

ANALISIS NETNOGRAFI AKULTURASI BUDAYA PADA PENGGUNA APLIKASI KENCAN *ONLINE* BUMBLE DI USIA DEWASA AWAL

¹Vawqa Aviva Shania, ²Merry Fridha Tri Palupi, ³Herlina

Kusumaningrum ^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus
1945 Surabaya yavivashania@gmail.com

Abstract

The existence of social media makes people interact digitally, including in finding a mate. In Indonesia alone, based on data from businessofapps.com, in 2021 the number of online dating application users has reached 323.9 million worldwide. This figure increased by 10.3% compared to the previous year, namely 293.7 million users. This research focuses on the online dating application Bumble. The rise of online dating applications has caused a shift in what used to be done traditionally with cultural traditions, but now it can be done with new media, namely social media online dating applications. The purpose of this study is to determine the process of digital interaction in the formation of acculturation culture among users of the online dating application Bumble, using qualitative methods and a netnographic approach. Based on the theory of Social Information Processing Theory (SIP) supported by CMC (Computer Mediated Communication) to see how the formation of an acculturation culture of Bumble users in depth in the virtual world. Data collection techniques in this study were online interviews, participant observation, and documentation with data analysis such as research planning, Entree, data collection, analysis of data findings, then the research results were compiled with the theory used in this study.

Keywords: *Culture, Acculturation, Online Dating, Applications, Netnography*

Abstract

Eksistensi media sosial menjadikan masyarakat berinteraksi secara digital, termasuk dalam mencari jodoh. Berdasarkan data dari businessofapps.com, pada 2021 jumlah pengguna aplikasi kencan online sudah mencapai 323,9 juta di seluruh dunia. Angka ini meningkat 10,3% dibandingkan tahun sebelumnya yaitu 293,7 juta pengguna. Pada penelitian ini berfokus pada aplikasi kencan online Bumble. Maraknya aplikasi kencan online menyebabkan pergeseran yang dimana dahulu dilakukan secara tradisional dengan tradisi budaya yang dimiliki, namun kini dapat dilakukan dengan media baru yakni media sosial aplikasi kencan online. Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui proses interaksi digital dalam pembentukan budaya akulturasi pada pengguna aplikasi kencan online Bumble, dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan netnografi. Berlandaskan teori Social Information Processing Theory (SIP) yang didukung oleh CMC (Computer Mediated Communication) untuk melihat bagaimana pembentukan budaya akulturasi pada pengguna Bumble secara mendalam di dunia virtual. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini wawancara online, observasi partisipan, dan dokumentasi dengan analisis data seperti perencanaan penelitian, Entree, pengumpulan data, analisis temuan data, kemudian hasil penelitian dikompilasi dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini .

Kata Kunci : Budaya, Akulturasi, Aplikasi Kencan Online, Netnografi

Pendahuluan

Mencari jodoh melalui budaya perjodohan sudah lama ada di Indonesia. Hampir dipenjuru dunia pun memiliki tradisi budaya untuk mencari jodoh, seperti tradisi Omiiai bertemu dan bertatap muka oleh biro jodoh di Jepang, tradisi Kaliady mencari jodoh dengan jagung dan ayam jantan di Finlandia. Indonesia juga memiliki budaya mencari jodoh melalui tradisi perjodohan, seperti di tradisi Abhekalan perjodohan dini di Madura, tradisi tarian pasangan Emaeda Yibu di Papua, tradisi Gereadeon dan kawin colong di Banyuwangi. Adapun tujuan dari tradisi budaya perjodohan yaitu mempertemukan sepasang individu untuk menikah, hidup bersama dan memperoleh keturunan. Adanya tradisi budaya perjodohan membuat masyarakat memiliki persepsi bahwa pentingnya pasangan hidup menjalani kehidupan bersama sebagai tahapan dalam proses kehidupan.

