

**PENGALAMAN PENGGUNA TINDER DALAM
MENJALIN HUBUNGAN PERJODOHAN
(Studi Fenomenologi Terhadap Mahasiswa/i
Fakultas Hukum Universitas Asahan)**

SKRIPSI

OLEH:

**MARSELINA PARDEDE
168530079**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2023**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 26/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)26/9/23

**PENGALAMAN PENGGUNA TINDER DALAM
MENJALIN HUBUNGAN PERJODOHAN
(Studi Fenomenologi Terhadap Mahasiswa/i
Fakultas Hukum Universitas Asahan)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Medan Area



Oleh :

**MARSELINA PARDEDE
168530079**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2023**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 26/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)26/9/23

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengalaman Pengguna Tinder dalam Menjalinkan Hubungan Perjodohan (Studi Fenomenologi Terhadap Mahasiswa/I Fakultas Hukum Universitas Asahan)

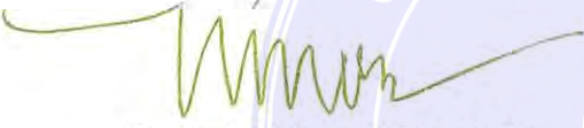
Nama : Marselina Pardede


NIM : 168530079


Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Disetujui Oleh :
Komisi Pembimbing


Dr. Nadra Ideyani Vita, M.Si
Pembimbing I


Drs. Bahrum Jamil, MAP
Pembimbing II


Dr. Effhati Juliana Hasibuan, M.Si
Dekan


Agnita Solanda, B.Comm, Msc, CPSP
Ka.Prodi

Tanggal Lulus : 02 September 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGASAKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:Marselina Pardede
NIM	:168530079
Program Studi	:Ilmu Komunikasi
Fakultas	:Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jenis Karya	:Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : Pengalaman Pengguna Tinder dalam Menjalinkan Hubungan Perjudohan (Studi Fenomenologi terhadap Mahasiswa/I Fakultas Hukum Universitas Asahan).

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 02 September 2023


Marselina Pardede



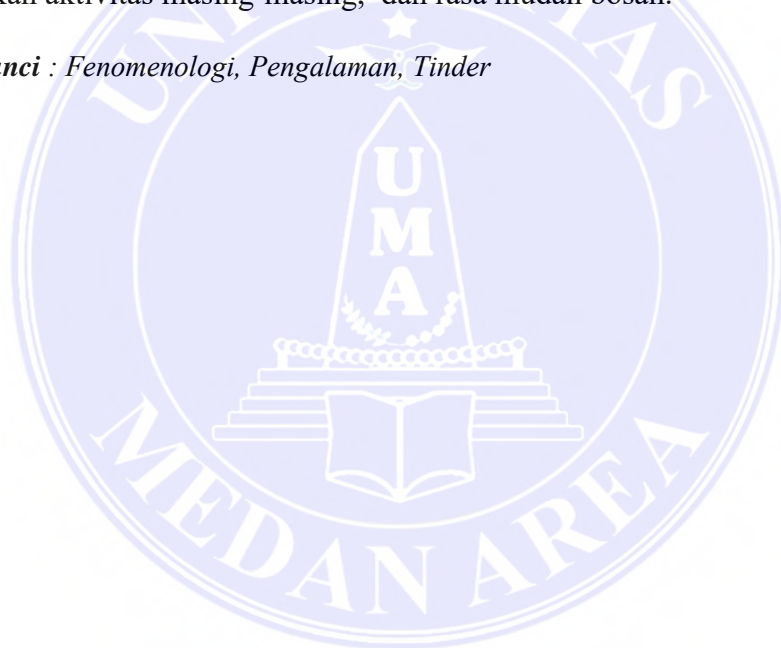
METERAI
TEMPEL

71AKX636052699

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman pengguna aplikasi Tinder pada pengguna aktif yang merupakan mahasiswa Universitas Asahan, untuk mengetahui motif pada pengguna aplikasi Tinder, dan untuk mengetahui hambatan pengguna Tinder dalam menjalin hubungan perjudohan. Teori yang dianggap relevan dalam penelitian ini adalah teori Fenomenologi oleh Alferd Schutz. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Jumlah informan pada penelitian ini ada 7 orang. Teknik analisis data yang dilakukan ada 3 tahap yaitu Reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini mengungkapkan bahwa pengalaman para pengguna Tinder rata-rata adalah bertemu dengan berbagai macam karakter lawan jenis yang berbeda-beda. Motif para pengguna Tinder untuk menambah pertemanan dan mencari jodoh. Hambatan yang didapat pengguna Tinder dalam mencari pasangan berupa kesibukan aktivitas masing-masing, dan rasa mudah bosan.

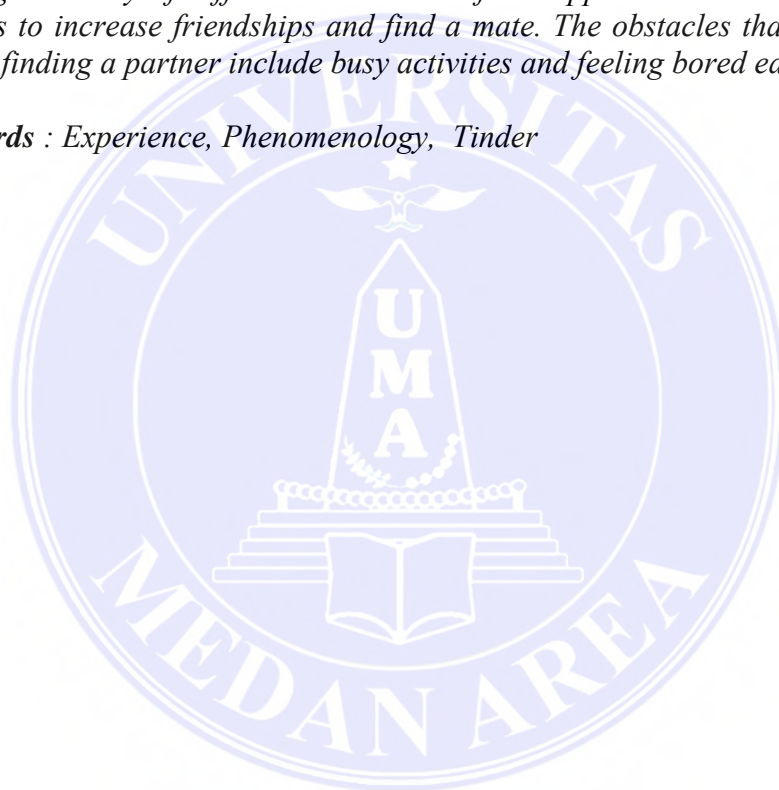
Kata kunci : Fenomenologi, Pengalaman, Tinder



ABSTRACT

This research aims to determine the user experience of the Tinder among active users who are Asahan University Students, to find out the motives of Tinder application users, and to find out the obstacles for Tinder users in establishing matchmaking relationships. The theory that is considered relevant in this research is the theory of phenomenology by Alferd Schutz. This research is a qualitative research. The number of informants in this study were 7 people. The data analysis technique used is 3 stages of data reduction, data presentation and conclusion drawing. This research reveals that the average Tinder user's experience is meeting a variety of different characters of the opposite. The motive of Tinder users is to increase friendships and find a mate. The obstacles that Tinder users face in finding a partner include busy activities and feeling bored easily.

Keywords : *Experience, Phenomenology, Tinder*



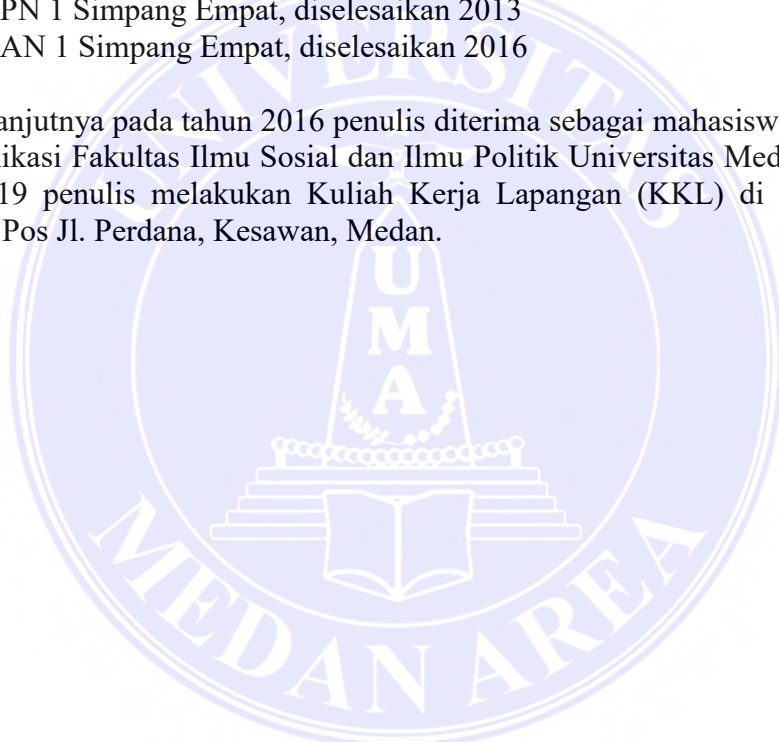
RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Marselina Pardede di lahirkan di Simpang empat pada tanggal 06 Maret 1998. Penulis merupakan anak terakhir dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak Bob Herry Pardede dan Ibu Rohani Tampubolon. Penulis memiliki tiga orang kakak laki-laki dan satu kakak perempuan.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis yaitu :

1. SDN 010027 Simpang Empat, diselesaikan 2010
2. SMPN 1 Simpang Empat, diselesaikan 2013
3. SMAN 1 Simpang Empat, diselesaikan 2016

Selanjutnya pada tahun 2016 penulis diterima sebagai mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area. Pada juli 2019 penulis melakukan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di kantor Harian Medan Pos Jl. Perdana, Kesawan, Medan.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang memberikan rahmat dan karunianya-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi yang berjudul **Pengalaman Pengguna Tinder dalam Menjalinkan Hubungan Perjodohan (Studi Fenomenologi terhadap Mahasiswa/i Fakultas Hukum Universitas Asahan** ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dengan almamater Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis berharap agar kekurangan dalam penulisan skripsi ini dapat disampaikan melalui kritik dan saran.

Dalam penulisan skripsi ini banyak pihak telah membantu, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima-kasih kepada pihak-pihak tersebut, terutama kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc, selaku Rektor Universitas Medan Area.
2. Ibu Dr. Effiati Juliana Hasibuan, MSi, selaku Dekan di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Medan Area
3. Ibu Agnita Yolanda, B.comm, Msc, CPSP selaku Kepala Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area
4. Ibu Dr. Nadra Ideyani Vita, M.Si selaku dosen pembimbing peneliti yang selalu sabar membimbing dan memberikan arahan kepada peneliti hingga terselesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Bahrum Jamil, MAP selaku dosen pembimbing kedua peneliti yang selalu memberi saran untuk terselesaikannya skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan pengajar di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area.
7. Staff program studi yang dengan ramah dan sabar membantu peneliti dalam setiap proses permasalahan dan urusan perkuliahan.

8. Kepada Ayah dan Ibu yang telah mendahului peneliti terlebih dahulu saya ucapkan terimakasih atas perjuangan yang telah diberikan semasa hidup, semoga ini menjadi suatu kebanggaan.
9. Kepada kakak Perempuan tercinta saya Vera Sila dan Abang Alwa yang tidak pernah lelah untuk selalu memberi dukungan, semangat dan nasehatnya saya ucapkan terimakasih.
10. Kepada ketiga abang saya beserta istri tercinta saya ucapkan terimakasih atas dukungan dan partisipasinya serta dukungan dan semangat selama ini.
11. Kepada sepupu saya terkasih Vany terimakasih sudah menjadi orang yang siap sedia saat saya butuh, kepada sahabat saya Windy sebagai tempat mencurahkan segala keluh dan kesah serta semangat yang diberi sangat luarbiasa, kepada Putri yang juga siap sedia menemani sampai larut malam dalam terselesaikan skripsi ini.
12. Kepada teman seperjuangan peneliti Wenny, Ai, Acid terimakasih telah membantu peneliti dan juga terimakasih untuk canda dan tawanya juga dukungan yang diberikan sejauh ini.

