

MOTIF PENGGUNA AKUN TINDER DI KOTA BANDUNG
(Studi Fenomenologi Mengenai Motif Mahasiswa pengguna Tinder di Bandung)

MOTIF OF TINDER ACCOUNT USER IN BANDUNG CITY
(*Phenomenology Study Regarding Student Motives using Tinder in Bandung*)

Muhammad Candra Budiman¹, Asaas Putra²

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung

candrabudiman@student.telkomuniversity.ac.id¹, asaasputra@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak. Latar belakang penelitian ini adalah ingin mengetahui apa motif dibalik mahasiswa di Bandung dalam menggunakan aplikasi kencan online. Salah satu aplikasi jejaring sosial yang sering digunakan adalah *Tinder*. Ini merupakan aplikasi yang mempertemukan pengguna dengan pengguna lainnya yang memiliki hobi serupa atau bahkan kriteria pasangan idaman, dengan kata lain *Tinder* disebut sebagai aplikasi pencari teman kencan. Pengguna bisa memilih lawan jenis yang sesuai dengan kriterianya, dan bisa berkomunikasi di ruang obrolan jika menekan tombol “ *like* “ yang sama. Dari banyaknya pernyataan para pengguna salah satunya adalah untuk hiburan dan cenderung digunakan oleh kalangan Mahasiswa, hal ini menarik diangkat ke dalam penelitian dengan tujuan mengungkap motif yang mendasari para Mahasiswa menggunakan aplikasi *Tinder*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi Fenomenologi yang dilakukan kepada enam orang informan kunci dan satu informan pendukung untuk mengetahui motif apa yang mendasari pengguna menggunakan *Tinder*. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengguna aplikasi *Tinder* dengan menggunakan aplikasi ini didasari atas meniru orang-orang di lingkungan sosialnya, mengisi kegiatan di waktu senggang dengan bermain aplikasi *Tinder*. Menunjukkan eksistensinya didepan pengguna lain, keinginan untuk mempertahankan identitas dirinya, mencari perhatian dari lawan jenisnya yang ia sukai guna menjalin suatu hubungan, mendapatkan teman mengobrol untuk mereduksi tegangan, serta keinginan untuk memperoleh penghargaan dari lingkungan sekitarnya.

Kata Kunci : Jejaring sosial *Tinder*, Fenomenologi, Motif

Abstract : *The background of this research is to want to know the motives behind students in Bandung in using online dating applications. One of the most frequently used social networking applications is Tinder. This is an application that brings users together with other users who have similar hobbies or even ideal partner criteria, in other words, Tinder is called a dating application. Users can choose the opposite sex according to their criteria, and can communicate in the chat room if they press the button " like "the same. Of the many statements from users, one of them is for entertainment and tends to be used by students, this is interesting to be raised in research with the aim of uncovering the underlying motives for students using the Tinder application.*

This study uses a qualitative method with a phenomenological study conducted on six key informants and one supporting informant to find out what motives underlie users using Tinder. From the results of this

study it can be concluded that Tinder application users using this application are based on imitating people in their social environment, filling their spare time activities by playing the Tinder application. Shows his existence in front of other users, the desire to maintain his identity, seek attention from the opposite sex he enjoys in order to establish a relationship, get a chat partner to reduce tension, and the desire to gain respect from the surrounding environment.

Keywords: *Tinder social network, Phenomenology, Motive*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sekarang telah memudahkan manusia untuk berkomunikasi tanpa ada batas waktu dan jarak. Internet saat ini menjadi sarana komunikasi yang populer untuk mengembangkan hubungan. (Katz & Rice dalam Wang & Chang, 2010:289). Tidak dapat dipungkiri, teknologi internet sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari manusia sampai pada akhirnya muncul yang namanya media sosial. Dengan adanya media sosial dapat mempermudah manusia dalam berinteraksi dan berbagi informasi sehingga membentuk sebuah jaringan *online* yang menghubungkan individu satu dengan yang lainnya. Hadirnya media sosial membuat manusia menjadi mudah berinteraksi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Menurut Chris Brogan (2010:11) dalam bukunya yang berjudul *Social Media 101 Tactic and Tips to Develop Your Business Online* menyebutkan bahwa sosial media adalah seperangkat alat komunikasi dan kolaborasi baru yang memungkinkan banyak jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia untuk orang biasa.

