

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Subjek Profil Penelitian



Aplikasi Litmatch memiliki perkembangan yang menarik sejak pertama kali diperkenalkan pada tahun 2019. Pada masa itu, industri aplikasi dating dan komunikasi digital telah dipenuhi berbagai Platform yang lebih dahulu populer dan memiliki jumlah pengguna yang besar. Namun demikian, kehadiran Litmatch mampu menembus persaingan yang ketat tersebut dengan menawarkan pendekatan yang berbeda. Dirilis pada bulan Maret 2019, Litmatch mulai mencuri perhatian karena membawa konsep komunikasi daring yang fresh, inovatif, dan didukung dengan fitur-fitur yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi yang lebih personal dan bersifat emosional antara penggunanya.

Sejak awal pengembangannya, Litmatch memiliki visi untuk menghubungkan individu dari berbagai wilayah dan latar budaya yang berbeda, khususnya mereka yang memiliki minat dan ketertarikan yang sama. Tujuan utama visi tersebut adalah menciptakan hubungan yang

bermakna, membangun koneksi emosional, serta memenuhi kebutuhan psikologis pengguna untuk merasa dihargai, dipahami, dan dipercayai. Dengan mengutamakan kenyamanan serta keaslian dalam proses komunikasi digital, Litmatch memanfaatkan teknologi smart matching untuk memastikan bahwa setiap pengguna mendapatkan pengalaman interaksi yang sesuai dengan preferensi mereka. Secara lebih spesifik, misi Litmatch tidak hanya berfokus pada penciptaan hubungan interpersonal antarindividu, tetapi juga pada pembentukan komunitas digital yang aman, hangat, dan suportif.

Dalam unggahan resmi yang pernah dipublikasikan, pihak Litmatch menegaskan komitmennya bahwa sejak diluncurkan pada tahun 2019, aplikasi ini terus berupaya mewujudkan visi dan misi tersebut. Hingga kini, Litmatch telah berhasil memfasilitasi interaksi daring bagi lebih dari sepuluh juta pengguna dari berbagai negara. Melalui fitur komunikasi dan koneksi interpersonal yang nyaman, Platform ini berkomitmen untuk memberikan ruang interaksi digital yang memungkinkan pengguna saling memahami dan merasa diterima. Komitmen tersebut selaras dengan upaya Litmatch dalam menghadirkan lingkungan digital yang aman dan bebas dari risiko. Aplikasi ini secara aktif mengembangkan suasana penggunaan yang menyenangkan, salah satunya melalui fitur party room atau ruang pesta. Untuk mendukung keamanan dan kenyamanan dalam fitur itu, Litmatch merancang dokumen pedoman seperti “Standar Manajemen Ruang Pesta” serta “Pedoman Komunitas”, yang berfungsi sebagai panduan perilaku bagi

pengguna ketika berinteraksi dalam ruang publik digital. Standar dan pedoman tersebut bertujuan untuk memastikan setiap pengguna dapat menikmati pengalaman berkomunikasi dengan aman, tertib, dan positif. Sebagai Platform digital yang berorientasi pada komunikasi, keberadaan Litmatch memiliki hubungan yang erat dengan konsep komunikasi antarpribadi. Keterkaitannya dapat dilihat dari berbagai aspek berikut:

1. Fasilitasi Pertemuan dan Interaksi

Litmatch memungkinkan pengguna menjalin komunikasi dengan individu yang belum mereka kenal sebelumnya. Hal ini membuka kesempatan bagi pengguna untuk menciptakan hubungan baru, baik berupa pertemanan, percakapan emosional, maupun hubungan sosial lainnya yang mungkin tidak terjadi dalam interaksi sehari-hari.

2. Pencocokan Berdasarkan Minat

Algoritma pencocokan cerdas yang digunakan Litmatch membantu menemukan kecocokan di antara pengguna dengan minat dan preferensi serupa. Pendekatan ini meningkatkan peluang terjadinya komunikasi yang lebih bermakna dan mendalam, karena adanya kesamaan topik pembicaraan.

3. Komunikasi Berbasis Pesan Teks

Fitur obrolan teks yang menjadi salah satu layanan inti memungkinkan pengguna berkomunikasi secara langsung, mudah, dan fleksibel. Fitur ini seringkali memicu percakapan yang

bersifat personal, intim, dan emosional antara pengguna.

4. Interaksi Dalam Grup dan Ruang Pesta

Litmatch menyediakan grup serta ruang pesta yang telah dikategorikan berdasarkan minat tertentu. Fasilitas ini memberi ruang bagi pengguna untuk berkomunikasi dalam kelompok yang lebih luas, berbagi pengalaman, mengekspresikan diri, serta memperluas jaringan sosial mereka.

5. Membangun Pengalaman Komunitas Digital

Melalui penyusunan pedoman komunitas yang positif, Litmatch menciptakan lingkungan komunikasi digital yang sehat. *Platform* ini mendorong interaksi yang menghargai satu sama lain, sehingga pengguna dapat berkomunikasi secara aman, nyaman, dan penuh rasa saling menghormati. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa Litmatch tidak hanya berperan sebagai aplikasi hiburan atau aplikasi pertemanan biasa. Litmatch berfungsi sebagai media komunikasi interpersonal yang membantu pengguna membentuk hubungan yang bermakna, menciptakan komunitas yang suportif, serta menyediakan pengalaman digital yang aman dan menyenangkan. Dalam konteks penelitian ini, untuk mengetahui sejauh mana proses komunikasi dalam aplikasi Litmatch memengaruhi keterbukaan diri pengguna, peneliti mengolah dan menganalisis data yang telah diperoleh melalui proses wawancara mendalam dengan para informan.

B. Grup Kalimantan

Grup Kalimantan di media sosial Litmatch merupakan wadah besar yang menghimpun remaja dari berbagai daerah di Kalimantan untuk berinteraksi, membangun relasi sosial, serta mengekspresikan diri dalam ruang digital. Di dalam grup besar ini berkembang sejumlah subgrup atau komunitas kecil yang terbentuk secara organik berdasarkan kesamaan minat, kedekatan emosional, maupun intensitas interaksi antaranggota. Seperti Kalimantan sanak, cewe gila Kalimantan, fantasy, cattivo, anak Kalimantan, Kalimantan sekawan grup ini memiliki komunikasi yang tidak jauh berbeda dengan grup bastard.

