

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemunculan istilah “*New Media*” dewasa ini hubungannya sangat terkait erat dengan kehadiran internet di tengah-tengah kehidupan manusia. Pada awal kemunculannya, *new media* dipandang sebagai media yang hanya media interaktif saja. Namun, Ronald E. Rice dan Frederick Williams menyatakan bahwa *new media* yang dibentuk komputer adalah media dalam artian yang sangat luas, bukan media massa seperti surat kabar, televisi, radio atau film (Abrar, 2003 : 37). Sekalipun perkembangannya, media dalam *new media* tidak terbatas dan memiliki artian yang sangat luas, namun internet adalah media yang paling dominan dalam era *new media*. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Flew (2005 : 4) bahwa “*The Internet represents the newest, most widely discussed, and perhaps most significant manifestation of new media*”.

Di Indonesia sendiri, penggunaan *new media* baru sangat terasa pada era globalisasi. *New Media* digunakan untuk membedakan media baru yang muncul di era globalisasi dengan media lama atau media tradisional yang lebih dulu ada. Internet, sebagai media dominan dari *new media*, seolah-olah menyederhanakan dan memudahkan hampir kesemua aspek kehidupan manusia, terutama dalam hal komunikasi. Komunikasi adalah salah satu cara bagi seseorang untuk mendapatkan informasi yang dapat menjadi kebutuhan untuk berbagai tujuan. Dengan adanya informasi seseorang dapat mengetahui tentang peristiwa apa saja yang terjadi disekitar maupun di seluruh dunia sehingga hal

tersebut dapat menambah wawasan, memperluas pandangan seseorang dalam kehidupan bermasyarakat.

Beberapa tahun belakangan ini, internet telah menjadi *platform* yang sangat populer bagi manusia sebagai alat bantu untuk berkomunikasi dan saling berhubungan satu sama lain secara tidak langsung. Internet menyediakan berbagai macam situs website, jejaring sosial dan media sosial yang bertujuan untuk menghubungkan dan memudahkan orang-orang untuk berkomunikasi. Media sosial menjadi salah satu media internet yang paling sering digunakan oleh orang-orang. Menurut Van Dijk (dalam Nasrullah 2015 : 11) media sosial adalah *platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai fasilitator *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial.

Kemunculan media sosial berawal dari ide untuk menghubungkan orang-orang dari seluruh dunia. Di Indonesia, media sosial yang pertama kali mengguncang pengguna internet mulai dari orang dewasa hingga remaja adalah Friendster di tahun 2002. Setelah itu, di tahun 2003 mulai bermunculan media sosial lain seperti Flickr, Youtube, MySpace. Friendster menjadi media sosial yang paling diminati hingga tahun 2005. Hingga di tahun 2006 dan seterusnya, Facebook muncul dan mengambil kedudukan Friendster dikarenakan tampilannya yang lebih modern yang memungkinkan orang-orang untuk berkenalan dan mengakses informasi seluas-luasnya. Perkembangan media sosial semakin lama semakin modern, yang awalnya hanya berupa situs sekarang sudah bisa diakses dalam bentuk aplikasi pada telepon genggam yang difasilitasi internet, atau yang lebih dikenal dengan sebutan *smartphone*.

Di media sosial seseorang dapat dengan mudah mencari dan berbagi informasi, mencari teman bahkan mencari pasangan. Sebelum teknologi berkembang pesat seperti sekarang, untuk mendapatkan pasangan seseorang dijodohkan atau melalui pendekatan yang memakan waktu. Meskipun fenomena tersebut masih ada, namun sekarang ada beberapa cara untuk mencari pasangan secara mudah, misalnya melalui aplikasi biro jodoh *online*. Terdapat beberapa aplikasi di *smartphone* yang bisa diunduh dan digunakan untuk mencari pasangan secara online yaitu Tinder, Paktor, Beetalk, OkCupid, dan Setipe. Kelima aplikasi tersebut dapat diunduh dengan gratis di *smartphone*. Aplikasi tersebut menyediakan pengalaman percintaan yang berbeda, dalam artian pengguna dapat menentukan sendiri hubungan mereka apakah sebatas dunia maya atau berlanjut ke dunia nyata. Tidak sedikit orang yang menggunakan aplikasi pencarian jodoh *online* ini berujung dengan pertemuan secara langsung untuk pengguna yang merasa cocok dengan pasangannya.

