

TREND APLIKASI AZAR PADA GENERASI Z SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI DALAM MENJALIN PERTEMANAN DUNIA MAYA DI KABANJAHE

Ika Sartika, Ahmad Sampurna

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Indonesia

Ika0101211020@uinsu.ac.id, ahmadsampurna@uinsu.ac.id

Abstrak

Article History

Received : 04-04-2025

Revised : 21-04-2025

Accepted : 01-05-2025

Keywords:

*Communication media,
Azar application,
Mediamorphosis,
GenerationZ*

This study aims to provide an in-depth understanding of the trend of using the Azar application among Generation Z as a means of communication to make friends in Kabanjahe. This study focuses on the communication behavior of Generation Z when interacting through the Azar application and User actions in the Azar application, as well as the utilization and usefulness of the application. The method used in this study is qualitative with a descriptive approach, with four informants for the study, this study uses a purposive sampling technique in determining informants and data collection techniques obtained through in-depth interviews, observations, documentation, and previous journal articles. The theory used in this study is the mediamorphosis theory. The results of the study show that communication behavior in the Azar application involves interaction and communicating casually and users often make video calls, joke, and use emoticons when chatting, as well as other features. In addition, users also show interest in meeting friends in the real world, even though there is a sense of distrust and anxiety when meeting. Informants also create self-identities in the Azar application. The benefits of this application include improving communication, opening new insights, finding a partner, and entertainment.

Pendahuluan

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam cara manusia berinteraksi, salah satu inovasi yang paling mencolok adalah munculnya aplikasi media social yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi secara langsung dengan orang lain dari berbagai belahan dunia. Media social bukan hanya sekedar saran untuk berkomunikasi tetapi juga sebagai wadah untuk berekspresi, membentuk identitas, serta mengakses informasi dan hiburan (Pujiono, 2022). Media sosial telah mengubah cara mereka berinteraksi satu sama lain dan dengan dunia sekitar mereka, dengan kemajuan zaman hingga saat ini karena komunikasi merupakan proses yang sangat penting dalam aktivitas manusia. komunikasi tidak hanya terbatas pada interaksi tatap muka, melainkan

juga dapat dilakukan melalui media sosial. Dengan demikian setiap individu dapat menjalin pertemanan dengan siapapun dan kapanpun atau bisa kita kenal dengan pertemanan dunia maya (Nurhanifah, 2021).

Generasi Z yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012 dikenal sebagai generasi yang sangat akrab dengan teknologi. Generasi Z tumbuh dalam lingkungan yang dikelilingi oleh internet dan perangkat digital, sehingga mempengaruhi cara mereka berinteraksi dan membangun hubungan social. Generasi Z telah menjadikan pertemanan dunia maya sebagai dari kehidupan sehari-hari mereka, mengakses informasi lintas negara. sebagaimana Media sosial secara bebas digunakan untuk mempublikasikan apa yang diinginkan penggunanya (Sesady et al., 2022). Namun, pertemanan di dunia maya juga memberi generasi Z kesempatan untuk belajar dan berkembang melalui interaksi dengan orang-orang yang memiliki latar belakang yang berbeda. Di generasi Z pertemanan kini lebih sering dibangun melalui platform digital, mengurangi interaksi tatap muka secara langsung. Media sosial ini membuat generasi Z untuk terhubung dengan orang-orang dari berbagai belahan dunia yang sebelumnya tidak memungkinkan dilakukan. Dalam hal ini, salah satu fenomena yang menarik dengan perubahan dalam cara generasi Z berinteraksi dan membangun hubungan sosial di era digital serta tantangan dan peluang yang muncul dari penggunaan aplikasi azar.

Aplikasi azar merupakan sarana komunikasi dua arah dengan fitur obrolan video yang memudahkan pengguna untuk saling berkomunikasi, aplikasi azar adalah salah satu platform jejaring media sosial yang memungkinkan pengguna untuk bertemu dan mengobrol dengan orang-orang baru dari berbagai negara secara aman (Ahmada, 2020). Situs Aplikasi azar yang didirikan oleh hyperconnect dari korea Selatan pada tahun 2014, telah menarik perhatian pengguna dari berbagai usia, terutama generasi Z aplikasi ini menawarkan fitur-fitur seperti video call, chat, penerjemah otomatis, filter negara dan filter gender. memungkinkan pengguna untuk mencari teman secara acak, dari aplikasi azar ini, jika ingin berteman dengan siapa saja caranya cukup "swipe" atau geser kiri, dengan cara seperti itu bisa menjelajah mencari teman di berbagai negara dengan melihat profil. Dalam aplikasi azar ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi tetapi juga sebagai alat untuk menjalin pertemanan dunia maya (Jeon, 2020).

