

PENGALAMAN MENGGUNAKAN *LINE PEOPLE NEARBY* PADA MAHASISWA SAAT MENGALAMI KESEPIAN

Laily Dyah Trisnawardani; Afriza Animawan Arifin

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Line People Nearby yang merupakan inovasi dari aplikasi Line dimana fitur ini memberikan peluang untuk memperluas jaringan sosial pengguna aplikasi Line. Tahun 2023 *Line People Nearby* menjadi salah satu fitur yang paling diminati dalam aplikasi Line karena dengan adanya fitur ini seseorang dapat menemukan individu yang ada di dekat mereka dilihat dari lokasinya. Cara menggunakannya pun mudah yaitu cukup membuka aplikasi Line dan pilih layanan *Line People Nearby*. Karena mudah digunakan fitur ini menjadi banyak dipakai maka dari itu harus tetap memperhatikan privasi dan keselamatan ketika berinteraksi dengan individu yang juga memakai fitur ini dan harus bijak serta berhati – hati dalam bermain fitur *Line People Nearby*. Fitur ini juga dirasa cukup unik dan menarik untuk dipakai. Kesepian merupakan suatu perilaku yang tidak menyenangkan yang dialami oleh seseorang ketika kenyataan yang dialaminya tidak sesuai dengan harapan dirinya mengenai suatu hubungan interpersonal terdapat faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya kesepian diantaranya adalah tidak terpenuhi hubungan dari seseorang baik hubungan akrab, hubungan tempat baru atau perpisahan. Kesepian sendiri memiliki faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya kesepian diantaranya adalah tidak terpenuhi hubungan dari seseorang baik hubungan akrab, hubungan tempat baru atau juga perpisahan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengalaman mahasiswa dalam penggunaan *Line People Nearby*. Pertanyaan penelitian pada penelitian ini adalah bagaimana pengalaman mahasiswa dalam menggunakan *Line People Nearby* saat mengalami kesepian?. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan informan mahasiswa perempuan dengan usia ± 20 sampai dengan ± 25 tahun dengan menggunakan metode pengumpulan data menggunakan wawancara serta menggunakan analisis data menggunakan *interpretative phenomenological Analysis (IPA)*.

Kata kunci: Kesepian, *Line*, *Line People Nearby*

Abstract

Line People Nearby which is an innovation from the Line application where this feature provides an opportunity to expand the social network of Line application users. Year 2023 *Line People Nearby* is one of the most popular features in the Line application because with this feature someone can find individuals who are near them based on their location. How to use it is easy, just open the Line application and select a service *Line People Nearby*. Because it is easy to use, this feature has become widely used, therefore you must pay attention to privacy and safety when interacting with individuals who also use this feature and you must be wise and careful when playing with the feature. *Line People Nearby*. This feature is also considered quite unique and interesting to use. Loneliness is an unpleasant behavior experienced by a person when the reality they experience does not match their expectations regarding an interpersonal relationship. There are factors that can influence the emergence of loneliness, including the failure to fulfill a person's relationship, whether a close relationship, a relationship in a new place or separation. Loneliness itself has factors that can influence the emergence of loneliness, including a person's unfulfilled relationship, whether a close relationship, a relationship in a new place or separation. The aim of this research is to find out what students' experiences are in using it *Line People Nearby*. The research question in this study is how students experience using it *Line People Nearby* when you feel lonely? The research used qualitative methods with female student informants aged ± 20 to ± 25 years using data

collection methods using interviews and using data analysis using *interpretative phenomelological Analysis (IPA)*.

Keyword: Loneliness, Line, Line People Nearby

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam membantu masyarakat untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain dalam menambah teman, relasi atau dalam hubungan romantis terdapat beberapa *platform* sosial media yang dapat mereka gunakan seperti, WhatsApp, Instagram, Twitter, Tiktok dan Line. Selain beberapa sosial media yang dapat digunakan untuk melakukan komunikasi tersebut dalam menjalin hubungan romantis dengan lawan jenis masyarakat dapat menggunakan *Dating Apps* untuk membantu mereka dalam menemukan pasangannya. Beberapa *Dating Apps* yang sering digunakan yaitu Tinder, Bumble, Tantan, OkCupid dan masih banyak lagi. Masing – masing dari *Dating Apps* tersebut memiliki kelebihan, kekurangan serta keunikannya sendiri untuk menarik masyarakat dalam membantu mereka mencari pasangan.

Seiring berkembangnya zaman berkomunikasi dengan orang lain dalam hal menambah teman, relasi atau hubungan romantis dapat dilakukan dalam satu *platform* media sosial yang memiliki fitur kurang lebih sama dengan *Dating Apps*. Dengan adanya *platform* tersebut tentu memudahkan mereka yang mempunyai keinginan untuk melakukan kencan *online*. Menurut Barraket dan Waring mendeskripsikan bahwa kencan *online* merupakan bentuk dari komunikasi yang sengaja dilakukan untuk menemui orang baru untuk tujuan mencari pasangan dengan memanfaatkan internet (Sari & Kusuma, 2018) . Kencan *online* sendiri tentunya sebuah platform yang menyediakan penggunanya untuk menampilkan foto diri mereka yang sudah dibuat sesuai dengan keinginan mereka untuk menarik pengguna lain. Dengan adanya kencan *online* ini memudahkan mereka untuk melakukan komunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung untuk menjembatani mereka sebelum melakukan pertemuan tatap muka. Sebelum memutuskan untuk bertemu secara tatap muka pengguna aplikasi kencan *online* dapat dengan bebas untuk memilih calon mereka melalui dunia maya tentunya dengan peluang yang besar dalam memilih calon tersebut (Irfan & Abidin, 2020). Dengan adanya fasilitas kencan *online* seperti ini tentunya juga memudahkan seseorang untuk memilih calon pasangan yang sesuai dengan kriteria yang mereka inginkan (Pronk & Denissen, 2020). Kencan *online* memiliki banyak penggemar karena memiliki ciri khasnya sendiri jika dibanding dengan kencan konvensional seperti Menurut (Kusumaningtyas & Hakim, 2019) fasilitas kencan *online* seperti ini dapat menjadikan seseorang untuk menjalin hubungan barunya yang tentunya dengan orang baru tanpa mereka harus melakukan pertemuan secara tatap muka. Dengan dilihat dari

beberapa keunggulan kencan *online* tersebut untuk itu banyak orang yang suka dan tertarik menggunakan aplikasi kencan *online*. Dari beberapa banyaknya aplikasi kencan *online* seiring berkembangnya zaman terdapat Media sosial yang memiliki fitur kurang lebih sama dengan *Dating Apps* salah satunya adalah Line.

