

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

---

**FENOMENA KENCAN *ONLINE* DI MASA PANDEMI  
COVID-19: STUDI FENOMENOLOGI PENGGUNA  
PEREMPUAN PADA APLIKASI TINDER**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)  
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Islam Riau**



**AFRIYAN ATHAARIQ**

NPM : 179110165  
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI  
KONSENTRASI : HUMAS

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2021**

UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Afriyan Athaariq  
NPM : 179110165  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : Hubungan Masyarakat (Humas)  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Hari/Tanggal Seminar : Rabu, 4 November 2020  
Judul Skripsi : Fenomena Kencan *Online* di Masa Pandemi  
COVID-19: Studi Fenomenologi Pengguna  
Perempuan Pada Aplikasi Tinder

Format sistematika dan pembahasan materi masing-masing bab dan sub-sub dalam skripsi ini, telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian komprehensif.


Pekanbaru, 23 Januari 2021

Menyetujui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Pembimbing

  
Eka Fitri Qurnia Yati, M. I. Kom

  
Tessa Shasrini, B. Comm., M. IrD

UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama : Afriyan Athaariq  
NPM : 179110165  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : Hubungan Masyarakat (Humas)  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Hari/Tanggal Komprehensif : Rabu / 03 Maret 2021  
Judul Skripsi : Fenomena Kencan *Online* di Masa Pandemi  
COVID-19: Studi Fenomenologi Pengguna  
Perempuan pada Aplikasi Tinder

Naskah ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian Komprehensif Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

Pekanbaru, 18 Maret 2021

Ketua



Tessa Shasrini, B. Comm., M. HRD

Anggota,



Cutra Aslinda, M. I. Kom

Mengetahui,

Wakil Dekan I



Cutra Aslinda, M. I. Kom

Anggota,



Dr. Muhd. AR. Imam Riau, M. I. Kom


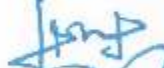

**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**BERTITA ACARA UJIAN SKRIPSI**

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor: 0276/UIR-Pikom/Kpts/2021 tanggal, 24 Februari 2021, maka dihadapan Tim Penguji pada hari ini **Rabu Tanggal 03 Maret 2021 Jam: 13:00 – 14:00 WIB** bertempat di ruang Aula Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa atas:

Nama : **Afriyan Athaariq**  
NPM : 179110165  
Bidang Konsentrasi : Humas  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Judul Skripsi : " Fenomena Kencan *Online* di Masa Pandemi COVID-19: Studi Fenomenologi Pengguna Perempuan pada Aplikasi Tinder "

Nilai Ujian : Angka : "80.25" ; Huruf : "A-"  
Keputusan Hasil Ujian : Lulus  
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Tessa Shsrini, B. Comm., M. HrD	Ketua	
2	Cutra Aslinda, M. I. Kom	Penguji	
3	Dr. Muhd. AR. Imam Riau, M. I. Kom.	Penguji	

Pekanbaru, 03 Maret 2021

Dekan

  
**Dr. Abdul Aziz, S. Sos., M. Si**  
NIP: 196506181994031004

FENOMENA KENCAN *ONLINE* DI MASA PANDEMI COVID-19: STUDI  
FENOMENOLOGI PENGGUNA PEREMPUAN PADA APLIKASI  
TINDER

Yang diajukan oleh:  
AFRIYAN ATHAARIQ  
179110165

Pada tanggal:  
03 Maret 2021

Mengesahkan  
DEKAN FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

Dr. Abdul Aziz, S. Sos., M. Si

Dewan Penguji,

Tanda Tangan,

Ketua Tessa Shasrini, B. Comm., M. HrD

Anggota Cutra Aslinda, M. I. Kom

Anggota Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M. I. Kom



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Afriyan Athaariq  
Tempat/Tanggal Lahir : Bangkinang, 21 April 2000  
NPM : 179110007  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Alamat/No Tlp : Jl. Griya Idaman Arengka Blok D  
Judul Skripsi : Fenomena Kencan Online di masa Pandemi COVID-19: Studi Fenomenologi Pengguna Perempuan pada Aplikasi Tinder

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya (skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Riau maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali pengarahan Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya (skripsi) di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan di atas (poin 1-3), maka saya bersedia menerima sanksi pembatalan nilai dan atau pencabutan gelar akademik kesarjanaannya saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 20 Januari 2021  
Yang Menyatakan



AFRIYAN ATHAARIQ



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## PERSEMBAHAN

*We all live for a purpose and being unable to find one is the same as being dead.* Sebuah ungkapan dari Gaara seorang karakter fiktif yang akhirnya membuat saya mulai mencari jati diri, “*why should i born in this world*” dan perlahan mulai menemukannya.

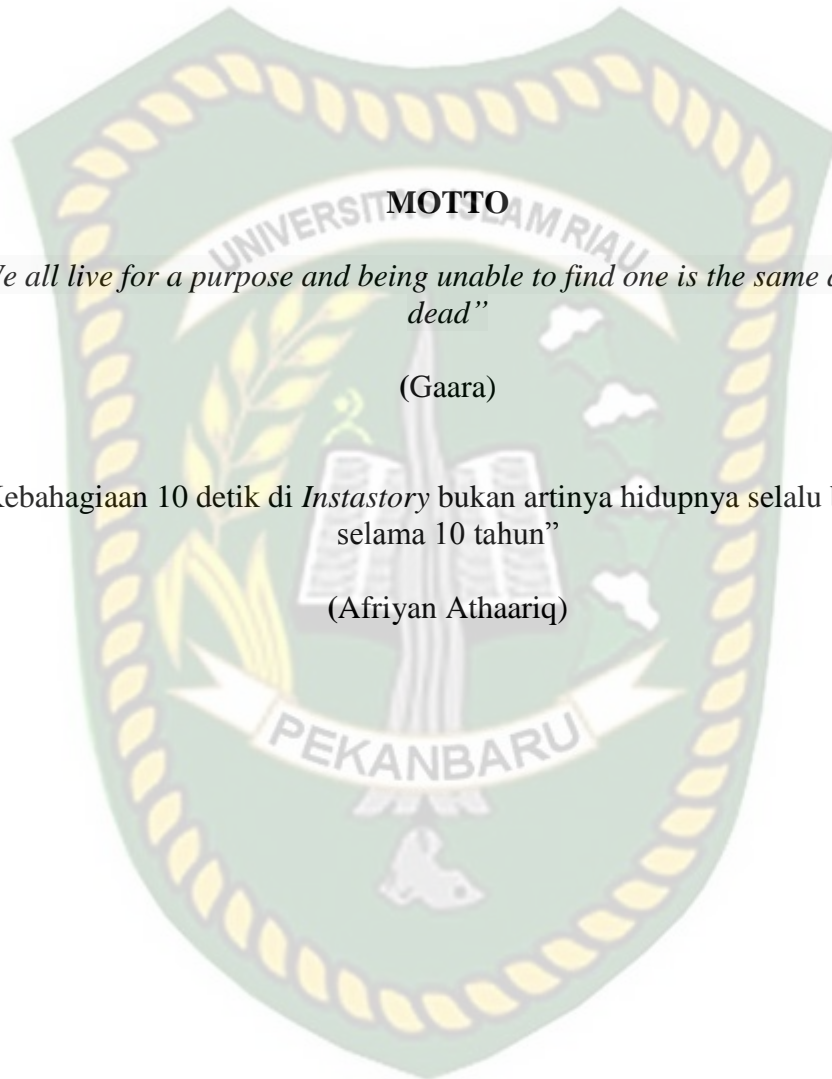
Alhamdulillah, sujud syukur kusembahkan kepadaMu ya Allah. Atas takdirmu saya bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman, bersabar, dan lulus tepat waktu. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal penulis dalam meraih cita-cita.

Ayah saya Ir. Mustafa Kamal, yang telah memberikan bimbingan serta kasih sayang berlimpah dari saya lahir hingga sebesar ini.

Bunda saya Rahmayanis, yang telah melahirkan saya dan atas kelimpahan do'a yang tak berkesudahan. Serta segala hal yang telah Bunda lakukan, semua yang terbaik.

Terima kasih juga kepada kakak-kakak saya yang selalu memberikan dukungan dan do'a tanpa henti. Abang Denny, abang Andri, abang Alvin yang selama ini sudah menjadi kakak sekaligus sahabat bagi saya. Kalian adalah tempat saya berlari ketika saya merasa tidak ada yang memahami diluar rumah.





**MOTTO**

*“We all live for a purpose and being unable to find one is the same as being dead”*

(Gaara)

*“Kebahagiaan 10 detik di *Instastory* bukan artinya hidupnya selalu bahagia selama 10 tahun”*

(Afriyan Athaariq)

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmanirrohim*

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan usulan penelitian dengan judul “**Fenomena Kencan *Online* Di Masa Pandemi COVID-19: Studi Fenomenologi Pengguna Perempuan Pada Aplikasi Tinder**” yang diajukan dengan tujuan melakukan penelitian sebagai tugas akhir penulis dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) pada program studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

Dalam penulisan usulan penelitian ini penulis banyak sekali mendapatkan dukungan serta bantuan dari banyak pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya, khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi, SH, MCL, selaku Rektor Universitas Islam Riau.
2. Bapak Dr. Abdul Aziz, MSi, selaku dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
3. Ibu Eka Fitri Qurniawati, M. I. Kom, selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
4. Tessa Shasrini, B. Comm., M. HrD selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan motivasi, pendapat dan masukan yang sangat berarti serta telah meluangkan waktu dalam proses bimbingan di tangan Pandemi COVID-19 baik secara online maupun tatap muka.

5. Dr. Fatmawati, S.IP., MM, selaku Dosen di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang telah memberi masukan dan dukungan bagi penulis dalam menyelesaikan usulan penelitian ini.
6. Seluruh staff, Karyawan/I Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
7. Yoga Martilova, Novi Safutri, Widia Astuti, Gamal Baser dan Ukhti Nur Fillah selaku sahabat yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan usulan penelitian ini, terimakasih atas *support* yang luar biasa dari kalian.

Penulis menyadari bahwa usulan penelitian ini masih perlu mendapatkan perhatian dari berbagai sisi. Oleh karena itu, penulis dengan lapang dada menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun sehingga penulis dapat memaksimalkan usulan penelitian ini. Agar dapat menjadi sebuah karya ilmiah yang baik nantinya.

Akhir kata semoga usulan penelitian ini dapat memberi manfaat bagi penulis sendiri maupun bagi para pembaca. Terima kasih.

Pekanbaru, 10 Januari 2021

Penulis

**AFRIYAN ATHAARIQ**  
**NPM: 179110165**

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL (COVER)</b>	
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI</b>	
<b>BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>Halaman Persembahan.....</b>	<b>i</b>
<b>Halaman Motto .....</b>	<b>ii</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>iii</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>v</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>viii</b>
<b>Daftar Lampiran .....</b>	<b>ix</b>
<b>Abstrak.....</b>	<b>x</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah Penelitian .....	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian.....	10
C. Fokus Penelitian.....	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	11
1. Tujuan .....	11
2. Manfaat .....	11
a. Manfaat Teoritis.....	11
b. Manfaat Praktis .....	11
<b>BAB II : TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Kajian Literatur .....	12
1. Media .....	12
a. Media Sosial .....	13
2. Computer Mediated Communication.....	15
3. Tinder.....	17
4. Fenomenologi .....	20
a. Defenisi Fenomenologi .....	20
b. Fenomenologi Alfred Schutz .....	22
5. Makna .....	25
B. Definisi Operasional .....	27
1. Media Sosial .....	28
2. Computer Mediated Communication.....	28
3. Motif .....	29
4. Fenomenologi Schutz .....	29



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

5. Makna Kencan Online .....	29
C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	29

<b>BAB III : METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Pendekatan Penelitian .....	32
B. Subjek dan Objek Penelitian .....	32
1. Subjek Penelitian .....	32
2. Objek Penelitian .....	33
C. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	34
1. Lokasi Penelitian .....	34
2. Waktu Penelitian .....	35
D. Sumber Data .....	36
E. Teknik Pengumpulan Data .....	36
1. Wawancara .....	36
2. Observasi .....	37
3. Dokumentasi .....	37
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	38
G. Teknik Analisis Data .....	39

<b>BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	41
1. Gambaran Kota Pekanbaru .....	41
2. Profil Subjek Penelitian .....	42
a. Informan Utama Penelitian .....	42
b. Identitas Informan Tambahan .....	44
B. Hasil Penelitian .....	46
a. Hasil Observasi .....	46
b. Hasil Wawancara .....	56
C. Pembahasan Penelitian .....	72
1. Because Motive (motif masa lalu) .....	73
a. Motif Informasi .....	73
b. Motif Hiburan .....	75
c. Hujatan Masyarakat .....	76
2. In Order To Motive (motif masa yang akan datang) .....	78
a. Motif Match .....	79
b. Motif Beuaty Privilege .....	79
c. Eksistensi Diri .....	81
3. Perempuan Memaknai Bermain Tinder di Masa Pandemi .....	83

<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>90</b>
A. Kesimpulan .....	90
B. Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Persentase Kenaikan Pengguna dan Durasi Percakapan Aplikasi Kencan <i>Online</i> .....	6
Tabel 1.2. Total Pengguna Tinder 2017-2020 .....	7
Tabel 1.3. Kenaikan Match dari 2017-2020 Akun Tinder Riq .....	9
Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	30
Tabel 3.1. Rencana Penelitian.....	35
Tabel 4.1. Kategorisasi Pemaknaan Bermain Tinder Selama Pandemi .....	86







Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Website Survei SensorTower .....	4
Gambar 1.2. Temuan Pertama Observasi Pra-Penelitian .....	5
Gambar 1.3. Temuan Kedua Observasi Pra-Penelitian.....	5
Gambar 1.4. Temuan Ketiga Observasi Pra-Penelitian .....	5
Gambar 4.1. Akun Tinder Megalodon .....	46
Gambar 4.2. Akun Tinder Windy .....	47
Gambar 4.3. Akun Tinder Deva .....	48
Gambar 4.4. Akun Tinder Uwa.....	49
Gambar 4.5. Akun Tinder Dila .....	50
Gambar 4.6. Akun Tinder Ra .....	51
Gambar 4.7. Akun Tinder Ukhti .....	52
Gambar 4.8. Akun Tinder Elfiana.....	53
Gambar 4.9. Akun Tinder Anya Grande .....	54
Gambar 4.10. Akun Tinder Laras Mayang .....	55
Gambar 4.11. Posisi Masyarakat, Pandemi, dan Pengguna .....	85

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	SK Pembimbing
Lampiran 2	Dokumentasi Wawancara Informan
Lampiran 3	Biodata Peneliti



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## Abstrak

### Fenomena Kencan Online di Masa Pandemi COVID-19: Studi Fenomenologi Pengguna Perempuan Pada Aplikasi Tinder

Afriyan Athaariq

NPM: 179110165

Penelitian berjudul “Fenomena Kencan Online di Masa Pandemi COVID-19: Studi Fenomenologi Pengguna Perempuan Pada Aplikasi Tinder” dilatarbelakangi oleh kenaikan pengguna Tinder selama masa pandemi COVID-19 khususnya pada pengguna yang melakukan *swipe* pada 29 maret 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana fenomenologi makna pengguna Tinder perempuan di masa pandemi COVID-19. Penelitian ini dilaksanakan di Pekanbaru karena terjadinya peningkatan pengguna Tinder perempuan khususnya di Pekanbaru. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, dimana subjek dari penelitian ini adalah 10 pengguna aplikasi Tinder yang berstatus mahasiswi yang berasal dari Riau dan sesuai dengan kebutuhan penelitian ini (teknik purposive sampling). Teori yang digunakan adalah teori fenomenologi Alfred Schutz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa makna dalam bermain Tinder yang dilakukan perempuan dimasa pandemi COVID-19 yaitu makna yang eksis, tempat mencari *beauty privilege*, tempat untuk melakukan eksplorasi individu, makna untuk menemukan jati diri, dan tempat untuk menghilangkan kejenuhan dari pandemi COVID-19.

**Kata Kunci:** Makna, Motif, Perempuan pengguna aplikasi kencan *online* (Tinder), Pandemi COVID-19



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## *Abstract*

### **The phenomenon of online dating during the COVID-19 pandemic: a phenomenological study of female users on Tinder**

Afriyan Athaariq  
NPM: 179110165

*The research entitled "The Phenomenon of Online Dating in the Covid-19 Pandemic: Phenomenology Study of Female Users on the Tinder Application" was motivated by the increase in Tinder users during the COVID-19 pandemic, especially in users who swiped on March 29, 2020. This study aims to determine how phenomenology meaning of female Tinder users during the COVID-19 pandemic. This research was conducted in Pekanbaru due to an increase in female Tinder users, especially in Pekanbaru. The method used in this study is a qualitative method with a phenomenological approach, where the subjects of this study were 10 Tinder users who were female students from Riau and in accordance with the needs of this study (purposive sampling technique). The theory used is the phenomenological theory of Alfred Schutz. The results showed that there were several meanings in playing Tinder by women during the COVID-19 pandemic, namely the existing meaning, a place to find beauty privileges, a place to carry out individual exploration, a meaning to be yourself, and a place to eliminate boredom from the COVID-19 pandemic.*

**Keywords:** Meaning, Motive, Women using online dating applications (Tinder), COVID-19 pandemic





Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi, komunikasi, dan informasi adalah sebuah bukti berlangsungnya globalisasi. Kemajuan teknologi tersebut membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan seperti aspek sosial, ekonomi, dan budaya. Khususnya fenomena teknologi komunikasi yang mempunyai implikasi luar biasa terhadap perubahan sosial di penjuru dunia. Dimulai dari belanja *online*, ojek *online*, hingga kencan *online*. Tanpa disadari menuntut para penggunanya untuk memahami apa saja yang sedang berlangsung di sekitarnya dan memahami apa yang harus dilakukan oleh para penggunanya. Walaupun masih ada orang yang menanggapi kemajuan pengetahuan dan teknologi sebagai hal yang negatif, namun tidak sedikit pula yang menanggapi tuntutan ini sebagai hal yang positif.

Kemajuan teknologi sendiri tentunya akan ditanggapi secara positif bagi orang yang aktif dalam menggunakannya, dan akan ditanggapi secara negatif bagi orang yang tidak aktif menggunakan. Salah satu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang komunikasi adalah dengan bermunculan berbagai *platform* media sosial, yang dapat diakses secara *online*, yang didukung dengan perangkat internet. Dengan kehadiran media sosial, kegiatan komunikasi dan interaksi bagi penggunanya akan terjalin dengan lebih mudah, karena kegiatan komunikasi dan interaksi di dunia *online* dapat terjalin lebih luas, seperti tanpa dibatasi jarak dan waktu. Media sosial yang peneliti maksud di sini adalah media sosial Tinder, yang mana media ini tidak berbeda jauh dengan media sosial lainnya, dimana penggunanya bisa berkomunikasi dengan orang lain di dunia *virtual*.

Perkembangan teknologi komunikasi saat ini tidak akan dapat dilepaskan dari kehidupan masyarakat, melainkan menjadi suatu jawaban

untuk memenuhi kebutuhan akan informasi masyarakat itu sendiri. Konsumsi masyarakat akan informasi di mudahkan oleh hadirnya teknologi komunikasi yang semakin hari semakin canggih dan difasilitasi oleh internet, hal ini berdampak pada perubahan perilaku berkomunikasi dalam berinteraksi di kehidupan sosial. Komunikasi yang dahulu memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat dekat dan tanpa jarak maupun letak geografis masyarakat. Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam berbagai akses berkomunikasi, dengan banyaknya bermunculan aplikasi seperti pencarian jodoh yang mana membuat pencarian pasangan mengalami perkembangan yang dapat di jadikan sebagai alternatif dalam mencari pasangan, yang dinamakan kengan *online*.

Kengan *online* dapat disebut juga sebagai sebuah jasa dalam ranah internet yang didesain untuk memfasilitasi interaksi antara pasangan romantis potensial Heino (dalam Fahmi & Armando, 2014). Kengan *online* merupakan salah satu bentuk CMC atau *computer mediated communication* yang digunakan individu untuk membentuk, menjaga, hingga mengembangkan hubungan dengan individu lainnya. CMC sendiri memang dapat menjadi sarana bagi individu untuk memenuhi kebutuhan antarpribadi untuk inklusi, afeksi, dan kontrol Li & Lai dalam (Fahmi & Armando, 2014). Ponsel pintar dengan menggunakan akses internet dapat mengunduh aplikasi sesuai dengan apa yang dibutuhkan, dari aplikasi berbelanja *online*, aplikasi jual beli *online*, aplikasi transportasi *online* hingga aplikasi pencarian jodoh *online* yang memiliki fitur *chatting* untuk menghubungkan para pengguna aplikasi tersebut.

