

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perlu diakui bahwa pada Abad-20an perkembangan teknologi semakin canggih dari tahun ke tahun. Perkembangan terhadap teknologi pada era digitalisasi juga mempunyai dua topeng yakni antagonis atau nilai negatif dan protagonis sebagai nilai positif. Selain itu berbagai kemudahan juga dirasakan masyarakat, yakni kemudahan dalam mengakses berbagai hal. Mulai dari sekolah, belanja hingga pencarian jodoh melalui digital atau aplikasi jodoh. Hanya perlu mengandalkan *internet* yang mana merupakan jaringan terluas dalam *system* teknologi informasi yang memungkinkan perangkat elektronik khususnya *smart phone* untuk saling terhubung dan melakukan komunikasi melalui media online.

Internet merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen pertahanan proyek ARPA yang disebut ARPANET (*Advance Research Project Agency Network*) tujuan internet pada masa itu untuk keperluan pertahanan Amerika (Gani 2018). Namun sekarang internet dapat diakses dengan mudah. Penggunaan internet sangat populer di berbagai kalangan mulai dari yang muda hingga yang tua, dengan berbagai latar belakang baik sosial maupun ekonomi. Semua dapat mengakses internet dengan sangat mudah. Asal ada internet maka mereka mengakses media sosial yang dimiliki guna memperoleh informasi yang diinginkan. Sekarang internet merupakan kebutuhan dasar bagi setiap manusia di era *digitalisasi*.

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang berisi sebuah *coding* atau perintah yang dimana bisa diubah sesuai keinginan (Syani 2018:88). Seperti aplikasi *Tantan* yang sekarang digemari anak muda untuk mencari pasangan melalui media online dengan berbagai kemudahan dalam mengakses asal ada koneksi, Pengguna bisa memilih apa yang memang sesuai dengan *hobby* dan minat pengguna itu sendiri, dan bisa mempercepat bertemu dengan calon jodohnya dengan *hobby* sejenis. Ukuran aplikasinya lebih kecil, desain yang minimalis dengan ikon rubah *orange*. Dan yang profilnya ada centang biru atau *verifikasi*

artinya orang tersebut asli dan minim indikasi ke hal negatif. Di zaman sekarang ini, tidak heran jika aplikasi *Tantan* merupakan salah satu aplikasi kencan *online* yang diminati oleh banyak pengguna yang merepresentasikan diri berbeda-beda sesuai dengan apa yang diinginkan. Dimana hal ini akan terjalin jika salah satu pengguna mulai memiliki ketertarikan satu sama lain.

Adanya internet manusia menjadi lebih mudah dan efisien dalam mengerjakan sesuatu bukan hanya untuk mengerjakan pekerjaan sekolah, pekerjaan kantor dan pekerjaan lainnya yang membutuhkan internet sebagai salah satu kunci utama dalam melakukan pekerjaan, internet disini juga dapat digunakan dalam mencari pasangan melalui aplikasi kencan *online* karena internet memudahkan pengguna dalam mempersingkat waktu pengenalan sehingga komunikasi yang terjalin menjadikan lebih intens dan mudah, dalam pengenalan seorang introvert hal seperti ini jika dilakukan secara langsung mungkin membuatnya berfikir berkali-kali karena tidak ada keberanian dan rasa nyaman dengan orang baru, karena adanya internet untuk mengakses aplikasi kencan *online* seperti *Tantan* sangat membantu dalam berkomunikasi serta peluang mendapatkan kenalan atau jodoh juga semakin besar karena melalui internet dan aplikasi kencan *online Tantan* ini mereka memulai kenalan juga adaptasi diri. Dalam aplikasi kencan *online Tantan* dimana manusia satu dengan manusia lain yang berlawanan jenis kelamin dapat melakukan jalin kasih atau percintaan melalui media sosial yang mana telah disediakannya sebuah aplikasi kencan *online*.

Tercatat pada tahun 2019 aplikasi *Tantan* telah tersedia di 87 negara, dengan total pengguna mencapai lebih dari 213 juta (Yusra 2019). Pengguna ini baik laki-laki atau perempuan, karena aplikasi *Tantan* sendiri juga populer di kalangan masyarakat terutama anak muda. Pada 23 Februari *Tantan* telah di *download* oleh lebih dari 50 juta pengguna, selain itu juga mendapatkan rating 4,3 di *play store*. Rating diperoleh karena pengguna yang telah memberi nilai pada aplikasi tersebut berdasarkan kesamaan fungsi, tujuan, dan mudah atau tidaknya mereka menggunakan aplikasi *Tantan* tersebut.

Berbagai macam karakter individu itu sangat berbeda-beda ada yang baik secara *personality*, *agresif*, *manipulatif*, disiplin, *ambisius*, pemalas dan juga

pemalu. Kepribadian Itu sendiri biasanya sesuatu hal yang melekat pada diri setiap masing-masing individu yang belum tentu dimiliki oleh orang lain karena *integrasi*, *karakteristik*, dan struktur-struktur yang berbeda satu sama lain. Yang mana penilaian tersebut terbentuk dari opini orang lain yang meliputi tingkah laku, minat, pendirian dan kemampuan.

Tantan adalah aplikasi *dating online* atau aplikasi kencan melalui internet yang hadir di *era digital* dengan menawarkan berbagai kemudahan dengan *mobilitas* yang sangat tinggi seperti sekarang ini, sehingga dapat mengubah kebiasaan baru pada individu untuk menjalin hubungan tanpa bertatap muka secara langsung. Selain itu, penggunaan aplikasi *Tantan* ini sangat mudah. Sehingga banyak yang memilih menggunakan aplikasi ini karena dianggap *efisien* dalam mencari dan menentukan teman kencan di aplikasi *Tantan* ini.

