

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat cepat membantu manusia dalam aktivitas sehari-hari, teknologi sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, ekonomi, hiburan, dan interaksi sosial. Berkembangnya teknologi komunikasi digital telah mempengaruhi cara kita berinteraksi, termasuk dalam hal komunikasi interpersonal yang kini banyak dilakukan melalui platform digital. Komunikasi interpersonal merupakan proses berbagi informasi antara individu yang terjadi secara langsung, terbuka, dan bertujuan untuk membangun relasi yang bermakna. Seperti yang diungkapkan oleh Beebe, dan Redmond (2021, p. 4) komunikasi interpersonal merupakan pertukaran informasi, perasaan, dan interpretasi antara dua orang, baik melalui kata-kata maupun Bahasa tubuh, dan bisa dilakukan secara tatap muka maupun melalui media.

Komunikasi interpersonal tidak hanya meliputi dialog biasa, tetapi juga melibatkan aspek emosional, pemikiran, dan konteks sosial yang membentuk identitas seseorang dan hubungannya. Oleh karena itu, komunikasi interpersonal sangat penting untuk mencapai pemahaman yang saling membangun kepercayaan, serta menciptakan ikatan emosional antara individu. Menurut Adler (2018, p. 24), komunikasi interpersonal menunjukkan perkembangan hubungan sosial yang seiring dengan intensitas dan kedalaman interaksi, mulai dari hubungan yang bersifat dangkal hingga yang sangat dekat dan bermakna.

Salah satu perwujudan nyata dari kemajuan teknologi ini adalah hadirnya media baru yang kini digunakan oleh hampir seluruh anggota masyarakat. Media baru memberikan berbagai keuntungan dalam hal berkomunikasi, berbagi informasi, serta membangun relasi sosial tanpa terhalang oleh ruang dan waktu. Istilah media baru (*new media*) sudah ada sejak tahun 1960-an dan mencakup berbagai teknologi komunikasi terapan yang terus berkembang dan bervariasi. Media digital yang sering dikenal sebagai media baru ataupun *new media*, dijelaskan oleh Janet Murray dalam Ayuanatasya (2021, p. 2) sebagai representasi media baru dalam bentuk digital. Meskipun media baru memiliki berbagai bentuk, secara umum, kita dapat memahami bahwa media baru merupakan media digital yang berbasis pada jaringan internet. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Muchlis & Fakhrurrazi (2022, p. 184) yang menyatakan bahwa kehadiran media baru memberikan pengaruh signifikan terhadap cara komunikasi dalam kehidupan manusia. Contoh dari kemajuan media baru ini adalah munculnya telepon seluler yang menawarkan fitur dan aplikasi yang membantu serta memudahkan setiap individu untuk mendapatkan informasi yang berbasis internet. *New Media* bermula dari interaksi antara masyarakat dan teknologi komputer serta internet. Saat ini, *New Media* telah berkembang pesat, menjadi semakin meluas dan kompleks dengan fungsi yang semakin luas, mulai dari menyediakan informasi, hingga layanan sosial serta hiburan, maka muncul lah *new media* yang digunakan oleh banyak orang karena sudah menjadi kebutuhan hidup bagi mereka.

Masyarakat saat ini mulai menerima dan menormalisasi bentuk perkenalan serta interaksi melalui *platform digital*. Jika sebelumnya, berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal secara *online* dianggap aneh, namun saat ini sudah menjadi suatu

hal yang biasa. Proses untuk menjalin kedekatan tidak lagi dimulai dengan tatap muka atau pertemuan resmi, melainkan cukup dengan beberapa interaksi yang menyenangkan secara online. Perubahan dalam hal tersebut menunjukkan seberapa besar pengaruh teknologi terhadap cara masyarakat menjalin hubungan sosial, yang dulunya bersifat lambat dan langsung, sekarang menjadi lebih cepat dan fleksibel.

