

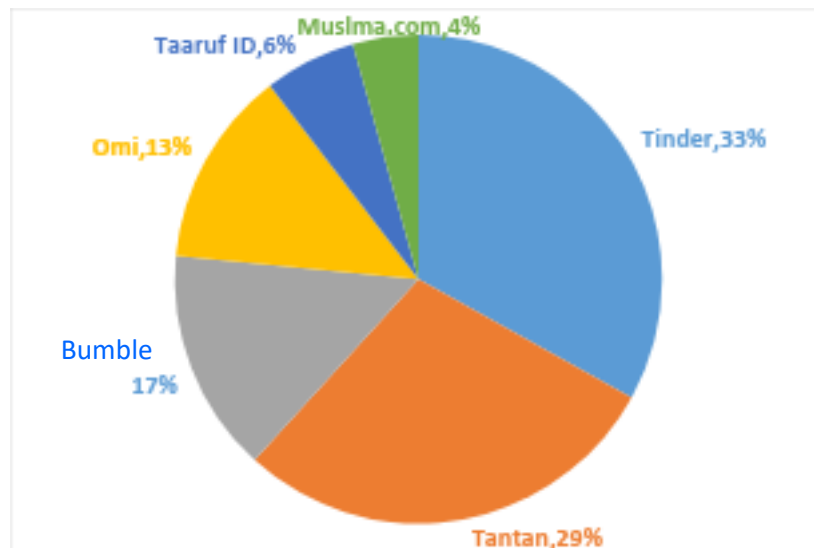
BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Dalam masa teknologi saat ini perkembangan komunikasi dapat dilakukan dimana saja melalui jejaring yang tersambung. Jejaring ini menunjukkan jalan dalam membantu memberikan kemudahan dan meningkatkan relasi yang membantu pembentukan lingkup sosial. Fenomena ini dikembangkan karena munculnya suatu jejaring *social networking* yang biasanya dibutuhkan untuk membangun hubungan sosial melalui dunia maya. Pengguna tersebut dapat membangun suatu profil mengenai individu tersebut dengan menunjukkan konsesi seseorang dan memperlihatkan dirinya dalam lingkup dunia maya (Welta, 2013).

Biasanya social networking application ini dilengkapi dengan fitur *location* yang memungkinkan penggunanya menemukan orang yang ada di sekitarnya. Menurut data yang disampaikan katadata.co.id menjelaskan bahwa 63% masyarakat Indonesia menggunakan aplikasi tersebut yang beragam hal ini dapat dilihat melalui diagram data berikut.



Gambar 1. 1 Data Pengguna Aplikasi Jejaring Sosial

Melalui data pada gambar 1.1, penelitian ini berfokus pada aplikasi jejaring sosial yaitu Bumble. Fokus bumble ini dipilih karena bumble memiliki salah satu fitur khusus untuk membangun pertemanan yaitu fitur *Best Friend Forever* (BFF). Fitur ini hanya dimiliki oleh bumble dan berbeda dengan beberapa aplikasi lain yang hanya berfokus untuk mencari hubungan pertemanan. Fitur ini ditunjukkan untuk mencari teman dan relasi kerja sehingga jika pengguna menggunakan fitur tersebut akan memudahkan proses mencari teman. Fitur ini sebenarnya sama saja dengan fitur mencari pasangan hanya saja biasanya fitur ini tidak memandang gender, sehingga seluruh gender disatukan untuk memberikan keluasan dalam mencari pertemanan dengan mudah. Hal ini sejalan dengan fokus penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan Bumble sebagai bagian dalam membangun relasi pertemanan, sehingga dengan demikian pengguna Bumble dapat dengan tepat menjadi bagian subjek penelitian ini.

Bumble adalah aplikasi yang didirikan oleh Whitney Wolfe Herd. Pada aplikasi ini apabila terjadi kecocokan (*match*), hanya pengguna perempuan saja yang dapat memulai percakapan selain itu pengguna dapat melihat informasi seperti hobi, pekerjaan, dan ketertarikan, tetapi pengguna juga harus tetap berhati-hati dalam menuliskan informasi profil. Pada *bumble* yang menarik fokus utama dari penggunaan tersebut yaitu adanya fitur yang memang berfokus dalam mencari pasangan dan juga berfokus mencari pertemanan.

