

# ANALISIS REPRESENTASI DIRI PENGGUNA BUMBLE DALAM MENJALIN PERTEMANAN

Maharani<sup>1</sup>, Indria Angga Dianita<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, [maharanihr@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:maharanihr@student.telkomuniversity.ac.id)

<sup>2</sup> Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, [indriaangga@telkomuniversity.ac.id](mailto:indriaangga@telkomuniversity.ac.id)

## **Abstract**

*Bumble as a social networking application, is a recent communication breakthrough enabling users to form friendships or other relationships. The phenomenon of Bumble use is based on the awareness that many individuals now build friendships through social media, especially networking applications, by displaying a specific self-image to attract attention. This self-representation process affects how individuals build digital communication, yet has not been widely studied in the context of friendships on Bumble. This study aims to analyze Bumble users' self-representation in building friendships, focusing on social and personal norms. The research method is descriptive qualitative, using interviews, observations, documentation, and literature studies. Informants include a self-development psychologist as an expert and Bumble users as key informants. The results show that Bumble users represent themselves by displaying an attractive appearance through profile photos, and by utilizing the bio feature to briefly and relevantly describe themselves in connection to real life. These efforts aim to attract the attention of other users and build comfortable friendships in line with social and personal norms.*

*Keywords: Bumble, Social Norm, Personal Norm, Self-Representation, Friendship*

---

## **Abstrak**

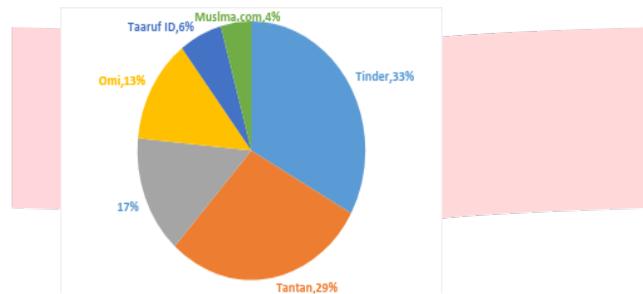
*Aplikasi Bumble sebagai jejaring sosial menjadi terobosan komunikasi terbaru untuk membangun pertemanan atau hubungan lainnya. Fenomena penggunaan Bumble didasari kesadaran bahwa banyak individu kini membangun pertemanan di media sosial, khususnya aplikasi jejaring sosial, dengan menampilkan citra diri tertentu agar menarik perhatian. Proses representasi diri ini mempengaruhi cara individu membangun komunikasi digital, namun belum banyak dikaji dalam konteks pertemanan di Bumble. Penelitian ini bertujuan menganalisis representasi diri pengguna Bumble dalam membangun pertemanan, dengan fokus pada norma sosial dan norma personal. Metode penelitian menggunakan kualitatif deskriptif, dengan wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Informan penelitian terdiri dari psikolog pengembangan diri sebagai ahli dan pengguna Bumble sebagai informan kunci. Hasil penelitian menunjukkan pengguna Bumble merepresentasikan diri dengan menampilkan penampilan menarik melalui foto profil, serta memanfaatkan fitur bio untuk mendeskripsikan diri secara singkat dan relevan dengan kehidupan nyata. Upaya ini dilakukan untuk menarik perhatian lawan pengguna dan membangun pertemanan yang nyaman sesuai norma sosial dan norma personal.*

*Kata Kunci: Bumble, Norma Sosial, Norma Personal, Representasi Diri, Pertemanan*

---

## I. PENDAHULUAN

Dalam masa teknologi saat ini perkembangan komunikasi dapat dilakukan dimana saja melalui jejaring yang tersambung. Jejaring ini menunjukkan jalan dalam membantu memberikan kemudahan dan meningkatkan relasi yang membantu pembentukan lingkup sosial. Fenomena ini dikembangkan karena munculnya suatu jejaring *social networking* yang biasanya dibutuhkan untuk membangun hubungan sosial melalui dunia maya. Pengguna tersebut dapat membangun suatu profil mengenai individu tersebut dengan menunjukkan konsesi seseorang dan memperlihatkan dirinya dalam lingkup dunia maya (Welta, 2013). Biasanya *networking social app* ini dilengkapi dengan fitur *location* yang memungkinkan penggunanya menemukan orang yang ada di sekitarnya. Menurut data yang disampaikan katadata.co.id menjelaskan bahwa 63% masyarakat Indonesia menggunakan aplikasi tersebut yang beragam hal ini dapat dilihat melalui diagram data berikut.