Namun, pengguna aplikasi azar juga mempunyai tantangan dan risiko untuk penggunaannya, terutama generasi Z mengalami masalah seperti penipuan, etika dalam berkomunikasi dan perilaku tidak etis dari pengguna lainnya. Hal menunjukkan bahwa meskipun aplikasi ini menawarkan banyak manfaat tetapi ada juga dampak negatif yang perlu diperhatikan. Dalam hal ini, pentingnya untuk sopan dalam berkomunikasi yang baik, seperti yang diajarkan dalam Islam, Dalam Al-Qur'an Surah Al-Ahzab ayat 70 Allah berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Yang artinya, *"wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kamu kepada allah dan ucapkanlah perkataan yang benar."*

Dalam hal ini, pentingnya untuk memahami bagaimana perilaku komunikasi di aplikasi azar dalam interaksi dan bagaimana memanfaatkan aplikasi azar untuk berkomunikasi dan menjalin pertemanan. Khususnya Gg murai kabanjahe, sebagai salah satu daerah di Indonesia yang tidak luput juga dari pengaruh

perkembangan teknologi, Masyarakat kabanjahe khususnya generasi Z di gg murai Kabanjahe, banyak menggunakan aplikasi azar untuk menjalin pertemanan di dunia maya.

Tujuan penelitian ini untuk mengeksplorasi trend penggunaan aplikasi azar pada generasi Z di kabanjahe sebagai sarana komunikasi untuk menjalin pertemanan dunia maya, serta ingin mengetahui interaksi pengguna dalam menjalin pertemanan di aplikasi azar, mengetahui Tindakan pengguna aplikasi azar dalam menjalin pertemanan dunia maya dan bagaimana pengguna memanfaatkan aplikasi azar di generasi Z. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai, pengalaman dan dampak dari pengguna aplikasi azar dalam konteks social, Serta memberikan wawasan bagi para pemangku kepentingan dalam merumuskan kebijakan yang relevan terkait penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di Masyarakat.

Dalam penelitian ini pentingnya memahami mengenai perkembangan komunikasi yang berkembang di era digital serta, implikasinya terhadap hubungan interpersonalnya di kalangan generasi Z dari penelitian ini yang dapat diperhatikan dari generasi Z ini memiliki pendekatan yang berbeda terhadap interaksi sosial di bandingkan dengan generasi sebelumnya, yang dapat mempengaruhi cara mereka menggunakan aplikasi azar dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan teori interaksi, pertama kali dikenalkan oleh Roger Fider pada tahun 1990 mendefinisikan Mediamorfosis adalah proses transformasi media sebagai hasil dari perkembangan teknologi dan budaya baru (Janah, 2023). Dalam buku Mediamorfosis memahami media baru yang dikutip oleh (Sudarsono & Olivia, 2021) Roger Fidler mendefinisikan Mediamorfosis adalah transformasi sebuah media dari satu bentuk ke bentuk lainnya, hal ini disebabkan oleh hubungan yang kompleks antara berbagai kebutuhan yang dirasakan, tekanan politik dan persaingan dan kemajuan teknologi.

Perubahan zaman yang mengubah kehidupan, termasuk teknologi dan komunikasi, menyebabkan munculnya jenis media baru, yang merupakan kombinasi dari media lama dan media baru. jenis media lama tidak mati tetapi berkembang dan beradaptasi dengan munculnya jenis media baru. menjelaskan bagaimana media komunikasi berkembang sebagai akibat dari kemajuan teknologi dan perubahan struktur masyarakat. Konsep ini menekankan bahwa kemajuan teknologi bukan satu-satunya faktor yang mendorong transformasi ini dalam media. Alasan menggunakan teori mediamorfosis yaitu, karna relevan dengan perkembangan media social, membantu memahami bagaimana perubahan perilaku komunikasi.

Dalam studi terdahulu studi terdahulu yang dilakukan (Putri & Febriana, n.d.) dengan judul *Motives for using the ome tv application among teenagers to make friends with strangers*, memperlihatkan perubahan dalam cara remaja membangun hubungan sosial, di mana teknologi memainkan peran penting dalam memperluas jaringan pertemanan mereka. Adapun penelitian yang dilakukan (Anggraini, 2024) dengan judul *Perilaku Komunikasi Pengguna Media sosial tinder dalam menjalin relasi pertemanan (studi kasus pada mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin raden fatah Palembang)*, memperlihatkan pengguna media sosial Tinder berinteraksi dan menjalin pertemanan, alasan untuk menggunakan aplikasi pembahasan, proses, bercanda dan menggunakan emoticon

lucu. Informasi menunjukkan keinginan untuk bertemu dengan teman match, khawatir bertemu dengan orang baru.

Adapun penelitian terdahulu dengan judul *Trend ome-tv di Kalangan Remaja Sebagai Sarana Komunikasi Untuk Menjalin Pertemanan Asing* (Faizal, 2022) bahwa dari hasil penelitian tersebut, dengan menggunakan teori fenomenologi Alfred Schuz yang mengklasifikasikan because motive yang merujuk pada pengalaman masa lalu, dan membuka wawasan dengan orang luar, kemudian in order motives merujuk pada yang akan datang berupa mencari jodoh. Dari studi terdahulu yang membedakan dengan penelitian ini yaitu, berfokus pada aplikasi azar generasi Z di jalan murai kabanjahe, seperti apa Tindakan atau interaksi, manfaat dalam aplikasi azar, dalam penelitian ini menggunakan teori mediamorfosis.

Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut (Yusanto, 2020) penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang sesuatu peristiwa, fenomena atau situasi social. Penelitian ini menggunakan Teknik purposive sampling dalam menentukan informan, Teknik ini dilakukan dengan pengambilan sampel. Dimana peneliti memilih individu atau kelompok berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Melalui cara ini, terkumpul empat informan generasi Z yaitu, Hanita Ramayanti usia 25 tahun, Julia Tesalonika usia 23 tahun, Adelia Yufanisya usia 19 tahun dan Ayu Wandira 18 tahun. Sesuai dengan kriteria dan syarat untuk penelitian ini, seperti aktif dalam menggunakan aplikasi azar, informan laki-laki maupun Perempuan dengan rentang usia 17 sampai 25 tahun.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi yaitu mengamati interaksi pengguna di aplikasi azar dan waktu penelitian ini pada bulan Februari sampai April dan melakukan wawancara dengan informan untuk mendapatkan informasi yang mendalam seperti, sejak kapan menggunakan aplikasi azar? apa tujuan utama menggunakan aplikasi azar? Bagaimana memulai interaksi dengan pengguna lain di aplikasi azar? Apa manfaat terbesar dalam menggunakan aplikasi azar? Pengumpulan data selanjutnya dengan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan berlokasi Gg murai kabanjahe, alasan peneliti memilih Lokasi penelitian jalan murai kabanjahe ini salah satunya konteks social generasi Z yang menggunakan aplikasi azar sehingga relevan untuk memahami perilaku komunikasi pengguna, aksesibilitas yang mudah dalam mengakses informan yang merupakan generasi Z pengguna azar dan keterkaitan dengan teori untuk mengaitkan fenomena pengguna azar dengan perkembangan teknologi komunikasi.

Pembahasan

Interaksi Pengguna Aplikasi Azar

Menurut (Widiyati et al., 2019) interaksi adalah suatu proses komunikasi atau hubungan timbal balik antara satu individu atau lebih yang saling mempengaruhi satu sama lain, interaksi juga dapat terjadi dalam berbagai bentuk, baik secara langsung maupun virtual. Aplikasi azar merupakan sarana interaksi yang dilakukan oleh para informan, dalam Islam pentingnya menjalin interaksi

antar manusia ditekankan dalam Al-Quran, khususnya dalam Surah Al-Hujurat ayat 13 :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاهُ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاهُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاهُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya, “Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang Perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia Di antara kamu disisi Allah ialah orang yang paling Taqwa Di antara kamu. Sesungguhnya Allah maha mengetahui lagi maha mengenal.”

Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial adalah bagian integral dari kehidupan manusia, bahwa hubungan yang baik antar individu dapat memperkuat ikatan sosial dalam masyarakat. Berdasarkan penelitian yang penulis dapatkan maka seluruh hasil penelitian yang berjudul Trend Aplikasi Azar pada Generasi Z Sebagai Sarana Komunikasi Dalam Menjalin Pertemanan Dunia Maya di kabanjahe yang menggunakan teori Diantara yang diperkenalkan oleh Roger fider. Peneliti memilih empat informan yang menggunakan aplikasi azar yang aktif, berikut beberapa pernyataan serta alasan yang diberikan oleh informan. yaitu, alasan pengguna aplikasi azar, proses komunikasi pengguna

Tabel Informan Penelitian

Nama Informan	Ursernem	Usia
Hanita Ramayanti	Hanita	25
Julia Tesalonika	Julia	23
Adelia Yufanisya	Adelia	19
Ayu Wandira	Ayu	18

a. Alasan informan menggunakan aplikasi azar

Azar adalah aplikasi media baru untuk menemukan teman atau teman dekat di era yang serba teknologi. Dari hasil wawancara keempat informan ini ada berbagai alasan mengapa menggunakan aplikasi azar dari keempat informan dua informan yang diwawancarai yaitu Adelia usia 19 tahun dan Ayu usia 18 tahun menggunakan aplikasi ini untuk mencari teman untuk belajar Bahasa asing, informan kedua yaitu Julia sedikit berbeda dari informan lain. Julia usia 23 tahun menggunakan aplikasi azar untuk mencari pasangan, “*alasan saya menggunakan aplikasi ini karna lebih simpel untuk dimainkan dan juga semenjak saya aktif dalam bermain aplikasi azar saya bisa berinteraksi langsung dengan orang yang berbeda-beda daerah dan negara dengan cara berrideo call. Dalam aplikasi ini juga ada keamanan System moderasi untuk meminimalkan yang tidak pantas, melaporkan dan memblokir jika tidak nyaman dengan pengguna lainnya*”

Informan yang keempat yaitu Hanita usia 25 tahun menggunakan aplikasi ini hanya iseng-iseng saja awalnya penasaran dengan aplikasi tersebut dan terpengaruh mengunduhnya dan akhirnya bisa memperluas pertemanan secara virtual. Dari hasil penelitian dua informan yang menggunakan aplikasi azar hanya mencari teman untuk belajar Bahasa asing dan mengeksplor serta menjangkau pertemanan serta mengasah cara berkomunikasi dengan orang baru, informan ketiga memakai aplikasi ini

untuk mencari pasangan secara virtual dan informan keempat menggunakan karna iseng-iseng untuk menghabiskan waktu luang sambil mencari teman diaplikasi azar. Yang menarik dari hasil wawancara dengan informan ada beberapa pendapat yang berbeda-beda, peneliti menyimpulkan bahwa tidak semua pengguna aplikasi azar menggunakan untuk mencari teman tetapi ada juga mencari jodoh atau pun pasangan, yang Dimana Sebagian informan memanfaatkan aplikasi azar ini untuk mengekspresikan dirinya dan menambah wawasan.

b. Proses Komunikasi informan dalam aplikasi Azar

Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan, proses komunikasi dalam aplikasi azar, secara keseluruhan alur atau proses komunikasi di aplikasi ini terjadi hampir sama dengan media aplikasi lainnya, yaitu yang pertama mengatur profil di aplikasi azar, pada saat mengatur profil informan mengunggah foto dan biodata yang menarik dan juga dapat menambahkan informasi tentang minat atau hobi. Yang kedua yaitu aplikasi azar menawarkan dua mode utama untuk berkomunikasi dengan video call atau chat teks, yang ketiga yaitu interaksi awal pengguna melalui fitur "swipe" interaksi biasanya dimulai dengan video call, Dimana pengguna dapat melihat dan mendengar satu sama lain secara langsung dan berkesempatan untuk berkomunikasi untuk perkenalan atau pembahasan yang ringan. Yang keempat beralih ke media personal dan yang terakhir memutuskan untuk bertemu di dunia nyata atau tidak.

Dalam proses komunikasi dalam aplikasi ini dari melakukan mengatur profil saja sudah termasuk berkomunikasi melalui gambar dan teks. Ketika pengguna mulai merasa nyaman dengan pengguna lainnya mereka akan berpindah ke media personal seperti Instagram dan whatsapp, meskipun sudah berpindah ke media personal bukan berarti pengguna segera bertemu di dunia nyata, tetapi perlu adanya proses keterbukaan diri yang melibatkan kepercayaan pengguna untuk menemui pengguna lain apalagi masih teras asing di kehidupan dunia nyata. Kepercayaan merupakan sesuatu yang harus dibangun karna memerlukan proses perkenalan, Pernyataan tersebut di dukung informan yang ketiga yaitu Julia yang mengatakan, "kalu untuk bertemu secara langsung saya belum berani karna belum tau dia sudah memakai identitas asli atau tidak, walaupun sudah berkenalan lama, saya harus benar-benar yakin dulu dan siap untuk bertemu" semua informan yang diteliti menganggap bahwa kepercayaan merupakan hal penting dalam era digital ini.

Dari hasil wawancara keempat informan juga menjelaskan cara berkomunikasi bagaimana generasi z berkomunikasi di aplikasi azar, mereka berkomunikasi dengan cara unik Dimana mereka sering menggunakan media untuk berkomunikasi salah satunya yaitu aplikasi azar, mereka mengobrol atau chatingan dalam aplikasi ini menggunakan Bahasa yang berbeda dengan menggunakan fitur terjemahan otomatis diaplikasi azar, serta menggunakan Bahasa yang santai, informan juga sering menggunakan emoticon dan humor dalam berkomunikasi dengan pengguna lainnya, agar percakapan yang dilakukan menciptakan suasana yang lebih akrab dan tidak monoton.

Tindakan Pengguna Aplikasi Azar

Tindakan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu (Prahesti, 2021). berbagai macam Tindakan yang dilakukan oleh informan untuk menjalin hubungan sosial dan memperluas jaringan pertemanan Tindakan yang dilakukan informan tersebut yaitu, memilih aplikasi azar untuk mencari teman, kekhawatiran bertemu orang baru dan menampilkan profil dan biodata diri. Dalam islam juga diajarkan untuk menjalin pertemanan seperti Silaturahmi atau saling menyambung dan menjalin pertemanan sebagaimana dalam Al-Quran surah Al-Hujarat ayat 10 menjelaskan tentang saling menyambung Silaturahmi

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوِيكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ ؕ

Artinya, “*Sesungguhnya orang-orang mukmin itu bersaudara, karena itu damaikanlah antara kedua saudaramu (yang berselisih) dan bertakwalah kepada Allah agar kamu mendapat rahmat.*”

a. Informan memilih aplikasi Azar

Pengguna generasi z memilih aplikasi azar karena aplikasi ini menawarkan pengalaman yang unik dalam mencari teman baru. dari keempat informan yang di wawancarai, mereka menggunakan aplikasi ini hanya sekedar iseng dan mencari hiburan, hanya satu informan yang memakai aplikasi azar untuk mencari pasangan dan Sebagian informan cuman mencari teman internasional untuk belajar bahasa asing serta eksplorasi yang memberikan kesempatan untuk mengeksplor kepribadian dan budaya orang lain.

b. Menampilkan Profil dan Biodata diri di aplikasi Azar

Sebelum pengguna diharuskan untuk membuat profil yang menarik terlebih dahulu sebelum memulai mencari teman atau pasangan dengan pengguna lain. pengguna harus membuat profil dan biodata adalah salah satu perilaku komunikasi pengguna aplikasi azar. Pengguna diharuskan membentuk profil mereka, yang terdiri dari memilih foto yang menarik dan representatif serta nama pengguna, selanjutnya yaitu mengisi biodata informasi mencakup hobi, minat dan tujuan, atau Kumpulan data yang mencakup informasi tentang identitas diri. pengguna berusaha untuk menampilkan diri mereka dengan cara yang positif dan menarik untuk memperkenalkan kepada pengguna lain.

c. Informan Terdorong untuk bertemu didunia nyata

Dalam aplikasi ini banyak orang asing yang menggunakannya baik dalam berkenalan, mengobrol dengan pengguna, maupun cari pasangan di aplikasi ini, menurut informan ketiga yaitu Julia mengatakan “*sebenarnya ada keinginan untuk bertemu tetapi karna belum ketemu waktu yang pas dan karna keadaan yang belum memungkinkan juga untuk bertemu didunia nyata, jadi untuk berkomunikasi lebih lanjutnya dari aplikasi Instagram*”

informan keempat yaitu Hanita mengatakan, “*saya punya teman dari aplikasi azar ini sudah lama juga saya berteman sama dia, bisa dibilang sudah akrab, sebelumnya teman saya itu perempuan, terus mengobrol nyambung dan sefrekuensi, lalu lanjut ke aplikasi Instagram dan whatsapp untuk berkomunikasi lebih lanjutnya dan sampai saat ini kami masih berteman*”

informan kesatu yaitu Adelia mengatakan, ” *sebenarnya ada keinginan untuk bertemu teman yang ada di aplikasi azar ini, walaupun terkadang ada kurang percaya dirinya bertemu orang, tapi dari sini saya belajar berani mengobrol dengan orang lain, tapi jika pengguna yang lain saat mengobrol santi dan terkesan mencairkan suasana, saya lebih merasa nyaman dan santai juga* ”

d. Kekhawatiran bertemu orang baru di aplikasi azar

Meskipun banyak yang antusias untuk bertemu orang baru, beberapa pengguna juga merasakan kekhawatiran, Kekhawatiran adalah ketika seseorang berpikir terlalu banyak atau terlalu cemas tentang suatu masalah atau situasi. Ini biasanya disertai dengan rasa tidak nyaman dan kecemasan. Seseorang juga kadang-kadang cemas tentang situasi yang akan terjadi di masa depan.

Hasil dari wawancara Kekhawatiran terjadi pada informan satu dan dua, yaitu Adelia dan Ayu, menurut informan satu Adelia mengatakan ”*saya orang insecure saat bertemu secara langsung maupun virtual, karena kurang percaya diri saat mengobrol secara langsung, tapi dari sini saya belajar berani mengobrol dengan orang lain*”

sedangkan informan kedua yaitu Ayu mengatakan, “*saya kalau mengobrol dengan orang sedikit gugup dan terkadang canggung, lebih ke atau mau mengobrol apa, makanya saya banyak dirumah dan main aplikasi ini untuk mencari teman dan dari media social bisa tau informasi-informasi dari luar juga* ” dari dua informan sangat percaya diri yaitu Hanita dan Julia yang mengobrol atau bertemu dengan orang secara langsung. Dari hasil penelitian yang didapat dari informan bahwa sejauh ini cuman dua informan yang merasa canggung ataupun kurang percaya diri dan dua lainnya mereka percaya diri saja kepada teman baru dari aplikasi azar ini.

Manfaat dan Kegunaan Aplikasi Azar

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti kepada keempat informan generasi Z memanfaatkan aplikasi azar khususnya jalan Murai Kabanjahe, di temukan beberapa manfaat dan kegunaan aplikasi yaitu, dari hasil wawancara yang menjelaskan sebagai berikut,

a. Menjalin pertemanan dan meningkatkan keterampilan komunikasi di aplikasi Azar

Dari hasil wawancara kepada informan kesatu yaitu Adelia mengatakan “*saya menggunakan aplikasi azar ini untuk belajar Bahasa asing dan melatih keterampilan komunikasi terutama dalam berbicara kepada orang serta kepercayaan diri saya Adelia mengobrol dengan orang, sebelum memakai aplikasi ini saya termasuk orang yang tertutup dan saya sering menggunakan aplikasi ini jadi saya banyak kenalan teman*” dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti dalam wawancara informan yaitu pengguna memanfaatkan dan kegunaannya untuk menjalin pertemanan, memperluas jaringan sosial dan meningkatkan kemampuan komunikasi dengan orang lain juga.

b. Membuka wawasan dan informasi di aplikasi Azar

Dari hasil wawancara kepada informan kedua yaitu Ayu mengatakan “*saya menggunakan ini untuk belajar Bahasa asing apa lagi Bahasa Inggris dan bukan Bahasa saja yang didapat tapi informasi tentang latar belakang*

suatu budaya baik daerah maupun luar negeri, dari aplikasi ini sering juga bertukar pendapat dengan pengguna lainnya, serta dapat belajar berbagai Bahasa lain yang tidak tau dan membuat pemikiran saya lebih luas lagi” dari hasil wawancara kepada informan tentang memanfaatkan dan kegunaannya dalam aplikasi ini melalui berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang di aplikasi azar, ini membantu informan untuk memperluas wawasan serta pengetahuan global.

c. Mencari pasangan dan jodoh di aplikasi Azar

Dari hasil wawancara kepada informan ketiga yaitu menyatakan informan ketiga *“saya menggunakan aplikasi azar ini untuk mencoba mencari pasangan dari negara lain, dan saya pernah mendapatkan pasangan dari aplikasi ini dan terjalin cukup lama juga”* sedangkan informan keempat yaitu Hanita mengatakan *“saya menggunakan iseng saja sebenarnya, tapi kalau ada yang cocok dan sefrekuensi ya bisa di coba sebenarnya aplikasi ini bukan untuk mencari pasangan saja, aplikasi azar juga bisa mendapatkan banyak teman dari berbagai daerah dan negara juga”* dari hasil wawancara kepada informan tentang memanfaatkan dan kegunaan dalam aplikasi azar ada yang mencari pasangan dengan fitur video call, pengguna dapat berinteraksi langsung dan memilih tipe orang yang sesuai dengan yang diinginkan, hal ini membantu memperluas jaringan sosial juga.

