
***DATING ONLINE: POLA KOMUNIKASI PADA PENGGUNA
APLIKASI TINDER***

Muhammad Ramadhan Nasution¹, Subhani² dan Awaluddin Arifin³

^{1.} Sarjana Ilmu Komunikasi Univeritas Malikussaleh

^{2.} Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Malikussaleh

^{3.} Dosen program studi ilmu komunikasi Universitas Malikussaleh

e-mail: subhani@unimal.ac.id

ABSTRAK

Tinder menjadi salah satu aplikasi yang cukup diminati oleh masyarakat sebagai sarana komunikasi antar pribadi yang termediasi melalui platform digital tidak terkecuali bagi pemuda di Aceh. Penggunaan aplikasi ini memperlihatkan pada satu pola yang sama, yaitu sebagai sarana komunikasi antar individu akan tetapi orientasi penggunaannya lebih terjurus pada upaya untuk saling mengenal terhadap lawan jenis. Ketika pasangan lawan jenis memiliki ketertarikan terhadap mitra komunikasinya ia akan meneruskan pada tahapan perbincangan dan merencakana untuk saling bertemu dalam dunia nyata, sebaliknya komunikasi sering sekali terputus pada kesan pertama, yaitu pada peforma yang diproduksi ke dalam aplikasi baik pada deksripsi diri, tampilan visual individu dan hal yang tampak lainnya. Keberhasilan komunikasi dalam ruang virtual juga tidak serta merta mempertemukan mereka dalam dunia nyata, menurut informan dibutuhkan kesiapan mental yang memadai untuk saling bertemu dalam ruang nyata, hal ini disebabkan perbedaan interaksi yang terjadi antara dua realita tersebut.

Kata Kunci: *dating online, pola komunikasi, dan tinder*

Pendahuluan

Komunikasi Virtual atau *virtual communication* adalah komunikasi (proses penyampaian dan penerimaan pesan) menggunakan (melalui *cyberspace* / ruang maya yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual tidak dapat lepas dari sebuah media internet yang menggunakannya sebagai alat komunikasi. Cyberspace (dunia maya), yang pertama kali muncul dalam fiksi William Gibson, saat ini sangat sering digunakan secara bergantian dengan internet, bebeapa pemikir telah menunjukkan bahwa itu dapat diterapkan dalam artian lebih luas untuk melibatkan kisaran lingkungan yang terbentuk secara teknis dimana individu mengalami suatu lokasi yang tidak bisa direduksi pada sekedar ruang fisik (Fathurrohman, 2017:3).

.....

Komunikasi virtual merupakan komunikasi (proses penyampaian dan penerimaan pesan) yang terjadi di dalam ruang maya/dunia virtual yang bersifat interaktif. Teknik virtual dapat menciptakan suatu ilusi kehadiran melalui alat peraga, simulasi, kehadiran parsial (seperti suara yang disampaikan) melalui telepon atau pikiran orang yang dituliskan dalam buku. Adanya internet sebagai media baru yang kuat dengan fungsi utama untuk mengakses informasi yang lebih cepat dan mudah merubah model komunikasi yang “satu untuk banyak” menjadi “banyak untuk satu” dan “banyak untuk banyak” dengan memusatkan prasarana komputer ataupun *smartphone*. Yang dimaksud dengan “satu untuk banyak” disini adalah misalnya di dalam aplikasi *Tinder* ini seseorang menuliskan apa saja kualifikasi dirinya untuk mendapatkan teman atau pasangan yang diinginkannya, kemudian orang-orang yang mengunjungi profil dia bisa melihat apa saja yang diinginkan orang tersebut.

. Begitu juga dengan “banyak untuk satu” maksudnya disini adalah perangkat ataupun komputer/*smartphone* yang bisa mengakses tidak hanya aplikasi *Tinder* melainkan aplikasi aplikasi yang lain, sedangkan “banyak untuk banyak” maksudnya adalah aplikasi *Tinder* ini bisa digunakan untuk semua orang yang mengunduh aplikasi ini di perangkat mereka. Munculnya aplikasi *online dating* sangat mengubah perilaku masyarakat dalam mencari partner di masa kini. Dulu, setidaknya harus bertemu langsung dengan orang yang akan dikencani baik melalui teman, dikenalkan oleh orang tua, atau bertemu secara tidak sengaja. Di era sekarang ini, semua itu bisa dilakukan hanya melalui telepon genggam melalui aplikasi *online dating* (Rahmat dkk, 2021:32).