Kehidupan dalam proses mencari jodoh dengan tradisi budaya tiap daerah masih kental dan masih dilaksanakan di daerah yang memiliki tradisi budaya perjodohan, karena perjodohan sudah menjadi tradisi turun temurun bagi masyarakat daerah maupun perkotaan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi subyek dalam memilih pasangan, yaitu kebudayaan yang sama, sikap dan perilaku (Aini1 & Nuqul2, 2019). De Genova (2008) menjelaskan faktor yang menentukan latar belakang keluarga berdasarkan antaranya ras, suku, sosial ekonomi, dan karakteristik personal diantaranya sikap, perilaku, serta norma. Sehingga pentingnya pernikahan menjadi salah satu bagian tahapan dalam proses kehidupan.

Kini dengan kehidupan yang mengikuti derasnya arus jaman yang semakin modern serta memasuki era digital sehingga segala hal dilakukan dengan cara yang cepat, mudah, dan efisien, untuk mempersingkat waktu sehingga terjadinya akulturasi budaya dalam kengan. Terjadinya budaya kengan yang asli masih diterapkan dan juga menerapkan budaya baru yakni masuk dalam era digital. Termasuk dalam mencari pasangan hidup, sebelum memasuki era digital mencari pasangan harus melalui proses seperti mengikuti tradisi daerah ataupun harus bertemu secara langsung terlebih dahulu. Namun kini memasuki era digital membuat masyarakat perkotaan maupun daerah dapat mencari jodoh dengan mudah melalui smartphone yang memiliki aplikasi kengan online. Penelitian ini berfokus pada aplikasi kengan online Bumble

.Bumble hadir mengikuti Tinder memasuki pasar aplikasi kengan online yang sebagian besar audiens - nya ialah laki-laki, berbeda dengan Tinder kehadiran bumble ini berfokus pada wanita sebagai alternatif dari keamanan pembentukan dalam pencarian pasangan secara online (Bivens & Hoque, 2018). Bumble sebagai situs kengan online yang dilabeli menjadi 100% feminis, Bumble sendiri memang diciptakan untuk merubah kegiatan yang terjadi di dunia situs kengan online. Whitney Wolf Herd yang menjadi pendiri Bumble, berkata bahwa tujuan dibuatnya Bumble yaitu untuk membangun situs kengan yang aman untuk wanita. Dilansir berdasarkan data dari *businessofapps.com*, pada 2021 jumlah pengguna aplikasi kengan online sudah mencapai 323,9 juta di seluruh dunia. Angka ini meningkat 10,3% dibandingkan tahun sebelumnya yaitu 293,7 juta pengguna. Untuk pengguna Bumble sendiri Menurut data *Business of Apps*, pengguna aplikasi Bumble di seluruh dunia sudah mencapai 42 juta orang pada 2020. Jumlah tersebut meningkat 20% dibandingkan tahun sebelumnya yang sebanyak 35 juta orang, dan tidak menutup kemungkinan terus meningkat setiap tahunnya. Dilansir dari *The Sun*, sejak Bumble diluncurkan, aplikasi kengan online ini ini telah memasangkan 850 juta pasangan dan

kurang lebih 5000 pernikahan telah dilangsungkan melalui pendekatan dengan aplikasi kencan online Bumble.

Hadirnya fenomena budaya baru dalam mencari jodoh dengan media aplikasi kencan online yang kini banyak diminati oleh masyarakat terutama dewasa awal (usia 20 - 30 tahun) tidak hanya untuk mencari jodoh secara serius namun juga untuk bersenang-senang dengan lawan jenis. Aplikasi kencan online Bumble memberikan paparan budaya baru ke dalam budaya yang sudah ada di Indonesia dalam mencari jodoh sehingga terbentuknya akulturasi budaya dalam kencan. Akulturasi merupakan proses sosial yang muncul ketika sekelompok orang dengan budaya tertentu sedemikian rupa dipengaruhi oleh unsur budaya lain (Azis, 2013). Namun, kehadiran budaya baru tersebut tidak menyebabkan hilangnya identitas budaya asli (Wekke, 2013). Tiap-tiap individu yang menggunakan aplikasi kencan online diharapkan untuk menggunakan sistem nilai budaya global dengan menerima dan menyesuaikan elemen budaya lain dalam lingkup berkenalan untuk mencari jodoh dengan aplikasi kencan online sehingga semakin merekatkan harmoni sosial di antara pengguna aplikasi kencan online.