Berikut adalah data beberapa aplikasi *online* yang digunakan di Indonesia dengan jumlah pengunduh di tiap aplikasinya:

Nama Aplikasi	Tahun Rilis	Jumlah Pengunduh
Tinder	2012	+ 100 juta
Badoo	2010	+ 100 juta
Tantan	2014	+ 10 juta
Bumble	2019	+ 10 juta

Ok Cupid	2010	+ 10 juta
----------	------	-----------

Tabel 1.1Data Pengguna Aplikasi Biro Jodoh Online (Sumber: <https://playstore.google.com>, diakses 18 April 2018)

Tinder merupakan aplikasi kencan online yang paling banyak diunduh oleh pengguna internet Indonesia. Aplikasi tinder ini dioperasikan dengan cara sederhana, yaitu aplikasi akan memasangkan orang-orang yang saling tertarik satu sama lain dan dapat menjelajahi foto orang-orang yang lokasinya berada di dekat pengguna lalu memilih salah satu yang menarik perhatian pengguna. Aplikasi ini dirancang oleh Sean Rade pada Oktober 2012 silam untuk membantu mempertemukan seseorang dengan pasangan yang mereka idamkan.



Gambar 1.1 Tampilan Aplikasi Tinder pada *Smartphone* (Sumber: <https://www.businessinsider.com.au/best-tinder-photos-as-described-by-ceo-sean-rad-2016-4>, diakses 18 April 2018)

Tinder membuat kegiatan mencari lawan jenis untuk didekati menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan. Pengguna Tinder dapat menjelajahi foto pengguna lain yang lokasinya saling berdekatan satu sama lainnya. Jika merasa suka atau cocok, pengguna dapat memilih salah satu yang disukai dengan menggeser foto pengguna lain ke kanan atau menekan tombol bergambar hati. Tinder juga dapat mempertemukan beberapa orang yang memiliki kesamaan hobi.

Pencipta aplikasi ini, Sean Rad, mengungkapkan bahwa Tinder dirancang atas pengamatan dirinya terhadap gaya hidup masyarakat modern yang sangat sibuk sehingga tidak sempat bertemu dan mencari pasangan kencan di kehidupan nyata. Namun ia juga mengungkapkan bahwa aplikasi ini tidak hanya untuk mencari pasangan saja, melainkan juga untuk memperluas pertemanan dan jaringan relasi sehingga seseorang dapat berinteraksi dengan siapapun.

Tinder sudah tersebar diseluruh dunia dan aplikasinya memiliki 40 bahasa yang dapat digunakan dikarenakan banyaknya pengguna Tinder dari berbagai negara. Pengguna tinder memiliki motif tersendiri dalam menggunakan aplikasi ini. Seorang asisten profesor jurusan komunikasi jurnalisme Universitas Wyoming, Leah Lebvre, melakukan survei pada tahun 2017 395 responden terhadap mengenai motif pengguna aplikasi Tinder yang berumur 18-35 tahun. Hasil dari survei ini sebanyak 48,3% pengguna memakai Tinder dikarenakan popularitas di lingkaran pertemanan dan media. Sisanya 14,7% persen dikarenakan tampilannya yang menarik, 8,9% karena ingin menciptakan suatu hubungan, 7,9% rasa penasaran ingin tahu, 5,1% hubungan 'satu malam', 4,1% kemudahan aplikasi Tinder, dan yang terakhir 3% karena ingin mencari hiburan dan memperluas jaringan (LeFebvre, 2017 : 11).

Di Indonesia sendiri survei serupa dilakukan oleh Jajak Pendapat Aplikasi pada 2017 terhadap 512 pengguna Tinder di Indonesia. Hasil dari survei tersebut adalah 74% persen pengguna Tinder di Indonesia menggunakan aplikasi ini untuk semata mencari teman. Lainnya, 50,29% pengguna hanya untuk mengisi waktu luang, 42,27% memperluas jaringan sosial, 34,05% hiburan, 31,70% mencari pasangan hidup, 25,64% mencari rekan kerja, dan sisanya 25,05% hanya untuk mengobservasi orang-orang (Sumber: Survei Jajak Pendapat tahun 2017, <https://blog.jakpat.net/swipe-your-destiny-survey-report-on-indonesian-tinder-users/>, diakses 28 April 2018).