Semoga segala kebaikan yang diberikan dibalas oleh Tuhan yang Maha Esa. Akhir kata, bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

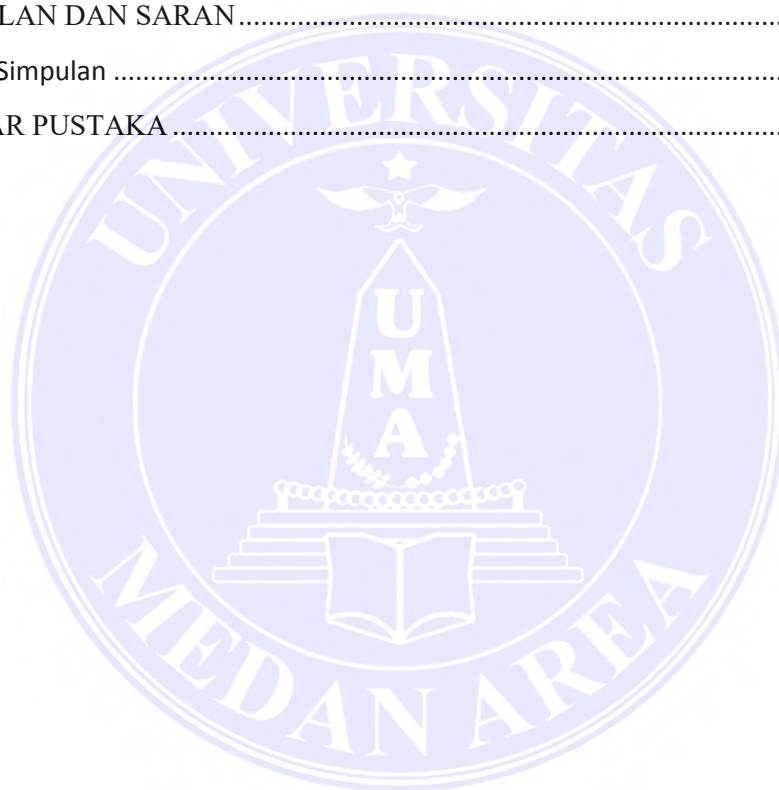
Medan, 02 September 2023

Marselina Pardede
168530079

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II.....	12
TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Komunikasi.....	12
B. Perkembangan Teknologi Komunikasi	14
C. New Media	16
D. Teori Fenomenologi	21
E. Internet Sebagai Media Komunikasi	25
F. Media Sosial	27
G. Pengalaman.....	31
H. Tinder	32
I. Hubungan.....	38
J. Penelitian Terdahulu.....	42
K. Kerangka Pemikiran	46
BAB III	47
METODE PENELITIAN.....	47
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian	47

B. Bahan Dan Alat Penelitian	47
C. Metode Penelitian	49
D. Parameter Penelitian	50
BAB IV	54
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Gambaran Singkat Tinder	54
B. Gambaran Informan.....	56
C. Hasil Penelitian.....	57
BAB V	86
SIMPULAN DAN SARAN	87
A. Simpulan	87
DAFTAR PUSTAKA	92



DAFTAR GAMBAR

Nomor Gambar	Judul	Halaman
2.1	Logo Tinder	37
2.2	Kerangka Pemikiran	46



DAFTAR TABEL

Nomor Tabel	Judul	Halaman
2.1	Tabel penelitian	41
4.1	Subjek penelitian	56
4.2	Data hasil penelitian Tinder Mahasiswa	86



DAFTAR LAMPIRAN

Nomor Lampiran	Judul	Halaman
1	Surat Keterangan Selesai Riset	89
2	Pedoman Wawancara	90
3	Dokumentasi Wawancara	91



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Komunikasi adalah persyaratan kehidupan manusia karena tanpa komunikasi, interaksi antar manusia baik secara perorangan, kelompok maupun organisasi tidak akan mungkin terjadi. Dua orang dikatakan melakukan interaksi apabila masing-masing melakukan aksi dan reaksi. Menurut Louis Forsdale (1981), ahli komunikasi dan pendidikan. Komunikasi adalah suatu proses memberikan signal menurut aturan tertentu, sehingga dengan cara ini suatu sistem dapat didirikan, dipelihara, dan diubah. Pada definisi ini komunikasi juga dipandang sebagai suatu proses. Kata signal maksudnya adalah signal yang berupa verbal maupun nonverbal yang mempunyai aturan tertentu. dengan adanya aturan ini menjadikan orang yang menerima signal yang telah diterimanya. Misalnya setiap bahasa mempunyai aturan tertentu baik bahasa lisan, bahasa tulisan maupun bahasa isyarat. Bila orang yang mengirim signal menggunakan bahasa yang sama dengan orang yang menerima, maka si penerima akan dapat memahami maksud dari signal tersebut, tetapi kalau tidak mungkin dia tidak akan memahami maksudnya (dalam Muhammad, 2011:2).

Perkembangan teknologi sekarang telah memudahkan manusia untuk berkomunikasi tanpa batas waktu dan jarak. Internet saat ini menjadi sarana komunikasi yang populer untuk mengembangkan hubungan. (Katz & Rice dalam Wang & Chang, 2010;289). Tidak dapat dipungkiri, teknologi internet sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari manusia sampai pada akhirnya

muncul yang namanya media sosial. Dengan adanya media sosial dapat mempermudah manusia dalam berinteraksi dan berbagi informasi sehingga membentuk sebuah jaringan *online* yang menghubungkan individu satu dengan yang lainnya. Hadirnya media sosial membuat manusia menjadi mudah berinteraksi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Menurut Chris Brogan (2010:11) dalam bukunya yang berjudul *Social Media 101 Tactic and Tips to Develop Your Business Online* menyebutkan bahwa sosial media adalah seperangkat alat komunikasi dan kalaborasi baru yang memungkinkan banyak jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia untuk orang biasa.

Pada saat sekarang ini, untuk berkomunikasi antara komunikator dengan komunikan tidak hanya melalui tatap muka langsung atau menggunakan media seperti telephone maupun melalui SMS. Saat ini mulai berkembang media internet (*online*), dimana para penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi dan menciptakan konten sesuai dengan yang ingin disampaikan oleh penggunanya. Media *online* juga merupakan tempat dimana para penggunanya bisa berinteraksi dan berkomunikasi satu dengan yang lain tanpa hambatan yang berarti. Dan banyak jenis media *online* yang dapat digunakan oleh seseorang sesuai dengan kebutuhannya. Teknologi internet pada hakekatnya merupakan perkembangan dari teknologi komunikasi generasi sebelumnya. Media seperti radio, televisi, video, multimedia, dan media lainnya telah digunakan dan dapat membantu meningkatkan pendidikan. Apalagi media internet yang memiliki sifat interaktif, bisa dijadikan sebagai media massa dan interpersonal, dan terdapat segudang

sumber informasi dari penjuru dunia yang memungkinkan untuk menjadi media pembelajaran yang telah unggul dari generasi sebelumnya.

Perkembangan internet termasuk sangat cepat dibanding media lainnya. Internet sebagai sarana media komunikasi dan penyebaran informasi melalui fasilitas-fasilitas yang ada di dalamnya. Dengan mengakses informasi lewat internet, pengguna dapat mengikuti perkembangan teknologi sekaligus bisa memperoleh banyak pengetahuan terbaru dengan cepat, mudah dan murah. Pengguna internet Indonesia sebagian besar menggunakan internet untuk bermedia sosial. Menurut data yang peneliti dapat dari Kementerian Kominfo RI melalui laman *kominfo.go.id*, di tahun 2018 Indonesia menduduki peringkat keenam pengguna Internet terbesar di dunia yaitu mencapai 150 juta pengguna. Media sosial merupakan media yang telah menjadi bagian integral masyarakat, tanpa kecuali didalam sebuah masyarakat dalam lingkup suatu perusahaan Media sosial bisa dikatakan bagian dari media baru (*New Media*) atau lebih sering disebut sebagai media konvergensi. Hal ini dikarenakan *New Media* sendiri diawali dengan perkembangan dari salah satu aspek teknologi yang digabungkan kemudian berkonvergensi (Rinawati :2014:18).

New Media secara etimologi berasal dari 2 kata yaitu *New* dan *Media*. *New* yang berarti baru dan *Media* yang berarti perantara. Jadi, *New Media* merupakan sarana perantara yang baru. Baru dalam arti disini dilihat dari segi waktu, manfaat, produksi, dan distribusinya. Terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan internet secara khususnya termasuk di dalamnya adalah web, blog online sosial network, online forum , dan sebagainya (Putri, 2014:7).

New Media adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital, komputer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad ke-20. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai media baru adalah digital, seringkali memiliki 12 karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, interaktif dan tidak memihak. Secara sederhana media baru adalah media yang terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan internet secara khusus. Termasuk di dalamnya adalah web, blog, online social network, online forum, dan lain-lain yang menggunakan komputer sebagai mediana.

New media atau media baru merupakan media menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara private maupun public (Mondry, 2008: 13). Kemunculan media baru memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan manusia. Media baru secara langsung dapat mengubah pola kehidupan bermasyarakat. Internet adalah salah satu bentuk dari media baru (*new media*). Internet dinilai sebagai alat informasi paling penying untuk dikembangkan kedepannya. Internet memiliki kemampuan untuk mengkode, menyimpan, memanipulasi dan menerima pesan (Ruben, 2013:110) dalam skripsi Nurul (2015).

Internet merupakan salah satu teknologi komunikasi baru juga memiliki kemampuan untuk membantu kita memilih dan mengatur informasi yang kita inginkan dengan lebih efisien. Internet tidak hanya memperkecil jarak dalam menyampaikan psan, teknologi komputer dan internet juga telah berkembang dan mengeliminasi penggunaan koneksi kabel, namun tetap bisa memfasilitasi transmisi informasi yang sangat cepat ke seluruh dunia (Bangdakian, 2004:114).

Perkembangan teknologi menuntut para penggunanya untuk memahami apa yang terjadi di sekitarnya dan memahami apa yang harus diikuti oleh para penggunanya. Saat ini masyarakat dimanjakan oleh teknologi yang memudahkan seluruh aspek kehidupan sehari-hari. Begitu banyak hal yang disediakan oleh internet dan salah satu yang paling banyak digunakan masyarakat melalui media internet adalah media sosial. Nasrullah (2015:11) mengatakan bahwa media sosial merupakan medium di internet yang memungkinkan pengguna mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial secara *virtual*.

Menurut Shirky (dalam Nasrullah, 2015:11) media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to co-operate*) diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada diluar kerangka institusional maupun organisasi. Banyaknya pengguna media sosial saat ini mendorong munculnya berbagai fenomena-fenomena baru di masyarakat salah satunya adalah kemunculan aplikasi berbasis *online*.

Era kehidupan yang serba canggih saat ini, urusan asmara pun dimudahkan dengan hadirnya aplikasi kencan pada ponsel seperti Tinder, Tantan, Match.com, Hinge, dan lainnya yang pada dahulu kala soal percintaan terhalang oleh waktu dan lokasi, kini hadirnya aplikasi kencan dirasa membawa banyak keuntungan bagi para penggunanya. Berbagai aplikasi kencan memberikan tampilan yang tidak terlalu rumit sehingga pengguna yang kurang paham dengan teknologi tetap dapat mengoperasikannya. Fitur yang disuguhkan cukup jelas. Cukup mengunduh

aplikasi kencan yang diinginkan pada ponsel serta koneksi internet, pencarian pasangan pun dapat langsung dimulai. Selain mudah digunakan, aplikasi kencan ini juga praktis dan dapat digunakan dimanapun. Bahkan ditengah kesibukan kerjapun penggunanya dapat diselingi mencari pasangan.

Tinder adalah aplikasi kencan online yang diluncurkan oleh Sean Read, Justin Mateen dan Jonathan Badin di West Hollywood, California (Putri,2015:02). Tinder menawarkan sebuah aplikasi yang bisa mempertemukan kita dengan teman yang sehoobi dengan kita, atau bahkan pasangan idaman kita. Karena itu, Tinder sering disebut sebagai media pencari teman kencan. Dengan kemunculan aplikasi kencan online seperti Tinder ini secara perlahan mampu merubah perilaku masyarakat dalam pencarian pasangan kencan.

Sebelum adanya aplikasi kencan online Tinder, seseorang menemukan pasangan kencan melalui cara sederhana seperti dipertemukan oleh orangtua, dikenalkan teman, bertemu di acara yang memungkinkan bertemu dengan orang banyak, atau bahkan teman kencannya adalah teman sepermainan itu sendiri. Namun, seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, budaya masyarakat dalam mencari pasangan pun kian berkembang.

Dikutip dari portal *dailysocial.id* saat ini aplikasi Tinder sudah digunakan di lebih dari 190 negara, dengan puluhan juta basis pengguna. Adanya tim pengembang bisnis di tiap negara, perusahaan mengharapkan dukungan lokal untuk bisnis dan basis komunitas pengguna. Langkah tersebut dinilai penting, pasalnya di lanskap online dating persaingan di tingkat lokal pun makin menantang. Menurut hasil riset yang dilakukan portal *dailysocial*

(<https://dailysocial.id>) di tahun 2017. Dari 1019 responden yang terlihat dalam survei. 51.91% diantaranya percaya bahwa aplikasi kencan dapat membantu menyelesaikan permasalahan tentang perjudohan. Bahkan 38,37% diantaranya pernah mendengar keberhasilan orang terdekat dalam memanfaatkan aplikasi kencan.

Tidak jarang pula dari pengguna aplikasi kencan khususnya Tinder yang berhasil meresmikan hubungan mereka ke tahap pernikahan. Seperti data yang didapat dari laman viva.co.id, pada tahun 2022, ada pasangan yang akhirnya menjalani hubungan selama 1,5 tahun hingga akhirnya memutuskan untuk menikah.. Mereka adalah pasangan Romanos Wismoyo dan Brigita (viva.co.id). Data-data yang didapat dalam riset menyimpulkan penerimaan masyarakat secara umum penggunaan aplikasi kencan.

Dengan aplikasi Tinder, kegiatan komunikasi dilakukan para penggunanya yaitu untuk pencarian dan perkenalan dengan lawan jenis atau disebut dengan "*Tinder match*". Yang pada umumnya untuk menjalin hubungan seperti pertemanan, berpacaran, atau bahkan sampai menjalin pernikahan. Dengan demikian, fenomena aplikasi kencan *online* seperti Tinder ini memiliki kaitan terhadap komunikasi antarpribadi untuk dapat menghubungkan seorang pengguna dengan pengguna lainnya yang sama sekali tidak memiliki hubungan apapun sebelumnya untuk dapat memiliki hubungan antarpribadi seperti hubungan pertemanan.

Menurut Kotler (2006:217). Pengalaman adalah pembelajaran yang mempengaruhi perubahan perilaku seseorang. Penggunaan aplikasi Tinder akan

menciptakan pengalaman yang berbeda-beda atau serupa pada masing-masing pengguna sesuai dengan karakter atau situasi seperti apa yang mereka temui selama melakukan interaksi di aplikasi Tinder. Pengalaman adalah proses belajar yang mempengaruhi perubahan dalam perilaku seseorang individu Irawan dan Farid (2000:45). Hubungan antara satu pengguna dengan pengguna lainnya akan menciptakan suasana yang akan menjadi daya tarik untuk diingat sebagai suatu pengalaman yang diterima sebagai gambaran unruk dapat diceritakan dari sudut pandang pengguna Tinder selama berinteraksi dengan pengguna lainnya.

