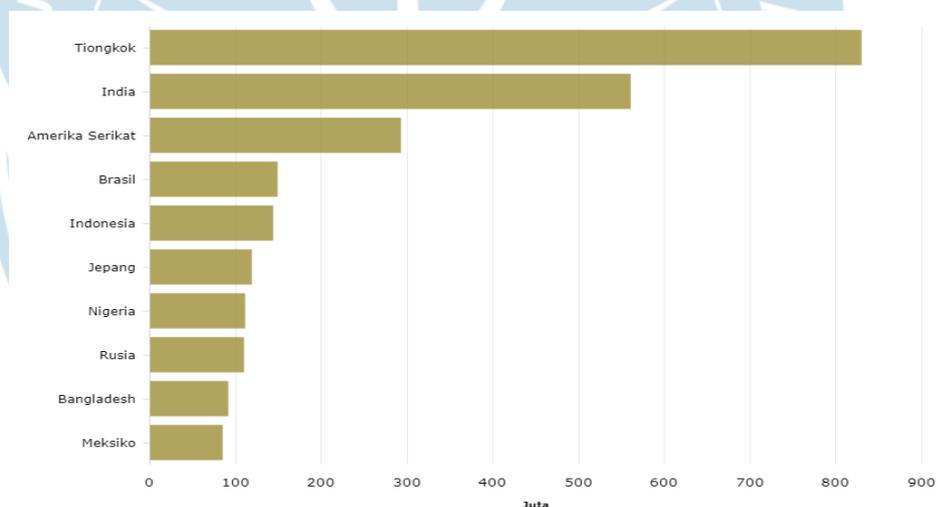


BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman sekarang yang semakin maju menghasilkan penemuan teknologi yang mempermudah manusia dalam berkomunikasi seperti melalui telepon genggam dan internet. Perkembangan komunikasi yang pesat menjadikan teknologi internet sebagai media distribusi informasi yang sangat cepat seolah tanpa jarak pemisah bagi masing-masing individu. Data *Statista Research Department* (2019) menunjukkan bahwa adanya perkembangan populasi pengguna internet di negara Indonesia dan data menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia menduduki peringkat ke lima di dunia dengan jumlah sebanyak 143,26 juta per-Maret 2019.



Gambar 1.1 Pengguna Internet Terbesar di Dunia Pada Maret 2019

Sumber : Statista, Maret 2019

Mengacu pada pengguna internet yang semakin meningkat membuat banyak *platform-platform* media di internet bermunculan dan menjadi wadah komunikasi. Pola komunikasi yang digunakan dalam media di internet mengacu pada pendapat Susan Herring (1996:4) yang mengatakan komunikasi yang mengambil tempat diantara manusia melalui instrumen komputer atau internet merupakan *Computer Mediated Communication* (CMC). Seperti halnya kemunculan berbagai media sosial yang telah membawa perubahan-

perubahan pada pola atau perilaku komunikasi sehingga, jika dulu proses komunikasi hanya terjadi secara *offline* (tatap muka) namun kini dapat berlangsung secara *online* atau virtual (melalui penggunaan jaringan internet).

Berdasarkan laporan terbaru *WeAreSocial* (2020) terdapat 160 juta pengguna internet aktif di media sosial. Media sosial merupakan sebuah ruang virtual yang memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi dengan pengguna media sosial lainnya dan menggunakannya sebagai sarana berkomunikasi layaknya di dunia nyata seperti saling bertukar dan berbagi pesan, menambah teman hingga membentuk jaringan sosial di dunia virtual. (Nasrullah, 2015).

Maraknya penggunaan sosial media sebagai media komunikasi tersebut membuat orang-orang mengandalkan berbagai aplikasi menjadi media jual-beli *online*, pesan-makan secara *online* dan mencari pasangan atau jodoh melalui *online*. Munculnya aplikasi pencarian jodoh tersebut merubah perilaku pencarian pasangan yang dulu harus melakukan komunikasi dengan bertatap muka secara langsung menjadi serba virtual. Berkaitan dengan hal ini, dilansir dari *CNN* menyebutkan dalam sebuah laporan di tahun 2015, berdasarkan survei terhadap 400 responden berusia 18-53 tahun tergambar, orang Indonesia tergolong aktif berkenalan secara online. Selanjutnya, menurut perusahaan analisis dan data seluler *App Annie*, orang Indonesia menghabiskan total USD5,8 juta (Rp80 miliar) untuk aplikasi kencan selama 2019.

Salah satu situs aplikasi pencarian jodoh lewat *online* adalah *Tinder*. Berdasarkan laporan dari *Transkepri.com* (2020) menyebutkan bahwa melalui perhitungan dari kombinasi antara pengguna *iOS* dan *Google Play*, berdasarkan dari jumlah pembelian yang dilakukan oleh konsumen bahwa *Tinder* menduduki posisi pertama di Indonesia dari seluruh aplikasi kencan lainnya. Hal ini membuat *Tinder* menjadi salah satu aplikasi kencan *online* favorit yang paling banyak diminati oleh para penggunanya hingga kini.

