

Fenomenologi Aplikasi Bumble Sebagai Media Mencari Teman Online

Tuty Mutiah¹, Ali Imron Hamid², Syarif Fitri³

^{1,2,3} Fakultas Komunikasi dan Bahasa, Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Histori Artikel

Dikirimkan:

10 Juli 2024

Direvisi:

21 Agustus 2024

Diterima:

22 Agustus 2024

Diterbitkan:

31 Maret 2024

Abstrak - Di era digital, teknologi menjadi faktor utama dalam mendukung aktivitas sosial. Bumble, sebuah aplikasi yang memfasilitasi komunikasi antara pengguna untuk berbagi keluh kesah hidup dan mendapatkan solusi secara cepat, dianggap sebagai solusi bagi kebutuhan interaksi sosial generasi muda. Aplikasi ini memiliki fitur pencarian otomatis yang menghubungkan pengguna secara instan, hanya dengan menggunakan akun Google atau nomor telepon. Dengan demikian, pengguna dapat menemukan teman baru dalam hitungan menit atau bahkan detik. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana cara mencari teman curhat secara online melalui teori interaksi simbolik George Herbert Mead. Dengan metode fenomenologi dan pendekatan kualitatif, peneliti melakukan observasi, wawancara mendalam, dan studi pustaka untuk menggali pengalaman esensial dari partisipan. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Bumble digunakan sebagai media untuk berbagi dan mencurahkan perasaan, memenuhi kebutuhan interaksi sosial secara digital.

Kata Kunci

Interaksi Digital
Media Sosial
Curhat Online
Interaksi Simbolik
Aplikasi Bumble

Abstract - In the digital era, technology plays a crucial role in supporting social activities. Bumble, an application that facilitates communication between users to share life concerns and quickly find solutions, is seen as a solution for the social interaction needs of the younger generation. The app features an automatic search function that instantly connects users, requiring only a Google account or phone number. As a result, users can find new friends within minutes or even seconds. This study aims to understand how people find friends to confide in online, using George Herbert Mead's symbolic interaction theory. Through phenomenology and a qualitative approach, the researcher conducted observations, in-depth interviews, and literature studies to explore the essential experiences of participants. The study concludes that Bumble is used as a platform for sharing and expressing feelings, effectively meeting social interaction needs in the digital space.

Corresponding Author:

Tuty Mutiah, Fakultas Komunikasi dan Bahasa, Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia, Email: tuty.ttt@bsi.ac.id

PENDAHULUAN

Komunikasi memiliki arti semua bentuk penyampaian energi, gelombang suara, dan tanda antara tempat, sistem, atau organisme, dipahami sebagai proses pengiriman pesan dari komunikator ke komunikan, penyampaian energi dari alat indera ke otak, penerimaan dan pengolahan informasi, serta proses saling mempengaruhi antara berbagai sistem dalam organisme dan antarorganisme (Ruliana & Lestari, 2019). Perilaku atau aktivitas individu atau organisme tidak muncul secara otomatis, melainkan sebagai respons



terhadap stimulus yang diterima. Perilaku ini merupakan reaksi terhadap stimulus tersebut, baik dalam bentuk perilaku refleks maupun non-refleks. Perilaku non-refleks dikendalikan oleh pusat kesadaran atau otak, di mana stimulus yang diterima oleh reseptor diteruskan ke otak, yang kemudian menghasilkan respons (Pratiwi et al., 2020). Proses ini disebut proses psikologis, dan perilaku yang timbul dari proses ini disebut perilaku psikologis (Zanki, 2020).

Di era digital ini, teknologi menjadi faktor utama yang mendukung aktivitas sosial. Penemuan handphone dan internet telah memudahkan komunikasi, yang kini lebih interaktif melalui media sosial (Raharja & Natari, 2021). Media sosial merupakan platform daring yang mendukung interaksi sosial dan memanfaatkan teknologi berbasis web (Maryama et al., 2012). Media ini memungkinkan partisipasi terbuka, umpan balik, dan penyebaran informasi secara cepat. Jaringan sosial memungkinkan pengguna untuk menampilkan diri dan minat mereka, serta berinteraksi dengan pengguna lain melalui saluran media sosial.