Grup bastard adalah Salah satu subgrup yang cukup menonjol di Kalimantan, yang dikenal memiliki karakter komunikasi lebih terbuka, spontan, dan emosional dibandingkan grup utama Keberadaan subgrup seperti Bastard Kalimantan menunjukkan adanya proses diferensiasi sosial dalam komunitas digital, di mana anggota mencari ruang yang lebih spesifik untuk menyalurkan identitas, solidaritas kelompok, serta pola komunikasi yang sesuai dengan karakter mereka. Hasil observasi selama periode penelitian November hingga Desember 2024 menunjukkan bahwa Grup Bastard Kalimantan memiliki tingkat keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan grup Kalimantan lainnya. Keaktifan ini terlihat dari intensitas kehadiran anggota dalam Party Room, durasi interaksi yang berlangsung relatif lama, serta frekuensi komunikasi yang terjadi hampir setiap hari.

Anggota grup tidak hanya berperan sebagai partisipan pasif, tetapi juga aktif memulai percakapan dan memancing respons dari pengguna lain. Komunikasi yang sering terjadi di grup bastard ini adalah adu argumen. Bentuk aktivitas tersebut menjadi ciri khas grup ini dan membedakannya dari grup Kalimantan lain yang cenderung menggunakan Litmatch sebagai sarana hiburan semata tanpa keterlibatan konflik yang intens.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, pola komunikasi yang dominan dalam Grup Bastard Kalimantan adalah pola komunikasi linear (satu arah) dan pola komunikasi dua arah. Pola komunikasi linear tampak ketika anggota grup menyampaikan pesan secara sepihak, seperti ejekan, provokasi, atau pernyataan yang bersifat menyerang tanpa mengharapkan tanggapan konstruktif dari pihak lain. Pesan-pesan tersebut sering kali berfungsi sebagai pemicu konflik. Sementara itu, pola komunikasi dua arah terlihat ketika terjadi adu argumen dan saling balas pesan antara anggota grup maupun dengan pengguna lain. Dalam situasi ini, komunikasi berlangsung secara timbal balik, namun cenderung emosional dan kurang terkontrol. Pola komunikasi transaksional relatif jarang ditemukan karena interaksi yang terjadi lebih menekankan pada reaksi cepat dan dominasi pesan daripada penciptaan makna bersama. Bentuk pesan yang digunakan dalam Grup Bastard Kalimantan didominasi oleh pesan verbal melalui teks dan suara. Penggunaan bahasa informal, candaan kasar, serta istilah provokatif menjadi bagian dari gaya komunikasi grup. Media komunikasi

utama yang digunakan adalah fitur Party Room dan obrolan suara, yang memungkinkan interaksi berlangsung secara spontan dan terbuka. Minimnya penggunaan simbol nonverbal yang bersifat empatik serta cepatnya alur percakapan membuat pesan sering disalahpahami, sehingga memicu konflik lanjutan. Kondisi ini menunjukkan bahwa karakteristik media digital turut memengaruhi pola komunikasi yang berkembang dalam grup. Tingginya keaktifan Grup Bastard Kalimantan dapat dipahami sebagai bentuk kebutuhan akan eksistensi dan pengakuan sosial di ruang digital. Remaja sebagai kelompok usia yang berada pada fase pencarian identitas cenderung memanfaatkan media sosial untuk menunjukkan keberadaan diri dan kelompoknya.

Dalam konteks Litmatch, keaktifan komunikasi menjadi simbol dominasi dan popularitas di antara sesama pengguna. Keaktifan yang berlebihan, tanpa diimbangi dengan kontrol emosi dan etika komunikasi, justru meningkatkan potensi konflik. Hal ini menjelaskan mengapa Grup Bastard Kalimantan, meskipun sangat aktif, juga lebih rentan terhadap gesekan sosial dibandingkan grup Kalimantan lainnya. Analisis menggunakan model komunikasi Harold D. Lasswell, komunikasi dalam Grup Bastard Kalimantan menunjukkan unsur *who* yang didominasi oleh anggota grup tertentu yang berperan sebagai komunikator aktif. Unsur *says what* sering kali berisi pesan provokatif atau defensif, disampaikan melalui saluran (*in which channel*) berupa fitur suara dan teks Litmatch.

Penerima pesan (*to whom*) tidak hanya anggota grup, tetapi juga pengguna lain di ruang publik aplikasi. Dampak (*with what effect*) yang muncul berupa meningkatnya konflik verbal, ketegangan antarkelompok, serta perubahan perilaku komunikasi pengguna lain. Model ini memperlihatkan bahwa pesan yang disampaikan tanpa mempertimbangkan efeknya berpotensi menimbulkan dampak negatif yang lebih luas dalam komunitas digital. Interaksi dalam Grup Bastard Kalimantan tidak hanya berdampak pada komunikasi daring, tetapi juga memengaruhi kondisi psikologis remaja. Konflik yang berulang dapat memicu emosi negatif, seperti kemarahan dan kecemasan, serta memperkuat perilaku agresif dalam berkomunikasi.

Dalam beberapa kasus, konflik daring bahkan berpotensi terbawa ke ranah sosial di luar aplikasi. Namun demikian, tidak seluruh aktivitas grup bersifat negatif. Beberapa anggota memanfaatkan keaktifan grup sebagai sarana hiburan dan pelepas kejenuhan. Hal ini menunjukkan bahwa Grup Bastard Kalimantan memiliki dua sisi, yakni sebagai ruang interaksi sosial dan sebagai sumber potensi konflik. Berdasarkan data dan analisis yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Grup Bastard Kalimantan merupakan grup Litmatch yang paling aktif dibandingkan grup Kalimantan lainnya. Keaktifan tersebut tercermin dari intensitas komunikasi, pola interaksi yang dominan, serta keterlibatan dalam konflik verbal. Pola komunikasi yang terbentuk dipengaruhi oleh karakteristik remaja, anonimitas media digital, serta minimnya kontrol etika komunikasi, sehingga diperlukan kesadaran

literasi digital untuk meminimalkan dampak negatif dari penggunaan media sosial.

