Selain itu, Tantan juga memudahkan orang-orang yang masih *single* dalam pencarian pasangan khususnya mereka yang memiliki keterbatasan waktu dan sifat yang terbuka untuk berinteraksi secara langsung dengan lawan jenisnya.

<https://www.google.com/amp/s/techno.okezone.com/amp/2018/08/23/207/1940560/tantan-aplikasi-pencari-teman-yang-sasar-kaum-millennial> diakses pada 29 maret 2019, pukul 13:00 WIB)

Dengan adanya fenomena aplikasi Tantan menjadikan pencarian jodoh *online* dilakukan secara praktis melalui interaksi menggunakan jaringan internet sedangkan mencari jodoh secara biasa bisa memerlukan waktu yang cukup lama untuk memulai interaksi awal bisa berminggu-minggu bahkan berbulan-bulan.

Aplikasi ini menjadi memudahkan manusia terutama laki-laki untuk mencari jodoh wanita yang diidamkan secara praktis.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada pengguna aplikasi Tantan yakni pria dengan latar belakang pekerjaan yang berbeda, dengan judul “Fenomena Perilaku Pengguna Aplikasi Tantan Dalam Mencari Jodoh”.



## 1.2 Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian yang ingin diteliti berdasarkan latar belakang penelitian di atas adalah bagaimana perilaku individu dalam mencari jodoh di aplikasi Tantan?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Secara terperinci tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku individu dalam mencari jodoh di aplikasi Tantan.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian ilmu komunikasi berkaitan dengan penggunaan dan memperluas pengetahuan penulis dalam hal media sosial khususnya Tantan sebagai salah satu media komunikasi (*online*).
- 2) Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat untuk memberikan informasi, gambaran jelas serta pengembangan ilmu pengetahuan terutama fenomena perilaku pengguna aplikasi tantan dalam mencari jodoh.
- 3) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk penelitian mengenai media sosial terutama aplikasi pencari jodoh secara mendalam dan dapat digunakan sebagai bahan acuan teori-teori komunikasi dan menjadi referensi penelitian lain yang sejenis.



### 1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi khalayak, khususnya juga pengguna media sosial dapat memberi pengetahuan dalam menggunakan atau mengelola aplikasi pencari jodoh Tantan sehingga dapat menemukan jodohnya.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran, pengetahuan, dan informasi mengenai fenomena perilaku pengguna aplikasi tantan dalam mencari jodoh.

