

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan pesatnya perkembangan teknologi yang mempermudah segala hal. Perangkat teknologi komunikasi seperti *handphone* memiliki keterkaitan erat dengan akses internet melalui aplikasi dan platform *online* yang tidak terikat oleh batasan ruang dan waktu. Konsep media baru merujuk pada teknologi digital yang terhubung melalui jaringan, terkait dengan teknologi, internet, serta penggunaan suara dan gambar dalam konteks media digital. Media baru menjadi ciri khas masyarakat modern, digunakan untuk berbagai keperluan seperti hiburan, pengalaman, pengetahuan, dan berbagai kebutuhan teknologi media lainnya. Pada masa lalu, masyarakat berinteraksi secara *face to face communication*, tidak dengan zaman sekarang yang berinteraksi melalui dunia maya atau berinteraksi dengan cara *online*.

Media sosial juga dikenal sebagai platform *online* yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan membuat konten seperti blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Di antara berbagai bentuk media sosial, blog, jejaring sosial, dan wiki mungkin adalah yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia, termasuk di Indonesia (Aditya,R, 2015:25).

Penggunaan aplikasi kenalan *online* menjadi fenomena sosial yang sedang populer di kalangan mahasiswa pengguna aktif *online*. Kegiatan kenalan *online* ini didukung dengan kemajuan teknologi yang ada seperti perkembangan internet dan kemunculan *smartphone*. Aktivitas kenalan *online* lumayan memiliki penggemar setelah kemunculan dan cara kerjanya yang membuat pengguna bertemu dengan banyak orang baru dan menjalin banyak hubungan pertemanan.

Pada zaman modern saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat guna memenuhi kebutuhan masyarakat. Perkembangan teknologi informasi komunikasi merupakan salah satu

perkembangan yang dapat dengan mudah memenuhi kebutuhan masyarakat dalam aspek informasi dan komunikasi. Melalui kecanggihan teknologi informasi, maka masyarakat memiliki alternatif lain untuk berinteraksi sosial. Saat ini tidak lagi susah untuk mencari kenalan karena hanya dengan gadget seseorang dapat dengan mudah mencari kenalan dengan cara *online* menggunakan fitur atau aplikasi yang ada di *handphone*.

Handphone saat ini semakin berkembang dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi mahasiswa. *Handphone* berfungsi sebagai alat komunikasi untuk berinteraksi. "Interaksi adalah aktivitas atau tindakan antara dua orang atau lebih yang masing-masing memiliki orientasi dan tujuan. Interaksi ini dapat terjadi dari berbagai lokasi, baik secara langsung maupun tidak langsung." (Suyomukti, 2010).

Handphone atau media komunikasi berbasis internet kini merupakan salah satu kebutuhan masyarakat untuk melakukan komunikasi dan mencari informasi dengan mudah. Hal inilah yang membuat masyarakat beralih penggunaan internet sebagai wadah eksistensi modern. Masyarakat kini mulai secara terang-terangan memilih menggunakan internet, tidak hanya sebagai pemenuhan kebutuhan, melainkan juga memenuhi gaya hidup masyarakat. Setiap pengguna media sosial pasti memiliki tujuan masing-masing dalam menggunakan media sosial, seseorang yang membutuhkan teman *online* pasti akan mencari aplikasi dan juga fitur pada media sosial yang mendukung untuk mendapatkan teman *online*.

Dengan adanya internet, masyarakat dapat melakukan komunikasi tanpa memiliki batasan waktu, jarak, maupun wilayah. Tidak menutup kemungkinan juga, komunikasi tersebut dapat dilakukan oleh individu yang awalnya tidak saling mengenal satu sama lain hingga bisa menjalin hubungan yang lebih dekat. Masyarakat yang menggunakan internet dapat mengembangkan hubungan antarpribadi melalui media baru, seperti aplikasi *online* maupun fitur yang ada di aplikasi tersebut. Dengan kemajuan teknologi yang mendukung, kini kegiatan interaksi sosial seperti mencari kenalan *online* semakin mudah.

Interaksi sosial yang terjadi di dunia maya ter-bangun karena adanya pola interelasi yang timbal balik dan saling menguntungkan yang di bangun atas

kepercayaan dan di topang oleh norma-norma, nilai-nilai sosial yang positif dan kuat (Hasbullah, 2006: 9).