Berdasarkan dari fenomena yang telah peneliti paparkan maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pengalaman pengguna Tinder dalam menjalin hubungan perjudohan yang dilakukan dalam berinteraksi di aplikasi Tinder dengan fitur match pada kalangan mahasiswa/I Universitas Medan Area.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan dan dijelaskan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan dan mengadakan suatu penelitian yang dituangkan dalam skripsi dengan judul “Pengalaman Pengguna Tinder Dalam Menjalinkan Hubungan Perjudohan (Studi Fenomenologi Terhadap Mahasiswa/I Universitas Asahan Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Stambuk 2019).”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah penelitian diatas, maka dapat disimpulkan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pengalaman pengguna Tinder ?
2. Apakah motif penggunaan Aplikasi Tinder?
3. Apa saja yang menjadi hambatan pengguna tinder dalam menjalin hubungan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan rumusan masalah dapat dikemukakan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengalaman pengguna Tinder.
2. Untuk mengetahui motif penggunaan Aplikasi Tinder.
3. Untuk mengetahui hambatan pengguna tinder dalam menjalin hubungan.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian diharapkan akan dapat bermanfaat yaitu :

- a. Memberikan sumbangan dalam suatu pengembangan terhadap pemikiran bagi pembaharuan kurikulum dari waktu ke waktu agar terus berkembang sesuai tuntutan masyarakat, sehingga dapat memberikan kontribusi yang besar dalam rangka melakukan pengembangan ilmu pengetahuan.

- b. Dapat memberikan suatu penerapan ilmu pengetahuan dalam suatu teori yang telah diperoleh pada saat mencari suatu permasalahan yang sebenarnya, sehingga dalam memperoleh suatu gambaran yang jelas sejauh mana tercapai suatu keselarasan antara pengetahuan secara teoritis.
- c. Dapat memberikan suatu pemahaman yang tepat kepada ruang lingkup seluruh kalangan masyarakat, pemerintah yang ada.
- d. Diharapkan hasil penelitian ini nantinya juga dapat dipergunakan dan menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi untuk penelitian-penelitian yang akan datang nantinya.
- e. Dapat menjadi suatu bahan pertimbangan terhadap para kalangan mahasiswa yang dalam menentukan suatu penelitian-penelitian yang mengambil tema dalam mengenai beberapa prihal tentang permasalahan yang sama dalam penelitian ini.

2. Manfaat Akademis

Secara akademis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

- a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan suatu kontribusi yang sangat besar bagi seluruh para civitas akademik di semua Perguruan Tinggi yang ada di khususnya wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia terlebih lagi khususnya di Perguruan Tinggi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Medan Area.

- b. Diharapkan juga dapat memberikan suatu wawasan hukum yang lebih luas bagi setiap mahasiswa yang mengambil tema yang sama dalam penelitian ini.
 - c. Dapat mempublikasikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan yang ada kepada kalangan masyarakat luas dan dapat digunakan serta mampu mengimplementasikan di tengah lingkungan masyarakat banyak.
3. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian diharapkan akan dapat bermanfaat yaitu :

- a. Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan suatu tambahan berupa informasi dan mampu menjadi suatu bahan referensi dalam penelitian lain yang nantinya diharapkan memberikan manfaat melalui suatu analisis yang di paparkan pada pihak-pihak yang ada.
- b. Melalui penelitian ini kiranya dapat diharapkan kepada seluruh kalangan mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, khususnya di Universitas Medan Area dapat membuat suatu kebijakan dalam ruang lingkup kehidupan masyarakat yang harus memiliki suatu bahan bacaan serta acuan.
- c. Dapat menjadi bahan diskusi yang bertujuan untuk menambah wawasan mengenai adanya suatu perkembangan pengetahuan ilmu pengetahuan khususnya di wilayah Provinsi Sumatera Utara.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Komunikasi

Menurut J.A Devito komunikasi merupakan suatu tindakan oleh satu orang atau lebih yang mengirim dan menerima pesan yang terdistorsi oleh gangguan terjadi dalam satu konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu dan ada kesempatan untuk melakukan umpan balik. Menurut Trenholm dan Jansen (dalam Fajar, 2009:31), komunikasi merupakan suatu proses dalam sumber mentransmisikan pesan kepada penerima pesan melalui berbagai media yang dilakukan oleh komunikator adalah suatu tindakan komunikasi.

Bernald Bareleson dan Gary A. Steiner (dalam Mulyana, 2011:68) komunikasi merupakan suatu transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya dengan menggunakan symbol-simbol, kata, gambar, figure, grafik, dan sebagainya. Tindakan atau proses transmisi tersebut yang disebut dengan komunikasi.

Menurut Hovland, Jains dan Kelley, komunikasi adalah suatu proses melalui mana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan untuk membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak). Komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian, dan lain-lain. Melalui penggunaan symbol-simbol seperti kata-kata, gambar-gambar, angka-angka dan lain-lain. Definisi komunikasi secara umum adalah suatu proses pembentukan, penyampaian, penerimaan, dan pengolahan

pesan yang terjadi didalam diri seseorang dan atau diantara dua atau lebih dengan tujuan tertentu. Definisi tersebut memberikan beberapa pengertian pokok yaitu komunikasi adalah suatu proses mengenai pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan.

Harold D. Laswell (dalam Mulyana, 2011: 69) mengatakan cara terbaik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan *who say what in which channel to whom with what effect?*. Berdasarkan definisi Laswell ini dapat diturunkan lima unsur komunikasi yang saling bergantung satu sama lain, yaitu:

1. Komunikator (*Source/ sender/ encoder*) adalah pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi, sumber bisa berupa individu, kelompok, organisasi, perusahaan atau negara.
2. Pesan (*Message*) adalah apa yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Pesan berupa simbol verbal maupun non-verbal.
3. Saluran media, adalah alat yang menjadi perantara yang digunakan komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan.
4. Komunikan (*Receiver*) adalah pihak yang menerima pesan dari komunikator.
5. Efek (*effect*) adalah apa saja yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan .

Komunikasi menjadi peranan terpenting bagi kehidupan manusia dalam berinteraksi di kehidupannya sehari-hari. Terutama komunikasi yang terjadi didalam masyarakat terkecil yaitu keluarga. Di dalam sebuah komunikasi

feedback merupakan hal yang diharapkan, untuk mampu mencapai tujuan yang dimaksud dalam berkomunikasi. Secara terminologis, komunikasi berarti proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Dari pengertian tersebut, jelas bahwa komunikasi melibatkan sejumlah orang dimana seseorang menyatakan sesuatu kepada orang lain. Ilmu komunikasi sebagai ilmu pengetahuan sosial yang bersifat multidisipliner, tidak bisa menghindari perspektif dari beberapa ahli yang tertarik pada kajian komunikasi, sehingga definisi dan pengertian komunikasi menjadi semakin banyak dan beragam.

B. Perkembangan Teknologi Komunikasi

Teknologi merupakan sebuah perangkat untuk membantu aktivitas kita dan dapat mengurangi ketidakpastian yang disebabkan oleh hubungan sebab akibat yang melingkupi dalam mencapai suatu tujuan. Teknologi memiliki dua aspek, yakni hardware dan software, Rogers (1986) dalam (Nugroho, 2010: 3), menjelaskan teknologi diartikan sebagai perlengkapan hardware, struktur organisasi, dan nilai-nilai sosial dimana individu-individu mengumpulkan, memproses dan tukar-menukar informasi dengan individu lainnya. Menurut Rogers (Bungin, 2008: 111), mengatakan bahwa dalam hubungan komunikasi di masyarakat, dikenal ada empat era komunikasi, yakni era tulis, era cetak, era telekomunikasi dan komunikasi interaktif. Dalam era terakhir, yakni era media komunikasi interaktif dikenal media computer, videotext, teleconferencing, TV kabel, dan sebagainya. Berdasarkan penjelasan Rogers itulah, maka Masyarakat

percaya bahwa perkembangan teknologi media dimulai dari era media tulis dan cetak.

Saat ini penemuan teknologi komunikasi telah memberikan banyak kemudahan bagi manusia, misalnya dalam melakukan informasi transaksi maupun transportasi. Perkembangan teknologi ini juga meningkatkan standard hidup manusia. Teknologi antara lain dapat diartikan sebagai penerapan ilmu pengetahuan dalam suatu bidang. Teknologi Komunikasi adalah suatu penerapan ilmu pengetahuan yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan komunikasi. Komunikasi adalah upaya untuk menciptakan kebersamaan dalam makna (commonness in meaning). Dengan demikian, teknologi komunikasi adalah suatu penerapan ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan komunikasi, Rogers, 1986 (Lubis, 2005: 42).

Teknologi komunikasi berubah dengan begitu cepat sehingga banyak orang berbicara tentang revolusi teknologi atau ledakan informasi. Beberapa teknologi baru yang sedang dalam proses pengembangan atau yang ada sekarang adalah videotape recorder, video cassette, televisi kabel, surat kabar online, akses pelayanan informasi komputer pribadi di rumah, internet dan World Wide Web, serta CD Room. Pada intinya, teknologi komunikasi merupakan suatu sarana yang dikembangkan dalam proses menuju komunikasi yang efektif seiring dengan semakin berkembangnya peradaban kehidupan manusia. Nasution (1990: 6), menjelaskan bahwa berbagai kemampuan dan potensi yang dimiliki teknologi komunikasi memungkinkan manusia untuk saling berhubungan satu sama lainnya, seperti faktor jarak, waktu, jumlah, kapasitas, kecepatan, dan lain-lainnya, kini

dapat diatasi dengan dikembangkannya berbagai sarana komunikasi mutakhir. Lahirnya era komunikasi interaktif ditandai dengan terjadinya diversifikasi teknologi informasi dengan bergabungnya telepon, radio, komputer, dan televisi menjadi satu dan menandai teknologi yang disebut dengan internet (Bungin, 2006:113).

C. New Media

Teori media baru merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy, yang mengemukakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Dalam teori media baru, terdapat dua pandangan, pertama yaitu pandangan interaksi sosial, yang membedakan media menurut kedekatannya dengan interaksi tatap muka. Pierre Levy memandang *World Wide Web* (WWW) sebagai sebuah lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel dan dinamis, yang memungkinkan manusia mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru dan juga terlibat dalam dunia demokratis tentang pembagian mutual dan pemberian kuasa yang lebih interaktif dan berdasarkan pada masyarakat (<http://en.wikipedia.org>).

New media atau media baru merupakan media menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara private maupun public (Mondry, 2008: 13). Media baru merupakan digitalisasi sebuah konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai teknologi dan sains, dari semua yang bersifat manual menjadi otomatis dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas. Kemunculan media

baru memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan manusia. Media baru secara langsung dapat mengubah pola kehidupan bermasyarakat. Internet adalah salah satu bentuk dari media baru (new media).

Internet dinilai sebagai alat informasi paling penting untuk dikembangkan kedepannya. Internet memiliki kemampuan untuk mengkode, menyimpan, memanipulasi dan menerima pesan (Ruben, 2013: 110). Internet merupakan sebuah media dengan segala karakteristiknya. Internet memiliki teknologi, cara penggunaan, lingkup layanan, isi dan image sendiri. Internet tidak dimiliki, dikendalikan atau dikelola oleh sebuah badan tunggal tetapi merupakan sebuah jaringan komputer yang terhubung secara intensional dan beroperasi berdasarkan protokol yang disepakati bersama. Sejumlah organisasi khususnya provider dan badan telekomunikasi berperan dalam operasi internet (McQuail, 2009: 28-29).

Salah satu bagian dari new media adalah *Network Society*. *Network society* adalah formasi sosial yang berinfstruktur dari kelompok, organisasi dan komunitas massa yang menegaskan bentuk awal dari organisasi dari segala segi (individu, grup, organisasi, dan kelompok sosial). Dengan kata lain, aspek mendasar dari formasi teori ini adalah semua yang memiliki hubungan yang luas secara kolektivitas (Van Dijk, 2006: 20).

Mc.Quail (2009: 157) memberikan lima konsep pembeda antara media baru dan media lama, antara lain :

1. Derajat interaktivitas, dimana interaksi dalam *new media* lebih fleksibel dan lebih tinggi dibanding media konvensional.

2. Derajat *social presence* (keberadaan sosial) dimana media massa bersifat lebih personal, mengurangi ambiguitas. Media baru memungkinkan *audience* untuk bisa berhubungan secara personal dengan media melalui kontak langsung.
3. Derajat otonomi, dimana pengguna media memiliki kemampuan untuk mengontrol isi dan penggunaan medianya sendiri dan menjadi sumber independen. Penggunaan new media bisa memiliki media sendiri dan diolah sendiri.
4. Derajat *playfulness*, kemampuan media menyediakan hiburan bagi user
5. Derajat privasi, yang berhubungan dengan tepi isi yang dimiliki para pengguna media. Mereka bebas menampilkan apa pun di media baru (internet) sehingga menghasilkan media yang unik (berbeda) dan personal.

Selain menjelaskan mengenai konsep pembeda antara media baru dan media lama, Mc. Quail juga menunjukkan perbedaan antara media lama dan media baru, yaitu :

1. Media lama konsepnya satu objek berbicara pada banyak orang, sementara media baru bersifat decentralized, yang artinya semua memiliki kesempatan berbicara kepada siapa pun.
2. Media lama adalah *one way communication*, sementara media baru *two ways communication* yang memungkinkan adanya *feedback* dari *audience*.

3. Media lama dibawah kontrol negara, sementara media baru diluar kontrol negara, bahkan bisa dinikmati oleh siapa pun yang ada di dunia tanpa batasan negara.
4. Media lama memproduksi lapisan sosial sementara media baru adalah memproduksi konsep demokratisasi.
5. Media lama memfragmentasikan audience sementara media baru meletakkan audience pada posisi yang sama.
6. Media lama membentuk kebingungan sosial sedangkan media baru berorientasi pada individu. (Mc.Quail,2009: 160).

Tetapi penggunaan media baru khususnya internet ini juga masih harus diperhatikan, karena dapat menimbulkan efek negatif. Untuk itu perkembangan internet sebagai new media juga harus diikuti dengan kebijakan dan pertanggung jawaban khalayak pengguna. Jika ada sisi negatif maka akan ada pula sisi positif yang diperoleh dari penggunaan new media ini, seperti media baru atau new media ini dapat merubah pola pikir masyarakat, pola kehidupan dan juga budaya masyarakat.

