

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan pada internet menghasilkan beragam website dan aplikasi yang dibuat dengan beragam tujuan. Salah satu tujuan seseorang menggunakan internet adalah untuk bertemu dengan orang baru yang bisa saja didasari oleh beragam alasan, salah satu dari alasan tersebut adalah untuk menemukan pasangan. Pada dunia di luar internet, seseorang dapat berkenalan dengan pasangannya dikarenakan mereka berada pada lingkungan sosial yang sama. Namun dengan internet, seseorang dapat berkenalan dengan pasangannya hanya melalui smartphone yang mereka miliki. Aplikasi yang dibuat dengan tujuan untuk mencari pasangan ini masuk ke dalam kelompok aplikasi yang disebut dengan dating app, atau aplikasi mencari teman kencan (Fadhilah, 2023).

Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tidak terbatas. Jaringan sosial wujud daripada upaya pengguna untuk mewakili diri dan minat mereka dalam platform sosial dan menggiatkan aktivitas dengan yang lain dalam saluran media sosial. Media sosial membuat banyak orang menjalin hubungan antar sesama penggunanya. Kini media sosial menjadi terkenal di seluruh dunia sebagai tempat untuk golongan yang menginginkan sesuatu, bertemu dengan mereka yang mempunyai minat yang sama, meluahkan perasaan, menjalin persahabatan dan

bertindak. Termasuk layanan yang disediakan dalam aplikasi *Tantan* memberikan fasilitas kepada penggunanya untuk menyeleksi teman yang disukai (Tajibu, 2021).

Tantan merupakan aplikasi pencarian jodoh yang berasal dari Tiongkok dan dikembangkan oleh PICN. Aplikasi pencarian jodoh ini hadir di Indonesia sejak juli 2018. *Tantan* membeikan cara baru untuk bertemu dengan orang baru. Menurut (Ginting, 2021) melalui sistem swipe dan match, *Tantan* memungkinkan dua pengguna untuk memulai percakapan ketika keduanya saling menyukai satu samalain. Pada aplikasi pencarian jodoh, pengguna dapat mengatur lokasi pengguna saat ini guna menjangkau pengguna *Tantan* ini sekitarnya. Pengguna dapat mengatur jarak mulai kurang dari 1 kilometer hingga lebih dari 100 kilometer.

Pengaturan jarak berfungsi agar pengguna *Tantan* dapat memperluas cakupan mencari jodoh, sehingga bukan hanya pengguna *Tantan* dikota tersebut saja yang ditampilkan namun juga hingga ke kota lain. Ada range umur yang dapat dipilih pengguna sehingga pengguna bisa mencari atau berinteraksi dengan seseorang yang diinginkan. Dengan munculnya aplikasi *Tantan*, memberikan perubahan cara masyarakat dalam menemukan pasangan hidup atau jodoh. Dimana dahulu proses mendapatkan jodoh diawali dengan perkenalan secara tatap muka, melewati tahap pendekatan dengan pasangan, tahap penjajakan untuk saling mengenal satu sama lain, setelah itu baru kencan bersama (Linda, 2021).

Aplikasi *Tantan* memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mencari pasangan, tetapi juga memiliki dampak negatif. Salah satu contoh adalah kasus di Jambi pada tahun 2022, di mana seorang wanita berusia 22 tahun berkenalan dengan seseorang bernama Ahnaf Arrafif, yang mengaku sebagai pria dan dokter bedah saraf. Mereka menjalin hubungan dan menikah secara siri tanpa identitas.

Setelah pernikahan, keluarga wanita mulai curiga terhadap tingkah laku Ahnaf, terutama karena selalu mengenakan pakaian lengkap setelah keluar dari kamar mandi. Kecurigaan ini mengarah pada permintaan ibu korban untuk meminta Ahnaf membuka baju, yang kemudian mengungkap bahwa Ahnaf sebenarnya adalah wanita bernama Erayani, yang diduga memiliki kelainan seksual dan menyukai sesama jenis. Akibat penipuan tersebut, wanita itu mengalami kerugian sebesar Rp 300 juta selama 10 bulan menjalin rumah tangga. Kasus ini menekankan pentingnya kehati-hatian dalam menggunakan aplikasi pencari jodoh (Liputan6.com).

Menurut (Astria, 2019) Kehadiran teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Kemajuan teknologi mampu mengubah pola hubungan dan pola interaksi antar manusia. Perkembangannya sangat cepat sehingga kadang kala manusia tidak sempat untuk beradaptasi dengan kemajuan tersebut. Akibatnya, terjadinya anomie masyarakat karena mereka tidak mempunyai pegangan hidup yang jelas. Masyarakat yang tidak mampu menguasai teknologi akan mengalami cultural lag dan akan terancam eksistensinya. Di satu sisi, kemajuan teknologi memberikan banyak dampak positif bagi manusia untuk mempermudah memenuhi segala kebutuhannya. Namun, disisi lain kemajuan teknologi juga berdampak negatif yang merusak kepribadian manusia. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian judul **“Efektivitas Komunikasi Bermedia Melalui Aplikasi Tantan dalam Pencarian Jodoh Dikalangan Mahasiswa”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dideskripsikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas komunikasi bermedia pada pengguna aplikasi *Tantan* dalam mencari pasangan melalui pendekatan kognitif dan afektif ?
2. Bagaimana Hambatan efektivitas komunikasi bermedia pada pengguna aplikasi *Tantan* dalam mencari pasangan melalui pendekatan kognitif dan afektif ?

1.3 Fokus Penelitian

Adapun yang menjadi fokus penulis dalam penelitian diantaranya :

1. Efektivitas komunikasi bermedia baru dalam mencari pasangan melalui pendekatan kognitif dan afektif
2. Hambatan efektivitas komunikasi bermedia pada pengguna aplikasi *Tantan* dalam mencari pasangan melalui pendekatan kognitif dan afektif

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai yang telah dijelaskan, sehingga yang menjadi tujuan dari pengkajian masalah diatas adalah untuk mengetahui efektivitas komunikasi bermedia pada pengguna aplikasi *Tantan* dalam mencari pasangan.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari paparan tujuan diatas, maka yang menjadi manfaat pengkajian masalah ini yaitu:

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmiah bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang studi ilmu komunikasi.
2. Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan bacaan atau referensi bagi semua pihak yang membutuhkan pustaka mengenai efektivitas komunikasi media.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan berguna untuk memperluas ide dan pengetahuan mengenai teknologi komunikasi khususnya bagi pengguna Aplikasi Tantan.
2. Bagi pencipta aplikasi diharapkan dapat berguna untuk menjadi acuan dalam mengembangkan aplikasi menjadi lebih baik lagi.