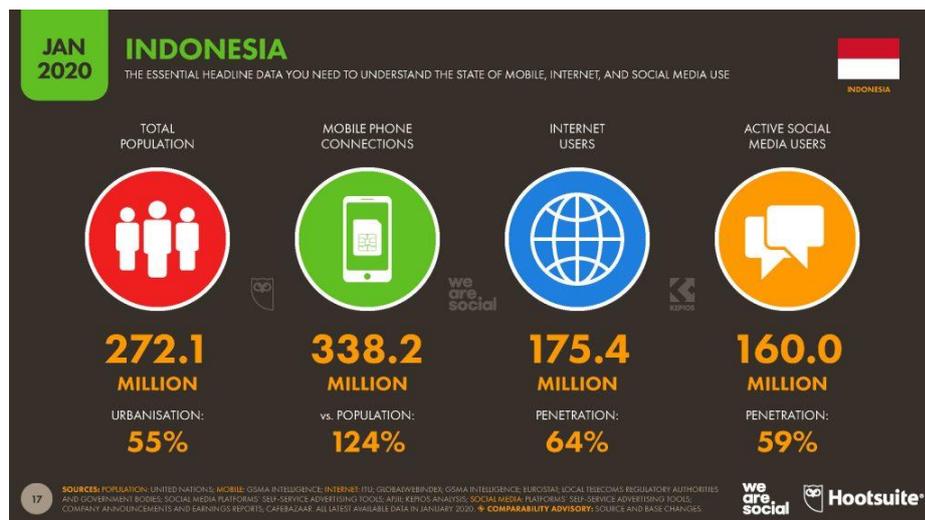


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Khalayak sering menggunakan internet untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan kerabat mereka di era teknologi yang sudah jauh lebih maju ini karena adanya internet. Bahkan dalam waktu yang sangat singkat, kita dapat bertukar dan menerima informasi. Internet adalah teknologi pembantu komunikasi modern yang paling disukai oleh masyarakat (Desa Waetele dkk., 2022). Media yang menggunakan teknologi internet memungkinkan komunikasi yang lebih cepat dan efisien.

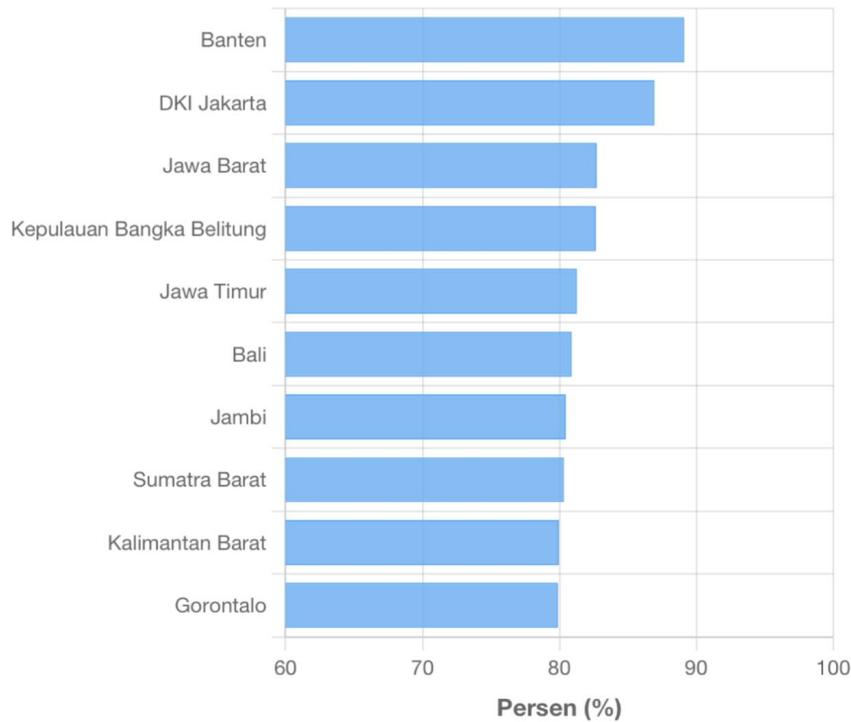


Gambar 1.1 Data Pengguna Internet di Indonesia

(Sumber: We Are Social, 2020)