Line merupakan media sosial yang terinspirasi dari KakaoTalk yang dikembangkan di Jepang dimana aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan obrolan secara *online* dimana dibuat pertama di kawasan Asia Timur (Steinberg, 2020). Secara resmi Line diluncurkan pada 11 Maret 2011 di Jepang. Pada saat itu Line merupakan aplikasi obrolan yang pertama dikembangkan sebagai upaya untuk mengalahkan KakaoTalk. Menurut pemaparan dari merdeka.com menjelaskan bahwa pada tanggal 14 September 2014 pengguna aplikasi Line di Indonesia pada bulan februari mencapai 20 juta dan bertambah sampai sekarang jadi di Indonesia terdapat 30 juta pengguna Line. Peningkatan jumlah pengguna tersebut dikarenakan terdapat berbagai fitur di dalam Line yang mendorong masyarakat untuk menggunakan Line. Dengan angka 30 juta tersebut Indonesia menempati posisi kedua di dunia setelah Thailand. Seiring berkembangnya zaman Line memiliki berbagai macam karakter yang menjadi keunikan tersendiri. Macam – macam karakter yang ada di Line diantaranya Cony, Moon, Brown dan Sally yang kemudian karakter tersebut di promosikan melalui sticker Line dimana pengguna dapat mengunduh sticker tersebut pada fitur *Sticker Shop* yang ada di Line. Sticker line terus berkembang tidak hanya karakter utama namun ada beberapa karakter lain yang kemudian dijadikan sebagai sticker di Line seperti karakter disney, kartun, komedi dan yang lainnya. Dengan adanya fitur sticker kemudian banyak orang yang tertarik untuk menggunakan Line. Selain itu Line memiliki fitur baru yaitu *Line People Nearby* yang merupakan inovasi dari aplikasi Line dimana fitur ini memberikan peluang untuk memperluas jaringan sosial pengguna aplikasi Line. Tahun 2023 *Line People Nearby* menjadi salah satu fitur yang paling diminati dalam aplikasi Line karena dengan adanya fitur ini seseorang dapat menemukan individu yang ada di dekat mereka dilihat dari lokasinya. Cara menggunakannya pun mudah yaitu cukup membuka aplikasi Line dan pilih layanan *Line People Nearby*. Karena mudah digunakan fitur ini menjadi banyak dipakai maka dari itu harus tetap memperhatikan privasi dan keselamatan ketika berinteraksi dengan individu yang juga memakai fitur ini dan harus bijak serta berhati – hati dalam bermain fitur *Line People Nearby*. Fitur ini juga dirasa cukup unik dan menarik untuk dipakai. Seperti yang diungkapkan oleh informan dengan penulisan identitas disamarkan (*pseudonym*) sebagai berikut :

“ sebenarnya tujuannya sama kaya *Dating Apps* gitu tapi *Line People Nearby* ini kan di *Media Sosial* jadi menurutku agak unik soalnya kan ada beberapa orang yang malu pake

Dating Apps nah menurutku Line People Nearby ini cukup membantu “ (Sumber : Wawancara dengan Bunga).

Menurut pemaparan dari Bunga dia memutuskan untuk menggunakan *Line People Nearby* yang ada di Line karena menurut dia fitur tersebut unik serta dapat menjadi solusi untuk orang yang malu menggunakan *Dating Apps* karena dengan menggunakan *Line People Nearby* Bunga masih bisa melakukan komunikasi dengan orang lain namun tidak semata – mata menggunakan *Dating Apps* jadi dia tidak malu.

“ *oiya kalo di Bumble – Bumble gitu kan ini ya profilnya itu kaya kelihatan banyak orang gitu kan keliatan semua orang kaya ke ekspos semua gitu lo tapi kalau di People Nearby ini cuma ada jaraknya, profilnya terus ada bionya juga jadi lebih aman dalam hal identitas juga gitu ya “ (Sumber : Wawancara dengan Putri).*

Dari pemaparan Putri di atas peneliti dapat mengambil poin bahwa dengan menggunakan *Line People Nearby* dapat membuat penggunaanya lebih aman karena hanya memperlihatkan *profil picture, bio, dan jaraknya* saja.

“ *iya karna berawal saya chattingan sama seseorang pake line dan keisengan nemu fitur dari nearby itu di line. ternyata semacam berteman dengan orang random yang jarak dekat dengan lokasi kita saat ini. nah dari itu aku merasa kok people nearby ini unik ya kaya beda dr yg lain “ (Sumber : Wawancara dengan Leny)*

Leny menyampaikan keisengannya menggunakan *Line People Nearby* hingga dia dapat berteman dengan orang random dengan jarak yang dekat lokasi Leny tinggal.

Dari beberapa pemaparan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa perilaku menggunakan *Line People Nearby* dalam aplikasi Line dikarenakan fitur tersebut memiliki keunikan tersendiri seperti yang disampaikan oleh Bunga dan Putri bahwa fitur ini dapat membantu mereka untuk menambah relasi tanpa malu – malu dan aman dalam hal identitas. Menurut Leny *Line People Nearby* ini juga memiliki keunikan karena dia dapat mengobrol dengan orang random yang jaraknya tidak jauh dari dia.

Faktor lain seseorang menggunakan *Line People Nearby* tidak hanya karena fitur tersebut unik dan aman namun ada faktor lain dari dalam diri seseorang tersebut mengapa akhirnya dia memutuskan untuk menggunakan *Line People Nearby*, seperti yang diungkapkan oleh informan berikut :

“*dulu awalnya aku kan pake Line People Nearby karna kesepian. aku butuh temen ngobrol, temen main karna aku kuliah dan nge kos di jogja. semenjak pake line people nearby aku punya temen dari beberapa univ yg ada di jogja“ (Sumber : Wawancara dengan Bunga).*

Bunga menjelaskan bahwa alasan dia menggunakan *Line People Nearby* awalnya adalah

karena dia merasa kesepian saat dia berada di kost nya sendirian sebagai mahasiswa rantau untuk itu dia memutuskan untuk menggunakan *Line People Nearby* ini untuk mencari teman agar setidaknya dia mempunyai teman untuk pergi saat dia berada di Jogja.

“*sejujurnyaa iseng iseng main line kok nemu fitur nearby itu dan akhirnya coba coba ajaa kebetulan emang lagi kesepian pengen punya temen chat* “ (Sumber : Wawancara dengan Leny)

Dari penjelasan Leny di atas alasan untuk menggunakan *Line People Nearby* selain iseng ternyata juga faktor dari kesepian informan yang kemudian memutuskan untuk menggunakan *Line People Nearby*.

