

GHOSTING PADA USER EXPERIENCE APLIKASI KENCAN ONLINE BUMBLE BERDASARKAN PEMIKIRAN HOMO LUDENS DI UNIVERSITAS UDAYANA

Ni Komang Trilita Sukma Palgunadi ¹, Ikma Citra Ranteallo ², Wahyu Budi Nugroho³

¹²³ Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email : sukmapalgunadii@gmail.com ¹, ikma_citra@unud.ac.id ²,

wahyubudinug@yahoo.com ³

ABSTRACT

This research focuses on ghosting in the user experience of the Bumble online dating application at Udayana University. The purpose of this study is to analyze ghosting sociologically within the Bumble application, based on Johan Huizinga's Homo Ludens perspective. The findings indicate that the initial reasons students become users of the Bumble online dating application are (1) overcoming loneliness, (2) high curiosity, (3) building friendships, (4) recovering from a breakup, (5) needing someone to talk. The motives of students as Bumble users include: (1) seeking an outlet, (2) friend with benefits (FWB), (3) casual relationships (HTS), (4) making new friends, (5) establishing professional connections. The ghosting phase by students as Bumble users typically occurs when: (1) validation has been obtained, (2) sexual needs have been fulfilled, (3) the casual relationship phase is over, (4) avoiding emotional attachment, (5) differences in visions and goals arise. The act of ghosting in the user experience of the Bumble online dating application aligns with the characteristics of the Homo Ludens theory, which include freedom, being non-real, having specific locations and times, adhering to playing rules, and being autotelic.

Keywords: Ghosting, user experience, online dating, Bumble

1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup tanpa adanya bantuan atau pun interaksi dari individu lain disekitar. Setiap individu mempunyai keinginan untuk menjalin hubungan dengan orang lain, baik itu hubungan persahabatan, persaudaraan, maupun hubungan yang bertujuan untuk menjalin perasaan dengan lawan jenis. Bentuk hubungan antar manusia bermacam-macam, khususnya kelompok ke kelompok, individu ke kelompok, dan individu ke individu (Salsabila et al., 2024). Hal tersebut meliputi

hubungan asmara yang dijalin oleh seorang individu dengan pasangannya.

Terdapat berbagai tahapan seseorang untuk menjalin sebuah interaksi hubungan asmara dari awal pendekatan hingga ke jenjang yang lebih serius. Namun untuk menuju tahap pernikahan, setiap individu harus melalui tahapan yaitu saling mendekatkan diri dan mengenal satu sama lain hingga bisa saling mengenal lebih dalam. Akan tetapi, banyak pasangan yang sering gagal atau mengalami perpisahan saat berada dalam salah satu tahapan dalam menjalin

hubungan. Remaja merupakan aktor yang paling sering dijumpai di dalam hubungan pacaran dikarenakan faktor psikologis serta faktor lingkungan di masyarakat, masyarakat yang lebih inklusif dan mendukung keragaman dapat menciptakan lingkungan di mana remaja merasa lebih bebas untuk mengekspresikan diri dalam hubungan percintaan mereka (James W, Elston D, 2024). Dalam hubungan tersebut sering adanya sebuah permasalahan yang menjadikan salah satu pihak dari pasangan melakukan putus hubungan secara tiba-tiba, hal tersebut sering dijumpai dalam setiap hubungan asmara di setiap pasangan, fenomena putus hubungan secara tidak langsung tersebut dapat diartikan sebagai perilaku *ghosting*.

Seiring berjalannya era globalisasi yang cenderung menuntut adanya sebuah modernisasi di setiap aspek kehidupan, muncul modernitas yang bersifat mempermudah manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Berbeda dengan generasi sebelumnya, orang dewasa saat ini, terutama mereka pengguna *smartphone*, memiliki akses ke berbagai calon pasangan kencan melalui jejaring sosial dan algoritma dalam sebuah aplikasi kencan *online* (Hobbs et al., 2022). Masyarakat cenderung menggunakan aplikasi kencan *online* untuk mempermudah dalam pencarian pasangan guna mencapai suatu tujuan serta mempermudah dalam pencarian individu lain yang memiliki tujuan yang sama.

Terlihat bahwa internet telah menjadi perantara sosial yang kuat khususnya di

bidang komunikasi dan interaksi yang ditandai dengan kemunculan aplikasi kencan *online*. Hal tersebut telah menggantikan sebagian peran pencarian jodoh tradisional melalui perijodohan orang tua, teman, keluarga dan tokoh masyarakat. Salah satu aplikasi kencan *online* yang terkenal di kalangan masyarakat saat ini adalah aplikasi '*Bumble*'. Terdapat teknis pada aplikasi kencan *online Bumble* yang sangat mudah digunakan dan diakses oleh berbagai kalangan usia. Pada aplikasi kencan *online* terdapat fitur '*swipe*' yang berfungsi sebagai penentu pilihan pada calon *user* lain yang akan di '*match*'. Fitur '*swipe right*' digunakan ketika merasa tertarik pada *user* yang muncul di beranda, sedangkan fitur '*swipe left*' berfungsi ketika merasa kurang cocok dengan *user* lain yang muncul di beranda aplikasi kencan *online*. Selain itu, terdapat pula fitur '*chat*' yang nantinya akan berfungsi ketika *user* satu dengan lainnya telah '*match*' (Ikhtiara et al., 2024).

Hubungan asmara di aplikasi kencan *online Bumble* bisa menjadi pengalaman yang rumit, penuh ekspektasi dan kenyataan. Banyak orang memasuki dunia kencan *online* dengan harapan menemukan pasangan hidup atau hubungan yang bermakna. Dalam aplikasi kencan, individu dipanggil untuk merancang strategi dan taktik baru untuk menampilkan diri dan menilai presentasi orang lain (Bandinelli & Gandini, 2022). Mereka berharap aplikasi kencan akan memberikan akses yang lebih mudah untuk bertemu orang baru dan memungkinkan mereka menemukan orang yang memiliki minat dan nilai yang sama. Selain itu, kencan *online* menjanjikan untuk mengurangi

ketegangan dan kecanggungan yang sering terjadi pada kencan tradisional.

