

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Penelitian ini di latar belakang oleh perkembangan teknologi digital yang begitu cepat di seluruh dunia dalam waktu beberapa tahun belakangan yang mengubah cara seseorang mencari jodoh sehingga banyak nya bermunculan aplikasi dan biro jodoh serta perubahan dalam melakukan komunikasi.

Menurut Everett M. Rogers (dalam Abrar, 2003: 17-18) mendefinisikan perkembangan media komunikasi ke dalam empat era atau masa, yaitu : Pertama yang dimana era komunikasi tulisan, era komunikasi cetak, era telekomunikasi. Yang dimana di zaman sekarang kita sudah sampai pada masa era telekomunikasi yang dimana berimplikasi pada pengertian komunikasi dengan jarak yang berjauhan (*communication at a long distance*).

New media atau media baru merupakan suatu media yang dimana menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara private maupun publik (Mondry, 2008: 13). Kemunculan media baru ini secara tidak langsung menimbulkan dampak yang besar terhadap kehidupan dan kebiasaan manusia, khusus nya dalam bidang komunikasi antara satu dengan yang lain nya, dan secara tidak sadar juga media baru sudah mengubah pola kehidupan dalam masyarakat. Internet adalah salah satu

bentuk media baru (new media) yang dimana internet merupakan suatu alat informasi paling penting untuk di kembangkan kedepan nya. Internet memiliki kemampuan untuk mengkode, menyimpan, memanipulasi, menerima pesan jarak jauh (Ruben, 2013: 110) dalam skripsi Nurul (2015).

Para pengguna aplikasi *dating online* saat ini menjadi suatu fenomena sosial yang sedang populer di kalangan anak anak muda pengguna aktif media sosial khusus nya di kalangan remaja - remaja menuju dewasa yang sedang mencari teman. Kegiatan pencarian jodoh *online* ini di dukung dengan kemajuan teknologi yang ada, seperti perkembangan internet dan kemajuan teknologi seperti kemajuan penggunaan *gadget*. Kegiatan *online dating* atau kencan *online* berbeda dengan kencan pada umum nya karena hubungan yang tercipta di dalam *online dating* tergantung pada daya tarik aplikasi yang di tampilkan seseorang dan gaya komunikasi penggemarnya. Aktifitas *online dating* penggemar atau peminat setelah kemunculan dan cara kerja yang membuat pengguna bertemu dengan banyak orang baru dan menjalin banyak hubungan pertemanan. Hal tersebut membuat situs dan aplikasi *dating online* ini menjadi wabah bagi orang orang yang ingin mencari teman atau pacar melalui sosial media.

Pengguna *online dating* bisa meng ekspresikan diri mereka sebebas bebas nya sesuai dengan apa yang ingin mereka tampilkan. Foto foto yang mereka tampilkan tentu saja di pasang yang se menarik mungkin karena para pengguna aplikasi *dating* ini dapat menyembunyikan sisi negatif dan menunjukkan sisi positif diri mereka tentu nya untuk mendapatkan pasangan.

Kepopuleran pengguna *online dating* ini akhirnya di manfaatkan oleh banyak pihak, dengan motivasi pengguna aplikasi *dating* ini dengan maksud tujuannya masing masing. Tidak hanya menemukan pasangan, para pengguna aplikasi ini juga biasanya mencari *partner* kerja, teman cerita, atau sebagainya.

Tentu banyak kesan negatif tertuju pada penggunaan aplikasi *dating* ini membawa sebagian orang berfikir bahwa kencan *online* ini tidak layak dalam hal mencari pasangan, karena sebagian orang berfikir bahwa pengguna *online dating* hanya untuk mereka mereka yang tidak laku atau mereka yang tidak bisa mengeskpresikan diri mereka di dunia nyata.