C. Hasil Penelitian

1. Pola Komunikasi Penggunaan Media Sosial Litmatch di Kalangan Remaja Kalimantan

Berdasarkan hasil wawancara terhadap sepuluh informan yang merupakan pengguna aktif Litmatch di Kalimantan, ditemukan bahwa pola komunikasi yang terbentuk cenderung bersifat ekspresif, spontan, dan dipengaruhi oleh anonimitas pengguna. Litmatch tidak hanya dimanfaatkan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang untuk menyalurkan emosi dan membangun relasi sosial secara daring.

*-Di Litmatch itu kebanyakan orang masuk buat curhat, cerita soal hubungan, masalah pribadi, atau sekadar cari teman ngobrol||.*³⁰

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa komunikasi di Litmatch banyak didominasi oleh aktivitas berbagi pengalaman pribadi dan curahan emosi. Room atau ruang percakapan menjadi tempat pengguna meluapkan perasaan serta mencari respons dari pengguna lain.

Dengan demikian, komunikasi yang terbentuk lebih bersifat interpersonal dan emosional dibandingkan informatif.

³⁰ Wawancara Pengguna Litmatch Muhammad Sidiq

*-Kalau di room itu kadang obrolannya random, tapi sering juga jadi tempat saling sindir atau debat karena beda pendapat||.*³¹

Kutipan ini menunjukkan bahwa topik komunikasi tidak selalu terstruktur. Percakapan dapat berubah arah secara cepat, dari obrolan santai menjadi perdebatan. Hal tersebut memperlihatkan bahwa komunikasi berlangsung spontan dan sangat dipengaruhi oleh situasi serta respons pengguna lain.

Beberapa informan menjelaskan bahwa keberanian berbicara di Litmatch dipengaruhi oleh anonimitas aplikasi

*-Karena identitasnya nggak terlalu kelihatan, orang jadi lebih berani ngomong apa aja, termasuk marah atau nyindir||.*³²

Pernyataan ini menegaskan bahwa anonimitas mendorong munculnya keberanian dalam berkomunikasi. Pengguna merasa lebih bebas mengekspresikan emosi tanpa takut mendapat konsekuensi sosial secara langsung. Kondisi ini memengaruhi terbentuknya pola komunikasi yang cenderung terbuka, namun kurang terkontrol. Secara umum, pola komunikasi remaja di Litmatch dapat dikategorikan ke dalam dua bentuk utama, yaitu komunikasi linear dan komunikasi dua arah.

Komunikasi linear terlihat ketika pengguna menyampaikan opini, sindiran, atau provokasi secara sepihak tanpa membuka ruang dialog. Sementara itu, komunikasi dua arah terjadi dalam bentuk saling balas argumen yang berlangsung secara timbal balik, terutama ketika terjadi perbedaan pendapat di dalam room.

³¹ Wawancara pengguna *litmatch* magfiratul husna

³² Wawancara pengguna Litmatch Sa'dillah Mursyid

2. Dinamika Komunikasi Dalam Grup Bastard Kalimantan

Salah satu komunitas yang cukup menonjol dalam Litmatch Kalimantan adalah Grup Bastard Kalimantan. Berdasarkan hasil wawancara, grup ini dikenal memiliki gaya komunikasi yang lebih keras dan konfrontatif dibandingkan grup lain.

*-Grup Bastard itu terkenal suka merusuh. Mereka sering bikin room yang isinya debat atau nyerang grup lain||.*³³

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa citra Grup Bastard terbentuk dari aktivitas komunikasi yang agresif dan kompetitif. Aktivitas tersebut sering kali berupa adu argumen, sindiran, dan komentar provokatif yang ditujukan kepada kelompok lain.

*-Kalau ada masalah kecil aja bisa jadi besar karena saling balas. Kadang isinya marah-marah semua||.*³⁴

Kutipan ini menggambarkan bahwa konflik dalam grup sering berkembang akibat respons emosional yang berulang.

Komunikasi dua arah yang seharusnya bersifat dialogis justru berubah menjadi pertukaran serangan verbal. Hal inilah yang menyebabkan komunikasi dalam grup terkesan penuh emosi. Terkait istilah “Bastard”, nama tersebut bukan semata-mata bermakna negatif, tetapi menjadi simbol identitas kelompok. *“Nama Bastard itu kayak identitas aja, biar kelihatan beda dan kuat. Jadi kayak ciri khas mereka||.*³⁵

³³ Wawancara Pengguna Litmatch Nur Syifa

³⁴ Wawancara pengguna Litmatch M. Abidzar

³⁵ Wawancara pengguna Litmatch M. Abidzar

Pernyataan ini menunjukkan bahwa penggunaan istilah tersebut berfungsi sebagai simbol solidaritas dan pembeda dengan kelompok lain. Nama tersebut membangun citra kelompok yang berani, kuat, dan tidak mudah ditekan. Dengan demikian, karakter komunikasi yang keras turut memperkuat identitas kolektif anggota.

Meskipun dikenal dengan komunikasi yang emosional, terdapat pula unsur solidaritas yang kuat di dalam grup tersebut. Beberapa informan menyebutkan bahwa anggota grup cenderung saling membela ketika ada konflik dengan pihak luar. Hal ini menunjukkan bahwa di balik komunikasi yang terkesan kasar dan penuh emosi, terdapat rasa kebersamaan dan loyalitas internal. Solidaritas tersebut menjadi faktor yang memperkuat eksistensi kelompok dalam ruang digital. Perubahan pola komunikasi tersebut memperlihatkan bahwa interaksi dalam komunitas ini tidak bersifat linear saja, melainkan situasional. Pada satu waktu, komunikasi dapat berlangsung secara linear karena adanya otoritas, namun dalam waktu yang hampir bersamaan dapat bergeser menjadi komunikasi dua arah.

