

ABSTRAK

Kemunculan media baru pada *smartphone* membuka peluang baru yang dapat dijadikan sebagai media pencarian jodoh. Salah satunya adalah kemunculan Hago yang saat ini disalahgunakan sebagai media mencari jodoh. Hago merupakan aplikasi permainan yang dapat mempertemukan pengguna dengan pengguna lainnya dengan menggunakan fitur *quickmatch* sebelum pengguna memainkan permainan di Hago dan pengguna dapat menentukan lawan mainnya laki-laki atau perempuan. Setelah bermain, pengguna dapat berkomunikasi melalui fitur *chatroom* dan biasanya tahap ini pengguna akan mengajak berkenalan dan berinteraksi lebih dengan lawan mainnya tersebut.

Penelitian ini berfokus pada menjelaskan proses komunikasi interpersonal yang terjadi mulai dari tahap pendekatan sampai menjalin hubungan kemudian muncul motif yang muncul dari informan untuk mencari jodoh melalui aplikasi permainan Hago. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Data diperoleh melalui wawancara pada enam informan. Dari seluruh rangkaian proses mendapatkan hasil bahwa motif pengguna mencari pasangan melalui Hago adalah motif ingin tahu. Berawal dari seseorang di lingkungan sekitar informan yang telah memperkenalkan hal tersebut dan menimbulkan rasa keingintahuan informan untuk melakukan pencarian jodoh melalui Hago. Komunikasi interpersonal dari para informan saat melakukan *self-disclosure* yaitu komunikasi dua arah atau timbal balik agar para informan sampai pada tahap mengetahui satu sama lain dan menggunakan lima cara yaitu *Expression, Self Clarification, Social Validation, Social Control* dan *Relationship Development*.

Kata kunci: Komunikasi Interpersonal, Motif, *Self-Disclosure*, Fenomenologi, Hago.