Aplikasi kencan *online* menawarkan beragam pilihan calon pasangan. Pengguna dapat mencari beragam jenis individu dengan minat, nilai, dan preferensi serupa yang mungkin sulit ditemukan di lingkungan sehari-hari. Kemudian, masyarakat memilih menggunakan aplikasi kencan *online* karena menghemat waktu yang biasanya dihabiskan untuk mencari atau bertemu orang baru. Aplikasi kencan *online* sering kali memiliki fitur keamanan dan privasi yang kuat. Pengguna dapat memilih berapa banyak informasi yang mereka bagikan dan dengan siapa. Aplikasi kencan *online* memberi pengguna kesempatan untuk belajar dan berkembang karena mereka dapat mempelajari banyak hal baru dan memperluas wawasan dunia dengan berinteraksi dengan orang-orang dari latar belakang berbeda. Bagi orang-orang yang sibuk dengan pekerjaan atau komitmen lainnya, aplikasi kencan *online* dapat menjadi cara efektif untuk tetap berhubungan dengan orang lain dan membangun hubungan. Oleh karena itu, pengguna aplikasi kencan *online* sering kali meningkatkan keterampilan sosialnya dengan berinteraksi dengan orang dan situasi yang berbeda.

Namun, aplikasi kencan *online Bumble* memiliki risiko yang cukup tinggi untuk digunakan. Apabila digali lebih dalam, pengguna aplikasi kencan *online* memiliki motifnya masing-masing dalam setiap penggunaannya. Sebuah studi mengungkapkan bahwa 39,8% remaja heteroseksual menggunakan aplikasi kencan

online, terlebih lagi cenderung di dasari dengan perasaan rasa ingin tahu yang cukup tinggi, sehingga penggunaan aplikasi ini rentan akan risiko paparan konten yang tidak pantas, *catcalling*, *bullying* hingga *ghosting* akibat sedang di tahap perkembangan eksplorasi identitas seksual dan romantisme (Cerniglia, 2024).

Hal tersebut tentunya menuai *pro* dan kontra di kalangan penggunanya, kemunculan aplikasi kencan *online* ini terkadang menyisakan sebuah pengalaman buruk hingga traumatis bagi para korbannya. Para user aplikasi kencan *online* ini mengaku mengalami kejanggalan pada pasangan yang mereka '*match*', entah itu kejanggalan pada komunikasi hingga kejanggalan yang fatal yakni menghilang tiba-tiba, fenomena tersebut sering kita kenal dengan '*ghosting*' (Ramadini, 2024).

Ghosting merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang memiliki arti berbayang, sedangkan *ghosting* yang sering digunakan saat ini diartikan sebagai pelaku menghilang atau menjauh secara tiba-tiba dari seseorang tanpa pamit terlebih dahulu. Pada sebuah penelitian yang berjudul Fenomena *Ghosting* Dalam Hubungan Pascakencan dan Pernikahan, dalam penelitian menunjukan bahwa 25% dari total 1.300 responden mengakui telah menjadi korban *ghosting*, sedangkan 20% lainnya mengaku mereka adalah pelaku *ghosting* baik itu pada dunia nyata atau pun dunia maya (Yusri, 2024).

Sebagian besar pengguna kencan *online* menganggap *ghosting* adalah hal biasa dan berharap ada kemungkinan terjadinya

ghosting di *platform* kencan *online*. Dalam berkehidupan sehari-hari, perilaku *ghosting* bukanlah hal yang jarang terjadi. Dalam jurnal *Psychology of Popular Media* menemukan bahwa 85% sampel mereka pernah menjadi korban *ghosting*, dalam penelitian tersebut pula melaporkan angka yang jauh lebih rendah, masing-masing sebesar 26,1% dan 19,3%, serta menemukan bahwa antara 28,5% dan 47% sampel pernah mengalami *ghosting* (Marshall et al., 2024). Angka tersebut tergolong cukup tinggi apabila dilihat dari tujuan secara umum para *user* aplikasi kencan *online Bumble* menginstal aplikasi tersebut yakni untuk mencari *user* lain yang dapat dijadikan pasangan dalam sebuah hubungan asmara diantaranya pengalaman negatif dalam penggunaan platform *dating apps*, sekitar 24,3% dari total responden berjumlah 59 individu, mengungkapkan bahwa responden maupun kenalan responden tidak pernah menghadapi situasi yang kurang menyenangkan. Sebaliknya, mayoritas responden berkisar 75,7% dari total 184 individu telah mendapatkan pengalaman negatif dalam menggunakan *platform dating apps* (Nabila et al., 2024). Dari penelitian tersebut pula, dapat dilihat bahwa penggunaan aplikasi kencan *online* di kalangan masyarakat cukup menuai banyak *pro* dan *kontra* akibat beberapa oknum yang melakukan penyalahgunaan aplikasi tersebut yang mengakibatkan sebuah kesedihan dan traumatis bagi para *user* yang menjadi korban khususnya korban *ghosting*.

Keresahan tersebut merupakan sebuah praktik yang dilakukan oleh para aktor aplikasi kencan *online*. Di dalam proses praktik

tersebut, aktor cenderung melakukan aksi permainan dalam sebuah arena yang dimana arena tersebut adalah aplikasi kencan *online Bumble*. Huizinga berpendapat bahwa kemanusiaan sejati muncul melalui permainan, manusia hanya bermain ketika ia menjadi manusia seutuhnya, dan ia hanya menjadi manusia seutuhnya ketika ia bermain hal tersebut (Rooden, 2024). Dalam pemikiran tersebut, manusia menjadi sebuah aktor yang memerankan sebagai pemain dalam sebuah permainan yang sedang terjadi. Manusia memiliki peran utama dalam perspektif pemikiran Homo Ludens milik Huizinga. Dalam menjalankan aksi permainannya, tiap individu memiliki alur serta cara yang berbeda antarsatu dengan lainnya, masing-masing individu memiliki ciri khas tersendiri dalam memainkan peran di sebuah permainan. Dalam aplikasi kencan *online Bumble*, manusia seperti aktor yang memainkan perannya sebagai *user* pemain dalam sebuah arena. Apabila dilihat lebih dalam, *user* aplikasi kencan *online Bumble* merupakan realitas dari pemikiran Homo Ludens, dimana *user* aplikasi *Bumble* menjadi aktor utama dalam permainan yakni menjadi pengendali dalam penentuan partner yang nantinya akan menjadi *match* pada aplikasi kencan *online Bumble*. Kemudian, permainan yang terjadi dalam aplikasi kencan *online Bumble* terjadi di beberapa tahap, dari yang awalnya para *user Bumble* menentukan cara permainannya masing-masing dalam mencari *partner match*, kemudian *user Bumble* pun bermain dalam fitur *room chat* yang tersedia pada aplikasi tersebut dengan cara mereka yang berbeda

dan memiliki ciri khas masing-masing guna mencapai tujuan tertentu.