Bumble adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna berbagi informasi dalam bentuk pesan, termasuk fitur anonim yang memungkinkan pengguna mengirimkan pertanyaan atau informasi tanpa mengungkapkan identitas mereka (Fadilla et al., 2023). Pengguna dapat berbagi informasi tentang topik tertentu, termasuk curhat tentang masalah pribadi, yang biasanya dilakukan dengan orang terdekat seperti teman atau keluarga. Menurut psikolog UI Endang Mariani Rahayu (2017), curhat kepada orang terdekat dapat menurunkan stres dan menjaga kesehatan mental. Namun, curhat di media sosial dengan akun anonim bisa berisiko karena tanggapan yang diterima tidak selalu positif dan bisa membahayakan kesehatan mental.

Fenomena curhat online dengan akun anonim di aplikasi Bumble ini didasarkan pada fenomenologi, di mana individu secara sengaja berpartisipasi dalam fenomena ini (Endraswara, 2021). Pengalaman komunikasi terkait peristiwa tertentu yang melibatkan banyak informasi dapat menciptakan pengetahuan bagi individu. Proses interaksi di dunia maya telah menciptakan metode komunikasi baru, di mana media sosial menghilangkan batasan jarak dan status sosial, memungkinkan komunikasi lebih terbuka dan tidak terbatas (Pratiwi et al., 2020).

Peneliti telah melakukan observasi terhadap partisipan akun anonim di Bumble dan menemukan bahwa banyak dari mereka berbagi masalah percintaan, pekerjaan, hubungan, dan keluarga. Fenomena curhat tentang masalah percintaan di Bumble menarik perhatian peneliti karena banyaknya partisipan yang berbagi pengalaman serupa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa akun anonim sering meminta pendapat tentang hubungan percintaan dan mencurahkan isi hati mereka tentang kejadian yang dialami. Peneliti tertarik untuk meneliti Bumble sebagai media curhat online karena aplikasi ini tidak memerlukan identitas yang sah dan memungkinkan pengguna berbagi masalah tanpa khawatir terungkap identitas mereka.

Teori interaksi simbolik, tertarik pada kemampuan manusia untuk menggunakan simbol-simbol, mengemukakan bahwa individu bertindak berdasarkan makna simbolik yang disampaikan dalam situasi tertentu, menjadi pusat dari teori interaksi simbolik (SI), berfokus pada hubungan antara simbol (baik verbal maupun nonverbal) dan interaksi antara orang-orang yang menggunakan simbol-simbol tersebut (Zanki, 2020).

Dalam perspektif interaksi simbolik, terdapat pemikiran mendasar tentang "makna subjektif" dari perilaku manusia, proses sosial, dan pragmatismenya. Herbert Blumer, yang melanjutkan gagasan-gagasan Mead, mengemukakan bahwa interaksi simbolik didasarkan pada konsep individu dan hubungannya dengan masyarakat. Esensi dari interaksi simbolik adalah aktivitas khas manusia, yaitu komunikasi atau pertukaran simbol yang memiliki makna.

Perspektif ini menjelaskan bahwa perilaku manusia harus dipahami sebagai proses di mana individu membentuk dan mengatur tindakan mereka dengan mempertimbangkan harapan dari orang-orang yang berinteraksi dengan mereka. Definisi yang diberikan terhadap orang lain, situasi, objek, dan bahkan diri sendiri mempengaruhi perilaku manusia. Makna dibentuk melalui proses interaksi dan bukan sebagai media netral yang hanya memungkinkan kekuatan sosial berperan, melainkan sebagai inti dari organisasi sosial kekuatan sosial (Mulyana, 2020). Kehidupan sosial dianggap sebagai interaksi antara manusia yang menggunakan simbol-simbol, menekankan cara manusia menyampaikan maksud dalam berkomunikasi dengan orang lain dan bagaimana interpretasi simbol-simbol tersebut memengaruhi perilaku individu yang terlibat dalam interaksi sosial.