Bahkan tidak heran banyak sekali pengguna yang berlomba mengunggah sebuah foto pada aplikasi jejaring sosial tersebut agar mendapatkan perhatian kepada sesama penggunaan secara potensial. Penggunaan aplikasi jejaring sosial *bumble* ini menjelaskan bahwa dapat sebagai salah wadah dalam melakukan suatu tampilan atau merepresentasikan diri mereka melalui sebuah tampilan yang dipilih oleh penggunanya itu sendiri (Fatiny, 2017). Selain itu penggunaan *Bumble* juga dikembangkan untuk dapat memberikan keterbukaan kepada sesama pengguna sehingga dapat menciptakan pertemanan yang lebih luas. Dalam tampilan setiap profil individu yang diunggah pada

akun *bumble* dengan tampilan menarik sebagai salah satu bagian upaya dalam mempresentasikan diri pada pengguna *bumble* (Sari & Kusuma, 2018). Pada dasarnya representasi diri dalam sebuah jejaring sosial menjadi salah satu bagian usaha yang dilakukan oleh individu untuk menumbuhkan kesan ke hadapan pengguna dengan menata perilaku dengan maksud pengguna lain memberikan makna kepada dirinya.

Selain itu Aplikasi *Bumble* juga menjadi salah satu aplikasi yang ramai digunakan. *Bumble* menjadi bagian dari aplikasi *social networking* yang didesain dengan beberapa fitur yang mendukung. Hal ini yang menjadikan aplikasi ini memungkinkan pengguna berbagai informasi dalam bentuk pesan, dengan adanya aplikasi *bumble* sebagai *social networking* menjadi terobosan komunikasi terbaru untuk dapat membangun pertemanan atau hubungan relasi lainnya. Terlebih lagi pengguna *bumble* ini menyadari bahwa interaksi yang dikembangkan atau yang berlangsung tersebut diawali ketika dua orang *match*, mereka menyapa dengan caranya sendiri dan biasanya dilanjutkan dengan mereka melakukan perkenalan. Setelah melakukan perkenalan biasanya para pengguna *bumble* dapat melakukan pertukaran informasi dan memberikan suatu interaksi secara khusus untuk memberikan suatu daya tarik tersendiri.

Munculnya hal tersebut menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi yang beragam yang di dasari dengan berbagai alasan yang mendukung bagi setiap individu yang menggunakannya. Menurut Destriana et al (2024) menjelaskan bahwa terdapat beberapa alasan penggunaan seseorang menggunakan aplikasi tersebut yaitu karena merasakan kesepian, mencari relasi baru hingga mencari pasangan. Selain itu juga dijelaskan dalam Maharani & Manalu (2017) yang menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi ini digunakan karena sebagai sarana hiburan, membangun keterlibatan sosial hingga berusaha mencari validitas melalui saluran komunikasi baru.

Fenomena penggunaan *bumble* ini didasarkan menyadari bahwa saat ini banyak individu membangun relasi pertemanan di media sosial, khususnya melalui aplikasi *social networking*, dengan menampilkan citra diri tertentu agar menarik perhatian. Proses representasi diri ini mempengaruhi cara individu membangun komunikasi digital, dan hingga kini belum terkait representasi diri dalam konteks pertemanan di aplikasi *bumble*.

Penjelasan ini diperkuat dengan *pra – riset* yang dilakukan melalui artikel yang dilampirkan oleh Antara (2019) yang dilansir dalam Tempo.com menjelaskan bahwa melalui beberapa aplikasi jejaring sosial ini banyak orang yang menggunakannya sebagai media mencari teman baru. Dalam laman artikel tersebut terdapat beberapa narasumber yang memberikan pernyataan bahwa menggunakan aplikasi Bumble berhasil mendapatkan sehati dengan memanfaatkan Bumble BFF. Hal ini juga sejalan dengan penjelasan Kautsara (2024) yang menyatakan bahwa Bumble menjadi salah satu aplikasi jejaring sosial yang saat ini digemari oleh generasi X dan generasi Z dalam upaya mencari seseorang dalam menjalin hubungan pertemanan, hal ini dikarenakan bumble memiliki fitur untuk mencari teman baru dan membangun koneksi profesional yang semakin memperluas daya tariknya.

