BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang dimana disetiap aktivitas yang dilakukan membutuhkan peran dari manusia lain dalam bersosialisasi karena manusia merupakan suatu kesatuan dari jiwa dan raga yang sama dari setiap aktivitas yang dilakukan terhubung dengan manusia lain, pada berkehidupan social kita tidak lepas dari adanya individu lain untuk dapat melakukan interaksi dalam melakukan aktivitas yang melibatkan individu lain, hubungan antara satu individu dengan individu lain inilah yang akan menghasilkan sebuah interaksi sosial karena sebagai makhluk sosial individu harus berinteraksi dengan individu lainnya.

Interaksi yang terjadi antara satu individu dengan individu lain dalam melakukan aktivitas, aktivitas ini adalah kegiatan yang membutuhkan peran dari individu lain untuk melakukan percakapan seperti teman ataupun keluarga saling menegur sapa merupakan bentuk dari berinteraksi dalam pemikiran setiap orang terdapat perilaku serta tata cara berperilaku yang dianggap pantas, adanya rasa empati sebagai proses interaksi yang merupakan syarat utama agar terjadinya sebuah aktivitas sosial proses sosial hanya merupakan hubungan sosial yang terjadi antara individu dan individu lain proses berinteraksi yang dilakukan oleh satu

individu dengan individu lain, yang bertujuan untuk menjalin interaksi dalam melakukan pertukaran pesan dari sebuah informasi yang dimana sebuah komunikasi merupakan suatu upaya proses yang dilakukan oleh seorang komunikator terhadap informasinya sikap dan perilaku dari komunikan yang berupa tanggapan untuk menyampaikan pesan dalam memulainya suatu interaksi dari gerak tubuh, sikap perilaku yang ditunjukan serta adanya perasaan yang diutarakan dalam melakukan proses komunikasi yang berupaya untuk mendapatkan sebuah interakasi yang efektif maka dari itu dibutuhkan sebuah kesamaan makna dalam berkomunikasi, komunikasi menyarankan bahwa sesuatu pikiran, suatu makna atau pesan dengan komunikasi (Mulyana 2007:46).

Pada zaman era globalisasi saat ini, semua telah merubah sesuatu tata cara dalam berkomunikasi dengan munculnya *internet* dalam kehidupan sehari – hari, dahulu yang pada awalnya cara melakukan komunikasi haruslah dilakukan dengan cara bertatap muka atau secara *verbal* yang dimana tujuannya hanya untuk mengajak berinteraksi dengan lawan bicara, adanya perbedaan dengan era zaman sekarang ini, mayoritas individu cenderung suka berinteraksi secara *online* dengan menggunakan media *elektronik* yang digunakan sebagai perantara penghubung untuk berkomunikasi, satu dengan yang lainnya.

Hadirnya media jaringan *internet* yang merubah tata cara dalam melakukan komunikasi, dengan hadirnya medsos atau yang dikenal dengan media sosial individu lebih suka melakukan interaksi dan berkomunikasi melalui media *online*

atau secara *virtual* alasanya adalah individu dapat mengekspresikan diri tanpa adanya batasan untuk beropini, mengaplikasi ide, berkomentar, menjual barang hinggga mendapatkan jodoh, hal ini dimana sosok media sosial yang sangat berperan di dalamnya yang dimana kita dapat melakukan komunikasi serta berinteraksi dengan lawan bicara tanpa harus bertemu langsung ataupun secara *verbal*, pada dasarnya media social merupakan sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang tujuannya untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan, tapi pada era modern saat ini perkembangan teknologi cenderung lebih pesat, bukan itu saja bahkan teknologi dapat membantu dalam menjalankan aktivitas kehidupan sehari – hari, teknologi yang dapat dimanfaatkan secara global. Media social merupakan sebuah perangkat dari *internet* yang membuat penggunanya dapat mempersentasikan dirinya didunia *virtual* atau maya yang bertujuan untuk melakukan interaksi dan melakukan aktivitas komunikasi dalam membentuk ikatan social secara global melaui *virtual online* yang ada didunia maya (Rulli Nasrulla 2016:8).