Bumble merupakan salah satu media sosial di mana orang dapat berbagi isi hati mereka tanpa batasan usia. Di era ini, banyak orang merasa lebih nyaman dengan dunia virtual, percaya bahwa orang-orang di dunia virtual lebih memahami perasaan mereka meskipun tanpa tatap muka langsung. Fitur anonim memungkinkan pengguna berbagi keluh kesah atau isi hati tanpa takut identitas atau lokasi mereka terungkap. Mead menjelaskan pemikirannya dalam buku "Mind, Self, and Society," yang mencakup tiga elemen utama dari teori interaksi simbolik: pikiran, diri, dan masyarakat (DataIndonesia.id, 2023).

Mead mendefinisikan pikiran sebagai kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna sosial yang konsisten, bahwa manusia mengembangkan pikiran melalui interaksi dengan orang lain (Karunia H et al., 2021). Bahasa bergantung pada simbol-simbol signifikan, yang memunculkan makna serupa bagi banyak orang. Dengan menggunakan bahasa dan berinteraksi dengan orang lain, mengembangkan pikiran yang memungkinkan kita untuk mengatur masyarakat secara internal. Pikiran dapat dipandang sebagai cara individu menginternalisasi masyarakat, sekaligus mencerminkan dan membentuk dunia sosial.

Terkait gagasan pemikiran disebut percakapan batin, salah satu kegiatan penting yang dicapai melalui pemikiran merupakan pengambilan peran (role taking), yaitu kemampuan secara simbolis menempatkan diri dalam posisi orang lain. Proses ini disebut "mengambil perspektif" karena melibatkan penggunaan perspektif yang dibayangkan orang lain. Pengambilan peran merupakan tindakan simbolis yang membantu memperjelas pengertian diri kita dan mengembangkan kapasitas untuk berempati dengan orang lain.

Mead mendefinisikan diri (self) sebagai kemampuan melihat diri sendiri dari perspektif orang lain. Pemahaman tentang diri tidak hanya berasal dari introspeksi atau pemikiran tentang diri sendiri, tetapi juga berkembang melalui pengambilan peran, yaitu membayangkan bagaimana kita dilihat oleh orang lain. Konsep ini mengacu pada gagasan sosiolog Charles Cooley dari tahun 1912, yang menyebutnya sebagai "cermin diri" (looking-glass self), atau kemampuan untuk melihat diri kita sendiri melalui refleksi pandangan orang lain. Gagasan Mead tentang melihat diri seperti cermin, menyiratkan bahwa label yang diberikan oleh orang lain memengaruhi konsep diri dan perilaku kita. Bentuk kedua dari ramalan yang memenuhi diri.

Setiap orang memiliki kemampuan untuk menjadi subjek atau objek bagi diri mereka sendiri, sebagai subjek, kita bertindak, sedangkan sebagai objek, kita mengamati diri kita sendiri bertindak. Mead menyebut subjek, atau bagian yang bertindak dari diri kita, sebagai "Aku" (I) dan objek yang mengamati diri sebagai "diri-ku" (me). "Aku" adalah refleksi spontan, impulsif, dan kreatif, sedangkan "diri-ku" lebih reflektif dan sadar sosial. Mead melihat diri sebagai proses yang mengintegrasikan "Aku" dan "diri-ku."

