

KETERBUKAAN DIRI (*SELF DISCLOSURE*) PADA REMAJA DEWASA PEREMPUAN TERHADAP LAWAN JENIS

Safira Amadea Yunita¹, Ruth Mei Ulina Malau²
Universitas Telkom Bandung^{1,2}
amadeayunitasafira@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna keterbukaan diri remaja dewasa perempuan terhadap lawan jenis pada aplikasi kencan *Online Bumble*. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan lokasi penelitiannya yaitu di Wilayah Kota Bandung. Metode pengumpulan data yang dilakukan berupa wawancara dan dokumentasi subjek penelitian kepada sejumlah enam informan kunci. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengguna aplikasi *Bumble* memungkinkan adanya keterbukaan diri dari tiap penggunaannya didasari bagaimana bentuk interaksi yang dilakukan oleh pengguna sehingga memunculkan dorongan dari tiap individu untuk mengungkapkan diri. Faktor yang dapat memengaruhi keterbukaan diri remaja dewasa dapat dilihat dari intensitas obrolan pengguna dalam aplikasi tersebut serta bagaimana orang lain menanggapi setiap pertukaran pesan yang terjalin. Simpulan penelitian ini bahwa keterbukaan diri pada remaja dewasa perempuan adalah keterbukaan semu (*Keterbukaan Online*). Karena melalui aplikasi *Bumble* mereka hanya menampilkan sisi positif diri mereka.

Kata Kunci: Aplikasi, Kencan Online, Kepercayaan Diri

ABSTRACT

Self-Disclosure is the attitude of individuals who are able and willing to provide information about themselves privately and openly and are willing to accept the opinions of others by trusting someone to share with. This study aims to describe the meaning of self-disclosure of young adult girls to the opposite sex on the Bumble Online dating application. This study uses a constructivist paradigm with a descriptive qualitative approach and the research location is in the City of Bandung. The data collection method used was in the form of interviews and documentation of research subjects to several six key informants. The results of this study indicate that users of the Bumble application allow for self-disclosure of each user based on the form of interaction carried out by the user so that it creates encouragement for everyone to express himself. Factors that can influence adolescent self-disclosure can be seen from the intensity of user chats in the application and how other people respond to each exchange of messages that occur. The conclusion of this study is that self-disclosure in young adult girls is pseudo-openness (Online openness). Because through the Bumble application they only show the positive side of themselves.

Keywords: Application, Online Dating, Self Disclosure

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi khususnya internet berdampak pada semakin mudahnya masyarakat dalam mengakses informasi. Keberadaan internet dapat meningkatkan proses penyampaian informasi dan meningkatkan efektifitas masyarakat dalam berbagi informasi (Wahyudi, 2018). Seperti pada perubahan budaya yang kini telah berubah menjadi masyarakat modern yang sangat bergantung pada teknologi. McLuhan menjelaskan bahwa perkembangan teknologi komunikasi merupakan penyebab utama terjadinya perubahan budaya. Semua aktivitas baik dalam keluarga, sekolah, universitas, kantor, dan sebagainya dipengaruhi oleh teknologi komunikasi (Morissan, dkk, 2010).

Di zaman yang serba canggih seperti sekarang ini, urusan percintaan semakin dipermudah dengan hadirnya aplikasi kencan di handphone seperti *Tinder*, *OkCupid*, *Match.com*, *Engsel*, dll. Berbagai aplikasi kencan menyediakan antarmuka yang tidak terlalu rumit sehingga pengguna yang kurang paham teknologi tetap dapat mengoperasikannya. Fitur-fitur yang dihadirkan cukup jelas. Yang harus Anda lakukan adalah mengunduh aplikasi kencan yang diinginkan di ponsel cerdas Anda dan koneksi internet, dan pencarian pasangan dapat segera dimulai. Anderson (2020) merilis hasil survei yang mereka lakukan, di mana pengguna aplikasi kencan khususnya remaja perempuan sangat rentan terhadap perilaku tidak menyenangkan yang bahkan mengancam nyawa mereka. Beberapa perilaku yang mereka alami masih tetap dihubungi meskipun telah menunjukkan ketidaktertarikan,

menerima pesan atau gambar seksual vulgar yang tidak mereka minta sebelumnya, menerima panggilan menghina, dan diancam dengan kekerasan fisik.

