



Unsoed

JOMIK
(Jurnal Online Mahasiswa Ilmu Komunikasi)
FISIP - Universitas Jenderal Soedirman
 Journal homepage: <http://jos.unsoed.ac.id/index.php/jomik/>



Konstruksi Makna Media Sosial Zenly bagi Generasi Z

Aulia Sakina Nur Anisa Putri, Edi Santoso, dan Tri Nugroho Adi

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jenderal Soedirman.

Email: aulia.sakira@unsoed.ac.id

Publikasi

Vol. 01, No.01, Juni 2021

Abstrak

Media Sosial Zenly merupakan Media Sosial pelacak yang diluncurkan pada 2016 silam dan menjadi Media Sosial yang banyak dipakai oleh Generasi Z, khususnya murid yang masih berada di bangku sekolah. Media Sosial Zenly memiliki pro-kontra dimana Zenly dianggap sebagai media sosial yang berbahaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan, motif, dan sejauh mana penggunaan Media Sosial Zenly dikalangan Generasi Z. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan studi Fenomenologi Alfred Schutz untuk meneliti sebuah tindakan, motif, dan makna. Subjek penelitian difokuskan untuk meneliti pengalaman serta pengetahuan mengenai Media Sosial Zenly dikalangan Generasi Z yang berumur 15-18 tahun. Pengumpulan data dapat diperoleh dari informan yang telah dipilih dengan menggunakan teknik Purposive Sampling berdasarkan kriteria yang telah dibuat. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi dengan etnografi virtual. Hasil penelitian Generasi Z dalam memaknai Media Sosial Zenly oleh Generasi Z berasal dari beberapa katagori trending, ikut-ikutan teman, dan manfaat dari Media Sosial.

Kata kunci:

Aplikasi Zenly;
 Generasi Z;
 Konstruksi makna;
 Media sosial;
 Motif

Abstract

Zenly Application is a Social Media tracker launched in 2016 and widely used by Generation Z, especially students who are still in school. Zenly has the pros and cons of which is considered as dangerous Social Media. The study aims to determine the extent of the use of mass media such as knowledge, motives, and span of Zenly users among Generation Z. The study used Alfred Schutz's phenomenological studies that examine an action, motive, and meaning. The research subject focused on researching Zenly users who have experiences and knowledge of Social Media among Generation Z aged 15-18 years old. Data collection can be obtained from selected informants using Purposive Sampling techniques based on the criteria. Data were collected through observations, in-depth interviews, documentation and virtual ethnographic data collection. The resulting study aims that Generation Z using Zenly Application comes from several category: trending, friends, and the benefits of Social Media.

Keyword:

Zenly Application;
 Generation Z;
 Construction Meaning;
 Social Media;
 Motive

1. Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, internet yang pada awalnya merupakan tempat pertukaran informasi ini telah berubah menjadi fenomena yang memunculkan berbagai situs, aplikasi, dan media sosial. Media sosial, dalam hal ini, menarik minat banyak khalayak, seperti di Indonesia misalnya, alasan paling utama pengguna dalam menggunakan internet, menurut data APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) di tahun 2019 adalah untuk berkomunikasi lewat pesan (24,7%) dan untuk membuka media sosial (18,9%). Banyak sekali media sosial baru yang silih berganti, bermunculan dan digunakan oleh banyak pengguna baru. Salah satu aplikasi hits yang kerap diketahui oleh anak muda adalah aplikasi Zenly – Best Friends only. Aplikasi yang masuk kedalam kategori social networking ini merupakan media sosial yang dibentuk oleh Snap Inc, yang juga merupakan perusahaan pembuat aplikasi media sosial Snapchat. Media sosial yang berbasis aplikasi ini memiliki fitur berbagi lokasi secara langsung sehingga pengguna dapat mengetahui keberadaan teman terdekat mereka selama 24 jam -- atau dapat dibilang setiap saat, kapanpun dan dimanapun. Zenly juga memberi informasi mengenai tingkat baterai teman kepada sesama pengguna nya (Fitrianindita, 2018).