Gambar 1. Data Pengguna Aplikasi Jejaring Sosial

Melalui data pada gambar tersebut penelitian ini berfokus pada aplikasi jejaring sosial yaitu Bumble. Fokus bumble ini dipilih karena bumble memiliki salah satu fitur khusus untuk membangun pertemanan yaitu fitur Best Friend Forever (BFF). Fitur ini hanya dimiliki oleh bumble dan berbeda dengan beberapa aplikasi lain yang hanya berfokus untuk mencari pasangan. Fitur ini ditunjukkan untuk mencari teman dan relasi kerja sehingga jika pengguna menggunakan fitur tersebut akan memudahkan proses mencari teman. Fitur ini sebenarnya sama saja dengan fitur mencari pasangan hanya saja biasanya fitur ini tidak memandang gender, sehingga seluruh gender disatukan untuk memberikan keluasaan dalam mencari pertemanan dengan mudah. Hal ini sejalan dengan fokus penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan Bumble sebagai bagian dalam membangun relasi pertemanan, sehingga dengan demikian pengguna Bumble dapat dengan tepat menjadi bagian subjek penelitian ini.

Bumble adalah aplikasi yang didirikan oleh Whitney Wolfe Herd. Pada aplikasi ini apabila terjadi kecocokan (*match*), hanya pengguna perempuan saja yang dapat memulai percakapan selain itu pengguna dapat melihat informasi seperti hobi, pekerjaan, pendidikan dan ketertarikan, tetapi pengguna juga harus tetap berhati-hati dalam menuliskan informasi profil. Pada *bumble* suatu konten yang menarik fokus utama dari penggunaan tersebut yaitu adanya fitur yang memang berfokus dalam mencari pasangan dan juga berfokus mencari pertemanan. Bahkan tidak heran banyak sekali pengguna yang berlomba mengunggah sebuah foto atau konten pada media sosial tersebut agar mendapatkan perhatian kepada sesama penggunaan secara potensial. Penggunaan aplikasi jejaring sosial *bumble* ini menjelaskan bahwa dapat sebagai salah wadah dalam melakukan suatu tampilan atau merepresentasikan diri mereka melalui sebuah tampilan yang dipilih oleh penggunanya itu sendiri (Fatiny, 2017). Selain itu penggunaan *Bumble* juga dikembangkan untuk dapat memberikan keterbukaan kepada sesama pengguna sehingga dapat menciptakan pertemanan yang lebih luas. Dalam tampilan setiap profil individu yang diunggah pada akun *bumble* dengan tampilan menarik sebagai salah satu bagian upaya dalam mempresentasikan diri pada pengguna *bumble* (Sari & Kusuma, 2018). Pada dasarnya representasi diri dalam sebuah media sosial menjadi salah satu bagian usaha yang dilakukan oleh individu untuk menumbuhkan kesan ke hadapan pengguna dengan menata perilaku dengan maksud pengguna lain memberikan makna kepada dirinya.

Terlebih lagi pengguna *bumble* ini menyadari bahwa interaksi yang dikembangkan atau yang berlangsung tersebut diawali ketika dua orang *match*, mereka menyapa dengan caranya sendiri dan biasanya dilanjutkan dengan mereka melakukan perkenalan. Setelah melakukan perkenalan biasanya para pengguna *bumble* dapat melakukan pertukaran informasi dan memberikan suatu interaksi secara khusus untuk memberikan suatu daya tarik tersendiri. Munculnya hal tersebut menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi yang beragam yang di dasari dengan berbagai alasan yang mendukung bagi setiap individu yang menggunakannya. Menurut Destriana et al (2024)

menjelaskan bahwa terdapat beberapa alasan penggunaan seseorang menggunakan aplikasi tersebut yaitu karena merasakan kesepian, mencari relasi baru hingga mencari pasangan. Selain itu juga dijelaskan dalam Maharani & Manalu (2017) yang menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi ini digunakan karena sebagai sarana hiburan, membangun keterlibatan sosial hingga berusaha mencari validitas melalui saluran komunikasi baru.

Fenomena penggunaan *bumble* ini didasarkan menyadari bahwa saat ini banyak individu membangun relasi pertemanan di media sosial, khususnya melalui aplikasi social networking, dengan menampilkan citra diri tertentu agar menarik perhatian. Proses representasi diri ini mempengaruhi cara individu membangun komunikasi digital, dan hingga kini belum terkait representasi diri dalam konteks pertemanan di aplikasi *bumble*. Adapun melalui observasi yang telah dilakukan sebelumnya terhadap partisipan dengan mengaktifkan akun *bumble* dan menemukan banyak dari mereka memberikan gambaran terhadap diri mereka pada profil akun *bumble* tersebut. Hasil pengamatan ini memberikan gambaran yang menarik karena melalui beberapa tentang dirinya pada profil di akun mereka menjadi salah satu bagian yang dapat menceritakan diri mereka secara benar, atau bahkan hal tersebut hanya sebagai pemanis dalam menarik perhatian lawan bicaranya saja.

Representasi diri merupakan poin penting bagi pengguna *bumble* yang menekankan pada aspek kejujuran dan keterbukaan. Setiap seseorang memiliki motif untuk menggunakan *bumble* yang berbeda, seseorang biasanya menyesuaikan motif tersebut dengan merepresentasikan dirinya kepada lawan bicaranya. Perbedaan motivasi pengguna *bumble* tidak memunculkan tampilan representasi diri yang berbeda di antara mereka. Motif penggunaan *bumble* dapat berubah, namun kondisi ini tidak disertai dengan perubahan cara mereka dalam menampilkan diri. *Actual-self* dalam profil *bumble* ditampilkan secara selektif dengan mempertimbangkan iklim interaksi yang informal di dalam *bumble*. Hal ini dilakukan karena adanya kemungkinan para pengguna *bumble* untuk bertemu secara tatap muka.

