



KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM MEMBANGUN INTERAKSI DAN RELASI PERTEMANAN DI APLIKASI DATING LITMATCH

INTERPERSONAL COMMUNICATION IN BUILDING INTERACTIONS AND FRIENDSHIP RELATIONS ON THE LITMATCH DATING APPLICATION

M. Rizaldi¹, Eraskaita Ginting², Arif Setiawan³

Ilmu Komunikasi, FISIP Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: m. Rizaldi0910@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 04-08-2025

Revised : 05-08-2025

Accepted : 07-08-2025

Published : 10-08-2025

Abstract

This research is based on the results of initial observations conducted, in Talang Kelapa District, Talang Keramat Village, many users aged 17-23 years or teenagers to adults are interested in using the Litmatch application, even becoming an application that fills local teenagers' chats, and short interviews with local teenagers, many of them are interested in using litmatch by using fake identities to establish relationships and attract the attention of other users, especially the opposite sex. This study aims to determine Interpersonal Communication in Building Interactions and Relationships in the Litmatch Dating Application. This research is a qualitative study, with the main data source being teenagers in Talang Keramat Village. Then the data was analyzed using William Schutz's Fundamental Interpersonal Relations Orientation (FIRO) theory (1958). The results of the study show that the interest of adolescents in Talang Keramat Village to use the litmatch application can fulfill the need for inclusion where the need is based on personal awareness that wants to get satisfaction by contributing to the playgroup based on their own awareness after interacting and utilizing the litmatch application to establish interactions and relationships with others. Openness can fulfill the need for control where the need is based on personal awareness that wants to get satisfaction by controlling in the sense of leading interactions in the group. The disclosure of adolescents has fulfilled the need for inclusion where the need is based on personal awareness that wants to get satisfaction by contributing to the playgroup based on their own awareness after interacting and utilizing the litmatch application to establish interactions and relationships with others.

Keywords: *Application, Interpersonal, Relation*

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi dengan hasil observasi awal yang dilakukan, di Kecamatan Talang Kelapa Kelurahan Talang Keramat banyak pengguna usia 17-23 tahun atau usia remaja hingga dewasa yang tertarik menggunakan aplikasi *Litmatch*, bahkan menjadi aplikasi yang mengisi obrolan remaja setempat, dan wawancara singkat kepada remaja setempat, banyak dari mereka yang tertarik menggunakan *litmatch* dengan menggunakan identitas palsu untuk menjalin relasi dan menarik perhatian pengguna lain, terutama lawan jenis. Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui Komunikasi Interpersonal Dalam Membangun Interaksi Dan Relasi Di Aplikasi *Dating Litmatch*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan sumber data utama yaitu remaja di Kelurahan Talang Keramat. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan teori Fundamental Interpersonal Relations Orientation (FIRO) William Schutz (1958). Hasil penelitian menunjukkan ketertarikan remaja di Kelurahan Talang Keramat untuk menggunakan aplikasi *litmatch* dapat memenuhi kebutuhan inklusi yang dimana kebutuhan tersebut berdasarkan pada kesadaran pribadi yang ingin mendapatkan kepuasan dengan cara berkontribusi bagi kelompok sepermainan atas dasar kesadaran sendiri setelah berinteraksi dan memanfaatkan aplikasi *litmatch* untuk menjalin interaksi dan



relasi kepada orang lain. Keterbukaan dapat memenuhi kebutuhan kontrol yang dimana kebutuhan yang berdasarkan pada kesadaran pribadi yang ingin mendapatkan kepuasan dengan cara mengendalikan dalam arti memimpin interaksi dalam kelompok. Pengungkapan remaja telah memenuhi kebutuhan inklusi yang dimana kebutuhan tersebut berdasarkan pada kesadaran pribadi yang ingin mendapatkan kepuasan dengan cara berkontribusi bagi kelompok sepermainan atas dasar kesadaran sendiri setelah berinteraksi dan memanfaatkan aplikasi *litmatch* untuk menjalin interaksi dan relasi kepada orang lain.

