

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Friends with Benefits merupakan fenomena interaksi pertemanan yang dilakukan antara pria dan wanita yang saling mengenal namun tidak terikat komitmen seperti hubungan layaknya berpacaran (Putri, 2015). Pertemanan *friends with benefits* ini dapat dilakukan melalui perkenalan melalui dunia maya. Perkenalan melalui dunia maya dilakukan melalui berbagai macam aplikasi seperti *Tinder*, *Badoo*, *Beetalk*, dan *okCupid*. Aplikasi perkenalan secara *online* tersebut membantu dalam memperkenalkan orang-orang baru melalui dunia maya yang nantinya akan berlanjut pada dunia nyata.

Friends With Benefits (FWB) merupakan jenis interaksi tanpa status yang dilakukan antara pria dan wanita yang berteman dengan mengarah pada hal-hal seksualitas. Dalam menjalin pertemanan FWB tidak diperlukan perasaan saling cinta karena tidak adanya komitmen yang mengikat dalam interaksi pertemanan tersebut (Putri, 2015, pp. 13–14). Interaksi *friends with benefits* ini tanpa adanya status karena kedua pasangan tidak memiliki keberanian untuk melangkah lebih jauh ke tahap hubungan serius atau belum adanya rasa keinginan untuk menjalin hubungan yang serius. Karena tidak adanya komitmen dan status, maka dari itu FWB identik dengan hubungan yang hanya terlibat pada keuntungan masing-masing.

Interaksi pertemanan *friends with benefits* merupakan interaksi yang berasal dari kebudayaan orang Barat. FWB merupakan interaksi antara laki-laki dan perempuan yang dijalin tanpa adanya ikatan komitmen kedua pasangan. Dalam interaksi pertemanan *Friends with benefits* tidak melibatkan perasaan cemburu terhadap pasangan FWB (Putri, 2015). Pada dasarnya FWB ini berasal dari pengertian kata bahasa Inggris *Friends* yang berarti teman, dan *benefits* yang berarti

keuntungan. FWB (*Friends with benefit*) dalam kenyataannya tidak hanya dilakukan pada teman yang telah saling mengenal, namun dalam interaksinya juga dilakukan kepada pasangan yang baru saling mengenal. Hal ini bisa diartikan mencari teman hanya untuk keuntungan semata. (Lachmann, 2015) dalam artikel yang dirilis dalam *Psychology Today*.

Dalam interaksi yang terjalin di FWB pasangan bukanlah merupakan suami istri ataupun berpacaran. Sehingga tidak ada jaminan kelanggengan dalam pertemanan tersebut. Pertemanan ini bisa saja putus ditengah jalan tanpa adanya status yang jelas. Bagaimanapun dalam pertemanan FWB yang dilakukan oleh pria dan wanita ini bukanlah tergolong pada hubungan *one night stand* atau cinta satu malam. Yang mana *one night stand* (ONS) adalah hubungan yang melibatkan aktivitas seksual yang dilakukan hanya dalam satu malam saja. Dalam ONS pria dan wanita sudah jelas memiliki motif utama sebagai pemenuhan seksualitas yang bahkan tidak mengenal satu sama lain. Dalam ONS tersalurkannya seks menjadi tujuan utama. Sehingga dalam ONS hanya sekedar melakukan hubungan seksual dan berlalu seperti tidak terjadi apa-apa (Lachmann, 2015).

Dalam ilmu sosial, fenomena pertemanan *Friends with Benefits* ini dipandang sebagai suatu bagian dari perubahan masyarakat dalam memaknai suatu hubungan (Putri, 2015). Interaksi sepasang kekasih pada jaman dulu dimaknai sebagai suatu hal yang sakral dimana aktivitas seksual hanya dilakukan ketika sudah memasuki pernikahan dan dianggap sah. Sepasang kekasih akan menunggu momen tertentu dalam pernikahan untuk dapat melakukan hubungan layaknya sebagai sepasang suami istri. Momen ini dilakukan dengan begitu sakral setelah adanya pernikahan secara sah Negara, agama maupun adat. Saat ini seksualitas dapat dilakukan dengan siapapun, bahkan dengan teman yang baru dikenal sekalipun yang terlibat dalam FWB.

Terdapat pasangan *friends with Benefits* yang melakukan perkenalan dengan memanfaatkan adanya aplikasi *Tinder*. Aplikasi *Tinder* merupakan situs kencan *online* yang paling populer di dunia saat ini yang mampu mempertemukan seseorang dengan orang-orang baru. Dalam laman tersebut dijelaskan bahwa aplikasi *Tinder* memiliki beberapa fungsi, yakni untuk bertemu dengan orang-orang sekitar lingkungan ketika kita bepergian di daerah yang baru, untuk memperluas jaringan kenalan maupun sosial, dan juga untuk menikmati hidup dengan berkomunikasi melalui orang-orang yang baru. *Tinder* menjadi salah satu aplikasi kencan terbaik di dunia karena mampu mempertemukan 26.000.000 pengguna dalam setiap harinya. Selain itu *Tinder* menjadi aplikasi urutan situs kencan dengan jumlah pengguna paling banyak ke tiga setelah *Badoo* dan *okCupid* (help.tinder.com, n.d.) diakses pada 20 Juni 2019.

Munculnya aplikasi *Tinder* sebagai salah satu situs kencan dengan pengguna terbanyak menunjukkan bahwa adanya perubahan pencarian pacar maupun pasangan yang potensial dari yang awalnya bersifat konvensional menjadi lebih mudah dan modern (Daneback, Cooper, Ph, & Ph, 2005). Konvensional atau yang harus melibatkan proses tatap muka antar pasangan memiliki intens dalam bertatap muka dan saling bertemu satu sama lain. Adanya berbagai macam aplikasi kencan *online* membuat orang-orang tidak perlu lagi terpaku kepada kenalan secara langsung. Mereka dapat melakukannya melalui dunia maya dengan bebas memilih kriteria pasangan yang diinginkan. Pada tahun 1990-an orang-orang berkenalan melalui teman, namun memasuki tahun 2009 pasangan memilih bertemu melalui dunia maya. Dengan munculnya aplikasi kencan, masyarakat tidak lagi hanya mencari pasangan melalui kenalan orang tua, teman, maupun tetangga (Nailufar, 2019).