A: “di hero tu

pakai bahasa

inggris kah?”

B: “yes”

A: “ih gaya banget sumpah,kada tepakai lagi di

room banjar yang kaini malah kam jadi supan
 kaina,kaya so so kayapa kaitu nah kada sesuai
 lawan realita”

B: “why?”

Berdasarkan percakapan tersebut, terlihat adanya dinamika otoritas dalam ruang komunikasi daring. Ketika pengguna A menegur pengguna B karena menggunakan bahasa Inggris di dalam room berbahasa Banjar, hal tersebut menunjukkan adanya upaya penegasan norma kelompok. Pengguna A secara tidak langsung memposisikan diri sebagai pihak yang merasa memiliki otoritas sosial untuk menentukan bahasa yang dianggap sesuai dengan konteks ruang tersebut. Sementara itu, respons singkat dari pengguna B berupa “why?” mencerminkan bentuk pertanyaan sekaligus resistensi terhadap otoritas informal yang dibangun oleh pengguna A. Jika ditinjau sebagai komunikasi linear, percakapan tersebut pada awalnya menunjukkan pola satu arah, di mana pesan dari pengguna A lebih dominan dan bersifat menilai tanpa membuka ruang dialog yang seimbang.

Komunikasi linear ditandai dengan pengirim pesan yang menyampaikan pesan secara langsung kepada penerima tanpa adanya proses timbal balik yang mendalam. Dalam kasus ini, pengguna A menyampaikan kritik secara langsung, sementara pengguna B hanya memberikan respons singkat tanpa adanya klarifikasi atau diskusi lanjutan. Keterbatasan komunikasi yang tidak berlangsung secara tatap muka juga memperkuat pola linear tersebut, karena tidak adanya ekspresi nonverbal

dan intonasi yang dapat membantu memperjelas maksud pesan. Akibatnya, pesan cenderung dipahami secara tekstual dan berpotensi menimbulkan kesalahpahaman serta ketegangan dalam interaksi digital.

A: “itu ko nama fams nya WASGVNK itu di baca gepeng ya hahaha”

A: “nama fams ko gepeng gajelas banget”

B: (diam tanpa sepele kata apapun dan langsung keluar dari room) 5 menit kemudian datang beberapa anggota grup

WASGVNK

C: “siapa tadi yang bilang WASGVNK itu gepeng?” A: “gua kenapa? Yah pahlawan nya dateng”

C: “maksud lu apaan ngomong begitu?” A: “lah gua ngomong sesuai kenyataan”

B: “lu kalo gatau artinya gausah nyimpulin begitu anjing”

A: “lah kalo memang bukan begitu ngapain lu marah bego tolol banget dah”

B: “lu yang tolol santai saja dong gua di sini masuk baik baik ya anjing bangsat lu, lu mau apa? Makanya lu jadi orang jangan goblok banget.

A: “yaudah lu mau nya apa anjing”

Transformasi ini terjadi akibat intensitas komunikasi dua arah yang berlangsung secara real-time, sehingga respons emosional dapat dengan cepat memengaruhi suasana percakapan secara kolektif. Dengan demikian, pola komunikasi dalam grup tidak hanya mencerminkan karakter keras, tetapi juga menunjukkan adanya dinamika yang berubah-ubah sesuai dengan kondisi interaksi yang sedang berlangsung. tutur kata mencerminkan akhlak seseorang.

Berkata lembut dan menjaga lisan adalah ciri dari orang yang beriman dan bertakwa. Sebaliknya, berkata kasar, kotor, atau menyakitkan hati orang lain sangat dilarang dalam Islam. Perkataan yang buruk bukan hanya menyakiti orang lain, tetapi juga bisa menjadi sebab tertolaknya amal kebaikan. Rasulullah SAW bersabda: “Bukanlah seorang mukmin orang yang suka mencela, melaknat, berkata kasar, dan berkata kotor.” (HR. At-Tirmidzi, no. 1977), hadis ini menunjukkan bahwa perkataan kasar bukan hanya sekadar dosa sosial, tetapi juga mencerminkan ketidaksempurnaan iman seseorang. Rasulullah SAW sendiri dikenal sebagai pribadi yang lembut dalam tutur kata, bahkan kepada orang yang membencinya.

3. Dampak Penggunaan Media Sosial Litmach Terhadap Pola Komunikasi Remaja Kalimantan.

Berdasarkan hasil wawancara, penggunaan *Litmatch* memberikan dampak positif dan negatif terhadap pola komunikasi remaja di Kalimantan. Dampak positif yang ditemukan antara lain meningkatnya keberanian dan

kepercayaan diri dalam berbicara. Salah satu informan menyatakan: “Dulu saya pemalu, tapi setelah sering ikut *room* jadi lebih berani ngomong.”⁷⁷ Kutipan tersebut menunjukkan bahwa *Litmatch* dapat menjadi ruang latihan komunikasi bagi remaja. Interaksi daring membantu mereka membangun kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat. Namun demikian, dampak negatif juga cukup dominan. Beberapa informan menyebutkan bahwa penggunaan bahasa kasar dan kebiasaan saling ejek menjadi hal yang lumrah. “Kalau sudah terbiasa di *room* yang keras, jadi kebawa cara ngomongnya.” Pernyataan tersebut menunjukkan adanya pengaruh lingkungan komunikasi digital terhadap pola komunikasi sehari-hari. Paparan komunikasi yang agresif berpotensi membentuk kebiasaan berbicara yang kurang santun.

Selain itu, konflik verbal yang berulang dapat memengaruhi kondisi emosional remaja. Ketegangan dalam *room* sering kali menimbulkan perasaan marah, tersinggung, atau tidak nyaman. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial *Litmatch* tidak hanya membentuk pola komunikasi yang ekspresif dan spontan, tetapi juga berpotensi memunculkan dinamika konflik yang berdampak pada perilaku komunikasi remaja di Kalimantan. konflik verbal yang berulang dapat memengaruhi kondisi emosional remaja. Ketegangan dalam *room* sering kali menimbulkan perasaan marah, tersinggung, atau tidak nyaman. Fenomena ini jika ditinjau dari perspektif ajaran Islam bertentangan dengan prinsip menjaga lisan dan menghindari prasangka buruk serta ghibah.