Kata Kunci: Aplikasi, Interpersonal, Relasi

PENDAHULUAN

Aplikasi yang tersedia pada smartphone saat ini menyediakan aplikasi untuk berkencan secara online. Menurut Sumter & Vandenbosch (2017) dalam (Graciano, 2023) aplikasi kencan online adalah salah satu aplikasi yang ditujukan untuk memfasilitasi kencan secara online. Cara kerja aplikasi kencan online ialah membuat para penggunanya bertemu dengan banyak relasi baru dan menjalin banyak hubungan pertemanan. Hal tersebut dapat dinilai efektif bagi orang-orang yang ingin menjalin relasi-relasi baru. Berbeda dengan zaman dahulu, orang-orang harus bertemu secara langsung atau dikenalkan oleh temannya tatkala ingin mendapat relasi pertemanan baru.

Pengguna aplikasi dating dari tahun ketahun mengalami kenaikan. Berdasarkan data pengguna aplikasi kencan online yang dilansir dari Bussiness of Apps pada tabel berikut:

Tabel 1. Jumlah Pengguna aplikasi dating di seluruh dunia

Tahun	Jumlah Pengguna
2020	290 Juta
2021	323 Juta
2022	340 Juta

Sumber : Global dating app users, 2022

Kenaikan angka pengguna menjadi 5,38% pada tahun 2021 dan 2,56% pada tahun 2022. Hal ini diperkirakan akan terus naik seiring pesatnya perkembangan teknologi di bidang aplikasi dating. Dilansir dari Malas.id aplikasi dating apss terbaik pada tahun 2023 ialah Tinder, Bumble, Tantan. Taaruf ID, OkCupid, Dating.com, Litmatch, Lita dan Boo.

Litmatch merupakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk bertemu orang baru dan bersenang-senang dengan orang baru. Jadi, melalui aplikasi Litmatch, penggunanya bisa mencari dan mendapatkan orang baru atau teman baru secara online. Baik itu teman baru berjenis kelamin laki-laki maupun teman baru berjenis kelamin perempuan dengan asal dan umur yang beragam untuk diajak bersenang-senang. Pengguna bisa bersenang-senang dengan teman baru di aplikasi Litmatch tersebut dengan cara mengobrol antar sesama pengguna Litmatch. Pengguna bisa mengobrol dalam bentuk obrolan teks dan panggilan seperti panggilan suara dan panggilan video. Bukan hanya untuk mengobrol saja, didalam aplikasi Litmatch juga bisa melakukan aktivitas lainnya seperti berbagi status. Status yang dibagikan pula merupakan status dalam bentuk suara dan status dalam bentuk foto. Pengguna bisa membagikan status tersebut kapan saja dan dimana saja, yang terpenting status yang dibagikan tidak melanggar peraturan yang dibuat oleh pihak Litmatch.

Aplikasi Litmatch yang dirilis pada tanggal 30 Maret 2019 ini telah di unduh lebih dari 10 juta orang di seluruh dunia (Julkifli, 2020). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Litmatch cukup banyak. Salah satu fitur yang paling digemari adalah soul match yaitu mengobrol dengan



batas waktu 3 menit sebagai teman ketika antar sesama memiliki kecocokan maka dapat melanjutkan obrolan. Dalam fitur ini, lawan bicara tentunya dipilih acak oleh sistem (random). Selain itu, fitur yang tidak kalah menarik adalah Movie Match di mana pengguna aplikasi ini dapat menonton bareng dengan lawan bicaranya. Uniknya fitur tersebut telah tersinkronasi dengan youtube sehingga pengguna dapat memilih tontonan yang seru atau sedang hits untuk kemudian menjadi topik bahasan di room movie match.