Pembahasan mengenai representasi diri dalam penggunaan aplikasi *bumble* ini juga telah dilakukan oleh (Nurliah,2018) dengan menunjukkan bahwa sebagian besar partisipan untuk mempresentasikan dirinya yang mana bahwa semakin mereka merasakan kesepian maka akan semakin tinggi pula keterbukaannya. Melalui analisis penelitian ini peneliti tertarik untuk lebih dalam membahas aplikasi *bumble* sebagai media representasi diri dalam membangun hubungan relasi. Hal ini dilakukan karena adanya kemungkinan pengguna *bumble* untuk dapat memberikan suatu arahan dalam penggunaan aplikasi sebagai media representasi yang dapat menekankan aspek keterbukaan.

Penelitian sejenis juga telah ditemukan pada beberapa penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Avinda (2023) dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Tinder Sebagai Media Representasi Citra Diri Positif Mahasiswa Tingkat Akhir Asal Kabupaten Pati Untuk Mencari Pasangan” menjelaskan bahwa mahasiswa akhir dari Kabupaten Pati yang menggunakan Tinder telah memenuhi tiga konsep dan teori citra diri yang disesuaikan dengan Jersild dengan lima hal yang menjadi suatu alasan terjalannya suatu komunikasi interpersonal sehingga membentuk citra diri yang positif dan dibuktikan dengan penggunaan aplikasi Tinder biasanya mereka mampu mendapatkan pasangan dan menjalin hubungan dengan beberapa orang aplikasi tersebut.

Penelitian selanjutnya juga dapat dilihat dalam penelitian Puspitasari & Aprilia (2022) dengan judul “Penetrasi Sosial dalam mencari Pasangan Pada Aplikasi Kencan Online Bumble” menjelaskan bahwa melalui penggunaan *bumble* yang digunakan untuk media berinteraksi satu sama lain dapat ditemukan suatu teori penetrasi sosial sebagai salah satu proses pembentuk hubungan yang baru terhadap seseorang yang belum dikenal. Proses penggunaan *bumble* dapat membantu individu untuk saling mengenal satu sama lain, namun dalam penggunaan ini diperlukan kehati – hatian. Informan juga menjelaskan bahwa menggunakan aplikasi tersebut ditujukan untuk menjalin pertemanan dan membentuk sebuah hubungan dan memperluas relasi.

Melalui beberapa penelitian di atas, dapat dijelaskan bahwa telah ditemukan beberapa yang membahas mengenai penggunaan aplikasi serupa. Namun yang menjadikan pembeda dalam penelitian ini lebih menekankan pada pembahasan pada representasi diri dalam membentuk relasi pertemanan. Dalam penelitian ini juga lebih mengacu dalam teori dramaturgi yang dijelaskan oleh Erving Goffman. Menurut Ranzini & Lutz (2017) menjelaskan bahwa gambaran teori digunakan untuk menggambarkan presentasi diri secara daring, penggambaran interaksi manusia sebagai panggung teater karya Erving Goffman mungkin yang paling berhasil. Hal ini dapat dipahami melalui bahwa teori tersebut dapat memberikan gambaran bagaimana interaksi digital individu, serta interaksi fisik, merupakan pertunjukan aktual di mana diri dibangun melalui elemen-elemen yang disusun secara strategis dan spontan. Manajemen kesan terjadi secara berbeda secara daring dan luring. Namun, dengan cara yang sama, strategi digunakan untuk mengarahkan identitas ke arah bagaimana individu ingin orang lain melihat mereka.

Maka dengan demikian, peneliti ini juga penting dalam memberikan pemahaman lebih kompleks terhadap fenomena munculnya *social networking* yang saat ini terus berkembang. Selain itu hal ini juga disadari munculnya berbagai alasan dalam menggunakan *social networking* aplikasi yang menjadikan perlunya lebih dalam terkait penggunaan yang digunakan sebagai representasi diri dalam membangun pertemanan. Dengan demikian penelitian ini tidak hanya memiliki nilai akademis, namun juga nilai praktis yang signifikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih terkait penggunaan Bumble sebagai representasi diri dalam membangun pertemanan.

## II. TINJAUAN LITERATUR

### A. Representasi Diri

Menurut Azizah (2023) menjelaskan bahwa representasi diri adalah suatu kegiatan dengan menampilkan diri sebagai individu untuk memberikan suatu citra diri yang diharapkan kepada orang lain dan representasi diri ini sebenarnya juga dapat dilakukan secara individu maupun secara kelompok. Representasi diri secara sederhana merupakan kegiatan dengan membentuk kesan di mata orang lain mengenai diri mereka sendiri. Menurut Goffman dalam Hinggini et al. (2023) menjelaskan bahwa representasi diri juga menjadi salah satu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk membentuk suatu identitas sosial dan diharapkan mampu memberikan pengaruh dari ragam interaksi yang layak dan tidak layak pada lingkup mereka.