Salah satu aplikasi jejaring sosial yang sering digunakan adalah *Tinder*. *Tinder* adalah aplikasi *online dating* yang telah dirancang sedemikian rupa untuk membantu pengguna menemukan calon pasangan yang potensial di area yang spesifik (Hess, 2014). *Tinder* dipilih dan bukan aplikasi *online dating* lainnya. Metode *swipe*-nya ini jika pengguna *tinder* menggeser ke kiri untuk menolak seseorang, dan menggeser ke kanan untuk suka pada seseorang. Jika kedua pengguna saling menggeser ke kanan artinya, mereka *matched* dan dapat berkomunikasi satu sama lain. Sementara jika salah satu atau keduanya menggeser ke kiri maka mereka tidak dapat berkomunikasi artinya, tidak *matched*. Pengguna *Tinder* dengan metode *swipe*-nya juga sangat praktis dan menarik untuk mencoba dan juga ada beberapa bahkan, tidak sedikit berita tentang pengguna aplikasi *Tinder* yang sampai menemukan pasangannya bahkan sampai menikah melalui aplikasi ini.

Aplikasi *Tinder* memberikan keleluasaan pada penggunaanya untuk mendekati lawan jenisnya tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dilansir dari www.phoneranx.com , *Tinder* memiliki klien mencapai 20 miliar dan sudah mempertemukan 26 juta lebih pengguna per hari. *Tinder* memiliki 3 keunikannya yang terletak pada notifikasi pertemanan yang muncul. Notifikasi pertemanan akan muncul apabila kedua pengguna saling menekan tombol *love* atau saling menggeser ke arah kanan. Apabila hanya satu pengguna yang menekan tombol *love*, maka tidak akan muncul notifikasi *match* dan mereka tidak akan bisa berinteraksi satu sama lain. Jika dibandingkan dengan media sosial yang lain seperti *Facebook*, *Yahoo Messenger*, *Friendster* dan juga *Twitter*, media sosial *Tinder* memiliki tampilan yang lebih *private* karena hanya bisa berinteraksi apabila sudah berteman. Serta pengguna juga bisa memilih teman *chat* sesuai dengan kriterianya. Dalam memenuhi kebutuhan, umumnya para pengguna media sosial memiliki motif yang berbeda-beda. Motif merupakan impuls atau dorongan yang memberi energi pada tindakan manusia sepanjang lintasan kognitif atau perilaku ke arah pemuasan kebutuhan (Giddens dalam Sobur 2003:267). Dilansir dari <http://www.phoneranx.com> diakses pada tanggal 22 Oktober 2020 pukul 23.10 WIB.

Dalam studi sebelumnya (Mesch & Talmzhenfud, 2006:29; Peter, Valkenburg, & Schouten, 2005:527). Telah menemukan bahwa beberapa individu mencoba mencari teman secara online dengan berbagai macam alasan. Sebagai contoh, Peter dan teman-temannya mengusulkan 5 motif yang mendorong individu untuk berkomunikasi secara online, yaitu: hiburan, keterlibatan sosial, menjaga hubungan, bertemu orang-orang baru, dan kompensasi sosial. Peris et al. (2002:46) menemukan bahwa orang-orang berkomunikasi secara online untuk mendiskusikan mengenai pekerjaan, hobi dan topik yang mereka sukai. Percobaan dalam saluran komunikais baru, untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka, mencari pertemanan, terlibat dalam seks virtual, dan mancoba untuk mencari pasangan yang romantis