Interaksi atau percakapan yang berlangsung pada fitur-fitur di aplikasi Litmatch ini merupakan hal yang menakjubkan untuk disaksikan. Aplikasi Litmatch sangat erat kaitannya dengan komunikasi interpersonal antar pengguna baik dari interaksi, pesan, maupun bentuk interaksi lainnya, sehingga peneliti semakin penasaran dengan bagaimana cara pengguna berinteraksi, dalam hal ini komunikasi antar pengguna aplikasi Litmatch satu dengan pengguna yang lainnya. Pada tahun 2024 Aplikasi Litmatch menjadi aplikasi urutan kedua yang telah terunduh sebanyak 34 juta paling banyak diminta setelah aplikasi Tinder data berdasarkan perusahaan riset aplikasi Business of App.

Berdasarkan pada observasi awal yang dilakukan, di Kecamatan Talang Kelapa Kelurahan Talang Keramat banyak pengguna usia 17-23 tahun atau usia remaja hingga dewasa yang tertarik menggunakan aplikasi Litmatch, bahkan menjadi aplikasi yang mengisi obrolan remaja setempat. Aplikasi ini menjadi incaran para remaja karena beberapa fitur yang ada, para pengguna aplikasi tersebut mengakui bahwa lebih mudah untuk mendapatkan atau dipertemukan dengan teman yang memiliki persamaan hobi berdasarkan usia pengguna. Tampilan foto profil dapat menggunakan avatar lucu yang sesuai dengan karakter diri pengguna. Selain itu, pada aplikasi ini terdapat fitur jodoh atau “Soulgame”, hal inilah yang menjadi daya tarik tersendiri bagi remaja yang mengalami fase ketertarikan kepada lawan jenis.

Remaja di Kecamatan Talang Kelapa menggunakan aplikasi litmatch dengan menggunakan dua akun pada media sosial yang sama. Biasanya pada akun pertama remaja menjadikan media sosial untuk berteman pada lingkungan sekitar dan pada akun kedua dijadikan untuk menjadi akun fake dimana remaja sering melakukan keisengan dan memberikan komentar pada pengguna lain untuk menarik perhatian pengguna lain, bahkan tak jarang untuk menipu orang lain. Sebab dari itu kehadiran media sosial dikalangan remaja, membuat ruang privasi seseorang melebur dengan ruang publik. Terjadi pergeseran budaya dikalangan remaja, karena remaja saat ini lebih sering mengupload segala kegiatannya pribadinya untuk disampaikan kepada teman-temannya melalui akun media sosial litmatch dalam bentuk eksistensi diri.

Berdasarkan pada hasil observasi awal yang dilakukan, melalui wawancara singkat kepada remaja setempat, banyak dari mereka yang tertarik menggunakan litmatch dengan menggunakan identitas palsu untuk menjalin relasi dan menarik perhatian pengguna lain, terutama lawan jenis. Misalnya pemalsuan nama, hobi atau hal lainnya yang berlawanan dengan pribadi secara nyata. Dengan pemalsuan tersebut para pengguna dapat membangun interaksi dan relasi pertemanan di aplikasi dating Litmatch. Maka, penelitian ini membahas tentang komunikasi interpersonal dalam membangun interaksi dan relasi pertemanan di aplikasi dating litmatch di Kecamatan Talang Kelapa Kelurahan Talang Keramat. Penelitian dilakukan secara eksploratif guna untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya, sehingga bisa mengetahui tentang cara yang dilakukan pengguna dalam membangun interaksi dan relasi. Tanggapan pengguna Litmatch



menunjukkan sebuah makna sosial mengenai masyarakat modern yang dekat dengan teknologi yang canggih dan semakin majunya perkembangan sosial. Keterkaitan media sosial dengan masyarakat di era modern ini membuat masyarakat menjadi aktif dalam menggunakan media sosial khususnya di kalangan remaja.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut (Sugiyano, 2018) metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada sebuah kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi. Sedangkan metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode deskriptif, penelitian deskriptif ini bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis. Faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah tertentu (Pujilaksono, 2017)