Bumble adalah aplikasi kencan yang dicap sebagai 100% feminis, *Bumble* sendiri diciptakan untuk mengubah fakta yang sedang terjadi di dunia aplikasi kencan. Whitney Wolf Herd, yang merupakan pendiri *Bumble*, mengatakan bahwa tujuan *Bumble* adalah untuk membuat aplikasi kencan yang aman untuk perempuan. *Bumble* merupakan aplikasi kencan pertama kali diluncurkan ke publik pada bulan Desember 2014. Seperti aplikasi kencan lainnya, *Bumble* bertujuan untuk mempertemukan dua individu untuk membangun hubungan satu sama lain. Perbedaan antara *Bumble* dan aplikasi lain adalah bahwa pengguna *Bumble* perempuan adalah yang pertama memulai obrolan selama pertandingan. Pengguna pria yang cocok dengan pengguna perempuan tidak dapat mengambil tindakan apa pun dan harus menunggu. Jika dalam 24 jam tidak ada percakapan yang dimulai oleh pengguna perempuan. *Bumble* dengan fitur-fiturnya yang berbeda dari aplikasi kencan lainnya menarik perhatian banyak orang. *Bumble* saat ini adalah salah satu aplikasi kencan yang paling banyak digunakan di dunia. Pada Juli 2020, *Bumble* mengumumkan telah memiliki 100 juta pengguna aktif di seluruh dunia (Hartmans, 2020). 85% pengguna aktif *Bumble*, menggunakan *Bumble* untuk hubungan serius atau hubungan yang pada akhirnya akan mengarah ke pernikahan



Gambar 1. Tampilan Chat Aplikasi *Bumble*
(Sumber: Aplikasi *Bumble*, 22 September 2022)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi secara detail bagaimana pengungkapan diri terganggu oleh aplikasi kencan Online oleh perempuan dewasa sehingga peneliti dapat mengenali penerapan teori pengungkapan diri. Dikutip melalui Corsini (dalam Maulana Rezi, 2018) pengungkapan diri adalah serangkaian proses yang menggambarkan pertukaran informasi yang disengaja dan spontan antara komunikator mengenai sikap, ide, dan hal-hal yang membangkitkan minat individu tertentu. Peneliti menetapkan remaja dewasa perempuan sebagai target penelitian karena DeVito (2013) mengungkapkan bahwa salah satu faktor pendorong pengungkapan diri adalah jenis kelamin, dimana seorang perempuan dalam konteks ini ada remaja mengarah ke dewasa cenderung lebih mudah dalam melakukan keterbukaan diri. Selain itu, berdasarkan data yang diperoleh untuk mendukung penelitian ini, pengguna aplikasi *Bumble* sendiri mencakup rentang usia remaja dengan persentase pengguna perempuan yang cenderung lebih sedikit dibandingkan pengguna pria, yaitu hanya sekitar 40%.

METODE PENELITIAN.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan metode studi

fenomenologi untuk mengobservasi sebuah fenomena dan maknanya bagi seseorang. Penelitian fenomenologi menggambarkan berbagai pengalaman hidup mereka terkait dengan konsep atau fenomena. Adapun objek penelitian ini merupakan aplikasi *Bumble*. Sedangkan untuk subjeknya adalah informan dan narasumber yang memiliki kriteria tertentu. Untuk memperoleh data yang valid dan akurat, peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu wawancara dan dokumentasi penelitian. Kegiatan analisis data dilakukan pada saat pengumpulan data dan setelah semua data diperoleh. Penelitian ini menggunakan model analisis data interaktif yang terdiri dari tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, verifikasi data dan penarikan kesimpulan. Teknik kebasahan data menggunakan metode atau skema triangulasi yang terdiri dari triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil wawancara kepada 6 orang narasumber yang merupakan pengguna aplikasi *Bumble*, didapatkan hasil yang sudah dirangkum seperti yang tercantum dalam tabel dibawah.