Adapun observasi sebelumnya telah dilakukan melihat salah satu akun bumble narasumber dalam penelitian, dan menemukan bahwa pengguna bumble yang ada di wilayah tersebut berusaha menampilkan dirinya dengan menyajikan foto maupun identitas pada akun bumble yang dimiliki. Hasil pengamatan ini memberikan gambaran yang menarik karena melalui penjelasan sederhana terhadap diri pengguna dapat menjadi motif untuk membangun percakapan yang lebih lanjut.

Representasi diri merupakan poin penting bagi pengguna *bumble* yang menekankan pada aspek kejujuran dan keterbukaan. Setiap seseorang memiliki motif untuk menggunakan bumble yang berbeda, seseorang biasanya menyesuaikan motif tersebut dengan merepresentasikan dirinya kepada lawan bicaranya. Perbedaan motivasi tidak memunculkan tampilan representasi diri yang berbeda di antara mereka. Motif penggunaan *bumble* dapat berubah, namun kondisi ini tidak disertai dengan perubahan cara mereka dalam menampilkan diri. *Actual-self* dalam profil bumble ditampilkan secara selektif dengan mempertimbangkan iklim interaksi yang informal di dalam bumble. Hal ini dilakukan karena adanya kemungkinan para pengguna bumble untuk bertemu secara tatap muka.

Pembahasan mengenai representasi diri dalam penggunaan aplikasi bumble ini juga telah dilakukan oleh (Nurliah, 2018) dengan menunjukkan bahwa sebagian besar

partisipan untuk mempresentasikan dirinya yang mana bahwa semakin mereka merasakan kesepian maka akan semakin tinggi pula keterbukaannya. Dalam penelitian Nurliah fokus analisis yang digunakan ialah hanya menekankan pada motif keterbukaan seseorang dalam merepresentasikan dirinya. Melalui analisis penelitian ini peneliti tertarik untuk lebih dalam membahas aplikasi *bumble* sebagai media representasi diri dalam membangun hubungan relasi yang di titik beratkan pada analisis norma-norma representasi diri. Hal ini dilakukan karena adanya kemungkinan pengguna *bumble* untuk dapat memberikan suatu arahan dalam penggunaan aplikasi sebagai media representasi yang dapat menekankan aspek keterbukaan yang dinilai dari norma-norma representasi diri.

Penelitian sejenis juga telah ditemukan pada beberapa penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Avinda (2023) dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Tinder Sebagai Media Representasi Citra Diri Positif Mahasiswa Tingkat Akhir Asal Kabupaten Pati Untuk Mencari Pasangan” menjelaskan bahwa mahasiswa akhir dari Kabupaten Pati yang menggunakan Tinder telah memenuhi tiga konsep dan teori citra diri yang disesuaikan dengan Jersild dengan lima hal yang menjadi suatu alasan terjalannya suatu komunikasi interpersonal sehingga membentuk citra diri yang positif dan dibuktikan dengan penggunaan aplikasi Tinder biasanya mereka mampu mendapatkan pasangan dan menjalin hubungan dengan beberapa orang aplikasi tersebut.

Penelitian selanjutnya juga dapat dilihat dalam penelitian Puspitasari & Aprilia (2022) dengan judul “Penetrasi Sosial dalam mencari Pasangan Pada Aplikasi Kencan Online Bumble” menjelaskan bahwa melalui penggunaan *bumble* yang digunakan untuk media berinteraksi satu sama lain dapat ditemukan suatu teori penetrasi sosial sebagai salah satu proses pembentuk hubungan yang baru terhadap seseorang yang belum dikenal. Proses penggunaan *bumble* dapat membantu individu untuk saling mengenal satu sama lain, namun dalam penggunaan ini diperlukan kehati – hatian. Informan juga menjelaskan bahwa menggunakan aplikasi tersebut ditujukan untuk menjalin pertemanan dan membentuk sebuah hubungan dan memperluas relasi.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Tresnawati et al. (2019) dengan judul “*Tinder and Impact on Personal and Social Life*” menjelaskan hasil terdapat beberapa pengguna yang melakukan drama kehidupan Tinder dan berusaha meyakinkannya untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Namun ada juga yang memanfaatkan tinder sebagai media mengekspresikan diri secara bebas tanpa ada aturan yang mengikatnya di dunia nyata. Pengguna dapat memilih jenis gender yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan dan dapat berkomunikasi di ruang obrolan jika menekan tombol “suka” yang sama.

