

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Cyberspace atau yang secara awam lebih dikenal sebagai dunia maya, merupakan sebuah konsep ruang berbasis komputer di mana setiap pengguna dapat menciptakan atau menyembunyikan realitas tertentu. Melalui penjelasan tersebut, dapat pula diartikan bahwa setiap pengguna *cyberspace* dapat menciptakan realitas atau identitas maya yang cenderung berbeda dengan identitas dalam kehidupan nyata. Fenomena identitas maya dalam *cyberspace* turut diimplementasikan dalam praktik komunikasi termediasi atau *Computer Mediated Communication (CMC)* di mana komunikator dan komunikan dapat berkomunikasi melalui perantara atau media, yaitu komputer, internet, serta program aplikasi yang tersedia dalam komputer. Melalui perantara atau media tersebut, proses komunikasi antara komunikator dengan komunikan dapat terjadi secara lebih praktis dan cepat, karena *CMC* tidak perlu melibatkan interaksi tatap muka. Efektivitas *CMC* tersebut yang kian mendorong pelakunya untuk lebih mengandalkan media dalam menyampaikan pesan, salah satu media yang berkembang dan banyak digunakan saat ini adalah aplikasi kencan daring.

Berdasarkan hasil *survey Rakuten Insight* di Indonesia pada September 2020, *Tinder* merupakan aplikasi kencan daring yang paling banyak digunakan di Indonesia dengan prosentase sebesar 57,6% responden. 3,1 juta di antara 57 juta pengguna aktif *Tinder* berasal dari Indonesia. Disusul oleh *Tantan* pada peringkat kedua dengan 33,91% dan *OkCupid* pada peringkat ketiga dengan 18,78%. *Tinder* juga telah mencetak rekor tiga miliar *swipe* pengguna dalam satu hari per 29 Maret 2020 atau ketika awal pandemi *Covid-19* merebak. Di sisi lain berdasarkan *survey* yang diadakan oleh *DailySocial* pada tahun 2017 berjudul "*Dating Apps in Indonesia*",

terdapat 1019 responden yang berpartisipasi dan 51,9% di antaranya percaya bahwa aplikasi kencan daring dapat membantu menyelesaikan permasalahan perjodohan. 38,57% responden mendengar bahwa kerabat dekat mereka berhasil menemukan jodohnya melalui aplikasi kencan daring. Hasil *survey* tersebut menunjukkan bahwa kepercayaan terhadap efektivitas aplikasi kencan daring seperti *Tinder* di Indonesia cukup tinggi, namun berkaitan dengan efektivitas tersebut, aplikasi kencan daring juga dapat menjadi media yang rentan terhadap berbagai macam kejahatan siber seperti penipuan, pemalsuan, dan simulasi realitas.

Berdasarkan hasil *survey* yang dilakukan Jakpat pada tahun 2017 yang melibatkan 512 responden, 21,53% di antaranya mengaku mengalami pengalaman yang kurang menyenangkan ketika menggunakan *Tinder*. Pengalaman tersebut meliputi bertemu dengan orang yang menggunakan identitas palsu atau yang tidak sesuai dengan ekspektasi (38,55%), dirayu dengan cara yang tidak menyenangkan (23,29%), serta profil yang disalahartikan (19,37%). Adapun contoh konkret dari kasus kriminal yang berawal dari perkenalan melalui *Tinder* terjadi di Indonesia pada pertengahan Maret tahun 2020. Dilansir dari metro.tempo.co, seorang lelaki menjadi korban mutilasi oleh seorang wanita di apartemen Kalibata City, Jakarta. Berdasarkan laporan kronologi kejadian, aksi kriminal yang melibatkan dua orang tersangka dan satu orang korban telah direncanakan sebelumnya lantaran kedua tersangka mengetahui latar belakang korban yang merupakan orang ternama dan berniat “menggask” uang di dalam rekening korban.

Kasus kriminal menggemparkan lainnya telah dituangkan dalam film dokumenter bertajuk “*The Tinder Swindler*” pada media *streaming* film, *Netflix* di awal tahun 2022. Film tersebut digarap berdasarkan kejadian nyata yang diceritakan melalui sudut pandang para korban (wanita) yang terpicat oleh sosok “borjuis” bernama

Simon Leviev. Dalam film tersebut diceritakan bahwa Simon menggunakan identitas palsu untuk mengelabui para korban. *The Times of Israel* memberitakan bahwa Simon telah berhasil meraup kurang lebih sepuluh juta *dollar* dari para korbannya di seluruh Eropa pada rentang waktu 2017-2019. Kedua contoh kasus tersebut menunjukkan kerentanan aplikasi kencan daring yang oleh karenanya perlu adanya kewaspadaan dalam menggunakan aplikasi kencan daring seperti *Tinder*.

Kewaspadaan dalam menggunakan aplikasi *Tinder* membantu setiap penggunanya untuk meminimalisir kemungkinan terjadinya tindak kejahatan siber, lantaran hubungan yang dijalin berbasis daring dibangun atas dasar kepercayaan antar pengguna. Kepercayaan juga merupakan salah satu kualitas yang paling dikehendaki dalam suatu hubungan, khususnya hubungan intim (Yulianti, 2015:21). Kepercayaan yang tinggi terhadap komunikator memengaruhi sejauh apa komunikator dan komunikan mampu untuk saling membuka diri (*self-disclosure*). Dalam kajian psikologi humanistik *self-disclosure* merupakan salah satu komponen yang digunakan untuk mengenal dan/atau memahami orang lain, yang juga merupakan tujuan dari komunikasi. Hubungan yang akrab diperoleh melalui sebuah proses pemahaman yang berkaitan dengan orang lain, dalam hal ini lawan bicara. Semakin banyak informasi terkait lawan bicara yang didapatkan, semakin tinggi pula tingkat keakraban dalam sebuah hubungan. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat keakraban menjadi sebuah penanda sejauh apa komunikator dan komunikan memercayai satu sama lain.