Tabel 1. Tabel Hasil Wawancara

Informan 1

Cindy merupakan informan pertama dalam penelitian ini. Wanita yang bekerja di perusahaan startup ini memiliki hobi merias menjadi makeup artist dimana hobinya ini dijadikan pekerjaan sampingan yang ia jalani selama weekend. Sebagai seorang karyawan dan freelance. Alasan utama informan dewi bermain *Bumble* bukan untuk mencari pasangan. Cindy mengaku bermain *Bumble* hanya sekedar iseng untuk mengisi waktu luang tetapi kalau akhirnya bisa menjadi jodoh itu merupakan bonus. Selain itu informan Cindy menggunakan aplikasi *Bumble* bukan karena ia kesulitan dalam mendapatkan pasangan di lingkungan sekitarnya. Cindy hanya ingin mencoba sesuatu yang baru, yang sebelumnya belum pernah ia coba. Ia ingin tahu bagaimana bisa berkenalan dan chat dengan orang baru yang ia temukan secara acak melalui sebuah aplikasi. Komunikasi yang terjalin antara Cindy dan teman *Bumble*-nya hanya sebatas di aplikasi saja. Cindy mengaku tidak berani untuk meminta nomor *whatsapp* atau Line teman *Bumble*-nya karena menurutnya itu sudah mengganggu privasi seseorang. Cindy berkata bahwa ia tidak berani mencampuri privasi dari orang yang baru dikenalnya apalagi ini melalui dunia maya. Namun, Cindy mengatakan ia tidak begitu membuka diri dengan orang-orang yang ia jumpai di *Bumble*. Cindy merasa tidak terlalu percaya dengan orang-orang yang baru ia jumpai. Informasi yang ia berikan pun hanya berupa nama, usia, pekerjaan, dan foto profil yang tertera pada akun *Bumble*. Cindy juga mengaku tidak pernah bertemu atau sekedar mengajak teman *Bumblenya* untuk sekedar ngopi. Karena menurutnya itu merupakan privasi seseorang, dan kembali lagi ia tidak mau mengusik privasi orang terlalu jauh. Di tambah lagi karena ia bermain *Bumble* hanya sekedar iseng.

Informan 2

Melanie Syaile merupakan informan kedua dalam penelitian ini, ia seorang beauty advisor sebuah produk kecantikan, dan berusia 24 tahun. Melanie seorang yang humoris dan humble Tujuan Melanie bermain *Bumble* hanya karena iseng dan ingin melihat cowok – cowok tampan saja, dan menambah teman karena Melanie ingin menambah teman juga. Melanie mengatakan *Bumble* menjadi tempat ia bisa ‘mencuci ‘mata melihat-lihat cowok yang ia rasa tampan. Saat menemukan yang dirasa tampan dan match, Melanie tidak pernah memulai percakapan terlebih dahulu. Ia selalu mendapat sapaan dari teman-teman *Bumble* yang match dengannya. Sapaan yang dikirim biasanya berupa emoji atau lambang berbentuk ‘hai’. Setelah itu barulah Melanie merespon dengan sapaan juga. Komunikasi yang terjalin antara Melanie dengan teman *Bumble* nya pun tidak mendalam. Pertanyaan-pertanyaan yang dilayangkan standard saja seperti asal dari mana, kesibukan sehari-hari, usia, dll. Melanie mengaku tidak mau mencampuri terlalu dalam kehidupan orang yang baru dikenalnya. Ia juga tidak terlalu percaya dengan teman *Bumblenya* karena menurut Melanie saat ini banyak penipuan yang bermula dari media sosial. Informasi yang dibagikan Melanie di akun *Bumblenya* pun hanya sekedar nya saja. Ia hanya mencantumkan foto, nama panggilan dan usianya. Ia tidak mencantumkan pekerjaan layaknya pengguna *Bumble* yang lain. Menurutnya pekerjaan adalah suatu hal yang tidak perlu di umbar ke orang asing. Tapi jika ada teman chat Melanie ada yang bertanya mengenai pekerjaan, ia akan menceritakannya secara terbuka.

