



## Pengalaman Sosial Pengguna Aplikasi Line Pada Fitur “People Nearby” di Kalangan Mahasiswa FISIP UNSOED

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Shafira Maulidya Universitas Jenderal Soedirman <a href="mailto:shafira.maulidya@mhs.unsoed.ac.id">shafira.maulidya@mhs.unsoed.ac.id</a>	ISSN: 2808-1307 Vol. 5, No. 1, April 2025 <a href="https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh">https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh</a>
Tyas Retno Wulan Universitas Jenderal Soedirman <a href="mailto:tyas.wulan@unsoed.ac.id">tyas.wulan@unsoed.ac.id</a>	
Sotyania Wardhianna Universitas Jenderal Soedirman <a href="mailto:sotyania.wardhianna@unsoed.ac.id">sotyania.wardhianna@unsoed.ac.id</a>	
Hariyadi Universitas Jenderal Soedirman <a href="mailto:hariyadi_sosiologi@unsoed.ac.id">hariyadi_sosiologi@unsoed.ac.id</a>	

© 2025 Arden Jaya Publisher All rights reserved

### **Saran Penulisan Referensi:**

Maulidya, S., Wulan, T. R., Wardhianna, S., & Hariyadi. (2025). Pengalaman Sosial Pengguna Aplikasi Line Pada Fitur “People Nearby” di Kalangan Mahasiswa FISIP UNSOED. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5 (1), 644-653.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk pengalaman yang diperoleh dari mahasiswa yang menggunakan aplikasi terutama pada fitur *people nearby*. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana mahasiswa menggunakan fitur *people nearby* dalam aplikasi Line untuk meningkatkan interaksi sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Teknik pengambilan data menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data berupa wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis domain atau analisis secara interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur ini memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk menemukan dan berinteraksi dengan teman baru untuk mengatasi rasa kesepian. Ada beberapa pengalaman sosial yang mereka alami selama menggunakan fitur *people nearby*. Terdapat beberapa pengalaman menyenangkan maupun tidak menyenangkan yang dialami mahasiswa. Selain itu, mahasiswa juga merasakan manfaat dalam membangun jaringan sosial baru dan memperluas relasi. Penelitian ini memberikan wawasan tentang dinamika sosial yang terbentuk melalui pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa.

**Kata Kunci:** Pengalaman sosial, fitur *people nearby*, mahasiswa FISIP UNSOED

### Abstract

This study aims to describe the form of experience obtained from students who use this application, especially the people nearby feature. In addition, this study aims to explore how students use the people nearby feature in the line application to improve social interaction. This research uses a phenomenological approach. The data collection technique used purposive sampling technique. Data collection methods are interviews and documentation. The data analysis technique uses domain analysis or interactive analysis. The results showed that this feature made it easy for students to find and interact with new friends to overcome loneliness. There are several social experiences they have while using the people nearby feature. There are some pleasant and unpleasant experiences experienced by students. In addition, students also feel the benefits in building new social networks and expanding relationships. This research provides insight into the social dynamics formed through the use of technology in students daily lives.

**Key Words:** social experiences, people nearby feature, FISIP UNSOED student

### A. Pendahuluan

Perkembangan dunia digital telah menjadi jembatan dalam mempermudah menjalin hubungan mencari berbagai informasi dan menciptakan pengalaman dalam ranah virtual. Pada era tersebut masyarakat lebih sering menggunakan media sosial sebagai alat komunikasi secara *online* dibandingkan secara langsung. Hal ini karena media *online* lebih menarik, instan, dan sederhana bagi seseorang untuk melakukan komunikasi secara fleksibel (Arifudin et al., 2021). Peran teknologi terutama internet menjadi kunci utama dalam mendorong perubahan yang terjadi melalui media sosial (Danuri, 2019). Media sosial memfasilitasi pengguna untuk memperluas interaksi sosial dan memberi wadah untuk mengekspresikan kehidupan sehari-hari (Prasetyo et al., 2023). Media sosial lahir dari adanya kemajuan teknologi dan informasi seperti Facebook, Instagram, Whatsapp, Twitter, Telegram, Michat, dan lainnya (Latipaturachmaniah & Rahayu, 2021). Berdasarkan Data Reportal mengungkapkan pengguna media sosial di seluruh dunia mencapai 97 juta pengguna sejak awal tahun 2024. Lebih dari 66 persen semua orang di dunia menggunakan internet dengan total pengguna global mencapai 5,32 miliar (Kemp, 2024). Adapun jumlah pengguna pada masing-masing media sosial sesuai jenisnya. Pertama, pengguna Youtube sebanyak 139 juta pengguna. Kedua, pengguna Instagram sebanyak 122 juta. Ketiga, pengguna Facebook 118 juta. Keempat, pengguna Whatsapp sebanyak 116 pengguna. Kelima, pengguna Tiktok sebanyak 89 juta. Keenam, pengguna Line sebanyak 95 juta (Panggabea Daniel, 2024). Salah satu aplikasi media sosial berbasis *chatting* dengan banyak fitur menarik adalah Line. Aplikasi Line menghadirkan fasilitas berupa fitur chat, *voom*, atau *story*, fitur berita atau *Line today*, fitur *people nearby*, dan fitur *webtoon*. Berdasarkan data yang diperoleh pada tahun 2021, jumlah total pengguna Line secara global mencapai 178 juta.