Aksi permainan yang terjadi pada aplikasi kencan *online Bumble* dapat kita jadikan sebagai cerminan bahwa pada dasarnya manusia bisa melakukan apa pun dengan cara mereka masing-masing, aplikasi kencan *online* membuat individu tidak bisa melihat lawan kencan secara langsung dan hanya berupa tampilan foto belaka, tentu saja hal ini

menimbulkan ekspektasi berlebih pada penggunaanya (Nabila et al., 2024). Menaruh ekspektasi yang berlebihan pada pasangan bukanlah sebuah solusi yang baik untuk dilakukan, terlebih lagi pada aplikasi kencan *online Bumble* yang mana *user* tidak dapat memprediksi permainan individu lain secara langsung dikarenakan segala interaksi berlangsung di dunia maya yang secara otomatis meningkatkan risiko kecemasan hingga traumatis.

2. Kajian Pustaka

Penelitian “*Ghosting* Pada *User Experience* Aplikasi Kencan *Online Bumble* Berdasarkan Pemikiran Homo Ludens di Universitas Udayana”, peneliti menuliskan peninjauan terhadap penelitian-penelitian lampau yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini menggunakan empat hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan topik penelitian ini. Tujuan pustaka ini diharapkan dapat menjadi pembanding untuk menunjukkan orisinalitas penelitian.

Penelitian pertama dilakukan oleh Gili Freedman, Darcey N. Powell, Benjamin Le dan Kipling D. Williams (2022), dalam penelitiannya yang berjudul ‘*Emotional Experience of Ghosting*’. Hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa faktor yang memengaruhi pengalaman emosional dalam hubungan romantis dan putusnya hubungan tersebut (melalui *ghosting*) adalah teknologi. Individu dapat memilih pasangan potensial melalui

aplikasi dan situs kencan *online*, dapat menjaga komunikasi dengan pasangan romantis melalui chat dan panggilan video, dan dapat mengakui perpisahan dengan mengubah status hubungan mereka dan menghapus tanda pada foto yang diposting. Oleh karena itu, teknologi dapat memberikan peluang yang lebih mudah bagi individu untuk terlibat dalam *ghosting*. *Ghosting* juga dapat mempengaruhi individu dengan cara yang berbeda-beda tergantung pada peran teknologi dalam hubungan tersebut. Misalnya, menjadi pelaku *ghosting* setelah hanya berkomunikasi dengan orang yang dicintai melalui pesan teks mungkin terasa berbeda secara kualitatif dibandingkan menjadi melakukan *ghosting* setelah bertemu langsung dengan seseorang, meskipun orang-orang tersebut mengenal satu sama lain dalam jangka waktu yang sama.

Penelitian kedua dilakukan oleh Rita Sepulveda (2024), yang berjudul *Unmatching Dating Apps: Motives for Disconnection*. Hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa, keterjangkauan dan aturan aplikasi kencan juga memungkinkan munculnya perilaku yang dianggap tidak pantas seperti contohnya *ghosting*. Pengguna menunjukkan pengalaman spesifik yang diklasifikasikan sebagai pengalaman negatif. Hal ini terkait dengan pertama, pengguna berbohong, yang merupakan kejadian umum di *platform* kencan, disebutkan oleh salah satu responden: “Bagi saya, tidak ada yang lebih buruk daripada seseorang yang berbohong. Tidak masalah apakah dia berbohong di profil atau saat mengirim pesan, bagi saya itu sama pentingnya” dan hal ini membenarkan pemutusan hubungan karena kurangnya keaslian.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Anastasia Cindy Marco, Virienia Puspita dan Farell Giovan Abrahams (2024), dalam penelitiannya yang berjudul *Feminist Dating App Perspective: Unveiling Indonesian Women’s Dating Fantasy on Bumble*. Dalam penelitian tersebut terdapat salah satu data *thread* dalam platform twitter yang menyebutkan bahwa secara signifikan, *thread* dan topik khusus tentang kencan *online*, terutama *ghosting* dalam aplikasi kencan *online* telah menciptakan dua fantasi berbeda. *Thread tweet* tersebut, diawali dengan *screenshot*

FAQ di aplikasi *Bumble* yang menyatakan bahwa *ghosting* dikategorikan sebagai tindakan *bullying* dan *ghosting* tersebut dapat dilaporkan di *Bumble*, dengan melampirkan *screenshot* chat terakhir, *thread* khusus ini telah menyulut dua fantasi berbeda pada para pengguna *Bumble*, salah satunya setuju bahwa memang sebelum mengakhiri interaksi di *Bumble*, seseorang harus memberikan penutup pada endingnya. Dalam penelitian tersebut, terdapat salah satu utasan dari *thread twitter* yang menyebutkan bahwa lebih mudah untuk melakukan *ghosting* pada aplikasi *Bumble* dikarenakan awal mula setiap kencan *online* yang dilihat di *Twitter* terjadi di *Bumble* hingga terjadi di tahap *ghosting*. Pengguna memiliki lebih banyak pilihan calon pasangan melalui aplikasi kencan yang mekanismenya hanya cukup *swipe* kiri dan kanan saja, tentunya bersifat tidak ada ikatan di aplikasi tersebut. Belum terjadi komitmen pada aplikasi ini, sehingga potensi *ghosting* sangatlah tinggi.

Penelitian keempat dilakukan oleh Jalani Bodidasa, dalam penelitiannya yang berjudul *The Role of dating Apps in the Formation of Long Term Relationship in College* (2024), disebutkan pada salah satu butir kuisisioner yang berbunyi ‘Apa kegunaan utama aplikasi kencan?’, kemudian memperoleh hasil dari dua puluh empat responden yakni dua responden mengaku menggunakan *dating apps* untuk sex, dua responden mengaku

menggunakan sebagai *platform* untuk bertemu cinta platonik baru, sebelas responden hanya untuk bersenang-senang

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Dalam metode kualitatif menurut Albi Anggito (2018) penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci dalam pengambilan sampel penelitian. Metode dengan pendekatan kualitatif juga disebut dengan metode naturalistik dikarenakan dilakukan secara alamiah (*natural setting*) (Sugiyono, 2013). Tujuan menggunakan pendekatan kualitatif adalah untuk mengkaji dan mencari fakta lebih dalam lagi terkait penelitian yang akan dibahas.