Meskipun tidak dapat melakukan tatap muka pada pertemuan pertama kali, selalu ada alasan untuk tetap menggunakan aplikasi dating online seperti misalnya mudahnya aplikasi untuk diakses, tidak terbatasnya ruang dan waktu, dan bisa mencari kriteria pasangan yang kita sukai. Tidak hanya itu, penggunaan aplikasi *dating online* ini juga banyak digunakan orang untuk menunjukkan eksistensi diri, mengisi waktu bosan, mencari teman untuk mengobrol. Terkadang pengguna aplikasi online tidak menunjukkan dirinya yang asli, seperti misalnya, tidak menggunakan nama asli, umur bahkan alamat. Hal

.....
tersebut bisa saja juga dipengaruhi karena rasa takut pengguna dalam memberikan data pribadi mereka yang nantinya bisa saja disalahgunakan oleh pengguna lainnya.

Tinder sejaitnya bukan merupakan aplikasi baru bagi masyarakat Indonesia. Aplikasi itu sudah diluncurkan sejak tahun 2012 oleh startup Hatch Labs. Tinder merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunanya untuk menggeser layar ponsel ke kanan dan ke kiri untuk menyukai atau tidak menyukai profil pengguna lain berdasarkan foto, biografi singkat, dan minat. Fitur geser ke kanan untuk menyukai seseorang dan fitur geser ke kiri untuk melewati. Jika dua pengguna cocok, mereka dapat bertukar pesan dalam fitur percakapan yang ada di dalam aplikasi itu. Pada awal diluncurkan, Tinder memerlukan akses ke akun *Facebook* untuk menggunakan aplikasi. Pada bulan Agustus 2019, Tinder mulai mengizinkan pengguna untuk mendaftar hanya dengan nomor telepon. Selain fitur gesek dan pesan, Tinder juga bisa terintegrasi dengan Instagram melalui persetujuan pemilik akun. Dengan fitur itu, pengguna dapat mengakses profil Instagram pengguna lain. Sementara fitur *Common Connections* memungkinkan pengguna untuk melihat apakah mereka memiliki teman yang sama *Facebook*.

Landasan Teoritis

Dating Online Tinder

Tinder sejaitnya bukan merupakan aplikasi baru bagi masyarakat Indonesia. Aplikasi itu sudah diluncurkan sejak tahun 2012 oleh startup Hatch Labs. Tinder merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunanya untuk menggeser layar ponsel ke kanan dan ke kiri untuk menyukai atau tidak menyukai profil pengguna lain berdasarkan foto, biografi singkat, dan minat.

Fitur geser ke kanan untuk menyukai seseorang dan fitur geser ke kiri untuk melewati. Jika dua pengguna cocok, mereka dapat bertukar pesan dalam fitur percakapan yang ada di dalam aplikasi itu. Pada awal diluncurkan, Tinder memerlukan akses ke akun *Facebook* untuk menggunakan aplikasi. Pada bulan Agustus 2019, Tinder mulai mengizinkan pengguna untuk mendaftar hanya dengan nomor telepon.

Selain fitur gesek dan pesan, Tinder juga bisa terintegrasi dengan Instagram melalui persetujuan pemilik akun. Dengan fitur itu, pengguna dapat mengakses profil

Instagram pengguna lain. Sementara fitur *Common Connections* memungkinkan pengguna untuk melihat apakah mereka memiliki teman yang sama *Facebook*.

Aplikasi kencan Tinder adalah platform kencan online global dan tersedia di lebih dari 190 negara. Namun, pengguna harus menggunakan fitur premium untuk menjangkau pengguna lain diluar negeri. Aplikasi kencan Tinder meraih pendapatan paling banyak dan masuk tiga besar dalam deretan aplikasi non-game pada Juni 2020, berdasarkan data disebarkan Sensor Tower. Posisi Tinder di *GooglePlay Store* dan *App Store* bahkan telah mengalahkan *Netflix* dan *Disney+* (Ikhsan, 2020).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode yang memahami suatu gejala yang terjadi. Kemudian memahami gejala yang terjadi, maka peneliti mengumpulkan data-data yang didapatkan di lapangan yang kemudian di satukan dan dianalisis. Menurut Hofland (Molepang, 2018:157) sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Adapun sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder.