Pengguna Line di Indonesia tercatat mencapai 90 juta pengguna yang dilansir dari Indonesia Movie tahun 2023. Dari jumlah tersebut, sebanyak 72 juta merupakan pengguna aktif bulanan atau *Monthly Active Users (MAU)*. Sementara, dari 72 juta pengguna aktif, 55 persennya merupakan pengguna wanita, dan 45 persen merupakan pengguna aktif pria. Peningkatan penggunaan aplikasi Line disebabkan karena maraknya fitur mencari pengguna terdekat atau biasa disebut dengan *people nearby*. Fitur *people nearby* memang sudah muncul sejak tahun 2013. *People nearby* dirancang untuk memudahkan pengguna menemukan teman baru disekitar mereka. Fitur ini membantu mencari teman berdasarkan jarak secara otomatis, dan terjaga privasinya (Steinberg, 2020). Fitur *people nearby* menjadi populer di kalangan orang *single* yang ingin mencari teman atau pasangan hidup. Karena cara menggunakannya mudah, kita dapat melihat daftar pengguna lain beserta jarak lokasi terdekat dari posisi pengguna. (Arfianto et al., 2021). Menurut Annisa (2023), pengguna fitur *people nearby* tidak dapat menjamin mendapatkan teman sesuai keinginan. Terkadang ada saja pengguna yang memanfaatkan fitur tersebut untuk melakukan penipuan dan lain sebagainya. Bahkan tidak jarang pengguna mendapatkan perlakuan yang tidak menyenangkan dari menggunakan fitur *people nearby*. Pengguna fitur *people nearby* dapat memunculkan pengalaman sosial baru bagi setiap orang. Pengalaman sosial mencakup kondisi dan situasi individu untuk berinteraksi, berkomunikasi,

dan berbagi pengalaman dengan orang lain di lingkungan sosial secara langsung maupun tidak langsung (Sari et al., 2020).

Menurut Linda Mustika et al (2021), dari sekian banyaknya interaksi pengalaman sosial, justru yang sering terjadi adalah pengalaman sosial yang buruk seperti komentar negatif pada suatu platform, pelecehan verbal, penipuan, yang dapat merusak citra dari aplikasinya seperti minimnya keamanan dan privasi, kualitas konten yang rendah, munculnya gangguan distorsi, tampilan design dan pelayanan yang kurang menarik. Meskipun masih banyak aplikasi lain, Line menjadi aplikasi yang rentan untuk orang melakukan pelecehan verbal (Arrofi & Hasfi, 2019). Apalagi semenjak fitur *people nearby* beroperasi tidak sedikit pria maupun wanita yang menyalahgunakan fitur tersebut (Aleng, 2020). Dilansir dari Kompas.com kasus pelecehan seksual sebanyak 90 persen dilakukan melalui pesan singkat seperti Line dan Whatsapp. Sedangkan, 75 persen pelecehan seksual terjadi pada saat video *conference* berlangsung melalui platform Zoom, Google Meet, dan Skype. Beberapa penelitian terkait aplikasi Line telah banyak dilakukan, (Jameela, Meryam, Handini, 2019), melakukan penelitian mengenai Virtual Sexual Harrassment pada Aplikasi Line *People Nearby*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik pelecehan seksual pada fitur *people nearby* dilakukan dalam percakapan *online*. Pelaku melakukan kekerasan simbolik pada anggota tubuh sensitif wanita sehingga memicu ketidaknyamanan. Penelitian ini fokus pada teori Pierre Bordieu yaitu kekerasan simbolik yang dilakukan tanpa memandang siapa korban.

Penelitian yang dilakukan Caprolu et al (2024), dengan judul dengan judul *Watch Nearby! Privacy Analysis of the People Nearby Service of Telegram* menjelaskan penggunaan fitur *people nearby* di aplikasi Telegram yang sempat mengalami beberapa kebaharuan fitur tersebut. Sama halnya dengan aplikasi Line, *people nearby* di Telegram ini mengutamakan kenyamanan orang-orang terkait penggunaan fitur tersebut. Fitur ini memang sengaja dirancang untuk mengetahui banyak orang melalui media *online* dengan melihat jarak pengguna. Penelitian ini juga menjelaskan bagaimana *engineer* membuat fitur *people nearby* sehingga sekarang dapat digunakan banyak orang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bertujuan meneliti pengalaman sosial yang dilakukan oleh pengguna aplikasi Line terutama pada mahasiswa FISIP UNSOED. Mahasiswa FISIP UNSOED menjadi sasaran dalam penelitian ini karena mahasiswa FISIP UNSOED berkontribusi dalam penggunaan fitur *people nearby*. Selain itu, mahasiswa FISIP UNSOED memiliki grup khusus di aplikasi Line untuk saling berkenalan, sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa mereka menggunakan fitur *people nearby*. Penelitian ini memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi berbagai bentuk pengalaman yang bersifat menyenangkan maupun tidak menyenangkan. Selain itu, peneliti juga berkeinginan untuk mengkaji manfaat dari fitur *people nearby* dalam konteks penggunaan di kalangan mahasiswa. Hal tersebut didasarkan pada pengamatan terkait dengan kehidupan para pengguna aplikasi Line terutama mahasiswa FISIP UNSOED hingga bagaimana mereka dapat berinteraksi melalui fitur *people nearby*. Adanya penelitian ini akan didapatkan hasil berupa bentuk pengalaman sosial mahasiswa FISIP menggunakan fitur *people nearby*, motivasi penggunaan, dan kebutuhan sosial mereka dalam menggunakan aplikasi Line terutama pada fitur *people nearby*, serta menunjukkan bahwa fitur ini memiliki peran penting untuk memperluas relasi mahasiswa FISIP UNSOED.