Informan 3

Audrey Febrianti merupakan informan ketiga dalam penelitian ini, Audrey memiliki postur tubuh berisi dengan warna kulit sawo matang. Perempuan berkacamata ini sedang menggeluti proyek setelah sidang tesisnya berlangsung. Audrey pertama kali mengenal *Bumble* dari seorang temannya di twitter. Tujuan dari Audrey sendiri selama menggunakan *Bumble* bukan untuk mencari jodoh. Pada awalnya Audrey bermain *Bumble* karena ingin mencari teman travelling, karena memang ia hobi jalan-jalan. Audrey juga merasa tidak memiliki kesulitan dalam mencari pasangan langsung dari lingkungan sekitar. Tapi Audrey berpikir kalau dari lingkungan sekitar berarti tidak jauh-jauh itu teman sendiri. Audrey tidak mau menjalin hubungan dengan teman karena menurut nya teman ya berarti teman, tidak bisa dicampur aduk dengan perasaan Selama bermain *Bumble* kurang lebih 1,5 tahun, Audrey memiliki banyak pengalaman menyenangkan juga kurang menyenangkan. Saat awal-awal memutuskan ingin bertemu dengan teman *Bumblenya*, Audrey juga pernah mengalami perlakuan kurang menyenangkan. Saat itu mereka janji untuk pertama kali bertemu di salah satu mall ternama di Kota Bandung. Audrey sengaja datang terlambat karena ia ingin melihat respon dari teman *Bumble* asal Prancis. Saat bertemu, tidak sampai 5 menit teman *Bumble* Audrey pamit untuk pulang. Otomatis Audrey merasa marah dan bertanya kenapa teman *Bumblenya* ini pulang. Menjadi pengguna aktif *Bumble* selama bertahun-tahun membuat Audrey merasa nyaman untuk mencari pasangan secara Online. Audrey berpendapat bahwa sampai saat ini

Bumble sangat berguna asal kita tau menggunakannya secara positif dan tidak menyalah gunakan ke hal-hal yang buruk.

Informan 4

Adinda Soraya merupakan informan keempat dalam penelitian ini. Pada masa-masa awal pandemi ada salah satu temannya yang merekomendasikan aplikasi *Bumble*. Menurut temannya *Bumble* jauh lebih menarik dibandingkan aplikasi kencan lainnya, karena pihak perempuan harus memulai pembicaraan terlebih dahulu. Adinda menemukan banyak orang yang sesuai dengan kriterianya. Saat match, Adinda selalu menunggu teman *Bumble*-nya yang memulai komunikasi. Karena ia merasa gengsi untuk memulai pembicaraan terlebih dahulu. Setelah mendapat sapaan dari orang yang baru match dengannya, barulah komunikasi terjalin dengan lancar. Tapi tidak semua lancar juga, Adinda melihat respon dari beberapa teman *Bumble* nya juga. Kalau ia merasa pembicaraan sudah mengarah ke arah yang negatif maka Adinda tidak akan melanjutkan pembicaraan. Ada beberapa teman *Bumble* Adinda yang meminta sosial media selain *Bumble* seperti *whatsapp* atau *line* agar komunikasi yang terjalin lebih enak katanya. Adinda juga tidak sembarang memberikan nomor teleponnya. Ia hanya memberikan kepada orang yang ia rasa enak di ajak ngobrol selama mereka chat di *Bumble*.

Informan 5

Maulidya Hidayat merupakan informan kelima dalam penelitian ini. Sama seperti beberapa informan lainnya, Lidya juga mengetahui *Bumble* dari teman-temannya. Saat itu sekitar 11 bulan yang lalu, Lidya dan teman-temannya sedang nongkrong di salah satu kafe. Lidya melihat teman-temannya asyik membicarakan tentang tempat mencari jodoh. Lidya merasa tertarik dan langsung bertanya tentang apa yang dibicarakan temannya. Tujuan awal Lidya bermain *Bumble* adalah untuk mencari partner dalam segala hal. Dalam mencari pasangan di *Bumble*, Lidya termasuk orang yang pemilih. Ia hanya memilih orang-orang yang sesuai kriterianya. Adapun kriteria yang Lidya cari adalah pria yang memasang foto profil yang tidak terlalu palsu. Palsu disini maksudnya adalah yang tidak banyak merubah bentuk wajah (edit). Ia juga menyukai pria yang mempunyai biodata simple, tidak neko-neko dan unik. Selama lebih dari 8 bulan bermain *Bumble*, Lidya sudah pernah bertemu dengan 3 orang teman *Bumble*. Proses komunikasi di awal pertemuan dengan teman *Bumblenya*, Lidya selalu memulai sama seperti beberapa informan lainnya. Lidya mulai dengan sapaan, ia menunggu dan melihat bagaimana respon dari teman *Bumblenya* tersebut. Kalau Lidya merasa asyik di ajak ngobrol, Lidya akan melanjutkan hubungan mereka. Lidya merupakan pribadi yang terbuka. Ia memiliki wawasan yang luas dan selera yang tinggi akan banyak hal seperti musik, film, dan lainnya. Selama menjadi pengguna aktif *Bumble*, Lidya juga mencari pasangan dari lingkungan sekitarnya. Tapi Lidya merasa sekarang ini dia lebih nyaman untuk mencari melalui *Bumble*. Karena menurut Lidya melalui *Bumble*, Lidya bisa bebas memilih yang sesuai dengan kriterianya. Lidya berpendapat bahwa *Bumble* merupakan aplikasi yang cukup bermanfaat dan layak untuk dicoba. Ia merekomendasikan untuk siapa saja yang ingin mencoba hal baru dalam pencarian jodoh.