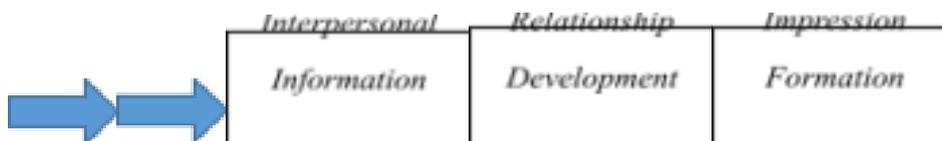
Dalam penelitian ini, peneliti akan mendalami fenomena budaya dalam hubungan romantis yang terjadi di era globalisasi, bagaimana proses interaksi komunikasi secara digital pada pembentukan budaya akulturasi mempengaruhi tradisi budaya dalam mencari jodoh di Indonesia dengan hadirnya aplikasi kencan online Bumble. Peneliti tertarik dan memilih untuk melakukan penelitian tentang akulturasi untuk memahami relasi sosial dengan memanfaatkan jaringan sosial pada media sosial ke dalam bentuk penelitian dengan judul "Analisis Netnografi Akulturasi Pada Dewasa Awal Pengguna Aplikasi Kencan Online Bumble". Hal ini menarik bila diteliti dengan penelitian kualitatif menggunakan analisis netnografi. Netnografi adalah studi yang berfokus memahami ruang siber yang didalamnya ada orang-orang yang berinteraksi satu sama lain dan mampu membentuk budaya dan sistem masyarakat tersendiri. Penelitian ini dilakukan agar dapat mengetahui proses pembentukan budaya akulturasi pada aplikasi kencan online Bumble dengan mengetahui sedalam dan seluas apa kualitas proses pembentukan budaya akulturasi yang dilakukan peneliti dan subjek penelitian dengan melakukan komunikasi dengan media internet atau biasa disebut CMC (Computer Mediated Communication) dimana bentuk komunikasi tersebut disebut dengan komunikasi interpersonal untuk membangun relasi menggunakan media baru. Serta dengan pengumpulan data berdasarkan pengalaman informan yang sudah pernah melakukan komunikasi dengan lawan bicaranya dengan memanfaatkan fitur room chat pada aplikasi kencan online Bumble dengan tujuan untuk mencari jodoh.

Teori CMC (*Computer Mediated Communication*)

Computer Mediated Communication (CMC) sendiri adalah sebutan untuk model yang menerangkan bahwa seluruh komunikasi berpusat atau dimediasi oleh komputer di mana pengirim menyadikan pesan teks yang disampaikan kepada penerima dengan bantuan komputer (Walther, 1992, as cited by Liliwari, 2015). Para pengguna aplikasi kencan online melakukan komunikasi dengan media internet atau biasa disebut CMC (Computer Mediated Communication) dimana bentuk komunikasi tersebut disebut dengan komunikasi interpersonal untuk membangun relasi menggunakan media baru. Komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman penerimaan pesan di antara dua orang atau di antara sekelompok kecil orang dengan beberapa efek dan berupa umpan balik seketika.