Teknik analisis data penelitian kualitatif dapat dilakukan pada saat peneliti belum terjun langsung ke lokasi penelitian, saat sedang berada di lokasi penelitian hingga pasca meninggalkan lokasi penelitian. Teknik analisis data merupakan sebuah proses

dan sebelas orang lainnya untuk mencari sebuah hubungan.

pengelompokan data ke dalam bentuk pola dan kategori guna menemukan hasil penelitian yang dapat digunakan sebagai bahan pemahaman umum (Sandu Siyoto & Sodik, 2015). Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan selama proses pengambilan sampel dari informan yang telah ditentukan hingga data dianggap kredibel. Dalam penelitian ini, analisis data akan dilakukan secara terus menerus hingga data yang diperoleh dianggap lengkap.

Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013) menyebutkan bahwa teknik analisis data dalam penelitian kualitatif berlangsung secara terus menerus hingga proses pengumpulan sampel penelitian tersebut dianggap tuntas. Terdapat empat jenis teknik analisis data diantaranya pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Dewasa ini kita hidup di sebuah era yang sangat erat serta bergantung pada adanya teknologi komunikasi serta informasi. Kemajuan teknologi telah memberikan sumber informasi yang cukup luas bagi masyarakat. Pengaruh dari perkembangan teknologi tersebut ialah terlihat dari berbagai

aspek kehidupan diantaranya kebutuhan akan suatu informasi. Informasi dapat diperoleh melalui kegiatan komunikasi secara langsung maupun digital seiring berjalannya modernisasi. Modernisasi khususnya dalam aspek teknologi biasanya dikenal sebagai sebuah bentuk perubahan yang terjadi akibat

teknologi informasi. Perubahan dapat terjadi dalam berbagai aspek yang tentunya bertujuan untuk mempermudah kehidupan manusia sehari-hari, mengingat teknologi khususnya internet telah dapat diakses secara mudah (Hapsah, R. H., Zahrah, F. A., & Yasin, 2024).

Berkembangnya internet tentunya berdampak pada media yang harus diakses dengan internet tersebut. Salah satu media yang sering kali digunakan untuk mengakses internet adalah *smartphone*. Dengan adanya perkembangan teknologi, terutama pada internet, menjadikan masyarakat cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berkutik di dunia digital seperti bermain media sosial dan lainnya. Jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia menyentuh angka 167 juta orang pada Januari 2023. Jumlah tersebut setara dengan 60,4% dari populasi di dalam negeri, yang mana persentase tersebut telah melebihi setengah populasi di dalam negeri. Jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak 167 juta orang per bulan Januari 2023. Jumlah Pengguna aktif media sosial pada Januari 2023 mengalami penurunan 12,57% dibandingkan pada tahun sebelumnya yang jumlah pengguna aktif media sosial menginjak 191 juta jiwa. Hasil laporan menyatakan bahwa 93,9% mayoritas pengguna Media Sosial terhubung dengan internet melalui perangkat *smartphone* nya masing-masing (Hafizh & Febryitanti, 2023). Dengan adanya faktor perubahan tersebut, menjadikan internet sebagai salah satu kebutuhan yang hampir semua masyarakat butuhkan.

Media sosial sering digunakan oleh pengguna untuk mencari pasangan melalui dunia maya (virtual) atau yang lebih dikenal sebagai aplikasi kencan *online*. Aplikasi kencan *online* tersebut cukup beragam, diantaranya Tinder, Bumble, Tantan, Omi dan lain sebagainya. Sebagian besar pengguna aplikasi online tinggal di perkotaan. Banyak faktor yang mempengaruhi pengguna aplikasi kencan online dalam proses pengambilan keputusan memilih dan menggunakan aplikasi tersebut. Namun banyak juga yang melihat aplikasi kencan online sebagai hal yang buruk. Sebagian besar pengguna aplikasi kencan *online* tinggal di daerah kota-kota besar di Indonesia. Banyak faktor yang mempengaruhi pengguna aplikasi kencan *online* dalam proses pengambilan keputusan memilih dan menggunakan aplikasi tersebut. Namun banyak juga yang melihat aplikasi kencan *online* sebagai hal yang buruk. Di Indonesia sendiri, penggunaan aplikasi kencan *online* sangat beragam, mulai dari usia yang tergolong muda hingga pengguna aplikasi kencan *online* yang sebagian besar berstatus pelajar di kota-kota besar. Salah satu alasan utama mahasiswa menggunakan aplikasi kencan adalah karena kemudahan akses dan kenyamanan. Di tengah-tengah jadwal kuliah yang padat, mahasiswa sering tidak punya waktu untuk bertemu orang baru secara langsung. Aplikasi kencan memberikan solusi praktis untuk masalah ini, memungkinkan pengguna berinteraksi dengan calon pasangan tanpa harus pergi jauh. Selain itu, aplikasi ini memberikan kebebasan bagi mahasiswa untuk memilih tipe hubungan yang mereka inginkan, baik hubungan jangka

panjang maupun pertemanan kasual (Nugraha et al., 2024).

Keinginan untuk memperluas jaringan sosial juga menjadi motivasi penting. Dalam lingkungan kampus yang mungkin membatasi interaksi sosial, aplikasi kencan dapat membuka peluang bagi mahasiswa untuk berkenalan dengan orang-orang di luar lingkaran pertemanan mereka. Hal ini sangat membantu, terutama bagi mahasiswa yang baru pindah ke kota dengan lingkungan baru, yang mungkin merasa kesulitan untuk membangun jaringan sosial secara langsung. Terdapat pula dampak psikologis dari aplikasi kencan *online* yakni, aplikasi kencan dapat menimbulkan kecemasan dan tekanan sosial. Dalam aplikasi kencan, pengguna sering dievaluasi berdasarkan penampilan fisik atau profil yang mereka tunjukkan, yang dapat menimbulkan kekhawatiran tentang penolakan atau kurang percaya diri.

Penggunaan aplikasi kencan menjadi semakin populer di kalangan pelajar, terutama karena fleksibilitas dan aksesibilitas yang ditawarkannya. Mahasiswa yang sibuk dengan jadwal perkuliahan, organisasi, dan aktivitas lainnya dapat dengan mudah mencari teman dan pasangan baru tanpa harus bertemu langsung. Aplikasi kencan memungkinkan mahasiswa untuk terhubung dengan orang-orang dari latar belakang berbeda di dalam dan di luar kampus, sehingga memperluas jaringan sosial mereka. Hal ini berguna bagi mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam memulai interaksi tatap muka dan memberi mereka kesempatan untuk mengenal orang lain sebelum bertemu.