Tinder sendiri mengalami peningkatan jumlah penggunaanya selama masa pandemi covid ini. Terutama di Indonesia. Menurut lifestyle.bisnis.com pandemi ini membuat interaksi yang biasanya terjadi secara *face to face* atau bertatap muka secara langsung seakan beralih dengan cepat, orang-orang terutama kalangan anak muda menggunakan media sosial termasuk *Tinder* untuk berkomunikasi dikarenakan pandemi membuat semua orang harus mengisolasi diri di rumah. Di Indonesia, *Tinder* memuncak pada bulan April 2020. Pada bulan tersebut para pengguna *Tinder* sangat aktif dalam mengirimkan pesan sehingga terjadi kenaikan pengiriman pesan dengan rata-rata 61% lebih banyak dibandingkan saat masa di rumah saja yang baru dimulai di bulan Maret. Saat masa karantina membuat orang menjadi jenuh dan ingin bertemu dengan orang lain maka dari itu *Tinder* menjadi aplikasi yang paling banyak digunakan untuk bertemu dengan orang baru. <https://lifestyle.bisnis.com> diakses pada 23 Oktober 2020 pukul 13.30 WIB

TINJAUAN PUSTAKA

Pada penelitian ini menggunakan beberapa Pustaka dan teori sebagai pedoman penelitian. Teori penetrasi sosial ini berasumsi dalam sebuah hubungan akan mengalami sebuah proses perkembangan dari yang tidak intim menjadi lebih intim dan secara umum, perkembangan hubungan bergerak sistematis dan dapat diprediksi (West & Turner: 2012:197). Teori ini menggambarkan pola pengembangan hubungan yang diibaratkan sebagai sebuah proses yang mereka identifikasi sebagai penetrasi sosial. Penetrasi sosial merujuk pada sebuah proses ikatan hubungan dimana individu-individu yang bergerak ke komunikasi yang lebih intim. Menurut Altman dan Taylor, keintiman disini lebih dari keintiman termasuk intelektual dan emosional dan hingga pada Batasan dimana pasangan melakukan aktifitas bersama (West & Turner, 2012: 198).

Motif adalah dorongan yang sudah terikat pada suatu tujuan. Motif juga merujuk pada hubungan sistematis antara suatu respon dengan keadaan dorongan tertentu. Motif yang ada pada diri seseorang akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan untuk mencapai sasaran kepuasan. Dalam mengetahui motif mahasiswa pengguna Tinder di Bandung, maka peneliti menggunakan Motif dari McGuire yang menyebutkan bahwa teori afektif merupakan penekanan aspek perasaan dan kebutuhan mencapai tingkat emosional tertentu. Motif afektif ditandai oleh kondisi perasaan atau dinamika untuk mencapai tingkat tersebut. McGuire mengkategorikan delapan motif-motif yang mengembangkan kondisi psikologis, yaitu :

- 1.) Teori Reduksi Tegangan yaitu manusia sebagai sistem tegangan yang memperoleh kepuasan pada pengurangan ketegangan.
- 2.) Teori ekspresif menyatakan bahwa orang memperoleh kepuasan dalam mengungkapkan eksistensi dirinya.
- 3.) Teori ego defensif memandang manusia mengembangkan citra diri yang tertentu dan berusaha untuk mempertahankan citra diri ini serta berusaha hidup sesuai dengan diri dan dunianya.
- 4.) Teori penemuan memandang bahwa manusia dalam situasi tertentu akan bertingkah laku dengan suatu cara yang membawanya kepada ganjaran (informasi, hiburan, dan hubungan dengan orang lain.
- 5.) Teori penonjolan yakni manusia sebagai makhluk yang selalu mengembangkan seluruh potensinya untuk memperoleh penghargaan dirinya dari orang lain.
- 6.) Teori afiliasi memandang manusia sebagai makhluk yang mencari kasih sayang dan penerimaan orang lain.
- 7.) Teori afiliasi memandang manusia sebagai makhluk yang mencari kasih sayang dan penerimaan orang lain. Ingin memelihara hubungan baik dalam hubungan interpersonal dengan saling membantu dan saling mencintai.
- 8.) Teori peniruan memandang manusia secara otomatis cenderung berempati dengan orang di sekitarnya, mengamati dan meniru perilakunya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif memandang bahwa makna adalah bagian yang tidak terpisahkan dari pengalaman seseorang dalam kehidupan sosialnya bersama orang lain. Makna bukan sesuatu yang lahir diluar pengalaman objek penelitian atau peneliti, akan tetapi menjadi bagian terbesar dari kehidupan penelitian ataupun objek penelitian (Bungin, 2011: 5). Menurut Kriyantono (2008:6), penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Penelitian kualitatif tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampelnya sangat terbatas. Penelitian kualitatif menekankan pada persoalan kedalaman (kualitas data bukan banyaknya (kuantitas) data).