Teori SIP (Social Information Processing)

Social Information Processing (SIP) teori yang disampaikan Walther mengklaim bahwa orang-orang yang menggunakan CMC dapat membuat suatu bentuk yang sama dalam membangun hubungan seperti pada komunikasi tatap muka, hanya saja membutuhkan waktu yang lebih lama. Kadang kita menyadari beberapa komunikasi online terkadang lebih akrab daripada komunikasi rasional. Teori SIP sendiri juga saling memiliki keterkaitan dengan teori social penetration dan teori uncertainly reduction. Social penetration sendiri adalah tentang proses bagaimana membangun suatu hubungan yang lebih dalam dengan orang lain melalui self-disclosure dan keadaan lingkungan yang sama. Sedangkan teori uncertainly reduction sendiri adalah meningkatkan pengetahuan tentang bagaimana sifat orang lain tersebut untuk mengantisipasi dan mengembangkan interaksi di masa depan. SIP berisi tentang bagaimana kedua teori tersebut terjadi melalui media berbasis teknologi atau computer-mediated-communication (CMC). Maka dapat disimpulkan bahwa Social information processing menjelaskan bagaimana membangun hubungan berdasarkan interaksi yang dilakukan pada CMC.



Interpersonal information adalah tahapan awal dimana kedua pihak saling berusaha untuk mengetahui informasi satu sama lain. Walther (1992) berpendapat bahwa informasi interpersonal yang disampaikan di CMC akan memakan waktu lebih lama. Namun, seiring dengan berjalan waktu saat berinteraksi, pertukaran interpersonal messages akan terjadi. Informasi interpersonal akan mengungkapkan mengenai *persons* and *their characteristics* dan *attitudes*. Impression formation ialah tahapan membentuk kesan dan menciptakan gambaran tentang satu sama lain. Pada proses pertukaran interpersonal information tersebut, isyarat nonverbal seperti ekspresi wajah, kedekatan fisik, nada suara, jarak, posisi tubuh, penampilan, gerakan, sentuhan, dan lainnya menjadi hilang. *Relationship development* merupakan tahapan dimana hubungan kedua pihak yang berinteraksi akan berkembang semakin dekat jika mereka menyukai gambaran yang saling dibentuk.

Metode Penelitian

Peneliti dalam melakukan penelitian ini mengguna metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah sebuah proses investigasi dimana peneliti secara bertahap berusaha memahami fenomena sosial. Dalam menganalisis data kualitatif dapat menghasilkan data deskriptif berupa kata - kata lisan maupun tertulis, dan tingkah laku yang dapat diamati melalui individu yang diteliti (Doni, 2018).

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan netnografi. Dalam penelitian netnografi studi lapangan dengan komunikasi berbasis komputer khususnya melalui internet. Data dikumpulkan dengan cara peneliti bergabung ke dalam komunitas di internet dan melakukan pengamatan partisipatif untuk mengidentifikasi fenomena budaya dalam komunitas online. Dengan paradigma konstruktivisme sosial yakni individu-individu berusaha memaknai makna-makna yang beragam (Creswell (2014:32).

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data wawancara secara online. Pengumpulan data secara online yaitu dengan mewawancarai informan melalui aplikasi jejaring sosial Bumble dengan melakukan chatting kepada informan dan observasi online dimana peneliti menggunggah lalu menggunakan aplikasi Bumble untuk melihat aktivitas di dalam aplikasi tersebut, dan untuk melengkapi data mengenai aktivitas pengguna Bumble dalam penelitian ini, peneliti juga melakukan wawancara mendalam terhadap subyek penelitian (penggalan secara online melalui panggilan Whatsapp). Informan dalam penelitian ini berjumlah 4 orang, yaitu Kaes seorang Art Designer disebuah perusahaan multinasional berusia 26 tahun yang berkantor di Surabaya, Rexi 27 tahun fund maanger perusahaan yang berkantor di Sidoarjo, dan Hedi 30 tahun salah satu dosen di universitas yang ada di Surabaya, serta Ryan 28 tahun staff BUMD Malang.