Penelitian ini melibatkan tujuh orang pengguna aplikasi Tinder yang berasal dari berbagai daerah yang sudah menggunakan Tinder cukup lama. Dalam memilih informan penelitian, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Kemudian peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Lalu menggunakan teknik analisis data, Reduksi Data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Aplikasi Tinder

Tinder adalah salah satu aplikasi yang dibuat oleh Sean Rad dan Justin Mateen pada tahun 2012 kemudian didanai dan dikembangkan di dalam Inter ActiveCorp (IAC),

.....
incubator StartUp yang dijalankan oleh perusahaan induk Tinder, Match Group. Di dalam aplikasi ini terdapat berbagai macam fitur yang bisa kita gunakan didalam nya.

Aplikasi Tinder mendapatkan penghargaan Best New Startup of 2013 dalam ajang TechCrunch. Penggunaan aplikasi tinder ini sangat sederhana dan mudah sehingga aplikasi tinder lebih dipilih, bentuk penggunaan aplikasi tinder tidak perlu melakukan registrasi yang rumit, pengguna hanya melakukan login melalui facebook atau melalui nomor telepon, jika sudah memiliki akun facebook maka pengguna langsung bisa memasukkan email akun beserta kata sandi atau pengguna bisa membuat akun facebook baru dengan meng-klik *sign up*.

Dari awal Tinder diciptakan yaitu tahun 2012 sudah banyak sekali manusia yang menggunakan aplikasi ini. Di Indonesia sendiri sudah banyak yang sudah mengetahui dan memakai aplikasi ini. Tapi memang di awal awal rilis, Tinder belum banyak diketahui masyarakat Indonesia. Di tahun 2017 Tinder mulai banyak di gemari dan di terima oleh masyarakat Indonesia. Semenjak pandemic pengguna Tinder mengalami peningkatan. Tinder mencatat, per Februari 2021 terjadi peningkatan rata-rata harian pengiriman pesan sebesar 19 persen dalam setahun.(<https://data.tempo.co/data/1242/aktivitas-pengguna-tinder-meningkat-selama-pandemi-covid-19>).

Bahkan pada 29 Maret 2020, Tinder pertama kalinya mencatatkan jumlah geser profil tertinggi dalam sejarah: 3 miliar *swipe* dalam sehari. Jumlah itu 130 kali lebih banyak dibanding tahun sebelumnya. Aplikasi yang pertama kali rilis pada 2012 ini jadi pilihan pengguna untuk tetap terhubung dengan orang lain ketika mereka harus menjalani isolasi lantaran penyebaran wabah. Sebanyak 60 persen pengguna mengaku menggunakan aplikasi itu karena mereka kesepian dan ingin terhubung dengan orang-orang.

Ada sejumlah momen peningkatan aktivitas *swipe* Tinder. seperti pra-halloween pada 25 Oktober 2020, *lockdown* pertama pada 5 April 2020, dan pada hari Valentine pada 14 Februari 2021. Di Indonesia, Tinder merupakan aplikasi kencan daring favorit pilihan para pemburu afeksi. Dalam survei yang dilakukan Rakuten Insight pada September 2020, terdapat 57,6 persen responden di Indonesia menggunakan Tinder, tertinggi di antara

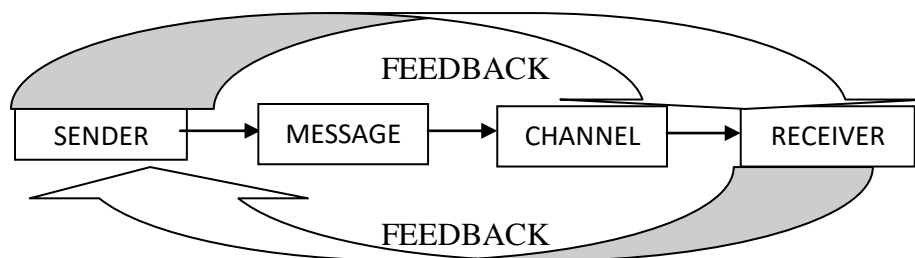
.....
aplikasi kencan daring lainnya. (<https://data.tempo.co/data/1242/aktivitas-pengguna-tinder-meningkat-selama-pandemi-covid-19>).