Namun, penggunaan aplikasi kencan oleh pelajar juga memiliki beberapa tantangan. Mahasiswa mungkin berisiko terjebak dalam hubungan yang dangkal, karena interaksi yang terjadi secara virtual tidak begitu dalam dan dapat hilang dengan cepat. Selain itu, terdapat risiko keamanan dan privasi, termasuk kekhawatiran yang perlu diperhatikan, seperti penyalahgunaan data atau bertemu dengan individu yang tidak dapat dipercaya. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk memahami dan menerapkan langkah-langkah keselamatan dan menggunakan aplikasi kencan dengan bijak untuk meminimalkan risiko sekaligus memperoleh manfaat positif (Ekins, 2024).

Penggunaan aplikasi kencan di kalangan mahasiswa telah mengubah pandangan mereka terhadap hubungan dan interaksi sosial. Dalam konteks budaya, terjadi perubahan nilai-nilai tradisional seputar pacaran dan pernikahan. Mahasiswa yang menggunakan aplikasi kencan mungkin lebih terbuka terhadap berbagai jenis hubungan, termasuk hubungan non-monogami atau hubungan yang lebih santai dan tidak berkomitmen. Namun, fenomena ini juga bisa berdampak negatif pada dinamika sosial. Beberapa mahasiswa melaporkan bahwa penggunaan aplikasi kencan membuat hubungan menjadi lebih transaksional, di mana perhatian dan kasih sayang ditukar dengan popularitas atau validasi diri. Hal tersebut dapat menimbulkan ketidakseriusan dalam membangun hubungan yang lebih dalam dan berarti (Kettrey et al., 2024).

Dalam dunia pencarian pasangan melalui media dunia maya (virtual), terdapat beragam jenis pilihan aplikasi yang dapat diakses oleh masyarakat umum untuk mencari pasangan. Berbagai media pencarian pasangan secara virtual tersebut memiliki keunikan dan keunggulan tersendiri baik itu pada fitur maupun tingkat popularitasnya. Masyarakat dapat memilih media pencarian pasangan secara virtual dengan menyesuaikan kebutuhan serta selera mereka masing-masing. Terdapat berbagai media aplikasi kencan *online* yang

dapat dicoba berdasarkan selera pribadi. Salah satu aplikasi kencan *online* yang masih kerap digunakan oleh masyarakat adalah aplikasi kencan *online* Bumble. Bumble adalah salah satu aplikasi kencan *online* yang menjadi sangat populer sejak diluncurkan. Terdapat berbagai hal yang ada dalam aplikasi yang telah dirancang oleh pendirinya, seperti ide uniknya, dan bagaimana aplikasi tersebut menjadi salah satu *platform* kencan yang dominan saat ini.



Gambar 4.1 Logo Aplikasi Kencan Online Bumble
Sumber : Aplikasi Kencan Online Bumble

Aplikasi Bumble didirikan oleh Whitney Wolfe Herd pada tahun 2014, beliau juga sekaligus sebagai pendiri aplikasi kencan Tinder. Sejatinya, tujuan didirikan aplikasi kencan Bumble adalah sebagai misi menciptakan serta mengutamakan pemberdayaan hingga keselamatan wanita. Whitney meninggalkan Tinder setelah konflik internal, lalu menggugat perusahaan tersebut atas pelecehan seksual. Meskipun perseteruan tersebut telah terselesaikan, pengalaman tersebut menjadi peran penting dalam membentuk ide di balik penciptaan aplikasi Bumble (Mashudi, 2020).

Setelah keluar dari Tinder, Whitney memiliki visi untuk menciptakan aplikasi kencan yang berbeda. Ide utamanya adalah menempatkan perempuan pada posisi kontrol, memfasilitasi interaksi pertama yang lebih aman dan nyaman bagi mereka. Sikap ini menimbulkan anggapan bahwa hanya perempuan yang bisa memulai pembicaraan pasca *match*. Ide ini langsung menarik perhatian Andrey Andreev, pendiri Badoo, salah satu jejaring sosial kencan terbesar di dunia. Andreev menawarkan investasi dan dukungan teknologi untuk membantu Whitney mencapai visinya. Pada akhirnya Bumble

diluncurkan pada bulan Desember 2014. Terdapat beragam keunikan yang ditawarkan pada aplikasi Bumble. Bumble didasarkan pada prinsip bahwa “wanita adalah yang utama”. Di sebagian besar aplikasi kencan, siapa pun, baik pria maupun wanita, dapat mengirim pesan teks setelah *match*. Namun, Bumble telah mengubah aturan ini. Hanya wanita yang diperbolehkan mengirim pesan pertama dalam waktu 24 jam setelah *match*. Jika tidak, *match* akan berakhir. Konsep ini bertujuan untuk mengurangi tekanan terhadap perempuan dan mengurangi timbulnya pesan-pesan yang tidak diinginkan atau tidak pantas (Marco & Puspita, 2024).

Namun keunikan Bumble tidak berhenti sampai disitu saja. Bumble bukan hanya untuk kencan romantis. Sejak awal, Bumble dirancang sebagai aplikasi sosial yang menawarkan berbagai metode interaksi. Bumble memperkenalkan dua fitur penting selain kencan:

1. Bumble BFF: Diluncurkan pada tahun 2016, fitur ini memungkinkan pengguna untuk mencari teman baru selain pasangan romantis. Hal ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan orang-orang yang baru saja pindah ke kota baru atau sekadar ingin memperluas jaringan pertemanan.
2. Bumble Bizz: Pada tahun 2017, Bumble memperluas aplikasinya dengan menyertakan jaringan profesional dengan Bumble Bizz, tempat pengguna dapat menemukan peluang karier, mentor, atau

mitra bisnis. Hal ini menjadikan Bumble bukan sekadar aplikasi kencan tetapi juga platform multifungsi.