Tabel 1

Data Informan

No.	Nama	Usia	Pekerjaan
1.	Kaes	26	Art Designer dan Brand Marketing
2.	Rexi	27	Fund Manager
3.	Hedi	30	Dosen
4.	Ryan	28	Staff BUMD Malang

Data: Diolah Peneliti

Interaksi Digital Pengguna Aplikasi Kencan Online Bumble

Proses interaksi digital dalam pembentukan budaya akulturasi pada aplikasi Bumble melibatkan beberapa tahapan yang melibatkan pengguna yang berasal dari latar belakang budaya yang berbeda. Pola komunikasi dalam aplikasi kencan online Bumble dapat bervariasi tergantung pada preferensi dan gaya komunikasi individu, tetapi ada beberapa pola umum yang dapat diamati selama proses interaksi seara digital. Proses terjadi dimulai dari install aplikasi Bumble, lalu mengisi profil nama, tanggal lahir, agama dan minat, setelah mengisi akan muncul preferensi pengguna aplikasi Bumble lainnya sesuai dengan minat yang telah dipilih pada filter dates. Setelah preferensi muncul tergantung pengguna aplikasi Bumble dapat memilih swipe right maupun left tergantung dengan ketertarikan personal dari pengguna Bumble. Apabila swipe right dan pengguna lainnya juga swipe right maka akan terjadinya match, sehingga pasangan yang sudah match dapat berkomunikasi. Namun pada aplikasi Bumble, pengguna perempuan wajib untuk melakukan chat terlebih dahulu untuk bisa komunikasi dapat terjadi. Komunikasi interpersonal melalui tahap *interpersonal formation*, *impression formation*, dan *relationship development*, yang dimana diawali dengan penentu dari profil untuk menunjang *swipe left* atau *swipe right*, mulai mengenal satu sama lain hingga bertukar informasi satu sama lain, sampai pada pendekatan yang akan berlanjut atau berhenti.

Interaksi Digital Dalam Akulturasi Budaya Pada Pengguna Aplikasi Kencan Online Bumble

Interaksi digital pada aplikasi kencan online dilakukan oleh pengguna aplikasi yang memiliki beragam latar belakang budaya yang berbeda. Namun budaya berbeda bukan menjadi masalah dalam berkencan. Hal ini berbeda dengan dulu sebelum teknologi informasi dan komunikasi telah maju dengan pesat, banyak beberapa dewasa awal yang mengikuti atau tradisi yang dimiliki di daerahnya untuk berkenalan, atau bertemu secara langsung. Dahulu sebelum adanya media sosial kencan online ini, individu berkenalan secara langsung tanpa mengetahui agama, minat dan kesukaan dari calon pasangan yang sedang dalam masa berkenalan, sehingga dengan adanya aplikasi kencan online membuat antar individu pengguna aplikasi Bumble ada untuk berkenalan dengan saling memberikan kesan baik satu sama lain dan keterbukaan informasi sebelum menuju ke jenjang pertemanan lebih dalam maupun menjalin hubungan romantis sebagai proses hidup dalam mencari pasangan secara adaptasi dan integrasi pada pasangan match dengan pengenalan yang dimediasi oleh aplikasi Bumble ini membuat para pengguna Bumble sudah memahami bahwa dengan menggunakannya aplikasi Bumble membuat pengguna harus paham akan berkenalan dengan budaya yang berbeda yang sudah terbentuk dan dianut secara turun temurun pada keluarga pengguna aplikasi Bumble. Hal tersebut bukan menjadi masalah besar lagi, sehingga menyebabkan interaksi yang membentuk akulturasi budaya yang dimana informan terpapar dengan kebiasaan pasangan match namun tidak membuat budaya yang sudah terbentuk menjadi hilang.

Pandangan Pengguna Aplikasi Kencan Bumble terhadap Budaya Baru Kencan

Berdasarkan hasil analisis temuan data dari wawancara bahwa dengan hadirnya aplikasi kencan online Bumble membawa kemudahan dan fleksibilitas serta pilihan referensi dalam mencari pasangan menjadi mudah, yang dimana dalam mencari pasangan yang kini dapat ditemukan dimana saja dengan dimediasi dengan aplikasi kencan online seperti pada aplikasi Bumble. Dengan adanya aplikasi Bumble membuat dewasa awal menjadi dipermudah karena tidak memerlukan lagi untuk bertemu secara langsung selama masa pengenalan satu sama lain. Sebelum adanya aplikasi kencan online, dewasa awal apabila ingin mencari jodoh melalui pengenalan dari keluarga, atau mengikuti tradisi budayanya atau diperkenalkan oleh teman.

