

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi acuan penting dalam penelitian saat ini, karena dapat membandingkan dan memberikan landasan dasar untuk penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu merupakan salah satu referensi dasar ketika melaksanakan sebuah penelitian.

**Table 1. Relevansi Penelitian Terdahulu**

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi
1.	Gaby Rostanawa (2020), Analisis Wacana Kritis: Strategi Pencarian Jodoh dalam Aplikasi Tinder Dalam Jurnal Arhkais.	Tinder merupakan aplikasi pencarian jodoh yang banyak digunakan masyarakat Indonesia, karena dianggap mampu mempercepat dan mempermudah proses pencarian pasangan. Untuk menarik perhatian lawan jenis, pengguna Tinder membuat profil menggunakan kata-kata dan gambar yang unik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa profil Tinder memiliki lima bentuk penyajian, yaitu tulisan dan gambar, syair, akronim, perbandingan dan puisi singkat. Fungsinya antara lain sebagai penarik perhatian, representasi diri, harapan, kritik sosial dan	Penelitian ini dan jurnal sebelumnya sama-sama membahas fenomena sosial dalam penggunaan <i>dating apps</i> dengan pendekatan kualitatif. Perbedaannya, jurnal tersebut fokus pada analisis teks profil Tinder menggunakan Analisis Wacana Kritis untuk mengungkap fungsi bahasa dan ideologi, sedangkan penelitian ini berfokus pada motif dan makna pengalaman penggunaan <i>dating apps</i> secara mendalam.
2.	Naufal Al Hafizh, Syafrida Nurrachmi Febryitanti (2023), Pengalaman Mahasiswa dalam Penggunaan Aplikasi Kencan <i>Online Bumble</i> Ditengah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa subjek menggunakan aplikasi Bumble karena rasa penasaran dan pengaruh dari pengalaman teman yang sebelumnya telah mencoba aplikasi tersebut. Beberapa subjek merasa Bumble membantu dalam	Penelitian ini sama-sama membahas penggunaan <i>dating apps</i> oleh mahasiswa. Namun, pada jurnal berfokus pada pengalaman mahasiswa dalam menggunakan Bumble ditengah stigma masyarakat, sedangkan

	Persepsi Buruk Dikalangan Masyarakat dalam Jurnal JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan).	menemukan pasangan. Motivasi mahasiswa di Surabaya ini dalam menggunakan Bumble beragam, ada yang menggunakannya sebagai sarana mengisi waktu luang selama masa pandemi, ada pula yang menggunakannya untuk mencari pasangan dan memperluas relasi.	penelitian ini menyoroti bagaimana motif sebab dan motif tujuan penggunaan <i>dating apps</i> serta memaknai pengalaman secara subjektif.
3.	Yuni Sarah, Andi Agustang & M. Ridwan Said Ahmad (2024), Aplikasi Tinder Sebagai Media Mencari Pasangan Dalam Membangun Interaksi pada Kalangan Remaja di Kota Makassar dalam Jurnal Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya dan Sosisal Humaniora.	Penelitian ini menunjukkan bahwa remaja di Makassar menggunakan Tinder sebagai media untuk mencari pasangan dan membangun interaksi sosial. Proses interaksi ini diawal dari match di aplikasi, lalu dilanjutkan ke komunikasi dan pengungkapan diri. Alasan penggunaan meliputi mencari pasangan, menambah teman serta mengisi waktu karena faktor kesepian.	Kedua penelitian membahas penggunaan Tinder sebagai sarana mencari pasangan, teman atau membangun relasi secara virtual. Namun, ada perbedaan pada sudut pandang karena jurnal menyoroti tahapan interaksi sosial pengguna di Makassar sedangkan penelitian ini lebih fokus pada makna subjektif dari motif penggunaan Tinder mahasiswa.
4.	Mochamad Bayu Wishnu Murti, Martinus Legowo (2023), Habitus Penggunaan Aplikasi Kencan Online Dalam Upaya Pencarian Pasangan dalam Jurnal Dinamika Sosial Budaya.	Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan aplikasi kencan <i>online</i> oleh para informan dipengaruhi oleh habitus yang terbentuk dari pengalaman sosial sebelumnya, baik berupa kebutuhan akan hubungan, rasa kesepian, hingga kebiasaan bersosialisasi di ruang digital. Aplikasi digunakan tidak hanya untuk mencari pasangan romantis, tetapi juga untuk membangun relasi dan mendapatkan validasi sosial.	Keduanya membahas penggunaan <i>dating apps</i> sebagai fenomena sosial yang dikaji melalui pengalaman pengguna. Perbedaannya adalah dalam jurnal lebih menekankan aspek struktur sosial dan kebiasaan, sedangkan penulis lebih mengeksplorasi motif para pengguna.
5.	Ryan Haryadi, Benedictus Arnold Simangunsong (2022), Fenomena Pengalaman Perempuan dalam Menggunakan Feminist Mobile Dating App Bumble dalam Jurnal	Penelitian ini mengungkapkan bahwa fitur Bumble yang memberi kontrol pada perempuan memungkinkan mereka untuk memulai percakapan, membentuk hubungan sesuai keinginan dan mengeksplorasi berbagai bentuk relasi termasuk yang bertentangan dengan norma gender tradisional.	Penelitian ini sama-sama menggunakan metode fenomenologi untuk memahami pengalaman para pengguna <i>dating apps</i> . Fokus utamanya pun serupa, yaitu, mengkaji dinamika sosial yang muncul. Adapun perbedaannya, yaitu jurnal menyoroti pengalaman