Tahap pengenalan yang dilakukan didalam aplikasi kemudian akan berlanjut pada pertemuan di dunia nyata. Pertemuan biasanya dilakukan di restoran atau di mall tergantung dengan kesepakatan bersama. Tahapan ini berlanjut untuk saling berkomunikasi hingga akhirnya memutuskan apakah keduanya ada kecocokan dalam

menjalin suatu hubungan. Pengenalan yang berujung pada hubungan FWB melalui aplikasi *Tinder* terjadi karena kedua pasangan tidak mau jika menjalin hubungan yang berkomitmen, karena dirasa sangat mengekang kebebasan yang dimiliki. Tidak semua pengguna aplikasi *Tinder* hanya bertujuan untuk melakukan pertemanan FWB namun juga ada yang benar-benar menjalin hubungan serius dan berakhir ke jenjang pernikahan. Sebagian besar pengguna yang masih terjebak dalam hubungan FWB merupakan pengguna yang merasa bosan dengan menjalin hubungan pacaran. Demi menghindari rasa bosan aplikasi pencarian jodoh seperti aplikasi *Tinder* merupakan tempat pelarian yang dirasa sangat membantu. Para pengguna aplikasi *Tinder* memanfaatkan aplikasi tersebut selain untuk mencari hubungan serius, juga menjalin FWB (Redaksi, 2019) dalam <https://www.tularin.com/2019/02/kala-tinder-jadi-pelarian.html> diakses pada 13 Oktober 2019.

Penelitian serupa mengenai *Friends with Benefits* (FWB) pernah dilakukan oleh Melissa A. Bisson dan Timothy R. Levine (2007) dengan judul “*Negotiating a Friends with Benefits Relationship*”. Penelitian tersebut dipublikasikan dalam Jurnal *Archives of Sex Behavior*. Penelitian tersebut melibatkan 125 orang yang terlibat dalam suatu hubungan dan sebanyak 60% mengaku terlibat dalam hubungan FWB. Keseluruhannya adalah sebanyak 40 laki-laki dan 35 perempuan dengan rentang umur 18-40 tahun. Dalam penelitian kualitatif tersebut menjawab (1) manfaat dalam menjalin hubungan FWB, (2) kerugian dari FWB, (3) alasan kenapa orang-orang percaya dalam hubungan FWB, dan (4) kenapa orang-orang tidak percaya terhadap hubungan FWB. Didapatkan hasil bahwa FWB memiliki manfaat tidak terlibat dalam kerumitan hubungan romantis sebanyak 59,7%, melakukan hubungan seksual 55,6%, kepercayaan dan keamanan 21%, dan status *tetap single* 10,5%. Kerugian yang didapatkan dari hubungan FWB adalah berkembangnya perasaan 65,3% merusak hubungan 28,2%, tidak adanya komitmen 12,9%. kemungkinan terjadi kehamilan 9,7%. Individu yang melakukan FWB percaya bahwa hubungan ini merupakan cara yang digunakan untuk melakukan sex sekaligus pertemanan. Sedangkan individu

yang tidak melakukan hubungan FWB percaya bahwa pertemanan dan sex adalah hal yang seharusnya tidak dilakukan dan melanggar moral (Bisson & Levine, 2009).

Penelitian lainnya mengenai hubungan *friends with benefits* juga pernah dilakukan oleh Olivia Giorgi pada tahun 2013 dengan judul “*Motivations and Relationship Quality of Friends with Benefits Relationships Among Emerging Adults*”. Penelitian kuantitatif ini dilakukan kepada 233 mahasiswa dengan melakukan survey secara *online*. Fokus penelitian ini adalah mengenai motif seseorang dalam melakukan hubungan FWB. Hasil penelitian tersebut adalah individu yang mengaku melakukan hubungan FWB memiliki 5 motif utama, yakni pelampiasan sex, keinginan menjalin FWB, menghindari hubungan serius, menjalin pertemanan dan menginginkan hubungan yang *simple*.

Selanjutnya penelitian serupa mengenai *friends with benefits* pernah dilakukan oleh Mita Gumai Putri dalam Skripsi yang berjudul *friends with benefits (FWB): Studi Tentang Pergaulan Bebas Mahasiswi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*. Penelitian tersebut dilakukan pada tahun 2015 kepada mahasiswa UIN Sunan Kalijaga berjumlah 4 orang yang melakukan hubungan *friends with benefits*. Informan penelitian ini difokuskan pada mahasiswi. Fokus penelitian tersebut mengenai motif dan makna yang ada dalam hubungan FWB. Yang mendorong penelitian tersebut adalah penelitian dilakukan pada universitas yang memiliki nilai-nilai islam terkenal dengan menjunjung tinggi nilai moralnya, namun mahasiswanya melakukan pergaulan bebas. Hasil dari penelitian tersebut adalah hubungan FWB yang dilakukan oleh mahasiswa UIN Sunan Kalijaga memiliki beberapa makna yakni, (1) rasa kecewa atas hubungan (2) sebagai pelampiasan hubungan seksual, (3) pencarian mengenai rasa cinta, (4) sebagai bentuk hiburan semata.

Selain daripada penelitian mengenai *friends with benefits*, peneliti juga membandingkan dan mendapatkan tambahan kajian dalam penelitian mengenai motif pengguna *online dating* pernah diteliti sebelumnya oleh Katherine Bryant dan Pavica

Sheldon dalam studinya yang berjudul *Cyber Dating in the Age of Mobile Apps: Understanding Motives, Attitudes, and Characteristics of Users*. Studi tersebut diterbitkan pada jurnal *American Communication Journal* pada tahun 2017. Dalam penelitian tersebut meneliti motif pengguna aplikasi dunia maya. Teori yang digunakan adalah teori kegunaan dan kepuasan. Metode yang digunakan yakni kuantitatif dengan jumlah responden 72 perempuan dan 33 laki-laki. Dalam penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa alasan utama dalam menggunakan *cyber dating* adalah untuk kesenangan. Selain itu, motif hubungan asmara juga menjadi alasan kedua dan ketiga adalah seks.

Studi mengenai interaksi simbolik dilakukan oleh Lika Puspita pada tahun 2014 dengan judul *Interaksi Simbolik Sales Promotion Girl (Suatu Fenomenologi Interaksi Simbolik pada Sales Promotion Girl Rokok Djarum di Bengkulu)*. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif ini dilakukan kepada 6 informan SPG PT. Djarum. Penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian adalah bahwa SPG menampilkan simbol dari *performance* yang ditunjukkan melalui pakaian yang didapatkan dari perusahaan mereka, sehingga mereka merepresentasikan perusahaan. Kemudian, simbol dari *communating style* menunjukkan bahwa mereka menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan konsumen. Selain itu dari *body language* SPG terlihat dari menjaga jarak dan melakukan *eye contact* kepada konsumen. Dalam interaksi dengan konsumen, SPG juga merupakan pelaku yang aktif dalam berkomunikasi dan memiliki sikap yang peka dan kreatif.

Fenomena FWB ini dilakukan juga terjadi pada lingkup pertemanan, kencan dunia maya, dan juga percintaan. Dalam menjalin FWB kurang adanya komitmen dalam menjalin hubungan yang serius (Merriam-Pigg, 2012). Fenomena FWB terjadi pada para pengguna aplikasi *Tinder* di Kota Surabaya. Hal yang menjadi menarik pada FWB melalui aplikasi *Tinder* adalah proses pengenalan yang tidak

membutuhkan waktu hingga berbulan-bulan untuk kemudian memutuskan saling menjalin hubungan pertemanan FWB.

Aplikasi *Tinder* ini dipilih karena memiliki fitur yang dapat memperkenalkan dengan orang-orang yang berdasarkan lokasi yang berdekatan. Tentunya fitur ini sangat mempermudah para pengguna untuk bertemu dengan orang-orang yang berada dalam satu kota. *Friends with benefits* yang terjadi pada para pengguna aplikasi *Tinder* di Kota Surabaya memperlihatkan terjadinya interaksi yang dijalani. Interaksi tersebut akan semakin kuat dengan terjadinya pertukaran simbol-simbol dalam komunikasi baik verbal maupun non-verbal. Interaksi yang terjadi terhadap orang-orang yang menjalani FWB ini menghasilkan simbol berupa verbal maupun non-verbal yang nantinya akan memberikan makna bagi masing-masing individu. Dalam interaksi yang terjadi ini sesuai dengan teori interaksi simbolik yang memfokuskan kepada interaksi yang terjalin dalam hubungan pertemanan *friends with benefits*.

Penelitian serupa mengenai interaksi simbolik dilakukan oleh Irfan Setiyo Wibowo pada tahun 2016 dengan judul Analisis Interaksionisme Simbolik Kelompok Masyarakat di Kawasan Warung Remang-Remang dengan Keberadaan Masjid Al-Aqobah (Studi Kasus di Desa Jatirejo Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang). Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif menggunakan teori interaksi simbolik teknik triangulasi data. Fokus penelitian ini adalah masjid Al-Qobah yang merupakan hasil dari waqaf Almarhum Pak Yono yang berada di lokasi dekat warung remang-remang. Keberadaan masjid di sekitar warung remang-remang memiliki simbol tersendiri, yakni mampu menjadi objek fisik yang berupa masjid yang berdiri di area tersebut. Selanjutnya simbol objek sosial dengan keberadaannya yang mampu mengundang orang-orang untuk beribadah, bahkan para pengunjung yang berada di warung remang-remang. Kemudian masjid tersebut mampu menjadi objek abstrak dimana keberadaannya mampu mengajak orang untuk berbuat kebaikan sesuai dengan keinginan Almarhum Pak Yono.

Penelitian selanjutnya berkaitan dengan interaksi simbolik dilakukan oleh Riana Dewi, Rini Ayuningtias, dan Erinda Deviana pada tahun 2013 dengan judul Pemaknaan Jilbab Sebagai Simbol Melalui *Mind, Self and Society*. Penelitian ini dilakukan kepada komunitas berjilbab yang berjumlah 30 orang di Jakarta. Hasil penelitian adalah bahwa konsep hijab ini mampu menampilkan *self* yang sesuai dengan teori interaksi simbolik Mead. Dimana ditemukan makna hijab berdasarkan konsep diri berdasar usia yakni memaknai bahwa memakai hijab juga tergantung kepada umur. Kemudian makna hijab sesuai konsep diri berdasar pekerjaan dimana informan bekerja yakni dengan harapan agar diterima oleh lingkungan disekitar. Selanjutnya hijab berdasarkan konsep diri berdasar pendidikan yakni dengan memakai jilbab tidak membatasi pergaulan partisipan.

Dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dapat disimpulkan bahwasanya fokus utama dari penelitian tersebut adalah mengenai alasan seseorang melakukan hubungan FWB. Selain itu, penelitian sebelumnya juga tanpa melibatkan jalinan hubungan pertemanan FWB yang dilakukan pada aplikasi pencarian jodoh. Dari penelitian terdahulu peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam interaksi yang terjadi dalam hubungan pertemanan *Friends with Benefits* melalui aplikasi *Tinder*. Serta peneliti tertarik untuk mengetahui proses terjadinya hubungan FWB. Penelitian ini dilakukan pada pengguna aplikasi *Tinder* di Kota Surabaya karena merupakan kota metropolitan yang menjadi tempat untuk melakukan tahap pertemuan bagi para pengguna aplikasi *Tinder*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah penelitian adalah bagaimana interaksi pertemanan *Friends with Benefits* melalui Aplikasi *Tinder* di Kota Surabaya.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui interaksi hubungan pertemanan *Friends with Benefits* melalui aplikasi *Tinder* di Kota Surabaya.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para pembaca. Manfaat penelitian tersebut dibagi menjadi dua yakni manfaat akademis dan manfaat praktis:

1.4.1. Manfaat Akademis

Penelitian yang berjudul “Interaksi Hubungan Pertemanan *Friends with Benefits* (FWB) Pada Pengguna Aplikasi *Tinder* di Kota Surabaya” ini diharapkan menambah khasanah pengetahuan bagi ilmu Antropologi khususnya bagi peneliti-peneliti lainnya yang ingin membahas mengenai fenomena menjalin hubungan *friends with benefits*.

1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dapat menambah wawasan bagi semua kalangan untuk lebih bijak dalam menjalin pergaulan dan hubungan melalui dunia maya. Sehingga mereka tidak mudah terpengaruh akan pergaulan yang sudah bebas dengan segala akibatnya.

1.5 Landasan Teori

Sebagai pengantar dalam memperjelas mengenai teori Interaksi Simbolik, maka terlebih dahulu pemaparan pengertian “interaksi” dan “simbolik”. Pengertian interaksi sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Interaksi merupakan aktivitas berhubungan satu sama lain, saling melakukan aksi. Menurut kamus dalam ilmu komunikasi, (Effendy, 1989: 184) dalam (Siti & Siregar, 2011) pengertian interaksi merupakan suatu proses saling mempengaruhi perilaku individu

maupun kelompok dalam masyarakat. Dapat ditarik garis besar bahwa interaksi adalah tindakan dua maupun lebih objek yang saling memberikan suatu aksi satu sama lain yang memungkinkan adanya timbal balik.

Pengertian simbolik sendiri berasal dari kata dalam bahasa latin *symbolicus* dan juga berasal dari kata dalam bahasa Yunani *symbolicos*. Arti kata tersebut adalah simbol, tanda atau memberi tanda (Siti & Siregar, 2011). Pengertian lain menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), simbol adalah lambang yang dipakai maupun suatu kegiatan menjadikan simbol. Sehingga, dapat ditarik pengertian simbolik adalah kegiatan melukiskan sesuatu menggunakan benda-benda lain dijadikan sebagai tanda. Simbol digunakan guna mewakili gagasan maupun ide seseorang yang diwujudkan dapat melalui gambar, gerakan, bentuk, maupun beda (University, 2015).

Teori Interaksi Simbolik Blumer

Pertama kali teori Interaksi Simbolik dicetuskan oleh pendapat dari ahli filsafat sosial yakni bernama George Herbert Mead (1863-1931). Pemikiran mengenai interaksi simbolik menjadi rujukan terutama pada buku yang berjudul *Mind, Self and Society* yang diterbitkan setelah Mead meninggal dunia. Mead oleh para pakar dikatakan sebagai peletak dasar Interaksi Simbolik (Umiarso & Elbadiansyah, 2014, p. 77). Tokoh sosial yang selanjutnya mengembangkan teori interaksi simbolik adalah John H. Blumer (Umiarso & Elbadiansyah, 2014, p. 102). Interaksi simbolik merupakan salah satu perspektif utama dalam ilmu sosial Antropologi dan Sosiologi yang diperkenalkan oleh Mead dan Blumer karena kedua ilmuwan tersebut menekankan makna subjektif dari perilaku manusia, proses sosial dan sisi humanistic (<https://www.bartleby.com/essay/Symbolic-Interactionism-and-Geertz-Deep-Play>) diakses pada 22 September 2019.

Pada perkembangannya interaksi simbolik terbagi kedalam dua garis madzab besar, yakni madzhab Chicago *school* dan Madzab Iowa *school*. Masing-masing

madzab dipelopori oleh Herbert Blumer untuk Chicago, sedangkan Manford Kuhn untuk Iowa. Blumer meneruskan studi yang dilakukan oleh Mead melalui pendekatan penelitian kualitatif. Blumer memiliki pandangan bahwa studi mengenai interaksi manusia tidak dapat disamakan dengan studi mengenai benda mati (Siti & Siregar, 2011, p. 101). Dalam meneliti perilaku dan kebudayaan manusia diperlukan pemahaman nilai-nilai dari tiap individu. Sedangkan Kuhn lebih menekankan kepada kuantitatif yang menganggap bahwa inetraksi simbolik dapat diukur dan dioperasionalkan melalui suatu tes dengan pertanyaan-pertanyaan sikap pribadi.

Teori interaksi simbolik dalam ilmu sosial merupakan suatu pemahaman bahwa terjadinya interaksi antar individu karena komunikasi yang didalamnya terdapat simbol-simbol yang saling dipahami agar tercipta adanya satu pemahaman yang sama (Siti & Siregar, 2011, p. 101). Teori ini menekankan bahwa dalam berinteraksi manusia akan saling menggunakan simbol yang akhirnya dapat dimaknai bersama. Interaksi timbal balik yang dilakukan antar individu terjadi secara sadar dan berkaitan dengan gerak tubuh, vocal/suara, dan ekspresi tubuh, yang kesemuanya itu mempunyai maksud dan disebut dengan “simbol”. Setiap isyarat non verbal (seperti *body language*, gerak fisik, baju, status, dll) dan pesan verbal (kata-kata, suara, dll) yang dimaknai berdasarkan kesepakatan bersama oleh semua pihak yang terlibat dalam suatu interaksi merupakan satu bentuk symbol yang mempunyai arti yang sangat penting (*a significant symbol*) (Suhartono, 2016). Dengan adanya interaksi yang terjadi melalui gerakan maupun suara pada individu dapat memberikan suatu kesamaan dalam memahami simbol tersebut.

Interaksi simbolik memiliki pengertian simbol sebagai segala tanda yang terjadi dalam komunikasi yang akhirnya dipahami bersama. Simbol yang muncul pada simbol verbal lebih mengutamakan pada istilah-istilah maupun kata-kata dalam penggunaan bahasa, seperti pada kata *friends with benefits* yang merupakan kata yang didalamnya mengandung istilah yang tiap individu memiliki makna tersendiri yang dihasilkan dari interaksi yang terjadi secaraterus-menerus. Sedangkan simbol non-

verbal lebih mengutamakan pada gerakan tubuh yang terjadi, misalkan pada gerak tubuh “menganggukkan kepala” yang memiliki arti bahwa seseorang tersebut menyetujui, dan “menggelengkan kepala” yang memiliki arti bahwa seseorang tidak menyetujui. Kesemua simbol tersebut merupakan suatu representasi dari situasi tertentu yang mana sudah ada kesepakatan antara individu maupun kelompok. Kesepakatan inilah yang nantinya akan membentuk suatu makna pada individu tersebut (Siti & Siregar, 2011, p. 101).

Segala komunikasi yang terjadi antar individu tidaklah dapat dipisahkan dengan penggunaan simbol-simbol. Pendekatan dalam teori interaksi simbolik ini menitik-beratkan pada perilaku manusia berdasarkan pemaknaan atas simbol yang terjadi karena interaksi dalam taraf individu, bukan pada masyarakat secara keseluruhan. Sehingga pengalaman subjektif menjadi penting dalam interpretasi seseorang terhadap interaksi yang terjadi (Suhartono, 2016). Teori ini memiliki klaim bahwa suatu fakta didasarkan oleh simbol-simbol yang terjadi dari interaksi. Fondasi dasar dari teori ini adalah makna. Interaksi simbolik mencoba memahami makna yang muncul dari interaksi timbal balik individu dalam lingkungan sosial dengan individu lain dan berfokus pada pengalaman subjektif (Aksan, Kısac, Aydın, & Demirbucen, 2009, p. 902). Setiap individu di dalam dirinya memiliki keterkaitan dengan budayanya, saling berinteraksi dengan masyarakat, dan menghasilkan makna terhadap interaksi tersebut yang menjadi kesepakatan secara bersama. Sehingga, dapat dikatakan bahwa setiap bentuk interaksi sosial yang dilakukan oleh masing-masing individu, akan mempertimbangkan sisi individu tersebut (Siti & Siregar, 2011, p. 103).

Istilah interaksi simbolik dilanjutkan oleh John H. Blumer. Blumer merupakan tokoh ilmu sosial yang terkenal dalam pemikiran Antropologi yang disebut sebagai penemu teori interaksi simbolik (Sifatu, 2014, p. 9). Terdapat tiga prinsip utama dalam pemikiran Blumer dalam memahami interaksi simbolik. Yakni, *meaning* (makna), *language* (bahasa) dan *thinking* (berpikir).

a. Meaning (Makna)

Menurut Blumer (1969) dalam (Aksan et al., 2009, p. 903) manusia memiliki konsep "makna" melalui dua cara: (1) Makna adalah sesuatu yang berkaitan erat dengan benda, peristiwa, fenomena, dll yang memiliki nilai arti. (2) Makna adalah suatu nilai yang dikenakan pada peristiwa dan benda oleh manusia. Blumer percaya bahwa makna adalah suatu kondisi yang muncul sebagai akibat dari interaksi anggota kelompok dan bukan fitur intrinsik objek (Aksan et al., 2009). Sehingga makna ini berasal dari suatu interaksi yang terjadi, dan tentu tidak ada lagi cara dalam membentuk makna, selain daripada individu tersebut melakukan interaksi dengan yang lain.

Makna diciptakan sebagai hasil dari interaksi dengan orang-orang, dan makna memungkinkan orang menghasilkan beberapa fakta yang membentuk dunia mereka. Ketika individu melakukan interpretasi, artinya bahwa fakta merupakan interpretasi dari makna itu sendiri. Thomas (1928) dalam (Aksan et al., 2009, p. 903) mengatakan bahwa "tidak penting apakah interpretasi itu sifatnya akurat atau tidak". Yang terpenting adalah bahwa fakta didasarkan pada persepsi pribadi individu tersebut dan berubah seiring waktu dengan interaksi yang dilakukan.

Keberadaan makna ini sangat penting dalam interaksi simbolik. Objek-objek tidak memiliki makna yang intrinsik. Maksudnya makna tidak berada melekat dengan sendirinya didalam benda itu. Makna ini terjadi karena adanya interpretasi individu terhadap objek tersebut. Maksudnya adalah manusia yang memberikan makna kepada objek tersebut. Objek-objek tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu (a) objek fisik, seperti baju, buah, atau mobil; (b) objek sosial seperti orang tua, guru, menteri atau presiden; dan (c) objek abstrak seperti nilai-nilai, hak, peraturan dan kualitas. Contohnya adalah pemaknaan pada hewan sapi yang berada di Amerika dengan di India. Keduanya memiliki objek yang sama, namun kedua masyarakat tersebut memaknai secara berbeda keberadaan sapi (Aksan et al., 2009)

b. Language (Bahasa)

Bahasa sebagai suatu sarana manusia untuk menghasilkan makna melalui simbol (Karpagam, 2009). Manusia memiliki kemampuan untuk menamakan sesuatu menggunakan bahasa. Dengan menamakan objek yang ada, interpretasi akan tercipta dan akhirnya membentuk suatu pengetahuan yang sama. Bahasa merupakan sumber makna yang berkembang secara luas melalui interaksi sosial antara satu dengan yang lainnya. Terkait dengan bahasa, bahwa dalam kehidupan sosial masyarakat, komunikasi antar manusia hanya mungkin dapat terjadi jika individu tersebut saling memahami dan menggunakan kesatuan bahasa yang sama. Dengan terlibat dalam tindakan berbicara dengan orang lain, terjadilah interaksi.

c. Thinking (Pikiran)

Prinsip inti ketiga dari interaksionisme simbolik adalah pemikiran. Pikiran itu menyiratkan interpretasi yang telah kita berikan pada simbol. Dasar dari suatu pemikiran adalah bahasa. Ini adalah proses menggabungkan tentang makna, nama, dan simbol. Pikiran itu termasuk dalam imajinasi yang memiliki kekuatan untuk memberikan ide bahkan tentang hal yang tidak diketahui berdasarkan pengetahuan yang diketahui (Karpagam, 2009).

Dengan adanya bahasa, manusia dapat memberikan makna pada interaksi yang terjadi melalui simbol yang ada. Simbol inilah yang membedakan hubungan antar manusia dengan komunikasi yang terjadi ada hewan. Prosesnya adalah manusia memberikan makna terhadap simbol yang ada dan akan mengekspresikan hal ini melalui bahasa yang saling dimengerti. Selanjutnya interpretasi dari makna tersebut akan membentuk pemikiran yang berkaitan dengan simbol tadi (Nelson, 1998) dalam (Aksan, dkk, 2009: 903). Dalam kehidupan sehari-hari interaksi simbolik terjadi pada relasi yang terjadi dengan bertatap muka dan saling berkomunikasi, bertukar simbol dan memunculkan pemaknaan (Irianto, 2018).

Blumer menyampaikan tiga konsep utama yang sederhana dalam memahami interaksi simbolik. Yakni, Premis pertama adalah bahwa manusia bertindak terhadap hal-hal berdasarkan makna yang dimiliki benda-benda itu bagi mereka. Hal-hal ini dapat mencakup segala sesuatu yang mampu dicatat dan di-indra oleh manusia, seperti benda fisik, pohon, kayu, pegawai bank, teman, maupun suatu konsep seperti cita-cita, kejujuran, dsb. Premis kedua adalah bahwa makna yang ada berasal dari interaksi sosial yang dilakukan oleh individu dengan sesamanya. Premis ketiga adalah bahwa makna-makna tersebut dapat disempurnakan maupun dimodifikasi melalui proses interpretative selama interaksi tersebut berlangsung (Carter & Fuller, 2015).

Interaksi simbolik membangun pemahaman dari proses level mikro yang memahami masyarakat pada taraf individu. Dalam teori ini diperlukan interaksi tatap muka untuk menjelaskan perilaku. Inti dari pemikiran interaksi simbolik adalah suatu gagasan mengenai individu menggunakan bahasa dan simbol-simbol penting yang saling dipahami dan dimengerti dalam komunikasi mereka dengan orang lain. Hal ini akhirnya memfokuskan kepada interpretasi dari sudut pandang subjektif atau pelaku dan melihat bagaimana individu tersebut memahami dunia mereka dari perspektif mereka sendiri yang khas (Carter & Fuller, 2015: 1).

Interaksi simbolik merupakan suatu proses komunikasi dimana sebenarnya actor utama memberikan informasi atas pemaknaan dari simbol-simbol yang terjadi melalui interaksi kepada orang lain. Dan orang yang menerima informasi tersebut juga akan melakukan penafsiran terhadap makna yang ada. Sehingga yang terjadi bukanlah makna normative, yang hanya didasarkan pada stimulus-respon. Melainkan yang terjadi adalah saling penyempurnaan terus-menerus terhadap interpretasi. Sehingga secara intinya prosesnya adalah stimulus – interpretasi – respons (Blumer, 2004) dalam (Carter & Fuller, 2015: 1).

Diri (*Self*) dalam Interaksi Simbolik

Dalam teori Interaksi simbolik, pemahaman mengenai diri atau *self* menjadi penting karena diri sendiri memiliki hak penuh atas proses interpretasi makna dalam interaksi yang terjadi. Konsep diri (*self*), seperti yang dijelaskan oleh Blumer bahwa manusia bukanlah sekedar organisme yang bergerak dibawah naluriah semata, bukan hanya sekedar bergerak menurut stimulus yang ada, melainkan “organisme yang sadar akan dirinya” (*an organism having a self*). Yang artinya adalah suatu kepribadian reflektif yang mampu memandang diri sebagai objek pikirannya dan bergaul atau berinteraksi dengan diri sendiri (Ahmadi, 2005: 303).

George Herbert Mead dan Herbert Blumer memiliki pandangan yang serupa bahwa seseorang memiliki kedirian (*self*) yang terdiri dari unsur “I” dan “Me”. Artinya diri merupakan hasil dari adanya dialog antara keduanya. Unsur “I” ini terdiri dari hasrat, pengalaman, dan orientasi pribadi. Maksudnya adalah “I” merupakan saya yang saat ini melakukan suatu kegiatan. Sedangkan unsure “Me” merupakan harapan-harapan yang muncul dari adanya keinginan orang lain (Umiarso & Elbadiansyah, 2014, p. 162).

Diri (*self*) ini juga dapat dimaknai sebagai kemampuan merefleksikan diri sendiri terhadap setiap interaksi yang terjadi. Individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain sehingga mereka bisa melihat siapa dirinya yang sebenarnya, atau yang disebut dengan *looking-glass self* atau melihat diri melalui kaca <http://yasir.staff.unri.ac.id/2012/03/06/teori-interaksi-simbolik/> diakses pada 22 Oktober 2019.

Ketika seseorang melakukan interaksi terhadap sesama, maka akan terjadi pertukaran simbol yang nantinya akan saling dimaknai. Dalam proses memaknai, sebelum individu memberikan makna maka individu memiliki kemampuan yang dinamakan *self-indication*: yakni suatu proses memilih, memeriksa, mengelompokkan, memprediksi dan membandingkan akan setiap makna yang terjadi pada satu interaksi berkaitan dengan situasi, posisi dan tindakannya. Dapat dikatakan bahwa seseorang akan melakukan suatu komunikasi kepada diri mereka sendiri. Komunikasi tersebut merupakan rangkaian proses memeriksa, memahami,

memberikan makna dan akhirnya memutuskan bertindak berdasarkan makna yang sudah terjadidari interaksi tersebut. Hal ini dilakukan guna individu menentukan bagaimana bersikap atas apa yang terjadi (Sifatu, 2014: 9).

Dari sini jelaslah bahwa tindakan manusia tidaklah terjadi karena adanya kekuatan luar maupun kekuatan dalam, melainkan terjadi karena adanya proses pemaknaan yang terjadi dari hasil interaksi yang dilakukan. Pemaknaan ini didasarkan atas simbol-simbol yang muncul ketika terjadi komunikasi antar individu. Oleh Blumer proses tersebut dinamakan proses mental, dimana orang akan melakukan proses menilai, memahami dan menginterpretasi setiap kejadian yang terjadi, sehingga individu dapat melakukan suatu respon yang tepat menanggapi hal itu (Suhartono, 2012).

Konsep *self* begitu penting dalam teori interaksionisme, karena setiap apapun yang diambil oleh seseorang merupakan keputusan dirinya (<http://sosiologis.com/>) diakses pada 22 September 2019. Selain daripada individu dapat memproyeksikan diri mereka sebagai objek dan memposisikan orang lain menilai diri mereka, individu juga mampu menilai bagaimana posisinya dalam suatu interaksi. Individu merupakan khas, karena memiliki interpretasi yang berbeda akan suatu hal, sehingga memiliki cara merespon yang berbeda pula akan suatu hal.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, dimana penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif mendalam yang berupa kata-kata tertulis, atau lisan dari orang-orang dan dalam tujuan mengamati perilaku orang yang dapat diamati. Menurut Singarimbun (1989:4) dalam (Gumilang, 2016) dalam penelitian kualitatif perlu menekankan pada pentingnya kedekatan dengan orang-orang sekitar yang menjadi informan penelitian dengan situasi penelitian, agar peneliti memperoleh pemahaman yang jelas tentang

realitas dan kondisi nyata. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena sosial dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data yang sedalam-dalamnya. Penelitian ini tidak mempedulikan berapa banyaknya informan. Jika data yang terkumpul sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak perlu mencari informan lainnya. Penelitian kualitatif ini lebih menekankan pada persoalan kedalaman kualitas data, bukan pada jumlah kuantitas data.

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 2 bulan pada bulan Juni hingga Juli. Penelitian dilakukan dengan bertemu secara langsung dengan informan, selain itu juga dilakukan melalui telepon. Intensitas melakukan telepon cukup intens guna menjalin kedekatan dengan para informan. Informan yang merupakan domisili di Kota Surabaya juga memudahkan dalam bertemu dengan janji-janji terlebih dahulu. Waktu yang digunakan untuk bertemu dengan informan juga berbeda-beda. Namun secara umum, pertemuan dengan informan dilakukan selama dua kali dengan masing-masing informan.

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Kota Surabaya dimana merupakan kota metropolitan kedua setelah Jakarta. Kota metropolitan merupakan kota yang identik dengan gaya hidup dan gemerlap kehidupannya (Handayani, 2018). Selain itu, Kota Surabaya juga menjadi kota dengan penggunaan aplikasi kencan dunia maya yang memudahkan bagi siapa saja para pria maupun wanita yang masih *single* ingin mencari pasangan. Alasan inilah yang melatarbelakangi penulis memilih Kota Surabaya sebagai lokasi penelitian. Kota Surabaya merupakan kota besar dengan adanya gaya hidup masyarakat metropolitan.

1.6.2 Pemilihan Informan

Pemilihan informan sangat diperlukan dalam pengumpulan data agar penelitian mendapatkan informan sesuai dengan topik dalam pembahasan. Pemilihan

informan didasarkan pada *purposive* yang disesuaikan dengan topik yang dibahas. Peneliti memilih informan yang memiliki kriteria sebagai berikut,

- (1) Informan adalah pria dan wanita yang memiliki akun aplikasi *Tinder* serta menjalin hubungan pertemanan *Friends with Benefits*. Peneliti memilih informan dengan kriteria tersebut karena mereka terlibat secara langsung dalam interaksi hubungan pertemanan *Friends with Benefits* pada aplikasi *Tinder*. Informan dipilih berdasarkan durasi dalam menggunakan aplikasi *Tinder*, yakni minimal selama satu tahun.
- (2) Informan adalah pria dan wanita belum menikah yang menggunakan aplikasi *Tinder* secara aktif dengan melakukan perkenalan melalui dunia maya dan dilanjutkan pada pertemuan di dunia nyata. Para informan juga menjalin hubungan pertemanan *Friends with Benefits* melalui *Tinder* dengan pengalaman sebanyak tiga kali. Alasan dipilihnya menjalin pertemanan FWB sebanyak tiga kali adalah agar terlihat bagaimana interaksi yang dilakukan oleh para informan. Para informan menjalin hubungan *friends with benefits* dengan durasi yang paling singkat adalah bertahan hanya satu bulan hingga paling lama adalah satu tahun.
- (3) Informan adalah pria dan wanita yang berdomisili di Kota Surabaya karena berdasarkan fitur *Tinder* menggunakan lokasi GPS yang mempertemukan para penggunanya dengan lokasi jarak dekat. Dalam penggunaan aplikasi *Tinder* jarak menjadi penting karena akan menentukan keberadaan dalam satu lokasi yang sama pada aplikasi *Tinder* sebagaimana berdasar lokasi GPS.

Penulis bertemu dengan informan melalui aplikasi *Tinder* dengan memberikan pertanyaan pembuka mengenai alasan menggunakan *Tinder* yang akhirnya berlanjut dengan pertanyaan mengenai interaksi dalam menjalin pertemanan di *Tinder*. Berikut data informan dalam penelitian hubungan pertemanan *friends with benefits* (FWB) pada pengguna aplikasi *Tinder* di Kota Surabaya.

Tabel 1.1
Data Informan Penelitian

No.	Nama (L/P)	Usia (Tahun)	Tahun Penggunaan <i>Tinder</i>
1.	Zakky (L)	29 tahun	2017-sekarang
2.	Esa (L)	25 tahun	2017-2018
3.	Bagus (L)	26 tahun	2015-sekarang
4.	Fay (P)	21 tahun	2017-sekarang
5.	Nanda (nama samaran) (P)	25 tahun	2017-2018
6.	Sat (nama samaran) (P)	29 tahun	2018-sekarang

Dari keenam informan tersebut dilakukan wawancara mendalam mengenai proses yang dilalui dalam menjalin hubungan pertemanan *Friends with Benefits*. Kemudian wawancara dilanjutkan mengenai interaksi yang dijalin pada pertemanan *Friends with benefits* pada pengguna *Tinder* di Surabaya.

1.6.3 Teknik Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara secara langsung dan melalui telepon guna memahami secara lebih mendalam. Pengumpulan data dilakukan selama 2 bulan dimulai sejak bulan Juni hingga Juli 2019. Pengumpulan data dimulai dengan pengamatan yakni melalui aplikasi *Tinder*. Peneliti membuat akun *Tinder*, dan melakukan pengamatan kepada pengguna *Tinder* yang terlibat dalam hubungan FWB. Untuk mengetahui para pengguna *Tinder* yang melakukan

pertemanan *Friends with Benefit*, peneliti menulis pada profil biografi sebagai berikut, “hai ada yang pernah FWBan, kalau iya, *chat* dong”. Tujuan dari penulisan biografi tersebut adalah untuk mengetahui para pengguna *Tinder* yang sesuai dengan kriteria yakni terlibat dalam hubungan pertemanan FWB. Setelah mendapatkan respon, peneliti menanyakan apakah saat ini sedang atau pernah menjalin FWB. Kemudian, penulis mengutarakan maksud untuk wawancara sebagai tugas akhir. Tentunya tujuan dari pengutaraan maksud ini agar informan mengetahui maksud dari tujuan wawancara yang akan dilakukan. Sehingga, sudah ada persetujuan dari informan mengenai apapun yang akan ditanyakan.

1. Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini dilakukan pada awal sebelum dilakukan wawancara. Pengamatan dilakukan melalui obrolan yang terjadi langsung melalui *Tinder*. Pengamatan dilakukan guna mengetahui siapa saja pengguna pengguna aplikasi *Tinder* yang pernah atau sedang menjalin pertemanan *Friends with Benefits*. Pengamatan dilakukan dengan melihat profil pengguna *Tinder*, juga melihat biografi yang dituliskan oleh mereka. Terdapat informan yang secara terang-terangan menuliskan bahwa dia mencari *Friends with Benefits* melalui *Tinder*.

2. Wawancara

Menurut (Spradley, 2013) penelitian deskriptif dapat dilakukan dengan melakukan wawancara dengan pertanyaan deskriptif, yakni pertanyaan yang jawabannya mengenai penggambaran akan sesuatu. Wawancara dilakukan dengan bertemu secara langsung dengan informan. Dalam pertemuan secara langsung peneliti dapat mengetahui bagaimana ekspresi dan cara penyampaian informan. Para informan dengan terbuka memberikan informasi mengenai jalinan hubungan pertemanan *Friends with Benefits* yang dilakukannya. Informan juga menunjukkan *chat* yang dilakukannya kepada pasangan *Friends with enefit* mereka. Selanjutnya wawancara

dilakukan secara *online* melalui aplikasi *Tinder*. Wawancara melalui telepon dilakukan guna mengidentifikasi bagaimana informan mencari pasangan melalui *Tinder* guna menjalin hubungan *Friends with Benefits*. Selain itu wawancara juga melalui aplikasi *whatsapp*.