Pola Komunikasi Pada Ruang Virtual Tinder

Seperti yang kita ketahui Komunikasi Virtual adalah komunikasi yang terjadi di dalam *cyber space* atau ruang maya. Ada beberapa faktor penentu sukses atau tidaknya komunikasi yang terjadi dalam dunia virtual. Salah satunya adalah perangkat dan jaringan yang kita gunakan. Semakin berkembangnya teknologi di dunia saat ini, semakin gampangnya kita untuk masuk ke dalam dunia virtual.

Penelitian ini memperlihatkan terdapat beberapa pola komunikasi yang terjadi pada pengguna tinder;

Gambar 1: Proses Komunikasi Pengguna Tinder



Sumber : interpretasi penulis

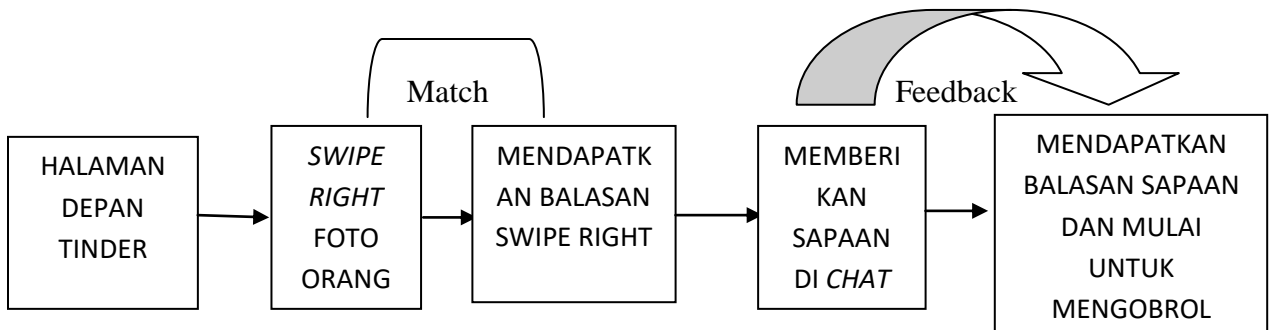
Tinder adalah salah satu contoh proses komunikasi yang menggunakan aplikasi sebagai media untuk berkomunikasi. Proses komunikasi yang terjadi pada Tinder berbeda dengan proses komunikasi yang terjadi di dunia nyata. Di dunia nyata ketika dua orang sudah berjumpa dan memulai obrolan atau berkomunikasi secara dua pihak maka dua orang tersebut menerima satu sama lain sebagai teman.

Berbeda dengan Tinder walaupun dua orang sudah saling menyukai foto dan profil dan sudah ada pemberitahuan “*it’s a match*”, itu belum berarti dua orang tersebut menerima satu sama lain sebagai teman. Karena masih ada proses selangkah lagi untuk memulai berkomunikasi dengan orang tersebut, yaitu ketika kita mencoba untuk menyapa tetapi orang tersebut tidak membalas sapaan kita. maka proses komunikasi tidak ada dan

gagal. Karena tujuan berkomunikasi adalah mendapatkan feedback. Ada beberapa proses komunikasi yang terjadi pada Tinder, ada yang berhasil mendapatkan *feedback*, ada yang sampai pada tahap saling *swipe right* atau bahkan hanya sampai pada pengguna saja yang *swipe right* dan tidak mendapatkan balasan *swipe right* dari orang.