Pada *website* berita Hootsuite (Riyanto, 2020) mengemukakan data baru yang mana dinyatakan bahwa Indonesia mempunyai 175,4 juta pengguna internet yang dimana terdapat 160 juta pengguna diantaranya adalah pengguna yang aktif dalam menggunakan media sosial. Internet pun menjadi salah satu faktor pendorong berkembangnya teknologi di Indonesia, salah satu dari dampaknya yakni adalah perkembangan media. Tak lupa, kemunculan internet ini pun juga didukung dengan hadinya istilah baru, antara lain yakni bisa disebut *new media* atau media baru. *New media* adalah media yang basisnya menggunakan internet untuk diakses melalui gawai

yang kita gunakan, seperti komputer, atau smartphone. Carrey dalam McQuail (2011) memaparkan bahwa perbedaan antara new media dengan media yang lama ialah dengan hadirnya saling keterhubungan, yang mana seorang individu yang terlibat bisa menjadi seorang komunikator dan berkomunikasi (Pratyaksa, 2019).



Gambar 1.2 Provinsi dengan Tingkat Penetrasi Tertinggi di Indonesia Tahun 2023

(Sumber: APJII)

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengenai survei penetrasi internet di Indonesia, diketahui bahwa tingkat penetrasi internet di negara ini capai angka 78,19% dalam periode waktu 2022 hingga awal 2023. Dari persentase tersebut menandakan bahwa 215 juta dari 275 juta penduduk Indonesia telah terkoneksi dengan Internet. Jumlah ini mengalami kenaikan 1,17% dibandingkan tahun sebelumnya yang hanya berada di angka 210 juta penduduk yang menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari. APJII menggandeng SRA Consulting untuk melakukan survei ini dengan menyertakan 8.510 responden yang berada di 38 provinsi di Indonesia yang dilaksanakan dalam rentang 10-27 Januari 2023. Survei ini menggunakan margin error sebesar 1,14% dengan tingkat kepercayaan 95%.

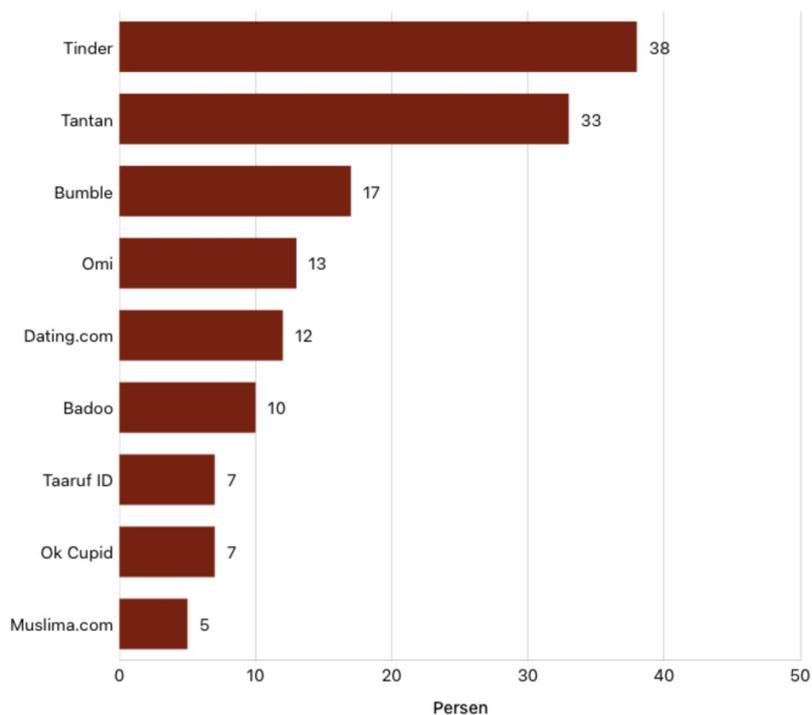
hasil survei APJII, salah satu topik yang diteliti adalah tingkat penetrasi internet di setiap provinsi di Indonesia. Berdasarkan hasil survey, Banten adalah provinsi dengan penetrasi internet tertinggi, disusul DKI Jakarta dengan penetrasi kedua, dan Jawa Barat dengan penetrasi ketiga.