Penulis Juga melakukan penelitian contoh kasus sederhana mengenai motif yang digunakan para pengguna aktif Tinder. Berikut adalah hasil dari penelitian penulis

Nama	Usia	Motif Menggunakan Tinder
Arsy	20	Hiburan
Ryo	24	Mencari Teman Kencan
Ilman	18	Memperluas Pertemanan
Nabila	20	Iseng-iseng semata
Reyhan	21	Menambah Teman
Dio	19	Mencari teman dan hiburan
Dafa	18	Iseng-iseng ikut teman
Fuad	33	Mencari teman ngobrol dan sekaligus mencari jodoh
Indra	28	Mencari pasangan

Tabel 1.2Data Pra-Penelitian Motif Menggunakan Tinder Tanggal 7 Juli 2018

Data pra penelitian diatas penulis ambil dari 10 orang responden secara acak yang terdiri dari 8 laki-laki dan 2 perempuan.Motif yang mendasari mereka menggunakan Tinder pun berbeda, sebagian besar menggunakan Tinder karena ingin memperluas jaringan pertemanan.Beberapa diantara mereka juga ada yang menggunakan Tinder sekedar iseng-iseng dan mencari hiburan.Melihat dari data tersebut, penulis ingin meneliti lebih ilmiah mengenai motif yang melatarbelakangi pengguna internet di Daerah Istimewa Yogyakarta menggunakan aplikasi kencan online, Tinder.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana motif yang melatarbelakangi pengguna aktif Tinder di Daerah Istimewa Yogyakarta?”**.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui motif penggunaan aplikasi biro jodoh online Tinder di Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis:

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk :Adapun kegunaan penelitian ini secara teoritis dibedakan menjadi dua bagian, yaitu :

- a. Memberikan sumbangan wawasan bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya bagi pengembangan penelitian yang berbasis kuantitatif
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi rekomendasi dan literatur mengenai motif penggunaan aplikasi kencan *online* Tinder di `sIndonesia

2. Manfaat praktis:

Adapun manfaat penelitian ini secara praktis, yaitu penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan kepada masyarakat mengenai apa saja motif yang melatarbelakangi seseorang dalam menggunakan aplikasi kencan *online* Tinder

1.5 Kajian Teori

1. Media Sosial

Internet yang hadir ditengah-tengah masyarakat kini hampir mendominasi keberadaannya dalam setiap kegiatan manusia, bahkan internet bukan hanya tempat mencari informasi saja tetapi kini menjadi sumber pendapatan baik individu maupun lembaga. Internet membentuk suatu *network* atau jaringan yang menghubungkan setiap komputer yang ada di dunia dan membentuk suatu komunitas maya yang dikenal sebagai *global village*.

Kemajuan teknologi komunikasi massa menjadikan media massa menjadi sangat maju. Dengan menggunakan internet, media massasecara lebih cepat daripada yang sudah-sudah memperpendek jarak di dunia. Hal ini dibuktikan ketika seseorang yang tadinya harus mengeluarkan biaya lebih untuk sekedar menghubungi dan berkomunikasi dengan kerabatnya, kini dapat dengan mudah dan cenderung lebih murah dengan menggunakan internet. Terlebih lagi internet menyediakan media sosial yang dapat diakses kapan saja, dimana saja dan oleh siapa saja.

Media sosial adalah bagian dari media massa versi modern. Media sosial merupakan sebuah media yang difasilitasi internet atau disebut 'media online'. Disebut sebagai media sosial karena ternyata aktivitas sosial tidak hanya dapat dilakukan didalam dunia nyata saja, namun juga dapat dilakukan lewat dunia maya. Media sosial dapat digunakan untuk mengembangkan atau mempertahankan hubungan yang ada atau yang belum ada, dengan mempermudah interaksi sosial. Hadirnya media sosial memudahkan para penggunanya dalam berkomunikasi,

mengunggah foto atau video, berkomentar, membuat status layaknya berada di lingkungan sosial.