Bumble sering dianggap sebagai aplikasi kencan “feminis” karena pendekatannya dalam memberdayakan perempuan. Whitney Wolfe Herd sering menjelaskan bahwa Bumble adalah aplikasi yang dirancang dari sudut pandang perempuan, untuk menciptakan ruang yang lebih aman dan lebih menghormati batasan antarpribadi. Konsep ini relevan tidak hanya dalam dunia kencan tetapi juga dalam konteks persahabatan dan profesional. Bumble menghadirkan dirinya sebagai *platform* yang mengedepankan kesetaraan, baik dalam hubungan pribadi maupun profesional. Bumble mempromosikan dirinya sebagai pemasaran yang kuat yang mendorong perbincangan tentang gender, kekuasaan dan hak-hak perempuan di masyarakat.

Ghosting merupakan sebuah fenomena dimana salah satu pihak dari pasangan yang sedang melakukan proses pendekatan atau pun sedang dalam berada dalam sebuah ikatan hubungan menghilang tanpa sebab secara tiba-tiba. Fenomena tersebut tentunya berimplikasi negatif bagi para korbannya, seperti halnya terkena *trust issue* hingga masalah psikologis lainnya. Hal tersebut dapat terjadi pada dunia nyata atau pun maya (virtual). Aplikasi kencan *online* Bumble merupakan salah satu *platform* terjadinya

fenomena *ghosting* di kalangan masyarakat khususnya Universitas Udayana. Terdapat 13 fakultas di Universitas Udayana, yang dimana pada masing-masing fakultas terdapat mahasiswa/i yang menggunakan aplikasi kencan *online* Bumble.

Pengalaman *User* Aplikasi Kencan *Online* Bumble

Awal mula penggunaan aplikasi kencan *online* Bumble adalah karena rasa keingintahuan *user* yang cukup tinggi. rasa ingin tahu dapat timbul ketika individu merasa terdapat sesuatu yang unik dari objek yang dituju. Aplikasi Bumble memiliki berbagai keunikan baik itu dalam fitur, cara kerja, hingga tampilan pada aplikasi yang disajikan untuk para *user*. Hal tersebut lah yang menjadi salah satu alasan meningkatnya rasa ingin tahu masyarakat terhadap penggunaan aplikasi Bumble.

Aplikasi kencan *online* Bumble menawarkan berbagai fitur yang tentunya bersifat mempermudah aktivitas manusia sehari-hari. Fitur-fitur aplikasi Bumble bersifat efisien khususnya dalam waktu pencarian pasangan. *User* aplikasi ini dapat mengakses *user* lain hanya dalam waktu yang singkat yang tentunya tidak memakan waktu yang lama, terlebih lagi saat ini individu cenderung disibukan dengan berbagai pekerjaan yang membuat kurangnya waktu untuk mencari pasangan hidup. Hanya dengan *swipe* kiri dan kanan saja, *user* dapat menemukan pasangan sesuai keinginan, tentunya hal ini sangat cocok untuk mereka yang ingin cepat mendapat pasangan khususnya bagi mereka yang tidak tahan kesepian pasca putus dari hubungan sebelumnya.

Motif *user* dalam penggunaan aplikasi Bumble

User aplikasi kencan *online* Bumble memiliki motif masing-masing dan tentunya beraneka ragam dalam penggunaan aplikasi ini. Meskipun awal mula penggunaannya

cenderung hanya untuk bersenang-senang saja, namun seiring berjalannya waktu, *user* memiliki motif yang spesifik dalam penggunaan aplikasi kencan *online* Bumble.

No	Nama	Pelampiasan	FWB	HTS	Teman Baru	Relasi Kerja
1.	DL		v			
2.	SA	v				
3.	BP		v			
4.	DP					v
5.	GC				v	
6.	ND				v	
7.	RP			v		
8.	GS					v
9.	DA	v				
10.	GG	v				
11.	BA			v		
12.	CN			v		

13.	IE				v	
-----	----	--	--	--	---	--

Tabel 1. Daftar user experience berdasarkan motif penggunaan aplikasi Bumble

Informan DL dan BP mengungkapkan bahwa awalnya mereka menggunakan aplikasi kencan Bumble hanya untuk iseng, namun kemudian menyadari bahwa mereka lebih membutuhkan hubungan FWB (friends with benefits) untuk memenuhi kebutuhan biologis. Mereka merasa kurang cocok mencari pasangan secara serius di platform tersebut. Selain itu, informan RP, BA, dan CN menjelaskan bahwa motif penggunaan Bumble juga berkembang menjadi mencari teman untuk berbicara, yang sering kali berujung pada hubungan tanpa status (HTS).

Informan DP, GC, dan IE menambahkan bahwa beberapa pengguna menggunakan

fitur Bumble BFF untuk mencari teman, bukan pasangan romantis, meskipun terkadang terjadi kesalahpahaman yang dapat menyebabkan perasaan tidak nyaman. Informan ND dan GS menyatakan bahwa mereka menggunakan aplikasi ini untuk memperluas relasi di dunia kerja, yang membantu dalam membangun jaringan profesional dan meningkatkan keterampilan interpersonal. Secara keseluruhan, motif penggunaan aplikasi Bumble bervariasi, mulai dari mencari pelampiasan, teman bicara, hingga relasi profesional, dengan potensi munculnya fenomena ghosting akibat perbedaan harapan antar pengguna.

Ghosting pada User Aplikasi Kencan Online Bumble

No	Nama	Setelah mendapat validasi	Kebutuhan sex yang terpenuhi	Masa HTS telah terpenuhi	Menghindari terbawa perasaan	Perbedaan vis misi
1.	DL		v			
2.	SA	v				
3.	BP		v			
4.	DP				V	
5.	GC				V	
6.	ND					v
7.	RP			v		
8.	GS					v
9.	DA	V				
10.	GG	v				
11.	BA			v		
12.	CN			v		
13.	IE				V	

Tabel 2. Daftar user experience berdasarkan fase ghosting penggunaan aplikasi Bumble

Penggunaan aplikasi kencan online Bumble sering kali berujung pada fenomena ghosting, terutama ketika pengguna merasa

hasrat seksual mereka telah terpenuhi. Beberapa informan, seperti RP, BA, dan CN, mengungkapkan bahwa mereka awalnya

mencari teman untuk berbicara, tetapi hubungan tersebut berkembang menjadi "teman tapi mesra" (HTS). Ghosting terjadi ketika mereka merasa bosan atau sudah mendapatkan perhatian yang cukup dari HTS mereka.