Salah satu aplikasi pencarian jodoh terbaik yang sedang hangat-hangatnya adalah Tinder, tentu saja Tinder bukanlah satu-satunya aplikasi pencarian jodoh yang hadir di tengah masyarakat rural maupun urban. Ada beberapa aplikasi pencarian jodoh *online* yang terbaru saat ini, misalnya; Ok Cupid, Bumble, Tantan, Gather, dari ke empat aplikasi pencarian jodoh *online* tersebut, Tinder merupakan aplikasi yang paling mendominasi. Aplikasi pencarian jodoh Tinder merupakan aplikasi kengan *online* berbasis GPS yang

dirilis pada bulan September 2012. Tinder termasuk ke dalam bentuk sistem kencan *online* generasi ketiga yang karakteristiknya hanya dapat diakses melalui ponsel cerdas dan menggunakan sistem GPS dalam pemanfaatannya. Aplikasi Tinder menjadi aplikasi kencan *online* yang sangat diminati oleh berbagai elemen masyarakat. Tinder merupakan salah satu pilihan sebagai sarana untuk mencari pasangan, terlebih di masa pandemi ini yang mengharuskan orang-orang untuk mengurangi aktifitas di luar rumah.

Penggunaan aplikasi kencan *online* dimasa pandemi yang tengah berlangsung merupakan sebuah fenomena tersendiri, dimana banyaknya masyarakat yang memilih berada di rumah, mulai dari bekerja dari rumah hingga sekolah dari rumah. Hal ini tentu saja menjadi salah satu alasan ketika aplikasi kencan *online* semakin ramai dimainkan oleh kalangan Gen Z. Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh Tinder, aplikasi tersebut mengalami kenaikan *swipe*, yaitu mencapai tiga miliar *swipe* dalam sehari pada 29 Maret 2020 lalu (tirto.id Sabtu, 04 /07/2020 15:54 WIB). Dimasa pandemi ini manusia dipaksa untuk merubah tingkah laku kesehariannya dimulai dari *work from home* hingga untuk mencari jodoh manusia sekarang lebih mengandalkan *virtual dating* atau dikenal dengan kencan online melalui aplikasi Tinder.

Terbukti dari meningkatnya pengguna aplikasi *dating apps* seperti Tinder. Elie Seidman, CEO Tinder mengatakan kini di seluruh dunia, semakin banyak pengguna Tinder yang melakukan ‘*swipe*’ kanan orang baru. *Swipe* kanan artinya terdapat sebuah kecocokan. Selanjutnya terbuka sebuah *space* untuk melakukan percakapan lebih lanjut yang diharapkan menjadi teman kencan. Elie juga menyebutkan bahwa, “pihak Tinder telah mencatat sejak sejumlah wilayah menerapkan karantina percakapan sehari-hari di seluruh dunia rata-rata meningkat sebesar 20 persen. Selanjutnya durasi percakapan menjadi 25 persen lebih lama. Jumlah pengguna di Indonesia meningkat dengan rata-rata sebesar 23 persen dan rata-rata durasi percakapan meningkat 19 persen lebih lama” (cnnindonesia.com Kamis, 02/06/2020 15:54 WIB)



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

Seperti yang sudah diketahui bahwa selama masa pandemi ini berlangsung, aplikasi kencan *online* sedang laris manis di pasaran, aplikasi tinder khususnya. Penulis juga mengambil info dari salah satu *website* survei yang diterbitkan pada Juni 2020 oleh situs SensorTower. Pada gambar 1.1 kita akan melihat aplikasi dengan pendapatan terbanyak, untuk lebih jelasnya tercantum dalam gambar 1.1 sebagai berikut:

Gambar 1.1. Website Survei SensorTower



Sumber: Detikinet 9 Agustus 2020, 15:30 WIB

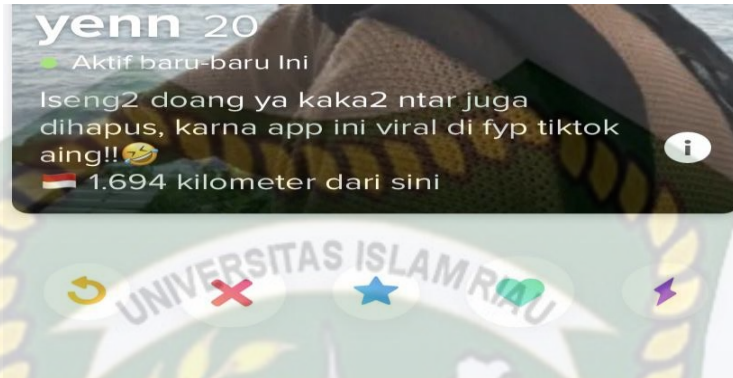
Berdasarkan gambar diatas sangat jelas bahwa aplikasi kencan *online* Tinder sedang menjadi aplikasi yang sering digunakan selama masa pandemi ini berlangsung, dimana orang zaman sekarang mulai meninggalkan cara lama untuk berkencan. Orang-orang tersebut mulai menggunakan cara baru untuk mendapatkan pasangan atau hanya sebagai teman melepas kejenuhan saja dengan dalih pandemi yang membuat mereka harus mengurangi aktifitas diluar rumah, sehingga aplikasi kencan *online* merupakan jawaban bagi mereka yang ingin mendapatkan pasangan atau teman baru. Selain itu, selama pandemi ini berlangsung, Tinder mencapai tiga miliar *swipe* dalam sehari.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

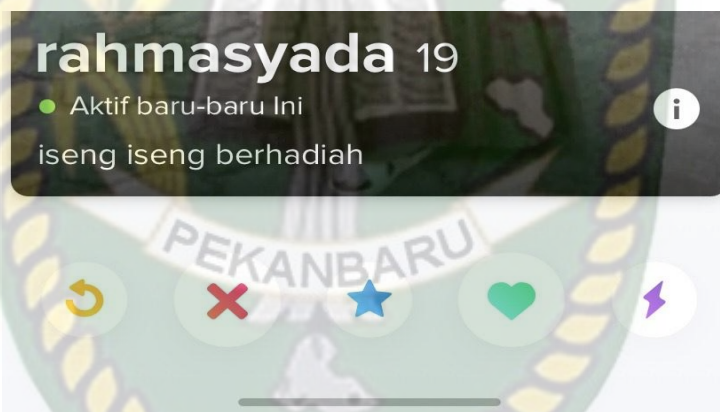
**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

Gambar 1.2. Temuan Pertama Observasi Pra-Penelitian



Sumber: *Screenshot* Aplikasi Tinder 9 Agustus 2020, 11:30 WIB

Gambar 1.3. Temuan Kedua Observasi Pra-Penelitian



Sumber: *Screenshot* Aplikasi Tinder 9 Agustus 2020, 11:50 WIB

Pada temuan pertama dan kedua, terdapat kesamaan bio dari akun Tinder pengguna tersebut yang mencoba menjelaskan alasan mengapa mereka menggunakan aplikasi Tinder, yaitu karena sama-sama iseng saja.

Gambar 1.4 Temuan Ketiga Observasi Pra-Penelitian





Sumber: *Screenshoot* Aplikasi Tinder 10 November 2020, 11:00 WIB

Pada temuan ketiga, disini berdasarkan bio akun Tinder Apriliaieya mencoba menjelaskan bahwa keberadaannya atau alasan dia bermain Tinder adalah karena pandemi COVID-19 dan juga mencari teman untuk mengobrol.

Tabel 1.1. Persentase Kenaikan Pengguna dan Durasi Percakapan Aplikasi Kencan *Online*

Nama Aplikasi	Persentase Kenaikan Pengguna (%)	Persentase Kenaikan Durasi Percakapan (%)
Tinder	23	19
Bumble	8	21
OkCupid	7	-

Sumber: CNN Indonesia 10 Agustus 2020, 13:45 WIB



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

Tabel 1.2. Total Pengguna Tinder 2017-2020

Tahun	Jumlah
2017	58,858,434
2018	66,953,264
2019	66,628,361
2020	100,000,000

Sumber: Youtube Channel: Data Is Beautiful 11 Agustus 2020, 10:30 WIB

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa aplikasi kencan *online* Tinder mengalami kenaikan pengguna setiap tahunnya. Puncaknya saat ini adalah selama masa pandemi dimana terjadi peningkatan sebanyak 23% tentunya hal ini tentunya menjadi sebuah fenomena baru dalam mencari pasangan. Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian lewat media sosial Tinder serta wawancara singkat dengan pengguna. Peneliti menemukan indikasi bahwa masa pandemi merupakan salah satu alasan mengapa mereka mulai menggunakan Tinder dengan berbagai tujuan. Pada temuan pertama, pengguna hanya mencoba memanfaatkan keberadaan aplikasi kencan *online* Tinder sebagai sebuah wadah untuk melampiaskan kebosanan di masa pandemi COVID-19 dan selama pandemi ini berlangsung *match* (berjodoh) peneliti dengan perempuan lebih banyak dimasa pandemi daripada saat peneliti menggunakan tinder di tahun 2019. Sehingga ini menjadi fenomena yang menarik untuk diteliti menjadi bahan penulisan.

Keunikan media sosial Tinder terletak pada notifikasi dan cara menemukan *match* (pasangan). Notifikasi pada Tinder tidak di sediakan akun lain yang meminta permintaan pertemanan seperti hal media sosial Facebook atau pun Twitter. Notifikasi akan muncul apabila pengguna nya dengan calon *matches* pilihannya sama-sama menekan tanda love pada halaman foto profil akun masing-masing. Jika keduanya tidak saling menekan tombol love atau menggeser foto ke arah kanan maka notifikasi tidak akan muncul dan tidak akan bisa melakukan interaksi tentu saja ini sangat berbeda dengan aplikasi



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

kencan *online* lain yang lebih sulit untuk mendapatkan pasangan. (Sari, 2015:3)

Pandemi COVID-19 telah mengubah cara pengguna Tinder berkomunikasi satu sama lain. Seorang staf Tinder mengatakan masa karantina membuat pengguna Tinder tak lagi membicarakan seks setiap saat, melainkan pertanyaan seperti "Apakah kamu baik-baik saja?" lebih sering muncul, frasa termasuk "apa kabar?" telah meningkat sebesar 30 persen sejak Maret lalu. Tinder menyebut banyak dari pengguna yang mencari pasangan telah mengubah cara pendekatan mereka setelah pandemi mewabah di seluruh dunia. Dilansir MailOnline, yang memperbarui profil Tinder mereka dengan tema COVID-19. Tidak sedikit orang yang memasang foto saat diri mereka saat melakukan isolasi di rumah. Diketahui, dari sejumlah data di perusahaan kencan online, saat ini semakin banyak orang yang memanfaatkan *online dating* dan aplikasi kencan untuk mengisi waktu selama menjalani *physical distancing*.

Sebagai aplikasi yang sedang *happening* dengan mayoritas penggunanya adalah *Z people*, Tinder selalu mempelajari karakter generasi tersebut dimulai dari apa yang penggunanya suka, seperti menghadirkan Dikta untuk pengguna perempuan dan Niki untuk pengguna laki-laki yang mana disini Tinder tidak ingin membuang kesempatan langka ini. *Z people* dikenal sebagai generasi yang senang meng-eksplor diri, suka berkolaborasi, dan cenderung *open minded* terhadap sesuatu, dan ekspresif dalam mengekspresikan diri. Selain itu, generasi ini juga berharap dapat membangun suatu "koneksi yang lebih berarti dari sekadar kencan semata", di mana setiap individu bisa menjadi diri sendiri alias *be yourself* saat bersama *match* (jodoh) mereka. Dengan harapan nantinya bisa menemukan *partner* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang disukai bersama, apakah itu seputar masalah lingkungan, sosial, atau hal lain. *Z people* menganggap bahwa suatu ketertarikan itu dasarnya dari pertemanan yang memiliki *interest* atau kesamaan dalam suatu hal. Hubungan pertemanan ini mungkin saja

tumbuh ke tahap hubungan romantis, namun bisa juga tidak, tergantung apakah diinginkan oleh kedua belah pihak. Berpedoman pada hal tersebut, Tinder hadir bukan hanya sebagai sebuah aplikasi kencan semata tapi juga sebagai aplikasi *social discovery*, di mana pengguna dapat bersosialisasi dengan orang-orang baru di luar lingkaran mereka untuk melakukan aktivitas apapun yang disukai bersama di masa pandemi ini ataupun setelah pandemi ini berlangsung.

Tabel 1.3 Kenaikan Match dari 2017-2020 Akun Tinder Riq

Total Match	Tahun	Match Dari Provinsi Riau
70+-	2017	30
100+-	2019	45+-
565+-	2020	300+-

Berdasarkan data diatas, semenjak masa pandemi COVID-19 ini berlangsung terjadi peningkatan *match* yang cukup signifikan dan juga pada 29 Maret 2020 terjadi kenaikan *Swipe* sebanyak tiga miliar dalam satu hari. Hal ini memberi dampak pada peneliti, dimana peneliti yang awalnya hanya mendapatkan *match* tidak lebih dari puluhan orang dan kebanyakan juga bukan berasal dari provinsi yang sama dengan peneliti karena peneliti pernah bermain Tinder di tahun 2017 dan 2019 tetapi jumlah *match*-nya tidak sebanyak ketika peneliti bermain di tahun 2020 atau selama pandemi COVID-19 dimana selama masa pandemi ini berlangsung peneliti mendapatkan ratusan *match* dengan orang yang berada di provinsi yang sama (Riau) dengan peneliti. Padahal sebelumnya atau sebelum adanya pandemi COVID-19 orang beranggapan bahwa kalau memainkan aplikasi pencarian jodoh itu artinya sama saja dengan tidak laku, tetapi di tahun 2020 ini stigma negatif tersebut seperti sudah tidak dipikirkan lagi yang mana terjadi kenaikan pengguna tinder di berbagai penjuru dunia khususnya di Indonesia sebanyak 23% pengguna terlebih lagi sesuai dengan yang peneliti alami di masa pandemi ini peneliti mendapatkan *match* 5x lebih banyak dari tahun

sebelumnya, padahal aplikasi kencan *online* bukan hanya Tinder, masih ada banyak opsi lain untuk memainkan aplikasi kencan *online* tetapi kenapa orang-orang pada akhirnya memutuskan menggunakan aplikasi kencan *online* Tinder, yang mana membuat peneliti tertarik untuk mengkaji fenomena ini

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin mengetahui apa yang menyebabkan aplikasi kencan *online* Tinder mengalami peningkatan pengguna di masa pandemi COVID-19 ini. Melalui kajian Fenomenologi dengan mencari makna bermain Tinder bagi pengguna perempuan selama masa Pandemi. Maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut untuk mengetahui dan mendalami kasus tersebut dengan judul **“Fenomena Kencan Online di Masa Pandemi COVID-19: Studi Fenomenologi Pengguna Perempuan Pada Aplikasi Tinder”**

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat penulis identifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Aplikasi kencan *online* Tinder dijadikan kebutuhan primer di masa pandemi
2. Dimasa pandemi merubah segala aspek kehidupan terutama dalam cara seseorang mencari pasangan
3. Ada yang ingin ditampilkan oleh perempuan dari bermain Tinder selama masa pandemi COVID-19

## **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dan mengingat begitu luasnya ruang lingkup penelitian ini, maka peneliti membatasi fokus penelitian pada sesuatu yang ingin ditampilkan dari pengguna aplikasi kencan *online* Tinder selama masa pandemi COVID-19.

#### D. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas dan berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian serta mengangkat permasalahan tentang: **“Bagaimana Fenomenologi Makna Kencan *Online* Tinder Pengguna Perempuan Selama Masa Pandemi”**

#### E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

##### 1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat penulis simpulkan tujuan dari usulan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui fenomenologi makna pengguna perempuan bermain Tinder selama masa pandemi COVID-19

##### 2. Manfaat Penelitian

###### a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan ilmu pengetahuan bagi penulis dan juga bisa menambah kajian literatur atau pegangan untuk menjadi sumber penulisan ilmu komunikasi khususnya yang berkaitan dengan pengguna aplikasi kencan *online* Tinder.

###### b. Manfaat Praktis

1. Penulisan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada penulis terutama dan seluruh pengguna aplikasi kencan *online*.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Literatur

##### 1. Media

Menurut Cangara (2015: 137) media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk memberikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, media yang paling dominan dalam berkomunikasi adalah pancaindra manusia, seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang didapat pancaindra selanjutnya diproses dalam pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan

Menurut Nasrullah (2016) dalam Sukrillah istilah media bisa dijelaskan sebagai sarana penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Defenisi media lebih ke arah yang sifatnya massa, hal ini dapat dilihat dari teori-teori yang muncul dalam komunikasi massa.

Media adalah suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada khalayk. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “Medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) Heinich (dalam Hermawan, H 2007:3).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah sarana atau perantara dalam menyampaikan informasi dari seseorang ke orang lain.

#### a. Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media yang dibuat untuk memudahkan interaksi sosial, yang bersifat interaktif. Media sosial berbasis pada teknologi internet yang mengubah pola penyebaran informasi dari yang awalnya bersifat *broadcast media monologue* (satu ke banyak audiens) ke *social media dialogue* (banyak audiens ke banyak audiens). Media sosial juga mendukung terbentuknya demokratisasi informasi dan ilmu pengetahuan, yang mengubah arah dari perilaku audiens dari yang awalnya sebagai pengkonsumsi konten beralih ke pemroduksi konten.

Media sosial juga merupakan salah satu produk dari kemunculan *new media*. Didalam media sosial, individu – individu maupun kelompok saling berinteraksi secara *online* melalui jaringan yang dinamakan internet. Semenjak kemunculannya, media sosial tidak hanya digunakan oleh individu saja tetapi saat ini media sosial merupakan elemen penting yang digunakan oleh organisasi atau perusahaan-perusahaan besar maupun kecil sampai pemerintah untuk melakukan komunikasi dengan publiknya.

Menurut Van Dijk (2013), yang dikutip oleh Nasrullah dalam buku Media Sosial (2016: 11), menyatakan bahwa “media sosial adalah *platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi

mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi, karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial.”

Menurut Boy (dalam Nasrullah 2015) media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di instansi media massa.

Media sosial menjadi sebuah fenomena media yang sulit ditandingi perkembangannya oleh media-media konvensional dan tradisional seperti media massa. Belum ada satu pun peneliti, akademis, dan praktisi yang bisa memperkirakan kapan media sosial ini akan memudar, Widjayanto (dalam Novala dkk, 2015:4053).

Dari berbagai defenisi di atas peneliti menggaris bawahi bahwa media sosial mempunyai ciri khasnya tersendiri dalam hubungannya dengan setiap manusia yang melakukan hubungan sosial di zaman perkembangan teknologi komunikasi. Pada intinya media sosial juga merupakan sebuah *platform* yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan berbagai aktifitas dua arah dalam berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi, dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual. Sosial media

diawali dari tiga hal, yaitu *Sharing, Collaborating dan Connecting*, Puntoadi (dalam Astari, dkk 2018:6).

## 2. *Computer Mediated Communication*

Perkembangan komunikasi saat ini memiliki pengaruh besar terhadap munculnya media komunikasi itu sendiri. Perkembangan komunikasi menurut Rogers dalam Nasrullah (2014:2) melalui empat fase, diantaranya masa komunikasi melalui tulisan (*The Writing Era*), masa media komunikasi tercetak (*The Printing Era*), era komunikasi yang memanfaatkan teknologi sederhana (*Telecommunication Era*), dan masa dimana media menjadi lebih interaktif (*Interactive Communication Era*). Dalam fase terakhir memunculkan adanya media baru dan menimbulkan pergeseran dalam proses penyampaian pesan. Adanya media baru menjadikan media menjadi lebih interaktif dalam berkomunikasi melalui jaringan yang dimediasi komputer.

*Computer Mediated Communication (CMC)* adalah sebuah bentuk komunikasi baru yang dapat dikatakan menandai era perubahan teknologi dan sosial. Jika sebelum-nya kita hanya mengenal bentuk komunikasi intrapersonal, interpersonal, kelompok dan juga komunikasi massa. Saat ini sudah menjadi hal yang jamak ketika orang berkomunikasi de-ngan orang yang lain menggunakan sarana kom-puter (belakangan ditambahkan melalui *smartphone, pen*). Sebuah bentuk komunikasi dapat dimasukkan ke dalam kategori CMC adalah ketika dua atau beberapa orang didalamnya hanya

dapat saling berkomunikasi atau bertukar informasi melalui komputer yang termasuk ke dalam teknologi komunikasi baru (Pratiwi, 2014: 29).

Berbicara mengenai media baru, media sosial merupakan bagian dari media baru, dimana media sosial menjadi sebuah fenomena media yang sulit ditandingi perkembangannya oleh media-media konvensional dan tradisional seperti media massa. Media sosial menjadi dimensi baru berkomunikasi bermedia, selain itu media sosial merupakan turunan dari perkembangan komunikasi bermedia computer atau *Computer Mediated Communication (CMC)*. John December (1977) mendefinisikan komunikasi bermedia komputer sebagai proses berkomunikasi manusia dengan menggunakan komputer yang melibatkan sejumlah orang, dalam situasi dengan beragam konteks, yang terjadi dalam proses untuk membentuk media dengan berbagai tujuan. Thurlow dkk (dalam Rizki, 2014: 7).