Perkembangan *new media* sangat berpengaruh terhadap media sosial. Maharani (2022, p. 7) menyatakan bahwa media sosial adalah platform baru yang telah mengubah cara manusia berkomunikasi. Dengan adanya media sosial, informasi dari berbagai belahan dunia dapat diakses dan dipahami dengan mudah, tanpa perlu hadir secara fisik di lokasi kejadian. Ini menunjukkan dengan jelas bahwa kehadiran perkembangan teknologi berupa jaringan internet telah membawa perubahan signifikan dalam cara kita berinteraksi satu sama lain. Hal tersebut juga membawa perubahan terhadap penggunaan media sosial seperti *Instagram*, *Twitter*, *Facebook*, *LINE*, *Telegram*, *WhatsApp*, *TikTok*, dan sebagainya. Saat ini hampir semua kalangan dapat mengakses media sosial tersebut, karena saat ini media sosial menjadi sarana komunikasi yang paling sering digunakan untuk berkomunikasi karena lebih efektif dan efisiensi waktu.

Salah satu media sosial yang masih digunakan hingga saat ini adalah *LINE*. *LINE* merupakan sebuah aplikasi gratis yang digunakan untuk mengirim pesan teks, pesan suara, panggilan suara, mengirim gambar, video dan lain-lain. Aplikasi ini sering digunakan sebagai media berkomunikasi dengan orang lain secara online tanpa batasan ruang dan waktu. Selain itu, aplikasi ini juga dapat dioperasikan di berbagai perangkat elektronik seperti *smartphone*, *tablet*, *notebook* hingga

komputer. Tentu hal tersebut dapat memudahkan pengguna aplikasi ini untuk bertukar informasi.

Steinberg (2020, p. 4) mengatakan bahwa *LINE* merupakan media sosial yang terinspirasi dari aplikasi KakaoTalk yang dikembangkan oleh Jepang dimana aplikasi tersebut dapat digunakan untuk berkomunikasi secara *online* yang dibuat pertama kali di Kawasan Asia Timur. Meskipun aplikasi tersebut terinspirasi dari aplikasi KakaoTalk, aplikasi *LINE* juga dikembangkan sebagai upaya untuk mengalahkan pasar penggunaan aplikasi *KakaoTalk*. Menurut laporan *Business of Apps* (Iqbal, 2024), pasar aplikasi *LINE* mencakup 4 negara, yaitu Indonesia, Jepang, Taiwan dan Thailand. Seperti terlihat pada grafik, jumlah pengguna aktif *LINE* bulanan terus meningkat selama 10 tahun terakhir. Pada tahun 2015, jumlah pengguna meningkat menjadi 121 juta pengguna, kemudian pada tahun 2016 naik lagi menjadi 143 juta pengguna, kemudian meningkat lagi pada tahun 2017, menjadi 169 juta pengguna. Pengguna aplikasi *LINE* juga sempat berkurang pada tahun 2018, turun menjadi 164 pengguna. Selanjutnya di tahun 2019 pengguna aplikasi *LINE* tidak mengalami perubahan, dan kembali meningkat pada tahun 2020 menjadi 169 juta pengguna. Lalu pada tahun 2021, aplikasi *LINE* memiliki 178 juta pengguna aktif bulanan. Dikutip dari *Indonesiamove* (Hemawati, 2024), pada bulan September 2023, pengguna aplikasi *LINE* meningkat dibanding tahun-tahun sebelumnya. Dimana pengguna aplikasi tersebut mencapai rekor dengan 196 juta pengguna aktif bulanan di seluruh dunia. Dari angka tersebut, empat pasar terbesar yaitu Jepang, Thailand, Taiwan, dan Indonesia berkontribusi sebesar 179 juta pengguna aktif bulanan.