Perilaku kesepian ini sering terjadi pada mahasiswa terlebih mahasiswa rantau yang tidak memiliki siapapun di kota rantau nya. Perlman mendefinisikan bahwa Kesepian merupakan suatu perilaku yang tidak menyenangkan yang dialami oleh seseorang ketika kenyataan yang dialaminya tidak sesuai dengan harapannya mengenai suatu hubungan interpersonal (Psychologia,dkk, 2022). Menurut Rokach terdapat faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya kesepian diantaranya adalah tidak terpenuhi hubungan dari seseorang baik hubungan akrab, hubungan tempat baru atau perpisahan (Psychologia,dkk, 2022). Seperti yang diungkapkan oleh informan Putri “ *iya kaya sepi gaada temen chat gitu* “ menurut pemaparan dari Putri dia merasa memiliki teman untuk melakukan interaksi dengan akrab dan baik dalam suatu komunikasi secara *online* juga dibutuhkan agar dia tidak merasakan kesepian. Pada penelitian yang dilakukan oleh Octaviany (2019) dengan hasil yang menunjukkan bahwa wanita dewasa awal lebih cenderung mengalami kesepian dengan bentuk kesepian yang dimaksud disini adalah kesepian emosional dimana keberadaan orang – orang dianggap menjalin relasi yang terjalin secara dekat dengan perempuan dewasa awal untuk itu jika relasi tersebut tidak terbangun maka perempuan akan merasakan kesepian secara emosional. Guo mengungkapkan bahwa selain itu kesepian juga akan mempengaruhi peningkatan penggunaan sosial media seperti pada penelitian yang menunjukkan bahwa individu yang mengalami kesepian cenderung akan memiliki motivasi meningkat dalam menggunakan sosial media seperti Facebook untuk memenuhi interaksinya (Psychologia,dkk, 2022).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wicaksono & Abadi (2021) dengan temuan penelitian yang menjelaskan bahwa seseorang dalam mengekspresikan citra diri mereka secara berbeda – beda dengan melihat *privacy* masing – masing dari mereka namun tentunya tetap memperlihatkan ketenarannya kepada pengguna *Dating Apps* yang lain guna mempertahankan identitasnya serta mencari perhatian pada lawan jenis. Penelitian lain juga melakukan penelitian tentang *Dating Apps* Tinder dengan didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa

dengan adanya aplikasi Tinder dapat mengubah seseorang untuk menemukan calon pasangannya secara *online*. Keberhasilan hubungannya dapat diperoleh bahwa informan pada penelitian ini membuktikan kunci untuk menjalin hubungan yang berhasil berawal dari adanya komunikasi yang dilakukan secara intens dengan disertai adanya kecocokan antara kedua belah pihak (Andhika & Julianti, 2020). Penelitian tentang kencan *online* juga dilakukan pada saat pandemi dengan temuan bahwa manusia melakukan kencan tersebut atas dasar kebutuhan dia untuk menjalin hubungan yang lebih bermakna dengan dilihat dari ketertarikan antar individu. (Balqis & Noorrizki, 2023).

Penggunaan *dating apps* terlebih untuk mencari pasangan merupakan pelarian dari individu yang merasa kesepian. Setiap individu memiliki cara tersendiri untuk mengatasi rasa kesepian yang dia alami seperti melakukan pemujaan, meminum alkohol, cenderung lebih lama menggunakan media sosial mereka seperti instagram dan juga mencari pasangan yang salah satu caranya dapat menggunakan *dating apps* (Oktawirawan & Pamungkas, 2023; Akbar & Abdullah, 2021; Bayu_Wishnu, 2023). Kesepian sering dialami oleh setiap individu terlebih pada tahap remaja atau dewasa awal cara mengatasi rasa tersebut juga berbagai macam yang tentunya berbeda – beda pada setiap individunya. Penyebab utama individu mengalami kesepian tersebut yaitu karena suasana hati, tidak memiliki teman dekat dan juga dapat diakibatkan karena pemikiran diri sendiri yang salah (Ulfah & Aviani, 2023; Parera, 2019). Perasaan kesepian yang dialami oleh setiap individu biasanya timbul karena suasana dimana tidak memiliki teman dekat dengan hal yang paling mendasar yaitu memiliki pemikiran yang keliru sehingga menyebabkan individu mengalami kesepian pada saat dia sedang berada di keramaian (Parera, 2019). Penggunaan *dating apps* dapat menjadi alternatif perempuan untuk mencari pasangan ditengah kesibukannya yang cenderung memiliki sedikit waktu untuk mencari pasangan untuk itu memilih jalan alternatif salah satunya menggunakan *dating apps* (Herdianti, 2018). Peneliti pada penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman kesepian yang terjadi pada mahasiswa khususnya mahasiswa perempuan yang menggunakan *Line People Nearby*.

Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada informan dan aplikasi kencan *online*. Dimana jika dilihat dari beberapa penelitian yang ada belum ada yang berfokus pada *Line People Nearby* yang ada pada aplikasi Line. Sehingga diharapkan kedepannya dari penelitian ini mampu memberikan manfaat teoritis yaitu membentuk dalam *cyber psychology* dalam menambah wawasan serta pengetahuan dalam ranah penggunaan *Line People Nearby* pada aplikasi Line untuk mengatasi kesepian pada mahasiswa. Secara praktis penelitian ini juga diharapkan untuk dapat menggambarkan pengalaman nyata pada mahasiswa

yang menggunakan *Line People Nearby* pada aplikasi Line dalam hal mengatasi kesepian. Selain pemaparan di atas mengenai manfaat teoritis dan praktisnya dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengalaman mahasiswa dalam penggunaan *Line People Nearby*. Pertanyaan penelitian pada penelitian ini adalah bagaimana pengalaman mahasiswa dalam menggunakan *Line People Nearby* saat mengalami kesepian?.

2. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi untuk menganalisa penggunaan *Line People Nearby* dalam mengatasi kesepian pada mahasiswa. Penelitian menggunakan penelitian kualitatif. Data yang disajikan berupa data deskriptif maka dari itu data bukan berupa nomor atau angka namun merupakan suatu gambaran yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung. Mengacu pada Sugiyono (2013) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian baru karena popularitasnya belum lama. Penelitian kualitatif disebut juga dengan metode naturalistik karena penelitian ini dilakukan secara ilmiah atau langsung pada lapangan. Penelitian kualitatif berlandaskan pada filsafat postpositivisme dimana hal tersebut dilakukan untuk penelitian dengan kondisi objek alamiah. Peneliti pada penelitian kualitatif ini sebagai instrumen kunci dengan melakukan teknik pengumpulan data secara gabungan (*triangulasi*) dengan analisis data yang bersifat deduktif / induktif. Dengan penjelasan tersebut untuk itu hasil dari penelitian kualitatif ini lebih menekankan pada makna secara *generalisasi*. Menurut Agustian,dkk, 2023 mengemukakan bahwa fenomenologi merupakan konsep yang mendorong manusia untuk mencari makna melalui hubungannya dengan orang lain dimana makna tersebut dapat diketahui dalam bentuk hasil karya, aktivitas dari orang lain atau tindakan seseorang yang dilakukan untuk mendapatkan peran dari orang lain. Kahija (2017) dalam bukunya menuliskan definisi penelitian fenomenologis yaitu merupakan penelitian dengan pengalaman subjektif dari informan dan juga prespektif dari orang pertama untuk itu penelitian memberikan kesempatan pada informannya untuk mengekspresikan dengan bebas pengalaman pribadinya.