Metode penelitian merupakan suatu penelitian yang akan teliti berdasarkan kasus yang ada dan penelitian ini akan mendeskripsikan tentang Komunikasi Interpersonal Dalam Membangun Interaksi Dan Relasi Di Aplikasi Dating Litmatch. Sumber untuk penelitian ini dapat dibagi menjadi sumber primer dan sekunder. Data Primer Merupakan sumber data yang secara langsung diberikan kepada peneliti, dalam penelitian ini sumber primer didapat dari wawancara peneliti dengan informan penelitian, adapun yang dijadikan sebagai kriteria informan yaitu pengguna berusia antara 18-23 tahun yang aktif menggunakan aplikasi Litmatch, dan pengguna yang pernah dan sedang menggunakan identitas palsu untuk menarik perhatian pengguna lain dan membangun relasi atau interaksi dengan identitas tersebut. Selain itu, informan penelitian mampu berargumentasi dengan baik, dan memiliki pengetahuan yang cukup mengenai relasi. Alasan atau pertimbangan dalam memilih informan karena informan tersebut dianggap paling aktif dalam menggunakan aplikasi litmatch bahkan sebagian dari mereka telah memiliki penghasilan tambahan dari aplikasi tersebut dengan cara memanfaatkan fitur diamond, dan pengguna VIP di aplikasi obrolan ini yang akan memiliki akses ke semua fiturnya tanpa ada batasan, termasuk membuat ruang obrolan dengan tema tertentu yang dapat mengundang pengguna lain. Kemudian, data sekunder sebagai yang secara tidak langsung diberikan kepada peneliti, seperti contohnya lewat orang lain atau lewat dokumen dari tinjauan pustaka berupa buku, jurnal bahkan skripsi yang berkaitan dengan penelitian.

Dalam Penelitian ini peneliti meneliti remaja yang ada di Kelurahan Talang keramat kecamatan Talang kelapa, Sumatera Selatan. Penelitian dilakukan di lokasi tersebut karena masih terdapat banyak remaja yang menggunakan aplikasi Litmacth, dan menjadi perbincangan hangat di kalangan remaja. Dengan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian di analisis dengan menggunakan teknik analisis Interaktif Kualitatif. Menurut (Miles et al., n.d.:14), terdapat beberapa tahapan, yaitu : reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.



HASIL DAN DISKUSI

Komunikasi Interpersonal dalam Membangun Interaksi dan Relasi Pertemanan Di Aplikasi *Dating Litmatch*

Dalam teori FIRO (Fundamental Interpersonal Relations Orientation) sebagai salah satu teori komunikasi interpersonal menjelaskan bahwa manusia dalam hidupnya membutuhkan manusia lain (manusia sebagai makhluk sosial. Penjelasan Terdapat asumsi dasar yang terbagi dalam tiga indikator yang dijadikan sebagai kebutuhan dalam teori Fundamental Interpersonal Relations Orientation (FIRO) menurut Schutz (Sarmiati, 2019), yaitu:

Pertama, kebutuhan inklusi adalah dorongan individu untuk memperoleh kepuasan melalui kontribusi dan keterlibatan dalam kelompok secara sadar (Sarmiati, 2019; Humairo, 2019). Bentuknya tampak pada keinginan untuk berasosiasi atau bergabung dengan kelompok sosial, seperti perilaku remaja dalam penelitian ini yang menggunakan aplikasi Litmatch untuk menjalin relasi pertemanan.

Perkembangan teknologi dan media sosial memungkinkan komunikasi interpersonal terjadi melalui perantara digital (Candrasari, 2020). Remaja pengguna Litmatch menunjukkan kebutuhan inclusion dengan cara aktif membuat profil menarik, menulis bio sesuai kepribadian, dan memulai interaksi. Kemudahan ini membuat mereka tetap terhubung meski terpisah jarak (Pace, 2018), sekaligus mendorong keterbukaan untuk membangun hubungan daring (Syahrudin, 2020; Novianti, 2018).

