

ABSTRAK

Dita Salsabilah, NIM 1208030058, 2024, *Fenomena Kenalan Berbasis Online* (Penelitian Pada Fitur People Nearby Aplikasi LINE di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Angkatan 2020-2023 Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung).

Penelitian ini mengkaji tentang fenomena kenalan berbasis *online* di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Angkatan 2020-2023 Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung yang diakibatkan penggunaan media sosial yang semakin banyak digunakan, semakin berkembang dan memudahkan berinteraksi dalam mencari kenalan secara *online*.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui interaksi mahasiswa, untuk mengetahui faktor yang mendorong dan untuk mengetahui dampak interaksi dari kenalan berbasis *online* bagi mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan Teori Interaksionisme Simbolik yang dikemukakan oleh Herbert Blumer. Teori ini berfokus pada cara individu membentuk makna melalui interaksi sosial dan bagaimana makna tersebut memengaruhi perilaku mereka. Interaksionisme Simbolik dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana pengguna menafsirkan dan memberikan makna pada interaksi ini, seperti mengapa mereka merasa nyaman atau tidak nyaman melakukan pendekatan kepada orang yang tidak dikenal. Bagaimana komunikasi dan norma interaksi yang berlaku dalam fitur ini membentuk persepsi pengguna tentang keaslian atau potensi hubungan baru.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini berupa data primer yaitu mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Sunan Gunung Djati Bandung yang menggunakan fitur *people nearby* dan data sekunder berupa referensi dari buku, jurnal, dan literatur lainnya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kenalan berbasis *online* ini umum di kalangan mahasiswa. Fitur *people nearby* ini berfungsi sebagai simbol penting dalam interaksi *online*, memungkinkan perluasan jaringan sosial tanpa batasan jarak fisik. Mahasiswa memanfaatkan fitur ini untuk membangun dan menampilkan identitas mereka sesuai dengan preferensi pribadi dan kebutuhan sosial mereka. Faktor-faktor seperti pengalaman pribadi, rekomendasi teman, serta persepsi terhadap efektivitas fitur memengaruhi keputusan mereka. Dampak yang ditimbulkan yaitu individu membentuk identitas yang mungkin berbeda dari interaksi tatap muka, memberikan fleksibilitas dalam penampilan dan konstruksi identitas mereka di dunia digital.

Kata Kunci: Interaksionisme simbolik, Kenalan *Online*, Media Sosial.