Penelitian kualitatif ini berfokus pada pengalaman penggunaan *Line People Nearby* terhadap mahasiswa yang mengalami kesepian. Kesepian merupakan kondisi dimana seseorang tidak memiliki siapapun untuk sekedar mengisi kekosongan waktu yang dia miliki atau sebagai teman untuk melakukan komunikasi. Kesepian menimbulkan perasaan yang kurang nyaman saat individu merasa kesepian karena individu akan merasakan hampa dan merasa bingung untuk melakukan suatu aktifitas karena kurang memiliki semangat yang ditimbulkan dari rasa kesepian yang sedang dialaminya. Sedangkan *Line People Nearby* yang ada pada Line

merupakan fitur yang dirancang untuk memudahkan individu menemukan teman sekedarnya untuk menambah relasi atau melakukan komunikasi dan dapat juga membantu individu dalam hal menjalin komunikasi romantis dengan lawan jenis. *Line People Nearby* ini merupakan fitur yang fungsinya kurang lebih sama dengan *Dating Apps* hanya saja informasi yang tertera pada fitur ini tidak selengkap yang ada pada *Dating Apps*. Pada *Line People Nearby* individu dapat melihat foto profil, jarak dan bio saja. Untuk itu banyak individu memanfaatkan fitur ini untuk mengobati rasa kesepiannya dengan melakukan komunikasi dengan orang lain.

Penelitian ini menggunakan pengambilan informan dengan *purposive* yaitu penentuan informan yang dilakukan dengan mempertimbangkan kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti (Sugiyono, 2013). Kriteria informan pada penelitian ini adalah mahasiswa perempuan yang menggunakan aplikasi Line dan fitur *People Nearby* yang ada pada Line.

Pada penelitian ini terdapat data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang diperoleh langsung oleh peneliti pada saat melakukan wawancara terhadap informan yaitu mahasiswa yang menggunakan *Line People Nearby* yang ada pada aplikasi Line. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan serta referensi yang lainnya.

Preliminary study yang dilakukan peneliti yaitu dengan melakukan riset awal sebelum melakukan penelitian dan juga wawancara awal kepada pengguna *Line People Nearby*. Setelah melakukan riset awal kemudian peneliti menuliskan proposal dimana proposal merupakan rencana dari penelitian yang akan dilakukan, proposal disini merupakan serangkaian yang harus ditulis sebelum melanjutkan skripsi. Penulisan proposal selesai dilanjutkan dengan wawancara kepada informan yang sudah sesuai dengan kriteria dalam penelitian ini. Melengkapi IC dilakukan sebelum wawancara pada informan. Wawancara dilakukan sebanyak 2 sesi pada setiap informan dimana dalam penelitian ini terdapat tiga informan, pada setiap sesi wawancara dilakukan dengan masing – masing durasi \pm 30 sampai dengan 40 menit. Pada sesi 1 informasi yang diberikan oleh informan sudah cukup banyak dan informatif namun belum mendalam untuk itu pada sesi ke 2 wawancara lebih menggali informasi yang disampaikan oleh informan. Setelah melakukan wawancara dan mendapatkan hasil kemudian penulis melakukan coding menggunakan analisis data *interpretative phenomenological Analysis (IPA)*. Kemudian dilanjutkan dengan analisis data yang diperoleh melalui wawancara pada informan dan yang terakhir yaitu keabsahan data dimana pada penelitian ini yaitu *triangulasi*.

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu *interpretative phenomenological Analysis (IPA)* dimana analisis data dalam IPA merupakan analisis transkrip dengan tiga pilar penelitian yaitu; fenomenologi dengan bersandar pada *epoche*, interpretasi bersandar pada pemahaman informan serta memperhatikan keunikan dari informan sendiri. Analisis IPA melalui beberapa

langkah dengan langkah yang pertama yaitu membaca berkali – kali transkrip yang diperoleh setelah melakukan wawancara pada informan setelah itu dilanjutkan dengan melakukan open coding dengan membuat catatan awal, membuat tema emergen yakni pemadatan dari komentar penulis terhadap transkrip kemudian yang terakhir yaitu membuat tema superordinat. Dengan ke empat langkah tersebut akan mendapatkan tema temuan utama pada penelitian (Kahija, 2017).

Teknik keabsahan data pada penelitian ini adalah *Triangulasi*. *Triangulasi* merupakan pengumpulan data dimana pada hal ini bersifat penggabungan dari berbagai teknik pengumpulan data serta sumber data yang sudah ada. Teknik pengumpulan data ini menggunakan sumber yang sama untuk mendapatkan untuk mendapatkan data yang akan digali (Sugiyono, 2013).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menjabarkan hasil penelitian lebih mendalam peneliti akan membahas tentang informan dalam penelitian ini. Dalam hal ini, informan penelitian yaitu mahasiswa perempuan rentang usia $\pm 20 - \pm 25$ tahun; sudah menggunakan *Line People Nearby* selama ± 1 tahun dengan interaksi didalamnya yaitu pernah *match*, pernah *chatting* secara *intens*, pernah bertemu secara langsung, pernah menjalin hubungan baik *platonic* maupun *romantic*. Menurut wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan informan, latar belakang informan dalam menggunakan *Line People Nearby* didasari karena informan mengalami kesepian dengan beberapa perbedaan motivasi yakni terdapat informan yang menggunakan *Line People Nearby* dengan tujuan untuk menjalin *Platonic Friendship* dan ada juga informan yang menggunakan *Line People Nearby* dengan tujuan menjalin hubungan romantis atau *Romantic Relationship*. Hal tersebut bergantung pada pandangan dari masing masing informan terhadap motivasinya dalam penggunaan *Line People Nearby*. maka dari itu pernyataan di atas didukung dengan tabel koding sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel Koding