Aplikasi *online* kini semakin banyak, seperti sekarang muncul banyak fenomena masyarakat menggunakan aplikasi untuk mencari kenalan secara *online* di kalangan anak muda khususnya mahasiswa. Di Indonesia sendiri terdapat berbagai macam aplikasi kenalan *online* seperti: *tinder*, *bumble*, *tantan* dan aplikasi kenalan lainnya. Dengan adanya aplikasi untuk mencari kenalan pengguna dapat memilih siapa yang akan melakukan interaksi, waktu yang diinginkan, dan seberapa jauh jarak yang akan berinteraksi dengan pengguna aplikasi. Keadaan tersebut terbilang lebih efektif dan efisien, karena apabila berinteraksi dalam *real life* terkadang menimbulkan rasa canggung dan tidak percaya diri maka, aplikasi ini dapat membuat pengguna tidak merasa canggung maupun tidak percaya diri lagi saat melakukan interaksi banyaknya aplikasi yang bisa di *download* dalam *handphone*, salah satu contohnya aplikasi untuk mencari kenalan.

Penggunaan aplikasi untuk mencari kenalan kini menjadi sebuah fenomena sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat khususnya mahasiswa yang sedang mencari kenalan. Kegiatan kenalan *online* ini berbeda dengan kenalan secara langsung pada umumnya karena hubungan yang timbul pada kenalan *online* tergantung pada daya tarik aplikasi dan gaya berkenalan para penggunanya. Hal inilah yang membuat aplikasi mencari kenalan membuat banyak masyarakat khususnya mahasiswa ingin mencari kenalan melalui aplikasi.

Pada aplikasi kenalan *online* ini para pengguna bisa bebas mengekspresikan diri mereka dan tampil sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Dalam aplikasi tersebut para pengguna bisa memasang foto semenarik mungkin agar para pengguna lain dapat melihatnya. Penggunaan kenalan *online* ini bisa dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang memiliki maksud dan tujuan masing-masing. Pengguna tidak hanya dapat mencari kenalan melainkan bisa mendapatkan teman kerja, teman cerita, maupun pasangan.

Salah satu aplikasi mencari kenalan yang banyak digunakan oleh masyarakat adalah LINE. LINE merupakan salah satu aplikasi terlaris pada 42 negara di belahan dunia. LINE telah menjadi salah satu aplikasi *online* yang sangat

populer salah satunya di Indonesia, dengan berhasil menarik perhatian 33% dari seluruh pengguna media sosial di negara ini pada tahun 2018 (Pertiwi, 2018). LINE dapat digunakan di berbagai platform seperti *notebook*, komputer, dan juga tablet. LINE juga dapat digunakan di berbagai sistem operasi seperti Android, iOS (iPhone), MacOS, Firefox OS, dan juga Windows. LINE adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mengirim pesan teks, suara, melakukan panggilan suara, serta berbagi gambar dan video secara gratis. Di Indonesia, pertumbuhan pengguna LINE juga sangat signifikan, berdasarkan yang dilansir oleh Alinea.id yang mengutip informasi dari *We Are Social* pada November tahun 2019 jumlah pengguna LINE mencapai 89 juta pengguna (Abdurrahman, 2020). Persentase tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 80% pengguna LINE ini didominasi oleh kalangan remaja dan generasi sekarang ini.

Salah satu fitur dalam aplikasi LINE yang bisa mencari kenalan dinamakan *people nearby*. *People nearby* adalah fitur yang dapat digunakan untuk mencari kenalan dengan cara mengaktifkan lokasi pada *handphone* masing-masing pengguna agar pengguna lain dapat mengetahui jarak antar pengguna fitur tersebut, kemudian pengguna bisa mengkonfirmasi menerima apabila ada yang meminta pertemanan. Jika pengguna tidak ingin menggunakan fitur tersebut dan tidak ingin menerima permintaan berteman pengguna bisa mematikan fitur tersebut. Fitur *people nearby* ini bisa dimatikan dan bisa digunakan kembali sesuai keinginan pengguna. Dalam fitur *people nearby* ini pengguna bisa melihat profil pengguna lain yang jaraknya berada di dekat sesama pengguna tanpa harus meminta pertemanan terlebih dahulu. Apabila ingin berinteraksi dengan *chatting* maka pengguna harus saling berteman satu sama lain.

Fitur *people nearby* pada aplikasi LINE ini terdapat perbedaan dengan aplikasi kenalan *online* lainnya, pada fitur aplikasi kenalan *online* lain dapat mengatur jarak sesuai keinginan pengguna, dapat mengatur umur pengguna lain yang diinginkan, dan juga dapat mengetahui biodata pengguna lain. Sedangkan pada fitur *people nearby* ini hanya bisa melihat jarak yang tidak bisa di atur dan hanya dapat melihat profil saja.

Mahasiswa merupakan salah satu pengguna fitur kenalan *online* seperti fitur *people nearby* dalam aplikasi LINE saat ini, banyak mahasiswa yang menggunakan fitur *people nearby* tidak hanya mencari kenalan saja tetapi banyak juga yang mencari *partner*. Bahkan tidak banyak yang berawal dari kenalan secara *online* bisa berkenan secara langsung dan bertemu secara *real life*.