Norma – norma representasi diri meliputi norma sosial representasi diri melalui *social networking* dan norma personal representasi diri melalui *social networking*. Menurut Riesmeyer et al. (2022) terdapat beberapa norma sosial yang memberikan representasi diri melalui Bumble, diantaranya sebagai berikut: (1) keaslian dan kejujuran : Hal ini mengarah pada profil pengguna melalui Bumble yang disajikan melalui bio pengguna. (2) keaslian dan kelengkapan: Hal ini menjadi bagian pertimbangan yang relevan, yaitu biasanya dengan melihat tampilan visual melalui gambar yang disajikan dalam profil. (3) keaslian dan kealamian: Hal ini mengarah pada keaslian seseorang tersebut, maksudnya disini yaitu lebih mengarah pada ekspektasi orang terhadap foto yang disajikan pada profil bumble. (4) daya tarik: Hal ini mencakup klaim untuk menunjukkan citra diri yang menarik dengan menampilkan profil dan juga beberapa keterangan terhadap diri pengguna.

Menurut Riesmeyer et al. (2022) juga menjelaskan terdapat beberapa norma personal dalam representasi diri yang diberikan melalui Bumble. Namun perlu ditekan bahwa hal ini berbeda dengan norma sosial, keinginan untuk pengalaman otentik dan presentasi diri yang menarik tidak didasarkan pada pengamatan lingkungan tetapi pada harapan dan juga persepsi pribadi, dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) representasi Diri yang Otentik : Hal ini lebih mengarah memiliki keinginan yang sama, yang dapat ditunjukkan dengan melihat bio pada profil pengguna. Ketika pengguna lain memiliki kesamaan dengan bio yang ditampilkan. (2) penampilan yang menarik: Hal ini mengacu pada lingkup profil yang dianggap akan memberikan kesan pertama pada orang lain. (3) simpati dan humor dalam representasi diri: Meskipun suatu identitas pengguna biasanya dijelaskan dalam bio yang dicantumkan, namun banyak juga ditemui bahwa seseorang lebih menyimpan sesuatu untuk percakapan pertama. Hal ini biasanya yang memberikan suatu simpati dan humor melalui percakapan yang dimulai. (4) menyunting penampilan visual: Hal ini didasari dengan kesadaran untuk menyesuaikan kebutuhan profil pengguna agar memiliki minat yang sama dengan beberapa karakternya.

### B. Membangun Relasi Pertemanan Melalui Social Networking

Aristoteles menulis tentang representasi sebagai mimesis, yaitu upaya meniru dunia secara realistis. Hal ini mirip dengan apa yang disebut Stuart Hall sebagai 'pendekatan reflektif' terhadap representasi. Dalam teater, beberapa kritikus menggunakan istilah akting representasional untuk menggambarkan bentuk teater 'naturalistik' di mana aktor tidak mengakui kehadiran penonton. Dalam gaya akting ini, terdapat "dinding keempat" yang dibayangkan antara aktor di atas panggung dan penonton, dan penonton bagaikan lalat di dinding yang mengamati aksinya. Sebaliknya, dalam akting presentasional, aktor mengakui penonton dan berbicara langsung kepada mereka. Seringkali cara bertindak ini tumpang tindih, seperti dalam sastra, di mana narator kadang-kadang memanggil 'pembaca yang budiman', sementara di waktu lain menceritakan kisahnya tanpa pengakuan terbuka dari pembaca mana pun. Penggunaan lain dari istilah ini ditemukan dalam bidang komunikasi antarpribadi, di mana John Fiske menjelaskan bahwa kode representasional menghasilkan teks yang dapat berdiri sendiri, sedangkan kode presentasi

bersifat 'indeksikal: kode tersebut tidak dapat mewakili sesuatu yang terpisah dari dirinya sendiri dan pembuat enkode nya' yang adalah, orang yang berbicara atau berkomunikasi.

Representasi diri secara visual tentu saja mencakup foto selfie, tetapi juga gambar dan ikon lain yang kita gunakan untuk mengekspresikan diri, seperti foto yang kita pilih untuk dibagikan di media sosial atau tata letak yang kita pilih untuk profil (Krasva, Gunther, Spiekermann dan Koroleva, 2019). Representasi diri tertulis dapat berupa blog atau buku harian online, namun juga banyak pembaruan status tertulis yang kami bagikan di situs seperti Facebook, Twitter, atau dalam komentar di Instagram. Cara ketiga yang akan dibahas adalah representasi diri terkuantifikasi, yang menjadi semakin umum ketika ponsel menjadi penghitung langkah dan aplikasi memberi kita lebih banyak peluang untuk merepresentasikan kehidupan kita melalui angka dan grafik. Representasi diri yang terkuantifikasi dapat berarti pelacakan diri yang ekstensif dan disengaja, seperti yang kita lihat dalam pergerakan diri yang terkuantifikasi, atau bisa juga berupa sesuatu yang sederhana seperti menggeser ke kanan untuk menambahkan filter ke gambar yang menunjukkan dirinya dapat dilihat di mana kita berada atau kecepatannya. tempat kita bergerak. Seringkali ketiga model tersebut tumpang tindih di media sosial, seperti gambar Snapchat yang menyertakan informasi numerik. Selfie dengan teks berlapis menggunakan mode representasi diri visual dan tertulis, dan emoji dapat dipahami baik sebagai bagian dari alfabet maupun sebagai komunikasi visual.