Remaja di Kelurahan Talang Keramat merasa kebutuhan inklusinya terpenuhi saat diterima dan diakui keberadaannya di Litmatch. Platform ini memfasilitasi perasaan menjadi bagian dari kelompok dengan minat serupa. Pola perilaku inklusi positif terlihat dari kemampuan mereka berhubungan dan merasa bagian dari komunitas, sedangkan perilaku negatif tampak saat mereka cenderung menarik diri.

Penelitian ini juga mengaitkan kebutuhan kontrol, yaitu kecenderungan remaja memengaruhi atau memimpin dalam interaksi di Litmatch. Penelitian sebelumnya (Hasanah, 2022) menunjukkan kontrol diri memengaruhi cara remaja mendominasi percakapan, menjaga etika digital, serta mengarahkan relasi sosial mereka secara positif.

Kedua, Kebutuhan Antar Pribadi untuk Kontrol Aspek kontrol dalam teori FIRO (Fundamental Interpersonal Relations Orientation) yang diperkenalkan oleh William Schutz (1958) menggambarkan kebutuhan individu untuk mengatur sekaligus memengaruhi hubungan sosialnya (Sarmiati, 2019). Dalam konteks komunikasi interpersonal remaja pengguna aplikasi Litmatch di Kelurahan Talang Keramat, kontrol tampak pada cara mereka mengelola ritme dan arah percakapan secara sadar. Mereka memiliki kendali penuh untuk menentukan siapa yang diajak berkomunikasi, kapan harus merespons pesan, serta sejauh mana informasi pribadi dibagikan. Remaja biasanya memulai interaksi ketika merasa nyaman dan mempertimbangkan berbagai faktor sebelum melanjutkan atau mengakhiri obrolan.

Kebutuhan kontrol ini terlihat ketika remaja mengatur relasi pertemanan berdasarkan kesamaan minat, hobi, atau sekadar diskusi santai. Jika merasa tidak nyaman, mereka dapat menghentikan interaksi sewaktu-waktu. Temuan tersebut selaras dengan penelitian Azizah Umi Hasanah (2022) yang menunjukkan bahwa kontrol diri berperan penting dalam membentuk perilaku



dominan yang sehat di media sosial. Remaja dengan kontrol diri tinggi mampu memimpin jalannya percakapan sekaligus menentukan arah komunikasi sesuai nilai pribadi mereka.

Dalam penelitian ini, kebutuhan kontrol dipahami sebagai dorongan sadar untuk memperoleh kepuasan dengan mengendalikan atau memimpin interaksi kelompok. Kontrol positif tercermin melalui perilaku memengaruhi, memimpin, mendominasi, dan mengatur. Sebaliknya, kontrol negatif muncul dalam bentuk sikap memberontak, patuh tanpa pertimbangan, atau hanya mengikuti arus. Penelitian Farah Zahrani (2023) menguatkan temuan ini dengan menyebutkan bahwa remaja di komunitas virtual menggunakan mekanisme kontrol untuk membentuk citra diri sekaligus memengaruhi dinamika kelompok berbasis minat tertentu, sehingga mereka bukan hanya partisipan pasif, tetapi juga aktor aktif dalam membangun struktur sosial mikro di platform digital.