Aplikasi *LINE* menawarkan berbagai macam cara untuk berkomunikasi di antara penggunanya. Pengguna aplikasi *LINE* dapat mengirim pesan teks, pesan suara, rekaman suara atau *voice note*, serta berbagi file, gambar, dan video. Selain itu, mereka juga dapat berbagi lokasi terkini dan bahkan mengirim kontak yang terdaftar sebagai teman di akun mereka kepada pengguna lainnya. Tidak hanya itu, aplikasi *LINE* juga menghadirkan emoji dan stiker unik yang hanya ada di aplikasi ini, sehingga menjadi ciri khas tersendiri untuk aplikasi tersebut. Dengan adanya fitur-fitur ini, pengguna dapat dengan mudah mengenali aplikasi *LINE* hanya dengan melihat pilihan emoji atau stiker yang tersedia. Tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, peningkatan jumlah pengguna tersebut terjadi karena terdapat berbagai fitur di dalam aplikasi *LINE* yang mendorong masyarakat untuk menggunakan *LINE* di antaranya adalah *LINE keep*, *LINE split bill*, *LINE dictionary*, dan *LINE People Nearby*.

Pada tahun 2016, perusahaan *LINE Corporation* meluncurkan fitur baru pada aplikasi line yang disebut *People Nearby*, fitur ini memberikan kesempatan kepada penggunanya untuk mencari teman baru dan berkenalan. Fitur *LINE People Nearby* merupakan komitmen aplikasi *LINE* untuk mengurangi jarak antar penggunanya. Fitur *LINE People Nearby* dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menemukan dan terhubung dengan teman baru yang berdasarkan lokasi kita, ketika fitur *People Nearby* diaktifkan, pengguna akan melihat 100 daftar pengguna lain yang mengaktifkan fitur ini juga yang mungkin sudah saling berteman sebelumnya.

Fitur *People Nearby* memiliki keunggulan yaitu pengguna dapat dengan mudah mengidentifikasi akun pengguna lain melalui foto profil. Dengan fitur ini, mereka dapat menambahkan teman yang berada di sekitar lokasi dalam radius jarak

dekat, bahkan jika belum mengenal orang itu sebelumnya. Selain itu, untuk memulai percakapan, pengguna harus mengirim permintaan pertemanan terlebih dahulu, dan penerima permintaan pertemanan tersebut harus menyetujui sehingga dapat melakukan percakapan antar pengguna. Dengan demikian keamanan pengguna fitur *People Nearby* lebih terjamin karena pengguna dapat memilih pengguna lain untuk berinteraksi lebih lanjut. Selain itu, kita juga bisa menghapus serta memblokir pengguna lain dari daftar teman apabila merasa tidak nyaman.

Mahasiswa sebagai bagian dari generasi *digital native* merupakan kelompok yang paling cepat menyesuaikan diri dengan perubahan cara berkomunikasi ini. Mereka memanfaatkan teknologi tidak hanya untuk kepentingan akademis, tetapi juga untuk membangun dan menjaga hubungan sosial. Munculnya penggunaan fitur *People Nearby* menjadi topik riset yang menarik karena adanya pergeseran cara berinteraksi di kalangan mahasiswa. Mahasiswa yang dulunya menjalin hubungan sosial melalui kegiatan kuliah dan organisasi kampus, sekarang mulai menggunakan teknologi digital untuk mencari teman diskusi bahkan untuk menjalin hubungan romantis.

Pengamatan awal oleh peneliti mengungkap bahwa fitur *People Nearby* cukup populer di kalangan mahasiswa Universitas Malikussaleh. Hal ini terbukti dari banyaknya pengguna aktif yang terlihat di sekitar area kampus saat fitur tersebut diaktifkan. Meskipun fitur *People Nearby* sudah umum digunakan, tidak banyak studi yang meneliti bagaimana mahasiswa sebenarnya memanfaatkan fitur tersebut untuk berinteraksi sosial. Hanya sedikit riset yang menjelaskan secara detail tentang jenis interaksi yang terjadi, proses terbentuknya keakraban, dan manfaat yang didapatkan mahasiswa dari penggunaan fitur tersebut. Karena alasan

itu, penting sekali untuk melakukan penelitian komprehensif guna memahami dinamika pemakaian fitur *People Nearby* dalam konteks sosial mahasiswa. Pemilihan Universitas sebagai tempat penelitian juga didasari oleh fakta bahwa kampus ini belum banyak diteliti terkait penggunaan fitur *People Nearby* untuk menjalin interaksi sosial. Sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada universitas yang berada di luar daerah Lhokseumawe. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana fenomena tersebut terjadi di lingkungan Universitas Malikussaleh.

