

BAB II

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Aplikasi *Tinder*

Tinder didirikan oleh Sean Rad, Jonathan Badeen, Justin Mateen, Joe Munoz,, Dinesh Moorjani, Chris Gylczynski, dan Whitney Wolfe, yang kemudian meninggalkan *Tinder* untuk memulai *Bumble*. *Tinder* diperkenalkan di sebuah kampus pada tahun 2012 dan kini telah menjadi apl terpopuler di dunia untuk bertemu orang baru. Aplikasi *Tinder* telah diunduh lebih dari 340 juta kali dan tersedia di 190 negara dan 40+ bahasa.

Gambar 2.1. Logo Aplikasi *Tinder*



Sumber: Website Resmi Tinder, 2021

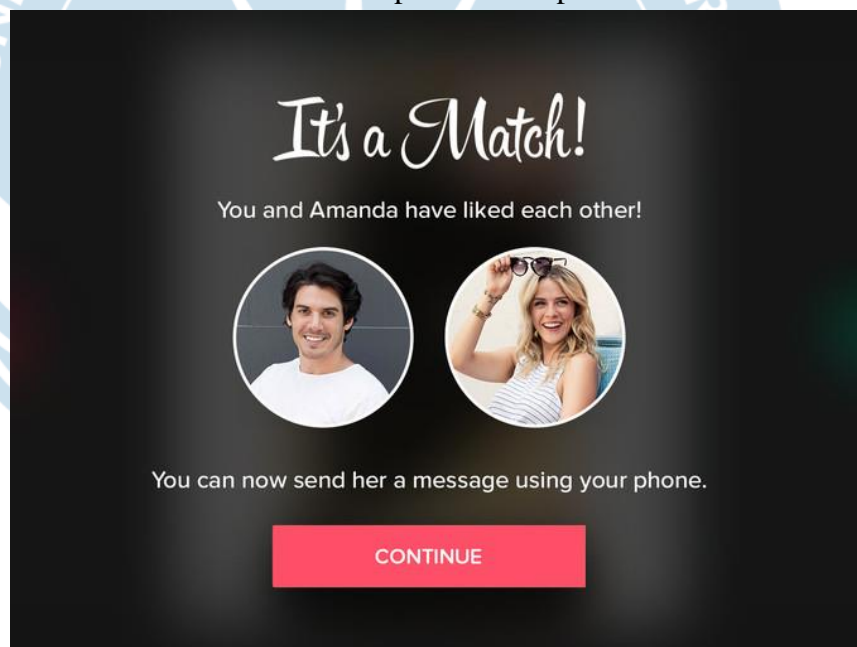
Pada Mei 2013, *Tinder* adalah salah satu dari top 25 aplikasi jejaring sosial yang tersedia di web didasarkan pada frekuensi penggunaan dan jumlah pengguna. Awalnya, bukannya menggesekkan gerakan, pengguna akan klik pada hijau "jantung" atau merah "oXo" untuk memilih atau move on dari foto-foto yang ditampilkan. *Tinder* menjadi aplikasi baru pertama layanan kencan daring untuk menjadi salah satu dari lima yang memanfaatkan layanan di web dalam waktu sekitar sepuluh tahun.

Tinder adalah aplikasi layanan pencarian sosial berbasis lokasi menggunakan profil dari *Facebook* dan layanan fitur *GPS* di ponsel) yang memfasilitasi komunikasi antara pengguna yang saling tertarik, yang memungkinkan kecocokkan (*match*) pengguna untuk mengobrol. *Tinder* adalah platform yang dibangun dalam dunia yang penuh kemungkinan. Kemungkinan untuk menjalin hubungan yang bisa berakhir lebih serius. Jika kamu di sini ingin bertemu dengan orang baru, memperluas jaringan sosial, bertemu masyarakat setempat ketika bepergian, atau menikmati hidup saat ini, kamu sudah berada di

tempat yang tepat. *Tinder* merupakan aplikasi pertama yang "menggesekkan aplikasi", di mana pengguna menggunakan gesekkan gerakan untuk memilih antara foto-foto dari pengguna lain: menggesekkan kanan bagi yang berpotensi kecocokkan yang baik dan menggesekkan kiri pada foto untuk pindah ke yang berikutnya.