Super-Ordinat	Tema Emergen	Open Coding	Contoh Transkrip
Motivasi Bermain <i>Line People Nearby</i>	<i>Platonic Friendship</i>	Menjalin Relasi	“Awalnya sih lebih ke platonic ya mba soalnya bukan yang cari pacar gitu karena emang iseng cari buat relasi aja cari temen” (L: 62 – 63)
		Mencari Teman Ngobrol	“cari yang bisa kasih seneng gitu biar kesehariannya ga flat gitu jadi cari temen ngobrol” (P: 317 – 318)
		Mencari Teman Makan	“cuman chat an 2 minggu udah terus pernah sih aku ketemuan sama orang yang 2 minggu dari Line itu terus dia ngajak kode kode buat ngajakin keluar gitu terus akhirnya keluar makan udah terus yauda gitu aja sih mba” (P: 139 – 142)
	<i>Romantic Relationship</i>	Menjalin Hubungan	“aku gapunya pacar aku ngerasa kesepian di dunia nyata dan maya akhirnya terus aku main Line gitu terus dapat kenalan ada dimana aku pengennya tu romantic sama orang yang ada di Line”(B: 118 – 121)
Usaha yang dilakukan untuk mengatasi kesepian	<i>Line People Nearby</i>	Alasan memilih <i>Line People Nearby</i>	“ <i>People Nearby</i> itu kalau menurut aku ya mba lebih ke aman gitu soalnya kan ga semua bisa di akses ke public ya itu maksudnya ya mereka – mereka aja yang punya Line gitu lo mba terus disitu juga itu tu disitu di bio itu cuma bisa nampilin profil terus jarak sama bio ya kayanya kaya gitu sih mba setau aku gitu” (P: 126 – 129) “karena berawal dari keisengan itu sih kak dan gaada niatan buat download tinder maupun bumble jadi adanya itu ya yauda dicoba aja ternyata asik juga” (L: 145 – 146)
		Pengalaman menggunakan <i>Line People Nearby</i>	“pernah sih mba aku tu pernah beberapa kali ketemu sama orang gitu sih mba di <i>People Nearby</i> dan berbagai macam karakter laki – laki itu ada sih mba namanya orang ya karna mungkin mereka main itu karna kesepian juga dan karna gabut juga dan mungkin beberapa kali ee yang kalau baru chat an dua kali diajakin nonton lah terus ada juga yang kaya mesum – mesum mba gitu juga sih ada juga yang kaya gitu terus ya kemaren juga sempet sih mba aku deket sama orang kita deket beberapa bulan terus akhirnya dia pindah dan akhirnya kita ldr itu tu kaya kemaren tu lagi kejadian gitu di aku gitu” (P: 155 – 162)

	Dating Apps	Merasa malu	<p>“aku malu ya mba karena stereotip orang itu kaya kenapa ini orang pakai dating apps pasti ga laku sampai nyari nyari cowo di dating apps kaya gaada cowo di dunia nyata aja apalagi kalau dating apps kan ee ada besar kemungkinan kita ada buat ketemu orang terdekat kita yang sama sama main dating apps gitu kan apalagi kalau ketauan temen sendiri kita main dating apps gitu kan pasti malu ya mba” (B: 300 – 305)</p> <p>“misalkan dating apps lainnya juga udah banyak yang pake ya kaya udah familiar di orang orang terus aku sebenarnya juga takut kalau misalnya ketemu temen temen aku gitu aku nya juga malu kan mba kaya ih ternyata dia main dating apps” (P: 301 – 304)</p>
		Ke khawatiran menggunakan dating apps	<p>“orang di dating apps itu kebanyakan kaya nyari buat partner cinta satu malam terus fwb gitu jadi ngarahnya ke hal hal 18 plus gitu mba” (P: 313 – 315)</p>
	Dunia nyata (real life)	Mengisi kegiatan di waktu luang	<p>“kalau WO itu udah dari kuliah di tahun 2021 nah untuk sistem kerjanya itu kita berangkat pagi selayaknya kaya kita event gitu kita start jam 5 terus pulang sekitar jam 1 jam 2 kaya gitu”(L: 67 – 69)</p>
		Keluar untuk muter – muter	<p>“aku biasanya cari temen yang beda lagi buat nemenin aku kaya kadang malem buat sekedar makan atau keliling jogja kaya gitu aja sih mba” (B: 114 – 115)</p> <p>“sering muter – muter gitu mba sendirian gatau kenapa kalau muter – muter keliling dijalan gitu kaya yaudah enak dilihat dimata gitu aja sih mba” (P: 117 – 119)</p>
		Bertemu dengan teman	<p>“Kalau aku sih paling main sih mba keluar main sama temen gitu soalnya aku ngerasa gatau kenapa energiku tu bisa penuh lagi kalau sama temen – temen” (P: 81 – 82)</p> <p>“kadang juga minta temenku buat nginep di kost an” (B: 121)</p>
	Aktivitas yang dilakukan pada Line People Nearby	Virtual	Menampilkan diri pada Line People Nearby
Alasan mulai accept partner			<p>“Kalau itu pertama foto profil yang menarik gatau kenapa yang ganteng aja sih mba yang kharismatik gitu” (P: 199 – 200)</p>

		<i>Line People Nearby</i>	<i>“Iya pokoknya harus lihat mukanya dulu kalau soal bio yang penting ngga nyeleneh aja gitu” (B: 201 – 202)</i>
		Hal yang dilakukan dengan partner	<i>“Kalau itu aku biasanya tu aku kan kebanyakan kan mereka dulu yang nge add aku setelah aku terima dan mungkin kita sama sama cocok terus dia yang mulai obrolan dulu terus kaya say hi terus halo terus dari situ kita mulai kenalan” (B: 211 – 213)</i> <i>“Belum sih tapi emang rencana aja sih gitu karna emang ya dia kerja sibuk gitu terus kerjanya gabisa ditinggal gitu sih mba karna emang disini kemaren dia belum sempet ketemu dan akhirnya dia pindah kerja kan karna dia pulang terus disininya juga jarang banget soalnya pas aku kenal dia itu disininya aku kenal dia nih terus kaya beberapa minggu setelah itu gitu dia pindah ke Bekasi dia pulang” (P: 255 – 260)</i>
	Bertemu	Merasa cocok memutuskan bertemu	<i>“Kalau selama aku main itu ada waktu itu anak jogja juga ya jadi kita itu udah kenal selama 3 mingguan lebih kayanya bahkan sampai satu bulan kita disitu kabar – kabar an tiap hari terus kalau malem telfon sampai akhirnya kaya aku udah ngerasa cocok dan udah ngerasa kayanya orangnya emang cocok di aku gitu lo mba jadi dia ngajakin ketemu terus kaya aku juga lagi ada waktu luang kan terus akhirnya yauda kita ketemu” (B: 229 – 233)</i>
		Keluar untuk makan dengan partner	<i>“Kalau dulu itu seinget aku itu tu kita cuma makan doang sama ee ke MCD nongkrong ngobrol gitu doang si, aku tu sebenarnya kalau seinget aku ya mba aku tu janji siang karena dia ada ujian apa gitu terus diundur sore awalnya mau liat sunset kan di cengklik sebenarnya tapi gajadi terus akhirnya kita makan aja di handayani kita mau ngopi tapi gajadi terus akhirnya kita ke MCD aja gitu di Solo Baru” (P: 150 – 155)</i>
		Keluar untuk nongkrong	<i>“Kalau ketemu itu aku lebih sering nongkrong ya di Legend Coffe di Jogja jadi ceritanya dia itu kan orang jogja kan mba nah dia sering nongkrong disana waktu SMA terus aku diajak dan tempatnya ternyata juga enak sih mba terus kita ngobrol disitu” (B: 146 – 150)</i>
Komitmen dengan partner <i>Line People</i>	Menjalin	hubungan	<i>“Iyaa mba ada yang jadi lebih dari temen gitu kita kontek kontek an</i>