Hubungan tanpa status ini memberikan kebebasan bagi individu yang belum siap untuk komitmen serius, tetapi juga dapat menimbulkan risiko emosional seperti cemburu dan kebingungan. Informan lain, seperti DP, GC, dan IE, menunjukkan bahwa motif iseng dan mencoba-coba sering kali menjadi alasan di balik ghosting, terutama ketika salah satu pihak mulai mengembangkan perasaan yang lebih dalam.

Fenomena *Ghosting* dalam Perspektif Homo Ludens

Konsep yang diungkapkan oleh Johan Huizinga dalam teori Homo Ludens menekankan bahwa permainan memberikan kebebasan dari tuntutan hidup, memungkinkan individu untuk fokus pada kebahagiaan dan kepuasan yang dihasilkan dari aktivitas bermain. Dalam konteks aplikasi kencan online seperti Bumble, karakteristik kebebasan terlihat jelas, di mana pengguna dapat mengeksplorasi identitas dan fitur aplikasi tanpa batasan. Elemen "tidak nyata" dalam permainan menciptakan ruang aman untuk bereksperimen dan mengekspresikan diri, terpisah dari realitas sehari-hari, yang dikenal sebagai "*magic circle*".

Selain itu, aturan permainan berfungsi sebagai pedoman yang menciptakan realitas sementara, di mana pemain secara sukarela mengikuti norma yang berbeda dari kehidupan

Bumble juga menawarkan fitur lain seperti Bumble BFF dan Bumble Bizz, yang memungkinkan pengguna untuk mencari teman dan kontak bisnis tanpa komitmen tambahan. Meskipun aplikasi ini dirancang untuk bersenang-senang, pengguna harus tetap berhati-hati dan tidak membagikan informasi pribadi yang sensitif. Ghosting sering kali terjadi akibat kesalahpahaman tujuan antara pengguna, yang menunjukkan bahwa komunikasi yang jelas dan batasan yang tepat sangat penting dalam menjaga hubungan, baik untuk tujuan sosial maupun profesional.

nyata. Aturan ini juga menciptakan ilusi persaingan dan risiko, yang membuat pengalaman bermain menjadi lebih menantang dan emosional. Dalam fenomena ghosting di Bumble, pengguna mengikuti aturan tertentu dalam menjalankan permainan ghosting, yang berakhir ketika tujuan mereka tercapai.

Terakhir, aspek *autotelic* dalam permainan menunjukkan bahwa aktivitas bermain dilakukan untuk kepuasan diri sendiri, tanpa tekanan eksternal. Pengguna sering kali terlibat dalam permainan hanya untuk bersenang-senang, menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan tanpa mengharapkan imbalan materi. Hal ini menciptakan suasana di mana pengguna dapat menikmati kebebasan dan kreativitas dalam interaksi mereka di aplikasi

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai *Ghosting pada User Experience Aplikasi Kencan Online Bumble Berdasarkan Pemikiran Homo Ludens di Universitas Udayana*, penulis telah menarik kesimpulan berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, yaitu awal mula *user experience* aplikasi Bumble di Universitas Udayana mencoba bermain aplikasi tersebut adalah berawal dari rasa ingin tahu yang tinggi terhadap fitur yang ditawarkan, kesepian setelah putus dari hubungan sebelumnya, rekomendasi dari teman dekat hingga hanya berawal dari iseng. Selain hal tersebut, terdapat juga motif utama penggunaan aplikasi kencan Bumble seperti sebagai *platform* pencarian relasi pekerjaan, pencarian partner teman tapi mesra, memenuhi kebutuhan biologis dengan FWB, hingga mencari pelampiasan. Merespon hal tersebut, motif *user* dalam menggunakan aplikasi juga berpengaruh dengan permainan *ghosting* yang dilakukan *user* sebagai aktor, terdapat fase *ghosting* yang dilakukan oleh *user experience* aplikasi Bumble di Universitas Udayana, yakni disaat kebutuhan seksual

telah terpenuhi dengan baik melalui hubungan FWB, kemudian terdapat juga informan yang mengaku melakukan aksi *ghosting* disaat telah mendapatkan validasi oleh teman tapi mesranya, *ghosting* juga terjadi disaat partner *match* sebagai pelampiasan telah membantu proses *move on* dari pasangan sebelumnya, kemudian informan juga mengaku melakukan *ghosting* disaat salah paham antaruser yang memiliki visi misi penggunaan aplikasi yang berbeda.

Kemudian, dilihat dari perspektif homo ludens milik Johan Huizinga, terlihat bahwa terdapat korelasi diantara fenomena *ghosting* dengan lima karakteristik yang dimiliki teori homo ludens milik Johan Huizinga tersebut. Seperti halnya *freedom* yakni kebebasan *user* dalam bermain secara sukarela, *not real* yakni bermain sesuai dengan imajinasi aktor, lokasi dan waktu khusus yakni dalam fenomena *ghosting* memiliki ranah dan waktu yakni pada aplikasi Bumble, *playing rules* yakni *ghosting* berjalan sesuai teknis dan aturan aktor dan *autotelic* yakni user Bumble memiliki tujuan tertentu hingga terjadinya fenomena *ghosting*.

5.1 Saran

Berpegang pada fenomena di lapangan yang menunjukkan bahwa *ghosting* pada *user experience* aplikasi kencan *online* Bumble di Universitas Udayana, aplikasi ini sebenarnya cukup efektif untuk digunakan dalam pencarian pasangan. Penulis kemudian memberikan saran guna menjadi

pertimbangan bagi pihak yang terkait. Adapun saran yang penulis ajukan yakni:

1. Bagi *user* aplikasi kencan *online* Bumble, agar mampu menggunakan aplikasi ini dengan sebaik mungkin agar tidak adanya penyalahgunaan aplikasi yang melenceng dari tujuan utamanya yakni mencari pasangan

secara serius atau pun hal positif lainnya. Kemudian, diperlukan juga selektif dalam memilih *user* yang akan *match*, dikarenakan keselamatan diri adalah hal yang paling utama.

2. Bagi masyarakat umum, diharapkan selalu terbuka dengan kemajuan teknologi yang terjadi di era modernisasi saat ini. Dikarenakan inovasi teknologi ini juga memberikan dampak positif bagi masyarakat apabila digunakan dengan sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif: sebuah upaya mendukung penggunaan penelitian kualitatif dalam berbagai disiplin ilmu*. Depok : Rajawali Pers, 2017.

Anggito, A. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak.