Utama, dkk (2016) melihat orang tua sebagai salah satu anggota keluarga, yang mana adalah unit sosial terkecil yang dapat memberi pondasi primer bagi perkembangan anak. Karena itu, baik-buruk struktur keluarga tentu memberi pengaruh terhadap pertumbuhan kepribadian anak; salah satu contoh kenakalan remaja adalah bolos sekolah dan sering keluar malam. Aplikasi Zenly dianggap bermanfaat, terutama untuk para orangtua, karena dianggap dapat meminimalisir kejahatan terhadap anak-anak. Zenly diciptakan sebagai solusi untuk pengguna yang ingin dengan mudah untuk mengetahui apa yang sedang dilakukan oleh teman-teman nya. Zenly ingin membawa pengguna nya untuk menghabiskan lebih banyak waktu dengan orang-orang yang paling berarti dan membuat pengguna merasa sedikit lebih dekat dengan seseorang yang berada di tempat yang jauh (Unbabel, 2021).

Jika dilihat sekilas, Zenly memang memiliki banyak manfaat, apalagi dengan melihat apabila Aplikasi Zenly memiliki beragam fitur yang tidak dimiliki oleh aplikasi lain (Prilaksono, 2019). Zenly, dalam hal ini, ternyata juga memiliki bahaya nya sendiri. Bak teleskrip pada novel distopia karya George Orwell yang berjudul *Nineteen Eighty-Four*; Zenly selalu memantau pergerakan setiap pengguna nya. Hal tersebut dianggap berbahaya perihal peta sosialnya yang cerdas memiliki nilai yang sangat besar bagi pemasar, dan pengguna seharusnya merasa khawatir karena aplikasi ini melacak data mereka. Zenly pada akhirnya memiliki pro dan kontra dikarenakan dapat melacak lokasi pengguna – yang mana merupakan data pribadi dan tidak boleh disebarluaskan – tanpa diketahui oleh pengguna. Lokasi pengguna juga dapat diketahui antar pengguna, yang mana Zenly membagikannya kepada teman pengguna (Schroeder, 2017).

Untuk di Indonesia, Zenly merupakan aplikasi yang unik karena kerap digemari oleh pengguna dibawah umur yang masih berada di bangku sekolah, sedangkan pengguna yang sudah berumur 19 tahun keatas yang malah merasa risih ketika menggunakan Aplikasi Zenly. Dapat dikatakan apabila Zenly memang digandrungi oleh Generasi Z akhir. Menurut Putra (2016), Generasi Z adalah kelompok generasi yang berkelembagaan dari tahun 1995-2010. Generasi ini memiliki nama lain iGeneration atau generasi internet dikarenakan generasi Z mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu dan apapun yang dilakukan cenderung berhubungan dengan dunia maya. Generasi Z sejak kecilnya sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang secara tak langsung mempengaruhi kepribadian dari generasi Z tersebut. Perbedaan karakteristik yang signifikan Generasi Z dari generasi yang lain adalah penguasaan informasi dan teknologi yang menurut generasi ini adalah hal yang sudah menjadi bagian dalam kehidupannya.

Sandy (2019) dalam artikel nya mengatakan bahwa aplikasi atau Sosial Media Zenly ini telah lebih dahulu ramai digunakan oleh remaja di Singapura yang mencapai 28% dengan rentang usia 13-18 tahun (Generasi Z akhir), sedangkan mayoritas pengguna aplikasi ini berusia 18-25 tahun sebesar 60% (Generasi Z awal). Masalah terjadi ketika para pengguna menyadari bahwa kebebasan dalam mengetahui privasi yang tidak terbatas ini ternyata dapat membawa hal negatif, yaitu gampangnya aplikasi ini untuk disalahgunakan oleh orang jahat untuk melacak seseorang, hal ini dikarenakan orang asing mampu melakukan akses ke detail pribadi dan mampu melacak lokasi waktu nyata (real-time) si pengguna. Berbeda dengan Singapura, berdasarkan MOSG Team (2019), Zenly di Indonesia juga sedang marak dipakai, khususnya di Jakarta atau di wilayah ibukota dan di kota satelit.