Fenomena *online dating* atau kencan *online* yang di lakukan melalui aplikasi pencarian jodoh ini membuat penelliti ingin mengetahui komunikasi yang terjadi di dalamnya melalui karakteristik *hypersonal* sehingga terbentuknya sebuah hubungan yang romantis berdasarkan pada tujuan penggunaan aplikasi ini. Menurut pengertian J.B. Walther dalam Ibrahim & Akhmad (2014:2) mengungkapkan komunikasi yang menunjukkan aktivitas komunikasi dengan perantaraan komputer yang di anggap lebih memikat dan menarik perhatian dari pada komunikasi langsung di sebut komunikasi *hypersonal*.

Di dalam suatu era pencarian pasangan kencan dalam kondisi saat ini sangat di permudah dengan adanya aplikasi – aplikasi kencan online. Aplikasi kencan online ini merupakan aplikasi yang pada mulanya di

munculkan oleh Sean Read, Justin Martin dan Jonathan Badin di West Hollywood, California (Putri,015:02)

Hal yang menarik di sini adalah penggunaan aplikasi *online dating* ini untuk membangun hubungan di katakan lebih memikat sementara di dalam nya terdapat batasan tertentu seperti tidak ada nya isyarat non verbal dan tidak ada nya Batasan waktu untuk memberikan respon seperti yang terjadi dalam komunikasi secara langsung (face to face). J.B. Walther melanjutkan bahwasannya di dala komunikasi *hypersonal*, individu menemukan bahwa mereka merasa lebih baik dalam meng ekspresikan diri mereka di bandingkan Ketika mereka melakukan interaksi secara langsung di dalam tempat yang sama.

Dating merupakan Bahasa Inggris yang di mana memiliki arti kencan, atau tahap hubungan romantis seseorang, atau yang biasa di sebut di kalangan remaja adalah pacaran. Sedangkan *online* memiliki arti terhubung, jaringan. Jadi *dating online* merupakan suatu hubungan romantis atau kencan yang di jalani dengan menggunakan suatu jaringan yaitu internet sebagai modal utama nya, dan *dating online* ini di lakukan dengan tujuan mencari pencarian pasangan melalui media sosial ajang pencarian jodoh secara *online*. *Dating online* semakin banyak di lakukan di karenakan dengan ada nya media sosial sebagai jembatan pencarian jodoh para remaja, di percayai dengan kemajuan zaman saat ini lebih mudah untuk mendapatkan jodoh melalui media sosial di bandingkan secara langsung.

Cibubur merupakan salah satu kawasan jalan alternative yang di bagi menjadi empat kawasan, yaitu Kota Bekasi, Kota Depok, Kota Jakarta Timur, Kabuten Bogor. Penelitian yang di lakukan di dilaksanakan di Cibubur Kota Bekasi. Cibubur ini merupakan suatu jalan alternatif yang menghubungkan langsung dengan keempat daerah tersebut. *Girls on fire* biasa melakukan kegiatan perkumpulan di sekitaran daerah Mall Ciputra dan daerah Citra Grand Cibubur. Kegiatan yang biasa di lakukan sangat beragam, apabila bulan puasa *group* ini juga aktif setiap jumat untuk membagikan takjil ke pengendara jalan di kawasan Cibubur ini, dan dengan rutin setiap satu minggu sebelum lebaran membagikan santunan untuk anak yatim.

Girls on fire merupakan sebuah group yang di dirikan pada tahun 2018 dengan anggota 20 anggota, yang dimana *group* ini merupakan sebagian besar berasal dari golongan mahasiswa atau remaja menuju dewasa yang ber domisili di kawasan Cibubur. *Group* ini di bentuk dengan di awali remaja remaja yang ber cengkrama di dalam suatu media sosial atau *group chatting* line, sampai akhir nya mereka memutuskan untuk bertemu yang ber domisili sama.