Di media sosial, aspek sosial dan komunikatif dari representasi diri menjadi sangat jelas. Meskipun representasi diri selalu berkaitan dengan komunikasi, representasi diri sering kali merupakan media pribadi, menggunakan istilah Marika Lüders yang berguna dan sering kali hanya dimaksudkan untuk dilihat oleh segelintir orang. Beberapa bentuk representasi diri pribadi dimaksudkan untuk dibagikan kepada khalayak terbatas, seperti album foto keluarga, yang merupakan representasi diri kolektif dari sebuah keluarga yang disimpan di rumah dan diperlihatkan kepada beberapa tamu, namun tidak semua tamu. Secara historis, surat dan buku harian pribadi tidak selalu dijaga kerahasiaannya, namun sering kali dibagikan atau dibacakan kepada keluarga dan teman.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode penelitian kualitatif, melalui penelitian ini akan mendukung dengan kajian yang lebih akurat dalam menggambarkan permasalahan. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengguna aplikasi *bumble* yang terdapat pada aplikasi tersebut dengan karakteristik usia yaitu 21 – 25 tahun, penggunaan subjek pada rentang usia tersebut karena dalam usia tersebut biasanya para pengguna sedang berusaha mencari jati dirinya dengan membangun pertemanan dan relasi yang luas. Dalam penelitian ini, objek penelitian yang digunakan yaitu representasi diri pengguna *bumble*. Metode pengumpulan data dengan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Penelitian ini dilakukan secara *online* atau dapat dilakukan dimana saja melalui akun yang telah tersedia pada media sosial *bumble*.

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengumpulan data melalui fitur chat yang terdapat dalam media sosial tersebut. Unit analisis dalam penelitian ini merupakan pengguna akun media sosial *bumble*, dimana peneliti ingin menganalisis media sosial *bumble* sebagai media representasi citra diri dalam membangun relasi pertemanan. Unit analisis dalam penelitian ini mencakup suatu representasi diri yang memiliki elemen norma sosial dan juga norma personal. Informan kunci dalam penelitian ini ditentukan dengan teknik *purposive* sampling, dimana seseorang biasanya sudah paham dalam penggunaan media sosial seperti *bumble*. Jenis *purposive sampling* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis *homogeneous* sampling, yang merupakan pengambilan sampel dengan memilih partisipan dengan karakteristik yang sama. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan informan ahli. Pada penelitian ini, informan ahli yang dipilih yaitu ahli psikolog yang bernama Vienna Caesarintia Septianti, S.Psi, M.PSi, psikolog yang memberikan pemahaman terhadap kesadaran diri sendiri. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan tahapan dimulai dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan data. Keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi sumber melalui teknik wawancara.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Norma Sosial dalam Representasi Diri

Pada dasarnya norma sosial ini menjadi bagian penting dalam membentuk representasi diri kepada orang lain. Dalam penggunaan *bumble* norma sosial dapat dibentuk dan dinilai melalui beberapa komponen atau fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut.

## **Keaslian dan Kejujuran**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dijelaskan bahwa seluruh pengguna bumble dalam memberikan keaslian dan kejujuran identitas tersebut menjadi bagian yang penting untuk memberikan rasa nyaman dalam membentuk percakapan yang efektif. Dalam hal ini rata – rata temuan pada pengguna bumble biasanya berusaha menampilkan kejujuran dalam melakukan komunikasi, namun hal ini juga disesuaikan dengan kondisi yang sebenarnya terjadi. Pengungkapan diri yang asli dan jujur ini menjadi bagian dalam memberikan informasi dirinya kepada individu lain, sehingga hal ini dapat menggali hubungan komunikasi yang baik dan akan menjalin relasi pertemanan yang baru. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dijelaskan oleh Bramanwidyantari & Helmi (2024) dengan menegaskan bahwa konsep keaslian dan kejujuran dianggap perlu sebagai bagian menggambarkan diri seseorang dalam mempresentasikan dirinya pada profil bumble. Kejujuran dan keaslian penting agar para pengguna terhindar dari penolakan atau ekspektasi yang berlebih.