Pada pengenalan secara langsung, individu kekurangan akan informasi profil dari calon pasangan dalam masa mencari jodoh. Namun dengan hadirnya aplikasi kencan online ini membuat dewasa awal yang memiliki kesibukan sehari-hari dapat berkenalan dengan banyak pilihan serta dapat disesuaikan dengan kriteria diinginkan. Dalam interaksi digital juga dalam membangun hubungan juga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengenal satu sama lain karena tidak adanya mimik muka, isyarat tubuh, dan bertatap muka secara langsung.

Namun hal tersebut bukan hal yang buruk dalam interaksi digital pada aplikasi kencan online, karena dengan komunikasi yang dimediasi oleh aplikasi kencan online membuat pasangan match waktu yang cukup panjang, melalui proses tahapan awal pengenalan, saling membangun komunikasi satu sama lain serta membuat kesan positif, sampai ada kecodokan dan chemistry yang sudah dibangun hingga ke tahap bertemu dengan tujuan untuk lebih mengenal secara mendalam hingga ke jenjang lebih serius. Sehingga aplikasi kencan online seperti Bumble telah mengubah

paradigma kencan tradisional di mana seseorang seringkali harus mengandalkan pertemuan langsung atau perkenalan lewat teman. Pengguna Bumble melihat bahwa aplikasi ini memungkinkan orang untuk mengenal seseorang secara lebih terlebih dahulu sebelum memutuskan untuk bertemu secara langsung. Perubahan paradigma dalam kencan kini memang sangat benar, dengan berdasarkan pengalaman pengguna aplikasi Bumble bahwa aplikasi kencan online termasuk aplikasi Bumble ini membawa budaya baru dalam berkencan.

Pembentukan Akulturasi Budaya Kencan Di Aplikasi Kencan Bumble

Pembentukan akulturasi budaya kencan di aplikasi kencan Bumble terjadi melalui proses interaksi, pertukaran nilai, norma, praktik, dan pengaruh budaya yang beragam antara pengguna aplikasi tersebut. Aplikasi kencan Bumble digunakan oleh pengguna dengan latar belakang budaya yang beragam. Pengguna dapat berasal dari berbagai negara, suku, agama, atau latar belakang sosial yang berbeda. Pertemuan dan interaksi antara pengguna dengan latar belakang budaya yang berbeda membuka peluang untuk saling mempelajari dan mengadopsi aspek budaya satu sama lain.

Pengguna Bumble dapat berbagi nilai-nilai dan norma budaya mereka melalui interaksi dalam percakapan dan komunikasi. Misalnya, pengguna mungkin membahas nilai-nilai yang penting dalam hubungan seperti komunikasi terbuka, penghormatan, atau kesetiaan. Pertukaran ini menjadikan pembentukan akulturasi budaya dan pemahaman tentang budaya kencan dalam mencari jodoh melalui aplikasi kencan online Bumble. Bumble menjadi platform untuk mencari jodoh yang memberikan kenyamanan untuk penggunanya. Bumble memberikan janji kepada penggunanya menjadi platform dan komunitas yang menciptakan koneksi yang memberdayakan dalam cinta, kehidupan, dan pekerjaan. Bumble memberikan dunia yang bebas akan misogini, dimana hubungan menhadi setara.

Selain itu, Pengguna Bumble sering membawa praktik kencan mereka sendiri ke dalam interaksi di aplikasi. Ini termasuk preferensi dalam menentukan tempat kencan, jenis kegiatan yang diinginkan, atau adat-istiadat kencan yang penting dalam budaya mereka. Pengguna dapat saling berbagi praktik kencan mereka dan mempelajari praktik kencan dari budaya lain, yang berkontribusi pada proses akulturasi. Dewasa awal yang menggunakan aplikasi Bumble memiliki pengalaman praktik kencan yang berbeda namun karena mengerti bahwa akan bertemu calon pasangan match yang memiliki budaya yang berbeda sehingga pengguna akan saling mempengaruhi dalam menjalin hubungan romatis.