	Jurnal Ilmu Komunikasi.	Melalui wawancara dengan 43 pengguna perempuan di Jabodatebek, ditemukan bahwa pengalaman mereka bervariasi, mulai dari membangun pertemanan, mencari pasangan hingga mengalami momen menyenangkan maupun mengecewakan selama bermain Bumble.	perempuan pengguna Bumble dengan pendekatan gender dan pemberdayaan. Sedangkan penulis berfokus pada motif penggunaan Tinder dan Bumble oleh mahasiswa, baik laki-laki maupun perempuan.
--	-------------------------	---	--

## 2.2. Kajian Pustaka

### 2.2.1. Media Sosial

Media sosial merupakan platform *online* yang memungkinkan pengguna berinteraksi, berbagi, dan berpartisipasi dalam berbagai bentuk konten. Media sosial adalah layanan internet yang memungkinkan pengguna berbagi pendapat, pengalaman, dan pemikiran. Media sosial membantu kita terhubung dengan orang lain, baik teman dan keluarga jauh maupun mereka yang memiliki minat yang sama. (Kaplan & Haenlin, 2010).

### 2.2.2. Macam Media Sosial

Terdapat berbagai jenis media sosial yang paling populer yaitu :

a. Tiktok

Tiktok merupakan aplikasi video pendek yang menawarkan dan memberikan *special effect* unik dan dukungan musik yang luas, memungkinkan penggunanya mengekspresikan kreativitas mereka melalui tarian, gaya bebas, dan lain-lain. Tiktok diluncurkan pada tahun 2017 di China, Tiktok menjadi platform populer bagi *content*

*creator*. Indonesia menjadi salah satu negara pengguna aktif, berkat tingginya penetrasi internet di negara ini (ByteDance 2017).

b. X (Twitter)

X, yang sebelumnya dikenal sebagai Twitter adalah platform media sosial yang memungkinkan idola untuk berbagi pengalaman, minal, dan kehidupan sehari-hari mereka dengan penggemar. Hal ini membuat penggemar merasa lebih terhubung dan dekat dengan idola (Gray, Harrington & Sandvoss, 2007). Selain itu X juga biasa digunakan untuk bertukar informasi mengenai berita yang sedang terjadi diseluruh dunia.

c. Instagram

Instagram merupakan aplikasi media sosial untuk saling berbagi foto dan video, memungkinkan pengguna mengambil, mengedit dengan *filter*, dan membagikan konten. Dalam instagram juga terdapat fitur- fitur lain seperti *follow*, komentar, dan like. Fitur ini memungkinkan interaksi antar pengguna instagram itu sendiri.