Informan 6

Feby Titania merupakan informan keenam dalam penelitian ini. Feby mengawali penggunaan *Bumble* karena dari rekomendasi temannya dimana aplikasi *Bumble* lebih di prioritaskan pada perempuan. Feby mulai menggunakan *Bumble* kurang lebih 5 bulan yang lalu. Saat itu ia sedang berada di salah satu kota untuk melakukan suatu pekerjaan. Karena ia merasa sedikit bosan dan butuh sedikit hiburan, ia teringat teman-teman kantornya yang heboh membicarakan aplikasi kencan Online. Didorong oleh rasa penasaran itu, Feby langsung meng-unduh dan mencoba aplikasi *Bumble* ini. Setelah beberapa hari mendaftarkan akunnya, Feby mendapat seorang pria yang usianya sekitar 21 tahun. Komunikasi yang terjalin antara Feby dan pria ini cukup lancar. Respon yang di berikan pria ini juga baik. Feby menilai ia tidak seperti kebanyakan perempuan yang biasanya terlalu jual mahal di awal perkenalan. Setelah bercerita panjang selama beberapa hari, Feby memberanikan diri untuk mengiyakan ajakan bertemu pria ini kepadanya. Di awal pertemuan, sama seperti layaknya orang baru kenalan Feby juga merasa canggung dan kesulitan mencari topik pembicaraan. Feby mengatakan ia merasa nyaman dengan pria ini. tapi, hubungan yang terjalin hanya sampai situ saja. Karena Feby tidak ingin terlibat hubungan pacaran dengan orang dari kota yang berbeda dengannya. Ia hanya sekedar mencari teman dikala ia merasa suntuk. Feby mengatakan ia tidak terlalu mau membuka diri kepada orang yang baru dikenalnya. Topik yang biasa ia bahas dengan teman-teman *Bumble* hanya topik sederhana yang biasa orang bicarakan saat kenalan dengan orang baru. Obrolan seputar hobi, kesibukan sehari-hari dan sedikit menyinggung mengenai suku menurut Feby yang paling wajar di bicarakan. Ia juga merasa takut terlalu mendalami privasi seseorang. Ia takut lawan bicaranya merasa kurang nyaman dan Feby takut dianggap

lancang karena baru saling mengenal tapi sudah mau mengusik hal pribadi. Feby tidak melanjutkan karena sama seperti informan pertama. Ia berpikir jika bermain *Bumble* di Lombok ia hanya akan bertemu orang-orang yang pernah dikenalnya. Ia merasa cukup sekedar pernah menggunakan *Bumble* saja. Dan lebih nyaman mencari pasangan langsung dari lingkungannya. Ia akan merasa lebih serius jika mencari secara langsung. Ia juga berpendapat bahwa kebanyakan pengguna *Bumble* di Lombok memasang foto profil yang terlalu palsu dan edit. Maka dari itu Feby tidak melanjutkan pencariannya lagi.