Girls on fire memiliki kesamaan dalam segala hal, termasuk dalam misi pencarian jodoh, dalam *group* ini mereka mempercayai bahwasan nya pencarian jodoh melalui media sosial sangat lah lebih mudah dan memiliki kepuasan nya tersendiri. Mereka berpendapat bahwasan nya sudah tidak ada harapan harapan besar yang akan mereka dapatkan apabila melakukan atau mencari jodoh secara langsung, hal ini di karenakan

anggota dalam *group* ini memiliki trauma trauma yang banyak dalam hidupnya dalam masalah percintaan mereka masing masing.

Para anggota dalam *group* ini ter khusus nya narasumber narasumber yang terlibat dalam penelitian ini yang di temui melakukan aplikasi *dating online* ini melalui aplikasi Tinder, Badoo, Bumble, Salam, Taaruf *Online*, Mi Chat, dalam hal ini mereka menggap bahwa aplikasi - aplikasi tersebut lebih menjanjikan untuk mendapatkan pasangan dan lebih banyak juga yang menggunakan aplikasi - aplikasi tersebut. Aplikasi - aplikasi tersebut sebenarnya memiliki fitur - fitur yang sama, hanya beberapa fitur yang membedakannya saja, dan masih banyak sekali aplikasi - aplikasi yang dapat mempertemukan pasangan melalui media sosial akan tetapi, narasumber para anggota *Girls On Fire* memiliki kecenderungan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang penelitian, permasalahan dari penelitian ini adalah, banyaknya dampak-dampak yang di hasilkan di dalam media sosial ini, pada narasumber – narasumber yang di temui dan menurut penelitian lapangan, remaja berusia 22 – 25 tahun tidak jarang menggunakan situs aplikasi dating ini dengan tujuan buruk, dengan kata lain, pergaulan dan *sex* bebas sudah tidak jarang di temui di kalangan sekarang. Dan sudah tidak asing dengan memperjual belikan diri sendiri dengan kemauan sendiri, *sex* bebas yang semakin tersebar dimana mana dan tidak takut dengan dampak yang akan di hasilkan seperti menular penyakit

sexual, pergaulan bebas seperti narkoba dan minum – minum yang terlarang sudah bukan menjadi suatu hal yang aneh di kalangan remaja saat ini.

Kondisi yang semakin menimbulkan persepsi – persepsi negatif ini juga mendapatkan tanggapan dari berbagai remaja khususnya anggota group *Girls On Fire*, menurut pandangan beberapa remaja di dalam anggota ini sebagian menerima dan menjalankannya tanpa perduli dengan dampak yang didapatkan nya, akan tetapi sebagian anggota berpendapat tidak setuju dengan pergaulan – pergaulan yang mengarah ke dalam suatu jerumus dirinya sendiri dan lebih menguatkan keimanan di dalam dirinya.

1.1.Rumusan Masalah

1. Bagaimana dampak yang di hasilkan oleh penggunaan aplikasi *dating online* tersebut ?
2. Bagaimana langkah yang tepat untuk penanggulangan hal hal yang tidak di inginkan dalam penggunaan aplikasi *dating online* tersebut ?

1.2.Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui kemajuan teknologi yang semakin maju menjadikan banyak nya media sosial yang memudahkan segala keperluan termasuk mencari pasangan melalui media sosial atau mencari teman melalui media sosial, mencari jodoh serta teman bukan lagi hal yang sulit di lakukan, karena dalam rangka pencarian jodoh di zaman sekarang hanya perlu memasang atau *install* aplikasi - aplikasi yang sudah tersedia di *gadget* atau *smartphone* masing masing.

Sesuai permasalahan penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui apa saja yang harus kita hindari apabila kita bermain *dating online*.
- b. Untuk menjelaskan bagaimana dampak – dampak yang di alami dalam menggunakan aplikasi *dating online*

1.3. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, di antara nya sebagai berikut :

1.3.1. Kegunaan secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan dan keilmuan dalam kajian studi ilmu Sosiologi, khusus nya pada bidang *dating online* melalui media sosial.
- b. Untuk mencoba menjelaskan kemajuan teknologi dan kemajuan zaman yang menjadikan perubahan sosial dan interaksi sosial di berbagai bidang.