Para pengguna *Tinder* akan *match* dan *chat* dengan orang-orang yang sesuai dengan kriteria dari penggunaannya atau keinginan pengguna berdasarkan *symbol* hati atau pun silang. Melalui *symbol* itu terdapat keunikan yang terpisah dari media sosial ini. Kedua *symbol* itu merupakan hal yang

penting karena para pengguna akun *Tinder* bisa memilih iya atau tidak hanya didasarkan pada penekanan *symbol* tersebut. Kedua *symbol* tersebut merupakan kunci utama apakah para pengguna bisa berkomunikasi dengan orang yang dipilihnya atau tidak semuanya bergantung pada penggunaan *symbol* tersebut. Selain itu kita bisa memilih jarak lawan bicara yang diharapkan. Hal itu artinya para pengguna bisa mengelola berapa jarak yang kita inginkan untuk menemukan lawan bicara yang diinginkan. Bisa dimulai dari radius 1 km hingga ratusan kilometer, sesuai dengan keinginan kita.

Berbagai macam cerita cinta perjodohan yang terjadi di *Tinder*, kebanyakan mereka menggunakan *Tinder* hanya untuk mendapatkan pasangan *one night stand* dan *Friend With Benefit* (FWB) atau mengajak *hooking up*. Istilah *hooking up* yaitu sebuah kondisi dimana dua orang kewanitaan dengan tujuan hanya main-main dan lebih mendahulukan kepuasan fisik daripada emosional. *Brilio.net* (2018) mengungkapkan bahwa pasangan yang terlibat dalam hubungan tersebut bisa melakukan aktivitas fisik yang intim seperti berciuman, bercumbu, dan bahkan melakukan seks berkali-kali kapanpun yang mereka mau dengan pasangannya tanpa harus ada perasaan cinta yang tulus serta terikat dengan suatu hubungan tertentu.

Namun beberapa orang melalui *Tinder* mendapatkan relasi baru dan bahkan ada yang sampai melanjutkan ke jenjang hubungan yang lebih serius atau menikah. Dilansir dari *tribunnews.com* (2019) menyebutkan bahwa terdapat sepasang kekasih yang viral di media sosial lantaran awalnya berkenalan melalui aplikasi *Tinder* dan keduanya menjalin hubungan hingga menikah. Hal ini menyimpulkan bahwa terdapat penerimaan masyarakat mengenai aplikasi kewanitaan.

Alasan mengapa peneliti melakukan penelitian dengan aplikasi *Tinder* adalah karena terdapat banyak orang-orang yang menggunakan *Tinder* dengan berbagai macam tujuan dan motif popularitas dan keterbatasan informasi pasangan dalam mencari pasangan melalui *tinder* membuat pengguna harus memulai pengungkapan diri dan terbuka untuk mengenal dan menjalin hubungan dengan pasangannya. Hal ini membuat peneliti tertarik dengan

tahapan-tahapan komunikasi pengguna yang menggunakan *Tinder* untuk melakukan komunikasi selama penajakan.

Berbagai penelitian mengenai aplikasi pencarian jodoh *Tinder* yakni Merry Fridha dan Meria Octavianti (2016) menyimpulkan bahwa pria pengguna aplikasi *Tinder* di Jakarta melakukan kencan *online* di aplikasi pencarian jodoh atas dasar mengisi waktu luang, media hiburan, bak membeli barang melalui online shop. Namun, Annisarizki (2018) menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa pengguna *Tinder* menganggap aplikasi *Tinder* adalah solusi untuk mendapatkan jodoh dengan tetap menyeleksi pasangan sesuai kriteria untuk diajak menikah. Gita Sofianita (2019) juga menambahkan mencari pasangan melalui aplikais tinder juga banyak yang melihat dari daya tarik fisik sehingga mereka menilai dan merasakan ketertarikan walaupun mereka belum pernah bertemu sebelumnya

Selanjutnya, kalangan remaja menjadi salah satu tempat objek penelitian, karena mengutip dari laman instagram akun narasi.tv yang diakses pada tanggal 21 September 2020 bahwasanya 90% pengguna aplikasi *Tinder* berusia 18-24 tahun (theguardian.com, 2014). Selain itu, menurut survei terhadap 400 orang responden usia 18 hingga 35 tahun tergambar bahwa orang Indonesia aktif berkenalan *online* (CNN Indonesia, 2015). Berkaitan dengan hal ini, pada umumnya batasan usia remaja menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) adalah 10 sampai 24 tahun dan belum menikah. Berdasarkan data ini, peneliti memutuskan objek penelitian ini terhadap pengguna *Tinder* dengan memiliki rentang usia 18 sampai 24 tahun.