<i>Nearby</i>	hubungan	mengarah lebih serius	<i>lagi” (L: 92)</i> <i>“sampai hubungan serius mba” (L: 95)</i>
		Memutuskan untuk berkomitmen	<i>“temen deket sih tapi kita lebih ke e mungkin karna dia juga udah dewasa sih jadi mungkin em lebih ke komitmen gitu ya lebih ke yaudah deket aja gitu” (P: 252 – 254)</i>
	Berteman	Memutuskan hanya berteman	<i>“pasti cuma kaya temen aja kita sekedar oh kerja disini dia tinggal disini gitu terus apa ya itu paling cuma ketemu jalan aja” (L: 256 – 257)</i>
		Merasa tidak cocok	<i>“udah ketemu beberapa kali udah sering jalan terus ternyata ga cocok terus akhirnya mutusin buat yauda jadi temen aja maksudnya hubungannya ngga dilanjutin yang pacarana gitu lo mba” (B: 129 – 131)</i>

Tabel Koding di atas menunjukkan motivasi dari informan dalam penelitian ini untuk memutuskan menggunakan *Line People Nearby*, usaha yang sudah dilakukan untuk mengatasi kesepian, aktivitas informan pada *Line People Nearby* dan komitmen yang terbangun dengan partner yang ada pada *Line People Nearby*. Dengan berbagai motivasi yang berbeda – beda masing – masing informan menjelaskan alasan dan tujuan mereka untuk menggunakan *Line People Nearby*.

Penelitian ini mengenai pengalaman mengatasi kesepian menggunakan *Line People Nearby* pada mahasiswa perempuan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengalaman mahasiswa dalam mengatasi kesepian dengan menggunakan *Line People Nearby*. Pertanyaan penelitian pada penelitian ini adalah bagaimana pengalaman mahasiswa dalam menggunakan *Line People Nearby* saat mengalami kesepian?. Untuk itu dapat dijawab dengan 4 tema temuan dalam penelitian ini seperti berikut :

3.1 Tema 1 (Motivasi)

Definisi motivasi dalam penelitian ini adalah dorongan untuk mahasiswa menggunakan *Line People Nearby* saat dia mengalami kesepian. Selain dorongan untuk menggunakan definisi motivasi disini juga dapat dikatakan sebagai tujuan yang ingin dicapai setelah mahasiswa menggunakan *Line People Nearby* saat mengalami kesepian. Pada penelitian ini motivasi mahasiswa yang sedang mengalami kesepian kemudian memutuskan untuk menggunakan *Line People Nearby* ada 2 yaitu *platonic friendship* dan juga *romantic relationship* dimana dua hal tersebut memiliki perbedaan yang cukup signifikan dimana jika seseorang ingin menjalin hubungan *platonic friendship* maka diantara mereka tidak memiliki keinginan untuk saling memiliki satu sama lain atas dasar rasa sayang ataupun cinta. Sedangkan *romantic relationship* pastinya hubungan tersebut didasari dengan rasa cinta yang bertujuan ingin memiliki satu sama lain. Individu saat menjalani hubungan romantis mereka akan cenderung merasakan adanya kedekatan dan perasaan hangat untuk itu hal tersebut membuat kedua individu merasakan nyaman saat memutuskan untuk berhubungan satu sama lain dalam jangka waktu yang lama (Hadisawa & Nurhadianti, 2020). Alasan mahasiswa menggunakan *Line People Nearby* dari informan dalam penelitian ini ada yang didasari niat awal untuk menjalin hubungan *romantic* dengan *partner* yang ditemui pada *Line People Nearby*. Beberapa pernyataan di atas mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan motivasi dari informan dalam penelitian ini saat memutuskan untuk menggunakan *Line People Nearby* untuk mengatasi kesepian yang dialaminya.

3.2 Tema 2 (Cara atau usaha yang dilakukan)

Cara atau usaha yang dilakukan informan dalam penelitian ini untuk mengatasi kesepian yang

sedang dialaminya dibagi menjadi tiga yakni menggunakan *Line People Nearby*, menggunakan *dating apps* dan juga kehidupannya pada dunia nyata. Kehidupan nyata informan dalam penelitian ini seputar kegiatan sehari – hari sebagai mahasiswa seperti kuliah, mengerjakan skripsi dan mengikuti kegiatan diluar kampus. Namun terdapat salah satu dari informan penelitian ini yang memilih untuk bekerja sampingan agar dirinya tidak merasakan kesepian dalam kehidupan nyatanya untuk menjalin kontak sosial dengan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut menjadi kegiatan yang dilakukan salah satu informan dalam penelitian ini untuk mengatasi kesepiannya dalam kehidupan nyata. Hal lain yang dilakukan oleh informan dalam penelitian ini untuk mengatasi kesepian dalam dunia nyata adalah dengan bertemu dengan teman – temannya agar dapat mengisi kekosongan waktu dan aktivitas yang mereka miliki. Penggunaan *dating apps*, dalam penelitian ini penggunaan *dating apps* untuk mengatasi kesepian yang mereka alami bukan menjadi solusi yang tepat untuk mereka karena mereka menganggap dengan menggunakan *dating apps* mereka akan dipandang sebelah mata oleh lingkungan sekitarnya, mereka juga merasa malu jika ketahuan untuk menggunakan *dating apps*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Sarah,dkk, 2023 dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa dibalik dampak positif dan juga keberhasilan menggunakan aplikasi kencan online namun terdapat beberapa perilaku menyimpang sehingga menimbulkan beberapa permasalahan – permasalahan diantaranya cyberbullying, penipuan online dan yang lainnya sehingga mengakibatkan pengguna mengalami tekanan sosial serta masalah psikologis seperti depresi dan kecemasan. Dalam penelitian lain disebutkan bahwa pergeseran fungsi *dating apps* dapat mendorong pengguna untuk melakukan pergaulan bebas hal ini menjadi salah satu kekhawatiran informan dalam penelitian ini. Untuk itu informan dalam penelitian ini memilih untuk mengatasi kesepiannya menggunakan *Line People Nearby* yang dirasa mereka dengan menggunakan *Line People Nearby* mereka lebih aman dalam hal bertemu dengan orang lain dan juga melakukan interaksi dengan orang lain yang di temui pada *Line People Nearby*. Mereka juga tidak merasa malu karena tidak perlu menggunakan *dating apps* untuk mencari teman agar dapat mengurangi rasa kesepian yang dialaminya pada saat aktivitas pada dunia nyatanya sudah semua dilalui.