Untuk mengkaji fenomena tersebut, peneliti memanfaatkan teori penetrasi sosial yang dikembangkan oleh Irwin Altman dan Dalmas Taylor. Teori ini sesuai karena menjelaskan mengenai tahapan yang terjadi antarindividu, mulai dari hubungan dangkal sampai yang dekat serta mendalam. Mahasiswa yang menggunakan fitur *People Nearby* cenderung mengikuti alur interaksi yang sejalan dengan tahapan dalam teori ini, dimulai dari orientasi, eksplorasi, pertukaran afektif, hingga pertukaran stabil. Oleh karena itu, teori ini dinilai paling sesuai guna mencermati proses perkembangan interaksi sosial yang terjadi melalui fitur *People Nearby*. Dari segi metodologi, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pemilihan pendekatan ini karena peneliti ingin memperoleh pemahaman yang mendalam dan menyeluruh mengenai pengalaman, pendapat, dan makna yang dirasakan mahasiswa tentang fitur *People Nearby*. Cara ini memungkinkan untuk menjelajahi arti subjektif yang sulit diukur jika menggunakan metode kuantitatif. Karena mahasiswa sebagai informan memiliki latar belakang, pengalaman, dan pandangan berbeda dalam menggunakan fitur

People Nearby. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif sangat tepat untuk menyimpulkan keberagaman pendapat tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam mengenai pemanfaatan fitur *People Nearby* dalam menjalin interaksi sosial khususnya pada kalangan mahasiswa Universitas Malikussaleh. Maka dari itu masalah pokok pada penelitian ini yaitu bagaimana mahasiswa Universitas Malikussaleh memanfaatkan fitur *People Nearby* dalam menjalin interaksi sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Berkaitan dengan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana mahasiswa memanfaatkan fitur *People Nearby* pada aplikasi *LINE* dalam menjalin interaksi sosial?

1.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini guna membatasi penelitian untuk memperoleh data yang relevan dari subjek penelitian dan tidak melampaui isi penelitian peneliti. Penelitian ini sendiri difokuskan pada pemanfaatan fitur *People Nearby* dalam menjalin interaksi sosial di kalangan mahasiswa Universitas Malikussaleh.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mahasiswa di Universitas Malikussaleh memanfaatkan fitur *People Nearby* dalam menjalin interaksi sosial.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti berharap penelitian ini dapat menambah wawasan khasanah ilmu komunikasi, terutama dalam studi komunikasi interpersonal di era digital. Temuan dari penelitian ini juga bisa menjadi acuan untuk pengembangan teori atau penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan interaksi sosial melalui media digital, terutama fitur *People Nearby* pada aplikasi *LINE*.

2. Manfaat akademis

Penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi tambahan untuk mahasiswa, dan peneliti di lingkungan Universitas Malikussaleh serta Lembaga pendidikan lain yang memiliki minat dalam analisis media sosial dan komunikasi interpersonal. Temuan dari penelitian ini juga bisa menjadi landasan pemikiran untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

3. Manfaat Praktis

Penelitian ini menyajikan pandangan yang jelas tentang bagaimana mahasiswa menggunakan fitur *People Nearby* untuk membangun interaksi sosial. Hasil penelitian ini bisa menjadi saran bagi para pengembang aplikasi, serta pengguna media sosial untuk lebih memahami cara penggunaan fitur berbasis lokasi dan pentingnya etika serta privasi saat berinteraksi secara online.