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Menurut Heidegger (dalam Kuswarno, 2009:13) fenomenologi dari dua akar yang membentknya, yakni “logos” dan “phenomena”, jadi fenomenologi didefinisikan sebagai pengetahuan dan keterampilan membiarkan sesuatu seperti apa adanya. Oleh karena itu dalam penelitian fenomenologi kualitatif, laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut dapat berasal dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti mencari ide berdasarkan isu-isu terkini yang sedang dibicarakan oleh khalayak, mendiskusikan isu-isu tersebut untuk mendapatkan visi misi yang dalam pembuatan proposal penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai mahasiswa pengguna aplikasi *Tinder* yang ada di Bandung. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode wawancara. Wawancara menurut Moleong (2004): Wawancara adalah percakapan yang dilakukan dengan maksud tertentu oleh pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu disertai teknik rekam. Teknik rekam disini adalah teknik rekan dialog yang dilakukan oleh peneliti beserta reponden terkait penelitian tersebut. Rekaman tersebut selanjutnya dijabarkan kemudian dianalisis.

Jumlah informan yang berhasil peneliti dapatkan dan tentukan berjumlah enam orang tiga laki-laki dan 3 perempuan.

1. Dewi merupakan seorang mahasiswi yang berkuliah di salah satu Universitas swasta di Bandung bertempat tinggal daerah Soekarno Hatta, dan asli orang Bandung. Dia mengaku menggunakan aplikasi *Tinder* sejak awal pandemi pada bulan Maret 2020. Dalam pengakuannya kepada peneliti, Dewi memaparkan bahwa dalam menggunakan aplikasi *Tinder*, ia juga memasang foto yang lebih sopan agar menarik perhatian lawan jenisnya dan juga menurutnya harus aktif bermain *Tinder* dan rajin *swipe*.

2. Saufika yang merupakan seorang mahasiswi di salah satu universitas berbasis islam di Bandung ini berusia 20 tahun asal dari Tasikmalaya merupakan pemain lama menggunakan Tinder sejak 2018. Namun kepada peneliti mengaku aktif kembali saat pandemi ini datang yaitu sekitar bulan April. Saufika bertempat tinggal di daerah Cibiru ini Memasang foto lama yang bagus agar di *notice* para pengguna lainnya di Tinder.

3. Rheina yang merupakan seorang mahasiswi jurusan *Digital Public Relation* disalah satu universitas swasta ternama di Bandung yang sekarang berusia 21 tahun ini mengaku Sejak mei sampai juni 2020 aktif menggunakan Tinder. Dirinya mengaku kepada peneliti bahwa menggunakan Tinder Karena gabut selama pandemi dan teman-teman juga sibuk dengan kegiatannya masing-masing jadi tidak punya teman ngobrol.