## **Keaslian dan Kelengkapan**

Keaslian dan kelengkapan pengguna bumble dalam melakukan representasi diri menjadi bagian dasar dalam menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini dilakukan untuk memudahkan seseorang lebih terbuka terhadap pembicaraan yang akan dibangun. Kelengkapan tersebut sebenarnya didukung dengan berbagai fitur tambahan dengan melengkapi identitas seperti usia, jarak yang diinginkan dalam mencari teman atau bahkan melengkapi beberapa hal yang disukai. Hal ini dianggap sebagai bagian dasar dalam membangun pondasi awal dalam melakukan komunikasi pada bumble. Penelitian yang dilakukan oleh David & Cambre (2016) menggambarkan pengisian mengenai “about me” untuk melengkapi diri menjadi bagian untuk dapat menampilkan diri sehingga memberikan daya tarik kepada pengguna bumble lain untuk mendapatkan informasi tentang diri mereka.

## **Keaslian dan Kealamian**

Keaslian dan kealamian ini memiliki hubungan yang berkaitan yang dimana seseorang menampilkan diri secara spontan tanpa dibuat – buat dan natural. Hal ini melibatkan bagaimana seseorang menyajikan dirinya sendiri dengan cara yang nyaman dan sesuai dengan kepribadiannya. Dalam pengguna bumble ini biasanya memanfaatkan fitur bio untuk menjelaskan dirinya atau bahkan didukung dengan cara percakapan yang telah terbiasa terbangun. Hal ini dilakukan untuk memberikan “kesan” dalam melakukan hubungan komunikasi untuk membuat percakapan lebih efektif. Selain itu kealamian yang dilakukan untuk menghindari ekspektasi yang berlebihan kepada pengguna lain. Penjelasan ini ditekankan dengan penjelasan Puspitasari & Aprilia (2022) yang menjelaskan bahwa pertemuan dua orang melalui virtual dibutuhkan suatu hal yang mengesankan untuk dapat memberikan proses observasi diri yang reflektif, introspeksi diri untuk memberikan penjelasan dalam membangun hubungan komunikasi antar pengguna.

## **Daya Tarik**

Daya tarik yang diberikan melalui bumble ini sebenarnya memiliki lingkup dengan memanfaatkan berbagai fitur yaitu dengan berusaha menampilkan profil foto pada akun bumble, kemudian juga beberapa hal seperti minat atau hobi seseorang sehingga membentuk rasa menjadi teman sejalan dalam berpikir. Hal ini akan menjadikan daya tarik tersendiri. Melalui beberapa hasil wawancara yang telah dilakukan menjelaskan bahwa pengguna bumble menarik perhatian pengguna lain dilakukan dengan berusaha menampilkan seluruh hal – hal pada dirinya melalui profil pada dirinya. Selain itu pengguna juga biasanya daya tarik didukung dengan melakukan percakapan pada pengguna tersebut. Penjelasan ini sejalan dengan penjelasan Tresnawati et al. (2019) yang menjelaskan bahwa daya tarik yang dilakukan melalui percakapan dan juga bio pada bumble dibutuhkan untuk memberikan komponen tekstual sehingga memberikan kemungkinan relevan dalam membentuk kesan yang tidak hanya berisi isyarat yang sengaja ditampilkan namun juga memiliki makna. Teks dalam profil bumble tersebut dapat membentuk kesan yang mampu membangun keakuratan pada diri individu seseorang pengguna bumble tersebut.

## **B. Norma Personal dalam Representasi Diri**

Norma ini berkaitan dengan cara seseorang secara individu mempresentasikan dirinya melalui bumble. Hal ini biasanya berkaitan dengan lingkup pengalaman yang dijadikan bagian dalam standar seseorang dalam membangun hubungan komunikasi yang efektif. Adapun beberapa komponen dalam norma ini yaitu:

### **Representasi Diri yang Otentik**

Hal ini dimaksud dengan berusaha menyajikan identitas dan karakter individu secara asli tanpa meniru orang lain. Biasanya dalam hal ini dibentuk untuk meningkatkan kemampuan komunikasi. Berdasarkan hasil wawancara pada pengguna bumble menjelaskan bahwa representasi diri yang otentik dilakukan pada bumble dengan cara

memanfaatkan sebaik mungkin fitur bio yang ada pada aplikasi tersebut. Hal ini dilakukan dengan membangun identitas dirinya mulai dari usia, gender, hingga jarak yang dibutuhkan untuk mendapatkan teman. Penjelasan ini didukung dengan penjelasan Peng (2020) yang menjelaskan bahwa pengguna media seperti bumble tersebut biasanya tidak hanya melihat dari foto saja melainkan juga melihat dari beberapa hal seperti bio yang disusun untuk dapat menjadi susunan dan membentuk impresi dari pandangan orang lain kepada pengguna tersebut.