3.3 Tema 3 (Aktivitas)

Aktivitas yang dilakukan oleh informan dalam penelitian ini setelah menggunakan *Line People Nearby* terdiri dari dua aktivitas yakni aktivitas yang dilakukan secara virtual dan juga aktivitas yang dilakukan secara langsung. Aktivitas yang dilakukan secara virtual meliputi beberapa tahapan yang dimulai dari menerima permintaan berteman dari pengguna lainnya dan juga melakukan permintaan berteman dengan pengguna *Line People Nearby*. Informan dalam

penelitian ini menjelaskan bahwa hal yang pertama yang membuat dirinya untuk menerima permintaan yang ada pada *Line People Nearby* karena dilihat dari parasnya. Setelah menerima permintaan berteman yang ada pada *Line People Nearby* untuk mengenal lebih lanjut satu sama lain mereka mengobrol untuk pertama kali dari kolom *chat* yang ada pada Line, pada informan penelitian ini awal mula mereka untuk mengobrol yaitu pada saat *partner Line People Nearby* mengirimkan pesan pada Line miliknya yang kemudian dilanjutkan dengan obrolan yang lainnya.

Hal tersebut relevan dengan penelitian dimana kunci utama membangun hubungan melalui *dating apps* ialah dirinya sendiri yang kemudian dengan melakukan interaksi dan komunikasi akan dapat mengetahui kepribadian satu sama lain (Wibowo et al., 2021). Tahap selanjutnya setelah mereka memperkenalkan diri satu sama lain untuk menentukan apakah akan berlanjut atau tidak informan dalam penelitian ini membutuhkan waktu beberapa saat menurut informan Putri dia memerlukan waktu ± 2 bulan untuk melakukan *chat* intens sebelum informan merasa percaya sepenuhnya kepada *partner* yang ditemui pada *Line People Nearby* sedangkan informan Bunga memerlukan waktu lebih singkat dari informan Putri untuk melakukan *chat* intens dengan partnernya yakni sekitar ± 3 minggu untuk kemudian informan melakukan telepon atau *video call* dan percaya untuk mengirimkan foto pada partner pada *Line People Nearby*. Setelah informan merasa hubungannya dengan *partner* di *Line People Nearby* semakin dekat dari yang sebelumnya mereka biasanya mulai ngobrol lewat telepon atau *video call* agar lebih dapat mengenal satu sama lain dan lebih nyaman serta terbuka.

Aktivitas selanjutnya yaitu aktivitas secara langsung yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu bertemu. Pada tahap sebelumnya informan sudah melewati berbagai macam tahap perkenalan mulai dari saling menambahkan pertemanan, mulai mengobrol sampai dengan telepon, *video call* dan juga saling mengirimkan foto satu sama lain. Kemudian tahap selanjutnya yaitu bertemu karena pada tahap ini antara informan dengan partner yang ditemuinya pada *Line People Nearby* dapat lebih mengenal satu sama lain karena dapat bertemu pada kehidupan nyata. Menurut informan aktivitas yang dilakukan ketika bertemu tentunya untuk saling mengenal satu sama lain dan juga dapat mengurangi rasa kesepian yang informan alami karena informan menjadi memiliki kegiatan.

3.4 Tema 4 (Komitmen)

Definisi komitmen dalam penelitian ini adalah gambaran hubungan kedepan informan penelitian dengan partner yang ditemui pada *Line People Nearby*. Dalam hal ini pengalaman mahasiswa menggunakan *Line People Nearby* pada saat mengalami kesepian dihadapkan dengan dua pilihan yakni komitmen untuk melanjutkan hubungan karena sudah merasa cocok

antara satu sama lain dan juga ada yang memilih untuk tidak melanjutkan hubungan karena merasa tidak cocok satu sama lain, setelah melewati beberapa fase yang sudah di sebutkan di atas. Komitmen sebelum menjalin hubungan menjadi hal yang mendasar karena jika individu memiliki komitmen yang kuat secara otomatis keinginan untuk mempertahankan hubungan cenderung lebih kuat (Syahputri & Khoirunnisa, 2021). Keputusan akan lanjut atau tidak hubungan informan dengan *partner* yang ada di *Line People Nearby* memiliki beberapa faktor dengan faktor yang paling penting yaitu rasa nyaman yang dirasakan oleh informan. Rasa nyaman tersebut akan timbul seiring berjalannya waktu dengan lebih sering untuk bertemu karena dengan bertemu menurut informan dapat lebih menilai sifat *partner* yang dia temui pada *Line People Nearby*. Pengalaman mahasiswa menggunakan *Line People Nearby* saat sedang mengalami kesepian akan kembali menggunakan lagi ketika belum mendapatkan *partner* yang sesuai dengan motivasi awal informan. Untuk itu *Line People Nearby* berperan pada mahasiswa untuk mengatasi rasa kesepian karena dengan menggunakan *Line People Nearby* sesuai dengan motivasi awal informan. Terdapat keunikan dalam tema ini yakni terdapat salah satu informan pada penelitian ini yang belum bertemu dengan *partner Line People Nearby* nya namun sudah merasa cocok dan memutuskan untuk memilih hubungan yang lebih terarah.

Pemaparan di atas merupakan ke empat tema tema utama pada penelitian ini dengan berbagai pemaparan yang sudah dijelaskan di atas tentunya dalam penelitian ini memiliki keterbatasan dan kekurangan. Keterbatasan serta kekurangan pada penelitian ini yakni pada informan pendukung dimana pada penelitian ini tidak terdapat informasi yang diperoleh peneliti dari informan pendukung sehingga pada penelitian berikutnya pada saat wawancara dapat dilakukan juga pada informan pendukung seperti teman atau bahkan pasangan informan dalam penelitian sehingga hal tersebut dapat memperkaya data dari penelitian itu sendiri.

4. PENUTUP

Kesimpulan dari penelitian ini adalah mahasiswa menggunakan *Line People Nearby* saat merasa kesepian dengan 4 tema utama yakni memiliki motivasi yaitu untuk menjalin *platonic friendship* dan juga *romantic relationship* namun terdapat informan dengan motivasi awal *platonic friendship* namun setelah menggunakan *Line People Nearby* ternyata ingin menjalin hubungan *romantic*. Tema kedua yaitu usaha yang dilakukan oleh informan yakni dengan menggunakan *Line People Nearby*, mempertimbangkan dalam penggunaan *dating apps* dan menjalin relasi pada dunia nyata. Dengan aktivitas yang dilakukan informan pada *Line People Nearby* secara virtual dan bertatap muka langsung kemudian memutuskan untuk berkomitmen pada *partner* yang ditemuinya pada *Line People Nearby*.