Gambar 2:

Proses komunikasi pada tinder yang berhasil

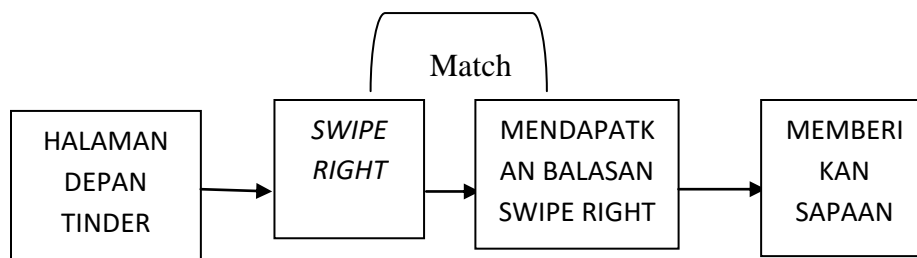


Sumber : Interpretasi Penulis

Gambar di atas menunjukkan bahwa ketika pengguna Tinder yang sudah match dengan orang lain dan mencoba untuk menyapa dan kemudian mendapatkan balasan sapaan, maka proses komunikasi yang terjadi berhasil.

Gambar: 3

Proses komunikasi pada tinder yang tidak berhasil

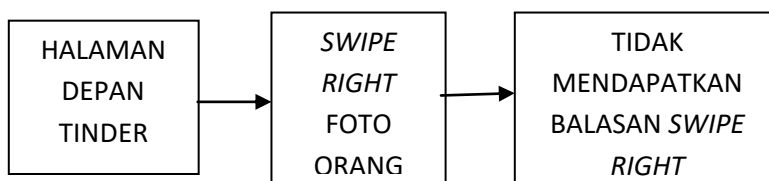


Sumber : Interpretasi Penulis

Gambar diatas menunjukkan proses komunikasi pada Tinder yang hanya sampai pada titik untuk menyapa orang dan tidak mendapatkan feedback dari orang tersebut. Dan proses komunikasi tersebut gagal.

Gambar. 3

Proses komunikasi pada tinder yang tidak berhasil



Sumber : Interpretasi penulis

Gambar diatas menunjukkan proses komunikasi pada tinder yang hanya sampai pada titik ketika salah satu pengguna *swipe right* ke pengguna lain dan tidak mendapatkan balasan *swipe right*. Di dalam Tinder ada beberapa step atau bisa dibilang level dalam berkenalan dan mengobrol di *room chat*. Step awal itu adalah ketika pengguna sudah *match* dan mulai untuk menyapa dan memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama, tempat tinggal atau bahkan umur dengan orang yang sudah *match*. Berikut adalah beberapa contoh dari informan peneliti di step awal.

Penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan yang ditemukan dalam komunikasi pada aplikasi Tinder

Pertama, hambatan eksternal adalah hambatan yang terjadi di luar, pada saat kita menggunakan Tinder hambatan eksternal yang kita rasakan adalah pada saat kita sudah mulai *interest* dengan orang atau kata lainnya kita sudah menyukai profil orang tetapi orang itu belum menyukai kita balik kita belum bisa untuk mulai mengobrol dengan orang. Dan selain itu di dalam Tinder masih saja ada akun *fake* yang kita temui, misalnya kita sudah mulai mengobrol lama dengan orang tapi ternyata orang tersebut adalah orang yang berbeda dengan foto profil yang digunakan.

Kedua hambatan internal atau hambatan mekanis adalah hambatan yang terjadi dari dalam. Hambatan mekanis terjadi pada media yang digunakan dalam menjalankan Tinder. Hal ini terjadi dikarenakan tidak stabilnya koneksi jaringan yang dijangkau sehingga berdampak buruk untuk mengakses internet atau mengakses aplikasi yang digunakan untuk menggunakan Tinder. hal tersebut hampir tidak ada solusinya dikarenakan tidak semua kondisi dan situasi setiap orang yang menggunakan Tinder itu sama. Contohnya lokasi

yang berbeda-beda yang tidak semua lokasi dapat menjangkau koneksi internet dengan baik sehingga menghambat pengguna untuk menjalankan Tinder.

Ketiga, hambatan secara interaksi, maksudnya disini adalah ketika kita sudah kenal lama dengan orang tujuan selanjutnya adalah untuk bertemu dengan orang yang sudah kita kenal itu. Dan hambatan yang terjadi adalah ketika orang yang kita minta untuk bertemu secara langsung tidak bisa untuk bertemu dengan alasan masih belum siap, malu atau bahkan berada di daerah yang jauh dengan kita.