Kepercayaan dalam menjalin hubungan melalui aplikasi kencan daring, dibangun melalui metode pendekatan psikososial dalam komunikasi persuasif. Teori psikososial dengan basis kognitif salah satunya terdiri dari teori konsistensi kognitif, yang asumsi dasarnya adalah bahwa kognisi (perasaan, kepercayaan, pikiran, dan imajinasi)

tentang seseorang atau suatu kejadian cenderung diorganisasikan atau distrukturkan ke dalam pengertian secara keseluruhan (Maulana & Gumelar, 2020:24). Adapun faktor yang menentukan keberhasilan komunikasi persuasif adalah pesan verbal berupa rangsangan wicara dan penggunaan kata-kata yang setidaknya tergantung pada sistem penginderaan, persepsi, perhatian, memori, dan berpikir.

Komunikator harus mendapatkan pandangan yang mengesankan melalui bahasa yang jelas, lugas, dan tegas, disertai dengan gaya yang menawan dan tidak membosankan, lantaran isi pesan persuasif digunakan untuk membentuk tanggapan, memperkuat tanggapan, dan mengubah tanggapan komunikan terhadap komunikator. Pesan yang dikemas secara menarik serta meyakinkan oleh komunikator cenderung menghasilkan kognisi yang positif di mata komunikan, dan hal tersebut menentukan keberhasilan komunikasi persuasif dalam membangun kepercayaan pengguna aplikasi kencan daring *Tinder*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana komunikasi persuasif diterapkan dalam membangun kepercayaan pengguna *Tinder*?

1.3. Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan penerapan komunikasi persuasif dalam membangun kepercayaan pengguna *Tinder*.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan memperkaya sumber referensi serta bahan bacaan bagi mahasiswa/i Fakultas Hukum dan Komunikasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang terkait Ilmu Komunikasi terutama

yang berkaitan dengan komunikasi persuasif. Di sisi lain peneliti berharap penelitian ini dapat membantu memberikan jawaban terhadap permasalahan yang diteliti yaitu mengenai implementasi komunikasi persuasif dalam membangun kepercayaan pengguna *Tinder*, sekaligus menjadi referensi pustaka penelitian lain.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada pembaca tentang implementasi komunikasi persuasif yang diterapkan dalam membangun kepercayaan pengguna *Tinder* sebagai upaya mengembangkan hubungan sesuai dengan kehendak masing-masing pengguna, sekaligus memberikan wawasan baru kepada pengguna *Tinder* untuk lebih waspada dengan adanya kemungkinan penyalahgunaan kepercayaan yang dilakukan dalam aplikasi kencan daring.

1.5. Lokasi dan Tatakala Penelitian

Penelitian akan dilakukan baik secara daring maupun tatap muka langsung di Semarang dengan sebaran informan di berbagai wilayah di Indonesia. Waktu penelitian dimulai sejak bulan Juni 2022 hingga September 2022. Adapun tabel tatakala penelitian sebagai pedoman pelaksanaan penelitian ini, yakni sebagai berikut :

No	Kegiatan	2021				2022									
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Aug	Sep	Okt
1	Perencanaan Penelitian														
	Pengajuan Judul	■	■												
	Penyusunan Proposal			■	■	■	■	■	■						
	Seminar Proposal								■						
2	Pelaksanaan Penelitian	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Pengumpulan Data			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Analisis Data										■	■	■	■	■
3	Penyusunan Laporan													■	■
	Penulisan Laporan													■	■
	Ujian Skripsi														■

Tabel 1.1. Lampiran Tatakala Penelitian
Sumber : Penulis

1.6. Sistematika Penulisan Laporan Akhir

Penulisan laporan akhir dalam penelitian ini terdiri dari lima bab dengan rincian sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Menjelaskan mengenai latar belakang penelitian ini yang berfokus pada implementasi komunikasi persuasif beserta dengan rumusan masalah, tujuan, dan manfaat yang disampaikan demi terwujudnya penelitian ini.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini terdapat tiga penelitian terdahulu yang terlampir sebagai tinjauan pustaka. Kemudian ada pula penjelasan definisi-definisi yang berkaitan dengan komunikasi persuasif seperti *trust/kepercayaan*, *self-disclosure*, serta penjelasan tentang aplikasi kencan daring *Tinder*.

3. Bab III Metodologi Penelitian

Menjabarkan tentang metode penelitian yang digunakan, jenis data, teknik analisis data, teknik pengumpulan data, dan pencatatan data dalam penelitian ini.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Memaparkan dan menganalisis data-data yang didapatkan dari hasil uji penelitian.

5. Bab V Penutup

Menjelaskan mengenai kesimpulan akhir penelitian serta saran-saran yang direkomendasikan berdasarkan pengalaman di lapangan untuk perbaikan proses pengujian selanjutnya.