Penelitian Nadela Dwi Afrelia & Masnida Khairat (2022) turut menemukan hubungan negatif signifikan antara intensitas penggunaan TikTok dan kontrol diri remaja; semakin tinggi intensitas penggunaan, semakin rendah kemampuan mengendalikan interaksi sosial, yang berpotensi memunculkan perilaku impulsif. Temuan serupa juga diungkap oleh Elisa Retno Nugrahani dkk. (2024) yang mengaitkan lemahnya kontrol diri di media sosial dengan kecenderungan agresivitas verbal. Hal ini menggambarkan bentuk kontrol negatif berupa pemberontakan atau mengikuti arus tanpa arah. Dalam konteks Litmatch, kebutuhan kontrol ini menjadi fokus penelitian untuk melihat bagaimana remaja mengekspresikan keinginan memengaruhi relasi pertemanan secara digital melalui pola kepemimpinan dan pengaturan komunikasi mereka.

Ketiga, kebutuhan antar pribadi untuk afeksi merujuk pada dorongan untuk membentuk dan mempertahankan hubungan yang memuaskan dengan orang lain, yang berkaitan dengan rasa cinta, kasih sayang, dan penerimaan. Pada tingkat paling dasar, kebutuhan ini diwujudkan dalam keinginan untuk disukai dan memiliki kesempatan menjalin hubungan pribadi yang dekat (Sarmiati, 2019). Dalam konteks penelitian ini, kebutuhan afeksi tercermin pada perilaku remaja pengguna aplikasi Litmatch, yang menunjukkan adanya keterlibatan emosional dan hubungan intim antardua individu.

Perilaku afeksi positif terlihat dalam bentuk rasa saling menyukai, persahabatan, dan keakraban, sedangkan perilaku negatif dapat berupa kebencian, sikap dingin, atau menjaga jarak emosional. Remaja di Kelurahan Talang Keramat mengungkapkan bahwa Litmatch menjadi sarana aman untuk menyalurkan emosi mereka karena fitur-fitur personal yang disediakan aplikasi ini memungkinkan komunikasi yang lebih dekat dan nyaman. Interaksi remaja melalui Litmatch mencerminkan kemampuan mereka untuk berbagi informasi, menjalin kolaborasi, hingga membangun hubungan dekat tanpa berputar secara fisik. Hal ini sejalan dengan karakteristik masa remaja yang lekat dengan kebutuhan emosional, sehingga mereka mencari ruang nyaman untuk mengekspresikan perasaan.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Difa Nur Novila Ramadhanti dkk. (2023) yang mengungkap bahwa interaksi virtual seringkali memberikan rasa kehadiran emosional meskipun tanpa tatap muka secara langsung. Penelitian Rosa Agustina Azzahra (2023) juga menunjukkan bahwa platform seperti Weverse dapat memenuhi kebutuhan afeksi remaja karena memberi ruang untuk komunikasi dan perhatian yang berkesinambungan.

Selain itu, Kusumaningrum (2021) menemukan bahwa media sosial menyediakan ruang aman bagi remaja untuk mengekspresikan perasaan tanpa khawatir stigma sosial di dunia nyata.



Bentuk komunikasi berbasis teks, emotikon, dan GIF memungkinkan mereka lebih terbuka dalam menyalurkan emosi secara personal. Sementara itu, Dewi Permata Sari (2023) menegaskan peran besar media sosial dalam memenuhi kebutuhan afeksi, terutama sebagai pengganti hubungan nyata yang sulit diperoleh di lingkungan sekitar. Dengan demikian, Litmatch tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana menyalurkan kebutuhan emosional remaja melalui kesempatan memberi dan menerima perhatian dari orang lain.

Kebutuhan-kebutuhan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Rudi Sinurat (2022), yang mengungkapkan bahwa *Litmatch* merupakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk bertemu orang baru dan bersenang-senang dengan orang baru. Jadi, melalui aplikasi *Litmatch*, penggunaanya bisa mencari dan mendapatkan orang baru atau teman baru secara online. Baik itu teman baru berjenis kelamin laki-laki maupun teman baru berjenis kelamin perempuan dengan asal dan umur yang beragam untuk diajak bersenang-senang. Pengguna bisa bersenang-senang dengan teman baru di aplikasi Litmatch tersebut dengan cara mengobrol antar sesama pengguna *Litmatch*. Pengguna bisa mengobrol dalam bentuk obrolan teks dan panggilan seperti panggilan suara dan panggilan video. Bukan hanya untuk mengobrol saja, didalam aplikasi *Litmatch* juga bisa melakukan aktivitas lainnya seperti berbagi status. Status yang dibagikan pula merupakan status dalam bentuk suara dan status dalam bentuk foto.