Proses dalam komunikasi terbagi menjadi dua bagian yaitu proses komunikasi primer dan skunder, proses komunikasi secara primer dimana proses dalam penyampaian pikiran atau perasaan dari seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat sebagai perantara alat bantu (*elektronik),* dalam perkembangan teknologi informasi media sosial dan manusia tidak dapat terpisahkan, kenyataan ini menegaskan bahwa adanya perkembangan zaman yang memberikan kontribusi dalam cara berkomunikasi, seperti yang kita tau bahwa bermacam - macam

karakteristik manusia itu beragam ada yang terlalu agresif, disiplin, abisus, malas ataupun pemalu (*personality)* karakteristik seseorang dapat terbentuk karena adanya *faktor* lingkungan ataupun keturunan, *faktor* keturunan ini merujuk kepada genetika dan dapat terlihat dari sisi biologis serta adanya pengaruh dari orang tuanya adapun *faktor* lingkungan yang dipengaruhi oleh individu lain yang berada disuatu kelompok sosial yang sehingga membuat individu tersebut membentuk sikap *(personality)* dari individu itu sendiri, dari berbagai *faktor* pembentuk kepribadian inilah yang menjadi satu permasalahan bagi seglintir individu yang berkepribadian pemalu, individu yang memiliki karakter seperti ini bisa menjadi salah satu penghambat dalam melakukan interaksi dan bersosialisai.

Komunikasi merupakan kebutuhan manusia yang sangat pokok dalam menjalin kehidupan untuk melakukan aktifitas bersosialisasi yang bertujuan untuk bertukar informasi, komunikasi secara intrapersonal adalah komunikasi antara orang – orang secara bertatapan muka, komunikasi intrapersonal adalah komunikasi yang terjadi diantara dua orang yang telah memiliki hubungan yang jelas, seperti antara ibu dengan anak, dokter dengan pasien, dua orang dalam suatu wawancara yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang secara langsung secara *verbal* ataupun *nonverbal* (Mulyana 2007:73).

Perkembangan teknologi yang membantu manusia dalam menjalankan aktivitas sehari – hari, adanya teknologi membuat semuanya menjadi bagian hidup dari setiap manusia itu sendiri dari fungsi teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh

setiap orang pada zaman *digital* seperti saat ini, kebutuhan dalam kegiatan berkomunikasi tidak lagi mengenal batas, jarak, ruang dan waktu karena adanya teknologi komunikasi yang mempermudah dalam memperoleh informasi seperti kehadiran *smartfone* dan *internet* yang membuat penggunanya semakin meningkat dari cara berkomunikasi serta mempermudah untuk saling terhubung satu sama lain, seiring dengan berjalannya waktu cara untuk berkomunikasi saat ini sangat bervariasi dengan adanya perangkat seluler atau yang lebih dikenal *smartphone*.

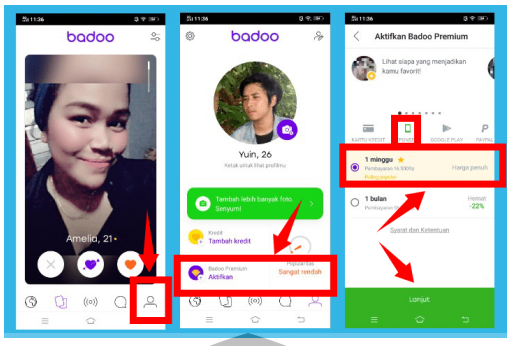
Smartphone merupakan telepon genggam yang memiliki kemampuan dengan tingkatan lebih tinggi yang didukung oleh *organizer digital* yaitu merupakan sebuah perangkat yang berfungsi sebagai *web*, *browser*, pemutar musik, film, pengirim pesan, *email*, GPS dan fungsi lainnya, adanya perangkat teknologi yang terhubung dengan *internet* tak jarang individu yang menggunakan perangkat teknologi dan merasakan berbagai manfaatnya dari menggunakan prangkat tersebut, adanya perangkat untuk berkomunikasi yang saat ini sangat dibutuhkan oleh orang banyak seperti kegunaan dari *smartphone*, *smartphone* sendiri tidak hanya berkomunikasi secara *interpersonal* saja tetapi juga bisa menjadi sarana di media komunikasi, seperti adanya fungsi dari salah satu perangkat yang terdapat pada *smartphone* yang bisa menghubungkan penggunanya dengan pengguna lainnya dengan adanya sebuah *fitur* aplikasi media sosial yang dapat digunakan untuk menjalin sebuah hubungan "percintaan" yang menjadi salah fungsi dari media sosial ini, dengan adanya aplikasi media sosial yang berbasis biro jodoh atau yang dikenal kontak jodoh secara *online* kehadiran media sosial memberikan akses

yang luar biasa terhadap penggunanya, informasi telah menjadi bagian dari dokumen yang tersimpan di media sosial secara otomatis (Rulli Nasrullah 2016:23). Adanya berbagai media sosial yang dapat menjalin interaksi dan menjalin kasih tanpa harus bertemu secara langsung salah satunya adalah biro jodoh atau kontak jodoh *online* merupakan badan usaha atau jasa yang berupaya untuk menjodohkan pria atau wanita yang memiliki atau berstatus *single*, dengan kata lain biro jodoh adalah sebuah layanan biro jasa yang dapat memudahkan penggunanya untuk mendapatkan pasangan dengan menggunakan sebuah *fitur* aplikasi media sosial yang ada di *smartfone* aplikasi biro jodoh ini berupaya untuk memudahkan mereka dalam membantu dan mencari pasangan secara *virtual* (*online)* yang bertujuan agar memudahkan mencari pasangan yang sesuai dengan kriteria yang di inginkan oleh penggunanya, berikut merupakan kontak jodoh dari media sosial berbasis, aplikasi biro jodoh "Badoo".