Berbeda dengan aplikasi lain, *Tinder* merupakan aplikasi kencan daring pertama yang memiliki fitur swipe dalam menentukan pilihan kepada pengguna lain (Stampler, 2014). Hingga tahun 2018, jumlah pengguna *Tinder* telah mencapai lebih dari 57 juta pengguna gratis, 4,1 juta pengguna berbayar atau yang disebut dengan *Tinder Gold*, dan jumlah pengguna yang telah *match* mencapai 20 miliar *match* sejak tahun diluncurkannya.

Gambar 2.2. Tampilan *Match* pada *Tinder*



Sumber: Fajar, 2020

Match akan muncul apabila pengguna sudah swipe ke kanan untuk profil yang disukai dan jika yang bersangkutan juga melakukan hal yang sama, maka akan timbul pesan "*Match*". Setelah mendapat "*Match*", pengguna bisa langsung berkomunikasi dengan fitur chat dan photo sharing. Pengguna juga bisa klik *unmatch* apabila pengguna merasa tidak nyaman dengan lawan jenis.

B. Kegunaan Fitur pada Aplikasi Tinder

Secara umum, interaksi dalam *Tinder* terjadi dalam dua fitur utama yang dimilikinya, yakni profil diri. dan *chatroom*. Gambaran umum kedua fitur ini, adalah sebagai berikut:

a. Fitur Profil

Dalam fitur ini, pengguna diharuskan untuk membentuk profil diri mereka, yang terdiri dari nama yang ingin ditampilkan kepada pengguna lain, foto, usia, biografi singkat diri (maksimal 500 karakter), institusi tempat bekerja atau menempuh pendidikan, pekerjaan, lagu favorit (terhubung dengan layanan musik *Spotify*), juga pengguna dapat menampilkan foto-foto miliknya yang terdapat di Instagram dengan melakukan sinkronisasi akun. Dalam profil diri di awal ini, pengguna dapat mengunggah maksimal 9 foto yang dimilikinya.

b. Fitur *Chatroom*

Ketika kedua pengguna sama-sama telah match, barulah sebuah interaksi dapat terjadi secara verbal. *Tinder* sendiri hanya memfasilitasi penggunaanya dengan fitur chat dan tidak memiliki fitur pendukung lain seperti mengirim foto, telepon atau *video call*, sehingga aspek verbal tekstual sangatlah kuat disini dalam membangun kesan dalam komunikasi yang mereka jalani. Ruang pertukaran pesan dalam *Tinder* juga memungkinkan penggunaanya untuk bertukar emote atau karakter bergambar yang memiliki beragam bentuk dan seringkali berbentuk selayaknya emosional manusia, seperti tersenyum, marah, sedih dan lainnya. *Tinder* juga memberikan satu fitur unik yakni pengguna dapat memilih untuk mengirimkan *GIPHY*, atau gambar bergerak (*gif*) yang mana diambil dari beberapa adegan film, maupun kejadian yang terjadi di dunia nyata.

Selain itu kedua fitur tersebut terdapat fitur *Swipe*/gesek yang merupakan pusat desain aplikasi *Tinder*. Dari kompatibel aplikasi menyediakan algoritme yang cocok, pengguna gesek ke kanan apabila cocok dan gesek ke kiri untuk melanjutkan pencarian mereka. *Tinder* juga menyediakan fitur koneksi umum

yang memungkinkan pengguna untuk melihat apakah mereka saling berbagi teman *Facebook* dengan kecocokan atau ketika pengguna dan kecocokkan mereka memiliki dua teman-teman yang kebetulan berteman dengan satu sama lain.

Selain itu terdapat fitur Integrasi *Instagram* memungkinkan pengguna untuk mengakses pengguna lain ke profil *Instagram*. Dengan begitu, pengguna dapat menampilkan beberapa foto tambahan yang terdapat pada akun Instagram miliknya dalam profil Tindernya. Hal ini tentu dapat membantu pengguna lain untuk melakukan verifikasi atas identitas diri yang ditampilkan oleh seorang pengguna, karena akun Instagram seringkali menjadi gambaran mengenai kehidupan pribadi dari seseorang.

Tinder memungkinkan penggunanya untuk menampilkan anthem, atau lagu yang menjadi favorit dari pengguna. Hal ini memungkinkan penggunanya untuk menggambarkan dirinya dengan lagu yang menjadi favoritnya. Lagu yang ditampilkan ini terhubung dengan layanan streaming musik *Spotify*, sehingga pengguna lain dapat mendengar cuplikan dari lagu yang disukai oleh pengguna yang menggunakan fitur ini. Selanjutnya pada September 2016, *Tinder* mengumumkan tambahan fitur premium yang artifisial mempromosikan pengguna lain di dekat profil.