Gambar 1.3 Logo Bumble

(Sumber: 1000 Logos)

Di era yang sudah modern ini, mencari teman kencan ataupun jodoh sudah tidak sesulit atau serumit seperti ketika zaman dahulu. Hadirnya sebuah aplikasi kencan online ini dapat menjadi salah satu pilihan yang menarik bagi masyarakat Indonesia dalam jumlah yang luas. Terutama dalam kisaran umur 20 tahunan. Dari data yang ada, (Rizaty, 2022) memaparkan bahwa setidaknya kurun waktu di tahun-tahun berikutnya yang akan datang. *Bumble* adalah aplikasi kencan yang dipromosikan sebagai 100% feminis, dan tujuan utamanya adalah untuk mengubah cara orang melihat aplikasi kencan (Haryadi & Simangunsong, 2022). Menurut Whitney Wolf Herd, pendiri *Bumble*, tujuan mereka adalah membuat aplikasi kencan yang aman dan aman untuk wanita. *Bumble* pertama kali dirilis pada Desember 2014, dan sama seperti *Tinder*, yang merupakan salah satu aplikasi kencan populer saat ini. Whitney keluar dari *Tinder* pada tahun 2014 karena mengalami pelecehan seksual dan diskriminasi gender (Fadilla et al., 2023). Pengalamannya di *Tinder* juga berkontribusi pada pembentukan *Bumble*. Dalam bahasa Inggris, istilah "*Bumble*" sering dikaitkan dengan suara dengung yang dihasilkan oleh lebah. Ratu lebah, yang digambarkan sebagai perempuan yang memiliki kuasa, memimpin koloni lebah sesuai dengan yang dipaparkan oleh Wolfe, dalam Zarinsky (Fadilla et al., 2023).



Gambar 1.4 Aplikasi Kencan Online Terpopuler di Indonesia Menurut Populix (Januari 2024)

Sumber: Katadata.co.id

Dari sekitar seribu orang Indonesia yang disurvei Populix, 63% di antaranya mengaku menggunakan aplikasi kencan *online* pada awal 2024. Di kelompok pengguna aplikasi kencan tersebut, mayoritasnya menggunakan Tinder dengan proporsi 38%. Di urutan berikutnya ada Tantan yang digunakan oleh 33% responden, diikuti Bumble 17%. Kemudian Omi, Dating.com, Badoo, hingga OK Cupid masing-masing digunakan oleh kurang dari 15% responden. Ada pula aplikasi kencan *online* islami, yakni Taaruf ID dan Muslima.com yang digunakan oleh 7% dan 5% responden. Survei ini digelar pada 15-22 Januari 2024 terhadap 1.165 responden di Indonesia dengan proporsi 52% perempuan dan 48% laki-laki, yang kemudian dikerucutkan kepada 732 responden pengguna aplikasi kencan *online*. Mayoritas responden berada di Pulau Jawa (80%), diikuti Pulau Sumatra (13%), dan pulau-pulau lainnya (8%). Responden didominasi oleh kelompok usia 17-25 tahun (44%) dan usia 26-35 tahun (38%).

Adapun keunikan yang diberikan oleh aplikasi Bumble sendiri yakni Bumble mempunyai sistem yang berbeda dibandingkan aplikasi kencan online lainnya.

Bumble dinilai lebih proaktif kepada wanita, karena dalam aplikasi tersebut, pihak wanita lah yang memiliki hak pertama untuk membuka percakapan atau memulai perkenalan ketika terjadi match (Nanda Navitra et al., n.d.). Kemajuan teknologi di dunia kencan membuat perubahan sosial di masyarakat. Masyarakat memiliki cara pandang yang berbeda dalam melakukan pembentukan sebuah hubungan melalui aplikasi kencan online dengan di dunia nyata. Aplikasi kencan online-pun dapat meminimalisir efek penolakan tatap muka, dimana seseorang tidak berhasil dengan satu, namun ada beberapa orang lagi yang dapat diajak berkenalan (Puspitasari & Aprilia, 2022).

Era globalisasi dan pengaruh budaya luar banyak mengubah serta mempengaruhi gaya hidup para remaja saat ini, budaya barat banyak sekali ditiru seperti cara berpakaian, cara menjalin hubungan antara lawan jenis. (Desmardi et al., 2024) Media sosial memiliki peran besar dalam mempengaruhi remaja karena arus informasi yang tak terbatas, yang memungkinkan setiap orang mengakses informasi dari berbagai negara, sehingga informasi tentang budaya asing mudah masuk. Salah satu yang sekarang banyak diikuti oleh para remaja adalah fenomena *Casual Relationship*.