Gambar : 1.1 Logo Aplikasi Biro Jodoh "Badoo"

(Sumber : Google)

Bermacam - macam aplikasi kencan *online* yang berbasis *Android* yang ada di di Indonesia seperti, Setipe.com, Badoo, Tantan, Michat dan Tinder dari aplikasi kencan *online* yang ada, "Badoo" yang memiliki pengguna terbanyak menurut *survei* **www.marketeers.com** pada tahun 2019, Aplikasi "Badoo" sudah digunakan lebih dari 190 negara dengan puluhan juta pengguna dan menjadi aplikasi ini dengan ranking 10 teratas dilebih dari 110 negara dengan kecocokan sebanyak 26 juta kali setiap harinya sudah lebih dari 20 miliar kecocokan sudah terjadi sampai hari ini. Pada dasarnya cara menggunakan aplikasi biro jodoh "Badoo" ini cukup simple dan mudah, setelah pengguna meakukan *login* lalu menghubungkan dengan akun *facebook* atau *e-mail* setelah itu terdapat sekumpulan foto yang dapat dipilih, jika pengguna tertarik dengan seseorang yang ada di foto itu maka tekan tanda *love* (hati) atau menggeser foto ke arah kanan bila suka dan jika tidak tertarik dengan foto yang tampil maka bisa dapat menekan tanda silang (X) atau menggeser foto ke arah sebaliknya, yang tandinya suka geser ke kanan sedangkan tidak suka geser kekiri serta adanya *notifikasi* dalam *match* yang berarti anda berjodoh maka pengguna bisa langsung memulai berinteraksi didalam *chat room* yang ada di *fitur* "Badoo" dan bila mana tidak ada kecocokan tapi *system* menambahkan secara otomatis maka dapat di *unmatched* yang secara langsung dapat mengapus profil atau *chat room* dari orang tersebut. **https://www.google.com/amp/s/techno/pekencanoline/tinder/badoo.okezone.com** Diakses 18 november 2020 pukul 15:00 WIB)



Gambar : 1.2 Fitur Aplikasi Biro jodoh "Badoo"

(Sumber : Google)

Aplikasi kencan *online* membuat pengguna tidak perlu lagi berinteraksi secara langsung, khusunya individu yang memiliki karakteristik yang pemalu tetapi ingin mencari pasangan tanpa harus bertemu secara langsung, adanya ketidak nyaman untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain yang baru dikenal, sehingga membuat individu menjadi tidak memiliki rasa percaya diri baik dengan lingkungan sekitar ataupun dengan orang baru rasa tidak percaya diri ini muncul karena individu tersebut merasa bahwa dirinya selalu memiliki kekurangan dan tidak terbiasa untuk berinteraksi dengan orang lain khususnya dalam mencari pasangan, adanya aplikasi - aplikasi kencan *online* yang membuat individu merasa terbantu dalam hal pencarian pasangan yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan, pengguna aplikasi kencan *online* dapat terlihat dari sikap dan cara menggunakan aplikasi tersebut yang bila mana melakukan interaksi secara langsung dengan lawan bicaranya pengguna tidak lagi memiliki rasa keberanian untuk berinteraksi secara langsung, ketidak percaya diri ini menunjukan *personality* nya kepada orang lain yang sehingga dalam melakukan interaksi didunia nyata masih kurang.

Alasan peneliti memilih aplikasi biro jodoh “Badoo” sebagai bahan objek penelitian ini bidandingkan dengan aplikasi biro jodoh lain seperti Tantan, Tinder dan Michat antara lain. Peneliti melihat bahwa, pada tahun 2019 masyarakat di Indonesia yang mengakses situs kencan *online* di dominasi pada rentang usia 20 s/d 27 tahun dari segi gender laki – laki lebih sering mengakses situs kencan *online* dengan persentase hampir 56,6% sedangkan wanita sebesar 43,4% dari segi pendapat menunjukan bahwa semakin tingginya angka semakin banyak eksistensi dari mereka untuk mengakses situs kencan *online.* Adanya aplikasi biro jodoh “Badoo” yang dilengkapi dengan *fitur* yang menarik agar penggunanya dapat melakukan interaksi sampai dengan menjalin hubungan yang lebih serius dan individu yang memiliki kekurang kepercayaan diri jika harus berinteraksi secara langsung dengan orang yang sama sekali belum dia kenal khusunya untuk lawan jenis individu yang kurang kepercayaan diri ini agar, dapat lebih leluasa untuk mengekspresikan dirinya serta dapat terbantu karena adanya *fitur* yang ada di ”Badoo” ini *fitur* yang ada di “Badoo” tidak hanya dapat melihat gambar saja melainkan juga dapat menggunakan *fitur chating,* mengupload foto dan juga dapat mengkomentari foto yang di *upload* oleh pengguna “Badoo” lainya hal ini bisa dijadikan sebagai peluang untuk menjadikan sebuah peluang untuk melakukan interaksi dan memulai topik pembahasan dengan pengguna “Badoo” yang lainya. **http://dailysocial.id/post/nusaresearch-kencan-setipe.com** Diakses 18 november 2020 pukul 16:42 WIB).