4. Syahdan atau akrab di panggil Dan merupakan mahasiswa semester 3 yang berkuliah di Bandung. Dia mulai aktif bermain Tinder selama kurang lebih 9 bulan terakhir, bertempat tinggal di jalan batununggal Bandung. Menggunakan identitas aslinya dan foto wajahnya untuk menarik perhatian di tinder pengguna yang lain dan tidak lupa memasang foto yang lagi ganteng.

5. Sidik merupakan mahasiswa jurusan multimedia di salah satu perguruan tinggi di Bandung. Ia berasal dari kota Metro, Lampung dan telah mengaku sejak 2 minggu yang lalu aktif menggunakan Tinder. Sidik yang berumur 20 tahun memilih bertempat tinggal di Cikoneng. Dalam pengakuannya kepada peneliti , Sidik memaparkan bahwa dalam menggunakan aplikasi Tinder, ia menggunakan foto seadanya yang menurutnya bagus. Ia juga sudah menghasilkan hubungan spesial dengan pengguna Tinder lainnya.

6. Kusuma, Angga Kusuma atau biasa dipanggil Kusuma merupakan mahasiswa jurusan *desain interior* di salah satu perguruan tinggi di daerah Bandung yang sekarang berusia 21 tahun, Mengaku menggunakan aplikasi Tinder mulai dari awal tahun kemarin. Dirinya mengaku bahwa menggunakan Tinder dilatar belakanginya karena dirinya kesepian. Juga menggunakan identitas yang terbatas dan tidak terlalu terbuka untuk match dengan pengguna lainnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan adanya fase yang terjadi saat informan menggunakan Tinder yaitu dari hasil observasi dan hasil wawancara di lapangan, yang ditandai dengan titik awal penggunaan Tinder yaitu disebabkan karena informan merasa sedang tidak ada kegiatan dan mendapatkan rekomendasi dari teman informan untuk mengunduh aplikasi *Tinder*.

Dikarenakan adanya ajakan, ingintahu dan akhirnya mengunduh aplikasi Tinder adalah hal yang dilakukan oleh pengguna. Setelah mendapatkan rekomendasi, pengguna mencoba menggunakan Tinder dan muncul rasa bahagia dan senang pada pengguna saat menggunakan Tinder, pengguna menemukan

adanya kesenangan saat menggunakan Tinder ditandai dengan pengguna mengisi waktu luangnya dengan menggunakan Tinder, Tidak hanya itu Tinder juga dapat menghibur dikala pengguna sedang jenuh dan sedang tidak ada teman yang diajak untuk ngobrol. Pengguna juga senang dengan hal-hal yang dimana mempertemukannya dengan orang-orang yang dapat memberikan informasi baru serta bisa membangun suatu hubungan dengan pengguna lain atau sebagai teman, partner kerja dan bahkan pacar sekalipun.

Adapun proses pengguna setelah mendapat rekomendasi dari teman untuk mencoba menggunakan Tinder. Muncul keinginan pengguna untuk memperlihatkan siapa dirinya dan menunjukkan keeksistensiaannya kepada khalayak agar menarik perhatian pengguna lain. Hal ini akan semakin ditingkatkan untuk menunjukkan hal terbaik dari dalam diri pengguna.

Berikutnya, setelah mendapatkan rekomendasi dan menunjukkan siapa dirinya di Tinder, pengguna mengalami proses dimana dia berusaha mempertahankan citra dirinya dengan memilih pengguna yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Adapun muncul rasa ingin dapat diterima dari pengguna lainnya dan mencari kasih sayang. Hal ini ditandai bahwa informan ingin diterima oleh pengguna lain dengan menemukan seseorang yang dapat memberikan rasa sayang kepada lawan jenis yang didapat dari Tinder.