Pola CMC ini dapat memberikan kemudahan bagi seseorang dalam menjalankan aktivitasnya salah satunya dalam hubungan interpersonal yang artinya tahapan-tahapan komunikasi pada media sosial *Tinder* mengacu pada komunikasi antarpribadi (*Interpersonal*) karena pesan yang ada dibuat, diarahkan dan dikonsumsi secara personal (Utari, 2011:52), seperti berbagi aspek-aspek keintiman dari kehidupan pribadi dan menaruh kepercayaan antar pengguna *Tinder* meskipun ada resiko personal (Broder, 1987:182). Dengan demikian, *Tinder* memiliki kaitan erat terhadap komunikasi interpersonal yang

dapat menghubungkan seorang pengguna dengan pengguna lainnya menjadi hubungan antarpribadi seperti hubungan pertemanan ataupun hubungan romantis. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang di ungkapkan oleh Rouli Manalu, dkk (2006: 120) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa dalam komunikasi interpersonal pada *relationship* terdapat keterbukaan, kepastian dan keterkaitan.

Namun, dalam media sosial *Tinder* keterbukaan, kepastian serta keterkaitan pada komunikasi interpersonal yang terjadi antar pengguna seringkali disalahgunakan seperti melakukan penipuan identitas atau *catfishing*. Beberapa orang melakukan *catfishing* hanya untuk bersenang-senang. Namun, ada pula yang melakukannya untuk merampok. Seperti dilansir Liputan6.com (2019) mengungkapkan seorang wanita yang mengaku ditipu oleh pasangannya melalui *Tinder* yang mengungkapkan dirinya adalah seorang anak miliarder dan mengalami kerugian senilai Rp 2,8 miliar. Selain itu, di Australia, pada Januari 2017, sebanyak 348 orang melapor telah melalui aplikasi kencan dan mengalami kerugian hingga 1,8 juta dolar Australia (Tempo.co : 2018).

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji dan menganalisis komunikasi interpersonal pada pengguna aplikasi *Tinder* di kalangan lingkungan mahasiswa. Hal ini juga sangat relevan untuk diteliti melihat bagaimana komunikasi yang terjalin antar pengguna *Tinder*. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**POLA KOMUNIKASI MELALUI APLIKASI *TINDER* (Studi Kasus Remaja Pengguna *Tinder*)**”.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana pola komunikasi remaja pengguna *Tinder* dalam mencari pasangan melalui Aplikasi Kencan *Online Tinder*?

C. Tujuan Penelitian

Mengetahui pola komunikasi remaja pengguna *Tinder* dalam mencari pasangan melalui Aplikasi Kencan *Online Tinder*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat menambah serta memberikan kontribusi pada bidang pemikiran dan pengetahuan terhadap perkembangan ilmu komunikasi, khusus pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

2. Manfaat Praktik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian yang sama terkait dengan penelitian ini. serta bisa memberikan sumbangan pemikiran kepada khalayak umum, khususnya bagi para remaja yang akan melakukan pencarian jodoh atau pasangan.

E. Kerangka Teori

Penelitian ini berfokus pada bagaimana pola komunikasi remaja pengguna *Tinder* dalam mencari pasangan melalui media sosial berupa *Tinder*. Kerangka teori ini membantu peneliti untuk mengetahui bentuk pola komunikasi remaja pengguna dalam mencari pasangan melalui media sosial berupa *tinder* tersebut. Teori yang digunakan yakni sebagai berikut:

1. Pola Komunikasi Interpersonal

Pola komunikasi adalah proses yang disusun untuk merepresentasikan kenyataan keterpautannya komponen-komponen yang dicakup beserta keberlangsungannya, untuk memudahkan pemikiran secara logis dan sistematis (Affandy: 1989). Awal komunikasi itu berasal dari ide/gagasan yang ada pada seseorang, gagasan itu di proses menjadi pesan dan dikirimkan *via* media tertentu kepada orang lain sebagai penerima. Penerima pesan dan sudah mengerti pesannya kepada pengirim

pesan. Adanya tanggapan dari si penerima pesan itu, pengirim pesan bisa menilai efektifitas pesan yang dikirimkannya. Mengacu pada tanggapan itu, pengirim bisa mengetahui apakah pesannya dimengerti dan sejauh mana pesannya dimengerti oleh orang yang di kirim pesan itu.

Mengacu pendapat Effendy yang di atas bahwa pengertian itu sudah jelas komunikasi itu melibatkan sejumlah orang yang mana seorang menyatakan sesuatu kepada orang lain, sehingga melibatkan dalam komunikasi itu adalah manusia itu. Pola komunikasi dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu, komunikasi satu arah, komunikasi dua arah dan komunikasi multi arah.