Penelitian juga dilakukan oleh Tresnawati et al. (2019) dengan judul “*Self-Disclosure of Bumble Dating App Users in Building Friendship Relationships*” menjelaskan hasil Aplikasi ini telah mengubah cara orang menemukan kencan, dari pertemuan tatap muka menjadi pertemuan online. Salah satu aplikasi kencan online tersebut adalah Bumble. Pengguna Bumble terlibat dalam interaksi online, seperti bertukar informasi pribadi sebagai proses pengembangan hubungan, sebelum mereka bertemu langsung. Hasil penelitian ini menemukan bahwa melalui empat subjek berbeda dengan intensitas konstan dan stabil, hanya satu informan yang dapat mengekspresikan dirinya dengan lebih baik.

Melalui beberapa penelitian di atas, dapat dijelaskan bahwa telah ditemukan beberapa yang membahas mengenai penggunaan aplikasi serupa. Namun yang menjadikan pembeda dalam penelitian ini lebih menekankan pada pembahasan pada representasi diri dalam membentuk relasi pertemanan. Dalam penelitian ini juga lebih mengacu dalam teori dramaturgi yang dijelaskan oleh Erving Goffman. Menurut Ranzini & Lutz (2017) menjelaskan bahwa gambaran teori digunakan untuk menggambarkan presentasi diri secara daring, penggambaran interaksi manusia sebagai panggung teater karya Erving Goffman mungkin yang paling berhasil. Hal ini dapat dipahami melalui bahwa teori tersebut dapat memberikan gambaran bagaimana interaksi digital individu, serta interaksi fisik, merupakan pertunjukan aktual di mana diri dibangun melalui elemen-elemen yang disusun secara strategis dan spontan. Manajemen kesan terjadi secara berbeda secara daring dan luring. Namun, dengan cara yang sama, strategi digunakan untuk mengarahkan identitas ke arah bagaimana individu ingin orang lain melihat mereka.

Maka dengan demikian, penelitian ini juga penting dalam memberikan pemahaman lebih kompleks terhadap fenomena munculnya *social networking* yang saat ini terus berkembang. Selain itu hal ini juga disadari munculnya berbagai alasan dalam menggunakan social networking aplikasi yang menjadikan perlunya lebih dalam terkait penggunaan yang digunakan sebagai representasi diri dalam membangun pertemanan. Dengan demikian penelitian ini tidak hanya memiliki nilai akademis, namun juga nilai praktis yang signifikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih terkait penggunaan Bumble sebagai representasi diri dalam membangun pertemanan.

1.2.Tujuan Penelitian

Melalui uraian latar belakang di atas, dapat dijelaskan bahwa tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Representasi Diri Pengguna Bumble Dalam Menjalin Pertemanan.

1.3.Pertanyaan Penelitian

Bagaimana Representasi Diri Pengguna Bumble Dalam Menjalin Pertemanan?

1.4.Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian dilakukan untuk dapat memperkaya literature ilmiah mengenai representasi diri dalam suatu aplikasi yang saat ini banyak digemari dalam mencari relasi pertemanan. Hal ini diharapkan dapat membantu dalam memahami mengenai elemen – elemen yang memberikan gambaran representasi diri pada bumble.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pengguna *Social Networking*: Penelitian ini diharapkan dapat memahami suatu beberapa elemen dalam mengembangkan representasi diri pengguna dalam menggunakan bumble untuk memberikan daya tarik kepada pengguna lainnya.

- b. Bagi Penulis: Penelitian ini memberikan pemahaman mendalam untuk membangun teori yang diketahui selama masa perkuliahan dengan melibatkan fenomena yang terjadi saat ini.

1.5. Waktu dan Periode Penelitian

Tabel 1. 1 Periode Penelitian

Uraian	Bulan/ Tahun									
	2024			2025						
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
Penentuan dan pengajuan judul penelitian										
Pembuatan outline dan pengumpulan jurnal pendukung										
Penyusunan Proposal (BAB I – BAB III)										
Pengumpulan Proposal										
Persiapan Penelitian										
Perencanaan Penelitian										

Pelaksanaan Penelitian										
Pengolahan Data										
Penyusunan Laporan										
Permohonan Sidang										
Pelaksanaan Sidang										