(Sumber: Olahan Data Penulis, 2022)

PEMBAHASAN

Penggunaan aplikasi *Bumble*, remaja perempuan sebagai informan kunci penelitian ini merasakan adanya keterbukaan diri yang terjadi selama berinteraksi dengan lawan jenisnya. Proses pengungkapan diri ini dialami oleh informan kunci dengan melewati tahapan-tahapan tertentu dalam penerapannya. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil wawancara, informan kunci pertama menyatakan bahwa keterbukaan diri diawali dengan masa perkenalan yang selanjutnya saling membuka diri untuk bertukar informasi yang bersifat pribadi. Selanjutnya, interaksi tersebut mulai memasuki topik pembicaraan ringan dan cenderung membiarkan agar hubungan mengalir sehingga menciptakan adanya timbal balik dari tiap partisipan komunikasi. Dari komunikasi tersebut menghasilkan interaksi yang semakin mendalam dan berpotensi memengaruhi sisi emosional informan pertama.

Setiap individu tidak semua mampu melakukan *self disclosure* begitu saja, karena tingkat kepribadian yang dimiliki seseorang cenderung berbeda-beda. Untuk itu, menurut Devito (2017) ada delapan faktor yang mempengaruhi *self disclosure* yaitu besaran kelompok, perasaan menyukai, efek diadik, kompetensi, topik, kepribadian, serta jenis kelamin.

Besaran Kelompok

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh keenam informan didapatkan hasil bahwa faktor

besaran kelompok sangat mempengaruhi mereka melakukan *self disclosure*.

Perasaan Menyukai

Faktor kedua adalah perasaan menyukai. Faktor perasaan menyukai merupakan salah satu penyebab individu menjadi terbuka saat melakukan *self disclosure* kepada orang lain, individu menjadi mudah membuka diri kepada orang-orang yang lebih disukai atau dicintai. Dan tidak melakukan *self disclosure* kepada orang yang tidak disukai. Pada penelitian ini, keenam informan memiliki perasaan suka terhadap pasangan matchnya. Semua itu telah diungkapkan oleh keenam informan, dengan durasi waktu yang berbeda-beda. Informan yang paling cepat menyatakan perasaan suka terhadap pasangan matchnya adalah Ayu, karena dari awal ia ingin mencari seorang pasangan.

Efek Diadik

Seseorang melakukan *self disclosure* bila bersama orang yang melakukan pengungkapan diri pula. Efek diadik ini mungkin membuat seseorang merasa lebih aman, dan nyatanya memperkuat perilaku *self disclosure*. Faktor efek diadik ini bisa disebut sebuah *feedback*. Berdasarkan hasil wawancara efek diadik ini dirasakan juga oleh pengguna aplikasi *Bumble*. Ketika informan sengaja untuk tidak menghubungi atau tidak merespon percakapan mereka, beberapa dari mereka menyimpulkan bahwa informan tidak ingin diganggu sehingga mereka

sungkan untuk terus menghubungi para informan.

Kompetensi

Efek kompetensi menjelaskan bahwa orang yang kompeten lebih banyak melakukan pengungkapan diri dari pada orang yang kurang kompeten. Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman yang peneliti rasakan bahwa orang yang kompeten atau orang yang *sociable* memang lebih mudah terbuka pada orang lain.

Kepribadian

Pada hasil penelitian ini kepribadian informan tidaklah sama antara satu dengan yang lain. Ada beberapa orang yang benar-benar tertutup seperti AL. Sedangkan DT termasuk orang yang tertutup namun memiliki frekuensi dimensi *self disclosure* yang sangat tinggi dibanding informan lainnya, sehingga keterbukaan berjalan perlahan, tergantung bagaimana lawan bicara menanggapi sikapnya. Untuk informan AG, ia cenderung terbuka karena sudah berani menceritakan kisah pribadinya kepada peneliti. Sedangkan informan AD juga termasuk orang yang cukup terbuka namun, memiliki frekuensi dimensi *self disclosure* paling rendah.

Topik

Umumnya, makin pribadi dan makin negatif suatu topik, makin kecil informan mengungkapkannya. Informan lebih memilih mengungkapkan topik yang sangat pribadi tersebut secara langsung dengan lawan komunikasinya apabila ia telah merasa nyaman. Seperti yang peneliti rasakan kepada informan Dewi dan Rita di awal perkenalan mereka cukup malu-malu untuk menceritakan topik yang lebih privasi menyangkut dirinya dan latar belakangnya, bahkan masa lalunya.