Menurut data dari NapoleonCat tahun 2019, Indonesia memiliki sekitar 59,8 juta pengguna Instagram, atau sekitar seperempat dari total penduduk. Berbagai platform media sosial memiliki fitur unik masing-masing, tetapi semuanya

memungkinkan pengguna terhubung dengan orang lain diseluruh dunia. Termasuk didalamnya untuk mencari pasangan, tapi juga untuk mencari teman atau memperluas relasi.

### 2.2.3. Macam *Dating Apps*

Berbagai macam *dating apps* yang pernah populer di Indonesia seperti Tinder, Tantan, Bumble, OkCupid bahkan *dating apps* yang berbasis muslim seperti Muslima juga pernah dipakai oleh warga Indonesia, selain itu banyak yang mengasumsikan aplikasi MiChat merupakan kategori *dating apps*. MiChat sebenarnya bukan kategori *dating apps* namun banyak warga Indonesia menggunakan aplikasi ini untuk mencari teman, kenalan baru, bahkan pasangan. Secara fungsi MiChat adalah aplikasi pesan instan seperti WhatsApp atau LINE. MiChat di Indonesia juga sering diasumsikan sebagai aplikasi prostitusi hal ini dikarenakan beberapa faktor yang melatarbelakangi asumsi tersebut seperti telah banyak laporan media dan kepolisian, fitur *nearby* yang sangat bebas, testimoni pengguna dan komunitas online pada *platform* X/Twitter.

Berdasarkan data pengguna *dating apps* mahasiswa Kota Malang dan latar belakang di atas maka peneliti akan membahas 2 (dua) macam *dating apps*, yaitu :

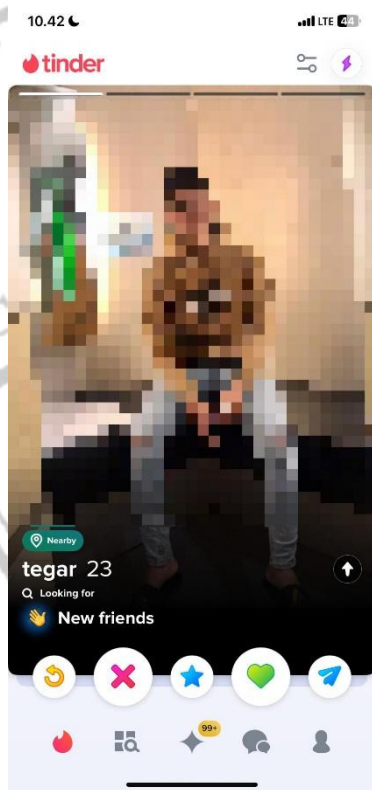
a. Tinder

Tinder merupakan aplikasi kencan online yang dikembangkan oleh Sean Rad, Justin Mateen, dan Jonathan Badeen. Dengan menggunakan teknologi satelit navigasi, Tinder memungkinkan penggunanya terhubung dengan orang-orang disekitar mereka. Aplikasi kencan online seperti Tinder telah mengubah cara orang mencari pasangan, dari interaksi langsung menjadi pertemuan online.