Keterbatasan pada penelitian ini terdapat pada *triangulasi* data dimana wawancara belum dilakukan pada informan pendukung. Untuk itu saran pada penelitian selanjutnya adalah melakukan wawancara pada informan pendukung untuk lebih mendapatkan data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain hal tersebut peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode kualitatif agar dapat memberikan hasil yang lebih optimal dan akurat agar dapat lebih mengeksplorasi *Line People Nearby*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, S., Reza, F., & Sugiarta, N. (2023). Makna Open Relationship Pada Pengguna Aplikasi Kencan (Studi Fenomenologi Makna Open Relationship Pada Generasi Z Pengguna Aplikasi Kencan Online Tinder) Program Studi Ilmu Komunikasi , Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia kalangan di Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 7(1), 611–625. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.4475/http>
- Akbar, S. K., & Abdullah, E. S. P. S. (2021). Hubungan antara Kesepian (Loneliness) dengan Self Disclosure pada Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa yang Menggunakan Sosial Media (Instagram). *Jurnal Tambora*, 5(3), 40–45.
- Andhika, R., & Julianti, J. (2020). Fenomena Keberhasilan Hubungan Asmara Melalui Aplikasi Kencan Online Tinder: Dari Jari, Turun Ke Hati. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.52423/jikuho.v6i1.15536>
- Arifin, A. A., Bramanwidyantari, M., Mafazi, N., & Helmi, A. F. (2020). Eksplorasi Pengalaman Kencan pada Pengguna Tinder. In *Riset-Riset Cyberpsychology*.
- Balqis, N. A., & Noorrizki, R. D. (2023). Peningkatan Aktivitas Kencan Online di Masa Pandemi. *Flourishing Journal*, 2(6), 422–428. <https://doi.org/10.17977/um070v2i62022p422-428>
- Bayu_Wishnu, M. B. W. (2023). Habitus Penggunaan Aplikasi Kencan Online Dalam Upaya Pencarian Pasangan. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(1), 119. <https://doi.org/10.26623/jdsb.v25i2.4208>
- Fadilla, S., Setiaman, A., & Karimah, K. El. (2023). Keterbukaan diri pengguna aplikasi kencan online Bumble dalam Mencari Pasangan. *Comdent: Communication Student Journal*, 1(1), 102. <https://doi.org/10.24198/comdent.v1i1.45735>
- Febriana, P., & Kom, S. S. M. M. (n.d.). *Motives for using the Tinder application for women [Motif Penggunaan Aplikasi Tinder pada Perempuan]*. 1–8.
- Hadisawa, S. T., & Nurhadianti, R. D. D. (2020). Hubungan Fathering dan Emotional Maturity dengan Intimacy dalam Menjalin Hubungan Romantis pada Mahasiswi. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 1–10.
- Hafizh, N. Al, & Febryitanti, S. N. (2023). Pengalaman Mahasiswa dalam Penggunaan Aplikasi Kencan Online Bumble Ditengah Persepsi Buruk Dikalangan Masyarakat. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10351–10357. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3417>
- Herdianti, A. H. (2018). Pencarian Jodoh Melalui Aplikasi Tinder Di Era Digital: Studi tentang

- Pencarian Jodoh pada Perempuan. *Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga*, 1–15. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-kmnts342c16c8aafull.pdf>
- Irfan, M., & Abidin, Z. (2020). Perjalanan Cintaku : Sebuah Studi Fenomenologis Tentang Pengalaman Pencarian Jodoh Pada Pria Pengguna Aplikasi Ta'Aruf Online Indonesia. *Jurnal EMPATI*, 8(3), 605–619. <https://doi.org/10.14710/empati.2019.26503>
- Kusumaningtyas, A. P., & Hakim, A. I. (2019). Jodoh di Ujung Jempol: Tinder sebagai Ruang Jejaring Baru. *Simulacra*, 2(2), 101–114. <https://doi.org/10.21107/sml.v2i2.6147>
- Mafruh, M., & Wijayani, Q. N. (2023). Pendekatan Terhadap Interaksi Pengguna Tinder Dalam Konteks Kencan Digital. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11), 842–845.
- Miftahurrahmah, H., & Harahap, F. (2020). Hubungan Kecanduan Sosial Media dengan Kesepian pada Mahasiswa. *Acta Psychologia*, 2(2), 153–160. <https://doi.org/10.21831/ap.v2i2.34544>
- Octaviany, C. (2019). Dinamika Kesepian pada Wanita Dewasa Awal. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 8(1), 1722–1741.
- Oktawirawan, D. H., & Pamungkas, Z. Y. (2023). Bringing the far ones closer: The opportunities and challenges of online dating. *Propaganda*, 3(1), 1–7.
- Oscar, M., Nakano, R., Info, A., & History, A. (2024). *Resepsi Perempuan Surabaya terhadap Pemberitaan Negatif Aplikasi Kencan Online Tinder*. 7, 320–326.
- Parera, S. (2019). *Pengalaman Kesepian*. <http://dx.doi.org/10.31234/osf.io/8m6tr>
- Pronk, T. M., & Denissen, J. J. A. (2020). A Rejection Mind-Set: Choice Overload in Online Dating. *Social Psychological and Personality Science*, 11(3), 388–396. <https://doi.org/10.1177/1948550619866189>
- Psychologia, A., Mahidhika, K. R., Fathiyah, K. N., Psikologi, J., Pendidikan, F. I., & Yogyakarta, U. N. (2022). *Acta Psychologia*. 4, 11–20.
- Sarah, Y., Usamah, U., Irmawati, I., Syukur, M., & Arifin, I. (2023). Dampak Aplikasi Kencan Online Tinder Terhadap Kasus Pelecehan Seksual Dikalangan Remaja. *COMSERVA Indonesian Journal of Community Services and Development*, 2(12), 3004–3010. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i12.704>
- Sari, W. P., & Kusuma, R. S. (2018). Presentasi Diri dalam Kencan Online pada Situs dan Aplikasi Setipe dan Tinder. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 11(2), 155–164. <https://doi.org/10.29313/mediator.v11i2.3829>
- Steinberg, M. (2020). LINE as Super App: Platformization in East Asia. *Social Media and Society*, 6(2). <https://doi.org/10.1177/2056305120933285>
- Syahputri, S. E., & Khoirunnisa, R. N. (2021). Hubungan antara komitmen dengan forgiveness dalam menghadapi konflik pada dewasa muda yang menjalin hubungan jarak jauh. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(9), 142–153.
- Ulfah, N. M., & Aviani, Y. I. (2023). Hubungan Antara Kesepian dengan Online Self-Disclosure pada Remaja yang Menggunakan Instagram di Bukittinggi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 1448–1458. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.365>
- Wibowo, J. A., Priyowidodo, G., & Yoanita, D. (2021). Self-disclosure dalam komunikasi interpersonal pengguna aplikasi kencan online untuk mencari pasangan hidup. *E-Komunikasi*, 9(2), 1–8. <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu->

[komunikasi/article/view/11561](#)

Wicaksono, N. A., & Abadi, T. W. (2021). *The Phenomenon of Online Dating In The Dating Apps [Fenomena Kencan Online dalam Dating Apps]*. 1–13.