1.3.2. Kegunaan secara Praktis

- a. Hasil penelitian ini di harapkan mampu memberikan masukan yang berarti khusus nya dalam penggunaan media sosial dan pencarian jodoh di dunia maya.
- b. Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi masukan untuk para pemuda remaja dalam menggunakan media sosial di zaman sekarang.

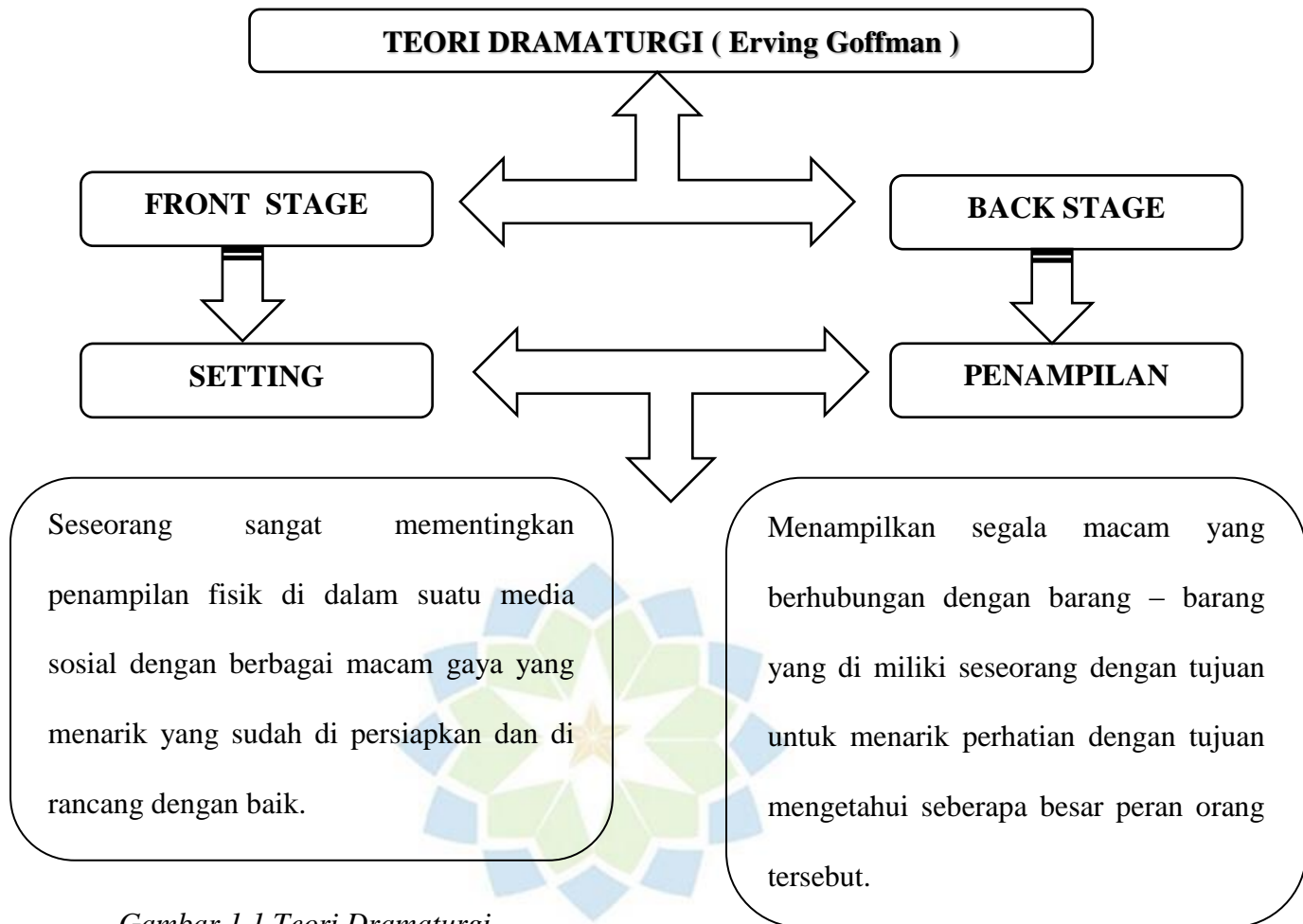
1.4. Kerangka Pemikiran

Manusia sebagai makhluk sosial, pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori dramaturgi yang di kemukakan oleh salah satu ahli sosiolog yaitu Erving Goffman mengenai teori dramaturgi. Teori dramaturgi yang di kemukakan oleh Erving Goffman ini menganalisis suatu interaksi sosial yang dimana Erving Goffman menganggap suatu interaksi sosial yang di buat merupakan suatu pertunjukan teatrikal. Kehidupan normal di bandingkan dengan suatu penampilan di atas panggung karena setiap manusia di dunia ini memainkan peran masing masing di atas panggung nya.

Hal ini sama dengan seseorang yang menampilkan segala sesuatu nya di sosial media dan menampilkan segala sesuatu yang menarik dan tampil bagus dan sebaik mungkin sehingga orang lain memberikan perhatian atau mendapat ketertarikan dengan orang lain. Keterkaitan teori dengan penelitian ini adalah, dimana Erving Goffman menjelaskan bahwasannya manusia di muka bumi ini merupakan sebuah panggung sandiwara yang selalu menampilkan hal hal baik di depan umum dan menutupi semua hal - hal buruk di belakang dan hal ini di sebut juga dengan aksi pertunjukan yang memiliki tujuan untuk membuat khalayak percaya terhadap apa yang di tampilkan. Di saat ber interaksi seseornag ingin menampilkan sesuatu perasaan diri yang harus di terima oleh orang lain, akan tetapi dalam proses sosial ini banyak juga hal hal yang menghambat proses tersebut, maka dari itu teori dramaturgis ini merupakan suatu teori yang mempelajari proses dari perilaku dan bukan hasil dari perilaku.