Menurut Effendy (1989:32) pola komunikasi terdiri dari 3 (tiga) macam diantaranya:

- a. Pola komunikasi satu arah adalah proses penyampaian pesan dari Komunikator kepada Komunikan baik gunakan media ataupun tanpa media, tanpa umpan balik dari Komunikan dalam hal ini komunikan bertindak untuk sebagai pendengar saja.
- b. Pola Komunikasi dua arah atau timbal balik (*Two way traffic communication*) yaitu Komunikator dan Komunikan menjadi saling tukar fungsi dalam menjalani fungsi mereka, Komunikator pada tahap pertama menjadi komunikan dan pada tahap berikutnya akan saling bergantian fungsi. Substansi dalam hal ini awal percakapan adalah komunikator utama, komunikator utama mempunyai tujuan tertentu melalui proses komunikasi tersebut, prosesnya dialogis, serta umpan balik terjadi secara langsung. (Siahaan, 1991).
- c. Pola Komunikasi multi arah yaitu proses komunikasi terjadi dalam satu kelompok yang lebih banyak dimana Komunikator dan Komunikan akan saling bertukar pikiran secara dialogis.

Jenis komunikasi dibagi menjadi 2 (dua) yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non verbal.

a. Komunikasi Verbal

Simbol atau pesan verbal yaitu keseluruhan jenis symbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Hampir semua rangsangan wicara yang kita sadari termasuk kedalam kategori pesan verbal disengaja, yaitu usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan (Mulyana, 2001). Bahasa verbal adalah sarana utama untuk menyatakan pikiran dan maksud kita. Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang mewakili sebagai aspek realitas individual kita. Adapun macam bahasa verbal yang digunakan diantaranya:

- 1) Bahasa Indonesia adalah bahasa Nasional yang digunakan sebagai bahasa persatuan Indonesia yang digunakan untuk memperlancar keberlangsungan hubungan komunikasi dan lambing kebangsaan bangsa Indonesia.
- 2) Bahasa daerah adalah bahasa yang dipakai pada suatu daerah tertentu dan memiliki ciri yang berbeda di bidang kosa kata, perisitilah, dan susunan kalimat dan ejaannya. Bahasa daerah merupakan lambing kebanggan daerah yang bersangkutan.
- 3) Bahasa gaul Budayawan Gunawan mohammad (Malaky, 2003) mengatakan bahwa bahasa gaul adalah bahasa yang pada mulanya adalah bahasa sandi yang dipakai penjahat untuk berkomunikasi agar tidak diketahui oleh pihak berwajib di era tahun 1960-an dan sekarang berkembang dikalangan anak muda dengan gaya serta kosakata bahasa yang hanya bisa dipahami oleh kelompok atau organisasi pemuda tertentu yang sudah menyepakati (*Arbiter*) kata-kata yang dipakai seperti contoh bahasa gaul kelompok anak muda Kendari "*Nisi Ko Ludu*" yang berarti "*Sini Ko Dulu*" dan "*Uka Gila Dinama*" yang berarti "kau lagi dimana"

b. Komunikasi Non Verbal

Penyebutan non verbal biasanya dipakai untuk menggambarkan semua kejadian komunikasi diluar kata-kata terucap dan tertulis. Pada

saat yang sama kita harus menyadari bahwa banyak kejadian dan tindakan non verbal ditafsirkan melalui symbol-simbol verbal. Larry dan Richard (Mulyana, 2001) membagi pesan non verbal menjadi dua kategori besar diantaranya:

- 1) Perilaku yang terdiri dari penampilan dan pakaian, Gerakan dan postur tubuh, ekspresi wajah, kontak mata, sentuhan, bau-bauan dan peribahasa;
- 2) Ruang waktu dan diam.

Menurut Mulyana (2015, h. 110) definisi komunikasi interpersonal adalah komunikasi antar manusia secara tatap-muka yang akan memungkinkan setiap manusia tersebut merespon atas suatu reaksi dari orang lain secara langsung, baik secara non verbal ataupun verbal.

a. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal ada 6 (enam) tujuan yang sudah dipaparkan oleh Muhammad dalam buku Komunikasi Interpersonal diantaranya:

1) Menemukan Diri Sendiri

Bahwa pada substansinya maksud tujuan komunikasi terkait menemukan diri sendiri ialah seseorang secara pribadi terlibat dalam sebuah pertemuan dengan pihak lain yang bisa memperbanyak pemahaman tentang kemampuan diri maupun orang lain.