Interaksi yang terjadi dalam struktur sosial dinamis dikenal sebagai budaya atau masyarakat, mendefinisikan masyarakat sebagai jaringan hubungan sosial yang membentuk individu yang berpartisipasi dalam masyarakat melalui perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela. Masyarakat sudah ada sebelum individu muncul, namun juga diciptakan dan dibentuk oleh individu yang berinteraksi dengan orang lain. Masyarakat terdiri dari beberapa individu, mencakup dua elemen penting yang memengaruhi pikiran dan diri. Konsep "orang lain tertentu" merujuk pada individu-individu dalam masyarakat yang memiliki makna penting bagi kita, mengandalkan orang lain tertentu untuk memahami diri kita sendiri. Sementara itu, "orang lain secara umum" memberikan gambaran tentang bagaimana masyarakat secara keseluruhan bereaksi terhadap kita dan harapan sosial yang ada. Pemahaman ini berperan dalam membentuk kesadaran sosial dan membantu menjembatani konflik yang timbul antara kelompok-kelompok yang berseberangan dalam masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian dengan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi yang merupakan studi tentang pengetahuan berasal dari kesadaran atau cara memahami suatu objek atau peristiwa melalui pengalaman sadar (Rusma A Hadi, 2021). Metode ini menggunakan pendekatan pemikiran untuk memperoleh atau mengembangkan pengetahuan melalui langkah-langkah yang logis, sistematis, dan kritis, tanpa didasarkan pada prasangka atau dogma. Kajian mendalam terhadap objek studi dan menggali informasi dari pengalaman para informan, agar mendekati pengetahuan dari informan penelitian, memahami perspektif mereka, dan melihat bagaimana mereka mengalami peristiwa tersebut serta mengungkap makna dari pengalaman mereka. Memahami pengalaman di balik fenomena tersebut, dengan mengumpulkan beberapa informan secara acak, terutama mereka yang menanggapi masalah cinta dengan akun anonim dan memilih untuk tidak mengungkapkan identitas. Pengumpulan data, peneliti menggunakan wawancara mendalam, observasi, dan

studi kepustakaan. Data yang diperoleh akan diseleksi, difokuskan, dan disederhanakan melalui proses reduksi data. Setelah itu, data disajikan secara sistematis dalam bentuk teks naratif untuk menarik kesimpulan utama (Fadli, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunikasi merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang bergantung pada interaksi dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan pribadinya. Awalnya, komunikasi dilakukan secara tatap muka, tetapi kemudian berkembang menjadi komunikasi jarak jauh melalui media, baik dalam bentuk teks maupun suara. Salah satu bentuknya adalah penggunaan akun anonim untuk mencari teman online atau sekadar curhat (Fadilla et al., 2023).

Konsep manusia bertindak berdasarkan makna yang mereka pahami dari interaksi sosial dengan orang lain, kemudian disempurnakan melalui proses interaksi tersebut yang dimaksud dalam interaksi simbolik. Hal ini dibagi menjadi tiga elemen yaitu, pikiran (mind), diri (self), dan masyarakat (society), berfokus pada pengguna anonim di media sosial Bumble yang berinteraksi secara virtual. Pengalaman komunikasi yang dialami para informan dipengaruhi pengalaman lain yang dialami secara sadar (Kasiwalli et al., 2023). Melalui balasan dari pengguna lain terhadap pesan yang diunggah, para informan dapat menerima pesan tersebut dan termotivasi untuk ikut berbagi cerita. Ditemukan beberapa pengalaman yang dialami para informan ketika melakukan curhat anonim di aplikasi Bumble berdampak positif, temuan ini mematahkan anggapan bahwa curhat melalui aplikasi Bumble membawa dampak buruk, karena ternyata cara ini efektif untuk menyampaikan keluh kesah masalah pribadi (Hartani et al., 2023).