Kesimpulan

Tinder adalah salah satu aplikasi yang berhasil membuat masyarakat untuk memulai kegiatan secara *online* yaitu kencan *online*. Masyarakat sekarang banyak menggunakan Tinder dengan berbagai macam alasan seperti misalnya lebih mudah karena bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. Walaupun begitu pihak Tinder tetap berusaha untuk memberikan yang terbaik bagi para penggunanya.

Efektif atau tidaknya komunikasi yang terjadi di ruang virtual tergantung dari mana kita melihatnya. Contohnya seperti yang diketahui sesempurna apapun aplikasi, tetap saja masih ada kekurangan yang berada di dalamnya. Tidak sedikit para pengguna Tinder mengecewakan fitur-fitur yang ada seperti misalnya kita harus upgrade ke versi Tinder Plus atau Tinder Gold untuk merasakan “lengkap”nya aplikasi Tinder ini. Padahal pengguna Tinder tidak hanya dari kalangan orang-orang yang sudah berpenghasilan, banyak para pengguna Tinder yang masih kuliah dan kita tahu bahwa untuk mengeluarkan uang harus berfikir panjang. Tetapi walaupun begitu mereka tetap bertahan menggunakan Tinder gratis.

Daftar Pustaka

Arnus, Hadijah, Sri. 2015, “Computer Mediated Communication (CMC), Pola Baru Berkomunikasi”, Volume 8 No 2 : 277-280.

Astuti, Dwi, Yanti. 2015, “Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media Di Cyberspace”. *Jurnal Komunikasi Profetik*, Voumel 8 No 2 : 16-17

-
- Farras, Muhammad, dkk. 2016. "Interaksi Antara Players Game Online Dota 2". *Jurnal E-Proceeding of management*, Volume 3 No 3 : 1-4.
- Fathurrohman, Rifal, dkk. 2017. "Pengaruh Komunikasi Virtual Terhadap Komunikasi Interpersonal Dikalangan Game Online di Aranet Plumbon". *Jurnal Signal Unswagati Cirebon*, Volume 5 No 1 : 3.
- Hidayat, Kusuma fuad, dkk. 2016. "Pola Interaksi Dan Perilaku Pertukaran Kelompok Nelayan TPI Udang Jaya Desa Keburuhan Kecamatan Ngombol, Purworejo". *Jurnal Analisa Sosiologi*, Volume 5 No 1 : 57.
- Ikhsan, M. 2020. "Mengenal Aplikasi Tinder Terkait Kasus Mutilasi Kalibata". (<http://www.cnnindonesia.com>). Diakses tanggal 18 September 2020.
- Kriyantono, Rachmat. 2017. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Nugroho, Imam. 2015. "Pola Interaksi Dan Pluralisme Dalam Kehidupan Biarawati Susteran Fransiskanes St Elisabeth (FSE) Dengan Masyarakat Santren Karangasem Caturtunggal". *Jurnal Sosiologi*, Volume 4 No 2:4-6
- Rahmat, Melita, Alyssa, dkk. 2021. "Penggunaan Reduksi Ketidakpastian Ketika Memulai Hubungan Dalam Aplikasi Online Dating Di Indonesia". *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Volume 4 No 1 : 35.
- Rahmat, Pupu Saeful. 2009. "Penelitian Kualitatif". *Jurnal EQUILIBRUM*, Volume 5 No 9 : 7.
- Ridwan, DR.H.Aang. 2016. *Komunikasi Antar Budaya Mengubah Persepsi Dan Sikap Dalam meningkatkan Kreativitas Manusia*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegar, Amrin. 2015. "Pola Komunikasi Dalam Proses Interaksi Sosial Di Pondok Pesantren Nurul Islam Samarinda". *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Volume 3 No 3 : 494-497.
- Wijaya, Helaludin Hengki. 2019. *Analisis Data Kualitatif Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- "Pelaku Korban Mutilasi Kalibata City Berkenalan Lewat Aplikasi Tinder". (<http://www.cnnindonesia.com>). Diakses tanggal 17 September 2020.