*Computer Mediated Communication (CMC)* menurut Higgins (1991) dapat didefinisikan secara luas sebagai “komunikasi manusia melalui komputer”. Komunikasi ini melibatkan interaksi diantara manusia yang menggunakan komputer untuk menghubungkan satu sama lain dan secara umum mengacu kepada “setiap pola komunikasi yang dimediasi melalui komputer” Metz (1994) (dalam Ho, 2004).

Marc Smith dalam Nasrullah (2014:80), menguraikan empat aspek yang terdapat pada komunikasi didunia maya, diantaranya:

- a) Interaksi atau komunikasi yang terjadi antara komunikator dan komunikan tidak harus pada waktu dan lokasi yang sama seperti komunikasi langsung atau tatap muka.
- b) Interaksi atau komunikasi dapat disesuaikan dengan waktu yang diinginkan oleh pengguna media saat tersambung dengan koneksi internet.
- c) Interaksi atau komunikasi pada dunia maya cenderung terjadi melalui medium teks yang melibatkan simbol untuk menyampaikan ekspresi komunikator.
- d) Interaksi atau komunikasi yang terjadi tidak mensyaratkan adanya kesamaan status antar pengguna

### 3. Tinder

Tinder adalah aplikasi layanan pencarian sosial berbasis lokasi menggunakan profil dari *Facebook* dan layanan fitur GPS di ponsel, yang memfasilitasi komunikasi antara pengguna yang saling tertarik, yang memungkinkan kecocokkan (*match*) pengguna untuk mengobrol. Aplikasi ini biasanya digunakan sebagai layanan kencan, dan telah bercabang untuk memberikan layanan yang lebih, sehingga lebih umum dikategorikan sebagai aplikasi sosial media. Tinder merupakan salah satu bentuk media sosial yang dapat bertukar pesan, menggugah foto, alih-alih berhenti pada tindakan saling berbagi, Tinder memiliki fungsi baru dalam merepresentasikan kondisi percintaan saat ini, terlebih dalam mencari

pasangan hidup. Dalam melihat fenomena ini tentu dapat dimaknai sebagai perubahan sosial, sebagai pergeseran teknologi komunikasi yang menggeser pola-pola percintaan yang konvensional menjadi terhubung secara daring melalui aplikasi berbasis internet.

Aplikasi Tinder sendiri merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan layanan biro jodoh secara *online* yang didukung oleh perangkat *smartphone* berbasis Android ataupun Ios. Tinder merupakan sebuah inovasi cara yang mudah untuk bisa mendapatkan pasangan dari internet. Tinder dirancang khusus sebagai penyedia layanan biro jodoh *online* yang dapat menghubungkan manusia dari berbagai belahan dunia yang nampak tidak mungkin rasanya untuk menjalin suatu komunikasi soal asmara yang diawali dengan komunikasi yang bersifat impersonal. (Nasiti dkk, 2019:94)

Tinder adalah sebuah *platform* media sosial yang mampu menghubungkan seseorang dengan orang lain yang sama sekali tidak dikenal. Selain itu Tinder juga membantu seseorang dalam memperluas pergaulan, berinteraksi bahkan mempertemukan pasangan hidup bagi seseorang. Maka dari itu Tinder juga dikenal sebagai *platform* untuk mencari teman kencan. Keunikan media sosial Tinder sendiri terletak pada notifikasinya. Notifikasi pada Tinder tidak di sediakan akun lain yang meminta permintaan pertemanan seperti hal media sosial *Facebook* atau pun *Twitter*. Notifikasi akan muncul apabila penggunanya *match* (berjodoh) dengan pilihannya atau sama-sama menekan tanda *love* pada halaman foto

profil akun masing-masing. Jika keduanya tidak saling menekan tombol love atau menggeser foto ke arah kanan maka notifikasi tidak akan muncul dan tidak akan bisa melakukan interaksi.

Bukan hanya itu, dibandingkan aplikasi kencan *online* lain seperti Bumble atau OkCupid, cara menggunakan Tinder terbilang cukup mudah. Setelah melewati prosedur sinkronisasi dengan *Facebook*, terdapat setumpukan foto yang bisa di pilih. Jika pengguna tertarik dengan seseorang yang ada di foto tersebut, pengguna hanya tinggal *swipe* ke kanan atauhanya dengan menekan tombol *love* saja, namun jika pengguna tidak tertarik dengan seseorang yang ada pada foto tersebut, maka tekan tanda silang atau *swipe* foto ke arah kiri. Setelah ada notifikasi yang bertuliskan *match*, maka pengguna bisa mulai berinteraksi di *room chat* yang di sediakan. Namun jika sekiranya pengguna merasa bahwa tidak ada kecocokan terhadap seseorang yang sudah dipilih maka terdapat fitur *unmatched* yang secara otomatis akan menghapus profil dan *room chat* dari akun Tinder.

Tinder juga akan mencari pengguna lain terdekat dari lokasi pengguna dan menampilkannya terus menerus. Setelah berhasil melakukan pencarian, pengguna bisa memilih teman yang memiliki hobi dan ketertarikan yang sama dengan pengguna selama masih ada di wilayah pencarian. Pengguna juga bisa mengatur jarak seberapa jauh atau dekat lokasi seseorang yang di inginkan, selain itu ada *range* umur yang bisa di pilih pengguna sehingga pengguna bisa mencari teman dan berinteraksi dengan seseorang yang di inginkan.



Berdasarkan data yang di dapat dari situs resmi media sosial Tinder, pada awal kemunculannya pengguna Tinder hanya mencapai 50.000 saja di seluruh dunia, namun seiring dengan minat masyarakat terutama remaja, jumlahnya pun terus bertambah dan di Indonesia sendiri media sosial ini cukup populer, walaupun belum ada jumlah pasti berapa pengguna Tinder di Indonesia, namun sebagian masyarakat terutama remaja mengenal Tinder dengan baik bahkan banyak yang menggunakannya ( Sari, 2015: 3).

#### **4. Fenomenologi**

##### **a. Defenisi Fenomenologi**

Dalam peta tradisi teori ilmu sosial terdapat beberapa pendekatan yang menjadi landasan pemahaman terhadap suatu gejala sosial yang berlangsung dalam masyarakat. Salah satu dari pendekatan yang terdapat dalam ilmu sosial itu adalah fenomenologi. Fenomenologi secara umum dikenal sebagai pendekatan yang dipergunakan untuk membantu memahami berbagai gejala atau fenomena sosial dalam masyarakat. Peranan fenomenologi menjadi lebih penting ketika di tempat secara praxis sebagai jiwa dari metode penelitian sosial dalam pengamatan terhadap pola perilaku seseorang sebagai aktor sosial dalam masyarakat namun demikian implikasi secara teknis dan praxis dalam melakukan pengamatan aktor bukanlah esensi utama dari kajian fenomenologi sebagai perspektif.

Fenomenologi Schutz sebenarnya lebih merupakan tawaran akan cara pandang baru terhadap fokus kajian penelitian dan penggalian terhadap makna yang terbangun dari realitas kehidupan sehari-hari yang terdapat di dalam penelitian secara khusus dan dalam kerangka luas pengembangan ilmu sosial. (Nindito, 2015:79)

Penelitian fenomenologis adalah penelitian yang mencoba memahami persepsi masyarakat, perspektif, dan pemahaman dari situasi tertentu (atau fenomena). Dapat dikatakan, sebuah penelitian fenomenologis yang mencoba menjawab pertanyaan “Bagaimana rasanya mengalami hal dan itu?” dengan melihat berbagai perspektif dari situasi yang sama, peneliti dapat memulai membuat beberapa generalisasi atas sebuah pengalaman dari perspektif *insider*. (Sobur, 2014:x)

Fenomenologi sebagai sebuah metode penelitian kualitatif, menurut Eugene Taylor (1996) yang dikutip oleh Sobur dalam buku Filsafat Komunikasi (2014:x) mengemukakan bahwa “dari fenomenologi kita dapat berurusan dengan proses pembuatan atau penyusunan ilmu pengetahuan di mana kita bergerak dari apa yang kita amati *self* ke titik eksistensial tentang pengalaman metafisis yang dalam situasi seperti ini hampir selalu terjadi momen transformasi.”

Fenomenologi adalah salah satu dari sekian banyak jenis metode penelitian kualitatif yang digunakan untuk meneliti pengalaman hidup manusia. Peneliti fenomenologi berharap dapat memperoleh informasi

terkait pemahaman seseorang tentang “kebenaran” yang sebenarnya dari pengalaman yang mereka lalui dalam kehidupan. Premis utamanya bahwa peneliti harus peduli untuk memahami fenomena secara mendalam. Pemahaman ini harus dapat menemukan jawaban tentative atas pertanyaan-pertanyaan seperti *what*, *why*, dan *how*.

Menurut Sokolowski (2000) yang dikutip oleh Sobur dalam buku *Filsafat Komunikasi* (2014:xi) “Fenomenologi mengasumsikan bahwa pengetahuan dapat diperoleh dengan berkonsentrasi pada fenomena yang dialami oleh orang-orang.” Menurut padangan fenomenologi, pemahaman semacam ini sangat penting karena kita sebagai peneliti tidak akan memperoleh jawaban dari pertanyaan “berapa banyak?” atau “berapa besar?”

#### **b. Fenomenologi Alfred Schutz**

Salah satu ilmuwan sosial yang berkompeten dalam memberikan perhatian pada perkembangan fenomenologi adalah Alfred Schutz. Ia mengkaitkan pendekatan fenomenologi dengan ilmu sosial. Selain Schutz, sebenarnya ilmuwan sosial yang memberikan perhatian terhadap perkembangan fenomenologi cukup banyak, tetapi Schutz adalah salah seorang perintis pendekatan fenomenologi sebagai alat analisa dalam menangkap segala gejala yang terjadi di dunia ini. Selain itu Schutz menyusun pendekatan fenomenologi secara lebih sistematis,

komprehensif, dan praktis sebagai sebuah pendekatan yang berguna untuk menangkap berbagai gejala (fenomena) dalam dunia sosial

Dengan kata lain, buah pemikiran Schutz merupakan sebuah jembatan konseptual antara pemikiran fenomenologi pendahulunya yang bernuansakan filsafat sosial dan psikologi dengan ilmu sosial yang berkaitan langsung dengan manusia pada tingkat kolektif, yaitu masyarakat. Posisi pemikiran Alfred Schutz yang berada di tengah-tengah pemikiran fenomenologi murni dengan ilmu sosial menyebabkan buah pemikirannya mengandung konsep dari kedua belah pihak. Pihak pertama, fenomenologi murni yang mengandung konsep pemikiran filsafat sosial yang bernuansakan pemikiran metafisik dan transendental pada satu sisi. Di sisi lain, pemikiran ilmu sosial yang berkaitan erat dengan berbagai macam bentuk interaksi dalam masyarakat yang tersebar sebagai gejala-gejala dalam dunia sosial. Gejala-gejala dalam dunia sosial tersebut tidak lain merupakan obyek kajian formal (*focus of interest*) dari fenomenologi sosiologi.

Schutz menghususkan perhatiannya pada bentuk subjektivitas yang disebut intersubjektivitas. Konsep ini menunjukkan kepada dimensi kesadaran umum dan kesadaran khusus kelompok sosial yang sedang saling berintegrasi. Intersubjektivitas dimana dalam hal ini pergaulan sosial itu sangat memungkinkan terjadi, tergantung kepada pengetahuan tentang peranan masing-masing yang diperoleh melalui pengalaman yang sifatnya pribadi. Konsep intersubjektivitas ini mengacu kepada suatu

kenyataan bahwa kelompok-kelompok sosial saling menginterpretasikan tindakannya masing-masing dan pengalaman mereka juga diperoleh melalui cara yang sama seperti yang dialami dalam interaksi secara individual. Faktor saling memahami satu sama lain baik antar individu maupun antar kelompok ini diperlukan untuk terciptanya kerja sama di hampir semua organisasi sosial

Dalam teori fenomenologi Alfred Schutz ada dua hal yang perlu diperhatikan yaitu aspek pengetahuan dan tindakan. Esensi dari pengetahuan dalam kehidupan sosial menurut Alfred Schutz adalah Akal untuk menjadi sebuah alat kontrol dari kesadaran manusia dalam kehidupan kesehariannya. Karena akal merupakan sesuatu sensorik yang murni dengan melibatkan, penglihatan, pendengaran, perabaan dan sejenisnya yang selalu dijumpai dan disertai dengan pemikiran dan aktivitas kesadaran. Unsur-unsur pengetahuan yang terkandung dalam fenomenologi Alfred Schutz adalah dunia keseharian. Dunia keseharian adalah merupakan hal yang paling fondasional dalam kehidupan manusia karena kejadian yang mereka alami itulah yang mengukir kehidupan manusia.

Teori fenomenologi, Schutz memperkenalkan dua istilah motif. Motif yang pertama adalah motif “sebab” (*because of motive*). Kemudian motif yang kedua adalah motif “tujuan” (*in order to motive*). Motif “sebab” adalah yang melatarbelakangi seseorang melakukan tindakan tertentu. Sedangkan motif “tujuan” adalah tujuan yang ingin dicapai oleh seseorang yang melakukan suatu tindakan tertentu.

Dengan meminjam istilah dari Heidegger, Schutz menyebutkan bahwa “*the completed thus pictured in the future perfect tense as the project (Entwurf) of the action*” apa yang disebut sebagai suatu “proyek”, Schutz menjelaskan “*is the act which is the goal of the action and which is brought into being by the action*” Proyek adalah sebuah makna yang rumit atau kontekstual. Oleh karena itu, untuk menggambarkan keseluruhan tindakan *in-order-to motive*, yang merujuk pada masa yang akan datang, dan tindakan *because-motive* yang merujuk pada masa lalu. (Kuswarno, 2009:111) Didalam penelitian ini pendekatan Fenomenologi Alfred Schutz digunakan untuk menggali motif-motif yang melatarbelakangi suatu tindakan individu.

## 5. Makna

Asal kata komunikasi adalah *communis*, yang berarti bersama (*common*) kemudian secara etimologis didefinisikan sebagai “proses yang membuat menjadi sama kepada dua orang atau lebih apa yang tadinya menjadi monopoli satu atau beberapa orang saja”. Maka dari itu, sebuah karakteristik yang jelas dari makna yang relevan dengan komunikasi manusia adalah “kebersamaan”. Makna yang berkaitan dengan komunikasi pada hakikatnya merupakan fenomena sosial. Makna mencakup berbagai macam pemahaman, mencakup lebih daripada hanya sekedar penafsiran atau pemahaman seorang individu saja.

Menurut Brown mendefinisikan makna sebagai kecenderungan (disposisi) total untuk menggunakan atau bereaksi terhadap suatu bentuk

bahasa. Para ahli mengakui bahwa istilah makna (*meaning*) memang merupakan kata dan istilah yang ambigu. Terdapat banyak komponen dalam makna yang dibangkitkan melalui suatu kata atau kalimat. (Sobur, 2013: 256). Setiap kata memiliki maknanya tersendiri dimana setiap individu melakukan sebuah proses dalam memberikan makna terhadap suatu kata tersebut. Memberikan makna merupakan upaya lebih jauh dari penafsiran. Pemaknaan lebih menuntut kemampuan intergratif manusia : indrawin, daya pikiran dan akal budi.

Makna itu sifatnya tidak absolut, sifatnya abstrak. Oleh karena itu makna bisa dikatakan tidak terdefiniskan. Sebab, menafsirkan makna sejatinya hanya berdasarkan bahasa yang sifatnya konkrit. Untuk memahami makna lebih dalam menurut Wendell Johnson (1951) ( dalam Mulyana, 2010:282) antara lain:

1) Makna berada dalam diri manusia. Makna tidak terletak pada kata-kata melainkan pada manusia. Kata-kata yang diucapkan hanyalah sebagai jembatan untuk mengantarkan makna

2) Makna itu sejatinya berubah. Makna dari tiap kata-kata terus berubah, oleh karena itu kita dapat melihat perbedaan sebuah makna dalam suatu istilah.

3) Makna membutuhkan acuan, atas dasar itu makna tidak bisa terlepas dari keterkaitannya dengan dunia dan lingkungan luar yang pasti dialami setiap manusia.

4) Penyingkatan yang berlebihan akan mengubah makna. Penyingkatan makna dikaitkan dengan objek, kejadian, dan perilaku dalam dunia nyata.

5) Makna tidak terbatas jumlahnya. Pada suatu saat tertentu, jumlah kata dalam suatu bahasa terbatas, tetapi maknanya tidak terbatas, yang mana akan menimbulkan masalah bila suatu hal diartikan berbeda oleh dua orang yang berkomunikasi

Makna dari suatu objek dalam dunia ini dihasilkan melalui pengalaman individu dengan objek itu. Manusia sebagai makhluk hidup, bukan hanya mampu membuat sebuah peristiwa, tapi juga fungsi dan makna dari kejadian itu bagi kita. Kita sebagai manusia juga dapat menciptakan sebuah konteks berencana dan ikut berpartisipasi di dalamnya, secara sukarela mengarahkan tindakan kita selama kegiatan berlangsung. Semua ini bisa dilakukan karena kapasitas manusia untuk menciptakan dan menanamkan makna pada manusia, benda, dan keadaan yang mengelilinginya.

## **B. Defenisi Operasional**

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Fenomena Kencan Online di Masa Pandemi COVID-19: Studi Fenomenologi Pengguna



Perempuan Aplikasi Tinder”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu :

### 1. **Media Sosial**

Media sosial sejatinya adalah sebuah *platform* untuk memudahkan terjalannya kegiatan komunikasi dan interaksi bagi penggunanya, karena kegiatan komunikasi dan interaksi di dunia *online* dapat terjalin lebih luas, seperti tanpa dibatasi jarak dan waktu berinteraksi dimanapun dan kapanpun selama mereka memiliki media sosial. Media sosial adalah media yang paling banyak digunakan oleh masyarakat termasuk kalangan remaja. Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial, salah satunya yaitu berkomunikasi dapat dengan mudah dan cepat. Seiring dengan berkembangnya teknologi, komunikasi antara remaja dan dilingkungan sekolah maupun dilingkungan sosial sekarang sudah menguasai ilmu teknologi yang menggunakan jaringan internet, yaitu media sosial. Media sosial yang peneliti maksud di sini adalah media sosial Tinder, yang mana media ini tidak berbeda jauh dengan media sosial lainnya, dimana penggunanya bisa berkomunikasi dengan orang lain di dunia maya.

### 2. ***Computer Mediated Communication***

CMC atau *computer mediated communication* merupakan sebuah proses komunikasi manusia melalui komputer yang kini juga sudah menggunakan *smartphone* , yang melibatkan orang terletak dalam konteks

tertentu, terlibat dalam proses pembentukan media untuk berbagai keperluan. Seiring berkembangnya teknologi dalam bidang computer kini semakin banyak produk dari *new media* yang hadir dan semakin melekat dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. **Motif**

Motif merupakan dorongan terhadap sesuatu agar seseorang memiliki alasan untuk melakukan hal tersebut. Dikarenakan adanya kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhi oleh manusia tersebut.

### 4. **Fenomenologi Schutz**

Fenomenologi Schutz adalah studi yang melibatkan aktivitas berpikir secara mendalam guna mendapatkan esensi dari sebuah pengalaman atas suatu fenomena yang diteliti. yang bertujuan untuk memahami *because of motives* dan *in order to motives*

### 5. **Makna Kencan Online**

Kencan *online* adalah merupakan cara baru untuk mencari pasangan tanpa harus bertemu secara *offline* dalam bentuk komunikasi bermediasi komputer atau Computer Mediated Computer dimana para penggunanya tidak perlu saling bertatap muka untuk berkomunikasi dan dapat menunjukkan diri terbaik penggunanya.

### C. **Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Tabel 2.1

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Annisa Rizky F & Agus Naryoso S.Sos, M.Si	Pengelolaan Konflik Pasangan Asmara yang Berkenalan dan Berkomitmen Melalui Sosial Media Tinder	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengelolaan konflik serta pengurangan ketidakpastian yang dilakukan oleh individu saat memilih untuk berkenalan hingga memutuskan untuk berpacaran dengan pasangan ia temui di tinder itu sendiri. Hasil penelitian, menunjukkan bahwa pasangan asmara yang berkenalan dan berkomitmen melalui sosial media tinder mengelola konfliknya dengan cara memilih diam dan menjaga jarak kepada pasangannya, hal tersebut bertujuan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan serta emosi yang terus larut dan berlanjut. Disamping itu, pasangan asmara yang berkenalan melalui tinder kerap melakukan stalking guna mengurangi ketidakpastian yang ada.
2	Merry & Fridha Meria Octavianti	Konstruksi Makna Kecan di Situs Pencarian Jodoh Tinder (Studi Fenomenologi pada Pria Pengguna Tinder di Jakarta)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana konstruksi makna kewan di situs pencarian jodoh Tinder Hasil penelitian, menunjukkan bahwa nara sumber laki-laki pengguna tinder di Jakarta akan memilih teman kewan, seperti layaknya memilih barang yang disukai di online shop. Bila mereka menyukai perempuan tersebut maka mereka akan mengajak bertemu dan hubungan dapat bergerak cepat menuju tahap kewan. Makna kewan yang diidentikkan dengan tahapan hubungan "intim" menjadi lebih singkat tahapannya..
3	Tessa Novala Putri, Iis Kurnia Nurhayati, SS., M.Hum, Indra N. A Pamungkas SS., M.Si	Motif Pria Pengguna Tinder sebagai Jejaring Sosial Pencarian Jodoh (Studi Virtual Etnografi Mengenai Motif Pengguna Tinder)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif apa saja hal yang mendasari pengguna menggunakan Tinder Hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengguna aplikasi Tinder untuk menggunakan aplikasi ini didasari atas meniru orang-orang dilingkungan sosialnya, mengisi kegiatannya diwaktu kosong dengan aplikasi Tinder, menunjukkan eksistensi didepan pengguna lain, keinginan untuk memepertahankan identitas dirinya, mencari perhatian lawan jenis untuk memperoleh suatu hubungan, mencari teman mengobrol untuk mereduksi tegangan.