Wawancara dilakukan dengan dimulai dari pendekatan terlebih dahulu melalui *whatsapp*. Terdapat empat informan yang merupakan pria yang baru penulis kenal melalui aplikasi *tinder*, dan dua informan perempuan keduanya merupakan pengguna *Tinder*. Dalam proses wawancara, keenam informan menyampaikan informasi mengenai pengalaman mereka dalam menjalin hubungan *Friends with benefits*. Hal ini memudahkan penulis dalam mendapatkan informasi secara detail. Wawancara dilakukan selama dua kali pada masing-masing informan. Sejumlah tiga informan wawancara dilakukan melalui tatap muka atau *face to face*. Kemudian tiga informan lainnya wawancara dilakukan melalui telepon maupun *chat* melalui *whatsapp*. Alasan wawancara dilakukan melalui telepon dan *whatsapp* adalah karena kesibukan informan dan lokasi rumah yang cukup jauh. Akan tetapi walaupun wawancara tidak dilakukan secara bertemu langsung, informasi yang didapatkan juga mendalam.

Wawancara dengan informan pertama dilakukan dengan janji bertemu di lokasi yang kondusif dan waktu yang fleksibel mengikuti jadwal bebas informan. Pada lokasi wawancara masing-masing informan berbeda-beda. Informan pertama wawancara dilakukan di Indomart Rungkut, dan di tempat kerja informan. Wawancara informan kedua dilakukan di Toby's Semolowaru. Wawancara pada informan ketiga dan keempat dilakukan melalui aplikasi *whatsapp* dan juga telepon. Dan wawancara dengan informan kelima dilakukan di depan café Sederhana Apartemen Sukolilo Dian Regency. Selanjutnya informan keenam dilakukan di kos informan. Setiap wawancara dilakukan secara santai dan tidak ada kesan mengintimidasi. Pertanyaan yang diajukan terkadang ada yang dilakukan berulang,

guna menjadi indikasi apakah informan konsisten dengan jawaban. Fungsi dari mengulangi pertanyaan yang sama juga menjadi indikasi apakah informan memberitahu hal yang sebenarnya pada saat proses wawancara.

Wawancara dengan informan bernama Bagus dilakukan selama dua kali melalui tatap muka secara langsung dengan dilakukan di depan Indomart Rungkut pada malam hari. Wawancara pertama dilakukan dengan janji bersama informan. Wawancara dilanjutkan dengan pertemuan kedua yang dilakukan di tempat informan bekerja, yakni di toko penyewaan jas depan apartemen Gunawangsa Menur. Selain itu wawancara juga dilakukan melalui *online* yakni *chat* di *whatsapp*. Wawancara selanjutnya dilakukan dengan informan kedua yakni dengan Esa. Wawancara pertama dilakukan dengan janji di Tobys dekat semolowaru. Wawancara dilakukan pada malam hari, namun tidak terlalu lama karena waktu yang sedikit. Wawancara selanjutnya dilakukan melalui telepon karena informan yang tidak memiliki waktu luang dikarenakan adanya pekerjaan.

Wawancara dengan informan ketiga dan keempat yakni Zakky dan Sat dilakukan melalui media komunikasi yakni telepon. Wawancara dilakukan melalui aplikasi *whatsapp* dan *Tinder*. Wawancara melalui aplikasi *whatsapp* dengan panggilan suara maupun obrolan melalui *chat*. Selanjutnya wawancara dengan informan keempat yakni Fay dilakukan secara langsung dengan bertemu di café sederhana Apartemen Sukolilo Dian Regency pada malam hari. Wawancara dilakukan selama dua kali dengan lokasi yang sama. Wawancara pertama mengenai tahapan perkenalan melalui aplikasi *Tinder* selanjutnya wawancara kedua mengenai interaksi pertemanan FWB melalui *Tinder*. Selanjutnya wawancara pada informan keenam yakni Nanda dilakukan dikos informan. Wawancara dilakukan pada malam hari dengan memberikan pertanyaan mengenai pengalaman selama menjalin pertemanan *Friends with Benefits* melalui aplikasi *Tinder*.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang terjadi. Dokumen yang digunakan peneliti disini berupa foto, gambar, serta data-data mengenai bagaimana peristiwa berlangsung (Nilamsari, 2014). Dokumentasi oleh penulis menggunakan media untuk merekam percakapan yang dilakukan. Perekaman ini sudah diketahui dan disetujui oleh informan yang bertujuan untuk mempermudah dalam menganalisa data. Selain itu, fungsi dalam perekaman suara adalah untuk mengingatkan kembali apa yang menjadi data dalam penulisan. Penggunaan dokumentasi lain adalah dengan berfoto bersama para informan. Namun, mengingat tidak semua informan dilakukan pertemuan secara langsung, maka tidak semua terdapat dokumentasi foto bersama informan.

Dokumentasi lain pada penelitian ini adalah bukti *chat* informan dengan pasangan *Friends with Benefit* mereka. *Chat* ini ditunjukkan dan diberikan langsung oleh informan kepada penulis. Selain daripada itu, terdapat juga foto kebersamaan informan dengan salah satu pasangan *Friends with Benefit* mereka. Foto ini merupakan dokumentasi yang sudah disetujui oleh informan untuk dipublikasikan.

1.6.4 Teknik Analisis Data

Analisa data dalam penelitian ini adalah menentukan hasil penelitian. Analisa data ini merupakan proses mengolah data yang didapatkan guna didapatkan jawaban atas rumusan permasalahan. Dalam penelitian ini analisa data dilakukan untuk menemukan jawaban atas proses *Friends with Benefits* yang dilakukan oleh para pengguna aplikasi *Tinder* di Surabaya. Selain itu juga guna mengetahui secara mendalam interaksi yang ada pada hubungan pertemanan *Friends with benefits* melalui aplikasi *Tinder* di Kota Surabaya. Pada tahap ini dilakukan pula penandaan hal-hal penting yang menjadi kesamaan dan perbedaan atas jawaban dari informan. Data yang diberikan tanda guna mempermudah dalam menentukan mana makna yang

sama dan mana makna yang berbeda. Hasil dari data yang diperoleh akan dianalisa menggunakan teori yang sesuai. Dalam penelitian ini teori yang digunakan adalah teori interaksi simbolik. Pada tahap analisa dilakukan guna menentukan makna yang terjadi sesuai dengan teori yang digunakan. Dokumentasi yang telah dilakukan juga dilampirkan dalam analisa guna memperjelas hasil data.