### **Penampilan yang Menarik**

Penampilan sebenarnya tidak hanya sekedar estetika, namun juga bagaimana seseorang mempresentasikan diri kepada dunia. Penampilan yang rapi dan sesuai dengan situasi akan memberikan kesan tersendiri. Menurut pengguna bumble yang didapatkan dalam wawancara tersebut dijelaskan bahwa penampilan yang menarik didapatkan juga melalui penyajian foto profil pada setiap akun yang digunakan oleh pengguna bumble. Penyajian foto profil yang menarik dapat menjadi bagian untuk membangun ketertarikan seseorang. Selain itu pengguna juga berusaha memanfaatkan fitur bio dengan melengkapi seluruh bagian pada bumble tersebut. Berkaitan hal ini dijelaskan dengan Ranzini & Lutz (2017) yang menjelaskan bahwa seseorang perlu mempunyai motivasi mengapa seseorang pengguna bumble berusaha menampilkan penampilan yang menarik tersebut, hal ini dilakukan untuk dapat membangun pertimbangan pengguna untuk memilih lawan bicara yang akan ditampilkan. Aplikasi bumble menyediakan enam foto maksimal untuk diunggah di profil, namun apabila menggunakan satu foto juga tidak masalah.

### **Simpati dan Humor dalam Representasi**

Simpati dan humor dilakukan dalam representasi diri untuk membangun koneksi emosional dengan orang lain, hal ini dilakukan juga untuk menciptakan perasaan senang atau bahkan rasa iba kepada pengguna lain. Melalui bumble biasanya seseorang mengungkapkan atau menunjukkan sikap simpati dan humor tersebut dilakukan ketika kedua belah pihak pengguna bumble tersebut telah merasakan nyaman dalam melakukan percakapan. Hal ini sejalan dengan penelitian Fahida (2021) yang menjelaskan bahwa simpati dan humoris menjadi bagian yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan emosional. Hal ini dianggap bahwa kebanyakan dari remaja pengguna bumble menggunakan aplikasi tersebut karena adanya rasa kesepian tersendiri. Komunikasi langsung dalam bumble ini sebenarnya sangat memainkan peran dalam representasi diri yang dibentuk melalui ikatan emosional antara pengguna dan biasanya hal ini akan memungkinkan antar pengguna saling mengenal lebih dalam dan mengevaluasi kesesuaian minat antar pengguna tersebut.

### **Menyunting Penampilan Visual**

Penampilan ini sebenarnya mengacu pada cara seseorang menunjukkan dirinya sendiri secara fisik atau penampilan lainnya. Dalam konteks ini, penampilan dipahami sebagai cara kita memperlihatkan diri kita kepada orang lain dan bagaimana kita ingin dilihat dengan orang lain. Tujuan menyunting ini menjadi bagian pengguna bumble dalam menampilkan daya tarik kepada orang lain, sehingga dibutuhkan pertimbangan ketika ingin melakukan penyuntingan agar seseorang nyaman dalam berkomunikasi. Namun perlu diketahui bahwa penyuntingan tersebut dibutuhkan batasnya. Hal ini dikarenakan untuk menghindari adanya harapan lebih ketika seseorang bertemu dengan individu tersebut. Hal ini sejalan dengan penjelasan Hong et al.,(2020) menjelaskan bahwa kebanyakan pengguna daring seperti bumble juga biasanya memanfaatkan kesempatan untuk membangun citra diri tersebut dengan berusaha melebihi – lebihkan presentasi diri yang mereka inginkan. Namun hal ini dilakukan karena adanya keterbatasan akses untuk mengetahui secara nyata pada pengguna tersebut. Dalam konteks media virtual yang tidak secara langsung dapat melihat visual seseorang, biasanya seseorang dapat memberikan suntingan yang kuat untuk dapat menarik perhatian pengguna lain.

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada dasarnya representasi dari suatu kegiatan dengan menampilkan diri sebagai individu untuk memberikan suatu citra diri yang diharapkan kepada orang lain dan representasi diri ini sebenarnya juga dapat dilakukan secara individu maupun secara kelompok. Representasi diri secara sederhana merupakan kegiatan dengan membentuk kesan di mata orang lain mengenai diri mereka sendiri. Representasi diri juga menjadi salah satu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk membentuk suatu identitas sosial dan diharapkan mampu memberikan pengaruh dari ragam interaksi yang layak dan tidak layak pada lingkup mereka.

Hal ini dapat dilihat pada para pengguna bumble yang melakukan representasi dirinya dengan berusaha menampilkan penampilan yang menarik. Penampilan yang menarik dilakukan dengan menyajikan foto pada profil

pengguna akun bumble tersebut. Selain itu representasi diri juga dibangun dengan memanfaatkan fitur bio pada bumble tersebut. Seseorang pengguna merepresentasikan dirinya dengan mendeskripsikan secara sederhana melalui bio dengan kehidupan nyata yang relevan. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian lawan pengguna serta membangun pertemanan yang lebih nyaman.

Para pengguna bumble diharapkan dapat memberikan keaslian dan keakuratan dalam profil penggunaan bumble tersebut untuk menghindari beberapa kejadian yang tidak diinginkan. Selain itu, hal ini juga dilakukan untuk menghindari ekspektasi berlebihan dari pengguna lain, sehingga dalam dunia digital dan juga dunia asli diharapkan dapat menjadi sumber kealaman pada seseorang pengguna tersebut. Hal ini mengingat bahwa dalam penelitian menjelaskan bahwa profil yang akan ditampilkan dalam aplikasi bumble akan menambah daya tarik pengguna lainnya.