Namun seiring berjalannya waktu, dengan komunikasi yang intens, topik yang dibicarakan semakin mengalir dengan sendirinya.

Jenis kelamin

Faktor terakhir yang mempengaruhi *self disclosure* adalah jenis kelamin.. Pada konsep teori *self disclosure* dikemukakan bahwa wanita diasumsikan lebih terbuka dari pada pria, dan lebih terbuka pada orang yang disukai sedangkan laki-laki cenderung terbuka dengan orang yang ia percaya. Peneliti merasakan bahwa untuk keberanian melakukan percakapan di awal perkenalan dimiliki oleh laki-laki. Namun setelah melakukan obrolan, belum tentu mereka cukup terbuka kepada lawan bicaranya. Sesuai dengan motivasi dan tujuan pengguna, rata-rata informan menggunakan aplikasi Bumble untuk menemukan teman baru, teman kencan bahkan mencari pasangan, sehingga dengan tujuan tersebut mereka berani dan berusaha agar tujuan mereka tercapai.

SIMPULAN

Keterbukaan diri yang terdapat pada seluruh informan pada penelitian ini adalah keterbukaan semu (Keterbukaan Online). Hal tersebut disebabkan karena seluruh informan hanya menampilkan sisi positif dari diri mereka tanpa menunjukkan sisi lainnya. Selain itu, seluruh informan hanya bisa melihat dan menilai sifat yang berbentuk semu dari pasangan *Bumble* atau teman *Bumble* mereka dan belum dapat dipastikan apakah itu adalah sifat asli dari pasangan atau teman *Bumble* para informan tersebut atau tidak.

Seluruh informan pada penelitian memiliki kriteria tersendiri dalam mencari pasangan. Para informan juga mendapat hambatan yang berbeda-beda dalam mencari pasangan. Informan 1

terhambat oleh sibuk dan padatnya jadwal pekerjaan menyebabkan ia tidak memiliki waktu untuk fokus mencari pasangan. Informan 2 tidak merasa mendapat hambatan karena ia sedang menjalin hubungan dengan pria yang lain yang sudah berlangsung lebih dari 5 bulan. Informan 3 yang terlalu pemilih membuatnya membutuhkan proses yang lebih lama dalam mendapatkan pasangan. Informan 4 tidak memiliki kepercayaan diri untuk memulai hubungan dengan orang dari lingkungan sekitarnya. Informan 5 memiliki sifat yang tertutup sehingga ia merasa kesulitan dalam memulai suatu hubungan dan lebih memilih fokus kepada pekerjaannya. Terakhir, informan 6 memiliki sifat terlalu cepat merasa bosan sehingga ia tidak pernah menjalin hubungan serius lebih dari 4 bulan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, M., Voyagels, E. A., & Turner, E. (2020, Februari 6). The Virtues And Downsides of Onlone Dating. Pew Research Center Report. Diakses dari <https://www.pewresearch.org/internet/2020/02/06/the-virtues-and-downsides-of-Online-dating/>
- Andriani, I., Imawati, D., & Umaroh, S. K. (2019). Pengaruh Harga Diri dan Keyakinan Terhadap Keterbukaan Diri Pada Pengguna Aplikasi Kencan Online. *MOTIVA: Jurnal Psikologi*, 2(2), 66-73. <https://doi.org/10.31293/mv.v2i2.4783>
- Asmidayati, A. (2015). Kematangan Emosi pada Remaja Putri yang Melakukan Pernikahan Dini di Desa Kaliagung Kabupaten Kulon Progo. *ePrints@UNY: Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*. <https://eprints.uny.ac.id/13645/>
- Aw, S. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- Barat, R., & Lynn H. T. (2012). *Pengantar Analisis Komunikasi dan Teori Aplikasi*. Terjemahan Memperkenalkan Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi. Salemba Humanika. Jakarta
- Bonilla-Zorita, G., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2021). Online Dating and Problematic Use: A Systematic Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19(6), 2245-2278. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00318-9>
- DeVito, J. A. (2013). *The Interpearsonal Communication Book* (14th edition) Global Edition. Pearson Education Limited. New Jersey. <https://slims.bakrie.ac.id/repositor/f7d4f28f39e8b9d8cb794f6c4eb9cb0f.pdf>
- Dewi, R. S. (2015). *PPerilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial Tinder Dalam Menjaln Relasi Pertemanan Di Kalangan Mahasiswa UNIKOM (Studi Deskriptif Mengenai Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial Tinder Dalam Menjaln Relasi Pertemanan Di Kalangan Mahasiswa UNIKOM)*. <http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-dewirosita-33305>
- Gani, R., Kusumalestari, R. R. (2013). *Jurnalistik Foto*. PT Simbiosis Rekatama Media. Bandung
- Hardjana, A. (2016). *Komunikasi Organisasi: Strategi dan Kompetensi*. PT. Kompas Media Nusantara. Jakarta