2) Menemukan Dunia Luar

Hakikat menemukan dunia luar dalam tujuan komunikasi interpersonal yaitu menjadikan seseorang memahami lebih banyak tentang diri kita maupun orang lain. Memperbanyak informasi yang akan diketahui melalui komunikasi interpersonal, namun jumlah informasi yang datang dari media mass itu membuat perundingan atau diskursus melalui interaksi interpersonal.

3) Membentuk Dan Menjaga Hubungan Yang Penuh Arti

Membentuk dan menjaga hubungan yang penuh arti yaitu menitik beratkan dalam hal membentuk dan memelihara hubungan dengan orang lain itu adalah keinginan yang paling inti. Dalam hal ini, menjaga hubungan sosial dengan orang lain.

4) Perubahan Sikap Dan Tingkah Laku

Hal ini akan dapat terjadi dalam interaksi interpersonal. Memperbanyak waktu pada seorang secara pribadi bisa mengganti sikap dengan apa yang ia kehendaki melalui cara tersendiri.

5) Bermain Dan Kesenangan

Tujuan komunikasi ini bertujuan untuk mencari kesenangan, dengan berinteraksi dengan individu dan individu yang lainnya mengenai hobby, kegemaran, ataupun kesukaan dan menghabiskan waktu bersama dapat menimbulkan rasa kesenangan kebahagiaan, sehingga komunikasi interpersonal ini bisa menunjukkan keseimbangan atau rileks dari berbagai kesibukan lingkungan sekitar.

6) Membantu

Membantu pihak lain dalam suatu kegiatan yang merupakan sebuah interaksi interpersonal dengan membantu akan memudahkan dan memberikan solusi dalam setiap kegiatan atau masalahnya.

b. Fungsi Komunikasi Interpersonal

Pada hakikatnya fungsi komunikasi adalah mengontrol lingkungan guna memperoleh *feedback* tertentu berupa fisik, ekonomi, dan sosial. Sebagaimana sudah dinyatakan bahwa komunikasi yaitu *human communication* (komunikasi insani) baik yang non-antarpribadi maupun yang antarpribadi semuanya mengenai

kontrol lingkungan untuk memperoleh *reward* mengenai seperti dalam bentuk sosial, ekonomi dan fisik (Budyatna Muhammad & Ganiem Leila Mona, 2014: 23).

Bahwa dapat dibedakan pengendalian lingkungan dalam dua tingkatan diantaranya:

- 1) Hasil yang didapatkan sesuai dengan yang diinginkan yang mana dinamakan *compliance*.

Compliance akan terjadi apabila perilaku satu atau lebih individu sesuai dengan kemauan pihak yang lain. Suatu kondisi komunikasi dimana *compliance* mendelegasikan tingkat dari pengendalian lingkungan yaitu apa yang diinginkan dan hasil yang didapatkan komunikator benar-benar sama. Fungsi komunikasi ini sangat penting karena dapat mengendalikan banyak hal dari lingkungan eksternal kita sebagian besar bergantung kepada kesediaan pihak lain agar mengabulkan permintaan kita berupa pesan. Contoh saya selaku majikan mau masuk kamar mandi untuk mandi terus lupa bawa handuk, saya hanya berteriak kepada pembantu saya untuk mengambil handuk, setelah itu pembantu saya pasti mengambil handuk yang saya perintahkan. (Budyatna Muhammad & Ganiem Leila Mona, 2014:30).

- 2) Penyelesaian konflik atau *conflict resolution*

Penyelesaian konflik atau *conflict resolution* akan terjadi ketika dua atau lebih pihak yang bersaing mencapai penyelesaian tentang alokasi yang terdapat di berbagai sumber yang bersifat fisik, ekonomi dan sosial. Contohnya adanya konflik antara anak dengan orangtuanya atau majikan dengan karyawannya. (Budyatna Muhammad & Ganiem Leila Mona, 2014: 31)

2. Teori CMC (*Computer Mediated Communication*)

Computer Mediated Communication (CMC) merupakan teori yang juga mendukung dalam penelitian ini karena teori CMC berkembang seiring dengan semakin berkembangnya teknologi dalam bidang komputer banyaknya *new media* yang hadir seperti media sosial dan semakin melekat dalam kehidupan sehari-hari membuat teori CMC semakin banyak diterapkan. (Matthew dan Andrew, 2005: 4). Menurut Rice penggunaan dalam CMC memfasilitasi pertukaran isi semantik melalui jaringan telekomunikasi, yang diproses lewat satu atau lebih komputer antar individu dan antar kelompok (Budiargo, 2015: viii).