Casual Relationship adalah sebuah hubungan yang di mana terjadinya bentuk hubungan antara lawan jenis tetapi tidak ada komitmen secara formal. Keduanya sama-sama hanya menghabiskan waktu bersama, tetapi tidak memiliki harapan bersama di masa depan (Ardianti, 2023). *Casual relationship* mencakup menjalin sebuah hubungan dengan orang lain atau berkencan satu sama lain tanpa memiliki nama atau status yang resmi untuk hubungan tersebut. Sementara *relationship* umumnya adalah ketika seseorang sudah terikat kepada satu orang saja dan sudah berkomitmen untuk menjalin ikatan yang lebih kuat dengan pasangannya (Desmardi et al., 2024).

Dikutip dari penelitian terdahulu milik (Fitrianingrum et al., n.d.) diungkapkan bahwa sebanyak 286 mahasiswa dan mahasiswi yang tersebar di beberapa wilayah di Indonesia, antara lain yaitu Bandar Lampung, Bandung, Banjarmasin, Batam, Bekasi, Blora, Bogor, Cilegon, Cimahi, Depok, Gresik, Jakarta, Sumedang, Karawang, Klaten, Kupang, Magelang, Majalengka, Makassar, Malang, Medan, Padang, Palembang, Pontianak, Purwokerto, Semarang, Solo, Subang,

Sukabumi, Surabaya, Tangerang Selatan, Tulungagung, dan Yogyakarta, memberikan hasil bawa sebanyak 148 mahasiswa dan 113 mahasiswi pernah menjalani hubungan *friends with benefits*, serta 101 mahasiswa dan 41 mahasiswi pernah menjalani hubungan *one night stand*, yang dimana kedua hal tersebut termasuk ke dalam *casual relationship*. Adapun fenomena *casual relationship* ini sudah menjadi hal yang diketahui serta lumrah oleh para mahasiswa.

Terdapat penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini, salah satunya yaitu berjudul “Motif Perempuan Menggunakan Aplikasi Bumble” oleh (Nanda Navitra et al., n.d.). Adapun metode dari penelitian tersebut yang digunakan merupakan metode pendekatan fenomenologi Alfred Schutz. Berbeda dengan peneliti yang menggunakan fenomenologi Alfred Schutz sebagai teori fenomenologi untuk dijadikan menjadi salah satu acuan teori dalam penelitian ini. Lalu ada jurnal dari (S. E. Putri & Febriana, 2023) yang meneliti mengenai “Wawasan tentang Dinamika Kencan Digital Modern Pengguna Bumble Diluncurkan di Media Baru.” Yang dimana mereka membahas seputar teknologi informasi serta komunikasi digital yang peneliti juga gunakan namun peneliti menggunakan pemahaman komunikasi digital. Lalu juga ada jurnal yang diteliti oleh (Fitrianingrum et al., n.d.) yang berjudul “Fenomena Pencarian Partner Casual Sex Relationships Menggunakan Aplikasi Kencan Daring Tinder di Masa Pandemi COVID-19” Adapun penelitian tersebut membahas Tinder secara mendalam mengenai fenomena *casual sex relationships*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah objek yang diteliti, serta fenomena yang dibahas merupakan *casual sex relationship*, berbeda dengan peneliti yang membahas fenomena *casual relationship*. Berdasarkan data serta riset gap yang dijelaskan mengenai penggunaan aplikasi Bumble dan fenomena *casual relationship* pada mahasiswa, hal ini menarik untuk diteliti lebih mendalam karena belum terdeteksi bagaimana motif terjadinya fenomena hubungan *casual relationship* dengan perantara atau dalam aplikasi Bumble yang terjadi pada kalangan mahasiswa yang telah berusia dewasa. Dengan begitu, dari hasil data-data tersebutlah yang membuat penelitian ini berbeda dari penelitian lainnya