Di Indonesia Zenly digunakan oleh siswa setingkat SMP dan SMA dengan alasan aplikasi ini memang mengasyikkan karena dapat mengetahui posisi dimana temannya dan banyak orang berada secara sekaligus. Sandy juga menyinggung soal ancaman kejahatan terhadap salah satu pengguna yang masih berada di bangku sekolah namun pengguna merespon tidak begitu khawatir dikarenakan yang memakai

aplikasi tersebut hanyalah teman-teman sekolahnya, walaupun orangtua pengguna telah melarang anaknya untuk memakai aplikasi tersebut. Alasan Zenly kerap digunakan oleh siswa dibangku menengah adalah aplikasi ini mengasyikkan karena dapat mengetahui posisi temannya. Para pengguna juga menggunakan Aplikasi Zenly tanpa melihat bahaya dari Aplikasi Zenly itu sendiri. Berbeda dengan pengguna yang sudah berumur 19 tahun keatas yang menganggap aplikasi tersebut terlalu memberikan informasi pribadi. Sebelum melakukan penelitian secara formal, peneliti telah melakukan observasi secara informal terlebih dahulu mengenai aplikasi Zenly yang sedang booming dikalangan remaja akhir ini. Dari observasi yang peneliti lakukan, peneliti menemukan gejala apabila aplikasi Zenly memang digemari oleh remaja Generasi Z akhir, terutama yang bertempat tinggal di wilayah kota atau di sekitar ibukota, salah satunya adalah di wilayah Jabodetabek.

Fenomena seperti ini menjadi menarik peneliti untuk mengkaji fenomena tersebut secara dalam, dengan melihat begitu banyak di zaman sekarang ini menjadikan sosial media sebagai tempat untuk mengekspresikan perasaan diri mereka. Terlebih ketika Aplikasi Zenly lebih digandrungi oleh generasi Z akhir dibandingkan generasi lainnya. Hal ini membuat peneliti ingin mengetahui apa sebenarnya makna dan motif penggunaan Zenly sebagai media komunikasi virtual bagi para pengguna khususnya para pengguna di kalangan generasi Z, sehingga banyak dari mereka memilih untuk menggunakan jejaring sosial Zenly sebagai media komunikasi virtual diantara mereka.

Hal inilah yang menarik peneliti untuk melihat apa makna dan motif penggunaan Zenly oleh Generasi Z akhir sehingga mereka tetap memilih menggunakan media sosial Zenly yang dianggap berbahaya dan mengusik pribadi oleh Generasi Z awal. Berdasarkan hal yang sudah penulis uraikan diatas, maka ide pokok dalam penelitian ini yaitu "Bagaimana Konstruksi Makna Mengenai Penggunaan Jejaring Sosial Zenly bagi Generasi Z".

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan bersifat deskriptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan Fenomenologi. Penelitian ini menggunakan penggalan data berdasarkan pencampuran fenomenologi dengan bantuan etnografi virtual. Fenomenologi dalam penerapannya memakai Paradigma Konstruktivisme. Paradigma merupakan pandangan dari keyakinan dasar (*basic believes*) yang berhubungan dengan yang pokok atau prinsip dalam mempresentasikan dan menggambarkan dunia (Denzin & Lincoln, 2009). Peneliti dalam hal ini menggunakan paradigma konstruktivisme, dengan alasan paradigma tersebut dianggap membantu peneliti dalam meneliti konstruksi makna Aplikasi Zenly. Terlebih dengan melihat penelitian ini mengarah ke bagaimana aplikasi tersebut dapat mengkonstruksi makna si pengguna dengan melihat bagaimana pemaknaan Aplikasi Zenly oleh si pengguna yang merupakan Generasi Z.

Pengumpulan data dilakukan melalui tahap observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Sementara metode analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dengan menggunakan beberapa tahap yang berkesinambungan: pengumpulan data, yang dilakukan dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi atau dengan menggabungkan segalanya (triangulasi); reduksi data; penyajian data; dan penarikan simpulan (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini menggunakan teknik Purposive Sampling, dengan kriteria merupakan pengguna atau eks-pengguna Aplikasi Zenly, berumur 15-18 tahun, berteman dengan minimal 3 teman di Aplikasi Zenly, berwilayah di Jakarta dan sekitarnya, menambahkan atau tidak menambahkan anggota keluarga dan orang asing sebagai teman di Aplikasi Zenly. Penelitian tidak dilakukan secara serentak, melainkan dengan jangka waktu yang berbeda-beda.