Sumber: Olahan Peneliti, 2020

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu di atas, terdapat kesamaan dari tiga penelitian terdahulu yang relevan tersebut yaitu, dalam penelitian tersebut sama-sama menggunakan aplikasi kencan *online* Tinder, sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan fokus penelitian peneliti ialah :

1. Penelitian pertama bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengelolaan konflik serta pengurangan ketidakpastian yang dilakukan oleh individu saat memilih untuk berkenalan hingga memutuskan untuk berpacaran dengan pasangan ia temui di tinder itu sendiri.
2. Penelitian kedua bertujuan untuk mengetahui bagaimana konstruksi makna kencan di situs pencarian jodoh Tinder.
3. Penelitian ketiga bertujuan untuk mengetahui motif apa saja yang mendasari pengguna menggunakan aplikasi Tinder.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode ini lebih mementingkan penghayatan dan pengertian dalam menangkap gejala (fenomenologis). Metode ini melakukan pendekatan secara wajar, dengan menggunakan pengamatan yang bebas (tanpa pengaturan yang ketat). Selain itu juga lebih mendekati diri pada situasi dan kondisi yang ada pada sumber data, dengan berusaha menempatkan diri serta berpikir dari sudut pandang “orang dalam” Haryanto ( dalam Iskandar, 2015 : 3).

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi dari Alfred Schutz. Fenomenologi Alfred Schutz dijelaskan bahwa tindakan manusia dilatarbelakangi oleh dua hal. Pertama, *because motive* (motif sebab) yaitu yang melatarbelakangi manusia melakukan suatu tindakan. Kedua, *in order to motive* (motif tujuan) yaitu tujuan yang ingin dicapai manusia terkait dengan tindakan yang mereka kerjakan.

#### B. Subjek dan Objek Penelitian

##### 1. Subjek

Subjek penelitian adalah seseorang yang memberikan informasi tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Pengambilan informan yang penulis lakukan dalam

penulisan ini menggunakan informan yang penulis lakukan dalam penulisan ini menggunakan informan *purposive sampling*, maksudnya pengambilan subjek bukan berdasarkan strata *random* atau daerah tetapi berdasarkan atas adanya tujuan tertentu (Ari Kunto, 2000:127). Berdasarkan perihal diatas, kemudian subjek akan ditentukan secara *purposive* berdasarkan kesamaan-kesamaan dengan topik penelitian. Dalam hal ini, peneliti memberi batasan-batasan yaitu:

- a. Narasumber merupakan seorang mahasiswi dari Riau dan memiliki akun Tinder.
- b. Sudah menggunakan Tinder selama masa pandemi COVID-19
- c. Memiliki total *match* (jodoh) dengan jumlah 200+
- d. Memiliki *verified account*
- e. Pernah melakukan *swipe* ke kanan pada 29 Maret 2020

Pemilihan subjek penelitian diatas juga berdasarkan pertimbangan dari hasil observasi pra-penelitian, dimana peneliti telah melihat subjek dalam menggunakan aplikasi kencan *online* saat masa pandemi COVID-19 berlangsung. Oleh karena itu, peneliti akan mengambil 10 narasumber untuk menjawab permasalahan dari penelitian ini. Peneliti juga menambahkan 10 narasumber tambahan yang merupakan salah satu *match* dari informan utama, hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perbandingan antara informan utama dan informan tambahan.

## 2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sifat keadaan atau suatu benda, orang, atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penulis. Dalam hal ini peneliti menetapkan objek yang akan diteliti sesuai dengan permasalahan yang diangkat, yakni motif perempuan mulai menggunakan Tinder di masa pandemi COVID-19.

### **C. Lokasi dan Waktu Penelitian**

#### 1. Lokasi Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, maka penelitian ini akan dilaksanakan di Pekanbaru, Provinsi Riau.





#### **D. Sumber Data**

Menurut Bungin, (2005: 119) Data adalah bahan keterangan tentang suatu objek penelitian yang dipilih dilokasi penelitian. Sedangkan menurut Sukandar (2004: 44) sumber data adalah semua informasi baik yang merupakan benda nyata, peristiwa gejala baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Data menurut jenis dan sumbernya, data yang di kumpulkan dapat dibagi menjadi dua yaitu :

a. Data Primer ialah data yang dihimpun secara langsung dari sumbernya dan diolah sendiri oleh lembaga bersangkutan untuk dimanfaatkan (Bungin, 2015: 122). Dalam hal ini peneliti mendapatkan data dari informan dengan cara wawancara langsung dengan informan utama.

b. Data Sekunder, data penelitian di peroleh secara tidak langsung melalui perantara atau sumber kedua (Bungin, 2005: 122). Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data sekunder dengan cara observasi dan dokumentasi.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

##### **a. Wawancara**

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara menyajikan pertanyaan langsung oleh pewawancara kepada narasumber dan jawaban narasumber di catat dan di rekam. Dalam penelitian ini dilakukan wawancara terbuka, maka dari itu subjek atau yang narasumber

diwawancarai tahu bahwa mereka sedang diwawancarai dan mengetahui apa maksud dan tujuan wawancara tersebut (Meleong, 2005:11).

b. Observasi

Observasi adalah sebuah titik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun kelapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang dan waktu, pelaku, kegiatan, benda-benda, tujuan dan peristiwa.

Untuk mengumpulkan data, observasi juga digunakan sebagai metode utama, disamping wawancara tak berstruktur. Observasi ini dilakukan karena biasanya sebagai pertimbangan bahwa sering sekali apa yang dikatakan orang berbeda dengan apa yang sebenarnya orang tersebut lakukan.

Bentuk observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi (*Participant Observer*) maksudnya adalah mengumpulkan data melalui observasi terhadap objek pengamatan dengan langsung hidup bersama, merasakan serta berada dalam aktivitas kehidupan objek pengamatan.

c. Dokumentasi

Selain wawancara dan observasi peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi untuk memperkuat data-data yang telah ada dengan menggunakan foto, data pribadi, yang berhubungan dengan penelitian. Dokumentasi ialah rekaman peristiwa yang lebih dekat dengan percakapan, menyangkut persoalan pribadi, dan memerlukan interpretasi yang

berhubungan sangat dekat dengan konteks rekaman peristiwa tersebut (Bungin, 2017:142-143).

#### F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data atau kredibilitas data adalah suatu upaya untuk menaikkan drajat kebenaran data dengan memastikan data itu absah dan berkualitas. Ada berbagai teknik untuk melakukan pemeriksaan keabsahan data. Dalam penelitian ini, terdapat empat kriteria *trustworthiness*, yakni *credibility*, *dependibility*, *transferability*, dan *confirmability* (Denzin & Lincoln, 1994)

Untuk mendapat hasil yang relevan dengan tujuan penelitian, peneliti merapkan beberapa teknik pemeriksaan keabsahan data, yaitu:

1. Teknik Triangulasi antar sumber data yang berfungsi untuk menggali relevansi informasi tertentu dari berbagai narasumber melalui teknik pengumpulan data yang sesuai. Pada penelitian ini, triangulasi yang digunakan adalah membandingkan data yang diperoleh dari hasil observasi dengan hasil wawancara, dan membandingkan data dari semua informan.

2. Perpanjangan Pengamatan dapat meningkatkan kredibilitas/kepercayaan data. Perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, untuk melakukan pengamatan, wawancara kembali dengan sumber data yang ditemui maupun sumber data yang lebih baru. Perpanjangan pengamatan berarti hubungan antara peneliti dengan sumber akan semakin terjalin, semakin akrab, semakin terbuka, saling timbul

kepercayaan, sehingga informasi yang diperoleh semakin banyak dan lengkap

#### **G. Teknik Analisis Data**

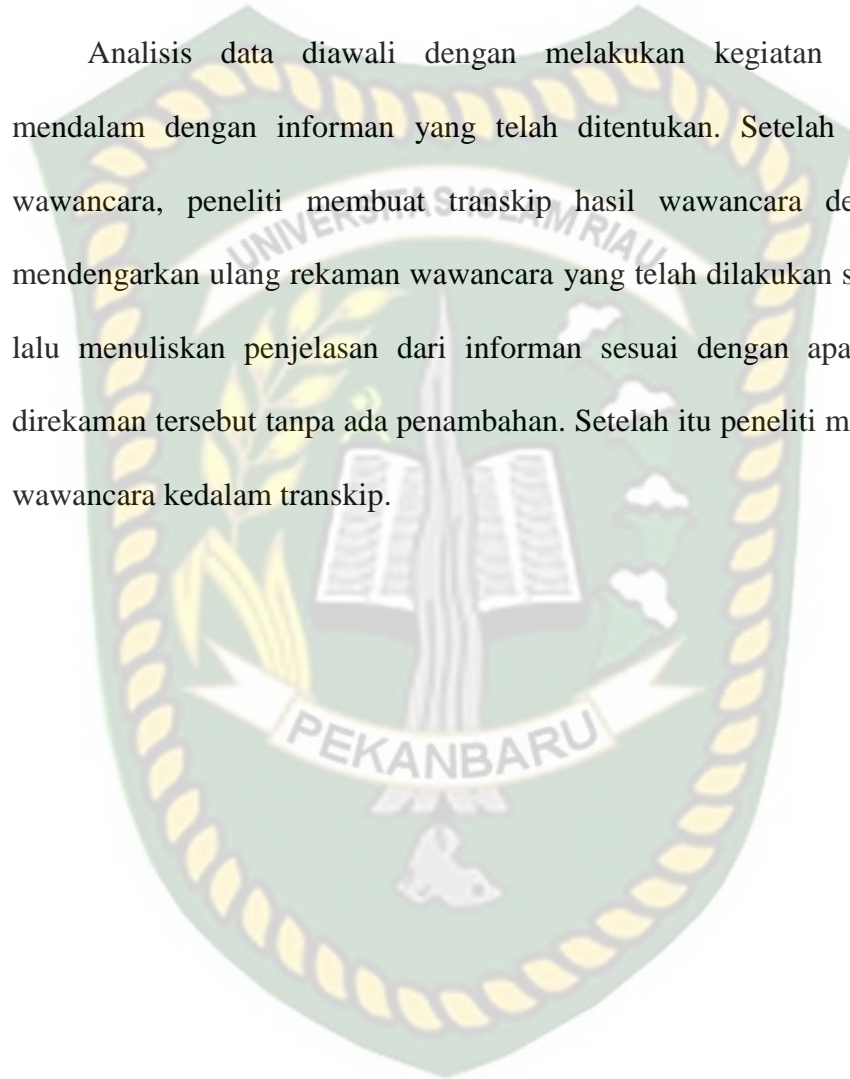
Teknik analisis data adalah suatu cara menganalisis data diperoleh dari peneliti untuk mengambil kesimpulan hasil peneliti. Proses peneliti data dengan menelaah seluruh data yang ada tersedia dari berbagai sumber yang telah diperoleh dari peneliti, yaitu wawancara, pengalaman yang sudah di tuliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto dan sebagainya (Moleong, 2005:103).

Menurut (Narbuko, 2018: 65) Analisis data ialah langkah yang sangat kritik dalam sebuah penelitian. Peneliti harus mamastikan teknik analisis mana yang akan dipilih. Menganalisis data pada umumnya sebagai berikut: semua jawaban yang sudah di terima lebih baik di cek kembali untuk memastikan sudah lengkap atau belum jawaban dari narasumber, setelah itu mentabulasikan hasil dari jawaban-jawaban ke dalam daftar tabulasi, mempertimbangkan jawaban yang simpang siur ataupun belum lengkap, bila data yang masuk sudah cukup komplet dan persiapan analisis telah cukup baik dan benar maka analisis segera dilakukan.

Adapun pada teknik analisis data, penulis akan menggunakan deskriptif kualitatif untuk menganalisis data yang diperoleh. Data yang didapatkan selama wawancara dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang mana dengan cara ini data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan informan dideskripsikan

secara keseluruhan. Data wawancara dalam penelitian adalah sumber data lewat informan utama dan informan tambahan yang menjadi bahan analisis data untuk menjawab masalah penelitian.

Analisis data diawali dengan melakukan kegiatan wawancara mendalam dengan informan yang telah ditentukan. Setelah melakukan wawancara, peneliti membuat transkrip hasil wawancara dengan cara mendengarkan ulang rekaman wawancara yang telah dilakukan sebelumnya lalu menuliskan penjelasan dari informan sesuai dengan apa yang ada direkaman tersebut tanpa ada penambahan. Setelah itu peneliti menulis hasil wawancara kedalam transkrip.



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Gambaran Kota Pekanbaru

Kota Pekanbaru adalah ibu kota dan kota terbesar di provinsi Riau, Indonesia. Pekanbaru disebut sebagai kota perdagangan dan jasa, dan sebagai kota dengan tingkat pertumbuhan, migrasi dan urbanisasi yang tinggi. Pekanbaru mempunyai satu bandar udara internasional yaitu Bandar Udara Sultan Syarif Kasim II dan terminal bus terminal antar kota dan antar provinsi Bandar Raya Payung Sekaki, serta dua pelabuhan di Sungai Siak, yaitu Pelita Pantai dan Sungai Duku. Dewasa ini Kota Pekanbaru sedang berkembang sangat cepat dengan menjadi kota dagang yang multi-etnik, keberagaman ini telah menjadi kepentingan bersama untuk dimanfaatkan bagi kesejahteraan masyarakatnya.

Dari letak geografisnya, berdasarkan Peraturan Pemerintah No.9 tahun 1987 tanggal 7 September 1987 Daerah Kota Pekanbaru diperluas dari lebih kurang 62,96 km<sup>2</sup> menjadi lebih kurang 446,50 Km<sup>2</sup>, terdiri dari 8 Kecamatan dan 45 Kelurahan/Desa. Dari hasil pengukuran/pematokan di lapangan oleh BPN Tk.I Riau maka ditetapkan luas wilayah Kota Pekanbaru adalah 532,26 1Darmawati. Determinasi Registrasi Penduduk di Kota Pekanbaru, (Teroka Riau, Vol.VIII, No. 2, 2008), h. 61-71. 16 Km<sup>2</sup> . Secara geografis kota Pekanbaru memiliki posisi strategis berada pada jalur Lintas

Timur Sumatera, terhubung dengan beberapa kota seperti Medan, Padang dan Jambi, dengan wilayah administratif, diapit oleh Kabupaten Siak pada bagian utara dan timur, sementara bagian barat dan selatan oleh Kabupaten Kampar. Kota ini dibelah Sungai Siak yang mengalir dari barat ke timur dan berada pada ketinggian berkisar 5-50 meter diatas permukaan laut.

Masalah penduduk di kota Pekanbaru sama halnya seperti daerah lainnya di Indonesia. Untuk mencapai manusia yang berkualitas dengan jumlah penduduk yang tidak terkendali akan sulit tercapai. Program kependudukan yang meliputi pengendalian kelahiran, menurunkan tingkat kematian bagi bayi dan anak, perpanjangan usia dan harapan hidup, penyebaran penduduk yang seimbang serta pengembangan potensi penduduk merupakan modal pembangunan yang harus ditingkatkan.

## 2. Profil Subjek Penelitian

Pada profil subjek penelitian, peneliti akan memaparkan profil dari 10 narasumber dan 10 narasumber tambahan sebelum membahas hasil lebih dalam lagi, berikut adalah identitas subjek penelitian, sebagai berikut:

### a. Informan Utama Penelitian

- 1) Nama lengkap : Ragil Melindah K  
*Username* Tinder : Megalodon  
 Usia : 20 Tahun  
 Asal : Pekanbaru  
 Universitas/Jurusan : UIN SUSKA RIAU/Pendidikan Bahasa Inggris
- 2) Nama lengkap : Anggi Yaini Siregar

*Username* Tinder : Windy  
Usia : 23 Tahun  
Asal : Pekanbaru  
Universitas/Jurusan : Universitas Muslim Nusantara/Ekonomi

3) Nama lengkap : Deva Hasnah Rabbani  
*Username* Tinder : Deva  
Usia : 19 Tahun  
Asal : Pekanbaru  
Universitas/Jurusan : Universitas Muhammadiyah Riau/Psikologi

4) Nama lengkap : Uwa Khasanah  
*Username* Tinder : Uwa  
Usia : 21 Tahun  
Asal : Pekanbaru  
Universitas/Jurusan : UIN SUSKA RIAU/Pendidikan Anak Usia Dini

5) Nama lengkap : Edri Fadilah  
*Username* Tinder : Dila  
Usia : 19 Tahun  
Asal : Pekanbaru  
Universitas/Jurusan : Universitas Islam Riau/Psikologi

6) Nama lengkap : Nora Sayandani  
*Username* Tinder : Ra  
Usia : 20 Tahun  
Asal : Pekanbaru  
Universitas/Jurusan : Universitas Islam Riau/Ilmu Pemerintahan

7) Nama lengkap : Hilda Widayati Aswin  
*Username* Tinder : Ukhti



Usia : 19 Tahun  
 Asal : Pekanbaru  
 Universitas/Jurusan : Universitas Muhammadiyah Riau/Manajemen

8) Nama lengkap : Elfiana Dwi Putri Fuadi  
 Username Tinder : Elfiana  
 Usia : 19 Tahun  
 Asal : Pekanbaru  
 Universitas/Jurusan : Universitas Riau/Pendidikan Bahasa Inggris

9) Nama lengkap : Anya Grande  
 Username Tinder : Anya Grande  
 Usia : 20 Tahun  
 Asal : Pekanbaru  
 Universitas/Jurusan : UIN SUSKA RIAU/Ilmu Komunikasi

10) Nama lengkap : Laras Mayang Gianry  
 Username Tinder : Laras Mayang  
 Usia : 20 Tahun  
 Asal : Pekanbaru  
 Universitas/Jurusan : Universitas Riau/Pendidikan Dokter

#### **b. Identitas Infroman Tambahan**

1) Akun Tinder: Dimas  
 Umur: 24  
 Asal: Jakarta

2) Akun Tinder: Faiz  
 Umur: 24  
 Asal: Pekanbaru

3) Akun Tinder : Anwar  
Umur : 20  
Asal : Pekanbaru

4) Akun Tinder : Khairil  
Umur : 22  
Asal : Perawang

5) Akun Tinder : Alif  
Umur : 23  
Asal : Pekanbaru

6) Akun Tinder : Kessar  
Umur : 21  
Asal : Pekanbaru

7) Akun Tinder : Alhafiz  
Umur : 22  
Asal : Pekanbaru

8) Akun Tinder : Bayu  
Umur : 19  
Asal : Pekanbaru

9) Akun Tinder : Syam  
Umur : 20  
Asal : Malaysia

10) Akun Tinder : Andika Pangeran  
Umur : 19



Asal : Pekanbaru

## B. Hasil Penelitian

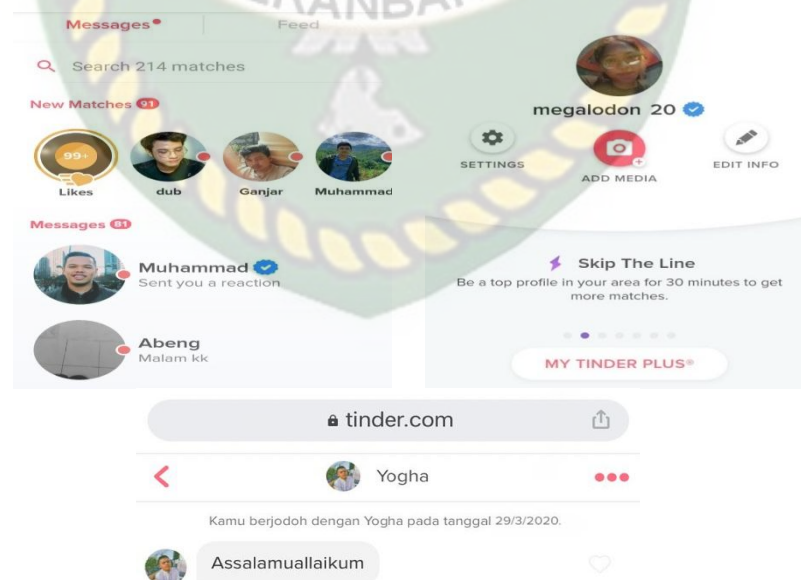
Pada hasil penelitian ini, peneliti akan memaparkan keseluruhan data yang telah didapatkan. Hasil ini didapat dari kegiatan, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah menjalani proses perpanjangan keikutsertaan dan triangulasi sumber, maka hasil dari penelitian dapat dipaparkan, sebagai berikut:

### a. Hasil Observasi

Hasil observasi merupakan data-data penelitian yang didapat dari kegiatan pengamatan terhadap subjek:

a. Ragil Melindah K (Megalodon)

**Gambar 4.1**  
**Akun Tinder megalodon**



Sumber: olahan pribadi, 2020

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, dapat diketahui bahwa akun Tinder dengan *username* Megalodon benar-benar pernah melakukan *swipe* di bulan Maret 2020 terbukti dari temuan yang peneliti dapat bahwa akun Tinder megalodon mendapatkan *match* pada tanggal 29/3/2020, dan juga ada hal yang menarik perhatian bagi peneliti yaitu *username* Tinder yang digunakan oleh subjek menggunakan nama samaran. Peneliti juga menemukan bahwa Megalodon memang memiliki jumlah *match* yang cukup banyak dengan jumlah total 214 *matches* dengan akun yang telah di verifikasi oleh tinder dengan sebuah foto di akun Tindernya dan juga sebagai *photo profile*.

b. Anggi Yaini Siregar (Windy)

**Gambar 4.2**  
**Akun Tinder Windy**



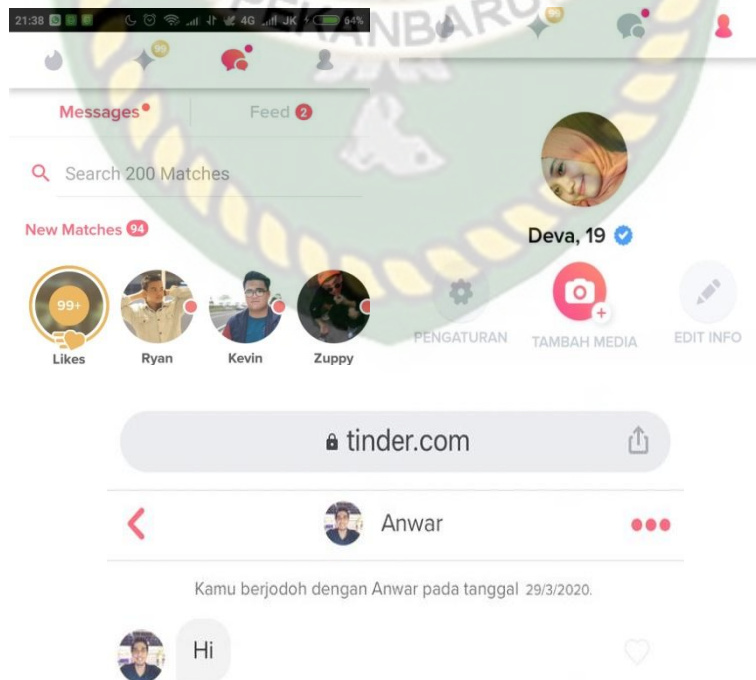
Sumber: olahan pribadi, 2020

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, dapat diketahui bahwa akun Tinder dengan *username* Windy benar-benar pernah melakukan *swipe* di bulan Maret 2020 terbukti dari temuan yang peneliti dapat bahwa akun Tinder Windy mendapatkan *match* pada tanggal 29/3/2020, dan juga ada hal yang menarik perhatian bagi peneliti yaitu *username* Tinder yang digunakan oleh subjek menggunakan nama samaran. Peneliti juga menemukannya bahwa Windy memang memiliki jumlah *match* yang cukup banyak dengan jumlah total 226 *matches* dengan akun yang telah di verifikasi oleh tinder dengan sebuah foto di akun Tindernya dan juga sebagai *photo profile*.

c. Deva Hasnah Rabbani (Deva)

**Gambar 4.3**

**Akun Tinder Deva**



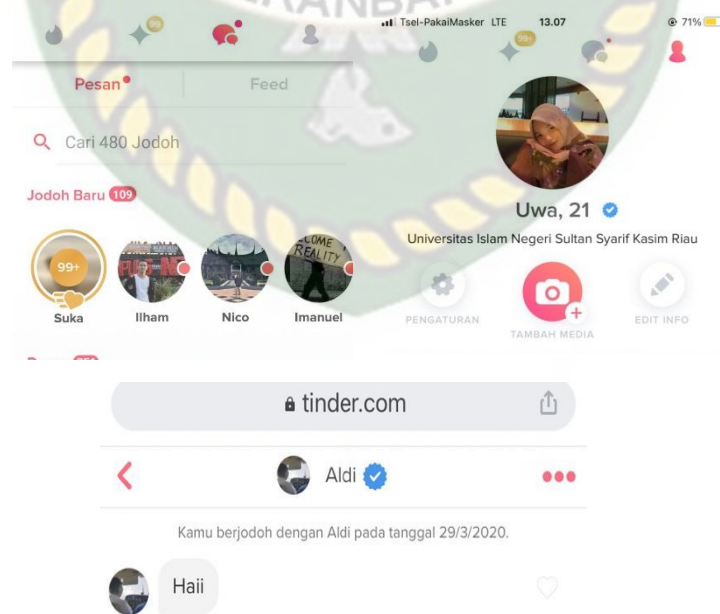
Sumber: olahan pribadi, 2020

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, dapat diketahui bahwa akun Tinder dengan *username* Deva benar-benar pernah melakukan *swipe* di bulan Maret 2020 terbukti dari temuan yang peneliti dapat bahwa akun Tinder Deva mendapatkan *match* pada tanggal 29/3/2020, dan juga ada hal yang menarik perhatian bagi peneliti yaitu *username* Tinder yang digunakan oleh subjek menggunakan nama samaran. Peneliti juga menumakan bahwa Deva memang memiliki jumlah *match* yang cukup banyak dengan jumlah total 200 *matches* dengan akun yang telah di verifikasi oleh tinder dengan sebuah foto di akun Tindernya dan juga sebagai *photo profile*.

d. Uwa Khasanah (Uwa)

**Gambar 4.4**

**Akun Tinder Uwa**



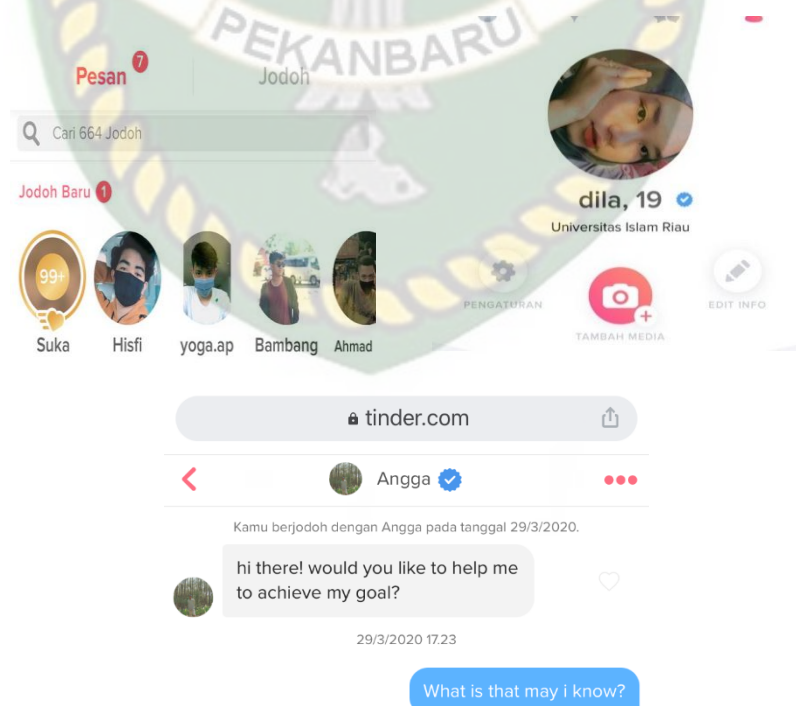
Sumber: olahan pribadi, 2020

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, dapat diketahui bahwa akun Tinder dengan *username* Uwa benar-benar pernah melakukan *swipe* di bulan Maret 2020 terbukti dari temuan yang peneliti dapat bahwa akun Tinder Uwa mendapatkan *match* pada tanggal 29/3/2020, dan juga ada hal yang menarik perhatian bagi peneliti yaitu *username* Tinder yang digunakan oleh subjek menggunakan nama samaran. Peneliti juga menumakan bahwa Uwa memang memiliki jumlah *match* yang cukup banyak dengan jumlah total 480 *matches* dengan akun yang telah di verifikasi oleh tinder dengan sebuah foto di akun Tindernya dan juga sebagai *photo profile*.

e. Edri Fadilah (Dila)

**Gambar 4.5**

**Akun Tinder Dila**



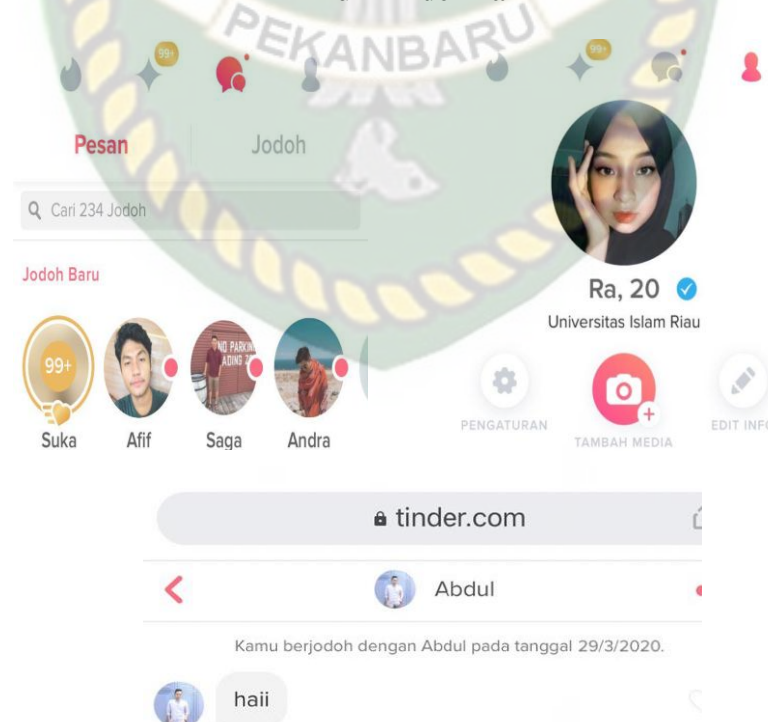
Sumber: olahan pribadi, 2020

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, dapat diketahui bahwa akun Tinder dengan *username* Dila benar-benar pernah melakukan *swipe* di bulan Maret 2020 terbukti dari temuan yang peneliti dapat bahwa akun Tinder Dila mendapatkan *match* pada tanggal 29/3/2020, dan juga ada hal yang menarik perhatian bagi peneliti yaitu *username* Tinder yang digunakan oleh subjek menggunakan nama samaran. Peneliti juga menumakan bahwa Dila memang memiliki jumlah *match* yang cukup banyak dengan jumlah total 664 *matches* dengan akun yang telah di verifikasi oleh tinder dengan sebuah foto di akun Tindernya dan juga sebagai *photo profile*.

f. Nora Syandani (Ra)

**Gambar 4.6**

**Akun Tinder Ra**

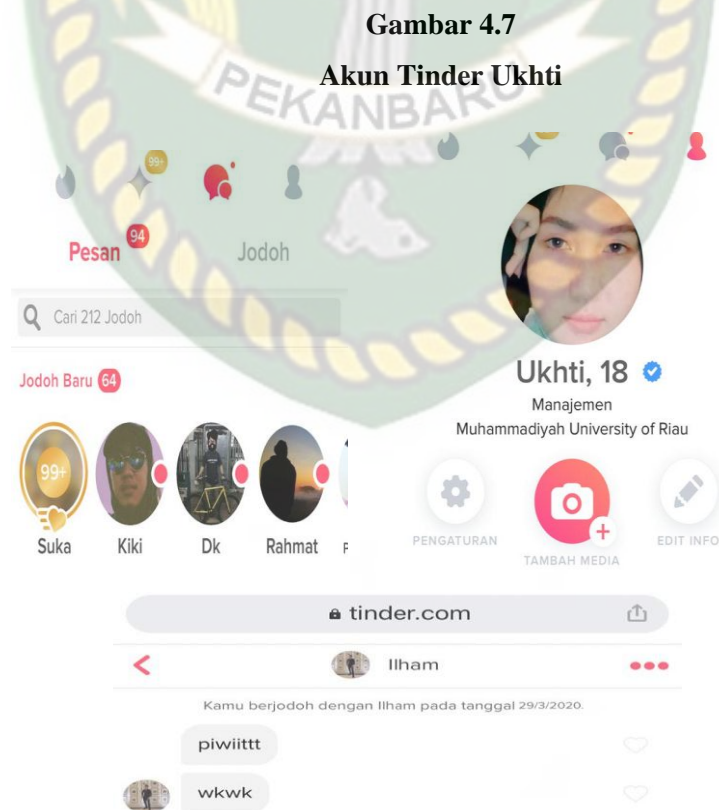


Sumber: olahan pribadi, 2020



Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, dapat diketahui bahwa akun Tinder dengan *username* Ra benar-benar pernah melakukan *swipe* di bulan Maret 2020 terbukti dari temuan yang peneliti dapat bahwa akun Tinder Ra mendapatkan *match* pada tanggal 29/3/2020, dan juga ada hal yang menarik perhatian bagi peneliti yaitu *username* Tinder yang digunakan oleh subjek menggunakan nama samaran. Peneliti juga menumakan bahwa Ra memang memiliki jumlah *match* yang cukup banyak dengan jumlah total 234 *matches* dengan akun yang telah di verifikasi oleh tinder dengan sebuah foto di akun Tindernya dan juga sebagai *photo profile*.

g. Hilda Widayati Aswin (Ukhti)



Sumber: olahan pribadi, 2020

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, dapat diketahui bahwa akun Tinder dengan *username* Ukhti benar-benar pernah melakukan *swipe* di bulan Maret 2020 terbukti dari temuan yang peneliti dapat bahwa akun Tinder Ukhti mendapatkan *match* pada tanggal 29/3/2020, dan juga ada hal yang menarik perhatian bagi peneliti yaitu *username* Tinder yang digunakan oleh subjek menggunakan nama samaran. Peneliti juga menemukannya bahwa Ukhti memang memiliki jumlah *match* yang cukup banyak dengan jumlah total 212 *matches* dengan akun yang telah di verifikasi oleh tinder dengan sebuah foto di akun Tindernya dan juga sebagai *photo profile*.

h. Elfiana Dwi Putri Fuadi (Elfiana)

**Gambar 4.8**

**Akun Tinder Elfiana**

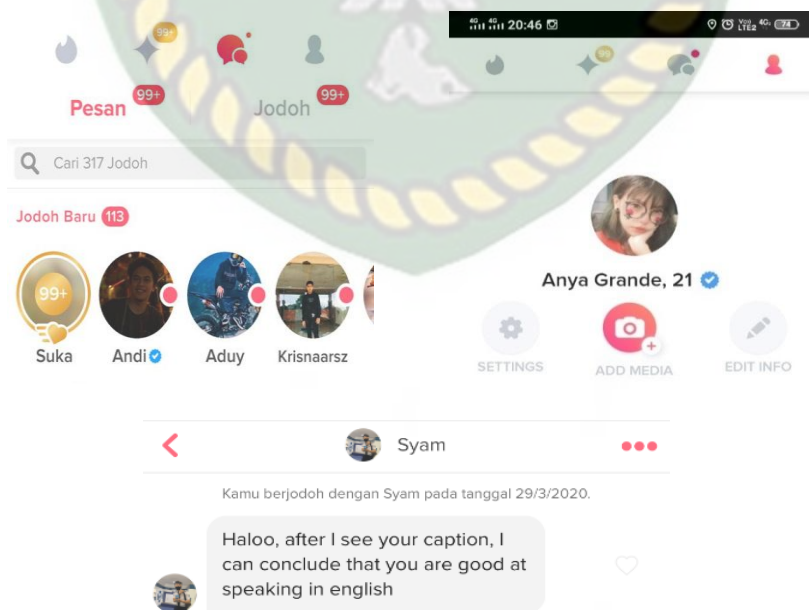


Sumber: olahan pribadi, 2020

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, dapat diketahui bahwa akun Tinder dengan *username* Elfiana benar-benar pernah melakukan *swipe* di bulan Maret 2020 terbukti dari temuan yang peneliti dapat bahwa akun Tinder Elfiana mendapatkan *match* pada tanggal 29/3/2020, dan juga ada hal yang menarik perhatian bagi peneliti yaitu *username* Tinder yang digunakan oleh subjek menggunakan nama samaran. Peneliti juga menumakan bahwa Elfiana memang memiliki jumlah *match* yang cukup banyak dengan jumlah total 260 *matches* dengan akun yang telah di verifikasi oleh tinder dengan sebuah foto di akun Tindernya dan juga sebagai *photo profile*.

i. Anya Grande (Anya Grande)

**Gambar 4.9**  
**Akun Tinder Anya Grande**



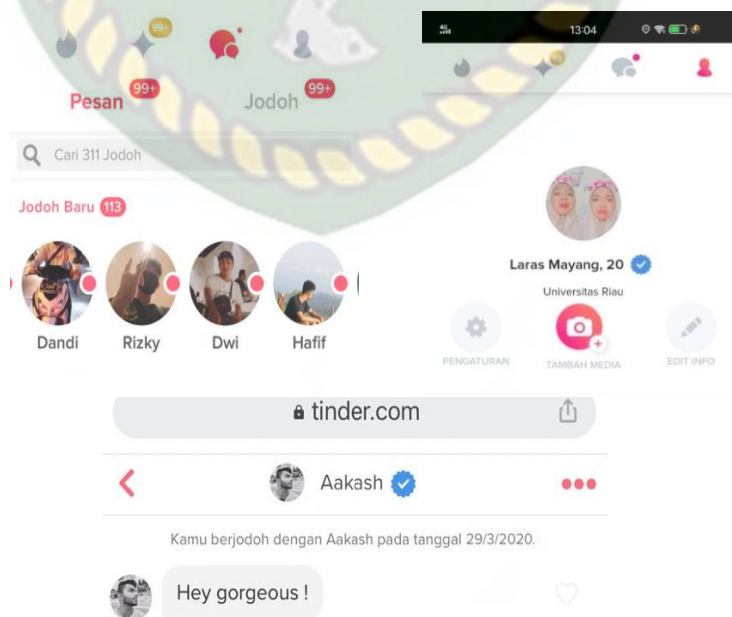
Sumber: olahan pribadi, 2020

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, dapat diketahui bahwa akun Tinder dengan *username* Anya Grande benar-benar pernah melakukan *swipe* di bulan Maret 2020 terbukti dari temuan yang peneliti dapat bahwa akun Tinder Anya Grande mendapatkan *match* pada tanggal 29/3/2020, dan juga ada hal yang menarik perhatian bagi peneliti yaitu *username* Tinder yang digunakan oleh subjek menggunakan nama samaran. Peneliti juga menumakan bahwa Anya Grande memang memiliki jumlah *match* yang cukup banyak dengan jumlah total 317 *matches* dengan akun yang telah di verifikasi oleh tinder dengan sebuah foto di akun Tindernya dan juga sebagai *photo profile*.

j. Laras Mayang Gianry (Laras Mayang)

**Gambar 4.10**

**Akun Tinder Laras Mayang**



Sumber: olahan pribadi, 2020

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, dapat diketahui bahwa akun Tinder dengan *username* Laras Mayang benar-benar pernah melakukan *swipe* di bulan Maret 2020 terbukti dari temuan yang peneliti dapat bahwa akun Tinder Laras Mayang mendapatkan *match* pada tanggal 29/3/2020, dan juga ada hal yang menarik perhatian bagi peneliti yaitu *username* Tinder yang digunakan oleh subjek menggunakan nama samaran. Peneliti juga menumakan bahwa Laras Mayang memang memiliki jumlah *match* yang cukup banyak dengan jumlah total 311 *matches* dengan akun yang telah di verifikasi oleh tinder dengan sebuah foto di akun Tindernya dan juga sebagai *photo profile*.

#### **b. Hasil Wawancara**

Hasil wawancara merupakan data-data penelitian yang didapatkan peneliti dengan kegiatan tanya jawab dengan subjek.

#### **Fenomenologi Makna Pengguna Aplikasi Kencan *Online* Tinder Bagi Perempuan Dimasa Pandemi COVID-19**

Hal ini dilakukan untuk mengetahui makna dari bermain aplikasi kencan *online* Tinder di kalangan perempuan selama pandemi COVID-19, peneliti disini menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz untuk mengetahui pengalaman masing-masing narasumber yang mendasari mereka mulai bermain Tinder selama masa pandemi COVID-19

Berikut adalah wawancara yang telah peneliti lakukan dengan kesepuluh informan mengenai makna diri bermain aplikasi kencan *online* Tinder, sebagai berikut:

#### 1. Ragil Melindah K (Megalodon)

Ragil Melindah K (Megalodon) menyatakan bahwa ia tidak melakukan *swipe* setiap hari, tapi ketika merasa bosan saja. Disini juga Ragil Melindah K (Megalodon) menyatakan bahwa semakin banyak ia mendapatkan match, maka ia semakin merasa kesepian. Ragil Melindah K (Megalodon) mendefinisikan kesepian dimana ketika ia dikelilingi oleh banyak orang, namun tidak ada yang bisa mengerti dengan dirinya. Karena, tujuan Ragil Melindah K (Megalodon) bermain Tinder adalah untuk mencari teman yang bisa mengerti dengan dirinya. Namun, ia tak menemukan hal tersebut.