Sebagai makhluk sosial, manusia memiliki rasa saling membutuhkan antara satu dengan yang lain nya. maka dari itu, sesama manusia tentu nya tidak pernah terlepas dari proses proses sosial atau dapat juga di sebut dengan interaksi sosial. Pola interaksi yang terjalin bukan hanya di antara individu dengan individu lainnya, melainkan individu dengan kelompok masyarakat dan begitu juga sebaliknya.

Di zaman dahulu sebelum ada nya perkembangan zaman dan media sosial yang sangat cepat, apabila seseorang ingin berkenalan satu sama lain, harus melalui tatap muka dengan seseorang tersebut, tetapi di zaman sekarang melalui media sosial dengan mudah nya memulai interaksi sosial, termasuk pencarian jodoh melalui media sosial pun mudah di lakukan. Melalui aplikasi - aplikasi pencarian jodoh seperti (Tinder, Michat, Bumble, Badoo, Salam, Taaruf *Online*) dan lain sebagainya dengan mudah menemukan lawan bicara nya secara *random* atau acak. *Dating Online* disini akan memilhkan kita orang orang yang besaar kemungkinan akan kita pilih untuk ber interaksi. Adanya kencan *online* ini menyediakan fasilitas di dalam nya, yang dimana kita bisa memilih siapa yang akan kita ajak interaksi berdasarkan *system swipe left* atau *swipe right* yang dimana ketika kita menyukai foto dari seseorang tersebut, kita akan memilih pilihan *swipe right*, dan begitupun sebaliknya, hanya menunggu nanti nya akan di *love* balik atau tidak.



Gambar 1 1 Teori Dramaturgi