Dalam Al-Qur'an Surah Al-Hujurat ayat 12

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ وَلََّ تَجَسَّسُوا وَلََّ يَغْتَابَ بَعْضُكُم بَعْضًا أَيُّبُ أَحَدُكُم أَن يَأْكُلَ لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا فَكَرِهْنَاهُ وَأَنفُوا هَالِلُ إِنَّ هَالِلُ تَوَابٌ رَّحِيمٌ

“Wahai orang-orang yang beriman! Jauhilah banyak dari prasangka, sesungguhnya sebagian prasangka itu dosa. Dan janganlah kamu mencari-cari kesalahan orang lain dan janganlah ada di antara kamu yang menggunjing sebagian yang lain. Apakah ada di antara kamu yang suka memakan daging saudaranya yang sudah mati? Tentu kamu merasa jijik. Dan bertakwalah kepada Allah. Sesungguhnya Allah Maha Penerima tobat lagi Maha Penyayang.” (QS. Al-Hujurat: 12).

Ayat tersebut menegaskan larangan berprasangka buruk, mencari kesalahan, serta membicarakan keburukan orang lain. Dengan demikian, komunikasi yang mengandung ejekan, celaan, maupun konflik verbal yang berlebihan tidak sejalan dengan nilai-nilai etika komunikasi dalam Islam. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial *Litmatch* tidak hanya membentuk pola komunikasi yang ekspresif dan spontan, tetapi juga berpotensi memunculkan dinamika konflik yang berdampak pada perilaku komunikasi remaja di Kalimantan, sehingga diperlukan kesadaran etis dalam menjaga tutur kata di ruang digital.

Hasil penelitian ini juga memiliki implikasi dalam bidang dakwah, khususnya dakwah di era digital. Pola komunikasi remaja yang terbentuk

dalam penggunaan Litmatch menunjukkan bahwa media sosial dapat menjadi ruang strategis untuk menyampaikan pesan-pesan dakwah secara lebih fleksibel dan sesuai dengan karakter generasi muda. Komunikasi dua arah yang dominan dalam interaksi remaja membuka peluang bagi pelaksanaan dakwah yang bersifat dialogis, interaktif, dan partisipatif, sehingga pesan yang disampaikan dapat lebih mudah diterima dan dipahami. Selain itu, penggunaan bahasa nonformal yang sering digunakan oleh remaja dapat menjadi pendekatan efektif dalam dakwah, selama tetap memperhatikan etika dan nilai-nilai kesopanan dalam Islam.

Namun demikian, adanya pola komunikasi yang kurang terkontrol, seperti penggunaan bahasa kasar, konflik verbal, serta manipulasi identitas, menunjukkan bahwa ruang digital juga memiliki tantangan dalam pelaksanaan dakwah. Oleh karena itu, diperlukan strategi dakwah digital yang tidak hanya menyampaikan pesan keagamaan, tetapi juga menanamkan nilai etika komunikasi, kesantunan berbahasa, serta tanggung jawab dalam berinteraksi di media sosial. Dengan demikian, dakwah tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian ajaran agama, tetapi juga sebagai upaya membentuk pola komunikasi remaja yang lebih positif, santun, dan sesuai dengan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

D. Pembahasan

1. Pola Komunikasi Linear dalam Penggunaan *Litmatch*

Secara teoritis, komunikasi linear merupakan proses penyampaian pesan satu arah dari komunikator kepada komunikan tanpa adanya umpan balik langsung. Dalam model ini, penerima pesan bersifat pasif dan tidak terlibat dalam interaksi timbal balik. Komunikasi linear umumnya digunakan dalam situasi penyampaian informasi atau opini yang tidak mengharapkan respons. Berdasarkan hasil penelitian, pola komunikasi linear dalam penggunaan *Litmatch* terlihat ketika pengguna menyampaikan pernyataan, sindiran, atau opini secara sepihak di dalam *Room Party*. Beberapa informan menyebutkan bahwa terdapat pengguna yang berbicara panjang tanpa membuka ruang diskusi, bahkan terkadang hanya untuk menunjukkan keberadaan atau eksistensi diri di dalam *room*.

Temuan ini menunjukkan bahwa secara struktur, pola komunikasi linear memang terjadi dalam penggunaan *Litmatch*. Namun demikian, hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa komunikasi linear di *Litmatch* tidak selalu berlangsung secara murni satu arah. Dalam banyak situasi, pesan yang awalnya disampaikan secara sepihak justru memicu respons dari pengguna lain sehingga berkembang menjadi komunikasi dua arah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi linear di *Litmatch* lebih bersifat sebagai tahap awal interaksi. Berbeda dengan konsep komunikasi linear klasik yang benar-benar berhenti pada satu arah, dalam konteks media sosial digital, umpan balik dapat muncul secara cepat dan

spontan. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran karakter komunikasi linear ketika diterapkan dalam ruang komunikasi daring. Fenomena komunikasi linear yang terjadi dalam penggunaan Litmatch tidak dapat dilepaskan dari konteks psikologis dan sosial pengguna, khususnya remaja yang memiliki kecenderungan untuk menampilkan diri di ruang publik digital. Penyampaian pesan secara satu arah dalam *Party Room* sering kali tidak semata-mata bertujuan untuk menyampaikan informasi, melainkan juga sebagai bentuk representasi diri (*self-presentation*) dan upaya memperoleh perhatian dari pengguna lain.

Dalam hal ini, komunikasi linear berfungsi sebagai sarana untuk membangun citra diri, menunjukkan dominasi verbal, serta mempertahankan eksistensi dalam ruang interaksi virtual. Lebih lanjut, kecenderungan pengguna untuk berbicara tanpa memberikan ruang interaksi juga dapat dipahami sebagai bentuk komunikasi ekspresif yang didorong oleh kebutuhan emosional. Remaja sebagai pengguna aktif Litmatch berada pada fase perkembangan yang ditandai dengan tingginya kebutuhan akan pengakuan sosial, sehingga komunikasi yang dilakukan sering kali berorientasi pada bagaimana pesan tersebut diterima secara simbolik oleh audiens, bukan pada terciptanya dialog yang bermakna.