d. Hiburan dan pengisi waktu luang

Dari hasil wawancara kepada informan keempat yaitu Hanita menyatakan *“saya juga memakai ini tidak setiap hari saya memakai aplikasi ini mengisi waktu luang atau jenuh dan hiburan tersendiri bagi saya berjumpa dengan orang-orang diaplikasi azar ini, dengan berkomunikasi hal-hal lucu, random dan juga terkadang dengan gombalan-gombalan dan membuat saya senang dan terhibur”* dari hasil wawancara informan memanfaatkan dan kegunaan dari aplikasi azar ini dengan hiburan untuk mengisi waktu luang dengan mengobrol santai.

Setelah menganalisis dan membahas hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa perilaku komunikasi di aplikasi azar dan pemanfaatan dalam aplikasi azar dalam hal ini beberapa remaja Generasi Z yang menjadi informan. melakukan Tindakan untuk mendapatkan suatu hubungan pertemanan dalam aplikasi azar, perilaku yang dilakukan informan yaitu, berinteraksi menggunakan aplikasi azar dalam menjalin pertemanan yaitu memilih aplikasi azar sebagai media menjalin pertemanan dan topik pembahasan mereka di aplikasi azar yaitu formal dan terkesan santai, proses komunikasi dan pemasangan foto dan bio serta informan sering melakukan video call dengan bercanda, menggunakan emoticon dan menggunakan fitur lainnya diaplikasi azar. yang kedua yaitu Tindakan yang dilakukan informan aplikasi azar dalam menjalin pertemanan, pengguna tertarik untuk bertemu dengan teman di dunia nyata serta ada rasa belum percaya diri untuk bertemu dengan pengguna lain dan ada kekhawatiran dan gugup saat bertemu, Serta manfaat dan kegunaan dalam aplikasi azar ini yaitu menjalin pertemanan dalam meningkatkan komunikasi, membuka wawasan baru dan informasi, mencari pasangan dan hiburan.

Berdasarkan hasil penelitian, trend penggunaan aplikasi Azar di kalangan Generasi Z di Jalan murai kabanjahe sebagai alat komunikasi untuk menjalin

pertemanan di dunia maya dapat dianalisis menggunakan teori mediamorfosis, teori yang diperkenalkan oleh Roger Fidler pada tahun 1990 mendorong pemahaman bahwa semua bentuk media merupakan bagian dari suatu sistem yang saling terhubung. Teori ini juga mencatat berbagai kesamaan dan hubungan antara bentuk-bentuk media yang muncul di masa lalu, saat ini dan yang sedang dalam proses kemunculannya. Media baru tidak muncul secara tiba-tiba. Ketika bentuk-bentuk media komunikasi yang baru diperkenalkan, bentuk-bentuk media yang lebih lama biasanya tidak hilang, melainkan terus berkembang dan beradaptasi.

Kaitan antara teori ini dan penelitian yang peneliti lakukan adalah bahwa perkembangan teknologi telah melahirkan media sosial baru, seperti aplikasi azar, yang memudahkan pengguna untuk mencari jodoh atau teman secara mandiri dan juga keseluruhan dunia, sebelumnya orang biasanya menemukan jodoh atau teman melalui perkenalan dari orang tua atau teman. Namun, dengan kehadiran media baru seperti aplikasi azar, interaksi dan pencarian teman, bahkan pasangan, menjadi lebih mudah. Teori mediamorfosi sudah sangat relevan untuk mendukung penelitian mengenai Trend aplikasi azar pada generasi Z sebagai sarana komunikasi dalam menjalin pertemanan dunia maya di kabanjahe. Hal ini disebabkan oleh perkembangan zaman yang mendorong kemajuan teknologi komunikasi, yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat yang ingin mencari teman atau jodoh melalui media komunikasi yang sedang berkembang, serta beragam perilaku komunikasi yang muncul dalam penggunaan aplikasi azar.