Jenis serta komposisi media sosial di dunia maya sangat beragam, antara lain jejaring sosial (Facebook, Friendster, LinkedIn, dan sebagainya), *microblogging platform* (Twitter, Plurk, Kopro, dan lain-lain), jejaring berbagi foto serta video (Instagram, Youtube, dan sebagainya), Podcast, Chat rooms, Message board, Forum, Mailing list, serta masih banyak lainnya. Namun, Kotler dan Keller (2012 : 568-570), menyederhanakan jenis media sosial kedalam tiga platform utama yaitu:

1. *Online Communities and Forums*
2. *Blogs*
3. *Social Networks*

Media sosial sebagai salah satu jenis dari media online yang bisa digunakan untuk mempublikasikan konten berupa profil, aktivitas, ataupun pendapat pribadi dalam jejaring sosial (Hakiki, 2016 : 51). Media sosial mempermudah interaksi antar individu, maupun individu dengan kelompok dengan berbagai fitur yang ditawarkan dalam berbagai aplikasi yang terdapat dalam media sosial. Perkembangan media sosial saat ini membuat para pengguna mengakses dengan mudah tentang informasi, pendidikan, ekonomi, dan lain sebagainya.

Media sosial memiliki ciri-ciri atau karakteristik diantaranya adalah:

1) Jaringan

Jaringan yaitu suatu teknologi yang dapat saling menghubungkan antar satu dengan lainnya. Jaringan diperlukan untuk koneksi antar pengguna komputer satu

dengan lainnya, namun pada kenyataannya pada jaman sekarang ciri dari media sosial untuk membentuk jaringan antar akun atau pengguna hanya istilah. Media sosial memiliki peran yang lebih besar, daripada hanya sekedar istilah tersebut. Dengan munculnya media sosial antar pengguna yang sudah saling mengenal atau tidak mengenal dapat saling berhubungan. Walaupun hanya terbentuk karena adanya teknologi namun internet memberikan sebuah ikatan sosial. Maka muncul istilah *“The network is the message, and the internet is messenger”*.

2) Informasi

Dalam media sosial informasi menjadi sebuah komoditas dalam masyarakat karena informasi diproduksi, dipertukarkan, dan dikonsumsi sehingga menjadikan informasi sebagai sesuatu yang bernilai. Informasi menjadi sebuah bagian penting dalam media sosial karena, pada media sosial pengguna dapat memrepresentasikan identitasnya, mengisi konten, dan melakukan interaksi sesuai dengan keinginan pengguna. Dengan adanya media sosial memberikan akses kepada pengguna untuk menyimpan informasi yang ada.

3) Konten oleh pengguna

Dalam media sosial pengguna tidak hanya memproduksi konten tetapi juga dapat mengonsumsi konten yang diproduksi oleh pengguna lainnya. Pengguna dapat memproduksi konten sesuai dengan apa yang diinginkannya dan melihat konten dari pengguna lain.

4) Penyebaran

Di media sosial, penyebaran suatu konten dapat dengan mudah karena adanya tombol '*share*/bagikan'. Ini memudahkan konten tersebar dan dapat berkembang karena mendapat komentar, *like*, dari pengguna lainnya.

2. **Pengertian Motif**

Motif (Priyatna, 2009 :47) secara etimologis, dalam bahasa Inggrisnya *motive*, berasal dari kata *motion* artinya gerakan/ sesuatu yang bergerak. Dengan begitu istilah motif erat kaitannya dengan gerak yaitu gerakan yang dilakukan oleh manusia/ perbuatan/ tingkah laku. Motif dalam psikologi berartirangsangan, dorongan/ pembangkit tenaga bagi terjadinya suatu tingkah laku. Cut Zurnali (dalam Kompri, 2015 : 23) menjelaskan motif sebagai faktor-faktor yang menyebabkan individu bertingkah laku atau bersikap tertentu. Sedangkan William G. Scott (dalam Kompri, 2015 : 23) menerangkan tentang motif adalah kebutuhan yang belum terpuaskan yang mendorong individu untuk mencapai tujuan secara tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motif mempunyai peranan yang sangat penting dalam setiap tindakan atau perbuatan manusia yang dapat diartikan sebagai latar belakang dari tingkah laku manusia itu sendiri. Pada hakikatnya setiap tingkah laku manusia baik itu secara refleks dan spontan didasari pada motif yang berbeda tergantung tujuan individu masing-masing. Motif yang ada pada diri seseorang akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan mencapai sasaran kepuasan (Ghufron dan Risnawita, 2012 : 83).

Motif muncul karena adanya kebutuhan dalam diri seseorang. Kebutuhan dapat dipandang sebagai kekurangan akan adanya sesuatu dan ini menuntut seseorang mungkin pemenuhannya, untuk segera mendapatkan keseimbangan (Gardner, et al., 1975 : 353). Situasi kekurangan ini berfungsi sebagai salah satu dorongan/alasan seseorang bertindak untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

3. Jenis-Jenis Motif

Menurut Surnadi Suryabrata (dalam Kompri, 2015 : 24) motif diklasifikasikan ke dalam dua hal, yaitu :

- a. Motif ekstrinsik, yaitu motif-motif yang fungsinya karena adanya perangsangan dari luar, misalnya orang membaca sesuatu karena diberi tahu bahwa hal itu harus dilakukannya sebelum ia dapat melamar pekerjaan.
- b. Motif intrinsik, yaitu motif-motif yang fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar atau dapat dikatakan dorongan tersebut telah muncul dari dalam diri individu itu sendiri

4. Penggunaan Media Sosial

Media sosial menjadi sebuah gaya hidup seiring dengan kemudahan akses internet oleh siapa saja. Masyarakat yang dulu hanya mengenal komunikasi secara langsung atau bertatap muka (*face to face*), namun sekarang hanya menggunakan

media sosial sebagai wadah interaksi. Dahulu, masyarakat jika ingin memberitakan kabar bahagia atau mengundang seseorang harus datang ke rumah orang tersebut satu persatu. Sekarang, hanya melalui satu 'klik' pada fitur *broadcast message* pada media sosial semua rekan atau kerabat yang berbeda kota pun bisa diundang kehadirannya.

Media sosial berkembang sebagai media baru yang sangat diminati penggunaannya. Walaupun dengan kehadiran media sosial, interaksi sosial secara langsung menjadi berkurang namun hal itu tidak menyurutkan minat masyarakat menjadikan media sosial sebagai suatu kebutuhan dan tidak asing lagi dikalangannya. Media sosial tumbuh pesat bersamaan dengan perkembangan teknologi dan *smartphone*. Untuk mengakses Whatsapp, Facebook, Instagram, Youtube, dan lain-lain bisa darimana saja dan kapan saja. Hal ini banyak mengubah keseharian, kebiasaan serta budaya banyak orang mulai dari cara berkenalan, bersosialisasi, serta mencari dan mendapatkan informasi.

Mayfield (dalam Irwansyah, 2011 : 32) menjabarkan karakter media sosial sebagai kelompok media sebagai berikut :

1. **Partisipasi Sosial**, media memberikan kebebasan berekspresi, hak untuk para penggunaannya berkontribusi dan memberikan umpan balik, sehingga memberikan efek batasan antara pengguna dan media itu hilang
2. **Keterbukaan Layanan**, media sosial memberikan kesempatan untuk secara terbuka memberikan umpan balik, komentar ataupun saran komunikasi

3. **Percakapan**, media sosial memberikan kesempatan untuk melakukan komunikasi dua arah
4. **Komunitas**, media sosial membentuk sebuah kelompok minat terhadap sesuatu hal yang sama secara cepat dan luas
5. **Konektivitas**, satu akun media sosial dengan ratusan bahkan jutaan akun media sosial lainnya saling terhubung dan berkembang

Perusahaan media asal Inggris, *We Are Social Hootsuite*, pada Januari 2019 mengeluarkan hasil penelitian tentang berapa banyak pengguna aktif media sosial di Indonesia. Penduduk Indonesia tercatat sebanyak 268,2 juta jiwa dan hampir setengahnya sebanyak 150 juta orang merupakan pengguna aktif media sosial. Selain itu, GlobalWebIndex di tahun 2019 mengeluarkan hasil risetnya mengenai berapa waktu yang dihabiskan untuk mengakses media sosial dalam sehari. Hasilnya, orang Indonesia rata-rata menghabiskan waktu sebanyak 190 menit dalam sehari untuk mengakses media sosial. Media sosial menjadi bagian kecil yang penting dalam kehidupan seseorang sekarang. Hampir sebagian besar kegiatan seseorang dapat dilakukan melalui media sosial. Tidak menutup kemungkinan bahwa mencari pasangan hidup atau sekedar teman berkencan dapat dilakukan secara *online*. Kehadiran Tinder dan aplikasi kencan *online* sejenisnya yang ramai diunduh dan diperbincangkan menjadi salah satu bukti kencan *online* diminati pengguna internet.

Seseorang memiliki motif sendiri dalam menggunakan media sosial. Biasanya hal ini berkaitan untuk mencapai pemenuhan kebutuhan. Motif seseorang

menggunakan media sosial diklasifikasikan kedalam 4 jenis motif, sebagai berikut (McQuail, 2002 : 72):

a. Motif Informasi

- 1) Mencari berita tentang peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan terdekat, masyarakat dan dunia. Dengan mencari data yang telah diolah penerima mendapat nilai nyata yang dapat dirasakan dalam setiap keputusan sekarang atau yang akan datang.
- 2) Mencari bimbingan berbagai masalah praktis, pendapat, dan hal-hal yang berkaitan dengan penentuan pilihan. Yakni mencari proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada individu agar dapat mengembangkan kemampuan diri dengan memanfaatkan potensi dalam diri dan sarana yang ada.
- 3) Memuaskan rasa ingin tahu dan minat umum. Rasa ingin tahu adalah sifat naluriah manusia yang dimiliki sejak lahir. Dengan rasa ini manusia cenderung ingin mengetahui hal yang belum diketahui sebelumnya.
- 4) Belajar, pendidikan diri sendiri. Pada hakikatnya, dari waktu ke waktu setiap manusia akan belajar melalui pengalaman dan latihan untuk memperoleh kemampuan baru dan menimbulkan perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh latihan.
- 5) Memperoleh rasa damai melalui penambahan pengetahuan. Sebuah perasaan seorang individu yang bebas dari kekhawatiran dan merasa aman, tentram, dan sejahtera melalui pengetahuan

b. Motif Identitas Pribadi

- 1) Memuaskan penunjang nilai-nilai pribadi. Nilai pribadi adalah nilai yang dialami oleh seseorang mengenai hal hal yang dianggap baik dan buruk yang dapat mengarahkan tingkah laku dalam kehidupan seseorang.
- 2) Menemukan model perilaku.
- 3) Mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain dalam media. Didalam kehidupan selalu ada hubungan yang didalamnya terdapat proses identifikasi diri. Identifikasi diri merupakan proses kejiwaan yang membentuk struktur ego diri dan munculnya ego atau diri memperkuat proses identifikasi diri.
- 4) Meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri. Setiap individu mempunyai pemahaman diri yang berbeda-beda menurut cara pandang mereka masing-masing. Pemahaman diri muncul karena adanya aktualisasi diri yang menjadi penyebab individu termotivasi untuk mengetahui alasan atau maksud dari keberadaan dirinya.

c. Motif Integrasi dan Interaksi Sosial

- 1) Memperoleh pengetahuan tentang keadaan orang lain. Motif ini membuat seseorang menggambarkan pemikiran, hasrat, dan intensi kepada orang lain, dengan tujuan untuk menjadi dasar orang lain dalam memperkirakan tingkah lakunya.
- 2) Mengidentifikasikan diri dengan orang lain dan meningkatkan rasa memiliki. Identifikasi diri merupakan proses kejiwaan seorang manusia yang membentuk struktur ego dan sebaliknya munculnya ego akan memperkuat proses identifikasi diri.

- 3) Menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial. Untuk meningkatkan hubungan timbal balik yang dinamis antar individu dengan individu lainnya atau individu dan kelompok sosialnya.
- 4) Membantu menjalankan peran sosial. Dalam suatu lingkungan, peran sosial setiap individu berbeda-beda ketika individu tersebut menyangkut status yang berbeda. Peran sosial ini diatur oleh norma-norma yang berlaku dalam suatu lingkungan.
- 5) Memungkinkan diri untuk dapat menghubungi keluarga, kerabat, dan masyarakat.

d. Motif Hiburan

- 1) Melepaskan diri dari permasalahan. Setiap orang secara alamiah akan mencari solusi bagaimana ia dapat keluar dari sebuah permasalahan.
- 2) Bersantai atau dengan kata lain beristirahat, melakukan suatu hal dengan penuh kebebasan tanpa ketegangan.
- 3) Memperoleh kenikmatan jiwa dan estetis. Dengan ribuan situs yang menyediakan informasi berupa tulisan, gambar, dan video, media sosial dapat menyediakan estetika yang dapat dinikmati oleh setiap orang.
- 4) Mengisi waktu, suatu kegiatan yang bebas dilakukan untuk memberikan kepuasan kepada seseorang dan dilakukan di waktu-waktu luang.
- 5) Penyaluran emosi.
- 6) Kebutuhan pelepasan, yaitu kebutuhan untuk menghindari dari tekanan dan ketegangan.

1.6 Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah penulis jabarkan diatas, maka jenis penelitian ini akan termasuk dalam Penelitian Kualitatif. Pengertian kualitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang menghasilkan data deskriptif mengenai kata-kata lisan maupun tertulis, dan tingkah laku yang dapat diamati dari orang-orang yang diteliti (Suyanto dan Sutinah, 2011 : 166). Sedangkan David Williams (dalam Prastowo, 2016 :23) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merujuk pada pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dengan menggunakan metode alamiah dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah.

Penelitian ini mengungkapkan data secara kualitatif dan disajikan secara naratif. Data kualitatif yang disajikan mencakup antara lain (Yusuf, 2014 :331):

- a. Deskripsi yang mendetail tentang situasi, kegiatan, atau peristiwa maupun fenomena tertentu, baik menyangkut manusianya maupun hubungannya dengan manusia lain
- b. Pendapat langsung dari orang-orang yang telah berpengalaman, pandangannya, sikapnya, kepercayaan serta jalan pikirnya
- c. Cuplikan dari dokumen, dokumen laporan, arsip dan sejarahnya
- d. Deskripsi yang mendetail tentang sikap dan tingkah laku seseorang

Sebagai metode penelitian, penelitian kualitatif memiliki kelebihan dan juga kelemahannya. Kelebihan dari metode penelitian ini yaitu kemampuannya

memahami makna di balik perilaku dan mampu menemukan teori baru sebagai latar kebudayaan yang diteliti (Prastowo, 2016 : 52). Sedangkan kelemahan dari penelitian ini adalah hasil penelitiannya bersifat subjektif, temuan teori hanya untuk latar kebudayaan yang terbatas, dan kegunaan teori yang dihasilkan rendah karena belum tentu dapat dimanfaatkan (Prastowo, 2016 : 52).

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan berlangsung di Daerah Istimewa Yogyakarta dan akan dilaksanakan pada bulan Agustus 2018.

3. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah data yang didapat dari sumber pertama baik dari individu atau perseorangan seperti hasil observasi, wawancara atau hasil pengisian kuisioner (Umar, 2002: 112). Data ini diperoleh dari langsung dari narasumber, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Untuk memperoleh data primer, penulis akan melakukan wawancara kepada 5 orang yang sudah penulis tunjuk sebagai informan. Adapun kriteria informan yang akan penulis pilih sebagai representatif sampel dalam penelitian ini adalah :

- 1) Berumur 18-25 tahun
- 2) Pengguna Tinder sejak 6 bulan terakhir

3) Cukup aktif dalam menggunakan Tinder

b. Data Sekunder

Dalam penelitian ini, data sekunder penulis peroleh melalui kajian pustaka, beberapa teori-teori yang didapat dengan cara membaca buku, penelitian terdahulu, jurnal-jurnal, bahan mata kuliah dan beberapa *website* di internet yang sesuai dengan penelitian serta data-data yang diperoleh dari narasumber-narasumber.