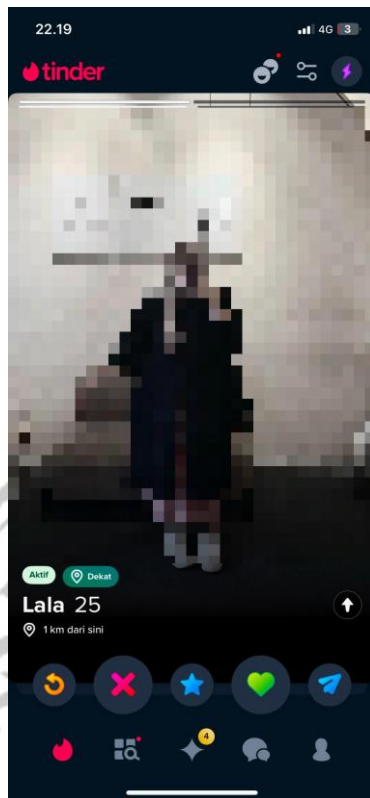
Tinder meraih penghargaan "*Best New Startup of 2013*" dari TechCrunch. Pada Mei 2013, aplikasi ini telah masuk dalam 25 besar aplikasi jejaring sosial paling populer berdasarkan jumlah pengguna dan frekuensi penggunaan (TechCrunch, 2013). Pada tahun 2013, Alex Mateen selaku Direktur media sosial Tinder mengungkapkan bahwa aplikasi ini dirancang untuk mempertemukan orang-orang yang mungkin tidak akan bertemu secara alami. (Grit Daily, 2020).



Gambar 1. Aplikasi Tinder



Gambar 2. Beranda Aplikasi Tinder



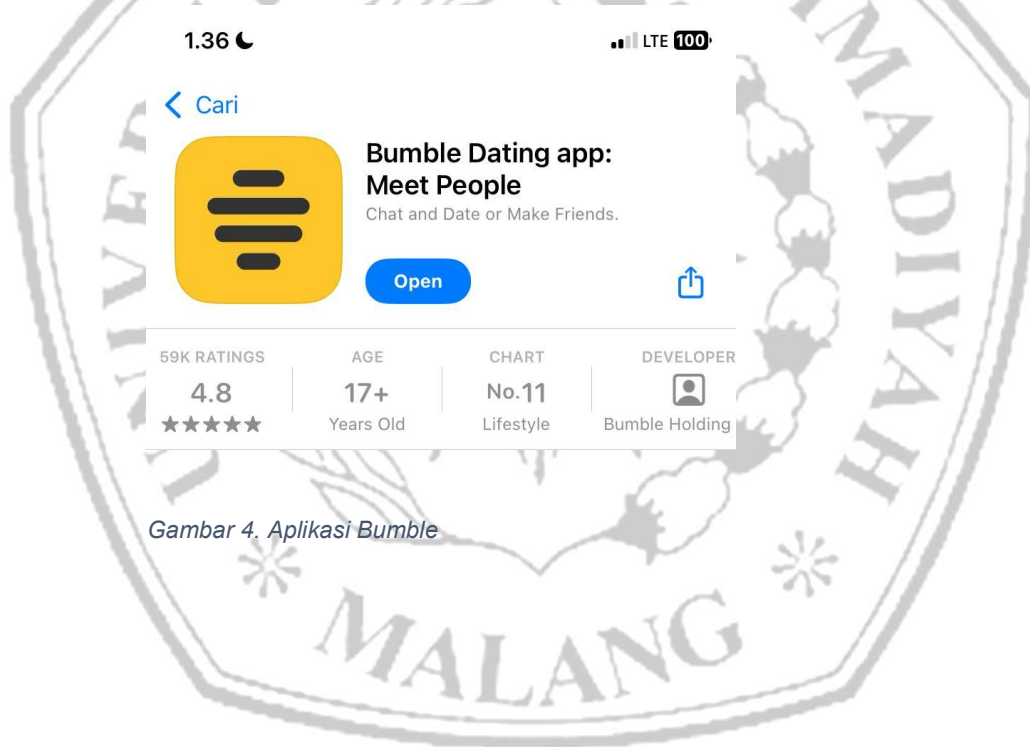
Gambar 3. Beranda Aplikasi Tinder

b. Bumble

Bumble adalah aplikasi kencan yang didirikan oleh seorang wanita bernama Whitney Wolfe Herd yang juga merupakan *founder* serta CEO dari aplikasi Bumble. Bumble merupakan aplikasi kencan *online* yang dirancang dengan pendekatan yang dianggap lebih ramah terhadap perempuan. Aplikasi ini memungkinkan perempuan untuk mengambil inisiatif dengan aturan hanya pihak perempuan yang dapat mengirim pesan terlebih dahulu setelah *match*. Hal ini bertujuan untuk menciptakan

pengalaman kencan yang lebih aman dan terkontrol untuk perempuan (Sobieraj & Humphreys, 2021).