Hal ini menyebabkan komunikasi linear di dalam *Party Room* tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian pesan, tetapi juga sebagai alat untuk memperoleh validasi sosial dari lingkungan digital. Di sisi lain, struktur komunikasi dalam Litmatch yang bersifat terbuka memungkinkan setiap

pengguna untuk mengakses ruang percakapan yang sama secara bersamaan. Kondisi ini menjadikan komunikasi linear yang awalnya bersifat satu arah berpotensi mengalami transformasi secara cepat ketika terdapat pengguna lain yang merespons pesan tersebut. Dengan demikian, batas antara komunikasi satu arah dan dua arah menjadi semakin kabur, karena proses komunikasi berlangsung secara dinamis dan tidak terikat pada pola yang kaku sebagaimana dalam komunikasi konvensional.

Selain itu, kehadiran audiens yang bersifat anonim juga memengaruhi cara pengguna menyampaikan pesan secara linear. Tanpa adanya identitas yang jelas, pengguna cenderung merasa lebih bebas untuk berbicara tanpa mempertimbangkan norma sosial yang berlaku. Hal ini berimplikasi pada munculnya pola komunikasi yang cenderung impulsif, kurang terkontrol, dan berorientasi pada kepuasan pribadi. Dalam konteks ini, komunikasi linear tidak hanya menjadi sarana penyampaian pesan, tetapi juga menjadi media pelepasan emosi yang dapat memicu respons berantai dari pengguna lain.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa komunikasi linear dalam penggunaan Litmatch tidak lagi dapat dipandang sebagai proses yang statis dan satu arah, melainkan sebagai bagian dari dinamika komunikasi digital yang bersifat fleksibel dan kontekstual. Pola ini menunjukkan bahwa komunikasi linear di ruang digital memiliki karakteristik yang berbeda dengan konsep teoritis klasik, karena dipengaruhi oleh interaktivitas media, anonimitas pengguna, serta kebutuhan psikologis remaja dalam

membangun identitas dan eksistensi di ruang sosial virtual.

2. Pola Komunikasi Dua Arah Dalam Litmatch

Secara teori, komunikasi dua arah merupakan proses interaksi timbal balik antara komunikator dan komunikan yang melibatkan pertukaran pesan dan umpan balik secara aktif. Komunikasi ini idealnya bersifat dialogis, memungkinkan terjadinya klarifikasi pesan, pemahaman bersama, serta hubungan sosial yang lebih harmonis. Berdasarkan hasil penelitian, pola komunikasi dua arah di *Litmatch* terlihat melalui aktivitas saling balas pesan, diskusi, serta perdebatan yang terjadi di dalam *Party Room*. Fitur suara dan teks memungkinkan interaksi berlangsung secara langsung dan cepat, sehingga komunikasi menjadi dinamis. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa secara mekanisme, komunikasi dua arah di *Litmatch* telah sesuai dengan konsep teori, terdapat komunikator dan komunikan yang secara aktif bertukar pesan. Namun demikian, secara kualitas komunikasi, interaksi tersebut tidak selalu menghasilkan dialog yang konstruktif.

Dalam banyak kasus, komunikasi dua arah justru berkembang menjadi konflik verbal akibat perbedaan pendapat, respons emosional, serta solidaritas kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun secara bentuk komunikasi di *Litmatch* dapat dikategorikan sebagai komunikasi dua arah, secara substansi tidak selalu mencerminkan tujuan komunikasi dialogis sebagaimana dijelaskan dalam teori. Dengan kata lain, komunikasi dua arah dalam *Litmatch* lebih bersifat reaktif dan emosional dibandingkan reflektif dan solutif. Selain itu, dinamika komunikasi dua arah yang terjadi dalam

Litmatch menunjukkan bahwa interaksi timbal balik tidak hanya dipengaruhi oleh pertukaran pesan, tetapi juga oleh konteks sosial serta karakteristik individu yang terlibat di dalamnya. Respons yang diberikan oleh pengguna sering kali bersifat spontan dan dipengaruhi oleh kondisi emosional sesaat, sehingga proses komunikasi tidak selalu melalui tahapan pemaknaan yang mendalam.

Hal ini menyebabkan umpan balik yang muncul cenderung bersifat cepat, namun kurang mempertimbangkan kejelasan pesan maupun dampaknya terhadap lawan bicara. Dalam konteks ini, komunikasi dua arah di Litmatch dapat dikategorikan sebagai komunikasi yang memiliki intensitas tinggi, tetapi dengan kualitas refleksi yang relatif rendah. Interaksi yang berlangsung secara real-time mendorong pengguna untuk merespons secara langsung tanpa melalui proses penyaringan informasi yang matang. Akibatnya, komunikasi yang terjadi sering kali didominasi oleh reaksi emosional dibandingkan dengan pertimbangan rasional. Kondisi ini memperbesar potensi terjadinya kesalahpahaman, terutama ketika pesan yang disampaikan mengandung ambiguitas atau ditafsirkan secara berbeda oleh masing-masing individu.

Lebih lanjut, keberadaan kelompok atau *group dynamics* dalam *Party Room* juga turut memengaruhi arah komunikasi dua arah. Pengguna yang tergabung dalam kelompok tertentu cenderung menunjukkan solidaritas terhadap sesama anggota kelompoknya, sehingga respons yang diberikan tidak lagi bersifat objektif, melainkan dipengaruhi oleh

keberpihakan sosial. Fenomena ini dapat memperkuat eskalasi konflik, karena perdebatan yang awalnya bersifat individual berkembang menjadi konflik antar kelompok. Dalam situasi tersebut, komunikasi tidak lagi berfungsi sebagai sarana pertukaran makna, melainkan sebagai arena untuk mempertahankan posisi dan identitas kelompok. Selain itu, keterbatasan isyarat nonverbal dalam komunikasi digital juga menjadi faktor yang memengaruhi kualitas komunikasi dua arah. Tidak adanya ekspresi wajah, intonasi suara yang terbatas, serta konteks situasi yang tidak sepenuhnya dapat dipahami menyebabkan pesan rentan disalahartikan. Meskipun Litmatch menyediakan fitur suara, namun interpretasi terhadap pesan tetap bergantung pada persepsi masing-masing pengguna.

Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan umpan balik dalam komunikasi dua arah tidak selalu menjamin terciptanya pemahaman yang akurat. Dengan demikian, komunikasi dua arah dalam Litmatch dapat dipahami sebagai proses interaksi yang bersifat dinamis namun kompleks, di mana pertukaran pesan tidak selalu diiringi dengan terciptanya kesepahaman. Karakter komunikasi yang reaktif, emosional, serta dipengaruhi oleh dinamika kelompok menunjukkan bahwa komunikasi dua arah di ruang digital memiliki tantangan tersendiri dalam mencapai kualitas komunikasi yang ideal sebagaimana dijelaskan dalam konsep teoritis.

3. Dampak Penggunaan *Litmatch* terhadap Pola Komunikasi Remaja

Berdasarkan rumusan masalah kedua, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan *Litmatch* memberikan dampak terhadap pola komunikasi remaja di Kalimantan, baik secara positif maupun negatif. Dari sisi positif, interaksi yang intens dalam *Litmatch* membantu remaja menjadi lebih berani dalam berbicara dan menyampaikan pendapat. Fitur komunikasi suara dan teks memberikan ruang latihan komunikasi interpersonal secara daring. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial dapat berfungsi sebagai sarana pengembangan keberanian komunikasi bagi remaja. meningkatnya keberanian dalam berkomunikasi, Remaja yang sebelumnya cenderung pasif dalam interaksi sosial menjadi lebih aktif dalam menyampaikan pendapat dan berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, *Litmatch* juga menjadi sarana hiburan yang dapat mengurangi rasa jenuh serta membantu remaja dalam membangun relasi sosial yang lebih luas.

Di samping itu, interaksi yang terjadi dalam aplikasi ini dapat menjadi ruang bagi remaja untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan keterampilan komunikasi, khususnya dalam konteks komunikasi digital. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial tidak selalu berdampak negatif, melainkan juga memiliki potensi sebagai sarana pengembangan diri apabila digunakan secara bijak. Namun, di sisi lain, paparan komunikasi yang spontan dan emosional juga berpotensi membentuk kebiasaan berbicara yang kurang terkendali. penggunaan *Litmatch* juga menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama dalam hal

pola komunikasi remaja. Intensitas interaksi yang tinggi, ditambah dengan adanya anonimitas, sering kali memicu terjadinya konflik verbal antar pengguna. Bentuk konflik tersebut antara lain berupa ejekan, penggunaan bahasa kasar, hingga serangan personal yang berpotensi menimbulkan dampak psikologis bagi individu yang terlibat.

Selain itu, interaksi yang tidak sehat dalam ruang digital dapat memengaruhi perilaku remaja di dunia nyata. Dalam beberapa kasus, konflik yang bermula dari komunikasi daring dapat berkembang menjadi pertikaian langsung antar individu. Hal ini menunjukkan bahwa batas antara dunia digital dan dunia nyata menjadi semakin kabur, sehingga diperlukan kesadaran dan kontrol diri dalam menggunakan media sosial. Konflik verbal yang berulang, penggunaan bahasa kasar, serta sindiran yang bersifat personal dapat memengaruhi pola komunikasi remaja di luar ruang digital. Dalam beberapa kasus, gaya komunikasi yang terbentuk di *Litmatch* terbawa dalam interaksi sehari-hari.

Selain itu, anonimitas dalam *Litmatch* juga berkontribusi terhadap munculnya keberanian berlebihan dalam berbicara. Kondisi ini memperbesar kemungkinan terjadinya kesalahpahaman, konflik, serta perilaku komunikasi yang tidak etis. Dengan demikian, penggunaan *Litmatch* memiliki dampak ganda, yaitu sebagai ruang pengembangan keberanian komunikasi sekaligus sebagai ruang yang berpotensi membentuk pola komunikasi agresif apabila tidak disertai kontrol diri.

4. Dinamika Komunikasi dalam Grup Bastard Kalimantan

Berdasarkan hasil penelitian, Grup *Bastard* Kalimantan memiliki karakter komunikasi yang lebih konfrontatif dibandingkan grup Kalimantan lainnya. Aktivitas komunikasi dalam grup ini didominasi oleh perdebatan terbuka, sindiran, serta respons emosional yang cepat. Beberapa informan menyebutkan bahwa grup tersebut dikenal “suka merusuh” dan sering terlibat konflik dengan grup lain. Jika dianalisis menggunakan teori komunikasi linear dan dua arah, pola komunikasi dalam Grup *Bastard* pada awalnya sering dimulai dengan komunikasi linear. Anggota grup menyampaikan pernyataan atau sindiran secara sepihak tanpa membuka ruang diskusi. Namun, berbeda dengan konsep linear yang berhenti pada satu arah, dalam praktiknya pernyataan tersebut hampir selalu memicu respons dari pihak lain.

Respons tersebut kemudian berkembang menjadi komunikasi dua arah dalam bentuk saling balas argumen. Akan tetapi, komunikasi dua arah yang terjadi dalam Grup *Bastard* cenderung bersifat reaktif dan emosional. Alih-alih membangun dialog yang konstruktif, interaksi timbal balik seringkali berubah menjadi konflik verbal yang berkepanjangan. Fenomena ini menunjukkan bahwa secara bentuk, komunikasi dalam Grup *Bastard* sesuai dengan teori komunikasi dua arah karena melibatkan umpan balik aktif. Namun secara kualitas, komunikasi tersebut tidak selalu mencerminkan komunikasi dialogis yang sehat. Pola komunikasi yang terbentuk lebih menekankan pada dominasi, pembelaan kelompok, serta ekspresi emosi.