Berdasarkan hasil tersebut mengenai komunikasi interpersonal penggunaan aplikasi Litmatch oleh remaja di Kelurahan Talang Keramat tidak hanya terbatas pada percakapan singkat atau hiburan semata, tetapi juga mencerminkan proses komunikasi yang kompleks, yang melibatkan penciptaan identitas diri, eksplorasi emosi, serta pembangunan kepercayaan. Proses tersebut umumnya terjadi melalui tahapan-tahapan tertentu yang dilalui remaja secara bertahap, mulai dari pengenalan awal hingga penguatan hubungan pertemanan. Oleh karena itu, dalam subbab ini akan dibahas secara rinci bagaimana tahapan-tahapan tersebut berlangsung, serta bagaimana remaja di Kelurahan Talang Keramat secara sadar maupun tidak sadar membentuk pola komunikasi dan relasi sosial di dalam platform Litmatch.

Dari hasil penelitian yang telah diwawancarai kepada informan. Sebagian besar berkata bahwa pada akhirnya hubungan yang terjalin antara informan dan lawan bicaranya di *litmatch* merupakan hubungan pertemanan. Mereka menceritakan hubungan mereka dari awal match sampai menjadi teman, menurut informan mereka hampir sependapat bahwa hubungan pertemanan yang dimiliki mereka dengan lawan bicaranya hanya sekedar pertemanan biasa, dan sebagian remaja di Kelurahan Talang Keramat hanya ingin menambah teman ngobrol dikala waktu gabut saja dan ingin menambah teman online saja. Sudah banyak informan pertama ini mengumpulkan teman di aplikasi *litmatch* ini sebagai salah satu cara yang digunakan untuk semakin dekat dengan lawan bicaranya bertukaran nomor di platform Whatsapp.

Setelah peneliti menganalisis dan membahas hasil penelitian, maka peneliti mendapat suatu kesimpulan bahwa perilaku komunikasi pengguna aplikasi *litmatch* yang dalam hal ini merupakan beberapa remaja di Kelurahan Talang Keramat yang menjadi narasumber berinteraksi dan melakukan tindakan-tindakan di aplikasi *litmatch* untuk mendapat suatu hubungan yang lebih dari sekedar pertemaan. Perilaku yang dilakukan informan yaitu: Berinteraksi menggunakan aplikasi *litmatch* dalam menjalin relasi pertemanan yaitu memilih aplikasi *litmatch* sebagai media menjalin relasi pertemanan, topik pembahasan mereka di aplikasi *litmatch* ialah yang formal formal saja,



proses komunikasi dan memasang foto dan bio, informan sering juga melakukan chatting dengan bercanda dan juga menggunakan emoticon-emoticon yang lucu di aplikasi *litmatch* ini.