## B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang berusaha mengungkap fenomena di lapangan berdasarkan keadaan ilmiah. Pendekatan fenomenologi dalam penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan untuk memahami kejadian-kejadian dalam kehidupan masyarakat, sesuai dengan cara pandang individu tersebut (Mouwn Erland, 2020). Penelitian fenomenologi menawarkan solusi terhadap masalah-masalah ontologis (Nasir et al., 2023). Fenomenologi berkaitan dengan perspektif manusia terhadap objek, kejadian, atau keadaan. Dalam pandangan manusia, pengetahuan berasal dari pengalaman sadar. Fenomenologi membiarkan segala sesuatu muncul sebagaimana adanya (Assyakurrohim et al., 2022). Penelitian ini melihat bahwa terdapat dua atau lebih fenomena pengalaman sosial yang terjadi pada setiap informan sehingga dapat dikembangkan menggunakan teori kajian-kajian yang ada. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik *purposive sampling* sebagai penentuan subjek penelitian.

Teknik *purposive sampling* adalah metode *non random sampling* dimana peneliti memiliki kriteria informan atau semacam populasi yang sesuai objek penelitian (Otoatmodjo dalam

Lenaini, 2021). Sumber data yang digunakan penelitian ini yaitu sumber data primer dan sekunder. Data primer berasal dari data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber lain berbentuk wawancara mendalam bersama informan yaitu mahasiswa. Sedangkan, data sekunder berasal dari referensi data yang dikumpulkan oleh pihak lain untuk berbagai tujuan. Data tersebut berupa rujukan jurnal, buku, website, dan lainnya. Proses triangulasi sumber terdiri dari pengumpulan data berupa wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan oleh peneliti sebagai cara untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan tema penelitian. Kemudian, dokumentasi digunakan sebagai data pelengkap atau pendukung hasil wawancara. Dokumen berbentuk catatan harian, otobiografi, maupun foto. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis domain. Analisis juga dapat dilakukan secara interaktif atau *on going analysis* dan data yang didapatkan bersamaan dengan proses wawancara mendalam bersama informan.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Line menjadi aplikasi *chatting* yang mengutamakan estetika tampilan. Menurut Chandra, (2019), aplikasi Line merupakan aplikasi instan yang dikembangkan oleh Perusahaan Jepang yang bernama Line Corporation. Penyediaan fitur yang menarik di aplikasi Line menjadikan pengguna tertarik menggunakan aplikasi tersebut. Beberapa fitur yang menarik pada aplikasi Line salah satunya adalah fitur panggilan suara dan video, fitur sticker emoji, timeline, Line Pay, fitur *people nearby*, dan lain-lain. Fitur tersebut semakin dikembangkan di era gempuran generasi z (Helmy & Ayuni, 2019). Kebanyakan orang menggunakan aplikasi Line untuk mencari informasi atau berita terkini melalui timeline, atau mereka juga menggunakan aplikasi Line untuk menjaga privasi ketika berkenalan dengan *anonymous* (Lusita & Rihyanti, 2020). Pengguna dapat berkomunikasi secara langsung dan interaktif dengan fitur Line yang memungkinkan mereka untuk melakukan panggilan video, berkirim pesan teks, dan melakukan panggilan suara gratis.

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 12-16 Februari 2025, bersama mahasiswa FISIP UNSOED yang bernama Andin, Cinta, Raka, dan Mesa, menceritakan awal mula menggunakan fitur *people nearby*, ketertarikan fitur *people nearby*, dan bentuk pengalaman yang mereka alami pada saat menggunakan fitur *people nearby*. Andin, Cinta, Raka, dan Mesa menceritakan awal mula menggunakan fitur *people nearby* secara tidak sengaja. Hal tersebut disampaikan melalui wawancara sebagai berikut :

"Aku pake fitur *people nearby* yang emang baru-baru banget itu tahun 2023 awal karena iseng ngeliat temen-temen pake fitur itu" (Andin, Februari 2025).

"Sebenarnya aku agak lupa tapi kalau ga salah sekitar akhir tahun 2022 cuman bulan apanya aku lupa" (Cinta, Februari 2025).

"Pertama kali pake fitur *people nearby* itu bulan Februari 2024 sampe sekarang ya sekitar udah satu tahun lah" (Raka, Februari 2025).

"Aku baru tahun lalu sih kak pake *people nearby*, dari 2024 jadi masih baru" (Mesa, Februari 2025).

Awal mula mereka menggunakan fitur *people nearby* dimulai dari beberapa tahun yang lalu. Kemunculan *people nearby* menimbulkan rasa ingin tahu mereka terhadap bentuk fitur tersebut. Adanya inovasi yang dirancang sebagai cara untuk memperluas jaringan sosial ini memudahkan mereka menemukan teman melalui platform *online*. Fitur *people nearby* diyakini para mahasiswa sebagai fitur yang lebih canggih dari fitur lain seperti halnya fitur pada aplikasi dating yang hanya mengandalkan foto profil saja. Mereka mengetahui munculnya fitur *people nearby* melalui rekan sebayanya yang menyarankan untuk menggunakan fitur tersebut sebagai penghilang rasa kesepian dan penat. Hal ini disampaikan mereka pada saat melakukan wawancara sebagai berikut :

"Sebenarnya sih aku pake fitur ini buat asik-asik aja, habis putus juga jadi yaudahlah coba dan temenku juga banyak yang main fitur ini, terus aku gak ada temen chat jadi sepi banget aku bosan yaudah lah gas aja" (Andin, Februari 2025).

"Dari temen aku jadi aku terhasut katanya yaudah kamu main *people nearby* aja disana nanti bisa kenalan sama orang baru, ya itu lah aku terhasut akhirnya main fitur ini" (Cinta, Februari 2025).

"Eumm karena tahun 2020 sampe 2021 lagi gencarnya aplikasi Line, jadi secara langsung mengetahui fitur itu sih, bukan lewat pihak ketiga atau eksternal" (Raka, Februari 2025).

"Sebenarnya aku tu udah sempet tau kalau aplikasi Line ada banyak fitur terutama *people nearby*, nah temenku ngasih saran buat nyalain lokasi jadi nanti *people nearby* nya aktif gitu" (Mesa, Februari 2025).

Banyak motif yang membuat mahasiswa turut menggunakan fitur *people nearby* karena ajakan teman. Hal ini tidak dapat dipungkiri karena mahasiswa sebagai pelaku rantau juga dapat merasakan kesepian, jenuh, letih dan sebagainya. Maka dari itu, dengan menggunakan fitur *people nearby* setidaknya mereka mendapatkan teman baru melalui media tersebut. Andin sempat mengatakan bahwa bermain *people nearby* adalah cara dia untuk *move on* dari masa lalu yang menyakitkan baginya. Cinta, Raka, dan Mesa juga melakukan hal yang sama. Mereka ingin mengupgrade pengalaman mereka melalui media maya yang sangat berbanding terbalik dengan dunia nyata. Keempat mahasiswa tersebut juga mengatakan fitur ini dapat menjadi media untuk saling bercerita atau curhat kepada orang lain tanpa ada rasa canggung. Sebelum menggunakan fitur *people nearby*, mereka memang pernah menggunakan aplikasi dating. Namun, bagi mereka aplikasi dating lainnya kurang efektif karena kurangnya ranah privasi yang tersedia. Sementara itu, Raka mahasiswa yang memiliki akun *low profile* menjadikan fitur *people nearby* sebagai media konseling dan komunikasi singkat. Raka membuka sesi konseling kepada teman barunya untuk membantu ketika mereka membutuhkan teman curhat. Setelah berteman dan membuka sesi curhat, Raka bisa saja langsung menghapus pertemanan karena dianggap sesi curhat selesai dan Raka dapat menambahkan teman baru lainnya. Begitu pun dengan Andin, Cinta, dan Mesa, ketiganya juga dapat menghapus atau memblokir pengguna lain yang dianggap kurang baik untuk dijadikan teman atau hanya sekedar mutualan saja.

Rasa ketertarikan pengguna terhadap fitur *people nearby* muncul setelah mereka mengetahui betapa mudahnya menggunakan fitur tersebut. Selain itu, dorongan dari teman-teman mereka yang merekomendasikan untuk memanfaatkan fitur ini juga berkontribusi terhadap ketertarikan tersebut. Pengalaman yang diperoleh pengguna saat menggunakan fitur *people nearby* menunjukkan keragaman yang signifikan, mulai dari pengalaman yang paling berkesan hingga cenderung membosankan. Beberapa aspek yang dialami oleh pengguna selama berinteraksi dengan fitur ini telah diungkapkan melalui wawancara sebagai berikut :

"Hal yang paling berkesan itu pas aku ketemu secara langsung sama orang dari fitur ini. Tapi aku cuman ketemu sama satu orang aja sih. Kesan awal aku sih orangnya baik, ramah, enak diajak ngobrol. Kebetulan dia anak fakultas sebelah jadi aku gak terlalu takut dan lebih nyambung bahasanya entah itu di chat atau pas ketemu langsung, bahkan aku berani ketemu orang ini berkali-kali sampai jadian (pacaran) mungkin itu ya yang berkesan haha" (Andin, Februari 2025).

"Paling ini sih yang sampe jadi temen deket bisa dibilang hts (hubungan tanpa status). Aku kira kalo main fitur ini cuman ketemu orang yang gabut doang, ternyata banyak yang emang apa sih kayak diajak ngobrol tu nyambung, wawasannya luas, karena aku pernah ketemu secara langsung sama orangnya. Jadi stigma aku sama *people nearby* ini ternyata kek ohh ternyata seru banget dan umur mereka ternyata beragam gitu loh ada yang tiga puluhan ke atas." (Cinta, Februari 2025).

"Pada dasarnya kan fitur *people nearby* ini mirip aplikasi kencan ya, dan biasanya mereka pake fitur ini untuk tempat curhat. Biasanya juga orang lain lebih nyaman komunikasinya sama anonim jadi kalo aku tertarik karena disitu aku menjadi bagian dari tempat orang-orang curhat" (Raka, Februari 2025).

"Kalo dikategorikan lebih ke pengen tau aja si, siapa tau beruntung dapet sesuatu dari situ. Dan kesan aku ternyata juga baik kak, aku dapet orang yang baik banget selama kita ketemuan secara langsung, cuman ga sampe pacaran karena aku *cut off*" (Mesa, Februari 2025).

Andin, Cinta, Raka, dan Mesa merasa bahwa *people nearby* juga dapat berdampak baik bagi mereka untuk memperluas relasi pertemanan. Seperti yang disampaikan oleh keempatnya bahwa kesan mereka menggunakan *people nearby* tidak terlalu buruk diawal. Mereka dapat merasakan interaksi tidak terduga karena dapat berkenalan dengan *anonymous* melalui media *online*. Bahkan mereka juga mengatakan bisa saja bertemu dengan orang yang kita kenal melalui fitur *people nearby*. Andin sebagai salah satu mahasiswa yang memanfaatkan fitur *people nearby* untuk mencari pasangan hidup, mengaku bahwa tidak mudah mendapatkan teman yang baik dari fitur tersebut. Andin menceritakan bagaimana lika-liku menemukan orang random yang tidak pernah diketahui latar belakangnya. Selain mendapatkan perlakuan baik, Andin juga pernah mendapatkan perlakuan tidak menyenangkan pada saat menggunakan fitur tersebut. Bukan hanya Andin saja yang mendapatkan perlakuan tidak baik. Cinta, Raka, dan Mesa juga merasakan perlakuan yang kurang menyenangkan tersebut. Namun, sebelum mereka

mendapatkan perlakuan tidak baik, mereka juga pernah mendapatkan perlakuan yang menyenangkan. Hal ini disampaikan melalui wawancara sebagai berikut :

"Aku pernah menjalin hubungan sama orang dari fitur *people nearby* selama enam bulan. Sebenarnya sih awalnya baik-baik aja tapi lama kelamaan aku merasa dia kurang rispek sama aku dan masalah lain akhirnya kita sepakat buat mengakhiri hubungan ini. Selain itu aku juga pernah dapet perlakuan buruk kayak pelecehan verbal gitu, mungkin karena aku gak pake hijab ya tapi itu menyakitkan dan bahaya buat aku sih. Jadi, aku langsung blokir aja" (Andin, Februari 2025).

"Alhamdulillahnya sih aku gak sampe pacaran ya cuman hts (hubungan tanpa status) aja soalnya aku merasa belum yakin sama orangnya. Apalagi waktu itu pernah dapet perlakuan buruk. Aku diajak nonton bioskop dan dia modus pegang tangan aku, ya walaupun dia izin tapi lama kelamaan risih sih soalnya kan pertama kali ketemu ya, kok udah berani pegang-pegang tangan aku. Gak lama kemudian aku langsung menjauh sih sama sekali gak aku gubris chat dia" (Cinta, Februari 2025).

"Kalo misalkan perlakuan buruk sih gak terlalu banyak ya yang aku dapetin karena aku simpel aja kalo sekiranya orang itu udah aneh aku langsung blokir. Karena tujuan aku juga cuman pengen buka sesi curhat buat orang-orang yang mungkin gak ada temen ngobrol. Tapi kalo untuk lebih dari itu aku gak bisa sih langsung *unfriend* atau blokir biasanya" (Raka, Februari 2025).

"Waktu itu aku pernah ketemu sama orang tapi dia baik banget. Awalnya aku gak ada rasa takut sama sekali, tapi lama kelamaan aku menjauh ya karena risih aja sih. Kadang dia suka spam chat aku gak suka." (Mesa, Februari 2025)

Pemanfaatan fitur *people nearby* terkadang memang disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab atas perlakuannya terhadap orang lain. Terlihat dari pernyataan Andin, Cinta, Raka, dan Mesa yang terlihat semakin takut ketika mengenal orang melalui fitur *people nearby*. Mereka takut karena orang tersebut ternyata tidak baik, atau hanya sekedar berlalu lalang saja di fitur *people nearby*. Ketakutan tersebut muncul karena mereka tidak ingin menjerumus ke hal-hal yang dianggap negatif demi keamanan diri mereka. Maka dari itu, mereka berusaha untuk menjaduh dan memutuskan pertemanan secara baik-baik.

## Pembahasan

Line *people nearby* adalah fitur dalam aplikasi Line yang memungkinkan pengguna untuk menemukan dan berinteraksi dengan pengguna lain di sekitar lokasi mereka. Fitur ini memberikan peluang untuk memperluas jaringan sosial dan menemukan teman baru berdasarkan lokasi (Fardiana Wulandari Faisal & Zulfebriges, 2022). Penggunaannya cukup mudah, hanya dengan mengaktifkan fitur lokasi pada aplikasi Line, pengguna dapat melihat profil pengguna lain yang berada di dekatnya. Profil yang ditampilkan biasanya mencakup foto, bio singkat, dan jarak lokasi (Sitanggung & Damiyana, 2022). Teori interaksionisme simbolik menekankan bahwa interpretasi simbol-simbol yang disepakati secara sosial, seperti bahasa, gerak tubuh, dan tanda digital membantu mahasiswa FISIP UNSOED membuat pengalaman sosial melalui fitur orang-orang dekat di aplikasi Line. Fitur ini memungkinkan pengguna melihat profil orang lain berdasarkan lokasi geografis dengan informasi seperti foto profil, bio, dan jarak fisik (Efendi et al., 2024). Simbol-simbol ini menjadi dasar mahasiswa FISIP UNSOED menafsirkan identitas dan niat pengguna lain sebelum memulai interaksi. Misalnya, foto profil selalu dianggap sebagai representasi visual diri yang sengaja dipilih untuk menarik perhatian. Kemudian, bio menjadi penanda sosial yang memperjelas minat dan tujuan pengguna. Selain itu, jarak fisik menjadi simbol kedekatan yang mempengaruhi keputusan mahasiswa untuk berinteraksi.

Interaksi melalui fitur *people nearby* melibatkan proses mental untuk menafsirkan simbol-simbol tersebut sebelum bertindak (Nasution et al., 2024). Mahasiswa mungkin memilih mengirim pesan ke profil dengan bio karena mengasosiasikan dengan kesamaan minat akademis. Penggunaan emoji atau kata-kata tertentu dalam percakapan dipahami sebagai tanda kesiapan untuk membangun relasi lebih lanjut (Kurniawan et al., 2023). Mahasiswa membentuk identitas digital (*social self*) melalui simbol yang ditampilkan di profil. Mereka juga menyesuaikan perilaku berdasarkan antisipasi respon orang lain, seperti menghindari konten yang dianggap tidak sesuai norma kampus (Bijaksana, 2025). Mead menyatakan bahwa diri (*self*) terbentuk dari interaksi antara aspek spontan "*I*" dan internalisasi harapan sosial "*Me*" (Tiara & Lasnawati, 2022). Pada fitur *people nearby*, mahasiswa mengekspresikan "*I*" melalui pemilihan foto profil, bio, atau gaya komunikasi yang spontan. Namun, mereka juga

mempertimbangkan "Me" dengan menyesuaikan tampilan profil agar diterima secara sosial. Misalnya menggunakan foto formal atau bahasa santai sesuai konteks pertemanan. Proses ini terlihat ketika mahasiswa bisa memfilter informasi untuk menciptakan kesan tertentu. Beberapa mahasiswa selalu mencantumkan foto profil di akun *people nearby* mereka. Hal itu dilakukan untuk menarik perhatian para pengguna lain agar mendapatkan *friend request* dari pengguna lainnya. Mereka juga mengatakan profil sebagai branding utama dalam menggunakan fitur *people nearby*. Sebagian mahasiswa menambahkan pengguna sebagai teman dilihat dari profil yang tertera. Jika profil tersebut menarik dan layak, maka mereka akan mengajukan pertemanan sehingga nantinya dapat diterima atau ditolak oleh pengguna tersebut.

Selain dari simbol foto profil, mereka juga melihat bio yang tertera. Ada beberapa yang mencantumkan bio berupa tanggal lahir, status *single* atau tidak, kemudian bio random lainnya yang tidak terbatas untuk disajikan. Adapun dari mereka yang tidak mencantumkan bio karena dianggap tidak terlalu penting untuk menarik perhatian orang lain. Karena mahasiswa tersebut menganggap profil yang menjadi *eye catching* utama. Interaksi dimulai ketika simbol-simbol ini ditafsirkan secara subjektif seperti misalnya mahasiswa menganggap profil dengan foto kelompok sebagai tanda kepribadian *ekstrovert*, atau profil kosong sebagai tanda kepribadian *ekstrovert*, atau profil kosong sebagai tanda kecurigaan.

Tabel 1. Konsep interaksionisme simbolik dengan fitur *people nearby*

Konsep interaksionisme simbolik	Manifestasi di fitur <i>people nearby</i>
Simbol sebagai media komunikasi	Foto profil, bio, lokasi
Interpretasi makna	Penilaian sebelum mengirim pesan
Pembentukan identitas ( <i>self</i> )	Mencantumkan profil berbentuk foto yang jelas
Interaksi dinamis	Membangun percakapan yang berkembang sesuai kebutuhan dan konteks

Fitur ini menjadi populer karena kemudahan penggunaan dan potensi untuk berinteraksi dengan orang baru bagi mahasiswa FISIP UNSOED. Mahasiswa dapat memanfaatkan fitur ini untuk berbagai tujuan, seperti mencari teman baru, memperluas jaringan pertemanan, atau bahkan mencari pasangan. Terdapat beberapa motif yang mendorong mahasiswa FISIP UNSOED menggunakan fitur *people nearby* yaitu memungkinkan mahasiswa untuk terhubung dengan orang-orang di luar lingkaran sosial mereka yang biasa. Mahasiswa juga dapat memperluas wawasan dan mendapatkan perspektif yang berbeda. Selain itu, fitur ini juga dapat menjadi alternatif untuk mengatasi rasa kesepian mahasiswa, mencari teman dekat, dan mencari pengalaman baru dengan sensasi bertemu orang asing dan menjalin pertemanan secara *online*. Kemudian, fitur ini juga digunakan mahasiswa sebagai sarana untuk mencari pasangan atau teman kencan untuk mendekati orang lain melalui aplikasi *online* daripada secara langsung.

Pengalaman sosial yang dirasakan mahasiswa dalam menggunakan fitur *people nearby* sangat bervariasi, tergantung pada tujuan masing-masing dan interaksi yang diperlukan. Fitur ini menyediakan platform yang mudah digunakan untuk memulai percakapan dengan orang baru. Mahasiswa merasa lebih percaya diri untuk berinteraksi karena adanya informasi profil dan jarak lokasi. Banyak mahasiswa berhasil menjalin pertemanan baru melalui fitur ini. Mereka saling bertukar informasi, berbagai minat dan bahkan bertemu secara langsung untuk melakukan kegiatan bersama. Beberapa mahasiswa menggunakan fitur ini untuk mencari pasangan dan berkencan. Pengalaman kencan daring ini bisa positif atau negatif, tergantung pada kecocokan dan harapan masing-masing individu. Pengguna juga menyadari risiko terkait keamanan dan privasi dalam menggunakan fitur ini. Mereka berhati-hati dalam memberikan informasi pribadi dan bertemu secara langsung. Penggunaan fitur ini dapat memengaruhi identitas diri mahasiswa. Mereka dapat merasa lebih percaya diri, populer, atau justru merasa cemas dan tidak aman.

Tabel 2. Kesimpulan hasil temuan penelitian

Aspek yang dikaji	Hasil temuan penelitian
Motivasi penggunaan	Mahasiswa menggunakan fitur <i>people nearby</i> karena beberapa alasan diantaranya, mengurangi kesepian, mencari teman, membuka sesi konseling, tempat untuk

Keamanan dan privasi	<p>curhat, menjalin hubungan romantis.</p> <p>Mahasiswa merasa lebih aman menggunakan fitur <i>people nearby</i> karena hanya beberapa informasi yang dapat ditampilkan seperti foto profil, bio, dan jarak lokasi pengguna. Adanya keterbatasan informasi yang dapat dicantumkan, maka fitur <i>people nearby</i> membantu menjaga identitas mahasiswa atau pengguna fitur tersebut.</p>
Kebutuhan sosial	<p>Fitur <i>people nearby</i> dapat membantu mahasiswa memenuhi kebutuhan sosial seperti berbagi cerita, mencari dukungan emosional, dan sebagai penambah kegiatan sosial lainnya.</p>
Pengalaman sosial yang didapatkan	<p>Ada beberapa mahasiswa yang mengalami pengalaman menyenangkan seperti mendapatkan pacar baru dari fitur <i>people nearby</i>, mendapatkan teman laki-laki berbeda fakultas, kemudian mendapatkan kenyamanan ketika berinteraksi dengan orang baru hingga menjadi teman curhat. Namun, ada juga yang mendapatkan pengalaman buruk seperti beberapa mahasiswa yang mendapatkan pelecehan secara verbal.</p>
Persepsi mereka terhadap fitur <i>people nearby</i>	<p>Mahasiswa mengakui bahwa fitur ini unik dan mudah digunakan yang dimana hal ini membuat mereka tertarik untuk memperluas jaringan sosial. Mahasiswa juga merasa nyaman menggunakan fitur ini karena dapat dinon-aktifkan sementara waktu jika tidak ingin digunakan.</p>
Durasi penggunaan	<p>Beberapa mahasiswa menggunakan fitur <i>people nearby</i> memang tidak setiap hari. Ada kalanya ketika mereka sedang tidak melakukan aktivitas apapun, mereka menggunakan fitur ini. Rata-rata mahasiswa menggunakan <i>people nearby</i> sudah lebih dari satu tahun.</p>

## E. Kesimpulan

Fitur *people nearby* pada aplikasi Line menjadi populer di kalangan mahasiswa karena kemudahan akses dan fungsionalitasnya. Pengguna hanya perlu mengaktifkan lokasi dan dapat melihat profil pengguna lain yang berada dalam jarak dekat. Banyak mahasiswa yang merasa bahwa fitur ini membantu mereka mengatasi rasa kesepian, terutama bagi mereka yang merantau dan tinggal jauh dari keluarga. Misalnya, dari beberapa informan mengatakan bahwa mereka menggunakan fitur ini untuk mencari teman ngobrol atau kegiatan sosial lainnya. Penggunaan fitur ini juga memiliki dampak positif dan negatif. Di satu sisi, fitur ini membantu mahasiswa untuk menjalin pertemanan baru dan mengurangi rasa kesepian. Namun, di sisi lain ada risiko terkait privasi dan keamanan saat berinteraksi dengan orang asing. Oleh karena itu, penting bagi pengguna untuk tetap waspada dan bijaksana dalam menggunakan aplikasi ini.

Secara keseluruhan, pengalaman sosial pengguna aplikasi Line pada fitur *people nearby* menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki peran penting dalam memperluas jaringan sosial mahasiswa. Meskipun ada tantangan terkait privasi dan keamanan, fitur ini tetap menjadi pilihan menarik bagi mahasiswa untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka di lingkungan baru. Kelebihan dari penelitian ini yaitu melakukan eksplorasi mendalam terhadap pengalaman sosial pengguna fitur *people nearby*, menggali informasi yang relevan dari mahasiswa, dan meningkatkan pemahaman tentang keberagaman mahasiswa. Sedangkan, kekurangan dari penelitian ini yaitu adanya pembatasan sampel kecil dimana hasilnya dapat sulit digeneralisasikan. Hasil penelitian ini mungkin dapat diterapkan pada pengguna aplikasi lain atau kelompok sosial yang berbeda karena penelitian ini hanya berfokus pada fitur *people nearby*. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan aplikasi ini terhadap hubungan internasional di kalangan mahasiswa.

## Saran

Mahasiswa dapat memanfaatkan fitur ini secara bijak untuk mengatasi rasa kesepian, terutama bagi mereka yang tinggal di lingkungan baru atau merasa kurang teman. Oleh karena itu, mahasiswa dapat memanfaatkan fitur *people nearby* dengan tidak mudah membagikan informasi pribadi yang sensitif serta selalu mempertimbangkan aspek keamanan dalam setiap interaksi. Selain itu, penting untuk meningkatkan literasi digital agar mahasiswa mampu mengenali potensi manfaat dan risiko dari berinteraksi secara *online*. Sehingga, pengalaman sosial yang diperoleh dapat lebih positif dan bermanfaat. Penelitian lanjutan juga diperlukan untuk mengeksplorasi lebih dalam dampak jangka panjang penggunaan fitur *people nearby* terhadap dinamika sosial mahasiswa, serta strategi yang efektif untuk meminimalisir risiko yang mungkin timbul.

## F. Referensi

- Aleng, C. (2020). Sanksi Hukum Terhadap Pelaku Pelecehan Seksual Secara Verbal. *Lex Crimen*, 9(2), 63–69.  
<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/lexcrimen/article/view/28553/27902>
- Annisa, O. D. (2023). "Meraih Keunggulan Bidang Ilmu Sosial dan Politik Proses Komunikasi Yang Terjadi Pada Aplikasi Michat Dalam Tindak Kegiatan Seksual Prostitusi Online. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial Politik (KONASPOL)*, 1, 300–310.
- Arfianto, P. V., Tolle, H., & Akbar, M. A. (2021). Pengembangan Aplikasi Mobile (E-Tani) Pencari Tenaga Tani Pangan Menggunakan Metode Location Based Service Berbasis People Nearby (Studi Kasus Desa Kenduruan Kabupaten Tuban Provinsi Jawa Timur). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(5), 1866–1874.
- Arifudin, O., Juhadi, Sofyan, Y., Tanjung, R., & Rusmana, F. D. (2021). Pengaruh Kelas Sosial, Pengalaman dan Gaya Hidup terhadap perilaku Penggunaan Kartu Kredit. *Ilmiah MEA*, 5(1), 286–298. <http://www.journal.stiemb.ac.id/index.php/mea/article/view/868/381>
- Arrofi, A., & Hasfi, N. (2019). Memahami Pengalaman Komunikasi Orang Tua–Anak Ketika Menyaksikan Tayangan Anak-Anak Di Media Sosial Tik Tok. *Interaksi Online*, 7(3), 1–6. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24143>
- Assyakurrohim, D., Ikham, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>
- Bijaksana, A. (2025). *Pendekatan Teori Interaksionisme Simbolik Dalam Metodologi Penelitian Kualitatif*. 4(2), 2244–2256.
- Caprolu, M., Sciancalepore, S., Grigorov, A., Kolev, V., & Oligeri, G. (2024). Watch Nearby! Privacy Analysis of the People Nearby Service of Telegram. *WiSec 2024 - Proceedings of the 17th ACM Conference on Security and Privacy in Wireless and Mobile Networks*, 20–30. <https://doi.org/10.1145/3643833.3656121>
- Chandra, Y. I. (2019). Rancang bangun aplikasi chat bot Line menggunakan pendekatan agile process dengan model extreme programming berbasis web (studi kasus di STMIK ... *Prosiding SeNTIK*, 3. <https://ejournal.jak-stik.ac.id/index.php/sentik/article/download/260/124>
- Danuri, M. (2019). Development and transformation of digital technology. *Infokam*, XV(II), 116–123.
- Efendi, E., Fadila, F., Tariq, K., Pratama, T., & Azmi, W. (2024). Interaksionisme Simbolik dan Praktis. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(3), 1088–1095. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i3.514>
- Fardiana Wulandari Faisal, L., & Zulfebriges. (2022). Pengaruh Motif Aplikasi Line Webtoon terhadap Kepuasan Khalayak Membaca Komik Digital. *Bandung Conference Series: Communication Management*, 2(1), 351–355. <https://doi.org/10.29313/bcscm.v2i1.1955>
- Helmy, M., & Ayuni, R. D. (2019). Komunikasi Dakwah Digital : Menyampaikan Konten Islami Lewat Media Sosial Line ( Studi Deskriptif Pada Akun Line 3Safa ). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 2(1), 23–29.
- Jameela, Meryam; Handini, R. (2019). Virtual Sexual Harassment pada Aplikasi Line People Nearby. *Jurnal Unesa Surabaya*, 1–6.
- Kemp, S. (2024). *Digital 2024 Indonesia*. Data Reportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>
- Kurniawan, R. R., Wahyuni, S., & Rahmawati, N., (2023). Politik Uang Dalam Pemilu 2019:

- Sebuah Kajian Interaksionisme Simbolik Pada Masyarakat Kelurahan Dompok Tanjungpinang. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9179–9192. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APolitik>
- Latipaturachmaniah, & Rahayu, E. F. (2021). Analisis Kemudahan Penggunaan Aplikasi Line Pada Ponsel Pintar. *Ug Jurnal*, 15(2), 33–45.
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Linda Mustika, A., Santoso, M., Sabrina, N., & Penulis, K. (2021). Pertanggungjawaban Pidana Atas Tindak Pidana Pelecehan Verbal Melalui Media Sosial. *Bhirawa Law Journal*, 2(1), 68–72. <http://jurnal.unmer.ac.id/index.php/blj/>
- Lusita, M. D., & Rihyanti, E. (2020). *Aplikasi Bot Akademik BAAK STMIK Jakarta STI & K Platform Line Messenger Menggunakan Go Languages*. 1–8.
- Mouwn Erland. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Rake Sarasini* (Issue March).
- Nasir, A., Nurjana, Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif 1. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4445–4451. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APendekatan>
- Nasution, A. S., Azzahra, T. M., Sari, R. I., & Abdurrahman. (2024). Fenomena Penyalahgunaan Narkoba Di Kalangan Remaja Berdasarkan Teori Interaksionisme Simbolik Di Kota Medan. *Communnity Development Journal*, 5(1), 197–201.
- Panggabean Daniel, A. (2024). *Ini Data Statistik Pengguna Media Sosial Masyarakat Indonesia Tahun 2024*. Radio Republik Indonesia. <https://www.rri.co.id/ipetek/721570/ini-data-statistik-penggunaan-media-sosial-masyarakat-indonesia-tahun-2024>
- Prasetyo, D., Renaldi, A., & Asbari, M. (2023). Social Selling: Interaksi Budaya di Era Media Sosial. *...: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 01(02), 26–30. <https://literaksi.org/index.php/jmp/article/view/74%0Ahttps://literaksi.org/index.php/jmp/article/download/74/27>
- Sari, P. P., Sumardi, & Mulyadi, S. (2020). Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1), 157–170.
- Sitanggang, D. H., & Damiyana, D. (2022). Analisis Faktor Kualitas Pelayanan Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Melalui Aplikasi Pesan Makanan on Line. *Jurnal Lentera Bisnis*, 11(2), 109. <https://doi.org/10.34127/jrlab.v11i2.528>
- Steinberg, M. (2020). LINE as Super App: Platformization in East Asia. *Social Media and Society*, 6(2). <https://doi.org/10.1177/2056305120933285>
- Tiara, P. P., & Lasnawati, L. (2022). Makna Gaya Hidup Sehat Dalam Perpektif Teori Interaksionisme Simbolik. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(11), 1627–1638.