Pentingnya untuk memberikan perhatian khusus pada media masa saat ini, karena pandangan dari individu yang ditemui secara daring menjadi semakin signifikan akibat jejak digital yang sulit dihapuskan. Oleh karena itu, banyak orang berusaha membangun citra diri yang mungkin berbeda dengan kenyataan dalam hidupnya khususnya pada kenalan secara *online* ini. Pengguna pada aplikasi tersebut memiliki kebebasan untuk merancang penampilan dalam dunia maya sesuai dengan kebutuhannya.

Hal yang menarik penggunaan fitur dalam aplikasi *online* ini yaitu dalam berkenalan secara *online* di dalamnya terdapat batasan tertentu, seperti ketiadaan isyarat nonverbal dan tidak memiliki batasan waktu untuk memberikan respons, yang biasanya ada dalam komunikasi langsung (tatap muka).

Fenomena kenalan *online* pada aplikasi ini membuat Penulis ingin mengetahui bagaimana interaksi yang terjadi di dalamnya dan juga bagaimana yang terjadi apabila para pengguna kenalan *online* tersebut bertemu secara langsung antar sesama pengguna aplikasi tersebut. Oleh karena itu, Penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam mengenai interaksi, faktor yang mendorong dan dampak interaksi dari kenalan berbasis *online* melalui fitur *people nearby* dalam aplikasi LINE oleh mahasiswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana interaksi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung dalam menggunakan Fitur *People Nearby*?

2. Apa faktor yang mendorong mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung dalam menggunakan Fitur *People Nearby* untuk mencari kenalan?
3. Apa dampak interaksi dari kenalan berbasis *online* melalui Fitur *People Nearby*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui interaksi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung dalam menggunakan Fitur *People Nearby*?
2. Untuk mengetahui faktor yang mendorong mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung dalam menggunakan Fitur *People Nearby* untuk mencari kenalan?
3. Untuk mengetahui dampak interaksi dari kenalan berbasis *online* melalui Fitur *People Nearby*?

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan terdapat manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk melakukan penelitian selanjutnya dan dapat menambah pengetahuan dalam menganalisis masalah dengan menerapkan ilmu dan juga teori yang sudah didapatkan dalam perkuliahan, khususnya pada Program Studi Sosiologi khususnya dalam teori Interaksionisme Simbolik dalam fenomena kenalan berbasis *online* dikalangan mahasiswa khususnya pada Fitur *People Nearby*.

2. Secara praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, di antaranya:

- a. Bagi Mahasiswa, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bahan masukan mengenai fenomena kenalan berbasis *online* khususnya pada Fitur *People Nearby* aplikasi *online*.
- b. Bagi Penulis, penelitian ini dapat membantu dan bermanfaat dengan cara mengamalkan ilmu yang sudah didapatkan pada masa perkuliahan.
- c. Bagi Pembaca, penelitian ini dapat menambah wawasan pembaca tentang bagaimana fenomena kenalan berbasis *online* khususnya pada Fitur *People Nearby* aplikasi *online*.

E. Kerangka Berpikir

Penelitian ini menggunakan Teori Interaksionisme Simbolik sebagai kerangka pemikirannya dan akan menjadi tolak ukur dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam penelitian ini. Pendekatan pada Teori Interaksionisme Simbolik ini menekankan bahwa esensi utama bukanlah tindakan yang dilakukan oleh orang atau mereka sendiri, tetapi lebih kepada cara pelaksanaannya.

Menurut teori interaksi simbolik, kehidupan sosial pada dasarnya melibatkan interaksi antara manusia melalui penggunaan simbol-simbol. Fokus utamanya adalah pada cara individu menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan maksud mereka dalam komunikasi dengan orang lain, serta bagaimana penafsiran simbol-simbol tersebut memengaruhi perilaku pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi sosial (Sunarto, 2004: 4).

Manusia sebagai makhluk sosial dalam kehidupannya pasti saling membutuhkan satu sama lain, maka dari itu manusia tidak pernah lepas dari yang namanya interaksi sosial. Fitur *People Nearby* adalah simbol digital yang memungkinkan mahasiswa untuk menemukan dan berinteraksi dengan orang lain di dekat mereka. Simbol ini termasuk profil pengguna, pesan, dan aktivitas dalam aplikasi.