Sehingga aplikasi kencan online Bumble seringkali mencerminkan tren dan pengaruh media yang sedang populer. Pengguna dapat terpengaruh oleh norma atau praktik kencan yang muncul dari media sosial, film, atau budaya populer. Ini dapat mempengaruhi pembentukan budaya akulturasi dalam aplikasi tersebut. Bumble kini menjadi tren yang digunakan oleh dewasa awal dalam mencari jodoh maupun relasi. Banyak sekali yang mempengaruhi individu untuk mempercayakan jodohnya dengan menggunakan Bumble ditimbang dengan menjalankan melaksanakan kencan secara tradisional. Namun kencan tersebut tidak merubah budaya kencan secara tradisional setelah ke tahap yang lebih serius.

Penutup

Berdasarkan data yang telah diolah oleh peneliti dengan menggunakan metode netnografi untuk analisis data dan mengumpulkan data serta kompilasi teori social information processing dan computer mediate communication (CMC) untuk mendapatkan temuan penelitian tentang pembentukan akulturasi budaya pada pengguna aplikasi kencan online Bumble di usia dewasa awal. Penelitian ini berfokus pada terjadinya interaksi digital dalam berkencan yang dimediasi oleh aplikasi kencan online Bumble. Sebelum ada aplikasi kencan online, dewasa awal memulai untuk mencari jodoh dengan melalui tradisi yang dimiliki oleh budaya daerahnya, dikenalkan orang tua, atau dikenalkan oleh lingkungan pertemanan. Majunya teknologi komunikasi informasi membuat hadirnya aplikasi kencan online yang kini sedang tren yakni aplikasi kencan online Bumble.

Pada aplikasi kencan online Bumble terjadi pada tiga tahap proses interaksi digital berdasarkan teori social information processing. Tiga tahap tersebut yakni, interpersonal information (tahapan awal proses mengetahui pasangan match melalui profil yang diberikan pengguna aplikasi kencan online Bumble menjadi dasar swipe right atau swipe left), Impression information (tahapan memberikan kesan untuk mengenal satu sama lain dengan memberikan gambar personal antar pengguna aplikasi kencan online bumble), Relation development (tahapan lanjutan yang dimana pengenalan semakin dalam dan interaksi semakin intens pada pasangan match). Dari tahapan tersebut menggambarkan bahwa dengan menggunakan aplikasi kencan online Bumble komunikasi pengenalan akan membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan bertatap muka secara langsung. Akulturasi budaya dalam aplikasi kencan Bumble adalah proses yang kompleks dan saling mempengaruhi antara pengguna. Budaya akulturasi terjadi melalui interaksi dan pertukaran budaya yang berkelanjutan di antara pengguna, dengan setiap individu memberikan kontribusi pengalaman dan budaya yang sudah terbentuk pada dirinya hingga terjadinya pembentukan budaya kencan yang baru di dalam aplikasi kencan online. Sehingga dapat disimpulkan pembentukan budaya akulturasi terjadi dengan banyak penunjang yakni, dari media baru yang digunakan yang dimana komunikasi dimediasi menggunakan sosial media aplikasi kencan online Bumble, dengan ragam pengguna yang memiliki variasi budaya yang berbeda membuat antar pengguna saling terpengaruh dengan budaya satu sama lain namun budaya yang sudah dibentuk pada dirinya tidak berubah jadi bergabung, penunjang selanjutnya yakni budaya barat hook-up membuat budaya kencan di Indonesia menjadi budaya baru dalam orientasi seks namun hal tersebut tidak merubah budaya kencan yang harus diikuti seperti tahap bertemu, pengenalan, sampai ke jenjang yang serius.