“Tidak, aku tidak ngelakuin *swipe* tiap hari. Aku orangnya bosenan, hari ini main tinder besoknya bisa aku diemin sampai seminggu ga aku buka. Nanti kalau udh ga bosan lagi baru deh dimainin lagi. Semakin banyak aku dapat match ataupun banyak yang ngechat, semakin aku ngerasa kesepian. Aku mendefinisikan kesepian itu ketika aku dikelilingi banyak orang, banyak yang ngechat, banyak notif, tapi aku ngerasa ga ada stau orangpun yang bisa ngertiin aku. Dengan semakin banyak match, itu justru semakin memperjelas aku sedang kesepian dan butuh seseorang yang bisa ngertiin aku. Rasanya sedih. Kayak ya sedih aja, seakan-akan kebahagiaan ku bergantung dengan orang lain. Diantara semua match ya. Aku bukan tipikal orang yang suka maksa bikin kesan yang baik sama orang. Apalagi di sosial media, kayak hey? ga semua orang di sosial media itu baik, kan? Aku sebisa mungkin menutup identitasku. Ketika berbicara dengan orang baru di tinder, ya aku akan memberi kesan dari bagaimana aku membalas

chat, gaya chat aku, bukan dari siapa aku, kuliah di mana, anak siapa, harta berapa, cantik apa engga. Karna itu sedikit banyaknya orang akan membentuk asumsi sendiri tentang diriku.”

Diketahui motif Ragil Melindah K (Megalodon) bermain Tinder karena penasaran dan ingin mengisi waktu kosong di saat Pandemi seperti sekarang ini. Saat berinteraksi dengan *match* Ragil Melindah K (Megalodon) menjadi dirinya sendiri. Dalam bermain Tinder Ragil Melindah K (Megalodon) tetap menjaga *privacy* dirinya. Ragil Melindah K (Megalodon) justru berbeda dengan kebanyakan orang saat bermain Tinder. Ia memasang foto profil akun Tinder miliknya dengan foto yang tampil apa adanya. Karena ia tidak ingin membuat ekpektasi orang berlebih terhadap dirinya. Diketahui juga, Ragil Melindah K (Megalodon) tidak melakukan effort dalam mendapatkan match yang banyak.

“Untuk mengisi kekosongan, apalagi dalam keadaan pandemi seperti sekarang. Tentunya merasa jenuh, ingin mencoba sesuatu yang baru dan penasaran Tinder tuh gimana sih sebenarnya. Aku suka pasang profile dan bio absurd ahahaha. Lagi, aku ga mau terlalu membuat kesan atau bahkan citra baik sama orang, apalagi di dunia maya, ntar kalo ketemu dan ternyata mereka udah pasang ekspetasi tinggi ujung2nya paling dighosting wkwkwkwk. Kalau hal yang ditutupi sih yang pasti identitas. Aku ga mau pasang nama asli, nyebut kuliah di mana atau jurusan apa, kasih tau alamat kos secara spesifik, dan hal privacy lainnya. Effort aku untuk mendapatkan match yang banyak apa ga ada wkwkwk. Dapat match dikit yaudah, banyak yaudah. Ga peduli akutuuuu wkwkwkkw dan juga selama ini profile apapun yang aku pakai, bio yang aku tulis, atau nama yang aku pakai ga pernah bener wkwkkw ga kek orang2 dari liat profile, bio, dan namanya aja terlihat menarik.”

Ragil Melindah K (Megalodon) lebih memilih menggunakan bermain Tinder untuk berkenalan dengan orang baru, karena ia merasa kurang nyaman ketika bertemu secara langsung, dimana orang langsung memandangnya dari fisik saja. Dan tidak ada respon spesifik yang diberikan orang sekitar Ragil Melindah K (Megalodon) ketika tau ia bermain Tinder.

“Temanku responnya biasa aja sih, karena mereka juga tau dulu sebelum aku main Tinder pun kalau kenalan terus ketemu cowok tuh, mereka langsung nilai fisik gitu, dan aku kurang suka. Jadi, aku lebih memilih main Tinder terus pakai identitas palsu terus profil yang aku tampilkan juga apa adanya, biar orang bisa lihat aku dari sifat dulu. (Wawancara pada tanggal 2 Desember 2020)

## 2. Anggi Yaini Siregar (Windy)

Anggi Yaini Siregar (Windy) menyatakan bahwa ia tidak melakukan *swipe* setiap hari, tapi hanya pada saat tertentu saja seperti ketika merasa bosan dan sedang tidak melakukan kegiatan apapun. Ia juga merasa senang ketika mendapatkan banyak *match*, karena mendapatkan teman baru.

“Tidak sering, ngga ngerasain apa-apa, mungkin beberapa waktu sering *swipe* di karenakan bosan atau sedang tidak ada kegiatan lainnya, pandemi bring me here haha. Senang mungkin ya. Apalagi misalnya ada satu orang yang kita suka dan akhirnya *match*. Itu senang sih. Tapi enggak senangnya kalau cuma sekedar *match* tapi enggak ada obrolan sama sekali.”



Diketahui motif Anggi Yaini Siregar (Windy) bermain Tinder hanya untuk bersenang-senang dan ingin mendapatkan teman baru. Anggi Yaini Siregar (Windy) menunjukkan pribadi terbaiknya agar terlihat menarik, sehingga mendapatkan *match*. Ia juga menyatakan bahwa ketika berinteraksi dengan *match* ia tetap menjaga kepribadiannya. Adapun *effort* yang dilakukan Anggi Yaini Siregar (Windy) untuk mendapatkan *match* yang banyak adalah dengan menonjolkan kelebihan dirinya.

“Aku pribadi main tinder hanya untuk bersenang –senang. Seperti mencari teman. Mengenai mencari pasangan aku juga sudah menemukannya sih. Aku lebih memunculkan foto terbaik seperti foto selfie mungkin dan mungkin dalam pikiran orang aku ini kelihatan menarik dikarenakan foto tersebut. Dan untuk bio sendiri aku hanya menjelaskan mengenai hobiku saja sih. Aku sendiri menutupi keburukanku yang enggak harus diketahui orang. Dan yang aku tonjolan itu apa yang terlihat baik yang ada di diri aku sendiri. Begitu saja sih. Untuk effort aku sendiri. Aku cukup menonjolkan kelebihan aku sendiri.”

Orang sekitar Anggi Yaini Siregar (Windy) ketika mengetahui ia bermain *dating app* memberikan respon yang cukup baik, yaitu dengan memperingati Anggi Yaini Siregar (Windy) agar berhati-hati, karena tidak sedikit juga kasus kejahatan yang terjadi dalam bermain *dating app* seperti itu.

“Perlu diketahui juga bahwa saya orangnya tertutup, jadi hanya beberapa saja yang tahu. Teman-teman saya yang tau, baik laki-laki maupun perempuan, tidak memperlmasalahkan. Malahan mereka mengingatkan untuk berhati-hati, karena di Tinder kerap kali ada PK (Penjahat Kelamin), penipu, dan diberi tahu untuk tidak cepat menyebarkan informasi pribadi (No. HP, alamat, dll).” ( Wawancara pada tanggal 1 Desember 2020)

### 3. Deva Hasnah Rabbani (Deva)

Deva Hasnah Rabbani (Deva) menyatakan bahwa ia tidak melakukan *swipe* setiap hari. Karena, Deva Hasnah Rabbani (Deva) juga merasa senang ketika mendapatkan *match*, karena mendapat teman baru dan untuk menambah relasi.

“Aku lakuin *swipe* kalau lagi ga ada kerjaan aja. Tapi, sekali *swipe* langsung banyak sampai jenuh hehe. Senang aja, dapat teman baru, jadi bisa nambah relasi juga. Tapi kadang biasa aja, karena, kadang juga tidak sengaja ke *swipe*, terus kadang juga ngerasa lucu kalau ketemu dengan orang yang dikenal juga main Tinder.”

Berhubungan dengan hal diatas, Deva Hasnah Rabbani (Deva) mengungkapkan bahwa motif ia bermain Tinder hanya iseng. Dapat dilihat bahwa Deva Hasnah Rabbani memang senang ketika berkenalan dengan orang baru. Dan juga diketahui Deva Hasnah Rabbani (Deva) dalam bermain Tinder, menunjukkan versi terbaik dirinya untuk terlihat menarik. Dengan memasang profil terbaik dirinya, ia berharap mendapatkan antusias dari para pengguna Tinder lainnya.

“Iseng, secara ga langsung jadi ada teman sharing, teman baru juga, jadi enak kalo banyak teman. Tiap orang pasti ingin memperlihatkan versi terbaik dari dirinya kepada orang lain, apalagi orang yang baru dikenal secara online atau dalam dunia maya. Pengen ngerasain yang kalo kata orang “kalo kita cantik dunia seakan ditangan kita” bagiku disinilah tempatnya dimana kita bakal ketemu sama orang yang kita gakenal sama sekali. Pasang foto terbaik ajasih, Karena itu yang terpenting soalnya kalo buat bio menarikpun menurutku sih gabakal ngaruh juga toh emang jaman sekarang fisik segalanya kan. Pake foto unik atau cantik, biar lebih menarik aja. Atau ditambahin akun instagram sama hobby kita.”

Deva Hasnah Rabbani (Deva) mendapat berbagai respon dari orang sekitarnya ketika mengetahui ia bermain Tinder. Ada yang mendukung dan tak sedikit juga yang menasehatinya untuk tidak bermain *dating app* seperti Tinder, karena dianggap kurang baik.

“Pandangan temen ke saya itu ya macam-macam, kalo yang bobrok malah ngedukung buat nyari banyak cewek di tinder. Ada juga yang nasehatin, gabaik main ginian. Macem-macem lah, tiap orang unik haha.” ( Wawancara pada tanggal 3 Desember 2020).

#### 4. Uwa Khasanah (Uwa)

Uwa Khasanah (Uwa) merasa senang dan ketika mendapatkan *match*, senang karena mendapat teman baru sekaligus menjadi hiburan disaat merasa bosan. Namun, ia tidak memberi patokan jika harus mendapatkan *match* yang banyak. Karena, Uwa Khasanah (Uwa) juga diketahui tidak melakukan *swipe* setiap hari, tapi hanya pada waktu-waktu tertentu saja.

“Aku tidak melakukan *swipe* setiap hari. Karena akupun kalau buka app nya juga ga setiap hari, saat ngerasa bosan aja atau lagi kulon terus dosennya bosenin ya aku baru main, coba aja kuliah offline gabakal deh main ini haha, pandemi pergi lah kau ahha. Ga terlalu mau matokin juga harus banyak yang *match* sih, buka tinder juga ga setiap hari, sekali *swipe* juga beberapa aja ga sampai puluhan. Senang dan ngerasa bingung juga, mau balas yang mana dulu hahaha. Seru aja.. bisa ngilangin bosen, terus nambah teman juga.”

Diketahui motif Uwa Khasanah (Uwa) bermain Tinder adalah sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa bosan. Uwa Khasanah (Uwa)

juga masih menganggap bahwa zaman sekarang ini, orang-orang hanya ingin tertarik pada kita dalam hal fisik saja. Sehingga Uwa Khasanah (Uwa) tetap menampilkan profil terbaik dalam akun Tindernya. Namun, masih dalam batas wajar dengan tidak ingin terlalu menonjolkan tentang dirinya. Ia masih tetap menjaga *privacy* tentang hal pribadi. Dalam berinteraksi dengan match, Uwa Khasanah (Uwa) juga menjadi pribadi terbaiknya, terkesan apa adanya dan tidak melebih-lebihkan.

“Ngilangin bosen apalagi pas pandemi gatau lagi mau apa yaudadeh main Tinder aja, terus kata temen bisa dapat pacar ya gaskeun dong. Sejauh ini, ya aku seperti perempuan pada umumnya kalo di sosmed ya nampilin yang terbaik, tapi tetap apa adanya tidak ada yang dilebih-lebihkan, karena gaada guna juga mau sok-sok an jadi orang lain, pengen sebenarnya tapi terbentur kadang sama omongan orang “cantik difoto” tapi sekarang udah bodo amat sih. Kalo dalam berkenalan di sosial media tentu nya yang diperhatikan org yaitu wajahnya karena kan gabisa jumpa secara langsung dengan,orang-orang di tinder pasti mau ngechat cewek yang mereka rasa ini goodlooking. Haha makanya saya pasang aja foto yang menurut saya bagus diliat. Sejauh ini masih dalam batas wajar aja sih gaada yang di tonjolkan tapi kalo di sembunyikan pasti ada misalnya masalah yang berhubungan sama hal pribadi pasti ditutupin dari orang-orang yang sama sekali ga di kenal.”

Dengan penampilan Uwa Khasanah (Uwa) yang terbilang cukup syar’i, ia mendapat respon yang kurang baik dari orang sekitarnya. Karena menganggap wanita yang berpakaian syar’i seharusnya tidak bertemu dengan lawan jenis. Sehingga Uwa Khasanah (Uwa) lebi memilih untuk bermain Tinder, untuk menghindari pandangan buruk orang tentang dirinya.

”Dulu tuh aku pernah pacaran dan sering main kerumah, jadi saja, karena aku kan pakai hijab syar’i. Jadi kepikiran, apa salahnya sih pacaran dengan penampilanku yang syar’i. Terus iseng download Tinder, ya beneran cari temen karena waktu pandemi gini bosan banget, dan aku juga gasuka main game. Biar pandangan orang disekitar juga ga seperti dulu lagi. Jujur sebenarnya aku aja download app ini butuh mental yang besar sampe akhirnya berani.” (Wawancara pada tanggal 5 Desember 2020)

5. Edri Fadilah (Dila)

Edri Fadilah (Dila) mengaku merasa senang ketika mendapatkan *match*, karena mendapatkan teman baru yang bisa diajak saling bertukar pikiran. Edri Fadilah (Dila) juga diketahui tidak melakukan *swipe* setiap hari, tapi hanya pada waktu-waktu tertentu saja.

“Senang, punya teman baru dan bisa saling tukar pikiran juga sama orang baru. Aku juga ngelakuin *swipe* saat ngerasa bosan aja, paling biasanya balas-balas chat aja, soalnya pas pandemi juga gabole sering keluar.”

Edri Fadilah (Dila) mengakui bahwa motifnya bermain Tinder hanya untuk menghilangkan rasa gabut. Dalam berinteraksi dengan *match* Edri Fadilah (Dila) menunjukkan pribadi terbaiknya. Begitu juga dengan profil yang ia tampilkan pada akun Tindernya, ia menampilkan foto terbaiknya. Sehingga orang-orang bisa mempertimbangkan dan melihatnya secara fisik. Dengan memasang profil terbaik juga berdampak terhadap jumlah *match* yang didapatkan.

“Motif aku karena gabut sii trus gatau juga mau ngapain, seru aja balas chat gitu, jadi tau sifat orang banyak, jadi tau kepribadian orng banyak juga. Aku jujur sii tentang pribadi aku, apapun itu dari sesuatu yang aku suka dan yang ngga aku suka biasanya aku bilang kalo ada yang

nanya. Yang mau aku tanemin ya biar diliat orang aku ini bisa dipertimbangkan, terus agak lumayan gitu dari fisiknya. Kalo misalnya ngerasa fotonya udah lama atau ada yang lebih bagus gitu, aku ganti biasanya, kalo yang ditutupi ngga ada, yang ditonjolkan kan cuma modal foto doang si.”

Edri Fadilah (Dila) mendapatkan respon yang cukup positif dari orang sekitarnya, ketika mengetahui ia bermain Tinder. Orang sekitarnya justru penasaran dengan sistem yang terdapat dalam *dating app* tersebut.

“Ya ada sih temen aku yang tau kalo aku main ini sih karena emang akunya sendiri yang cerita ke mereka hahaha. Tanggapan mereka ya cuman sebatas nanya, “lah main? Dapat jodoh ga lu?” dan mereka responnya juga ga negative malah ke penasaran sistem kerja aplikasi dating itu gimana sih.” (Wawancara pada tanggal 1 Desember 2020)

#### 6. Nora Sayandani (Ra)

Nora Sayandani (Ra) menyatakan bahwa ia tidak melakukan *swipe* setiap hari, tapi hanya pada waktu-waktu tertentu saja. Diketahui juga motif awal Nora Sayandani (Ra) bermain *dating app* Tinder adalah karena rasa penasaran. Dan merasa senang ketika mendapatkan *match*, dimana ia mendapat teman baru dan menganggap bahwa orang-orang tertarik dengan profil yang ia tampilkan.

“Kalo *swipe* engga tiap hari kalo pas lagi gabut aja karena pandemi gini jadi ya gitu deh gabut menghampiri. Awalnya penasaran yah main tinder itu gimana sih apalagi banyak dengar dari orang katanya seru nambah banyak kawan terus ditambah lagi gabut gaada kegiatan. Senang yah soalnya berarti banyak yang suka balik ke nora, soalnya dari tinder kenal orang baru terus jadi nambah temen baru.”

Sejalan dengan penjelasan di atas, diketahui Nora Sayandani (Ra) menampilkan profil terbaiknya agar terlihat menarik. Karena, menurut Nora Sayandani (Ra) hal pertama yang membuat orang-orang tertarik dengan kita yaitu penilaian secara fisik. Kemudian, dalam berinteraksi dengan *match*, Nora Sayandani (Ra) memberikan kesan pribadi terbaiknya. Ia ingin merasakan *beauty privillage* dan orang-orang memandangnya secara positif dalam segala aspek.

“Memakai foto foto terbaik untuk foto profile karna foto profile itu daya tarik utama orang-orang untuk suka ke kita. Mau keliatan perfect terutama foto profil nya harus foto terbaik menurut kita karna kan foto profil itu daya tarik utama. Pastinya yaa soalnya untuk kesan pertama pastinya gamau keliatan buruk dan ga menarik. Aku sebenarnya juga pengen ngerasain apasih rasanya jadi cewe yang disukai banyak cowo, kan goodlooking adalah segalanya. Yang pasti mau orang orang itu punya nilai positif ke nora dari aspek apapun.”

Nora Sayandani (Ra) mendapat respon yang cukup positif dari orang sekitarnya. Bermain *dating app* merupakan hal yang wajar. Namun, orang sekitarnya juga tetap memberikan perhatian kepada Nora Sayandani (Ra) agar lebih berhati-hati.

“Mereka respon nya ya biasa aja sewajarnya. Mereka ngecep itu udah wajar lah kayak sosmed lain, ada juga sih yang ngingetin agar aku lebih hati2 aja kenal orang lewat sosmed (tapi ini emang selalu sih gak di tinder aja).”  
(Wawancara pada tanggal 7 Desember 2020)

#### 7. Hilda Widayati Aswin (Ukhti)

Hilda Widayati Aswin (Ukhti) merasa senang ketika mendapatkan *match*, dimana ia bisa bertemu dengan orang baru dan mengenal berbagai

pribadi unik. Dan diketahui juga motif Hilda Widayati Aswin (Ukhti) bermain Tinder, karena adanya rasa penasaran dan ingin mempelajari karakter dan kepribadian orang-orang saat masa pandemi seperti sekarang ini, lewat *dating app* Tinder. Hilda Widayati Aswin (Ukhti) juga tidak melakukan *swipe* setiap hari, tapi hanya pada waktu-waktu tertentu saja.

“Motif saya bermain dating app ini adalah untuk belajar dan memperhatikan kepribadian/karakter orang” bagaimana mereka berperilaku dalam dunia maya. Apalagi pada masa pandemi seperti ini. Dan ada rasa penasaran. Merasa senang ketika mendapat match dan bisa berkenalan dengan orang baru + bisa kenal dengan berbagai macam pribadi/karakter unik dari orang-orang tersebut wkwk. Saya juga melakukan *swipe* saat ada waktu saja. Karena, saya pun buka tinder pas lagi bosan dan gaada kerjaan aja ya kembali lagi ke pandemi sih dari yang biasanya sibuk dikampus sampe gabut kayak gini.”

Hilda Widayati Aswin (Ukhti) dalam berinteraksi dengan *match* menunjukkan pribadi terbaiknya, tanpa menghilangkan sifat aslinya. Ia juga menampilkan profil terbaiknya agar orang-orang tertarik. Namun, tanpa memberikan kesan yang berlebihan. Karena, ia tidak ingin orang-orang menaruh ekspektasi yang tinggi terhadap dirinya. Hilda Widayati Aswin (Ukhti) membuat batasan diri dalam bermain *dating app*, dengan tidak terlalu terbuka kepada orang baru mengenai identitas asli dirinya.