Aplikasi *Tantan* ini dapat digunakan berbagai kalangan usia baik yang tua atau muda yang pasti adalah lelaki dan perempuan. Pengguna nantinya akan di suguhkan berbagai fitur seperti akses profil, *chatting*, dan *voice note*. Pengguna juga nantinya bisa menggeser ke kanan untuk *like* yang artinya tertarik kepada lawan jenis yang dilihat melalui foto profil. Begitu juga sebaliknya jika di geser ke kiri artinya pengguna tidak berkenan berkenalan lebih jauh dengan orang tersebut.

Dalam proses pencarian jodoh, *Tantan* akan merekomendasikan akun terdekat dari lokasi pengguna. Bila pengguna tertarik bisa juga mengklik pada foto lalu muncul profil pengguna yang tertulis nama, umur, asal, pendidikan, makanan favorit, dan juga *hobby*. Tetapi, jika pengguna hanya mau melihat umur dan juga asal dapat dengan melihat profil pengguna yang sudah muncul di layar *smart phone* tiap pengguna. Aplikasi *Tantan* juga memungkinkan dua pengguna untuk memulai percakapan ketika keduanya menyukai satu sama lain yang artinya ada ketertarikan antar kedua pengguna tersebut. Disana pengguna bisa melihat berapa orang yang *like* profil, tapi tidak dapat melihat siapa yang *like* karena bukan pelanggan *premium*. Pengguna hanya dapat melihat sebatas angka saja. Selain itu, pengguna juga dapat membuat status seperti media sosial lainnya.

Biasanya sebelum melakukan pertemuan tatap muka pengguna *Tantan* melakukan interaksinya secara *online*, malah mereka melakukan interaksi dengan

chatting ataupun telepon, yang mana dalam aplikasi *Tantan* sendiri sudah *support* dalam hal seperti itu. Kalau memang dirasa cocok maka akan dilanjutkan *chatting* melalui aplikasi *WhatsApp* agar lebih terkesan intim. Setelah proses itu berlangsung maka pengguna akan melakukan pengenalan secara tatap muka atau berkencan bersama dengan pasangan yang ia kenal melalui aplikasi *Tantan*. Namun selain itu juga ada niat tersendiri yang sudah ada pada pikiran dan hati masing-masing pengguna *Tantan* baik dari pihak perempuan atau dari pihak laki-laki, jika mereka memiliki niat yang sama setelah pertemuan tatap muka tersebut mereka akan berlanjut, hingga memiliki sebuah hubungan yang lebih serius. Namun jika niat diantara keduanya tidak sama maka, salah satu pihak akan memutuskan untuk meninggalkan pasangan kencan di aplikasi *Tantan* tersebut.

Hanya karena ada aplikasi *Tantan* maka pengguna tidak perlu membuang banyak waktu untuk menemukan pasangan, cukup dengan pengguna *mendownload* aplikasi *Tantan* maka pengguna bisa menemukan pasangan hidup yang tepat bagi diri sendiri. Namun tidak jarang juga pada aplikasi ini para pengguna mendapatkan hal kurang mengenakan, yang banyak merugikan dirinya. Baik kerugian secara materil, mental, moral dan karakter. Hal semacam itu lazim di temui jika kita tidak berhati-hati dalam menggunakan sosial media.

Ketika melihat foto profil secara langsung hubungan akan tercipta antar pengguna tersebut. Hal ini mungkin akan berbeda jika pengguna berada pada dunia nyata karena dalam aplikasi ini pengguna akan bebas mengekspresikan dirinya di jejaring sosial. Namun dari berbagai macam individu memiliki representasi yang sama atau tidak sama dari setiap individu yang menggunakan aplikasi *Tantan*. Pada kalangan laki-laki atau perempuan yang dimana aplikasi *dating online* ini sudah merupakan hal biasa untuk mereka gunakan. Sebagai salah satu cara merepresentasikan diri kepada lawan jenis meski tidak semua memiliki representasi yang buruk. Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk mengetahui mengapa laki-laki dan perempuan menggunakan aplikasi *dating online* yakni *Tantan*. Karena ini merupakan hal yang menarik jika representasi yang di tampilkan setiap individu berbeda. Penggunaan aplikasi *Tantan* ini di ketahui baik yang positif dan negatif agar dapat di ambil pelajaran dalam penggunaan aplikasi dating dan

juga dapat menambah ilmu pengetahuan yang mana tidak dapat di bangku sekolah.

1.2 Rumusan masalah

Bagaimana pengguna dalam aplikasi kencana *Tantan* merepresentasikan diri ?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan topik dan rumusan masalah yang diambil, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi yang menjadikan laki-laki dan perempuan menggunakan aplikasi *Tantan*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis berusaha untuk memberikan gambaran mengenai representasi seseorang dalam penggunaan aplikasi *Tantan* maupun apapun itu. Penulisan penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan wawasan dan pandangan baru terhadap para perempuan khususnya dan untuk masyarakat umumnya.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan kajian sosiologi penggunaan sosial media pada umumnya, serta dapat diharapkan dapat digunakan sebagai referensi penelitian. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang nyata terhadap teori-teori yang berkaitan dengan persoalan tersebut.