Selain itu, penggunaan istilah “*Bastard*” sebagai identitas kelompok memperkuat solidaritas internal anggota. Loyalitas terhadap kelompok membuat anggota cenderung saling membela ketika terjadi konflik. Solidaritas ini memperkuat kohesi internal, tetapi sekaligus meningkatkan potensi polarisasi dengan kelompok lain. Dengan demikian, dinamika komunikasi dalam Grup *Bastard* tidak hanya dipengaruhi oleh pola linear dan dua arah, tetapi juga oleh faktor identitas kelompok dan kebutuhan akan eksistensi sosial. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa komunikasi dalam Grup *Bastard* merupakan kombinasi antara komunikasi linear sebagai pemicu dan komunikasi dua arah sebagai bentuk respons yang berkembang menjadi konflik verbal.

Hal ini memperlihatkan bahwa dalam konteks media sosial digital, pola komunikasi dapat berubah secara cepat dan dipengaruhi oleh dinamika kelompok. Berdasarkan analisis teori dan temuan lapangan, dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi penggunaan media sosial *Litmatch* di kalangan remaja Kalimantan menunjukkan adanya kesesuaian secara struktural dengan teori komunikasi linear dan dua arah. Namun demikian, dalam praktiknya, komunikasi tersebut mengalami dinamika dan pergeseran karakter akibat pengaruh anonimitas, respons instan, serta kondisi emosional pengguna. Dengan demikian, penggunaan *Litmatch* tidak hanya membentuk pola komunikasi yang aktif dan dinamis, tetapi juga memunculkan tantangan dalam pengendalian emosi dan etika komunikasi di kalangan remaja.

5. Analisis Teori (*online disinhibition effect*)

Fenomena komunikasi yang terjadi pada remaja pengguna Litmatch dalam penelitian ini dapat dianalisis menggunakan teori online disinhibition effect. Teori ini menjelaskan bahwa individu cenderung lebih berani mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka secara bebas di ruang digital dibandingkan dalam interaksi langsung. Hal ini disebabkan oleh adanya anonimitas, minimnya isyarat nonverbal, serta rendahnya kontrol sosial dalam komunikasi daring. Dalam konteks Grup Bastard Kalimantan, anonimitas yang dimiliki pengguna memungkinkan mereka untuk menyampaikan ujaran yang bersifat kasar, provokatif, bahkan menyerang secara personal tanpa mempertimbangkan dampaknya terhadap orang lain. Kondisi ini diperkuat oleh karakteristik remaja yang masih berada pada tahap perkembangan emosional yang belum stabil, sehingga cenderung mudah terpancing emosi dan kurang mampu mengontrol diri. Oleh karena itu, interaksi yang terjadi di dalam grup sering kali berkembang menjadi konflik terbuka yang sulit dikendalikan.

6. Hubungan teori Harold D. Lasswell dengan konflik dalam komunikasi

Proses komunikasi, konflik dapat muncul sebagai akibat dari penyampaian pesan yang tidak berjalan dengan baik. Jika dilihat melalui teori komunikasi Harold D. Lasswell, konflik dapat dipahami sebagai hasil dari ketidaksesuaian pada unsur- unsur komunikasi, yaitu who (siapa), says what (pesan), in which channel (media), to whom (penerima), dan with what

effect (dampak). Ketika salah satu unsur tersebut tidak berjalan secara tepat, maka kemungkinan terjadinya kesalahpahaman dan konflik akan semakin besar. Dari sisi komunikator (who), konflik dapat terjadi ketika seseorang menyampaikan pesan dengan emosi yang tidak stabil atau dengan tujuan tertentu, seperti menyindir atau memprovokasi. Dalam penggunaan media sosial seperti Litmatch, pengguna sering kali berbicara secara spontan tanpa mempertimbangkan dampak dari ucapannya, sehingga memicu reaksi negatif dari pengguna lain. Dari sisi pesan (says what), konflik biasanya muncul karena isi pesan yang kurang jelas, mengandung makna ganda, atau menggunakan bahasa yang kurang santun.

Dalam komunikasi digital, pesan yang disampaikan tanpa ekspresi wajah atau bahasa tubuh membuat makna pesan lebih mudah disalahartikan. Akibatnya, penerima pesan dapat menafsirkan isi pesan secara berbeda dari yang dimaksudkan oleh pengirim. Selanjutnya, dari sisi media (*in which channel*), penggunaan platform digital seperti Litmatch memungkinkan komunikasi berlangsung dengan cepat dan terbuka. Namun, kecepatan ini sering kali membuat pengguna merespons tanpa berpikir panjang. Selain itu, adanya anonimitas membuat pengguna merasa lebih bebas, sehingga berani menyampaikan hal-hal yang mungkin tidak akan diungkapkan dalam komunikasi langsung. Kondisi ini dapat memperbesar potensi konflik. Dari sisi penerima pesan (to whom), setiap individu memiliki latar belakang, pengalaman, dan kondisi emosi yang berbeda. Hal ini memengaruhi cara mereka memahami pesan yang diterima. Jika

penerima sedang dalam kondisi emosional atau merasa tersinggung, maka pesan yang sebenarnya biasa saja dapat dianggap sebagai serangan, sehingga memicu konflik. Terakhir, dari sisi efek (with what effect), konflik merupakan salah satu dampak yang dapat muncul dari proses komunikasi. Dalam konteks Litmatch, konflik tidak hanya terjadi antara dua individu, tetapi juga dapat melibatkan banyak orang dalam satu room, sehingga memengaruhi suasana komunikasi secara keseluruhan.

Dengan demikian, teori Lasswell membantu menjelaskan bahwa konflik dalam komunikasi tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan merupakan hasil dari interaksi berbagai unsur komunikasi. Oleh karena itu, pemahaman terhadap setiap unsur tersebut menjadi penting agar komunikasi dapat berlangsung dengan lebih baik dan konflik dapat diminimalisasi, khususnya dalam penggunaan media sosial.