Penelitian terkait motif penggunaan aplikasi Bumble ini bertujuan untuk mengetahui motif atau sebuah dorongan apa yang membuat seorang mahasiswa memilih menggunakan aplikasi Bumble dalam fenomena *casual relationship*. Dengan mengetahui bagaimana motif penggunaan aplikasi kencan *online* Bumble

ini, akan menghasilkan pemahaman yang lebih baik mengenai motif penggunaan aplikasi kencan *online* Bumble dalam fenomena *casual relationship* pada mahasiswa. Adapun hal tersebut sekiranya dapat dijadikan wawasan dari sudut pandang yang berbeda dalam penelitian karena peneliti mengkaji pengalaman secara mendalam, dan menggunakan objek yang berbeda dari penelitian terdahulu. Penelitian ini akan menggunakan teori fenomenologi Alferd Schutz yang terdiri dari *Because of Motive* dan *In Order to Motive* (Schutz et al., 1967). Peneliti memilih untuk menggunakan teori ini karena pembahasan yang terdapat didalam teori ini sekiranya diharapkan mampu untuk memberikan penjelasan yang mendalam mengenai motif penggunaan aplikasi kencan *online* Bumble.

Penelitian ini akan dilakukan kepada pengguna aplikasi kencan *online* Bumble yang merupakan mahasiswa dalam fenomena *casual relationship*. Peneliti memilih mahasiswa dikarenakan berdasarkan data yang memaparkan bahwa fenomena *casual relationship* ini ramai digandrungi oleh mahasiswa. Lalu alasan peneliti memilih aplikasi Bumble sebagai objek penelitian dikarenakan sesuai data yang tertera sebelumnya, Bumble merupakan salah satu *dating apps* yang aktif di Indonesia serta memiliki keunikannya sendiri yang membuat peneliti tertarik untuk menjadikan Bumble sebagai objek penelitian, didukung juga dengan beberapa penelitian terdahulu yang masih sedikit membahas aplikasi Bumble dalam fenomena *casual relationship*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maraknya fenomena *casual relationship* terhadap mahasiswa dan tingginya penggunaan Bumble di Indonesia membuat penelitian motif penggunaan aplikasi Bumble ini menjadi menarik untuk diteliti. Penelitian ini akan menggali dan mengkaji pengalaman dengan teori dan pemahaman yang sudah dipaparkan sebelumnya dengan guna agar peneliti dapat mengetahui bagaimana komunikasi digital mempengaruhi seorang individu dalam berkomunikasi menggunakan aplikasi Bumble dan mengkaji motif dari penggunaan aplikasi Bumble dalam fenomena *casual relationship* pada mahasiswa. Dengan teori dan pemahaman tersebut, peneliti akan melakukan penelitian atau wawancara mendalam terhadap para informan, sehingga data yang didapatkan dapat lebih akurat karena bukan hanya dilihat dari satu sudut pandang saja. Demikian, dengan hal tersebut peneliti memutuskan untuk mengambil judul

“Motif Penggunaan Aplikasi Bumble (Fenomena *Casual Relationship* Pada Mahasiswa)”.

1.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana motif dari penggunaan aplikasi “*Bumble*” dalam fenomena *casual relationship* pada mahasiswa.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana motif penggunaan dari aplikasi “*Bumble*” dalam fenomena *casual relationship* pada mahasiswa?

1.4 Manfaat Penelitian

a. Secara teoritis, penelitian ini sangat bermanfaat dalam:

- 1.) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang baru terhadap pembaca, yang dimana diharapkan para pembaca adalah individu yang sudah cukup dewasa untuk menggunakan aplikasi “*Bumble*”.
- 2.) Adapun diharapkan hasil dari penelitian ini bisa memberikan informasi baru atau lebih untuk diterapkan atau dijadikan sebagai suatu acuan dalam menggunakan aplikasi Bumble dalam fenomena *casual relationship*..

b. Secara praktis, penelitian ini dapat berguna bagi:

- 1.) Diharapkan penelitian ini untuk bisa memberikan sumbangan pemikiran dan pengetahuan mengenai bagaimana cara berkomunikasi baik hal itu dalam mencari teman kencan secara *online* ataupun dalam fenomena *casual relationship*.
- 2.) Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi para pengguna aplikasi kencan *online*.
- 3.) Untuk manfaat praktis dalam penelitian ini juga diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan masukan terhadap bahan kajian selanjutnya serta acuan dalam motif penggunaan dari aplikasi “*Bumble*”.

1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian

NO	JENIS KEGIATAN	BULAN											
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	
1	Penelitian Pendahuluan												
2	Seminar Judul												
3	Penyusunan Proposal												
4	Seminar Proposal												
5	Pengumpulan Data												
6	Pengolahan dan Analisis Data												
7	Ujian Skripsi												

Tabel 1.1 Waktu dan Lokasi Penelitian