New media memiliki beberapa kelebihan yaitu memiliki kecepatan untuk melakukan sebuah interaksi, lebih efisien, lebih murah, lebih cepat untuk mendapatkan sebuah informasi terbaru dan ter-update informasinya. Kelemahannya pada jaringan koneksi internet saja jika jaringan internet lancar dan cepat maka informasi yang disampaikan kepada pembacanya dengan cepat serta harus ada juga koneksi internet agar kita dapat menerima pesan tersebut.

Internet juga dianggap memiliki kapasitas besar sebagai media baru. Tidak hanya memperkecil jarak dalam mengkomunikasikan pesan, teknologi komputer dan internet juga telah berkembang dan mengeliminasi penggunaan koneksi kabel, namun tetap bias memfasilitasi taransmisi informasi yang sangat cepat ke seluruh dunia (Bagdakian, 2004: 114). Menurut Bagdakian, duplikasi dan penyebaran matri dari Internet ini bisa mencapai jangkauan yang sangat luas. Satu orang khalayak bisa mengunduh kemudian menyebarkannya pada orang-orang dalam jaringan pertemanan atau jaringan kerjanya. Kemudian pihak yang mendapatkan sebaran itu bisa menyebarkannya lagi pada orang-orang dalam jaringannya, dan seterusnya (dalam skripsi Putri, 2015).

1. Kelebihan *New Media*

New media memiliki beberapa kelebihan yaitu memiliki kecepatan untuk melakukan sebuah interaksi, lebih efisien, lebih murah, lebih cepat untuk mendapatkan sebuah informasi terbaru dan ter-update informasinya.

2. Kelebihan *New Media*

Kelemahannya pada jaringan koneksi internet saja jika jaringan internet lancar dan cepat maka informasi yang disampaikan kepada pembacanya dengan cepat serta harus ada juga koneksi internet agar kita dapat menerima pesan tersebut. Internet juga dianggap memiliki kapasitas besar sebagai media baru. Tidak hanya memperkecil jarak dalam mengkomunikasikan pesan, teknologi komputer dan internet juga telah berkembang dan mengeliminasi penggunaan koneksi kabel, namun

tetap bias memfasilitasi transmisi informasi yang sangat cepat ke seluruh dunia (Bagdakian, 2004: 114). Menurut Bagdakian, duplikasi dan penyebaran matri dari Internet ini bisa mencapai jangkauan yang sangat luas. Satu orang khalayak bisa mengunduh kemudian menyebarkannya pada orang-orang dalam jaringan pertemanan atau jaringan kerjanya. Kemudian pihak yang mendapatkan sebaran itu bisa menyebarkannya lagi pada orang-orang dalam jaringannya, dan seterusnya (dalam skripsi Putri, 2015).

D. Teori Fenomenologi

Teori pendukung yang berhubungan dengan penelitian dalam skripsi ini menggunakan teori Fenomenologi oleh Alferd Schutz. Teori ini mengacu pada pemilihan media yang digunakan khalayak dalam menggunakan untuk memenuhi kebutuhannya dalam mencari sesuatu yang diinginkan, sesuai dengan fenomena yang terjadi pada latar belakang masalah penelitian ini, yakni mengenai kegunaan Tinder dalam meningkatkan efektivitas hubungan. Alferd Schutz sering dijadikan *centre* dalam penerapan metodologi penelitian kualitatif yang menggunakan studi fenomenologi. Dalam hal ini menurut Alferd Schutz teori fenomenologi terbagi 2 (dua) cara yaitu :

1. Dilakukan dengan cara yang dirasa abstrak dan dapat dijelaskan dengan lebih gamblang dan mudah dipahami.
2. Menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial.

Dalam mempelajari dan menerapkan fenomenologi sosial ini, Alferd Schutz mengembangkan juga model tindakan manusia (*human of action*) vv dengan 3 (tiga) dalil umum yaitu:

1. *The postulate of logical consistency* (Dalil Konsistensi Logis)

Ini berarti konsistensi logis mengharuskan peneliti untuk tahu validitas tujuan penelitiannya sehingga dapat dianalisis bagaimana hubungannya dengan kenyataan kehidupan sehari-hari. Apakah bisa dipertanggungjawabkan ataukah tidak.

2. *The postulate of subjective interpretation* (Dalil Interpretasi Subyektif)

Menuntut peneliti untuk memahami segala macam tindakan manusia atau pemikiran manusia dalam bentuk tindakan nyata. Maksudnya peneliti mesti memosisikan diri secara subyektif dalam penelitian agar benar-benar memahami manusia yang diteliti dalam fenomenologi sosial.

3. *The postulate of adequacy* (Dalil Kecukupan)

Dalil ini mengamanatkan peneliti untuk membentuk konstruksi ilmiah (hasil penelitian) agar peneliti bisa memahami tindakan sosial individu. Kepatuhan terhadap dalil ini akan memastikan bahwa konstruksi sosial yang dibentuk konsisten dengan konstruksi yang ada dalam realitas sosial.

Dalam pandangan Alferd Schutz memang ada berbagai ragam realitas termasuk di dalamnya dunia mimpi dan ketidakwarasan. Tetapi realitas yang

tertinggi itu adalah dunia keseharian yang memiliki sifat intersubjektif yang disebutnya sebagai *the life world*.

Menurut Alferd Schutz ada enam karakteristik yang sangat mendasar dari *the life world* ini, yaitu :

1. *Wide-awakness* (ada unsur dari kesadaran yang berarti sadar sepenuhnya).
2. *Reality* (orang yakin akan eksistensi dunia).
3. Dalam dunia keseharian orang-orang berinteraksi.
4. Pengalaman dari seseorang merupakan totalitas dari pengalaman dia sendiri.
5. Dunia intersubjektif dicirikan terjadinya komunikasi dan tindakan sosial. Keenam, adanya prespektif waktu dalam masyarakat.

Dalam *the life world* ini terjadi dialektika yang memperjelas konsep „dunia budaya“ dan „kebudayaan“. Selain itu pada konsep ini Alferd Schutz juga menekankan adanya *stock of knowledge* yang memfokuskan pada pengetahuan yang kita miliki atau dimiliki seseorang. *Stock of knowledge* terdiri dari *knowledge of skills* dan *useful knowledge*. *stock of knowledge* sebenarnya merujuk pada content (isi), meaning (makna), intensity (intensitas), dan duration (waktu). Alferd Schutz juga sangat menaruh perhatian pada dunia keseharian dan fokusnya hubungan antara dunia keseharian itu dengan ilmu (*science*), khususnya ilmu sosial.

Alferd Schutz mengakui fenomenologi sosialnya mengkaji tentang intersubektivitas dan pada dasarnya studi mengenai intersubektivitas adalah upaya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti:

1. Bagaimana kita mengetahui motif, keinginan, dan makna tindakan orang lain?
2. Bagaimana kita mengetahui makna atas keberadaan orang lain?
3. Bagaimana kita dapat mengerti dan memahami atas segala sesuatu secara mendalam?
4. Bagaimana hubungan timbal balik itu dapat terjadi?
5. Realitas intersubjektif yang bersifat sosial memiliki tiga pengertian, yaitu:
6. Adanya hubungan timbal balik atas dasar asumsi bahwa ada orang lain dan benda-benda yang diketahui oleh semua orang.
7. Ilmu pengetahuan yang intersubjektif itu sebenarnya merupakan bagian ilmu pengetahuan sosial.
8. Ilmu pengetahuan yang bersifat intersubjektif memiliki sifat distribusi secara sosial.

Ada beberapa tipifikasi yang dianggap penting dalam kaitan dengan intersubektivitas, antara lain :

1. Tipifikasi pengalaman (semua bentuk yang dapat dikenali dan diidentifikasi, bahkan berbagai obyek yang ada di luar dunia nyata, keberadaannya didasarkan pada pengetahuan yang bersifat umum).

2. Tipifikasi benda-benda (merupakan sesuatu yang kita tangkap sebagai „sesuatu yang mewakili sesuatu“).
3. Tipifikasi dalam kehidupan sosial (yang dimaksudkan sosiolog sebagai *System*, *role status*, *role expectation*, dan *institutionalization* itu dialami atau melekat pada diri individu dalam kehidupan sosial).

E. Internet Sebagai Media Komunikasi

Internet telah membentuk ruang dan waktu baru, yang bersifat nirjarak dan nirwaktu, yang disebut *cyberspace*. Hampir semua media komunikasi saat ini yang kita kenal akhirnya berkonvergensi menyatu membuat internet disebut sebagai multimedia. Sebagian buku mengelompokkan internet yang multimedia sebagai media massa, sebagian lagi mengkatategorikannya sebagai media antarpribadi. Kedua pendapat itu sama benarnya, tapi juga sama kelirunya. Kedua pendapat yang bertentangan itu pada dasarnya mengingkari hakikat internet yang multimedia, artinya pada tataran tertentu ia adalah media massa, misalnya ketika seseorang berkunjung ke majalah elektronik Tempo Online. Pada tataran lain ia adalah media antarpribadi, ketika seseorang mengirim surat elektronik ke seorang teman. Jadi karena sifatnya yang multimedia, ia bersifat massa tapi juga antarpribadi, tergantung dalam konteks apa kita menggunakan atau mengkajinya (Vardiansyah, 2004: 106).

Pertumbuhan dramatis internet telah mempersiapkan gagasan mediamorfosis¹¹ oleh Roger Fidler yang berarti sebagai perubahan bentuk media komunikasi yang biasanya disebabkan oleh interkasi kompleks dari

kebutuhankebutuhan penting, tekanan-tekanan kompetitif dan politis dan inovasi-inovasi dan teknolog (Severin dan Tankard, 2007: 459).

Internet pertama kali dikembangkan pada tahun 1969 oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat melalui sebuah proyek yang disebut dengan ARPANET (Advanced Research Project Agency Network). Selama tahun 2000, internet telah memasuki fase yang disebut web 2.0. (web two point-oh), dimana semua menjadi lebih interaktif dan telah menjadi area untuk semua orang, tidak hanya milik beberapa pihak saja. Semua orang saat ini dapat langsung mengambil peran dan menaruh apapun kedalam internet. Perkembangan web 2.0 sebagai platform telah mengubah sifat interaktivitas di web dan membuka alam semesta bagi pengguna media. Sedangkan metafora halaman web 1.0 hanya diperbolehkan untuk mengunduh informasi sejalan dan karena itu tidak berbeda dengan konsumsi media penyiaran, aplikasi web 2.0 memungkinkan pengguna untuk menjadi produsen otonom. Blog, Youtube, Wikipedia, Ebay, Flickr, Second Life dan situs jaringan sosial online lainnya seperti memungkinkan pengguna media untuk memiliki pengalaman siaran. Pentingnya Web 2.0 adalah media siar menghasilkan sebuah konteks hubungan sosial instan nasional atau internasional, ada beberapa cara di mana individu mendapatkan interaksi berharga untuk membuat koneksi global secara nyata. Faktanya bahwa pengguna sekarang dapat bekerja dengan materi media siar sebagai sebuah cara mengembangkan ide pada ruang publik (Littlejohn, 2009: 686).

Internet merupakan salah satu teknologi komunikasi baru juga memiliki kemampuan untuk membantu kita memilih dan mengatur informasi yang kita

inginkan atau perlukan dengan lebih efisien. Secara garis besar, internet jauh lebih luwes dalam menjembatani waktu dan jarak dibandingkan media-media yang sudah ada terlebih dahulu. Sebagai media komunikasi, internet mempunyai peranan penting sebagai alat (*channel*) untuk menyampaikan pesan (*message*) dari komunikator/penyalur pesan (*source*) kepada komunikan/penerima pesan (*receiver*). Sifat dari internet sebagai media komunikasi adalah transaksional, dalam artian terdapat interaksi antar individu secara intensif (terus-menerus) dan ada umpan balik (*feedback*) dari antar individu dalam setiap interaksi tersebut. Selain itu, terdapat partisipasi antar individu dengan mempertimbangkan untung/rugi dalam setiap interaksi. Internet juga dianggap memiliki kapasitas besar sebagai media baru. Internet tidak hanya memperkecil jarak dalam menyampaikan pesan, teknologi komputer dan internet juga telah berkembang dan mengeliminasi penggunaan koneksi kabel, namun tetap bisa memfasilitasi transmisi informasi yang sangat cepat ke seluruh dunia (Bagdakian, 2004: 114).

F. Media Sosial

Ditelusuri dari asal katanya, media sosial berasal dari dua kata yaitu media yang dapat dimaknai sebagai medium atau wadah dan sosial yang berarti masyarakat. Dari dua kata tersebut, dapat dipahami bahwa media sosial adalah wadah di mana banyak orang yang dapat berinteraksi layaknya di dalam sebuah masyarakat melalui medium internet. Di dalam media sosial, kita bisa menemukan orang-orang saling ngobrol, berbagi informasi atau file, berkomentar, berdebat, mencari pasangan hingga memasarkan produk. Semua hal itu sama seperti

aktivitas di masyarakat. Namun, aktivitas masyarakat di media sosial terjadi dengan perantara internet. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (2010:59) mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*. Menurut Kaplan dan Haenlein (2010: 59-68), ada 6 (enam) jenis media sosial, yaitu :

1. Proyek Kolaborasi *Website* mengizinkan usernya untuk dapat mengubah, menambah ataupun menghapus konten-konten yang ada di *website* tersebut. Contohnya *Wikipedia*.
2. *Blog* dan *Microblog* User lebih bebas dalam mengekspresikan sesuatu di blog ini seperti curhat ataupun mengkritik kebijakan pemerintah. Contohnya *twitter*.
3. Konten Para user dari pengguna website ini saling meng-share konten-konten media, baik video, *ebook*, gambar dan lain-lain. Contohnya *youtube*.
4. Situs Jejaring Sosial Aplikasi yang mengizinkan user untuk dapat terhubung dengan cara membuat informasi pribadi sehingga dapat terhubung dengan orang lain. Informasi itu bisa berupa foto-foto. Contohnya *Instagram*.
5. *Virtual Game World* Dunia *virtual*, di mana mengreplikasikan lingkungan 3D, di mana user bisa muncul dalam bentuk avatar-avatars yang diinginkan serta berinteraksi dengan orang lain seayaknya di dunia nyata. Contohnya *gameonline*.