- Jakpat, J. (2016, 1 Juni). Gen X and Gen Y Views on Work – Survey Report. Diakses dari: <https://blog.jakpat.net/gen-x-and-gen-y-views-on-work-survey-report/>
- Liana, J., & Herdiyanto, Y. (2017). Hubungan Antara Intensitas Komunikasi dengan Komitmen pada Pasangan Yang Menjalani Hubungan Berpacaran. *Jurnal Psikologi Udayana*, 4(1). [10.24843/JPU.2017.v04.i01.p09](https://doi.org/10.24843/JPU.2017.v04.i01.p09)
- Manu, N. P. C., Joni, I. D. A. S., & Purnawan, N. L. R. (2017). Self Disclosure Pengguna Aplikasi Kencan Online (Studi pada Tinder). *E-Jurnal Medium*, 1(1). 1-9. Retrieved from <https://ojs.unud.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/35447>
- McQuail, D. (2012). *Teori Komunikasi Massa*. Salemba Humanika. Aceh
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya Offset. Bandung
- Moorhead, M., & Griffin, G. (2013). *Perilaku Organisasi*. Empat Salemba. Jakarta
- Mulyana, D. (2010). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Pemuda Rosdakarya. Bandung
- Nugroho J. S. (2018). *Perilaku Konsumen (edisi revisi)*. Kencana Perdana Media Group. Jakarta
- Nurjaman, K., & Umam, K. (2012). *Komunikasi dan Humas*. Perpustakaan Setia. Bandung
- O'Donnell, R., dan Smith, S. (2012). *Educational Psychology*. John Wiley & Sons, Inc. USA
- Patton, P. (2002). *Pengembangan Kecerdasan Emosional Sukses Lebih Bermakna*. Penerbit Mitra Media. Jakarta
- Pertiwi, R. N. W. F. W., Suindri, N. Y., Rahyani, N. K. Y. (2020). Perbedaan Pengetahuan Remaja Sebelum dan Setelah Diberikan Penyuluhan tentang Gaya Pacaran Sehat dengan Media Video. Repositori Politeknik Kesehatan Denpasar. <http://repository.poltekkes-denpasar.ac.id/4785/1/COVER.pdf>
- Pertiwi, W. L. (2019, 23 Desember). *Sebanyak Inikah Jumlah Pengguna Instagram di Indonesia*. Kompas.com. diakses dari: <https://tekno.kompas.com/read/2019/12/23/14020057/sebanyak-inikah-jumlah-pengguna-instagram-di-indonesia>
- Ruhban, A. (2013). Kontrol Diri dan Intensitas Penggunaan Facebook pada Remaja. *Cognicia*, 1(2). Retrieved from <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia/article/view/1649>
- Sears, D. O., Freedman, J. L., & Anne L. P. (1985). *Psikologi Sosial*. (Diterjemahkan oleh: Michael Adryanto). Penerbit Erlangga. Jakarta
- Sugiharto, S. A., Ramadhana, M. R., (2018). Pengaruh Kredibilitas Influencer terhadap Sikap terhadap Merek (Studi pada Mahasiswa Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom). *Jurnal Ilmu Politik dan Komunikasi*. 8(2). <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jipsi/article/view/1333>
- Umanailo, M. C. B. (2019). Paradigma Konstruktivis. 1-3. [10.31219/osf.io/9ja2t](https://doi.org/10.31219/osf.io/9ja2t)
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P., (2014). Teknologi dan Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Analisis Sosiologi*, 3(1), 13-24. <https://doi.org/10.20961/jas.v3i1.17444>