Tindakan yang dilakukan pengguna media sosial *litmatch* dalam menjalin relasi pertemanan yaitu informan terdorong untuk bertemu dengan teman match di dunia nyata, kekhawatiran bertemu orang baru kekhawatiran ini terjadi karena satu informan merasa canggung dan gugup ketika bertemu orang baru, informan juga menampilkan diri dan mengisi foto profil, identitas (bio), dan upload foto ke konten media *litmatch*. Hubungan dari keempat informan yang telah diwawancarai oleh peneliti, sebagian besar berkata bahwa pada akhirnya hubungan yang terjalin antara informan dan lawan bicaranya di *litmatch* adalah hubungan pertemanan biasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai komunikasi interpersonal dalam membangun interaksi dan relasi pertemanan di aplikasi *Dating Litmatch* yang dilakukan oleh remaja di Kecamatan Talang Kelapa, yaitu: komunikasi Interpersonal pengguna aplikasi *litmatch* yang dalam hal ini merupakan beberapa remaja di Kelurahan Talang Keramat yang menjadi narasumber berinteraksi dan melakukan tindakan-tindakan di aplikasi *litmatch* untuk mendapat suatu hubungan yang lebih dari sekedar pertemaan. Perilaku yang dilakukan informan yaitu: Berinteraksi menggunakan aplikasi *litmatch* dalam menjalin relasi pertemanan yaitu memilih aplikasi *litmatch* sebagai media menjalin relasi pertemanan, topik pembahasan mereka di aplikasi *litmatch* ialah yang formal formal saja, proses komunikasi dan memasang foto dan bio, informan sering juga melakukan chatting dengan bercanda dan juga menggunakan emoticon-emoticon yang lucu di aplikasi *litmatch* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrelia, N. D., & Khairat, M. (2022). "Hubungan antara intensitas pengguna tiktok dengan kontrol diri pada remaja." *Jurnal Spirits*, 12(2). DOI:10.30738/spirits.v12i2.12808.
- Candrasari, Y. (2019). "Mediated Interpersonal Communication: A New Way of Social Interaction in the Digital Age." 423 (Imc 2019), 537–548.
- Graciano, Z. (2023). Pengaruh Efektivitas Penggunaan Aplikasi "Bumble" Terhadap Minat Mahasiswa Universitas Pasundan Dalam Mencari Relasi Bar (Doctoral Dissertation, Fisip Unpas).
- Hasanah, A. U. (2022). *Pengaruh kontrol diri terhadap penggunaan media sosial pada remaja*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Humairo, Nadya Zumar. (2019). "Pengalaman Komunikasi Antar Pribadi Komunitas Cah Hijrah Kota Semarang (Studi Fenomenologi Dalam Memelihara Hubungan Dengan Teman Dekat)." *Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (Kimu)*.
- Kusumaningrum, I. D. (2021). *Ekspresi emosional remaja dalam interaksi di media sosial*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Miles et al., n.d. (2018). *Qualitative Data Analysis*, A.
- Nugrahani, E. R., Matulessy, A., & Pratitis, N. (2024). "Kontrol diri dan kecenderungan agresivitas verbal di media sosial pada remaja." *Sukma: Jurnal Penelitian Psikologi*, 5(1).
- Pace, W. (2019). *Communication and work systems: Theory, processes, opportunities*. Cambridge



Scholars Publishing.

- Pujilaksono, (2017) *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. cet. Ke-2. Malang: Kelompok Intrans Publishing.
- Ramadhanti, D. N. N., Khabibah, T., Susilowati, H., Dzulkarnain, I., & Radianto, D. O. (2023). "Pengaruh Media Sosial terhadap Kesejahteraan Emosional Remaja." *Journal of Public Health Science* 1(3), 182–184.
- Sarmiati, Elva Ronaning Roem. (2019) *Komunikasi Interoersonal*. Malang: CV IRDH.
- Sari, D. P. (2023). *Pemenuhan kebutuhan afeksi remaja melalui komunikasi media sosial selama masa transisi sosial*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sinurat, N. A., Djakfar, M., & Rosihan, I. (2022). Eksistensi remaja dalam penggunaan aplikasi Litmatch: Studi pada mahasiswa di Kota Malang. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 10(3), 250–259.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Syahrudin. (2020). Pengaruh Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Efektivitas Komunikasi Antarpribadi Mahasiswa. *Kareba: Jurnal Komunikasi Unhas*, 9(2), 308–315.
- Zahrani, F. (2023). *Analisis kebutuhan kontrol remaja dalam komunikasi virtual komunitas berbasis minat*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.