Berkaitan dengan latar belakang diatas serta dalam melakukan penelitian ini bahwan dalam konteks ini banyak sekali mengandung unsur media *virtual* didalamnya serta mengandung unsur dalam melakukan interaksi dan bekomunikasi, karena pada hakikatnya hidup tanpa adanya komunikasi maka akan teramat sepi, penulis melihat bahwa sangatlah minim individu dalam berinteraksi didunia nyata sedangkan mereka lebih aktif berinteraksi dan melakukan semua kegiatan dalam melakukan komunikasi melalui media sosial, pada hakikatnya yang seharusnya dalam melakukan komunikasi haruslah dilakukan secara langsung (*face to face)* ataupun secara *verbal* atau *non verbal*, maka peneliti melihat bahwasanya komunikasi di zaman era *digital* saat ini sudah tidak lazim lagi karena tata cara dalam berkomunikasi saat ini menggunakan prantara media *elektronik*, dalam melakukan interaksi secara *online* atau maya tanpa adanya melakukan interaksi secara langsung, maka dari itu penelitian ini ingin mengetahui bahwasanya individu dalam pengungkapan diri *Self Disclosure* dalam penggunaan aplikasi kencan *online* penelitian hanya memfokuskan pada media sosial dan cara berinteraksi, serta bagaimana individu dalam menggunakan media sosial aplikasi biro jodoh "Badoo" sehingga individu tersebut lebih bisa percaya diri untuk melakukan segala kegiatan interaksi di dunia *virtual* (maya) dibandingkan didunia nyata. Berdasarkan dari latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian ***SELF DISCLOSURE* REMAJA DALAM PENGGUNA MEDIA SOSIAL APLIKASI BIRO JODOH "BADOO" (*Etnografi Virtual* Pada Aplikasi Biro Jodoh "Badoo")** permasalahan pada penelitian ini adalah masih

banyaknya individu yang tidak memiliki rasa percaya diri terhadap dirinya untuk berinteraksi dengan lawan jenisnya secara langsung, sehingga menggunakan alternatif media sosial untuk melakukan pegungkapan dirinya dengan berinteraksi dengan lawan bicarnya tanpa harus bertemu secara langsung tetapi dengan menggnakan media sebagai media pembantunya. Peneliti melihat bahwa komunikasi di era *digital* ini sudah tidak lazim lagi karena tata cara dalam berkomunikasi saat ini berbeda dengan era dahulu yang dimana dalam melakukan komunikasi haruslah bertemu langsung secara tatap muka (*face to face).* Sedangkan pada era *digital* tata cara dalam melakukan komunikasi, saat ini menggunakan prantara *internet* dan media dalam melakukan interaksi, secara *online* atau *virtual* tanpa harus bertemu secara langsung.

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
YAYASAN ABDI KARYA

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengungkapan diri *self disclosure* remaja dalam pengguna media sosial melalui aplikasi "Badoo" ?
2. Bagaimana proses komunikasi *synhronous* dan *asynchronous* remaja dalam media sosial aplikasi "Badoo" ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengungkapan diri *self disclosure* remaja dalam pengguna media sosial melalui aplikasi "Badoo".
2. Untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi *synhronous* dan *asynchronous* remaja untuk mengungkapkan dirinya melalui media sosial aplikasi "Badoo".

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan wawasan bagi semua lapisan masyarakat khususnya dalam ilmu komunikasi.

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
YAYASAN ABDI KARYA

2. Secara praktis

   Bagi penulis, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan, terutama yang berkaitan dengan topik penelitian. Kemudian selanjutnya, Penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia.

3. Bagi pembaca penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian guna untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta sebagai acuan referensi untuk penelitian generasi selanjutnya.

4. Untuk remaja yang memiliki kepribadian seperti dapat terbantu dengan adanya hasil – hasil dari penelitian agar remaja yang memiliki hal seperti ini dapat terbantu setelah membaca dari hasil penelitian ini.

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
YAYASAN ABDI KARYA