Menurut Blumer (Mulyana, 2002), Model stimulus-respon menekankan pentingnya peristiwa eksternal. Ini berarti bahwa perilaku manusia dapat dipahami melalui sejauh mana mereka merespons rangsangan dari lingkungan luar. Namun,

pandangan ini tidak mempertimbangkan bahwa manusia juga mampu mengambil inisiatif untuk bertindak tanpa harus menunggu rangsangan eksternal yang memotivasi mereka.

Interaksi mahasiswa menggunakan fitur ini dapat mencerminkan makna yang mereka berikan pada konsep "kenalan" dan "jaringan sosial" di lingkungan kampus. Misalnya, apakah fitur ini dianggap sebagai cara untuk membangun koneksi profesional, persahabatan, atau hanya interaksi sosial.

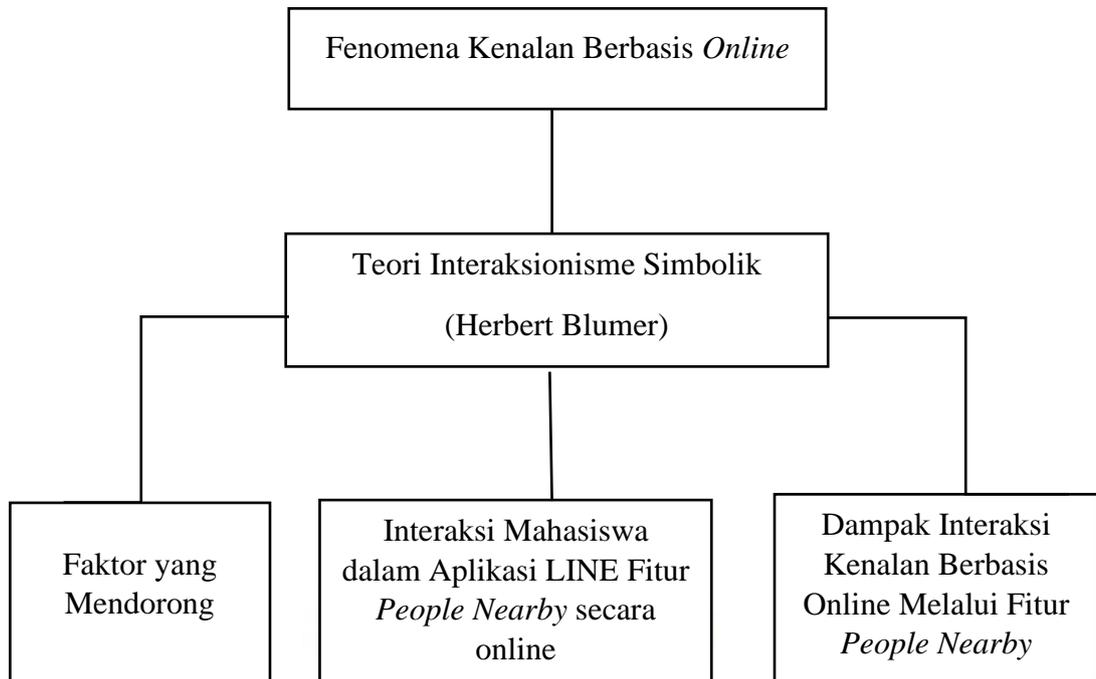
Mahasiswa berinteraksi dengan simbol-simbol (seperti profil atau pesan) dan menegosiasikan makna dari komunikasi mereka berdasarkan respons yang mereka terima. Makna ini dibentuk melalui komunikasi yang dilakukan di dalam platform, seperti pesan yang dipertukarkan atau cara profil dipersonalisasi.

Penggunaan fitur ini bisa terkait dengan bagaimana mahasiswa melihat diri mereka dalam konteks sosial dan akademis. Misalnya, mereka mungkin menggunakan fitur ini untuk menunjukkan proaktivitas mereka dalam mencari peluang akademik atau sosial, yang mencerminkan identitas mereka sebagai mahasiswa yang aktif dan terhubung.

Dampak dari interaksi *online* melalui fitur People Nearby bisa beragam, termasuk perubahan dalam cara mahasiswa membangun hubungan sosial, dampak terhadap jaringan sosial mereka, atau pengaruh pada pengalaman sosial dan akademik mereka. Dampak ini adalah hasil dari bagaimana makna dari kenalan dan interaksi *online* dinegosiasikan dan dipahami dalam konteks sosial mereka.

Interaksi dengan kenalan berbasis *online* dapat mempengaruhi cara mahasiswa melihat diri mereka dan bagaimana mereka berinteraksi dengan orang lain di lingkungan kampus. Misalnya, mereka mungkin merasa lebih terhubung dengan komunitas kampus atau merasa lebih nyaman berinteraksi dengan orang baru setelah menggunakan fitur ini.

Adapun kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1.1
Kerangka Pemikiran