6. *Virtual Social World* Dunia virtual yang membuat penggunanya merasa hidup di dunia virtual, sama seperti virtualgame world, berinteraksi dengan yang lain. Namun, virtual socialworld lebih bebas dan lebih ke arah kehidupan. Contohnya secondlife. Jenis new media sekaligus media online yang paling populer saat ini adalah media sosial (social media) yang juga sering disebut *social networking* atau jejaring sosial, antara lain: *Blog, Facebook, Twitter, Instagram, Google Plus* dan *Path* (komunikasipraktis.com).

Kemunculan situs jejaring sosial ini diawali dengan adanya inisiatif untuk menghubungkan orang-orang dari seluruh belahan dunia. Situs jejaring sosial pertama, yaitu Sixdegrees.com mulai muncul pada tahun 1997. Situs ini memiliki aplikasi untuk membuat profil, menambah teman dan mengirim pesan. Tahun 1999 dan 2000 muncul situs sosial *Lunarstorm, Live Journal, Cyword* yang berfungsi memperluas informasi secara searah. Tahun 2001, muncul *Ryze.com* yang berperan untuk memperbesar jejaring bisnis. Tahun 2002, muncul *Friendster* sebagai situs anak muda untuk saling berkenalan dengan pengguna lain.

Pada tahun 2003, muncul situs sosial interaktif lain menyusul kemunculan *Friendster, Flickr R, Youtube, Myspace*. Hingga akhir tahun 2005, *Friendster* dan *Myspace* merupakan situs jejaring sosial yang paling diminati. Lalu para pengguna sosial media beralih ke facebook yang sebenarnya telah dibuat pada tahun 2004, tetapi baru saja booming pada tahun 2006. Tahun 2006, kemunculan *twitter* ternyata menambah jumlah pemakai media sosial, *Twitter* merupakan *microblog* yang memiliki batasan karakter tulisan bagi penggunanya, yaitu 140

karakter. Lalu setelah lahirnya *Twitter* muncul jejaring sosial lain seperti Path, Instagram yang hanya bisa diakses melalui perangkat *iOs* atau Android.

Media sosial dapat memberi dampak positif maupun negative kepada pengguna, tergantung kebijakan pengguna dalam memanfaatkan media sosial ini.

Beberapa manfaat media sosial sebagai berikut:

1. Mendapatkan Informasi Banyak Informasi yang dapat kita peroleh lewat media sosial, seperti informasi beasiswa, lowongan kerja, info seputar agama, politik, motivasi, maupun hal-hal yang sedang trend dibicarakan banyak orang.
2. Menjalinkan Silaturahmi Melalui media sosial, kita dapat menjalin silaturahmi meski terpisah jarak, baik dengan orang baru, teman lama, maupun teman sekarang. Lewat media sosial, banyak teman-teman dahulu yang hilang kontak, akhirnya bisa bertemu di media sosial, kemudian mengadakan reuni bersama. Ada juga yang sebenarnya di dunia nyata belum saling kenal, tetapi karena di online sudah saling berinteraksi, ketika bertemu pertama kali di dunia nyata, merasa sudah akrab satu sama lain.
3. Membentuk Komunitas Bagi yang memiliki kesukaan/hobi yang sama, dapat membentuk perkumpulan/komunitas yang berisi dengan kesukaan/hobi yang sama. Media online berperan untuk koordinasi, sharing dan interaksi ketika tidak sedang bersama.

G. Pengalaman

Pengalaman diartikan sebagai sesuatu yang pernah dialami (dijalani, dirasai, ditanggung) menurut Alwi Hasan (2002:26). Pengalaman juga sangat berharga bagi setiap manusia, dan pengalaman juga dapat diberikan kepada siapa saja untuk digunakan dan menjadi pedoman serta pembelajaran manusia.

Pengalaman merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-harinya. Pengalaman juga sangat berharga bagi setiap manusia, dan pengalaman juga dapat diberikan kepada siapa saja untuk digunakan dan menjadi pedoman serta pembelajaran manusia.

Pengalaman juga menghubungkan antar pribadi manusia serta menempatkan tingkah laku yang terjadi lebih luas. Secara keseluruhan, pengalaman merangsang panca indra, emosi, kognitif, tingkah laku dan nilai hubungan yang mengakibatkan nilai fungsional.

Pine II Gilmore (1999:12) berpendapat bahwa pengalaman adalah suatu kejadian yang terjadi dan mengikat pada setiap individu secara personal. Menurut Kotler (2005:217) pengalaman adalah pembelajaran yang mempengaruhi perubahan perilaku seseorang. Sedangkan Irawa dan Farid (2000:45) pengalaman adalah proses belajar yang mempengaruhi perubahan dalam perilaku seorang individu. Juga pengalaman merupakan faktor yang dapat mempengaruhi pengamatan seseorang dalam bertingkah laku dan dapat diperoleh dari semua perbuatannya di masa lalu atau dapat pula dipelajari, sebab dengan belajar seseorang dapat memperoleh pengalaman (Swastha dan Irawan, 2008:111).

H. Tinder

Tinder adalah aplikasi layanan sosial berbasis lokasi menggunakan profil dari *facebook* dan layanan fitur GPS di ponsel yang memfasilitasi komunikasi antara pengguna yang saling tertarik yang memungkinkan kecocokan (*match*) pengguna untuk mengobrol. Aplikasi ini biasanya digunakan sebagai layanan kencan dan telah terkoneksi untuk memberikan layanan yang lebih, sehingga dapat dikategorikan sebagai aplikasi sosial media.

Pada tahun 2018 Aplikasi Tinder secara resmi diluncurkan di Indonesia. Dilansir dari Antaranews pada tahun 2020 lima aplikasi kencan online yang paling sering digunakan di Indonesia adalah Tinder, Setipe, Okcupid, Badoo, dan Tantan (Andarningtyas, 2020).

Berdasarkan survei data dari GlobalWebIndex oleh McGrath.F (2015) [16] menunjukkan bahwa terdapat 45% yang berusia antara 25-34 tahun, 38% berusia diantara 16-24 tahun, 13% berusia diantara 34-44 tahun, 3% berusia diantara 45-54 tahun, dan 1% berusia 55-64 tahun. McGrath juga melakukan pengelompokan pengguna Tinder yang mayoritasnya berjenis kelamin laki-laki sebesar 62%, dan yang berjenis kelamin wanita sebesar 38%. Dalam pengelompokan status pengguna Tinder terdapat 54% yang berstatus lajang atau belum menikah, 30% berstatus sudah menikah, 12% sudah memiliki pasangan namun belum menikah, 3% pengguna berstatus janda dan duda, 1% pengguna masih belum diketahui statusnya. Mayoritas dari pengguna Tinder 76% berdomisili di pusat kota, 17% berdomisili di kota satelit / pinggiran kota, dan 7% pengguna berdomisili di pedesaan.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengguna Tinder lebih didominasi oleh pengguna berjenis kelamin laki-laki yang berusia 25 hingga 34 tahun yang berstatus lajang. Pada penelitian lain terdapat hasil survei yang menunjukkan pria lebih sering menggunakan aplikasi kencan online Tinder (Putri, 2015). Hal ini dikarenakan laki-laki lebih membutuhkan dan mempermudah dalam menemukan pasangan lawan jenisnya pada aplikasi Tinder.

Tentu banyak faktor yang mempengaruhi pengguna aplikasi kencan online dalam pengambilan keputusan dalam memilih dan menggunakan aplikasi Tinder, yang membuat tingginya angka penggunaan aplikasi Tinder di Indonesia. Peningkatan aplikasi kencan online juga meningkat secara drastis dari tahun 2017 ke 2019 terdapat pertumbuhan sebesar 260% di Indonesia (Atmoko, 2020). Saat ini Tinder merupakan aplikasi yang memimpin pasar pada segmen aplikasi kencan online di seluruh dunia, dan sudah terdapat 196 negara yang menggunakan aplikasi Tinder.

Jika dilihat dari motif pengguna, pada tahun 2016 sebuah survei ditemukan bahwa persentase terbesar pengguna Tinder mempunyai motivasi untuk memiliki teman baru yakni sebesar 74.5%, disusul motivasi untuk mengisi waktu luang sebesar 50.29%, motivasi untuk menambah relasi sebesar 42.27%, motivasi untuk kesenangan dan keisengan sebesar 34.05%, motivasi untuk mencari pasangan hidup sebesar 31.07% , motivasi untuk mencari rekan bisnis sebesar 25.64%, dan motivasi untuk melakukan observasi terhadap pengguna lain sebesar 25.05%.

Walaupun tujuan utama aplikasi Tinder untuk mencari pasangan dan teman, aplikasi Tinder di Indonesia sesungguhnya masih dipandang sebagai hal yang tabu karena melekat sebuah stigma yang negatif dan tidak sesuai dengan norma sosial di Indonesia. Aplikasi kencan online sering dicap sebagai aplikasi satu malam, maka dari itu banyak masy yang digunakan untuk mencari pasangan kencanarakat di Indonesia yang kurang setuju dengan adanya aplikasi kencan online seperti Tinder. Masyarakat Indonesia masih memiliki kebiasaan untuk berkumpul dan face to face dalam berinteraksi satu dengan yang lain. Hal ini juga dikarenakan oleh faktor komunal, yang masih berpacu pada nilai kekeluargaan (Maharani, 2017).

Dikarenakan aplikasi ini masih dipandang sebagai hal yang tabu, banyak stigma negatif dalam penggunaan aplikasi kencan online. Hal ini yang mengakibatkan penyalahgunaan aplikasi kencan online dan memberikan dampak negatif untuk penggunanya. Hal ini didukung oleh Direktur Klinis Kesehatan Mental di Bupa UK yaitu Pablo Vandenabeele yang mengatakan bahwa banyak dampak negatif dari aplikasi kencan apabila tidak digunakan dengan cara yang benar dan sehat. (Asrianti, 2020).

Walaupun banyak dampak negatif ketika menggunakan aplikasi kencan online, ada juga beberapa dampak yang bersifat positif terhadap para penggunanya. Bagi orang-orang yang memiliki sifat pemalu dan canggung ketika mereka harus bertatap muka dengan orang yang mereka sukai, melakukan perkenalan diri dan kencan online dapat membantu untuk mengatasi rasa canggung tersebut. Mereka yang memiliki kepribadian pemalu atau insekur dapat

merasa berani dan lebih percaya diri ketika mereka berkomunikasi melalui chat room (Ningrum, 2016). Oleh karena itu ada nya aplikasi kencan online dapat dimanfaatkan bagi mereka yang cenderung sulit untuk berkenalan dan berkomunikasi secara tatap muka, hal ini disesuaikan dengan cara kerja dari aplikasi Tinder.

Pada aplikasi Tinder terdapat 2 jenis yang bisa digunakan oleh penggunanya, yaitu Tinder yang tidak berbayar (akun standard), dan Tinder yang berbayar (akun premium). Pada aplikasi Tinder yang tidak berbayar, para pengguna hanya bisa menggunakan lokasi sesuai dengan GPS pada telepon seluler nya, sehingga orang yang dapat ditemui di aplikasi Tinder hanya orang yang berada di sekitarnya. Pengguna juga tidak dapat untuk mengembalikan (dikenal dengan istilah „*rewind*“) pasangan yang disukai jika sudah terlewat, pengguna juga tidak dapat melihat lawan jenis yang menyukai profilnya, dalam satu hari pengguna juga memiliki limit untuk menggeser kanan lawan jenis yang disukainya.

Sedangkan pada aplikasi Tinder yang berbayar pengguna dapat menggunakan fasilitas yang lebih optimal. Ditawarkan terdapat tiga paket berbayar yang ditawarkan dari Tinder yaitu paket Tinder Gold, Tinder Plus dan Tinder Platinum. Pada paket Tinder Gold yang ditawarkan, pengguna dapat melihat siapa saja lawan jenis yang menyukai profilnya, dapat menyukai profil lawan jenisnya tanpa batas, mendapatkan profil-profil unggulan dari Tinder, menghilangkan iklan, dapat mengembalikan/rewind profil yang sudah terlewat, dan dapat merubah lokasi sesuai keinginannya. Untuk Tinder plus hampir sama

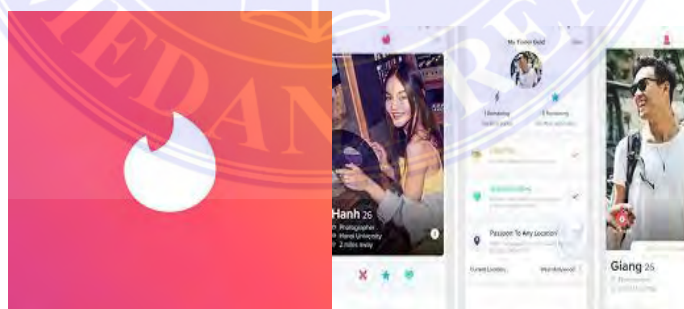
dengan Tinder gold hanya saja pengguna tidak dapat melihat siapa yang menyukai profilnya, dan tidak ada rekomendasi dari Tinder untuk profil unggulan.

Paket berbayar yang terbaru adalah Tinder Platinum dimana fitur yang ditawarkan adalah pengguna dapat mengirimkan pesan sebelum match dengan lawan jenis nya serta dapat memberikan prioritas fitur Like terhadap lawan jenis. Perbedaan lain nya adalah di warna icon yang tertera pada profil sang pengguna dimana untuk Tinder plus berwarna biru, *Tinder gold* berwarna emas dan *Tinder platinum* berwarna hitam. Disamping itu aplikasi Tinder menawarkan fitur berbayar untuk meningkatkan keberhasilan menemukan pasangan penggunanya. Berdasarkan data yang dilansir dari CNN Indonesia (2019), terdapat 5.2 juta pengguna di seluruh dunia rela merubah paket standard Tinder menjadi paket premium, atau hanya 10% dari pengguna rela membayar di aplikasi Tinder. Berdasarkan informasi yang dilansir Riadi, (2020) di website Selular.id bahwa pada tahun 2019 Tinder mendapatkan keuntungan yang signifikan sekitar 16 triliun rupiah mengalami kenaikan sekitar 43% dibandingkan dengan tahun 2018.