Bandinelli, C., & Gandini, A. (2022). Dating Apps: The Uncertainty of Marketised Love. *Cultural Sociology*. <https://doi.org/10.1177/17499755211051559>

Bodidasa, J. (2024). *The Role of Dating Apps in the Formation of Long-Term Relationships in College*.

Bungin, B. (2011). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.

Cerniglia, L. (2024). *Behavioral Sciences The Impact of Dating Applications on Adolescent Development: A Psychological Perspective*. 14–16.

Databoks. (2022). *Pengguna Aplikasi Kencan Bumble Tembus 42 Juta Orang*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/03/pengguna-aplikasi-kencan-bumble-tembus-42-juta-orang#:~:text=Menurut data Business>

of Apps,yang sebanyak 35 juta orang.

Dean Marshall, N., O'Shea, A., Akhtar, R., Abbs, T., Fogarty, E., Sajiv Kumar, P., & Partridge, B. J. (2024). "I expect it as part of the kind of package deal when you sign up to these things"—Motivations and experiences of ghosting. *Psychology of Popular Media*. <https://doi.org/10.1037/ppm0000504>

Ekins, M. (2024). *Loyola eCommons Looking for Love : Motivations of Dating App Usage in Millennials*.

Freedman, G., Powell, D. N., Le, B., & Williams, K. D. (2022). Emotional experiences of ghosting. *Journal of Social Psychology*, 00(00), 1–20. <https://doi.org/10.1080/00224545.2022.2081528>

Hafizh, N. Al, & Febrytanti, S. N. (2023). Pengalaman Mahasiswa dalam Penggunaan Aplikasi Kencan Online Bumble Ditengah Persepsi Buruk Dikalangan Masyarakat. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10351–10357.

<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.341>

- Hajizah, A. (2024). Penerapan User Experience Dalam Permodelan Sistem Informasi Keuangan. *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, 2(1), 1–11.
- Hapsah, R. H., Zahrah, F. A., & Yasin, M. (2024). Dinamika Interaksi Manusia, Masyarakat, dan Budaya dalam Era Globalisasi dan Modernisasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan & Sosial (Sinova)*, 2(2), 191–202.
- HelpLama. (2024). *Statistik Pendapatan dan Penggunaan Bumble 2023*. <https://helplama.com/bumble-revenue-usage-statistics/>
- Hobbs, M., Owen, S., & Gerber, L. (2022). Liquid love? Dating apps, sex, relationships and the digital transformation of intimacy. *Journal of Sociology*, 53(2), 271–284. <https://doi.org/10.1177/1440783316662718>
- Huizinga, J. (1988). *Homo Ludens*. Taylor & Francis. https://books.google.co.id/books/about/Homo_Ludens.html?id=ALeXRMGU1CsC&redir_esc=y
- Ikhtiara, T., Palupi, M., & Ayodya, B. (2024). *Analisis Dramaturgi Wanita Pengguna Aplikasi Kencan Online Bumble*. 2 No.1, 118–126. <https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/semakom/article/view/2738>
- James W, Elston D, T. J. et al. (2024). Kajian Sosiologi dan Antropologi tentang Perilaku Berpacaran Remaja. *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology.*, 7(2), 1–7.
- Kettrey, H. H., Nwajei, M., Quinn, S., Leslie, M., Paradise, E., & Wishon, D. (2024). Gendered Affordances of Digital Technology in Mitigating the Perceived Risk of Dating App Matches Perpetrating Sexual Assault or “Making Stories” of Assault. *Social Media and Society*, 10(3). <https://doi.org/10.1177/20563051241269296>
- Marco, A. C., & Puspita, V. (2024). Swiping the Norms: Feminist Dating Apps and Indonesian Women’s Dating Scene Realities. *Journal of International Women’s Studies*, 26(5), 7–7.
- Marco, A. C., Puspita, V., Abrahams, F. G., & Nusantara, U. B. (2024). *Feminist Dating App Perspective: Unveiling Indonesian Women’s Dating Fantasy on Bumble*. 4(1).
- Mashudi, F. A. N. (2020). *CINTAKU BERSEMI (KEMBALI) DI APLIKASI KENCAN: PENGALAMAN PERSELINGKUHAN WANITA MENGGUNAKAN APLIKASI BUMBLE*. 6.
- Moleong, L. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Nabila, N. S., Wibowo, N. K., & Maharani, I. (2024). *Analisis Penelitian*

Penyimpangan Penggunaan Dating Apps di Surabaya. 03(1), 22–29.

Nugraha, H. R., Anggraieda, A. R., Salsabila, & Hosnah, A. U. (2024). Perlindungan Hukum terhadap Korban Kejahatan di Dunia Maya pada Aplikasi Kencan Online. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3983–3989.

Ramadini, F. (2024). *Ghosting Phenomenon in Interpersonal Communication of Bumble Application Users*. 5(2), 349–366.

Rohmatin, S. U., Sari, N. S. Y. E., Ramadhanti, R., Insani, N. N., & Apriani, N. (2021). Dinamika Psikologis Resiliensi Pada Korban Ghosting. *Academica : Journal of Multidisciplinary Studies*, 5(2), 239–258.
<https://doi.org/10.22515/academica.v5i2.4109>

Rooden, A. van. (2024). Playing as Gambling. *Into the Magic Circle*, 1795, 1–7.

Rukin. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.

Salsabila, J. H., Gulo, M., Fitria, D. D., & Novelinna, T. A. (2024). *Gambaran Subjective Well-Being Pada Mahasiswa Yang Berpacaran*. 2(1), 272–277.

Sandu Siyoto, & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1. *Dasar Metodologi Penelitian*, 1–109.

Sepulveda, R. (2024). Unmatching dating apps: Motives for disconnection. *Palabra Clave*, 27(1), 1–23.
<https://doi.org/10.5294/pacla.2024.27.1.3>

Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Sunarmintyastuti, L., & Hugo Aries Suprpto. (2022). Pengembangan SDM Melalui Minat dan Motivasi Santriwati pada Yayasan Taufidzul Qur'an Ar-Rahmani di Ciputat Tangerang Selatan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>, 8(3), 178–183.
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23921>

Teguh, F., & Paramita, S. (2024). Penetrasi Sosial Generasi Muda Melalui Aplikasi Kencan Online. *Koneksi*, 8(1), 58–67.
<https://doi.org/10.24912/kn.v8i1.27439>

Yusri, A. Z. dan D. (2024). Fenomena Ghosting dalam Hubungan Pascakencan dan Pernikahan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.