“Ingin sih tapi ga sepenuhnya, karena saya tidak ingin menaruh ekspektasi yang tinggi pada orang karena takut aja misalnya jumpa tapi ga sesuai gambaran dia. Saya menjadi diri sendiri apa adanya. Tapi di sisi lain juga saya ingin men-treat orang dengan baik tanpa menghilangkan pribadi asli. Agar orang-orang tertarik dengan profil yang saya tampilkan. Tentang informasi pribadi, yang tak selayaknya diketahui oleh banyak orang. Dalam menggunakan sosial media juga kita harus tau batasan diri. Tidak semua harus di



share ke publik. Dan yang saya tonjolan terutama adalah attitude, bagaimana kita memberikan kesan pertama pada orang yang baru dikenal, namun tetap menjadi diri sendiri dengan apa adanya. Karena, saya juga tidak ingin menaruh atau memberi ekspektasi yang besar terhadap orang tersebut.”

Hilda Widayati Aswin (Ukhti) mengaku bahwa orang disekitarnya tidak ada yang mengetahui bahwa ia bermain dating app Tinder. Karena, merasa malu dan takut akan mendapat respon yang kurang baik.

“Temen aku ga ada yang tau aku main ini, tapi kemungkinan besar kalo mereka tau aku bakal di ceng”in sih hahaha.” (Wawancara pada tanggal 5 Desember 2020)

8. Elfiana Dwi Putri Fuadi (Elfiana)

Elfiana Dwi Putri Fuadi (Elfiana) menyatakan bahwa ia tidak melakukan *swipe* setiap hari. Elfiana Dwi Putri Fuadi (Elfiana) merasa gugup dan *insecure* ketika mendapatkan *match*, karena takut ketika ada ajakan untuk bertemu dengan *match* yang ia dapatkan tidak sesuai dengan ekspektasi.

“Kalau senggang aja sih, dan kalau misalnya ngerasa "ni orang keknya asik ni" baru swipe, jadi pada saat swipe pilih-pilih juga. Agak takut sih, langsung insecure. Takut aja orang berekspektasi tinggi sama aku. Takutnya temen yg nge match ngajak ketemu, dan realitanya ga sesuai yg di tinder, lebih ke minder.”

Diketahui motif Elfiana Dwi Putri Fuadi (Elfiana) bermain Tinder adalah untuk mengisi kekosongan. Elfiana Dwi Putri Fuadi (Elfiana) berusaha menunjukkan pribadi terbaiknya dan menjadi diri sendiri saat

berinteraksi dengan *match*. Dalam usahanya mendapatkan *match* ia juga memasang profil yang menarik.

“Gabut, ga punya kegiatan lain selain nugas, jadi nyari kegiatan di tinder. Kayak seru juga kenalan sama banyak orang dan balesin chattingan, apalagi kalo nyambung pembicaraannya. Aku juga tetap berusaha menjadi diri sendiri walaupun sebenarnya agak sulit. Ingin terlihat menarik aja sih, dengan menampilkan profil yang baik di akun Tinder aku. Memakai beberapa filter yang bikin foto keliatan bagus terus post foto yang lagi liburan gitu biar calon match tau kalo aku emang suka aja liburan.”

Dan diketahui juga orang-orang yang berada disekitar Elfiana Dwi Putri Fuadi (Elfiana) juga bermain *dating app* Tinder. Sehingga respon yang mereka berikan cukup baik.

“Temen temen tau kok aku main tinder, dan respon mereka ya biasa aja. karena sebagian besar teman teman aku main tinder juga kare gabut.” (Wawancara pada tanggal 5 Desember 2020)

#### 9. Anya Granda (Anya Grande)

Anya Grande (Anya Grande) menyatakan bahwa ia melakukan *swipe* hampir setiap hari. Anya Grande (Anya Grande) juga tidak merasakan sesuatu yang khusus atau spesifik saat bermain tinder dan ketika mendapatkan *match*. Anya Grande (Aya Grande) berpendapat bahwa *match* yang banyak tidak menentukan dan menjanjikan apapun.

“Saya *swipe* hampir setiap hari, tergantung jika ada yang chat atau tidak. Saya merasa biasa saja, tidak ada perasaan yang spesifik/khusus. Karena *match* yang banyak tidak menentukan apapun, dan tidak menjanjikan apapun.”

Diketahui motif Anya Grande (Anya Grande) bermain Tinder adalah karena merasa kurang berinteraksi, karena selama masa pandemi kita dihimbau untuk tetap berada di dalam rumah. Motif lainnya adalah, karena ingin mengisi waktu kosong, ingin mencari teman dan pasangan. Ia ingin orang mengetahui dirinya bahwa ia seorang yang asik dan memiliki banyak hobi. Ia tetap ingin terlihat menarik, namun tidak berusaha menonjolkan diri. Anya Grande (Anya Grande) mengungkapkan bahwa ia justru tidak memperdulikan komentar atau respon orang terhadap dirinya sebagai pengguna *dating app* Tinder.

“Gabut, cari temen, cari pasangan (pas jomblo ya). dan juga pandemi mengharuskan kita berada di rumah selama psbb dan lockdown. Selama itu saya merasa kurangnya interaksi sosial. Maka tinder merupakan aplikasi yang tepat sebagai sarana interaksi. Setiap orang tentunya ingin menampilkan dan menjadi pribadi terbaik versi dirinya. Jadi tentu saya iya, tapi dengan tetap menjadi diri sendiri dan tidak menutupi atau berbohong tentang diri sendiri. Yang saya ingin tanamkan dalam pikiran orang lain yaitu bahwa, saya adalah orang yang fun, dan berwarna. Berwarna maksud saya ialah, menyukai banyak hal seperti musik, menyanyi, segala bentuk seni, sport dan hewan khususnya kucing. Sama sekali tidak ada usaha untuk menonjolkan diri better be yourself meskipun itu di sosmed. Kalo soal mereka tau apa nggak ya bodo amat kalo aku mah, hp aku kuota-kuota aku gak ngurusin bacot orang lain.” (Wawancara pada tanggal 8 Desember 2020)

#### 10. Laras Mayang Gianry (Laras Mayang)

Laras Mayang Gianry (Laras Mayang) menyatakan bahwa ia tidak melakukan *swipe* setiap hari, tapi hanya pada waktu tertentu saja. Diketahui motif Laras Mayang Gianry (Laras Mayang) bermain Tinder

adalah untuk memperbanyak teman. Dan justru ia merasa bingung saat bermain tinder dan ketika mendapatkan *match* yang banyak. Dengan alasan merasa terganggu dengan notifikasi yang masuk.

“Aku jarang swipe, tp kalo lagi bosan baru sih aku swipe bahkan kalo dah swipe tu gaingat waktu haha. Memperbanyak teman dipekanbaru haha, bair banyak teman nongki juga kan seru keknya tuh. Awalnya bingung, tapi seru sih setelah beberapa hari, kemudian balik lagi ke bingung soalnya topik udah abis. Bingung banget dapat match yang banyak. Notif tindernya dering terus.”

Laras Mayang Gianry (Laras Mayang) juga mengaku bahwa ia menjadi diri sendiri dan tidak terlalu menunjukkan pribadi terbaiknya dalam berinteraksi dengan *match*. Ia ingin orang bisa menilai apa adanya dan tida terlalu berekspektasi tinggi. Namun, ia cukup tertutup soal pendidikan yang sedang ia tempuh.

“Engga, karena biar jodoh aku ni yang mencari tau pribadi aku seperti apa, menjadi pribadi terbaik menurut kita belum tentu terbaik dimata jodoh kita. Aku mau orang menilai aku apa adanya yang sesuai di profil aku, aku berharap org menganggap aku orangnya asyik dan seru jika diajak berbagi cerita. Ada yang aku tutupi, yaitu masalah jurusan kuliah aku. cowo pasti Tanya aku kuliah, iya emang kuliah tp aku selalu jawab jurusan pendidikan hihi.”

Diketahui Laras Mayang Ganry (Laras Mayang) mendapat respon yang kurang baik dari orang sekitarnya ketika mengetahui ia bermain *dating apps* Tinder. Beberapa ada yang menghujat, dengan alasan bahwa orang yang bermain *dating apps* tidak mampu unuk menarik perhatian.

“Ada, karena kemarin tu dia iseng banget minjam hp aku terus ngeliat ada aplikasi tinder terus dia bilag “dih cantik ngapain main Tinder, galaku ya?” aku sampe kepikiran juga karena kata-kata itu jadi malu juga. Tapi aku tetap main sih kalo lagi dirumah aja, karena malu kalo nanti ada temen

yang liat lagi, padahalkan aku main ya emang bener-bener gabut aja untuk ngisi waktu, tapi orang mandangnya gitu ahaha.” (Wawancara pada tanggal 9 Desember 2020)

### C. Pembahasan Penelitian

#### Fenomenologi Makna Pengguna Perempuan Bermain Aplikasi Kencan *Online* Tinder dimasa Pandemi COVID-19

Pada sub bab hasil pembahasan ini, peneliti akan melakukan analisis seluruh hasil dari penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Dalam proses analisis, peneliti menjawab bagaimana seorang perempuan membangun makna diri melalui bermain Tinder selama masa pandemi COVID-19. Pembahasan penelitian ini tidak bisa lepas dari teori yang digunakan dalam memandu hasil penelitian yaitu teori fenomenologi Alfred Schutz guna mengetahui pengalaman dari masing-masing narasumber dan akan dianalisis dengan menggunakan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz, yang menggolongkan motif dalam dua bagian yaitu *because motive* yang merujuk pada pengalaman di masa lalu yang berhubungan dengan sebab dari tindakan yang melatar belakangi perempuan bermain Tinder dimasa pandemi yang tentunya tidak muncul secara tiba-tiba tetapi melalui proses yang panjang dengan mempertimbangkan aspek-aspek yang ada seperti aspek sosial dan budaya sebelum akhirnya memutuskan untuk terjun dalam dunia kencan *online* atas dasar pengalaman yang tertanam dalam benak dan pengetahuan-nya itulah sehingga menjadikan hal tersebut sebagai dorongan dalam diri mereka untuk bertindak dan *in order*

*to motive* berkaitan dengan alasan tentang mengapa perempuan mulai bermain Tinder selama masa pandemi, yang mana hal tersebut merupakan sebuah usaha untuk menciptakan situasi dan kondisi yang diharapkan dimasa yang akan datang, atau yang artinya adalah untuk mencapai tujuan yang digambarkan sebagai maksud rencana, harapan, minat, yang diinginkan perempuan yang bermain Tinder selama pandemi COVID-19.

#### 1. ***Because Motive* (Motif Masa Lalu)**

Perempuan yang bermain Tinder khususnya pada pandemi COVID-19 mempunyai berbagai macam alasan yang mendorong mereka untuk bermain aplikasi kencan *online* Tinder tersebut. Motif masa lalu menjadi alasan bagi seseorang untuk mempertahankan kehidupannya misalnya hal tersebut sudah menjadi tradisi atau kebiasaan.

Berdasarkan hasil pikiran, diri yang telah diketahui lewat wawancara yang dilakukan oleh peneliti dan narasumber terlihat bahwa setiap narasumber dalam penelitian ini memiliki motif yang berbeda tentunya. Dimana motif tersebut yang menjadi hal yang cukup dasar untuk bermain aplikasi kencan *online* Tinder selama pandemi COVID-19:

##### a. **Motif Informasi**

Motif yang berupa informasi yang mana dimiliki oleh pengguna Tinder perempuan adalah di mana mereka secara tidak sadar memiliki kebutuhan akan informasi lingkungan sekitar dan eksplorasi realitas yang

mereka salurkan dari bermain Tinder hal ini juga dilakukan karena disebabkan adanya motif dimasa lalu yang menyebabkan perempuan memiliki dorongan untuk mencari informasi di media sosial Tinder yang mana ada hal yang hanya bisa ditemukan dalam Tinder, seperti bertemu dengan teman baru dan dapat bertukar pikiran yang dikatan oleh Edri dan Ra, hal serupa juga dinyatakan oleh Ukhti, ketika berkenalan dengan orang baru itu artinya dia bisa kenal dengan berbagai kepribadian yang unik dari orang yang ditemuinya tersebut, hal ini diketahui melalui wawancara yang telah dilakukan.

Manusia itu sejatinya tidak bisa hidup sendirian dan juga manusia itu memiliki sifat untuk tidak pernah puas akan apapun termasuk informasi, hal ini seperti yang dikatan Belkin (dalam Tawaf 2015:50) bahwa kebutuhan informasi terjadi ketika seseorang menyadari adanya kekurangan dalam pemenuhan pengetahuannya tentang situasi atau topik yang ada dan berkeinginan untuk mengatasi kekurangan tersebut. Hal tersebut sejalan dengan apa yang telah disampaikan oleh narasumber yang bermain Tinder sebagai tempat untuk mencari informasi dimana mereka bisa *explore* lebih tentang apa yang ingin mereka ketahui dan mencapai kepuasan akan informasi, informasi bukan hanya soal berita tetapi mendapatkan pengamalan baru seperti mengetahui keunikan orang juga dapat memenuhi rasa haus akan informasi.

## **b. Motif Hiburan**

Pilihan perempuan mulai menggunakan Tinder selama masa pandemi COVID-19 adalah untuk mengejar kesenangan dalam diri sendiri, dan untuk mengisi waktu kosong yang berlebih yang disebabkan harus berada dirumah aja selama masa pandemi serta untuk menghilangkan kejenuhan dengan melakukan *swipe* melalui aplikasi Tinder untuk menemukan teman *chatting* yang dapat menaikkan *mood*. Pernyataan ini diungkapkan 10/10 narasumber yang mana memang alasan terbesar mereka mulai bermain aplikasi kencan *online* Tinder adalah pandemi COVID-19 yang mana membuat narasumber tersebut merasa jenuh karena adanya perubahan yang terjadi secara signifikan, yang akhirnya mengalihkan kebosanan dan kejenuhan tersebut melalui bermain Tinder, dan ternyata mereka tersebut merupakan orang yang ikut andil dalam melakukan *swipe* pada tanggal 29-03-2020 yang mana terjadi kenaikan tiga miliar *swipe* dalam sehari.

Hal tersebut sejalan dengan kebutuhan individual yang mana manusia itu butuh pelepasan dan hiburan untuk memunahi hasrat melepaskan beban pikiran dan upaya melepaskan diri dari kejenuhan guna mendapatkan kesenangan (Wibowo, dkk 2016:13). Otak manusia itu membutuhkan hiburan atas rasa jenuh yang melanda dan juga hiburan itu diperlukan untuk menjaga kesehatan, mengisi lagi energi, waktu berkualitas bersama teman dan keluarga, menambah wawasan, membuat bahagia. Terlebih dimasa pandemi ini mengharuskan semua orang untuk selalu dirumah aja dan membatasi kontak fisik dengan orang lain, yang mana hal tersebut



menimbulkan rasa jenuh yang sangat hebat, dengan hiburan memberi istirahat kepada diri, hal ini akan meningkatkan 80% memori dan kesehatan otak.

**c. Hujatan Masyarakat**

Dalam hasil wawancara yang telah dilakukan tidak semua narasumber mempunyai kesamaan masa lalu yang disebabkan oleh hujatan masyarakat, dalam keputusan untuk bermain Tinder. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan hanya terdapat dua narasumber yang memiliki pengalaman dimasa lalu yang menjadikan hal tersebut sebagai dorongan untuk melakukan kegiatan bermain Tinder, yaitu Ragil Melinda yang mana dia sudah merasa jenuh karena kebanyakan cowo hanya memandangi fisik aja ketika berkenalan dengannya padahal dia itu ingin cowo menilai dirinya dari sifatnya, dan juga masa pandemi merupakan *timing* yang tepat baginya untuk mencari teman dengan menggunakan kencana *online* yang mana dia tidak harus bertemu dengan orang tersebut atas dasar itulah dia menggunakan Tinder dan tampil apa adanya di aplikasi tersebut dengan harapan orang yang *match* nantinya akan menilai dari sifat yang dia miliki terlebih dahulu, dan Uwa Khasanah juga memiliki dorongan dari masyarakat untuk mulai bermain Tinder yang mana dia tidak ingin orang disekitarnya memandangi dia perempuan yang baik diluar saja, hanya karena dirinya memakai pakaian yang tertutup tetapi sering main sama cowo, jadi dia merasa kalau dengan Tinder dia

bisa menghilangkan rasa gabutnya tanpa harus ketemu dengan teman-teman cowonya yang mana dia dapat memenuhi keinginannya tanpa harus menerima hujan dari warga sekitarnya, terlebih dimasa pandemi ini. Maka kedua narasumber yaitu Ragil Melinda dan Uwa Khasanah sudah memiliki jawaban untuk menjawab keresahannya dimasa lalu.

Hal-hal diatas menjadi motif masa lalu bagi pengguna perempuan untuk menggunakan *dating apps* Tinder selama masa pandemi yang mana mereka memiliki alasan atau dorongannya masing-masing.

Peneliti menemukan adanya motif informasi, motif hiburan, dan hujan masyarakat sebagai motif dimasa lalu. Ketiga motif ini diketahui berdasarkan pada hasil wawancara yang telah dilakukan oleh kesepuluh narasumber dengan pendapat mereka masing-masing tentunya sebagaimana dipaparkan pada sub bab hasil penelitian, bermain Tinder di masa pandemi COVID-19 yang dilakukan perempuan yang jika peneliti tarik kesimpulan secara keseluruhan adalah sebagai sebuah bentuk untuk menyenangkan diri dan pemenuhan rasa ingin tahu atas dasar tidak mampu untuk memenuhi kebutuhan tersebut selama masa pandemi COVID-19.

Hal ini sejalan dengan hakekat dari kepribadian manusia menurut behavioral adalah perilakunya yang dibentuk berdasarkan hasil pengalaman. Pengalaman tersebut diperoleh dari interaksi individu dengan lingkungannya. Kepribadian dapat dipahami dengan mempertimbangkan perkembangan tingkah laku dalam hubungannya yang terus menerus

dengan lingkungannya, karena manusia tidak pernah lepas dari lingkungan sekitarnya sejak manusia lahir (Auliya, 2018:65)

Jawaban-jawaban yang terdapat dalam wawancara tersebut menggambarkan ekspresi yang peneliti tangkap selama wawancara berlangsung sangat menggambarkan terhadap jawaban-jawaban yang diberikan. Seperti nada bicara dan cara narasumber tersebut dalam menjawab menyatakan bahwa apa yang mereka pikirkan dan rasakan itulah yang mereka ucapkan. Jawaban yang mereka sampaikan juga tidak ada indikasi-indikasi berbohong untuk kelihatan cerdas dan paham dengan apa yang sedang mereka kerjakan, seperti mata tidak berhenti bergerak, arah mata selalu kekanan dan gerakan tubuh yang gelisah.

## **2. *In Order To Motive* (Motif Masa Yang Akan Datang)**

Pengguna Tinder perempuan memiliki alasannya tersendiri untuk bermain Tinder selama masa pandemi COVID-19, orientasinya adalah memiliki keinginan yang ingin didapat atau dikhendakinya pada masa yang akan datang dari kegiatan yang telah dilakukan. Pengguna Tinder perempuan sebagai narasumber tentunya berusaha untuk melakukan sesuatu yang dapat memberikan nilai *plus* atau keunikan tersendiri dimata pengguna lainnya. Berdasarkan hasil penelitian terdapat motif yang ingin mereka raih dari kegiatan bermain Tinder selama masa pandemi ini, adalah ingin menghilangkan kebosanan, mencari teman chatting, teman nongki, dan pacar.

Bermain Tinder selama masa pandemi COVID-19 orientasinya adalah ke masa yang akan datang yang mana dipengaruhi dari pandangan masyarakat tentang perempuan yang menggunakan *dating apps* Tinder selama masa pandemi. Dimana masyarakat yang merespon atau menanggapi kegiatan bermain Tinder yang dilakukan perempuan selama pandemi COVID-19.

**a. Motif Match**

Bermain Tinder selama pandemi yang dilakukan oleh perempuan ternyata memiliki berbagai respon dari *match* akun Tinder mereka, yang mana berdasarkan pada wawancara dengan 10 informan tambahan bahwa mereka melakukan *swipe* kekanan alasannya adalah menyukai *photo profile* dari akun Tinder perempuan tersebut, ada juga yang menyukai berdasarkan *bio* yang mana mereka akan melakukan *swipe* jika bio perempuan tersebut dianggap sefrekuensi dengan mereka dan juga ada yang melakukan *swipe* tanpa alasan atau memang hanya iseng saja melakukan *swipe* ke semua akun Tinder.