Dalam meng-upgrade Tinder miliknya, pengguna dapat memilih paketan dalam periode satu bulan, enam bulan, ataupun dua belas bulan. Jika paket gold satu bulan akan dikenakan biaya 119,541 rupiah, untuk paket enam bulan dikenakan biaya 74,725 rupiah/ bulan, dan paket dua belas bulan 56,049 rupiah / bulan. Semakin lama paket yang dipilih, pengguna akan mendapatkan diskon dalam paket perbulannya. Sama dengan paket Tinder Plus untuk satu bulan dikenakan biaya 74,601 rupiah, paket enam bulan dikenakan 49,808 rupiah/ bulan, untuk paket dua belas bulan dikenakan 37,362 / bulan. Untuk paket Tinder

Platinum memiliki harga yang lebih tinggi yaitu di 150,000 / bulan. Harga dari paket-paket ini berbeda-beda untuk para pengguna yang ingin meng-upgrade Tinder berbayar. Harga tersebut tergantung dari berapa lama pengguna sudah menggunakan aplikasi Tinder, apabila sudah menjadi pengguna lama dapat harga yang lebih mahal dibandingkan harga yang ditawarkan kepada pengguna Tinder yang baru.

Paket Tinder berbayar ini memberikan kemudahan penggunaanya dalam proses mencari pasangan lawan jenisnya. Walaupun memberikan kemudahan terhadap penggunaanya untuk bertemu pasangan lawan jenisnya, secara bersamaan Tinder berbayar ini juga dapat memperbesar peluang terhadap pengguna yang menyalahgunakan dari aplikasi ini. Faktor-faktor ini yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian terhadap motif dan dampak dari penggunaan aplikasi Tinder khususnya pengguna Tinder berbayar. Selain itu belum terdapat kajian yang membahas mengenai penggunaan Tinder yang berbayar ini.



Gambar 2. 1 Logo Tinder

Tinder merupakan aplikasi *smartphone* yang dirancang untuk mencari teman tetapi rata-rata zaman sekarang orang yang memakai Tinder ini menggunakannya untuk mencari pasangan atau jodoh. Dalam aplikasi ini pengguna bisa memasang foto-foto terbaik mereka, biodata singkat, dan berbagi

teman yang sama. Aplikasi *Tinder* akan melihat data berdasarkan profil yang tercantum, hal ini memungkinkan pengguna untuk menemukan pasangan yang memiliki kecocokan dan selera yang sama dengan mereka.

I. Hubungan

Hubungan merupakan sejumlah harapan yang dua orang miliki bagi perilaku mereka didasarkan pada pola interaksi antara mereka (Littlejohn, 2002). Hubungan antarpribadi dapat didefinisikan sebagai serangkaian interaksi antara dua individu yang saling kenal satu sama lain (Duck & Gilmour, 1981). Hubungan yang baik ialah di mana interaksi-interaksi sifatnya memuaskan dan sehat bagi mereka yang terlibat interaksi tersebut. Hubungan baik tidak terjadi begitu saja dan juga tidak tumbuh dan terpelihara secara otomatis. Pada kenyataannya seperti yang dikatakan oleh Canary dan Dainton (2002), bahwa kebanyakan orang yang berakal sehat tahu bahwa hubungan memerlukan usaha. Para mitra yang berinteraksi perlu menyediakan waktu dan usaha untuk memelihara hubungan fungsional yang memuaskan.

Bentuk-bentuk hubungan mengenai intensitasnya dari yang tidak bersifat pribadi atau impersonal ke yang bersifat pribadi atau *personal* (LaFollete, 1996). Untuk istilah impersonal, (Miller dan Steinberg, 1975) menggunakan istilah *non-interpersonal* atau non-antarpribadi. Hubungan yang tidak bersifat pribadi atau impersonal relationship ialah dimana seseorang berhubungan dengan orang lain semata-mata karena orang itu dapat mengisi peran atau memenuhi kebutuhan

yang segera. Dalam keadaan seperti ini tidak satu pihak pun peduli siapa yang memegang peran atau memenuhi kebutuhan selama berjalan baik.

Hubungan pribadi atau *personal relationship* ialah dimana orang mengungkapkan informasi terhadap satu sama lain dan berusaha untuk memenuhi kebutuhan pribadi satu sama lain. Kita juga dapat menggolongkan orang dengan siapa kita berhubungan sebagai kenalan, teman, dan sahabat kental atau teman akrab (Verderber et al, 2007). Adapun upaya dalam menjalani hubungan, dilakukan beberapa cara yaitu :

1. Kenalan

Kenalan adalah orang yang kita kenal melalui namanya dan berbicara bila ada kesempatan, tetapi interaksi kita dengan mereka terbatas. Banyak hubungan dengan kenalan tumbuh atau berkembang pada konteks khusus. Kita menjadi kenal dengan mereka yang tinggal di apartemen yang sama dengan kita, atau rumah disebelah atau diseborang rumah kita, teman sekelas, jamaah masjid atau temen gereja yang sama, atau di perkumpulan yang sama. Misalnya, tetangga disebelah, atau seberang atau belakang rumah kita bila bertemu saling memberi hormat atau mengganggu tetapi tidak ada usaha untuk menyampaikan gagasan-gagasan pribadi atau untuk saling bekerja.

2. Teman

Karena perjalanan waktu, beberapa kenalan bisa menjadi teman kita. Teman atau teman-teman adalah mereka dengan siapa kita telah mengadakan hubungan yang lebih pribadi secara sukarela (Patterson,

Betini, & Nussbaum, 1003). Sebagai mana persahabatan berkembang, orang bergerak kearah interaksi yang kurang terikat kepada peran. Agar persahabatan itu berkembang dan berkesinambungan, beberapa perilaku kunci harus ada. (Samter, 2003), menjelaskan 5 (lima) kompetensi penting perlu untuk hubungan persahabatan :

a. Inisiasi (*initiation*)

Dimana seseorang harus berhubungan atau berkenalan dengan orang lain dan interaksi harus berjalan mulus, santai, dan menyenangkan. Sebuah persahabatan tidak akan terjalin antara dua orang yang jarang berinteraksi atau interaksinya tidak memuaskan.

b. Sifat Mau Mendengarkan (*responsiveness*)

Masing-masing harus mendengarkan kepada lain, fokus kepada mitranya, dan merespon pembicaraan mitranya. Adalah sulit untuk menjalin persahabatan kepada orang yang hanya fokus pada dirinya sendiri atau masalahnya sendiri.

c. Pengungkapan diri (*self disclosure*)

Kedua belah pihak mampu mengungkapkan perasaan pribadinya terhadap satu sama lain. Persahabatan tidak akan terjalin, jika masing-masing hanya mendiskusikan hal abstrak saja atau membicarakan masalah-masalah yang dangkal sifatnya dan tidak mendalam.

d. Dukungan emosional (*emotional support*)

Orang berharap mendapatkan kenyamanan dan dukungan dari temannya serta mendapatkan teman dengan sifat yang berbeda.

e. Pengelolaan konflik (*conflict management*)

Suatu hal yang tak terelakkan bahwa teman-teman akan tidak setuju mengenai gagasan atau perilaku kita. Persahabatan bergantung pada keberhasilan menangani hal-hal yang tidak disetujui ini. Pada kenyataannya. Dengan mengelola konflik secara kompeten, maka orang dapat mempererat persahabatannya.

f. Sahabat Kental atau Teman Akrab

Sahabat kental atau teman akrab atau *close friends or intimate* adalah mereka yang jumlahnya sedikit dengan siapa seseorang secara bersama-sama mempunyai komitmen tingkat tinggi, saling ketergantungan, kepercayaan, pengungkapan, kesenangan di dalam persahabatan. Seseorang bisa mempunyai kenalan yang tidak terbatas jumlahnya dan banyak teman tetapi ia hanya mempunyai sejumlah kecil teman yang benar-benar akrab.

Dengan sahabat kental, kita menunjukkan tanggung jawab kita dengan saling berikrar terhadap satu sama lain. Kita tunjukkan kepercayaan kita dengan mempunyai harapan-harapan positif terhadap lainnya dan percaya bahwa ia akan berperilaku dengan adil dan jujur, dengan sahabat kental, kehidupan kita adanya saling ketergantungan atau jalin-menjalin. Kita saling mengandalkan atau bergantung terhadap satu sama lain. Kita saling mengungkapkan informasi pribadi mengenai diri kita dengan sahabat kental. Walaupun hubungan dengan kenalan dapat menyenangkan, kebanyakan orang mengalami kesenangan dan kegembiraan terbesar dari hubungan dengan sahabat kental dan teman karib.

Penelitian menunjukkan bahwa wanita dan pria cenderung berbeda-beda pada faktor-faktor yang cenderung mengarah kepada teman akrab. Hal ini disebabkan karena masyarakat mengajarkan pria dan wanita untuk berperilaku berbeda untuk mengikuti norma-norma kewanitaan dan laki-lakian atau *femininity* and *masculinity*. Wanita cenderung mengembangkan hubungan akrab dengan lainnya atau dasar percakapan, sifat terbuka dengan lainnya, dan saling berbagi perasaan pribadi. Dengan memperoleh pengetahuan yang paling dalam mengenai mitranya, wanita mengembangkan rasa “kekitaan” dengan lainnya. Laki-laki cenderung mengembangkan persahabatan akrab melalui aktivitas bersama, berbuat kebaikan terhadap satu sama lain, mampu untuk menjadi saling ketergantungan terhadap satu sama lain. Laki-laki kurang cenderung untuk memberikan pengertian mengenai sahabat karib sebagai seseorang dengan siapa anda dapat berbagi perasaan. Bagi laki-laki, teman karib ialah orang yang anda bergantung kepadanya untuk menolong anda keluar dari kesulitan dan orang yang anda secara teratur untuk melaksanakan aktivitas bersama secara menyenangkan (Wood & Inman. 1993).

J. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai tolak ukur dan acuan untuk menyelesaikannya. Penelitian terdahulu memudahkan peneliti dalam menentukan langkah-langkah yang sistematis untuk penyusunan penelitian dari segi teori maupun konsep. Peneliti yang terdahulu dengan topik yang akan dilakukan peneliti adalah :

No	Nama Penulis,Sumber, TahunTerbit	Teori	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Rizki Arti Utami, Universitas Lampung, 2015	Teori Tindakan Sosial Max Weber	Kualitatif	PenggunaanAplikasiTinder, dikarenakan dapat memberikan kemudahan para pengguna untuk bertemu dengan orang baru atau bahkan sampai berjodoh	Adanya keterlibatan dalam komunikasi terhadap penggunaan Aplikasi Tinder	Penggunaan teori yang berbeda
2.	Rosa Melyna Mazlin, Institut Agama Islam Negeri (Iain), 2020	Teori Psikoanalisis	Kualitatif	Tinder merupakan bentuk “promosi diri” yang memosisikan dirinya dengan sebaik mungkin agar berbagai bentuk kebutuhannya dapat dengan mudah terpenuhi	Terdapat penjelasan keterlibatan pengguna aplikasi tersebut karena cukup mudah untuk diakses	Penggunaan Teori yang berbeda
3.	Vicky Aditya Nugraha, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2022	Teori Keterbukaan	Kualitatif	Proses membangun hubungan antar pengguna aplikasi Tinder berada pada tahap perkenalan yaitu komunikasi awal dengan intensitas melalui percakapan melalui aplikasi Tinder	Berkenalan yang cepat dengan menjadi kan teknologi internet sebagai media distribusi informasi sangat cepat seperti tidak ada jarak pemisahan bagi masing-masing individu.	Penggunaan teori yang berbeda
4.	Indrawaty Idris, Universitas Hasanuddin 2020	Teori Perceptual	Kualitatif	Bahwa proses pemilihan jodoh di Kota Makassar telah mengalami perubahan. Perubahan tersebut dipengaruhi	Aplikasi Tinder dalam pemilihan calon pasangan dan efektivitas perkenalan	Penggunaan Teori yang berbeda

				oleh teknologi di bidang elektronik ter masuk gayabersosial media, sehingga menambah pengetahuan masyarakat dalam memilih jodoh	n	
5.	Cinthya Fatama Prima, Universitas Udayana, 2021	Teori Pencarian Jodoh	Kualitatif	Penggunaan aplikasi Tinder di zaman digital ini mendorong terjadinya perubahan dalam proses pencarian jodoh, perubahan tersebut merupakan refleksi dari kehidupan kaum milenial zaman digital dalam proses pencarian jodoh menjadi lebih privasi, cepat, dan mudah direalisasikan	Adanya penjelasan bahwa tinder adalah aplikasi Barudalam pencarian jodoh	Penggunaan Teorinya yang berbeda
6.	Neta Sukma, Universitas Sriwijaya 2021	Teori Interpersonal	Kualitatif	Setiap penggunaan media sosial memiliki tujuan tertentu dalam menggunakan sebuah media, seseorang yang mencari teman kencan online pastinya akan mencari media mana yang menyediakan kebutuhan tersebut, dan	Adanya bahwa Tinder Adalah sebagai hiburan dimana untuk memperluas relasi serta mencari jodoh	Penggunaan Teorinya yang berbeda

				berusahakerasuntukmelakukan tindakan yang dapatmemperolehkebutuhantersebut salah satunya dapatdipenuhi dengankehadiran media sosialsepertiaplikasi Tinder, seseorang menggunakanaplikasi Tinder untukmemperolehkepuasan yang berbeda-beda, tingkatkepuasanseseorangdala mmenggunakanaplikasi Tinder apa yang ingindicari oleh penggunaaplikasi Tinder tersebut.		
7.	Uzlyfatus Sherly Setiandy, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022	Teori Presentasi Diri	Kualitatif	Tinder dapatmenjadi wadahmenunjukkansisipositif dari seseorangtersebutsehinggapen gguna lain dapatmerasa tertarik dan mendapatkanpasangan	Sama-samaterdapatpenjelasan proses dalam awal sejarahadanya tinder	Penyajian data yang sama-samamenyajikan data dalam bentuk uraiansingkat

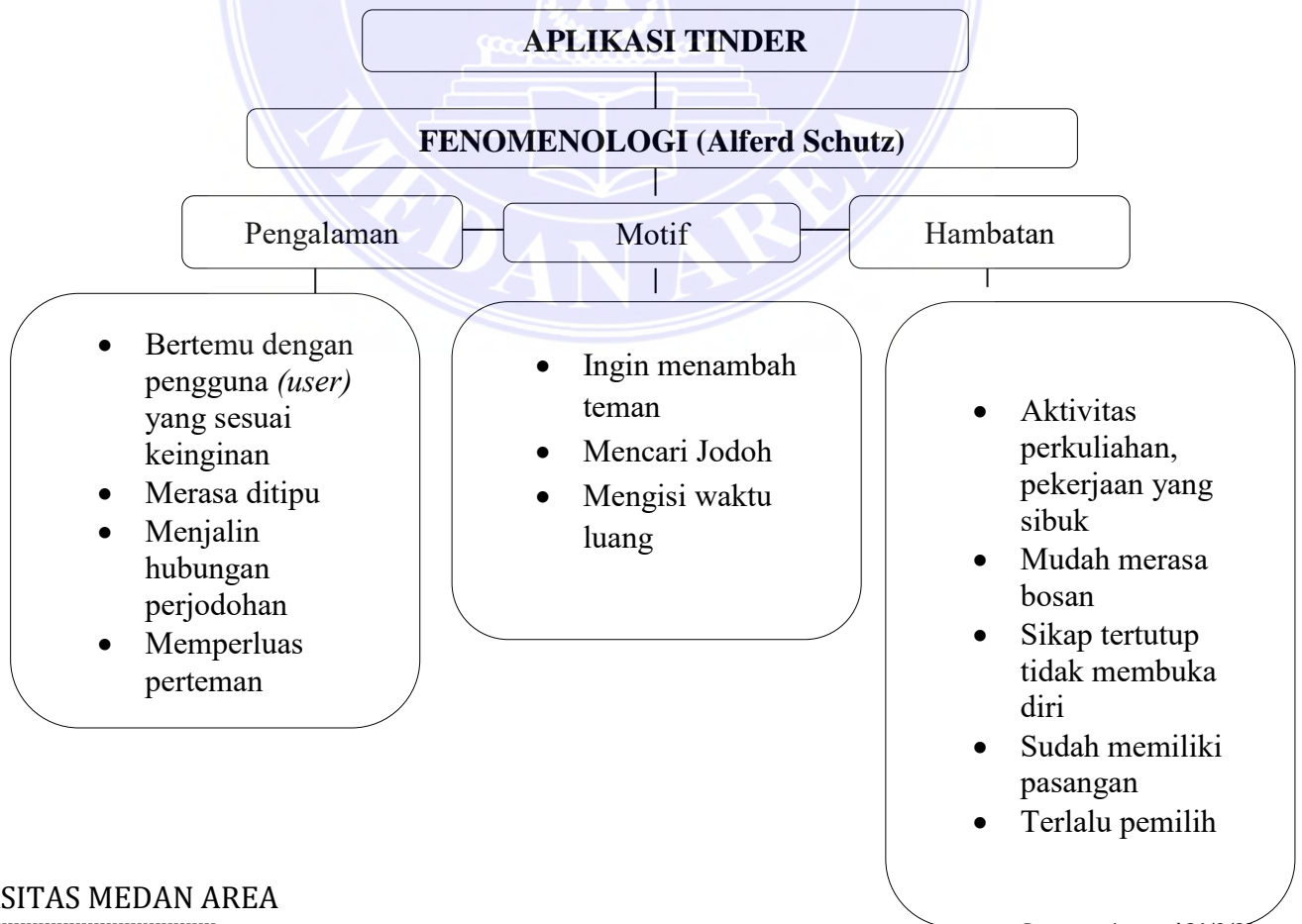
Maka oleh karena itu dari hasil dari peninjauan terdahulu dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pengguna media sosial Tinder yang dalam hal ini merupakan banyak kalangan mahasiswa/i, dengan tujuan untuk mencari teman bahkan mencari pasangan.

K. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah hasil pemikiran yang rasional merupakan uraian yang bersifat kritis dan memperkirakan hasil penelitian yang dicapai dan dapat mengantarkan penelitian pada rumusan hipotesa (Nawawi, 2001:40). Peneliti akan menjelaskan kerangka pemikirannya sebagai berikut :

Gambar 2.2

Kerangka Pemikiran



BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dalam hal ini akan dilaksanakan sekitar bulan Juli-Agustus 2023. Tempat penelitian adalah tempat dimana penelitian dilakukan. Tempat penelitian merupakan tahap yang sangat penting dalam penelitian kualitatif, karena dengan ditetapkannya lokasi penelitian berarti obyek dan tujuan sudah ditetapkan sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian.

Tempat dalam penelitian ini adalah Universitas Asahan di Kisaran. Alasan peneliti memilih tempat tersebut karena Universitas Asahan di Kisaran merupakan tempat peneliti menimba ilmu selain itu juga peneliti sudah mempunyai gambaran mahasiswa Universitas Asahan di Kisaran yang akan menjadi informannya dan juga peneliti telah mengetahui tempat ini dengan baik sehingga dapat mempermudah proses penelitian.

B. Bahan Dan Alat Penelitian

3.1.1 Bahan Penelitian

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh peneliti. Terdapat dua jenis yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu :

a. Data Primer

Data ini berupa teks hasil wawancara dan diperoleh melalui wawancara dengan informan yang sedang dijadikan sampel penelitian. Dengan kata lain, peneliti membutuhkan pengumpulan data melalui

panduan wawancara dengan cara menjawab pertanyaan riset ataupun pra riset (metode survei) atau penelitian benda (metode observasi). Peneliti menggunakan data ini sebagai bahan untuk mengetahui pola penggunaan seperti apa yang digunakan pengguna Tinder untuk mencapai hubungan yang efektif.

b. Data Sekunder

Data sekunder berupa data-data yang tersedia. Data ini biasanya berasal dari data primer yang sudah di olah oleh peneliti sebelumnya seperti skripsi, jurnal, tesis, buku, dan lain sebagainya. Data sekunder ini digunakan peneliti untuk memperkuat penemuan hasil wawancara, observasi dan menambah informasi yang berhubungan dengan tema penelitian.

3.1.2 Alat Penelitian

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan narasumber. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan cara wawancara adalah percakapan yang mengajukan pertanyaan terhadap narasumber dengan tujuan tertentu. Hasil wawancara menjadi data untuk dianalisis dengan tujuan tertentu. 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 di tutup-tutupi.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu mempunyai langkah-langkah sistematis, sedangkan metodologi ialah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan suatu metode. Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya (Kriyantono, 2009:56).

Istilah penelitian kualitatif yang dimaksud sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Pendekatan kualitatif ini diarahkan pada latar individu yang menyeluruh. Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai informan untuk mengetahui bagaimana pengalaman masing-masing informan dalam menjalin hubungan perjodohan di aplikasi Tinder.

Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Penelitian ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampling bahkan populasi atau samplingnya sangat terbatas. Jika data yang terkumpul sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tak perlu mencari sampling lainnya.

Dalam penelitian ini ditekankan adalah persoalan (kualitas) data bukan banyaknya (kuantitas) data (Kriyantono, 2009:56).

D. Parameter Penelitian

Dalam mencari populasi dan sampel, maka setiap penelitian harus memiliki kredibilitas sehingga dapat dipertanggung jawabkan. Kredibilitas penelitian kualitatif adalah keberhasilan mencapai maksud mengeksplorasi masalah yang majemuk atau kepercayaan terhadap hasil data penelitian. Upaya untuk menjaga kredibilitas dalam penelitian ini adalah melalui langkah-langkah sebagai berikut :

3.4.1 Menggunakan bahan Referensi

Bahan referensi yang dimaksud peneliti disini adalah pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan, sebagai contoh ialah data hasil wawancara, lalu diformulasikan dengan cara mengadakan *member check* adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Apabila data yang ditemukan disepakati oleh para pemberi data berarti data tersebut sudah valid, sehingga semakin kredibel atau di percaya, tetapi apabila data yang ditemukan peneliti dengan berbagai penafsirannya tidak disepakati oleh pemberi data, maka peneliti perlu melakukan diskusi dengan pemberi data, dan harus menyesuaikan dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Teknik kredibilitas data dalam penelitian ini melalui triangulasi. Teknik triangulasi dipilih karena data dan teknik pengumpulan data perlu dilihat kepercayaannya untuk menghasilkan sebuah penelitian yang ilmiah, dengan menggunakan triangulasi peneliti dapat

me-*recheck* temuannya dengan membandingkan berbagai sumber, metode, teori yang berbeda. Selanjutnya dilakukan triangulasi dalam penelitian ini meliputi :

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi yang mengarahkan peneliti untuk mengumpulkan data dari beragam sumber yang tersedia, karena data yang sejenis akan lebih terpercaya kebenarannya apabila dari sumber yang berbeda.

b. Triangulasi Metode

Triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Sebagaimana dikenal, dalam penelitian kualitatif peneliti menggunakan wawancara untuk memperoleh kebenaran informasi dan gambaran yang ada mengenai informasi tertentu. Selain itu peneliti juga bisa menggunakan informan yang berbeda untuk pengecekan informasi tersebut.

c. Triangulasi Teori

Hasil akhir penelitian kualitatif berupa rumusan informasi atau *thesisstatement*. Informasi tersebut selanjutnya dibandingkan dengan prespektif teori yang relevan untuk menghindari temuan atau kesimpulan yang dihasilkan.

3.4.2 Prosedur Kerja

Prosedur kerja dalam melakukan penelitian ini, informan membutuhkan orang yang diharapkan dapat memberikn informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Menurut (Faisal, 1999) agar memperoleh informasi yang lebih terbukti, terdapat beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan antara lain :

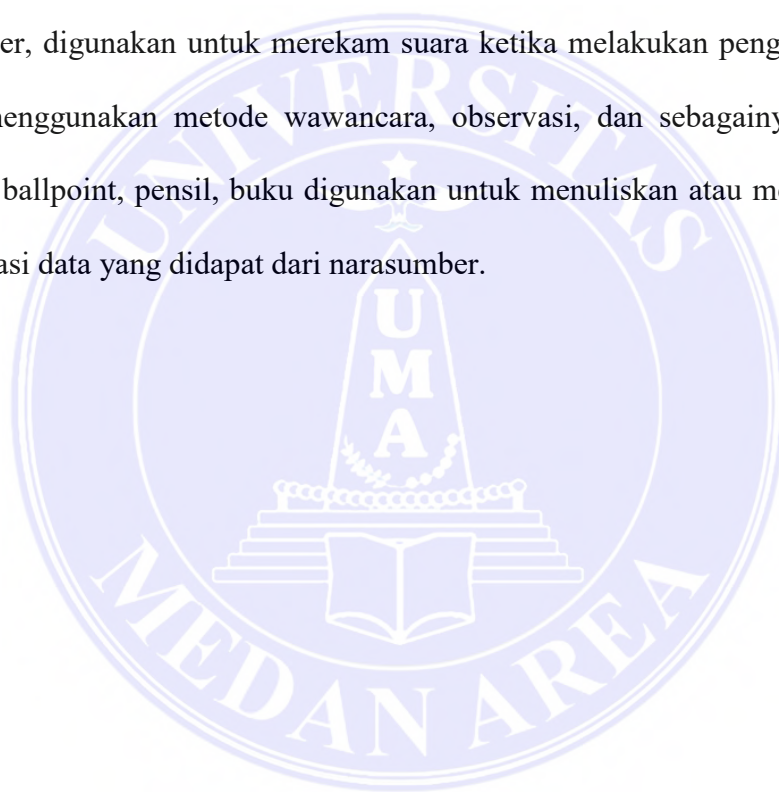
- a. Subjek yang lama dan intensif dengan suatu kegiatan atau aktivitas yang menjadi sasaran atau perhatian penelitian.
- b. Subjek yang mempunyai cukup banyak informasi, banyak waktu, dan kesempatan untuk dimintai keterangan.

Penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dimanana pemilihan informan dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian. Adapun kriteria dan informan yang ditunjuk atau dipilih dalam penelitian ini adalah informan yang mengetahui dan memahami tentang keadaan pola penggunaan untuk meningkatkan efektivitas hubungan dalam aplikasi Tinder, selain itu informan yang dipilih pun sudah menjadi pengguna (*user*) Tinder lebih dari 1 bulan. Adapun kriteria pengguna (*user*) Tinder yang dipilih sebagai informan yaitu :

- a. Pengguna Tinder yang telah menjadi pengguna aktif dalam batas waktu lebih dari 1 bulan serta mampu memberikan data akurat tentang apa yang ingin dicapai dalam penelitian ini;
- b. Usia di atas 20 Tahun;
- c. Pernah mempunyai rutinitas berkomunikasi dengan pengguna *Tinder* lainnya

Teknik ini dilakukan dengan mencari *literature* atau buku-buku bacaan yang berkaitan dengan topik penelitian. Dalam hal ini, studi kepustakaan adalah buku-buku, jurnal, internet dan sebagainya yang dianggap relevan dan mendukung penelitian ini serta dokumentasi juga diperlukan karena akan melakukan pengumpulan data melalui hasil wawancara dan gambar.

Selanjutnya sampel dalam pengumpulan data sebuah penelitian yang dilakukan dengan berbagai metode-metode penelitian seperti wawancara, observasi, studi pustaka memerlukan alat bantu sebagai instrument. Instrument yang dimaksud yaitu kamera, telepon genggam untuk recorder, pensil, ballpoint, buku. Kamera digunakan ketika penulis melakukan observasi untuk merekam kejadian yang penting pada suatu peristiwa baik dalam bentuk foto maupun video. Recorder, digunakan untuk merekam suara ketika melakukan pengumpulan data, baik menggunakan metode wawancara, observasi, dan sebagainya. Sedangkan pensil, ballpoint, pensil, buku digunakan untuk menuliskan atau menggambarkan informasi data yang didapat dari narasumber.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Bedasarkan hasil penelitian mengenai pengalaman pengguna Tinder dalam menjalin hubungan perjudohan dikalangan mahasiswa fakultas hukum Universitas Asahan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengalaman yang dialami oleh mahasiswa Universitas Asahan saat menggunakan Tinder adalah dapat bertemu dengan berbagai jenis karakter orang, pekerjaan, aktivitas dan hobi yang berbeda-beda dengan dirinya
2. Motif (*because of motive*) para pengguna Tinder adalah untuk menambah teman, mencari jodoh, menghabiskan waktu luang, mencari teman bercerita dan menjadi hiburan buat para pengguna, makna yang dirasakan adalah dengan mudahnya memulai suatu perkenalan dan berhubungan dengan para pengguna lain secara luas hanya melalui media *online* tanpa harus bertatap muka terlebih untuk dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya hanya cukup dengan fitur Tinder *match* dan interaksi pun terjadi.
3. Hambatan yang dialami para pengguna (*user*) berbeda-beda dalam menjalin hubungan perjudohan di Tinder ada yang terhambat oleh sibuk dan padatnya jadwal pekerjaan menyebabkan tidak adanya waktu untuk mencari jodoh di Tinder, ada yang merasa cepat bosan sehingga tidak pernah menjalin hubungan serius, ada yang terlalu pemilih sehingga

membutuhkan proses yang lebih lama dan ada yang memiliki sifat tertutup dan tidak percaya diri untuk memulai suatu hubungan.

A. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis simpulkan di atas, penulis ingin memberikan saran bagi pengguna aplikasi kencan online Tinder khususnya pengguna pria, agar mengkonsumsi aplikasi kencan online Tinder sesuai dengan fungsi dan makna bukan berdasarkan gaya hidup yang mau tidak mau dijalani karena berada pada kondisi posmodern. Karena gaya hidup yang dijalani dengan mengkonsumsi aplikasi kencan online Tinder yang bersifat maya tersebut dapat membawa pengguna ke dalam ruang yang membuat pengguna teralienasi dan dapat berakibat pada kehancuran karena tidak bisa lagi membedakan ruang nyata mereka yang sesungguhnya adalah ruang publik sebagai arena membangun hubungan interpersonal dengan lawan jenis, bukanlah ruang virtual yang jelas-jelas hanya citraan sebagai arena pengguna membangun hubungan interpersonal dengan *Match*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Selesai Riset



Universitas Asahan

Jln. Jend. Ahmad Yani, Telp. (0623) 42643
Kisaran - 21224

Kisaran, 09 Agustus 2023

Nomor : 002.1/ 916 /UNA/2023
Lampiran : -
Hal : Selesai Pengambilan Data/Riset

Kepada Yth :
**Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Medan Area**
Di-
Tempat.

Sesuai dengan surat edaran dari Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Nomor : 1205 /FIS.3/01.10/VII/2023 pada Tanggal 18 Juli 2023, tentang Pengambilan Data/Riset ke Universitas Asahan atas nama :

Nama : Marselina Pardede
N P M : 168530079
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Telah selesai melaksanakan kegiatan Pengambilan Data/Riset di Universitas Asahan dengan judul Skripsi **Pengalaman Pengguna Tinder Dalam Menjalinkan Hubungan Perjodohan (Studi Fenomenologi Pengalaman Pengguna Tinder Pada Mahasiswa/I Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Stambuk 2019 Universitas Asahan)** terhitung mulai dari tanggal 20 Juli 2023 s/d 24 Juli 2023.

Demikian surat ini kami sampaikan, agar dapat dipergunakan dengan seperlunya.


Rektor
Prof. Dr. Tri Harsono, M.Si
NIDN. 0031126503

Lampiran 2 Pedoman Wawancara

No.	Pertanyaan Wawancara	Informan
1.	Dari mana awal mula anda mengenal Tinder?	Informan 1-7
2.	Berbagai banyaknya aplikasi <i>Online dating</i> lainnya kenapa anda memilih Tinder?	Informan 1-7
3.	Seberapa sering anda mengakses Tinder dalam sehari?	Informan 1-7
4.	Apa motif anda menggunakan Tinder?	Informan 1-7
5.	Apakah anda yakin dengan hubungan yang ada di Tinder?	Informan 1-7
6.	Bagaimana pendapat anda tentang Tinder sejauh ini? Apakah sudah cukup efektif?	Informan 1-7
7.	Apakah anda sudah pernah bertemu dengan teman Tinder anda? Kalau sudah bagaimana proses sampai anda bisa bertemu?	Informan 1-7
8.	Adakah pengalaman menarik yang anda bisa ceritakan selama berkenalan dengan pengguna Tinder lainnya?	Informan 1-7
9.	Hambatan apa yang terjadi selama anda menggunakan Tinder?	Informan 1-7
10.	Dari anda sebagai pengguna aktif Tinder, adakah saran atau tips yang bisa anda berikan untuk pengguna Tinder lainnya?	Informan 1-7

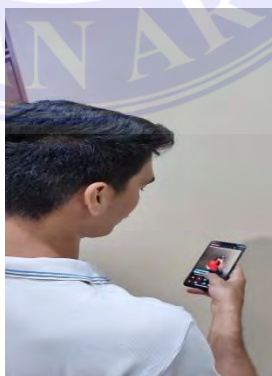
Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara



Wawancara dengan Informman Vira



Wawancara dengan Informman Suwandi



Informan Bima sedang mengakses aplikasi Tinder

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, Ana Nadya. (2003). *Teknologi Komunikasi: Perspektif Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Lesfi
- Wang, Chin-Chien, Ya-Ting Chang, (2010). *Cyber Relationship Motives : Scale Development and Validation, Social Behaviour and Personality*
- Brogan, Chris. (2010). *Social Media 101 Tactis and Tips to Develop Your Business Online*. John Wiley & Sons
- Ardianto, Elvinaro.(2007). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbosa Rekatama Media
- Bagdakian, B.H. (2004). *The New Media Monopoly*. Boston: Beacon Press.
- Budyatna, Muhammad dan Leila Mona Ganiem. (2011). *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: PT. Prenada Media Grup
- Junaedi, Fajar. (2019). *Etika Komunikasi di Era Siber*: Rajawali
- DeVito, Joseph.A. (1997) *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta: Professional Books.
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Morrissan, Andy Corry Wardhani & Farid Hamid. (2010). *Teori Komunikasi Massa*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sugiyono. (2002). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Ahmadi A. (2009). *Psikologi Sosial (Edisi Revisi)*. Jakarta: Renika Cipta

- Peris, R., et al. (2002). Online chat rooms: Virtual spaces of interaction for socially oriented people. *Cyber Psychology and Behavior*, 5(1), 43-51
- Peter, J., Valkenburg, P. M., & Schouten, A. P. (2005). Developing a model of adolescent friendship formation on the internet. *Cyber Psychology and Behavior*, 8(5), 423-430
- Peter, J., Patti, M., & Alexander, P. (2006). Characteristic and Motives of Adolescents Talking with Strangers on the Internet. *Cyber psychology & Behavior* 9 (5).
- Putri, T. N., Nurhayati, I. K., & Pamungkas, I. N. (2015). "Motif Pria Pengguna Tinder sebagai Jejaring Sosial Pencarian Jodoh". *FiSIP Universitas Telkom*.
- Rogers, E.M. & Kincaid, D.L. (1981). *Communication Networks. Toward a New Paradigm for Research*. New York: The Free Press.
- Slocum, J. W. and Hellriegel, D. (2007). *Fundamental of Organizational Behavior*. Ohio: ThomsonSouthWestern.
- Soeganda, P. (2009). "Motivasi, Partisipasi & Pembangunan". Jakarta: Press Jakarta
- Sugiyono, (2009), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta

- Ardianto, Elvinaro.(2007). *Komunikasi Massa SuatuPengantar*. Bandung: SimbosaRekatama Media
- Bagdakian, B.H. (2004). *The New Media Monopoly*. Boston: Beacon Press.
- Budyatna, Muhammad dan Leila Mona Ganiem. (2011). *Teori KomunikasiAntarpribadi*. Jakarta: PT. Prenada Media Grup
- Junaedi, Fajar. (2019). *Etika Komunikasi di Era Siber*: Rajawali
- DeVito, Joseph.A. (1997) *KomunikasiAntarmanusia*. Jakarta: Professional Books.
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metode PenelitianKualitatifEdisiRevisi*. Bandung : RemajaRosdakarya.
- Morrissan, Andy Corry Wardhani& Farid Hamid. (2010). *Teori Komunikasi Massa*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sugiyono. (2002). *MemahamiPenelitianKualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2011). *Metode PenelitianKualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Ahmadi A. (2009). *PsikologiSosial (EdisiRevisi)*. Jakarta: Renika Cipta
- Atmoko, B. D. (2020). “Orang Indonesia Habiskan Rp 80 MiliaruntukAplikasiKencan”. Gizmologi.id .Retrieved from <https://gizmologi.id/news/appannie-aplikasi-kencan-indonesia-rp80-miliar/>, Diakses 7 Mei 2020.
- Daneback, K., Mansson, S., & Ross, M. W. (2007). “Using the Internet to find offline sex partners. *CyberPsychology and Behavior*, 10(1), 100-107”.
- Dolan, E. W. (2020). “Study suggests Tinder is not very effective for acquiring new sexual partners”. Retrievedfrom<https://www.psypost>

.org/2020/01/study-suggeststinder-is-not-very-effective-foracquiring-new-sexual-partners55135

Husna, N. (2017). "Dampak Media Sosial terhadap Komunikasi Interpersonal". Pustakawan di Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Jakpat. (2017). "Survey Report on Indonesian Tinder Users". Jakpat. Retrieved from <https://blog.jakpat.net/swipeyour-destiny-survey-report-onindonesian-tinder-use>, Diakses 7 Mei 2020.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2019). KBBI. Retrieved from <https://kbbi.web.id/dampak>, Diakses 1 Juli 2020.

Maharani, S., & Manalu, R. (2017). Analisis Faktor Pendorong dalam Melakukan Online Dating. FISIP Universitas Dipone.

McCown, J. A., Fischer, D., Page, R., & Homant, M. (2001). Internet relationships: People who meet people. *Cyber Psychology and Behavior*, 4(5), 593-596.

McGrath, F. (2015). What to Know about Tinder in five charts. Retrieved from: <https://blog.globalwebindex.com/trends/what-to-know-about-tinder/>.

McQuail, D. (2000). *McQuail's Communication Theory* (4th edition). London: Sage Publication

Merkle, E. R., & Richardson, R. A. (2000). Digital dating and virtual relating: Conceptualizing computer mediated romantic relationships. *Family Relations*, 49(2), 187-192.

Nailufar, N.N. (2019). "Aplikasi Kencan, Teman Tidur Satu Malam hingga Jodoh dalam Genggaman Tangan". Retrieved from

- <https://lifestyle.kompas.com/read/2019/08/03/060000420/aplikasikencan-teman-tidur-satu-malamhingga-jodoh-dalam-genggamantangan?page=all>
- Nelson, D. L. & Quick, J.C. (2006). *Organizational Behavior. Foundations, Realities & Challenges*. Ohio: Thomson SouthWestern
- Ningrum, D. W. (2016). Plus Minus Kencan Online. Detik. Retrieved from <https://inet.detik.com/konsultasi-cyberlife/d3263337/plus-minus-kencanonline>, Diakses 25 Juli 2020
- Peris, R., et al. (2002). Online chat rooms: Virtual spaces of interaction for socially oriented people. *CyberPsychology and Behavior*, 5(1), 43-51
- Peter, J., Valkenburg, P. M., & Schouten, A. P. (2005). Developing a model of adolescent friendship formation on the internet. *CyberPsychology and Behavior*, 8(5), 423-430
- Peter, J., Patti, M., & Alexander, P. (2006). Characteristic and Motives of Adolescents Talking with Strangers on the Internet. *Cyberpsychology & Behavior* 9 (5).
- Putri, T. N., Nurhayati, I. K., & Pamungkas, I. N. (2015). "Motif Pria Pengguna Tinder sebagai Jejaring Sosial Pencarian Jodoh". *FiSIP Universitas Telkom*.
- Riadi, Y. (2020). "Pendapatan Aplikasi Tinder Naik 43%". Retrieved from: <https://selular.id/2020/02/Pendapatan-aplikasi-tinder-naik-43>
- Rogers, E.M. & Kincaid, D.L. (1981). *Communication Networks. Toward a New Paradigm for Research*. New York: The Free Press.
- Slocum, J. W. and Hellriegel, D. (2007). *Fundamental of Organizational Behavior*. Ohio: Thomson SouthWestern.

- Soeganda, P. (2009). "Motivasi, Partisipasi & Pembangunan". Jakarta: Press
Jakarta
- Sugiyono, (2009), Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung :
Alfabeta
- Wardani, A.S. (2020). Fitur Passport Dibuka, Ini 5 Kota Favorit Pengguna Tinder
Indonesia. Retrieved from <https://www.liputan6.com/tekno/read/4238466/fiturpassport-dibuka-ini-5-kota-favorit-pengguna-tinder-indonesia>, Diakses 15 April 2021
- Wang, C. C., & Chang, Y. T. (2010). "Cyber Relationship Motives: Scale Development". *Social Behavior and Personality*, 289-300".
- Wibawa, S W. (2016) "3 Manfaat Tinder Untuk Kehidupan Cinta Anda". Retrieved
from <https://lifestyle.kompas.com/read/2016/10/01/200700620/3.manfaat.tinder.untuk.kehidupan.cinta.and?page=all>
- Wood, J.T (2013). "Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian". Jakarta:
Salemba Humanika, 2013
- Yuhefizar. (2012) "Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan
CMS" Joomla Edisi Revisi. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.