Bumble memiliki 42 juta pengguna bulanan pada Januari 2021 dan menjadi aplikasi kencan terpopuler nomor 2 di AS. Survei tahun 2016 menunjukkan 46,2% penggunanya adalah wanita. Pada 2017, perusahaan ini bernilai lebih dari \$1 miliar dan pada 2019 memiliki lebih dari 55 juta pengguna di seluruh dunia.





Gambar 5. Beranda Aplikasi Bumble



Gambar 6. Beranda Aplikasi Bumble

#### 2.2.4. Motif

Motif manusia memiliki berbagai macam sifat dan perilaku yang berbeda-beda dari manusia satu dengan manusia lainnya. Dalam berperilaku atau melakukan aktifitas, pasti ada hal mendasar yang membuat manusia itu terdorong untuk melakukannya baik dilakukan dalam kondisi sadar ataupun tidak sadar, yang mana hal ini disebut dengan istilah motif. Motif secara etimologi, bahwa kata motif yang dalam bahasa Inggris adalah *motive*, berasal dari kata motion dengan arti “gerakan” atau “sesuatu yang bergerak”. Jadi, istilah “motif” ada kaitannya dengan “gerak”, yakni suatu gerakan yang

dilakukan manusia atau bisa juga disebut sebagai suatu perbuatan atau tingkah laku (Sobur, 2013).

Dalam dunia psikologi, istilah motif memiliki arti yaitu rangsangan, dorongan, bisa juga pembangkit tenaga untuk terjadinya suatu tingkah laku. Untuk melihat pengertian motif lebih dalam lagi, ada beberapa pendapat mengenai pengertian motif. Sherif & Sherif (1956) dalam (Sobur, 2013), mengatakan bahwa motif bisa disebut sebagai istilah umum yang di dalamnya terdapat berbagai faktor yang muncul dari dalam diri individu serta mengarahkan kepada bermacam jenis perilaku yang memiliki tujuan. Sejalan dengan Sherif & Sherif, maka Gerungan (1988) dalam (Ahmadi, 2002) juga menyatakan hal yang serupa, bahwa motif itu adalah hal yang melengkapi setiap alasan atau dorongan pada diri manusia yang menyebabkan manusia berbuat sesuatu. Tidak beda jauh dengan pengertian motif dari beberapa pendapat diatas, Giddens (1991) mendefinisikan motif sebagai dorongan yang memberikan suatu energi pada apa yang ingin dilakukan oleh manusia untuk melakukan suatu perilaku atau tingkah laku dalam rangka untuk memenuhi kepuasan kebutuhannya. Sedikit berbeda dengan Giddens yang menjelaskan motif sebagai dorongan, maka Sarwono menjelaskan bahwa “motif adalah instansi terakhir bagi terjadinya perilaku”. Meskipun ada kebutuhan misalnya, tetapi kebutuhan ini tidak menciptakan motif, maka tidak akan terjadi perilaku. Hal ini disebabkan karena motif tidak saja ditentukan oleh faktor-faktor diri individu, seperti faktor-faktor biologis, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial dan kebudayaan”.

Jenis-Jenis motif pada kenyataannya setiap individu pasti memiliki motif yang ada dalam dirinya yang mana antara individu dengan individu lain memiliki motif yang berbeda-beda. Menurut (Ahmadi, 2002), motif timbul karena adanya kebutuhan, sesuai dengan jenis kebutuhannya maka motif dibedakan menjadi beberapa bagian, yaitu:

- a. *Biogenic Motive* (Motif Biogenetis) berasal dari dalam diri individu dan tumbuh dari kebutuhan-kebutuhan individu demi untuk kelangsungan hidupnya.
- b. *Sosiogenic Motives* (Motif Sosiogenetis) lahir dari lingkungan kebudayaan tempat individu berada dan berkembang. Pada motif ini, lingkungan dapat mempengaruhi individu, namun individu tidak langsung menerima pengaruh itu, karena dalam diri individu ada bermacam-macam kemampuan antara lain daya seleksi, memperhitungkan, dan pengambilan keputusan.
- c. Motif Teogenetis merupakan motif yang didasari pada motif manusia dengan Tuhan seperti beribadah. Dalam beribadah ini manusia secara tidak langsung akan menyadari tentang tugasnya sebagai manusia yang harus beribadah kepada Tuhan sesuai dengan norma-norma agama-agama tertentu.

### **2.2.5. Dunia Mahasiswa**

Mahasiswa merupakan seseorang yang sedang menempuh pendidikan di jenjang perguruan tinggi, baik di universitas negeri, swasta maupun lembaga pendidikan lain yang setara (Siswoyo, 2012). Umumnya, mahasiswa berada pada usia 18 hingga 25 tahun dimana termasuk dalam masa remaja akhir hingga dewasa awal (Yusuf, 2013). Tahapan ini ditandai dengan adanya tugas-tugas perkembangan penting seperti pencarian jati diri, penetapan tujuan hidup serta membangun kemandirian dan identitas personal.

Dunia mahasiswa menjadi ruang awal seseorang dalam membangun masa depan secara serius, karena dalam fase ini seorang individu mulai mengalami transisi dari masa sekolah ke kehidupan kampus yang menuntut kedewasaan secara emosional, sosial maupun intelektual. Pada transisi ini mencakup penyesuaian terhadap sistem pembelajaran yang lebih mandiri, berinteraksi dengan teman dari latar belakang beragam serta peningkatan tanggung jawab dalam berbagai aspek kehidupan (Santrock, 2013).

Mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa yang diharapkan mampu untuk menyatukan dan menyampaikan pikirannya untuk memajukan bangsa. Mahasiswa tidak hanya terbatas pada kegiatan akademik saja, namun, sebagian mahasiswa juga aktif dalam berorganisasi hingga kegiatan kewirausahaan. Aktivitas ini menjadi bentuk aktualisasi diri sekaligus wadah untuk membentuk jaringan sosial. Kehidupan mahasiswa tak terlepas dari tantangan personal, seperti krisis identitas, tekanan akademik hingga pencarian makna dalam hubungan baik sosial maupun romantis.

Berkembangnya teknologi digital membawa pengaruh besar pada kehidupan mahasiswa. Akses yang luas terhadap media sosial serta aplikasi digital telah mengubah cara mahasiswa bersosialisasi dan membangun hubungan. Salah satunya adalah penggunaan *dating apps* yang kini mulai banyak dimanfaatkan oleh mahasiswa. *Dating apps* bukan hanya dimanfaatkan untuk mencari pasangan, namun dapat digunakan pula untuk membangun pertemanan. Mahasiswa memanfaatkan *platform digital* seperti Tinder dan Bumble sebagai bentuk ekspresi diri, hiburan hingga pencarian validasi. Hal ini menunjukkan bahwa dunia mahasiswa sangat dinamis dan terus mengalami perubahan seiring berkembangnya zaman (Haliza & Kurniawan, 2021).

Dengan demikian, dinamika dunia mahasiswa penting untuk mengkaji perilaku, motivasi serta pola interaksi sosial generasi muda masa kini. Dunia kampus bukan hanya tempat belajar akademik, namun juga menjadi laboratorium kehidupan sosial yang membentuk karakter, nilai dan orientasi hidup mahasiswa ke depan

### **2.3. Landasan Teori**

Penelitian ini menggunakan Teori Fenomenologi yang dikembangkan oleh Alfred Schutz, seorang filsuf dan fenomenolog sosial asal Austria. Schutz, yang lahir di Wina pada tahun 1899 dan meninggal di New York pada 1959 membangun karya-karyanya berdasarkan konsep fenomenologi yang diperkenalkan oleh Edmund Husserl. Istilah fenomenologi sendiri berasal dari

kata Yunani “*phainomai*” yang berarti “menampak” dan merujuk pada studi tentang fenomena atau fakta yang disadari melalui pengalaman manusia.

