

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Transportasi merupakan suatu aspek yang memiliki peran penting dalam menunjang berbagai kegiatan di sebuah wilayah. Transportasi yang berfungsi sebagaimana mestinya akan mempermudah dan meningkatkan mobilitas masyarakat, barang, atau jasa yang tentu saja berimbas pada berbagai sektor seperti ekonomi, industri, perdagangan, pendidikan, maupun pariwisata. Secara umum, transportasi dapat dikelompokkan menjadi tiga macam, yakni transportasi udara, laut, dan darat. Dari beberapa kelompok transportasi tersebut, transportasi darat merupakan salah satu yang paling vital dan digunakan oleh hampir seluruh masyarakat dari berbagai kalangan. Sayangnya, masih banyak permasalahan yang ditemui masyarakat dalam menggunakan transportasi darat ini, seperti kemacetan lalu lintas dan harga bensin serta tol yang terus menanjak. Akibatnya, kebutuhan masyarakat akan mobilitas yang cepat seringkali terganggu oleh kurangnya efisiensi dari segi waktu dan biaya.

Salah satu cara yang disebut dapat menjadi solusi bagi permasalahan ini ialah dengan menggunakan transportasi umum. Namun sekali lagi, Negara kita dirasa belum mampu menyediakan transportasi umum yang mudah, aman, dan nyaman. Sebagai contoh, seringkali kita melihat angkot atau metromini yang sebenarnya sudah tidak layak jalan namun tetap beroperasi dari pagi hingga malam. Kereta jarak dekat (*commuter line*) yang armadanya terbatas, sehingga penuh sesak dan tidak jarang mengalami gangguan serta keterlambatan jadwal. Belum lagi busway yang sering mengalami kebakaran, padahal di lain sisi busway ini digaungkan sebagai alat transportasi yang modern, nyaman, namun tetap ekonomis. Hal tersebut diatas belum termasuk tingginya angka kriminalitas yang seringkali terjadi sehingga menyebabkan masyarakat memilih transportasi pribadi demi menunjang kegiatannya meskipun harus mengeluarkan biaya yang lebih tinggi.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi dirasa turut andil dalam memberikan solusi bagi kondisi transportasi secara global. Salah satunya dapat dilihat melalui munculnya berbagai macam aplikasi transportasi yang secara tidak langsung membantu menyelesaikan masalah yang seringkali terjadi. Contoh dari aplikasi ini yaitu Nebengers 2.0.

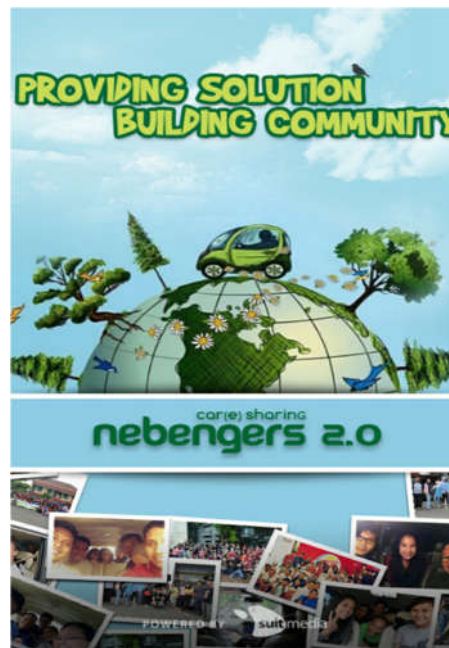
Nebengers 2.0 merupakan sebuah media pertemuan antara pemberi dan pencari tumpangan yang didirikan oleh tiga orang anak bangsa, yakni Andreas Swasti, Maria Stefany, dan Putri Sentanu pada tanggal 7 Desember 2011. Dilatarbelakangi oleh kesadaran untuk ikut serta mengurai kemacetan, Nebengers kemudian berkembang menjadi sebuah komunitas yang hadir dan memperluas jaringannya. Secara lebih lengkap, visi Nebengers yakni dapat menjadi media interaksi sosial dan integrasi data, dengan memberikan solusi masalah transportasi serta masyarakat yang peduli. Untuk mencapai visinya, Nebengers menerapkan beberapa misi, yaitu berkontribusi memberikan solusi permasalahan transportasi, menjadi media interaksi modern yang komunikatif bagi para anggota komunitas, menciptakan kultur sosial yang tinggi peduli untuk saling berbagi, serta membentuk lingkungan yang saling menguntungkan bagi seluruh pihak yang berkolaborasi.

Hingga saat ini, pengguna Nebengers telah tersebar di beberapa kota di Indonesia seperti Jabodetabek, Bandung, Bali, Surabaya, Malang, Medan, hingga Makassar. Tidak hanya itu, Nebengers juga telah berhasil menjaring lebih dari 88 ribu *followers* twitter dan 10 ribu pengunduh aplikasi yang setiap harinya saling membantu dengan cara menawarkan jok kosong kepada para pencari tumpangan yang kebetulan memiliki tujuan yang sama (*sumber: Playstore & Twitter, data per tanggal 26 November 2015*). Nebengers juga menyediakan ruang bagi siapa saja yang ingin *share taxi*, dimana hal ini tentu akan meringankan beban karena ongkos taxi yang bisa ditanggung bersama-sama.

Hadirnya Nebengers diawali dengan penggunaan akun twitter (@nebengers) sebagai media interaksi yang kemudian dikembangkan secara lebih jauh menjadi aplikasi *mobile* yang dapat diakses melalui perangkat Android,

Blackberry, maupun iOS. Dengan adanya aplikasi ini, para pengguna Nebengers dapat bertukar informasi melalui dua pilihan media, yakni aplikasi *mobile* atau twitter. Jika dilihat dari segi efisiensi, aplikasi dirasa memiliki nilai lebih karena pengguna tidak perlu memposting tweet dengan format tertentu seperti halnya jika interaksi dilakukan melalui twitter. Hal ini juga menjadi bukti keseriusan karena demi bisa memberikan kemudahan bagi penggunanya, para pengembang Nebengers rela mengeluarkan biaya yang lebih tinggi bagi pembuatan maupun *maintenance* aplikasi yang telah diciptakan.

Gambar 1.1
Tampilan Depan Aplikasi Nebengers 2.0



source: Nebengers 2.0

Gambar 1.2

Tampilan Timeline Aplikasi Nebengers 2.0



source: Nebengers 2.0

Di sisi lain, tak bisa dipungkiri bahwa berada dalam satu kendaraan yang sama dengan orang yang belum pernah kita kenal akan menimbulkan rasa khawatir, apalagi di era kriminalitas yang begitu tinggi seperti saat ini. Namun, hal ini terasa terbantahkan ketika kita melihat fakta banyaknya jumlah pengguna aplikasi Nebengers 2.0 yang telah tersebar di seluruh wilayah di Indonesia. Para pengembang *platform* Nebengers seakan begitu cerdas dalam mengkampanyekan aksi sosial mereka sekaligus menanamkan kepercayaan yang tinggi kepada masyarakat bahwa Nebengers merupakan sebuah media pertemuan yang aman.

Ide yang menarik, tingginya kepedulian terhadap masalah sosial serta cara *networking* yang unik melalui aplikasi *mobile* dan media sosial membuat komunitas ini memiliki nilai lebih dimata masyarakat. Di lain sisi, pemberi dan pencari tumpangan juga sebenarnya diuntungkan karena bisa menambah relasi dan saling bertukar pikiran dengan orang-orang baru. Selain itu, kegiatan menerjang kemacetan yang dulu membosankan juga akan terasa lebih menyenangkan. Keuntungan secara finansial juga dapat dirasakan terutama jika pemberi dan pencari tumpangan berniat untuk melakukan perjalanan jarak jauh. Pemberi

tumpangan dapat menghemat biaya bensin dan tol, sementara pencari tumpangan dapat bepergian menggunakan kendaraan yang lebih nyaman dibanding transportasi umum dengan biaya yang relatif lebih murah. Dengan adanya Nebengers, media sosial tidak hanya digunakan sebagai tempat mengeluh soal kemacetan dan transportasi yang buruk, tetapi juga memberikan ruang bagi solusinya. Beberapa alasan diatas membuat penulis tertarik untuk meneliti tentang ‘Pola Komunikasi Antara Pengguna Aplikasi Nebengers 2.0 (Studi Etnografi Virtual Pada Pengguna Aplikasi Nebengers 2.0)’.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pola komunikasi yang terjadi antara pengguna aplikasi Nebengers 2.0. Secara lebih rinci, penulis tertarik untuk mengetahui:

1. Bagaimana proses komunikasi yang terjadi antara pengguna aplikasi Nebengers 2.0?
2. Apakah motif yang melatarbelakangi pengguna aplikasi Nebengers 2.0 dalam melakukan proses komunikasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi yang terjadi antara para pengguna aplikasi Nebengers 2.0. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses komunikasi yang terjadi antara pengguna aplikasi Nebengers 2.0.
2. Mengetahui motif yang melatarbelakangi pengguna aplikasi Nebengers 2.0 dalam melakukan proses komunikasi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Aspek Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat dalam pengembangan ilmu komunikasi, khususnya mengenai pola komunikasi yang terjadi pada para pengguna aplikasi dalam era media baru seperti sekarang ini. Selain itu, temuan-temuan yang terungkap dalam penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya.

1.4.2 Aspek Praktis

1. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan pemahaman secara lebih jauh mengenai pola komunikasi yang terjadi pada para pengguna aplikasi dalam era media baru.

2. Bagi Akademisi

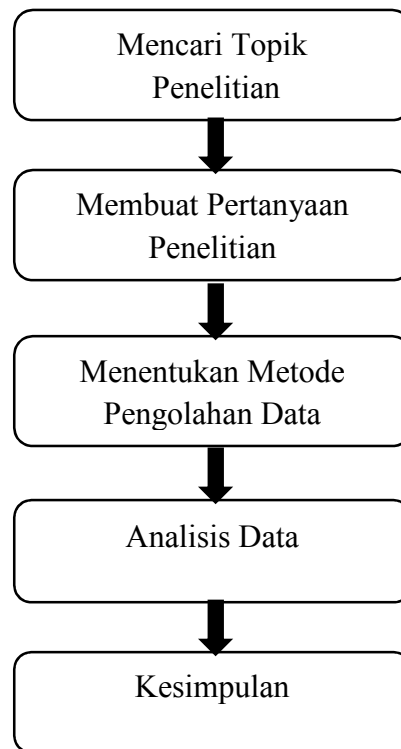
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan, referensi, atau tambahan bagi akademisi Telkom University pada umumnya dan Program Studi Ilmu Komunikasi secara khusus dalam penyusunan penelitian selanjutnya, dengan kajian yang sama.

3. Bagi Masyarakat

Menjadi wawasan bagi masyarakat mengenai bagaimana pola komunikasi yang terjadi pada para pengguna aplikasi dalam media baru sehingga masyarakat lebih memahami dan dapat mengembangkan kajian tersebut.

1.5 Tahapan Penelitian

Gambar 1.3
Tahapan Penelitian



sumber: Sobur (2009:154)

Dalam merancang penelitian ini, penulis menggunakan beberapa tahapan yang dilakukan, antara lain:

1. Mencari Topik Permasalahan

Peneliti mengangkat pola komunikasi yang terjadi antara para pengguna aplikasi Nebengers 2.0 sebagai inti permasalahan, mengingat dalam era *new media* segala hal yang berhubungan dengan teknologi tengah menjadi fokus utama sehingga perlu didalami secara lebih lanjut.

2. Membuat Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan dalam penelitian ini yaitu bagaimana proses komunikasi serta motif yang melatarbelakangi pengguna aplikasi Nebengers 2.0 dalam melakukan komunikasi. Saat terjun ke lapangan, peneliti mungkin akan menemukan banyak pemahaman baru sehingga perlu mengembangkan pertanyaan-pertanyaan sebelumnya.

3. Menentukan Metode Pengolahan Data

Tahap selanjutnya setelah membuat pertanyaan penelitian yakni menentukan metode pengolahan data. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual.

4. Analisis Data

Setelah peneliti mendapatkan data yang relevan, hal yang harus dilakukan adalah menganalisis data-data tersebut.

5. Menarik Kesimpulan

Pertanyaan penelitian yang telah terjawab kemudian akan ditarik kesimpulannya oleh peneliti. Tahap ini sekaligus menjadi tahapan terakhir dalam penelitian yang dilakukan.

1.6 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama bulan September 2015 hingga Januari 2016.

Tabel 1.1
Waktu Penelitian

Kegiatan	Tahun 2015-2016					
	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
Pengajuan Judul Proposal						
Penyusunan Proposal						
Pendaftaran Sidang Proposal						
Sidang Proposal						
Penelitian						
Pendaftaran Sidang Akhir						
Sidang Akhir						