Pertama, terdapat motif "because". Berdasarkan pengalaman para informan di masa lalu, mereka melihat bahwa aplikasi Bumble memiliki keunikan dan manfaat yang berbeda dari aplikasi lainnya. Mengutarakan isi hati melalui aplikasi ini dianggap memiliki nilai-nilai positif yang memotivasi mereka untuk curhat mengenai masalah pribadi. Motif "because" kedua berkaitan dengan pengalaman curhat menggunakan identitas asli. Para informan merasa bahwa curhat dengan identitas asli cenderung tidak mencapai tujuan yang diinginkan dan sulit untuk diungkapkan (Fadilla et al., 2023). Motif ketiga adalah ketakutan terhadap respon negatif ketika curhat secara langsung dengan orang yang dikenal. Banyak informan merasa tidak memiliki teman untuk curhat secara langsung atau takut respon negatif dan penyebaran informasi. Oleh karena itu, mereka memilih aplikasi Bumble sebagai medium untuk mencurahkan isi hati dan mendapatkan respon positif dari pengguna lain.

Dalam konteks "in order to" motif, peneliti menemukan tiga tujuan utama para informan dalam menyalurkan curhat di aplikasi Bumble (Hasna & Utami, 2023). Pertama, untuk mencari solusi atas masalah pribadi. Kedua, untuk mendapatkan berbagai sudut pandang dari respon pengguna lain. Fitur anonim di Bumble memungkinkan beragam respon yang membantu informan mendapatkan perspektif berbeda. Motif ketiga adalah untuk menghilangkan pikiran negatif dan melegakan perasaan. Informan yang sering overthinking menggunakan aplikasi Bumble untuk melepaskan beban emosional dan merasa lebih lega setelah curhat.

Setelah proses wawancara, ditemukan bahwa motif yang dijelaskan oleh informan memiliki beberapa kesamaan, namun juga ada perbedaan. Dalam konsep fenomenologi, perbedaan ini disebabkan oleh pengalaman individu yang unik. Pengalaman komunikasi sangat mempengaruhi pembentukan makna dan motif itu sendiri. Perbedaan latar belakang dan pertemanan secara online membuat pengguna lebih merasa nyaman ketimbang dengan mencari secara langsung/nyata, hal ini disebabkan karena ekspektasi pertemanan secara online lebih menjanjikan dengan beberapa pendekatan yang memungkinkan org lain terlihat lebih menarik secara online ketimbang aslinya. Bahkan beberapa pengguna merasakan lebih menyenangkan mencari secara online karena dapat melihat parasnya terlebih dahulu dan bisa memulai obrolan dengan santai daripada canggung langsung berkenalan. Intinya mencari pertemanan secara online disatu sisi menyenangkan bagi pengguna namun juga kurang nyaman bagi pengguna lain, namun tetap aplikasi Bumble digunakan untuk mencari pertemanan secara online agar lebih mudah mencari teman untuk berkomunikasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengalaman komunikasi yang dialami seluruh informan didapatkan kesimpulan bahwa aplikasi Bumble merupakan platform tepat untuk mencurahkan masalah pribadi secara online terkait permasalahan dewasa. Mayoritas informan mendapatkan respon positif dalam membantu mengatasi masalah pribadi, dengan akun anonim, informan merasa lebih bebas berekspresi tanpa mengungkapkan identitas asli mereka. Selain itu, mereka tidak pernah menerima respon negatif atau menghadapi masalah serius saat curhat di aplikasi Bumble. Akhirnya, memberikan efek positif bagi kesehatan mental para informan, membuat mereka selalu ingin menyalurkan curhat mereka di aplikasi tersebut. Seluruh informan juga menyatakan bahwa aturan yang jelas di Bumble membuat mereka merasa aman dan nyaman untuk mencurahkan isi hati mereka.