Terdapat proses pada hal tersebut yakni mulai dari tombol “like”, dan selanjutnya menunggu hasil jika nanti akan di “like” juga oleh pengguna lain yang menjadi target, hingga pada akhirnya mereka berpindah ke ruang obrolan dan mulai berinteraksi satu sama lain hingga menginginkan adanya pemberian perhatian dan kasih sayang dari lawan jenis yang disukai. Tahap selanjutnya, pengguna mengalami proses dimana mereka menginginkan untuk bercerita, berbagi dan mereduksi tegangan yang ada dalam pikirannya baik itu berita buruk maupun berita baik. Hal ini menjadi proses dimana pengguna mulai menceritakan hal-hal apa saja yang dialami baik saat itu maupun masa yang sudah berlalu dimana dibutuhkan oleh pengguna sebagaimana halnya mereka makhluk sosial. Terakhir, dimana pengguna mengalami proses diri yang mengharap pujian dari orang-orang sekitarnya. Baik itu dalam segi proses berjumpa dengan lawan jenis di *Tinder* hingga hasil hubungan yang terjalin dari pengguna dan mendapat pujian sehingga bentuk penghargaan seperti itu menjadi motivasi bagi pengguna untuk menggunakan *Tinder* hingga saat ini.

Hasil dari penelitian ini menemukan suatu benang merah yaitu dimana motif pengguna *Tinder* untuk mencari pasangan tersebut tidak nampak di awal penggunaan *Tinder*, dan hal itu terungkap ketika penggunaanya berlanjut sehingga muncul motif-motif berikut yang menunjukkan para pengguna pada awalnya masih merujuk kepada sifat untuk meniru dimana akan menjadi pengikut pengguna lain yang sudah lebih dulu menggunakan *Tinder*, ketika aplikasi ini ramai dibicarakan di tengah masyarakat sehingga memotivasi pengguna untuk menggunakannya, berbanding terbalik dengan tujuan pencipta aplikasi *Tinder* yakni tempat untuk mempertemukan pengguna dengan pasangannya. Dengan kata lain, munculnya *Tinder* merupakan cerminan perkembangan zaman bahwa kencana tidak hanya dapat dilakukan secara langsung, namun juga melalui media internet.

SIMPULAN

Setelah dilakukannya wawancara dan analisis. Penelitian ini menunjukkan bahwa motif seseorang untuk menggunakan aplikasi *Tinder* tidak sesuai dengan tujuan utama dari aplikasi ini yaitu mencari pasangan. Terkait budaya di Indonesia yang dimana orang-orang masih mempunyai rasa untuk meniru atau bisa disebut juga dengan budaya *popularity* yakni ketika *Tinder* menjadi perbincangan banyak orang dan hal tersebut akan diikuti oleh masyarakat tanpa mempertimbangkan tujuan utama dari aplikasi tersebut. Semakin dalam pengguna memahami dan menggunakan aplikasi *Tinder* maka semakin terungkap dan terlihat motif-motif lainnya.

REFERENSI

Wang, Chih-Chien, Ya-Ting Chang, (2010). Cyber Relationship Motives: Scale Development and Validation. *Social Behavior and Personality*, 38 (3): 289-300

Brogan, Chris. (2010). *Social Media 101: Tactics and Tips to Develop Your Business Online*. John Wiley & Sons.

Fagan, SC and Hess D. *Stroke In: Dipiro JT, Talbert RL, Yee GC, Matzke G, Wells BC and Posy LM. Pharmacotherapy : A Pathophysiologic Approach 9th edition*. United State of America: The McGraw-Hill Companies; 2014.

Peter, Jochen, Patti M. Valkenburg, and Alexander P. Schouten, (2006). Characteristics and Motives of Adolescents Talking with Strangers on the Internet. *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR*, 9 (5)

R. Peris, Ph. D., et. al., (2002). Online Chat Rooms: Virtual Spaces of Interaction for Socially Oriented People, *CyberPsychology and Behavior*, 5 (1): 80

Bungin, Burhan. 2011. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Predana Media Group

Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : KencanaPrenada Media Group

Kuswarno, Engkus (2009). *Metedologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi*;

Moleong, Lexy J, 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosda Karya