**b. Motif Beauty Privilege**

Kegiatan bermain Tinder selama pandemi yang dilakukan perempuan ternyata mendapat pujian dari pengguna Tinder lainnya hal ini peneliti ketahui dari 6/10 narasumber mengatakan mereka hanya akan memakai foto terbaik mereka untuk mendapatkan *match* yang banyak dan

tentunya *beauty privilege* yang mana para perempuan itu tidak menyadari bahwa secara tidak langsung mereka ingin mendapatkannya, seperti mereka bahkan hampir tidak pernah memulai percakapan duluan ingin mendapat perlakuan yang spesial yang belum pernah didapatkan di *real life*. Hal ini sejalan seperti yang pernah dikatakan orang-orang penting di dunia yang dilansir oleh [economia.id](http://economia.id) “*Hard work is not why I have been successful as a model, the most important part of my job is to show up with a 23-inch waist, looking young, feminine, and white.*” – Cameron Russell, *model Victoria’s Secret (TEDxMidAtlantic, October 2012)*,

“*Pretty girl privilege is most definitely a thing, I’ve had strangers paying for my food, men letting me cut them in line, getting half off discounts, free desserts at restaurants, A’s on assignments I’ve never turned in, etc.*” Cuitan dari @mamiidev di media sosial Twitter. Maka atas dasar itulah perempuan di Tinder juga ingin memiliki *beauty privilege* dengan cara memakai foto terbaik mereka untuk menarik perhatian dan mendapatkan perlakuan khusus meskipun hanya di media sosial saja.

Makna yang diciptakan dalam kegiatan bermain Tinder yang dilakukan perempuan selama masa pandemi COVID-19 yaitu ingin memberitahu bahwa mereka bermain Tinder bukan artinya tidak laku, bermain Tinder bukan artinya mereka kekurangan atensi dari masyarakat di *real life*, tapi melalui Tinder mereka bisa mendapat atensi seperti *beauty privilege*, bisa berkenalan dan mengeksplorasi orang yang sangat jauh dari

tempat tinggalnya, yang mana hal itu tidak bisa mereka dapatkan di *real life*

**c. Eksistensi Diri**

Motif eksistensi diri adalah dimana keputusan perempuan bermain Tinder selama masa pandemi untuk memberitahukan bahwa didalam dirinya ada sesuatu yang perempuan lain tidak miliki. Melalui foto atau *bio* akun Tinder mereka yang menarik dan lucu untuk dapat dianggap *fun* oleh calon *match* mereka. Terlebih lagi, untuk semakin menunjukkan eksistensi diri, perempuan pengguna Tinder selama masa pandemi ini sangat berusaha untuk menjaga *image*, yang mana mereka lebih memilih mengunggah foto mereka saat sedang cantik, sedang menggunakan *filter*, dan foto yang dianggap menarik/*goodlooking* agar mendapat *match* yang banyak, meskipun ada satu pengguna Tinder yang ingin tetap tampil apa adanya dan tidak ada yang ingin dia tonjolan sama sekali, karena baginya semakin banyak *match* maka dirinya akan semakin merasa kesepian. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Baron & Byrne (2003) bahwa daya tarik fisik merupakan aspek-aspek penampilan seseorang yang dianggap menarik atau tidak oleh orang lain secara visual (Adinata 2014:3). Menurut Adams (dalam Dayaksini, 2006) menyatakan bahwa daya tarik fisik dapat mempengaruhi kepribadian seseorang dimana masyarakat akan memberi ekspektasi bagi mereka yang *goodlooking*. Kenapa orang yang *good looking* mendapatkan *beauty privilege*, menilai kecerdasan dari

wajah memang akurat berdasarkan berbagai riset yang pernah dilakukan didalam jurnal yang dipublikasi di Plos One, hasil riset menunjukkan bahwa menilai kecerdasan seseorang dari wajahnya itu terbilang akurat. Bahwasanya ketika ada seseorang yang memiliki wajah menawan, maka itu menunjukkan bahwa ia selalu mendapatkan asupan nutrisi, bisa menjaga kesehatannya, dan punya kecerdasan untuk merawat dirinya sendiri (atau dirawat dengan baik oleh orang yang tinggal dengannya).

Motif diatas menjadi motif masa depan bagi pengguna perempuan untuk menggunakan *dating apps* Tinder selama masa pandemi yang mana mereka memiliki tujuan untuk didapatkan dari bermain Tinder.

Peneliti menemukan adanya motif *match*, motif *beauty privilege*, dan eksistensi diri sebagai motif dimasa depan. Ketiga motif ini diketahui berdasarkan pada hasil wawancara yang telah dilakukan oleh kesepuluh narasumber dengan pendapat mereka masing-masing tentunya sebagaimana dipaparkan pada sub bab hasil penelitian, bermain Tinder di masa pandemi COVID-19 yang dilakukan perempuan yang jika peneliti tarik kesimpulan secara keseluruhan adalah sebagai sebuah tempat untuk mendapat pujian dan perlakuan yang belum pernah mereka dapatkan di dunia nyata, terdapat sesuatu yang ingin ditutupi atau manipulasi diri saat bermain Tinder, hal ini disebabkan keinginan untuk tampil *goodlooking* dengan tujuan mendapatkan *beauty privilege* untuk dapat dihargai, dengan cara menutupi kekurangan itulah narasumber dapat mengeluarkan diri terbaiknya, tapi tidak semua narasumber ingin menjadi diri terbaiknya

selama bermain Tinder, beberapa narasumber menyatakan kalau menjadi diri sendiri malah membuat mereka lebih tenang karena tidak ada ekspekasi yang membebani mereka nantinya.

### **3. Perempuan Memaknai Bermain Tinder di Masa Pandemi**

Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan interaksi sosial dengan sekitarnya, namun ketika kebutuhan tersebut tidak dapat terpenuhi maka manusia akan terus mencari cara untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Terlebih dimasa pandemi COVID-19 ini semua pergerakan dibatasi. Munculnya fenomena pengguna Tinder dimasa pandemi COVID-19 untuk memenuhi kebutuhan afektif, kognitif, dan pemenuhan kebutuhan dalam bermasyarakat. Kondisi ini menjadi dorongan untuk perempuan tersebut mulai bermain Tinder selama masa pandemi COVID-19 dimana perempuan pengguna Tinder tersebut memiliki masalah untuk memenuhi tiga kebutuhan tersebut, bukti ini bisa dilihat dari mayoritas perempuan yang peneliti jadikan sebagai subyek penelitian memiliki masalah dalam memenuhi kebutuhan afektif, kognitif dan sosial sebagai alasan utama bermain Tinder dimasa pandemi COVID-19.

Dalam kasus pengguna perempuan yang mulai bermain Tinder dimasa pandemi COVID-19, tidak terpenuhinya kebutuhan afektif, kognitif dan kebutuhan bermasyarakat, telah menjadi dorongan bagi perempuan tersebut untuk terjun ke dalam aplikasi kencan *online*. Ketika perempuan tersebut berinteraksi dengan pengguna Tinder yang mereka

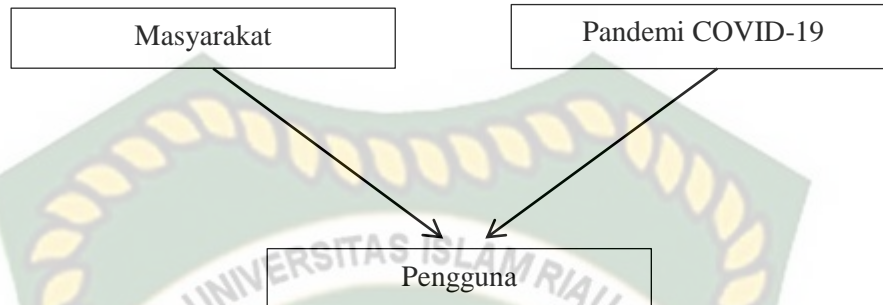


temui dalam aplikasi tersebut, mereka akan mulai membangun makna mengenai dirinya berdasarkan pengalaman yang mereka rasakan.

Perempuan pengguna Tinder dimasa pandemi COVID-19 berusaha mencari tujuan dirinya bermain Tinder dengan menyatakan “aku main tinder ya untuk mengisi waktu saja daripada gabut ga ada kerjaan mending nyari temen baru dapat kenalan baru” dan berbagai jawaban yang menyatakan kalau bermain Tinder memang keputusan yang mereka tetapkan sendiri. Melalui pengalaman mereka, setiap perempuan tersebut memiliki kemampuan rekayasa makna yang dia peroleh. Dalam pembentukan makna bermain Tinder, setiap makna di lingkungan sosial dimakanai secara dinamis tergantung pengalaman dari individu/perempuan tersebut, terlebih lagi pengalaman perempuan tersebut di masyarakat juga menjadi salah satu alasan.

Demikian pula dengan perempuan pengguna Tinder memaknai bermain aplikasi kencan *online* dimasa pandemi COVID-19. Mereka mengembangkan pengalaman yang mereka rasakan secara spesifik sesuai dengan pengalaman yang mereka miliki, kemudian pengalaman itulah yang menjadi motif dalam memaknai bermain aplikasi kencan *online* Tinder dimasa pandemi COVID-19.

**Gambar 4.11**  
**(Posisi Masyarakat, Pandemi dan Pengguna)**



Jadi, dapat dikatakan bahwa posisi masyarakat dan pandemi COVID-19 merupakan hal yang mempengaruhi pengguna dalam memaknai bermain aplikasi kencan *online* Tinder, karena dalam penelitian ini masyarakat yang menanggapi atau memberikan respon dari tindakan bermain aplikasi kencan *online* Tinder yang dilakukan perempuan, dan pandemi merupakan alasan terbesar mengapa perempuan tersebut mulai bermain Tinder

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian jurnal Ge Xiao (2005: 1-3) bahwa perubahan perilaku konsumsi masyarakat beriringan dengan perubahan nilai budaya, ekonomi dan sosial yang dialami oleh sebagian besar masyarakat. Hal ini dipengaruhi dari keinginan kita terhadap hubungan sosial.

Tabel 4.1  
Kategorisasi Pemakaian Bermain Tinder Selama Pandemi

NO	Akun Tinder>Nama Narasumber	Asal	Universitas	Umur	Pemakaian
1	Megalodon/Ragil Melinda K	Pekanbaru	UIN SUSKA RIAU	20	Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan maka makna yang ingin disampaikan <b>megalodon</b> dalam bermain Tinder selama pandemi, adalah makna untuk selalu menjadi diri sendiri meskipun sedang berada dalam media sosial. Hal ini diketahui dari motif-motif yang menjadi alasan <b>megalodon</b> bermain Tinder selama pandemi.
2	Windy/Anggi Yaini Siregar	Pekanbaru	UNIVERSITAS MUSLIM NUSANTARA	23	Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan maka makna yang ingin disampaikan <b>windy</b> dalam bermain Tinder selama pandemi, adalah diri yang eksis dan tempat mendapatkan <i>beauty privilege</i> berdasarkan motif-motif yang disampaikannya melalui wawancara yang telah dilakukan, dimana ia ingin menjadi diri terbaiknya melalui unggahan fotonya.
3	Deva/Deva Hasnah Rabbani	Pekanbaru	UMRI	19	Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan maka makna yang ingin disampaikan <b>deva</b> dalam bermain Tinder Selama masa pandemi, berdasarkan motif-motif yang diketahui dari wawancara adalah diri yang eksis dan tempat mendapatkan <i>beauty privilege</i> yang mana ia selalu menggunakan foto terbaiknya untuk mendapatkan teman yang baru dan tidak ingin mengawali perbincangan duluan karena dia adalah perempuan.

NO	Akun Tinder>Nama Narasumber	Asal	Universitas	Umur	Pemakaian
4	Uwa/Uwa Khasanah	Pekanbaru	UIN SUSKA RIAU	21	Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan maka makna yang ingin disampaikan <b>uwa</b> dalam bermain Tinder selama pandemi adalah tempat untuk menghilangkan rasa bosan dan tempat mendapatkan <i>beauty privilege</i> hal ini diketahui melalui wawancara yang telah dilakukan berdasarkan motifnya bermain Tinder.
5	Dila/Edri Fadilah	Rokan Hulu	UNIVERSITAS ISLAM RIAU	19	Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan maka makna yang ingin disampaikan <b>dila</b> dalam bermain Tinder selama pandemi, adalah eksistensi diri, tempat mendapatkan <i>beauty privilege</i> , tempat untuk <i>explore</i> sesuatu, dan tempat hiburan yang disebabkan pandemi hal ini diketahui berdasarkan motif-motif yang disampaikannya melalui wawancara yang telah
6	Ra/Nora Sayandani	Pekanbaru	UNIVERSITAS ISLAM RIAU	20	Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan maka makna yang ingin disampaikan <b>ra</b> dalam bermain Tinder Selama masa pandemi, berdasarkan motif-motif yang diketahui dari wawancara adalah tempat untuk <i>explore</i> tentang orang lain, untuk mendapat <i>beauty privilege</i> serta tempat untuk menghilangkan rasa bosan karena

NO	Akun Tinder>Nama Narasumber	Asal	Universitas	Umur	Pemakaian
7	Ukhti/Hilda Widayati Aswin	Pekanbaru	UNRI	19	Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan maka makna yang ingin disampaikan <b>ukhti</b> dalam bermain Tinder selama pandemi adalah diri yang eksis dan tempat unuk mengenal orang lain dalam melihat berbagai kepribadian orang sembari mengisi waktu luang karena pandemi.
8	Elfiana/Elfiana Dwi Putri Fuadi	Pekanbaru	UMRI	19	Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan maka makna yang ingin disampaikan <b>elfiana</b> dalam bermain Tinder selama pandemi, adalah diri yang eksis, tempat <i>beauty privilege</i> , dan tempat unuk melepas rasa gabut selama dirumah aja.
9	Anya Grande/Anya Grande	Pekanbaru	UIN SUSKA RIAU	20	Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan maka makna yang ingin disampaikan <b>anya grande</b> dalam bermain Tinder Selama masa pandemi, berdasarkan motif-motif yang diketahui dari wawancara adalah tempat unuk menghibur diri selama pandemi dan juga unuk eksitensi diri.

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

NO	Akun Tinder>Nama Narasumber	Asal	Universitas	Umur	Pemakaian
10	Laras Mayang/Laras Mayang Gianry	Pekanbaru	UNRI	20	Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan maka makna yang ingin disampaikan <b>laras mayang</b> dalam bermain Tinder selama pandemi adalah eksistensi diri dan tempat untuk melepas rasa bosan saja juga sebagai tempat untuk mendapat banyak teman hal ini berdasarkan motif-motif yang diketahui dalam wawancara yang telah dilakukan.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Hasil penelitian dilaksanakan menggunakan teknik wawancara terbuka dan observasi peneliti dengan sepuluh narasumber sebagai subjek mengenai Makna Perempuan Bermain Tinder Selama Pandemi COVID-19, dengan menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz dengan pendekatan fenomenologi maka ada beberapa hal yang menjadi motif perempuan dalam memaknai bermain aplikasi kencan *online* Tinder dimasa pandemi COVID-19:

1. Terkait motif masa lalu yang menjadi alasan atau dorongan perempuan bermain Tinder selama masa pandemi COVID-19 yaitu adanya motif informasi, motif hiburan, hujatan masyarakat dimasa lalu.
2. Terkait motif masa yang akan datang dari masyarakat ialah adanya harapan bagi perempuan pengguna Tinder selama masa pandemi ini yaitu motif *match*, motif *beauty privilege*, dan motif eksistensi diri.
3. Berdasarkan motif perempuan pengguna Tinder mereka memaknai bermain Tinder selama masa pandemi COVID-19 yaitu makna yang eksis, tempat mencari *beauty privilege*, tempat untuk melakukan eksplorasi individu, makna untuk menemukan jati diri,

dan tempat untuk menghilangkan kejenuhan dari pandemi COVID-19.

## B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah peneliti simpulkan diatas, peneliti mencoba memberikan saran yang kemudian bisa dijadikan masukan kepada pengguna Tinder khususnya perempuan, dengan adanya saran ini bukan artinya peneliti sudah merasa paling benar dan serba tau dengan kondisi yang sebenarnya, namun adapun harapan peneliti dengan adanya saran ini yaitu pengguna Tinder khususnya perempuan dapat mempertimbangkan saran yang diberikan dengan tujuan dapat bermanfaat dikemudian hari. Adapun saran-saran yang ingin peneliti berikan adalah:

1. Melihat terdapat cukup banyak kejahatan yang terjadi dari pertemanan *online*, maka peneliti menyarankan untuk tidak terlalu cepat memberikan informasi pribadi atau terlalu cepat melakukan pertemuan tatap muka, sebaiknya harus mengenal orang yang akan ditemui lebih dalam terlebih dahulu

2. Melihat dari pengalaman-pengalaman yang disampaikan dalam wawancara oleh pengguna Tinder perempuan selama masa pandemi, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk bisa menerima diri sendiri, terutama dari fisik, “What’s the whole point of being pretty on the outside when you’re so ugly on the inside?”.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Budyatna, Muhammad. 2011. *Teori-teori Komunikasi Antar-Pribadi*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Bungin, Burhan. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenadamedia.
- Bungin, Burhan.(2006).*Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Bungin,Burhan. 2008. *Sosiologi komunikasi*. Jakarta:Prenada Media Grup
- Bungin, Burhan. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cangara, Hafied. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Creswell, John W. 2015. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hermawan, H. (2007). *Media Pembelajaran SD*. Bandung: UPI Press
- Iskandar, Dadang. Narsim. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Cilacap: Ihya Media.
- Kuswarno. 2009. *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi Konsepsi, Pedoman dan Contoh Penelitiannya*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Lexy J. Moleong. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nasrullah,. 2015. *Media Sosial* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. 2014. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Roger, F. 2003. *Mediamorfosi* .Jogjakarta: Bintang Budaya.
- Rulli Nasrullah, 2016, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, Sosioteknologi, Cet.kedua*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media,

Sobur, D. A. (2013). *Filsafat Komunikasi Tradisi Dan Metode Fenomenologi*. (P. R. Rosdakarya, Ed.) Bandung.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabet

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: PT Alfabet

West, Richard dan Turner, Lynn H. 2009. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi (Introducing Communication Theory: Analysis and Application)*. Jakarta: Salemba Humanika.

West, Richard & Lynn H. Turner. 2013. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika

#### **Jurnal**

Adepina, C. P., Anindita, L. P., & Ayu, O. F. S. (2018). Isu-Isu Masyarakat Digital Kontemporer. *Seri Literasi Digital*.

Auliya, Rahmatul, Ulfa. 2018. Teori Behavioral Dalam Perspektif Bimbingan Konseling Islam. 4 (1): 62-63

Dayakisni, Tri dan Hudaniah. 2012. *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press

Annisa, R, F., dan Agus Naryoso. 2018. Pengelolaan Konflik Pasangan Asmara yang Berkenalan dan Berkomitmen Melalui Sosial Media Tinder. 7 (4): 6-8

Fridha M dan Meria Octavianti. 2016. Konstruksi Makna Kencan di Situs Pencarian Jodoh Tinder (Studi Fenomenologi Pada Pria Pengguna Tinder Di Jakarta). 2 (2): 1-3

Nindito, S. 2005. Fenomenologi Alfred Schutz: Studi tentang Konstruksi Makna dan Realitas dalam Ilmu Sosial. 2 (1): 79

- Judhita, C. (2014). Self Presentation in Social Media Path. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Pembangunan*, 15 (1): 17-32
- L.A, Nastiti. 2019. Pengelolaan Hubungan Antar Pribadi Dari Pasangan yang Berkenalan Melalui Tinder. 7 (3): 94-95
- Liani, Dhea, Nursyafitri dan Nofha Rina. 2020. Motif Penggunaan Media Sosial Twitter (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Pengikut Akun Twitter @EXOind). 20 (1): 63-64
- Suprpto, Hernu. 2016. Implementasi Lesson Study dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Video Pada Kelas XII IPS SMAN 1 PONOROGO. 5 (1): 19-20
- Nugroho, C, O. 2015. Interaksi Simbolik Dalam Komunikasi Budaya (Studi Analisis Fasilitas Publik Di Kabupaten Ponorogo). 3 (1): 14
- Novala T, P., dkk. 2015. Motif Pria Pengguna Tinder Sebagai Jejaring Sosial Pencarian Jodoh (Studi Virtual Etnografi Mengenai Motif Pria Pengguna Tinder). 2 (3): 4053
- Kusumaningtyas, A, P., dan Azinuddin IH. 2019. Jodoh di Ujung Jempol: Tinder Sebagai Ruang Jejaring Baru. 2 (2): 103-104
- Sari A, C., dkk. 2018. Komunikasi dan Media Sosial.
- Sari D, R. 2015. Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial Tinder Dalam Menjaln Relasi Pertemanan di Kalangan Mahasiswa Unikom [skripsi].
- Sari W, P., dan Rina S, K. 2018. Presentasi Diri dalam Kencan Online pada Situs dan Aplikasi Setipe dan Tinder. 11 (2): 158-159

## Internet

<https://tirto.id/selama-masa-karantina-covid-19-fitur-passport-tinder-digratiskan-eKF8>

<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200402144747-185-489624/wabah-corona-bikin-aplikasi-kencan-online-laris-manis>

[https://sippa.ciptakarya.pu.go.id/sippa\\_online/ws\\_file/dokumen/rpi2jm/DOCRPIJM\\_1508724060RPI2JM\\_Pekanbaru\\_-\\_BAB\\_4\\_Profil\\_Kab-Kota\\_OK.pdf](https://sippa.ciptakarya.pu.go.id/sippa_online/ws_file/dokumen/rpi2jm/DOCRPIJM_1508724060RPI2JM_Pekanbaru_-_BAB_4_Profil_Kab-Kota_OK.pdf)



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau