

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Kajian Pustaka	5
1.6 Kerangka Teori.....	9
1.7 Metodologi Penelitian.....	11
BAB II Menavigasikan Diri dalam Aplikasi Bumble	19
2.1 Sejarah Perkembangan Aplikasi Kencan.....	19
2.2 Diferensiasi Kencan Online dan Konvensional.....	20
2.3 Fenomena Aplikasi Kencan sebagai Realitas Sosial	22
2.3.1 Fenomena Aplikasi Kencan di Indonesia.....	25
2.4 Aplikasi Kencan Bumble sebagai Media Presentasi Diri	28
2.4.1 Tampilan Aplikasi Bumble sebagai Setting Panggung	33
2.4.2 Sistem Algoritma dan Bias Aplikasi Kencan.....	35
2.5 Profil Informan	38
2.6 Konteks Sosial Informan	42
BAB III Negosiasi Dramaturgi dan Logika Gender dalam Praktik Kencan di Bumble	44
3.1 Logika Gender dalam Memasuki Pasar Kencan Online.....	44
3.2 Praktik Membangun Profil: Negosiasi Dramaturgi	49
3.3 Praktik Interaksi: Ketegangan antara Struktur Platform dan Norma Gender	69
3.4 Dramaturgi Digital.....	76
3.4.1 Kegagalan Dramaturgi sebagai Refleksi untuk Fronstage Berikutnya.....	76
3.4.2 Menjaga Konsistensi Pertunjukan: Strategi Dramaturgi dalam Transisi Online ke Offline	79
BAB IV Virtual Self dan Konsekuensi Eksistensial dalam Kapitalisme Cepat.....	83
4.1 Bumble dalam Industri	83



4.2	Perempuan Melihat Diri di Dunia Maya	86
4.3	Ekonomi Afeksi dan Konsekuensinya: Kehilangan Makna, dan Alienasi Diri.....	92
BAB V PENUTUP		102
5.1	Kesimpulan.....	102
5.2	Limitasi dan Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA		106



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Statistik Pengguna Aplikasi Kencan Global	23
Gambar 2 Pengguna Aplikasi Kencan Berdasarkan Aplikasi.....	23
Gambar 3 Jumlah Pengguna Aplikasi Kencan di Indonesia Tahun 2017-2029.....	26
Gambar 4 Survei Populix Alasan Menggunakan Aplikasi Kencan	27
Gambar 5 Informasi Visual dalam Aplikasi Bumble.....	29
Gambar 6 Pengisian Basic Info Badges Pengguna Bumble.....	30
Gambar 7 Tampilan Pengisian Interest Badges	30
Gambar 8 Tampilan Pengisian Informasi Isu dan Komunitas, Nilai, Prompts, dan Opening Moves...	31
Gambar 9 Tampilan Antarmuka Profil Pengguna.....	33
Gambar 10 Tampilan Pengguna Ketika Mendapatkan Match	34
Gambar 11 Percakapan Vania dengan Matchnya	71
Gambar 12 Percakapan Vania dengan Matchnya	72



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Konstruksi Diri Virtual dalam Panggung Digital: Presentasi Diri dan Dampak Eksistensial Mahasiswa Pengguna Aplikasi Kencan Bumble

NA'IFA DIYA SUTRISNO, Fina Itriyati, M.A. Ph.D

Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Informan Penelitian	14
--	----