Simpulan

Setelah menganalisis dan membahas hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa perilaku komunikasi di aplikasi azar dan pemanfaatan dalam aplikasi azar, dalam hal ini beberapa remaja Generasi Z yang menjadi narasumber dan melakukan Tindakan di aplikasi azar untuk mendapatkan suatu hubungan pertemanan dalam aplikasi azar ini, perilaku yang dilakukan informan yaitu, berinteraksi menggunakan aplikasi azar dalam menjalin pertemanan yaitu memilih aplikasi azar sebagai media menjalin pertemanan dan topik pembahasan mereka di aplikasi azar yaitu formal dan terkesan santai, proses komunikasi dan pemasangan foto dan bio serta informan sering melakukan video call dengan bercanda, menggunakan emoticon dan menggunakan fitur lainnya di aplikasi azar. yang kedua yaitu Tindakan yang dilakukan pengguna aplikasi azar dalam menjalin pertemanan yaitu pengguna tertarik untuk bertemu dengan teman di dunia nyata serta ada rasa belum percaya untuk bertemu dengan pengguna lain dan ada kekhawatiran dan gugup saat bertemu, informan juga membuat identitas dirinya di aplikasi azar tersebut. Serta manfaat dan kegunaan dalam aplikasi azar ini yaitu menjalin pertemanan dalam meningkatkan komunikasi, membuka wawasan baru dan informasi, mencari pasangan dan hiburan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmada, D. D. 2020. *Fenomena Perilaku Sex Online Dalam Platform Media Sosial Ome Tv*. 10.
http://digilib.uinkhas.ac.id/5860/%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/5860/1/DirgamaayaDewasasriHaikalAhmada_D20151002.pdf
- Anggraini, M., Hamidah, H., & Trisiah, A. 2024. Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosialtinder dalam Menjaln Relasi Pertemanan (Studi Kasus pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang). *Journal of Internet and Software Engineering*, 1(3), 15.
<https://doi.org/10.47134/pjise.v1i3.2862>
- Faizal, D. 2022. Trend Ome Tv Di Kalangan Remaja Sebagai Sarana Komunikasi Untuk Menjaln Pertemanan Asing. *Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Komunikasi*, 1–99.
- Janah, P. 2023. Mediamorfosis Radar Kediri Dalam Platform Digital. 2023, 4(1), 1–23. https://etheses.iainkediri.ac.id/10003/1/933506318_prabab.pdf
- Jeon, J. 2020. *Aplikasi Azar dari startup Korea HyperConnect berhasil masuk ke dalam 4 Aplikasi Non-Game Terlaris di Eropa pada tahun 2019!* Koreatechdesk. https://www.koreatechdesk-com.translate.goog/korean-company-hyperconnects-azar-app-makes-it-to-europes-4-top-grossing-non-game-app-for-2019/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc
- Nurhanifah, N. 2021. Fenomena Sensasi di Media Sosial dan Dampaknya terhadap Perilaku Remaja. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 7(2), 116–124.
<https://doi.org/10.31289/simbollika.v7i2.5013>
- Prahesti, V. D. 2021. Analisis Tindakan Sosial Max Weber dalam Kebiasaan Membaca Asmaul Husna Peserta Didik MI/SD. *AN NUR: Jurnal Studi Islam*, 13(2), 137–152. <https://doi.org/10.37252/annur.v13i2.123>
- Pujiono, A., Kanafi, K., & Farida, M. 2022. Media Sosial sebagai Sumber Belajar bagi Generasi Z. *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 7(2), 252–262. <https://doi.org/10.33541/rfidei.v7i2.80>
- Putri, F. M., & Febriana, P. (n.d.). *Motives for Using the Ome Tv Application Among Teenagers to Make Friends with Strangers [Kalangan Remaja Dalam Menjaln Pertemanan Dengan Orang Asing]*. 1–9.
- Sesady, S. F., RAF, N., & Muhammad, R. 2022. Media Sosial: Perilaku Sosial Asmara Dalam Perubahan Sosial Remaja. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 677. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.56728>
- Sudarsono, A. B., & Olivia, H. 2021. Mediamorfosis Industri Media Televisi: Studi Lembaga Bisnis EMTEK pada Platform Digital vidio.com. *Commentate: Journal of Communication Management*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.37535/103002120211>
- Widiyati, S., Chandra, A., & Purwadi. 2019. Analisis Kecemasan Anak Tk DI Awal Masuk Sekolah Dalam Interaksi Didalam Kelas Di Kecamatan Pedurungan Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 92–96.
- Yusanto, Y. 2020. Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif. *Journal of Scientific Communication (Jsc)*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.31506/jsc.v1i1.7764>