Pengalaman komunikasi ini menciptakan makna yang dipahami oleh para informan, bahwa curhat dengan akun anonim di Bumble memungkinkan mereka mengekspresikan masalah dewasa dan sensitif, melegakan perasaan dan emosi, mencari solusi, berbagi curhat dengan lebih leluasa, dan mendapatkan berbagai perspektif yang berkualitas. Makna yang dipahami para informan yaitu terhubung dengan objek lain yang berkaitan dengan pengalaman berkomunikasi, menjadikannya makna intersubjektif. Motif yang dimiliki oleh para informan terbagi menjadi motif "because" (masa lalu) dan "in order to" (masa depan). Motif "because" mencakup pengetahuan positif tentang aplikasi Bumble, pengalaman buruk curhat dengan identitas asli, dan ketakutan akan respon negatif. Motif "in order to" mencakup keinginan untuk memperoleh solusi, berbagi sudut pandang, melegakan hati, dan menghilangkan pikiran negatif.

Penelitian ini mengungkap bahwa hakikat curhat telah mengalami perubahan. Metode lama tidak lagi terlalu efektif, mematahkan pemikiran para ahli sebelumnya tentang hakikat curhat. Namun, para informan tetap menyadari bahwa berbagi masalah pribadi secara langsung dengan orang terdekat juga diperlukan dari waktu ke waktu, karena mereka tidak dapat sepenuhnya bergantung pada aplikasi Bumble. Hal paling terasa dengan adanya aplikasi ini adalah pihak pengguna menjadi ketergantungan menggunakan aplikasi online ketimbang pertemanan nyata.

REFERENSI

- DataIndonesia.id. (2023). Pengguna Media Sosial di Indonesia Sebanyak 167 Juta pada 2023. In 3 February.
- Endraswara, S. (2021). Metodologi Penelitian Fenomenologi Sastra. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 5(2).
- Fadilla, S., Setiawan, A., & Karimah, K. El. (2023). Keterbukaan diri pengguna aplikasi kencan online Bumble dalam Mencari Pasangan. *Comdent: Communication Student Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.24198/comdent.v1i1.45735>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1). <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Hartani, H. S., Malik, A., & Putri, L. D. (2023). Konstruksi Makna Kencan bagi Perempuan Pengguna Situs Pencarian Jodoh Bumble di Kota Cilegon. *Jurnal Pewarta Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.25008/jpi.v5i1.129>
- Hasna, A. H., & Utami, L. S. S. (2023). Komunikasi Interpersonal dan Kepercayaan Diri Pengguna Dating Apps. *Koneksi*, 7(2). <https://doi.org/10.24912/kn.v7i2.21351>
- Karunia H, H., Ashri, N., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena Penggunaan Media Sosial: Studi Pada Teori Uses and Gratification. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1). <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.187>
- Kasiwalli, Y. L. J., Darmawan, A., & Ekoputro, W. (2023). Keterbukaan Diri Pengguna Situs Pencarian Jodoh (Studi Etnografi Virtual Pada Aplikasi Kencan Bumble). *Sintesa*, 2(1).
- Maryama, A., Hafiar, H., & Komariah, K. (2012). Media Sosial Sebagai Strategi Komunikasi Corporate Communication PT. XL AXIALTA, Tbk. Central Region Bandung Aina. *Jurnal Komunikasi Dan Media*, 1(1).
- Mulyana. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya, Edisi Baru,. In *Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya, Edisi Baru*,.
- Pratiwi, A. P., Nurlaili, & Syarifin, A. (2020). Interaksi Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3(2).
- Raharja, J., & Natari, S. U. (2021). Optimalisasi Penggunaan Dan Pengelolaan Media Digital. Departemen Ilmu

Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Padjadjaran, 4(1).

Ruliana, P., & Lestari, P. (2019). *Teori Komunikasi*. Salemba Humanika.

Rusma A Hadi, A. (2021). *Penelitian Kualitatif: Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi dan Biografi*. CV. Pena Persada.

Zanki, H. A. (2020). *TEORI PSIKOLOGI DAN SOSIAL PENDIDIKAN (TEORI INTERAKSI SIMBOLIK)*. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 3(2). <https://doi.org/10.56488/scolae.v3i2.82>