## REFERENSI

- Aldin, F. F., Yusuf, D., Azzahra, A., Syarifudin, A., & Safitri, W. (2023). Analisis Teori Penetrasi Sosial dalam Aplikasi Dating (Studi pada Aplikasi Tinder). *Communicative: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 4(2), 67–75. <https://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/communicative>
- Avinda, N. E. (2023). *PEMANFAATAN APLIKASI TINDER SEBAGAI MEDIA REPRESENTASI CITRA DIRI POSITIF MAHASISWA TINGKAT AKHIR ASAL KABUPATEN PATI UNTUK Mencari Pasangan (Studi Kualitatif New Media)*.
- Azizah, F. N. (2023). Representasi Diri “Generasi Z” Melalui Media Sosial Tiktok (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Kelas 4a2 Mata Kuliah Metode Penelitian Kualitatif). *Prosiding Konferensi Nasional Sosial Dan Politik (KONASPOL)*, 1, 129. <https://doi.org/10.32897/konaspol.2023.1.0.2364>
- Bramanwidyantari, M., & Helmi, A. F. (2024). Pentingnya keterbukaan dan kejujuran dalam presentasi diri: Studi eksplorasi pengguna aplikasi Tinder. *Jurnal Psikologi Sosial*, 22(2), 87–100. <https://doi.org/10.7454/jps.2024.11>
- David, G., & Cambre, C. (2016). Screened Intimacies: Tinder and the Swipe Logic. *Social Media and Society*, 2(2). <https://doi.org/10.1177/2056305116641976>
- Destriana, M., Aisha, D., & Rohayati, N. (2024). Kesiapan Pada Pengguna Aplikasi Kencan Online (Studi Kuantitatif Deskriptif). *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 5(2), 392–399. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v5i2.327>
- Fahida, S. N. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film “Nanti Kita Cerita Hari Ini” (NKCTHI) Karya Angga Dwimas Sasongko. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 1(2), 33–42.
- Fatiny, N. (2017). *Penggunaan Aplikasi Kencan Online Sebagai Gejala Hiperrealitas*.
- Hanggini, H. S. D., Muslihudin, & Wulan, T. R. (2023). Representasi Diri dalam Media Sosial TikTok (Studi Panggung Depan dan Panggung Belakang Seleb TikTok Mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30757–30765.
- Hong, S., Jahng, M. R., Lee, N., & Wise, K. R. (2020). Do you filter who you are?: Excessive self-presentation, social cues, and user evaluations of Instagram selfies. *Computers in Human Behavior*, 104. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106159>
- Maharani, S., & Manalu, S. R. (2017). Analisis faktor pendorong dalam melakukan online dating. *Interaksi Online*, 5(4), 1–6.
- Peng, K. (2020). To be attractive or to be authentic? How two competing motivations influence self-presentation in online dating. *Internet Research*, 30(4), 1143–1165. <https://doi.org/10.1108/INTR-03-2019-0095>
- Pramistiyani, A., Oktaviani, F., & Komunikasi, F. I. (2022). Proses Membangun Hubungan Interpersonal the

Process of Building Interpersonal Relationships. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi*, 7(2), 369–386.

- Puspitasari, I., & Aprilia, M. P. (2022). Penetrasi Sosial dalam Mencari Pasangan Pada Aplikasi Kencan Online Bumble. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 196–211. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v1i3.986>
- Ranzini, G., & Lutz, C. (2017). Love at first swipe? Explaining Tinder self-presentation and motives. *Mobile Media and Communication*, 5(1), 80–101. <https://doi.org/10.1177/2050157916664559>
- Riesmeyer, C., Zillich, A. F., & Wunderlich, A. (2022). “I appear natural . I am unique .” *Personal and Social Norms of Visual Self- Presentation on Tinder and Bumble*. July.
- Roshchupkina, O., Kim, O., & Lee, E. J. (2022). Rules of Attraction: Females Perception of Male Self- Representation in a Dating App. *Asia Marketing Journal*, 24(4), 169–177. <https://doi.org/10.53728/2765-6500.1597>
- Sari, W. P., & Kusuma, R. S. (2018). Presentasi Diri dalam Kencan Online pada Situs dan Aplikasi Setipe dan Tinder. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 11(2), 155–164. <https://doi.org/10.29313/mediator.v11i2.3829>
- Setianty, U. S. (2023). *Gambaran dan faktor representasi diri pada pengguna media sosial tinder*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/47593/1/18410161.pdf>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tresnawati, Y., Rahayu, M., & Husen, M. (2019). *Tinder and Impact on Personal and Social Life*. 219(Icpc). <https://doi.org/10.2991/icpc-18.2019.19>
- Welta, F. (2013). Perancangan Social Networking. *Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomu, Sastra, Arsitektur & Teknik Sipil)*, 5, 8–9.