4. Informan

Untuk menentukan informan pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik *accidental sampling*. *Accidental sampling* adalah teknik yang dalam pengambilan sampelnya tidak ditetapkan lebih dahulu namun langsung mengumpulkan data dari unit sampling yang ditemui, setelah jumlahnya mencukupi pengumpulan datanya dihentikan (Nawawi, 2001 : 156). Teknik ini memilih sampel orang atau unit yang paling mudah dijumpai atau diakses.

Penulis menentukan 5 orang pengguna aktif Tinderyang akan menjadi representatif informan dalam penelitian ini. Kategori pengguna aktif adalah pengguna yang telah menggunakan Tinder sejak enam bulan terakhir dan mengakses Tinder setiap harinya, atau minimal tiga kali dalam seminggu.

5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data, pengolahan data dan analisis data dilakukan secara bersamaan dan berkesinambungan selama proses penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan dokumentasi.

a. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu (Mulyana, 2004:180). Dalam pelaksanaan pengumpulan data lapangan, penulis menggunakan metode wawancara mendalam yang bersifat terbuka. Penulis membuat janji dengan para informan untuk melakukan wawancara dengan waktu dan tempat yang disepakati antara penulis dan informan. Penulis melakukan wawancara mengenai motif dari informan dalam menggunakan aplikasi kencan *online* Tinder dan implikasi apa saja yang dialami oleh para informan dalam sekian lama menggunakan aplikasi tersebut.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mengumpulkan data, mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang ditulis langsung oleh subjek yang bersangkutan (Herdiansyah, 2014 : 143). Dokumentasi membantu penulis untuk mengumpulkan data berupa dokumen, gambar dan literatur untuk

dikaji dan dianalisis sehingga dapat mendukung dan menambah validitas data primer yang telah didapatkan oleh penulis.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan teknik yang digunakan penulis dalam mengolah dan menganalisis data kualitatif. Data kualitatif adalah semua bahan, keterangan, dan fakta-fakta yang tidak dapat diukur dan dihitung secara sistematis karena berwujud keterangan verbal (kalimat dan kata) (Prastowo, 2016 : 237). Proses analisis data harus dilakukan pelaksanaannya sejak tahap pengumpulan data di lapangan untuk kemudian dilakukan secara intensif setelah semua data telah terkumpul. Hal tersebut bertujuan untuk menghindari data yang telah terkumpul tidak sampai kadaluwarsa, atau ada hal-hal penting yang mungkin terlupakan (Wignjoesebroto dalam Prastowo, 2016 : 240).

Proses analisis data kualitatif memiliki tiga tahapan yang dilakukan secara bersamaan. Ketiga tahap ini disebut sebagai Model Alir yang diadaptasi dari Miller dan Huberman (Prastowo, 2016 : 242). Tahap-tahap tersebut meliputi :

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan (Prastowo, 2016 : 242). Selama mereduksi data, penulis melakukan pemilihan tentang bagian-bagian mana saja yang harus penulis hapus, diringkas, serta dikembangkan lebih dalam.

b. Penyajian Data

Setelah data direduksi, penulis akan mulai melakukan penyajian data. Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian-penyajian kita akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan lebih jauh menganalisis ataukah mengambil tindakan berdasarkan atas pemahaman yang didapat dari penyajian-penyajian tersebut. Penyajian data sering kali disajikan dalam bentuk kutipan-kutipan langsung dari kata-kata hasil wawancara. Selain itu, penyajian data juga dapat berupa bagan, jaringan, grafik, matriks, dan lain sebagainya.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan sebagai satu dari konfigurasi yang utuh. Setelah melalui tahapan penyajian data, penulis menarik inti atau kesimpulan dari penelitian yang telah penulis lakukan. Kesimpulan-kesimpulan ini akan diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan dengan peninjauan kembali sebagai upaya untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain.

7. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data merupakan hal penting dalam suatu penelitian karena merupakan jaminan kepercayaan dalam pemecahan masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan teknik keabsahan data yaitu triangulasi data. Triangulasi merupakan suatu pendekatan terhadap riset yang melibatkan lebih

dari satu metode (West dan Turner, 2008 : 78). Metode-metode tersebut dapat berupa :

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan pribadi
- c. Membandingkan apa yang dikatakan orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu
- d. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang lain
- e. Membandingkan hasil wawancara dengan isu suatu dokumen yang berkaitan