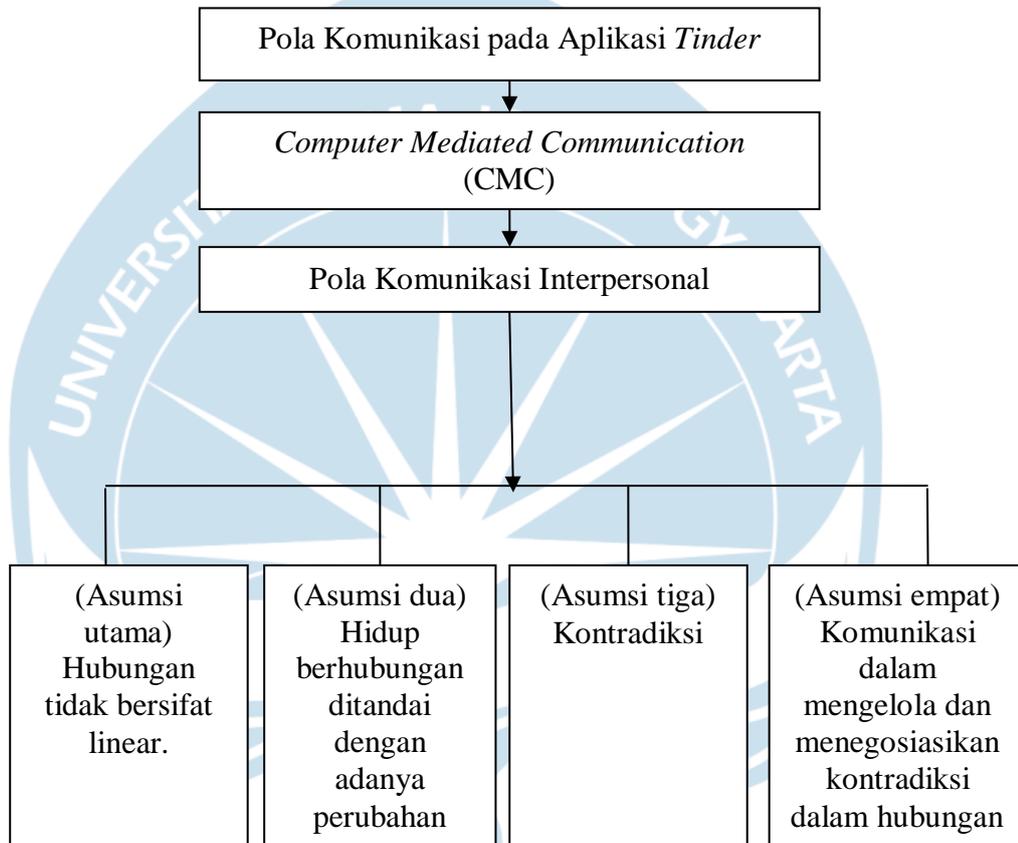
Menurut John December (1997), CMC didefinisikan sebagai suatu proses komunikasi yang dilakukan melalui komputer (Thurlow, et.al, 2004: 15). Selain itu, komunikasi dengan media komputer (CMC) dapat didefinisikan juga sebagai transaksi komunikasi yang terjadi lewat dua buah atau lebih komputer yang berhubungan. Contohnya seperti *chatting*, *instant messaging*, SMS (*Short Message Service*), dan *email*.

Pola CMC ini dapat memberikan kemudahan bagi seseorang dalam menjalankan aktivitasnya salah satunya dalam hubungan interpersonal dimana seseorang dapat berkomunikasi tanpa adanya batas ruang dan waktu dengan siapa saja yang dia inginkan, yang berada di belahan bumi manapun, dengan mudah melalui jaringan internet di laptop ataupun melalui handphone, hal tersebut didukung oleh perkembangan media jejaring sosial yang memungkinkan kita bisa berteman dengan siapa saja, dan bisa mendapatkan informasi apa saja dengan sangat cepat. Perkembangan pola CMC menimbulkan juga pergeseran terhadap pola hidup masyarakat, seperti berbelanja secara online, dan mengakses berita dan informasi tidak lagi dari media massa konvensional seperti TV dan surat kabar, tetapi dapat diakses melalui koran, maupun majalah online yang tentunya lebih cepat dalam menyajikan berita, dibandingkan media tradisional tersebut.

CMC menyediakan sebuah komunitas virtual. Istilah ini digunakan untuk menggambarkan level komitmen dan keterhubungan yang terjadi pada

penggunanya. CMC adalah bentuk agresi sosial yang muncul ketika banyak orang mencoba membawa diskusi publik untuk membentuk hubungan personal dalam dunia virtual (Hine, 2000: 16).

F. Kerangka Pemikiran



Sumber: Hasil olahan peneliti, 2021

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

G. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan yaitu metode kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data secara mendalam (kriyantono, 2010:56). Istilah penelitian kualitatif yang dimaksudkan sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui

prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Pendekatan kualitatif ini diarahkan pada latar dan individu secara menyeluruh. Dalam penelitian ini, peneliti memperhatikan secara langsung bagaimana pola komunikasi antar pengguna aplikasi kencan *online Tinder*.

2. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yang menyatakan tentang fenomena adanya kejadian dengan cara mendeskripsikan secara detail dengan mengumpulkan data dengan metode studi kasus (Leedy dan Ormrod, 2005: 143). Menurut Creswell (1998: 4) bahwa studi kasus adalah studi yang mencari suatu adanya permasalahan menggunakan *border* yang terperinci, kepemilikan pengambilan data yang mendalam dan menyertakan juga adanya sumber informasi.

Disamping itu, Bogdan (dalam Idrus, 2009: 57) studi kasus yaitu tinjauan yang detail mengenai latar atau kejadian tertentu. Dalam hal ini peneliti menggunakan studi kasus *intrinsic* yaitu tipe studi kasus yang menitik beratkan pada pemahaman (*verstehen*) mendalam pada kasus-kasus tunggal yang penyebabnya adalah kasus yang akan dibahas merupakan kasus yang menarik (Idrus, 2009:58). Penelitian deskriptif kualitatif lebih tepat apabila digunakan untuk meneliti masalah-masalah yang membutuhkan studi mendalam (Bungin, 2007:69)

3. Subjek Penelitian

Pada penelitian kualitatif, responden atau subjek penelitian disebut informan. Informan adalah subjek yang memahami informasi objek penelitian untuk studi kasus, jumlah informan dan individu yang menjadi informan dipilih sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penelitian.. Dalam hal ini, subjek penelitian pada penelitian ini adalah Pengguna Aplikasi *Tinder* yang memiliki kriteria sebagai berikut:

- a) Pengguna aktif *Tinder* yang telah menjalin hubungan selama minimal 3 bulan dengan pengguna *Tinder* lainnya. Pemilihan kriteria ini dikarenakan pengguna *tinder* yang telah menjalin hubungan seperti berkencan telah memiliki intensitas percakapan yang panjang.
- b) Remaja yang memiliki rentang usia 19-24 tahun. Dalam hal ini peneliti ingin melihat pola komunikasi yang dilakukan oleh pengguna *Tinder*. Pemilihan rentang usia kalangan remaja menjadi salah satu tempat objek penelitian, karena mengutip dari laman instagram akun narasi.tv yang diakses pada tanggal 21 September 2020 bahwasanya 90% pengguna aplikasi *Tinder* berusia 18-24 tahun (theguardian.com, 2014). Selain itu, menurut survei terhadap 400 orang responden usia 18 hingga 35 tahun tergambar bahwa orang Indonesia aktif berkenalan online (*CNN Indonesia*, 2015). Berkaitan dengan hal ini, pada umumnya Batasan usia remaja menurut *WHO* adalah 12 sampai 24 tahun. Berdasarkan data ini, peneliti memutuskan objek penelitian ini terhadap pengguna *Tinder* dengan memiliki rentang usia 18 sampai 24 tahun.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pemilihan informan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *purposive*. *Purposive* adalah sebuah teknik yang menyeleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat berdasarkan tujuan riset (Kriyantono, 2006:158).

Berikut ini akan dijelaskan teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

- a. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara (*interview*) yang kemudian dilanjutkan dengan wawancara mendalam (*in-depth interview*). Wawancara adalah komunikasi satu arah dimana peneliti menggali informasi dengan mengajukan pertanyaan sesuai dengan pedoman wawancara secara lebih bebas dan leluasa serta tidak

terikat oleh susunan pertanyaan pada pedoman wawancara untuk mendapatkan data yang diinginkan (Taylor dan Bogdan, 1984).

Wawancara mendalam adalah temu muka berulang antara peneliti dan subyek penelitian, dalam rangka memahami pandangan subyek penelitian mengenai hidupnya, pengalamannya, ataupun situasi sosial sebagaimana diungkapkan dalam bahasanya sendiri (Taylor dan Bogdan, 1984). Pelaksanaan wawancara mendalam tidak hanya sekali atau dua kali, melainkan berulang-ulang dengan intensitas yang tinggi (Bungin, 2008). Jumlah informan untuk wawancara 5 orang pengguna aktif *Tinder*.

Hasil wawancara menjadi data untuk dianalisis sebagai penjelasan penelitian. Wawancara yang dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam dan bertatap muka secara langsung dengan informan agar data lebih akurat dan lengkap. Pada wawancara ini, peneliti tidak mempunyai kontrol terhadap informan, artinya informan bebas memberikan jawaban. Karenanya peneliti berupaya agar wawancara berlangsung secara informal seperti orang yang sedang mengobrol sehingga informan bersedia memberikan jawaban dan tidak perlu ada yang ditutup-tutupi.

Selain itu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian dan juga dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan langsung aplikasi *Tinder* guna mengetahui pola komunikasi di aplikasi *Tinder*. Setelah selesai mewawancarai semua informan, semua hasil wawancara disalin (verbatim wawancara), selanjutnya peneliti mulai menganalisis data penelitian.