a. Teoritis

Analisis netnografi merupakan studi yang berfokus memahami ruang siber yang didalamnya ada orang-orang yang berinteraksi satu sama lain dan mampu membentuk budaya dan sistem masyarakat tersendiri. Diharapkan analisis netnografi dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui interaksi pada media baru dalam membentuk budaya di ruang siber. Untuk peneliti selanjutnya harapannya penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk meneliti berbagai fenomena sosial yang lain dengan menggunakan analisis netnografi.

b. Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi masyarakat khalayak umum dan pengguna aplikasi kencan online Bumble untuk menerima budaya baru dalam kencan. Maka peneliti memberikan saran kepada pengguna aplikasi kencan online agar lebih fleksibel dalam menerima perbedaan budaya baru, namun tetap memiliki pendirian pada budaya asli yang dimiliki.

Daftar Pustaka

- Purnama Sari, Dina. (2022). Pengembangan Netnografi Pada Era Metaverse. 7, 12–22. <https://communication.binus.ac.id/2018/09/24/>
- Fridha, M., & Octavianti, M. (2016). Konstruksi Makna Kencan Di Situs Pencarian Jodoh Tinder (Studi Fenomenologi Pada Pria Pengguna Tinder Di Jakarta). *Jurnal Nomosleca*, 2(2). <https://doi.org/10.26905/nomosleca.v2i2.625>
- 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>
- Mu, A. (2019). Akulturasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rinaldi, A. R., Damanik, J., & Mutiarin, D. (2021). Analisis Netnografi Sentimen Pengguna Twitter Terhadap Pembukaan Kembali Pariwisata Di Tengah Pandemi Covid-19. *Pariwisata Budaya: Jurnal Ilmiah Agama Dan Budaya*, 6(1), 27. <https://doi.org/10.25078/pba.v6i1.1982>
- Gugule, H., Mesra, R., & Manado, U. N. (2022). Volume : 8 Bulan : Agustus Tahun : 2022 Volume : 8 Nomor : 3 Bulan : Agustus Tahun : 2022. *Jurnal IDEAS*, 1071–1078. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i2.742>
- Evelina, L. W. (2019). Komunitas adalah Pesan: Studi Netnografi Virtual di Situs Wisata TripAdvisor. *Warta ISKI*, 1(02), 65–74. <https://doi.org/10.25008/wartaiski.v1i02.19>
- 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>
- Misdianti, R., Kurniasari, N., Komunikasi, I., Bisnis dan Komunikasi, F., & Teknologi dan Bisnis Kalbis Jalan Pulomas Selatan Kav, I. (2022). Self-love: Studi Netnografi Dalam Website Komunitas Online Rahasia Gadis. *Widyakala Journal*, 9(1), 2337–7313. https://ojs.upj.ac.id/index.php/journal_widya/
- Hodriana, et al. (2013). Studi Netnografi Pada Aksi Beat Plastic Pollution Oleh United Nations Environment Di Media Sosial Instagram. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 1109.
- Mellania, C., & Tjahjawulan, I. (2020). Pencarian Jodoh Daring Masyarakat Urban Indonesia. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 8(1), 19–37. <https://doi.org/10.36806/JSRW>.
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (n.d.). *Komunikasi Antara Masyarakat Perkotaan dan Masyarakat Lokal Memberikan Sarana Akulturasi (Vol. 4)*.
- Arifah, F. H., Candrasari, Y., Studi, P., & Komunikasi, I. (2022). *Pola Komunikasi* 184

Virtual Dalam Komunitas Games Online (Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official). JUITIK,2(2).<http://journal.sinov.id/index.php/juitik/index>HalamanUTAMAJurnal:<https://journal.sinov.id/index.php>

Sonhaji, E. R. (n.d.). Volume: 8 Nomor: 2 Bulan: Mei Tahun: 2022 Catfishing dalam Cyber Romantic Relationship pada Remaja. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i2.742>
Moleong, Lexy J. (2012). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.