Pada tahun 1920-an meskipun bukan seorang dosen, Schutz mulai terlibat dalam dunia akademik melalui pertemanan dengan dosen perguruan tinggi. Schutz kemudian mulai mengajar dan berpartisipasi dalam diskusi serta seminar ilmiah. Teori Schutz sangat dipengaruhi oleh gagasan Weber, terutama terkait tindakan dan tipe ideal. Namun, Schutz berusaha mengatasi keterbatasan dalam karya Weber dengan menggabungkan ide-ide Edmund Husserl dan Henri Bergson.

Menurut *The Oxford English Dictionary*, yang dimaksud dengan fenomenologi adalah *the science of phenomena as distinct from being (ontology), division of any science which describes and classifies its phenomena*. Jadi, fenomenologi adalah ilmu mengenai sebuah fenomena yang dibedakan dari sesuatu yang telah terjadi, atau disiplin tentang ilmu yang menjelaskan dan mengklasifikasikan mengenai fenomena, atau studi tentang fenomena.

Teori fenomenologi yang digunakan dalam penelitian ini untuk memahami makna subjektif yang muncul dari pengalaman individu. Fenomenologi berfokus pada bagaimana individu memberikan makna pada pengalaman hidup mereka berdasarkan kesadaran dan persepsi subjektif. Menurut Alfred Schutz makna terbentuk dari pengalaman hidup yang bermakna

dan dapat dipahami melalui penafsiran tindakan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan utama dari fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman sebagaimana manusia mengkonstruksi antar makna dan konsep-konsep penting dalam intersubjektivitas. Intersubjektif karena pemahaman kita mengenai dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain. Teori fenomenologi, Schutz memperkenalkan dua istilah motif yaitu :

1. Motif Sebab (*because of motive*) merupakan motif yang muncul atau di latarbelakangi dari pengalaman masa lalu atau peristiwa sebelumnya yang mempengaruhi tindakan seseorang. Pengalaman tersebut membentuk pengetahuan dan mempengaruhi keputusan individu dalam melakukan tindakan tertentu. Schutz (Ritzer dan Douglas, 2008) membedakan pembentukan pengalaman masa lalu menjadi 2 (dua) bagian menurut sifat kehidupan sehari-hari, yaitu:

- a. *Werelationship* (hubungan-kita)

Hubungan-kita terbentuk dari pengalaman langsung dalam berinteraksi tatap muka (*Face-to-face*) antara individu.

- b. *They-relationship* (hubungan-mereka)

Hubungan-mereka melibatkan ketiadaan interaksi langsung dengan aktor lain, sehingga pengetahuan diperoleh melalui pengalaman tidak langsung.

2. Motif Tujuan (*in order to motive*) adalah tujuan yang ingin dicapai seseorang melalui tindakan tertentu yang melibatkan harapan, rencana, dan antisipasi untuk mencapai hasil yang di inginkan. Selain itu motif tujuan ini mendorong seseorang melakukan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu di masa depan. Motif ini berfokus pada hasil yang diinginkan dan merupakan dasar bagi tindakan rasional yaitu tindakan yang didasarkan pada pertimbangan dan perencanaan serta berfikir secara logis. Schutz mengatakan terdapat 2 jenis motif tujuan yaitu :

a. Motif Tujuan Jangka Pendek (*Short-Term*)

Motif ini mendorong tindakan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam waktu dekat atau singkat.

b. Motif Tujuan Jangka Panjang (*Long-Term*)

Motif ini mendorong tindakan untuk mencapai tujuan yang memerlukan waktu lama untuk dicapai. Schutz juga mengidentifikasi subkategori motif tujuan jangka panjang yaitu : motif tujuan pribadi, motif tujuan karir, dan motif tujuan sosial.