Pertanyaan penelitian yang dilakukan dalam proses wawancara mengacu pada pedoman wawancara yang telah dibuat oleh peneliti (lampiran 1), tetapi daftar pertanyaan penelitian tersebut bisa berkembang sesuai dengan kondisi yang terjadi saat proses wawancara berlangsung.

b. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu metode pengumpulan data, dengan cara mencari data atau informasi, yang sudah dicatat/dipublikasikan dalam beberapa dokumen yang ada. Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data bercetak tentang fakta-fakta yang akan dijadikan sebagai bukti fisik dalam sebuah penelitian.

Menurut Hamidi (2004:72), Metode dokumentasi adalah informasi yang berasal dari catatan penting baik dari lembaga atau organisasi maupun dari perorangan. Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian. Menurut Sugiyono (2013:240), dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. peneliti mendokumentasikan proses wawancara kedalam bentuk gambar, serta hasil wawancara

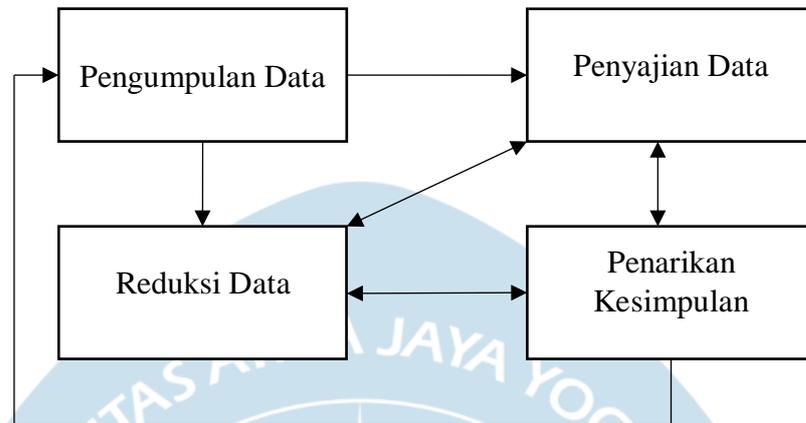
c. Studi Kepustakaan

Selanjutnya mengumpulkan dan mempelajari literatur dan sumber lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Dalam hal ini, studi kepustakaan adalah melalui buku-buku, surat kabar, jurnal, internet dan sebagainya yang dianggap relevan dan mendukung penelitian ini.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Sugiyono (2006:335) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Deskripsi data ini dilakukan dengan cara menyusun dan mengelompokkan data, sehingga memberikan gambaran nyata terhadap responden. Analisis dilakukan atas dasar data yang ditemukan di lapangan dan bukan sebagai upaya untuk menguji teori yang telah ditemukan sebelumnya, mengingat bahwa penelitian kualitatif menolak pra konsep sebelum terjun ke lapangan. Adapun analisis yang digunakan melalui beberapa tahap, yaitu:

Bagan 1.2: Model Analisis Data



Sumber: Miles dan Huberman (1992:16)

1) Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pengumpulan data penelitian, seseorang peneliti dapat menemukan kapan saja waktu untuk mendapatkan data yang banyak, apabila peneliti mampu menerapkan metode wawancara, observasi atau dari berbagai dokumen yang berkaitan dengan pola komunikasi pada media sosial *Tinder*. Selama proses reduksi data peneliti dapat melanjutkan ringkasan, pengkodean, menemukan tema, reduksi data berlangsung selama penelitian di lapangan sampai pelaporan penelitian selesai.

2) Penyajian Data

Data yang telah direduksi, kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi berdasarkan aspek-aspek dalam penelitian. Biasanya dalam penelitian, kita mendapatkan data banyak. Data yang kita dapat tidak mungkin kita paparkan secara keseluruhan. Untuk itu, dalam penyajian data dapat dianalisis oleh peneliti untuk disusun secara sistematis, atau simultan sehingga data yang diperoleh dapat menjelaskan dan menjawab permasalahan yang diteliti.

3) Penarikan Kesimpulan

Mengambil kesimpulan merupakan analisis lanjutan dari reduksi data, dan display data sehingga data dapat disimpulkan, dan peneliti masih berpeluang untuk menerima masukan. Penarikan kesimpulan sementara, masih dapat diuji kembali dengan data di lapangan dengan cara merefleksikan kembali, peneliti dapat bertukar pikiran dengan teman sejawat, sehingga kebenaran ilmiah dapat dicapai.

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan oleh Sugiyono (2006:345). bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

Oleh karena itu, dalam analisis data ini peneliti menggunakan analisis deskriptif yaitu penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan bagaimana pola komunikasi yang terjadi pada aplikasi kencan *Tinder*.