Subjek penelitian ini adalah informan yang berwilayah di wilayah Ibukota Jakarta dan sekitarnya (Jabodetabek). Peneliti tidak mempersempit wilayah penelitian mengingat banyak sekali warga sekitar ibukota yang sebenarnya lebih cenderung memenuhi wilayah ibukota ketimbang seorang yang bertempat tinggal di Jakarta. Total subjek yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 7 informan, dimana 2 informan merupakan ex-pengguna Zenly, dan 5 informan lainnya masih aktif dalam menggunakan Aplikasi Zenly. Dari 7 informan tersebut, 3 informan berjenis kelamin laki-laki dan 4 lainnya berjenis kelamin perempuan. Sementara objek penelitian memfokuskan pada konstruksi sosial dan motifnya; menjadikan objek masuk kedalam variabel serta memandang hal tersebut sebagai suatu keutuhan.

Penelitian ini dilakukan secara online dan atau offline, dengan alasan kondisi pandemi yang sedang dan masih berlangsung saat peneliti melakukan penelitian, sehingga tidak dapat melakukan wawancara dan observasi secara tatap muka kepada beberapa informan yang berwilayah atau bersekolah di Jabodetabek. Penelitian dilakukan secara online juga dengan alasan dunia online lah yang membebaskan dan memfasilitasi penelitian yang salah satunya menyediakan lapangan yang kaya data.

Karakteristik yang unik dari komunikasi online mempengaruhi pengalaman serta efek dalam dunia maya (Achmad, 2000; Leftler & Barak, 2012).

Dari kriteria tersebut, peneliti lalu mencari informan yang sesuai dengan kriteria secara online ataupun offline dengan menyebarkan formulir pengenalan serta ketersediaan diri untuk menjadi narasumber. Pengumpulan, analisis, serta penyusunan data penelitian ini dilakukan selama bulan Juli-September 2020.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Proses Penelitian

Peneliti sebelumnya melakukan pra survey kecil secara non-formal dikarenakan peneliti mengalami kesulitan dalam mencari data terkait Aplikasi Zenly; aplikasi baru dan bukanlah aplikasi yang menjadi hot topic di setiap kalangan atau mayoritas generasi. Peneliti hanya berhasil menemukan data mengenai betapa berbahayanya aplikasi ini ketika digunakan oleh seseorang yang tidak bijak, apalagi jika digunakan oleh anak remaja. Peneliti juga menemukan data apabila Aplikasi Zenly kerap digunakan oleh remaja yang lahir di tahun 2000-kebawah ketimbang remaja yang lahir di tahun 1990-an dan bertempat tinggal di wilayah Jabodetabek. Inilah alasan melakukan penelitian dengan subjek peneliti yang merupakan remaja pengguna atau eks pengguna Aplikasi Zenly, berumur 15-18 tahun, dan bertempat tinggal di wilayah ibukota dan sekitarnya (Jabodetabek). Peneliti tidak mempersempit wilayah penelitian mengingat banyak sekali warga sekitar ibukota yang sebenarnya lebih cenderung memenuhi wilayah ibukota ketimbang individu yang bertempat tinggal di Jakarta.

Tidak seperti yang diasumsikan oleh peneliti, proses pencarian informan tidak berlangsung dengan lancar. Tidak adanya informan yang bersedia dijadikan sebagai kunci dikarenakan informan cenderung menutup diri dan cenderung berbohong. Peneliti pada akhirnya memutuskan apabila teknik penelitian yang dilakukan pada saat penelitian hanya memakai Teknik Purposive Sampling tanpa menggunakan Snowball Sampling. Teknik Purposive Sampling dilakukan dengan menyebarkan angket atau Form Perkenalan dan ketersediaan informan yang telah memenuhi syarat dan ketentuan yang telah peneliti buat untuk diwawancarai serta di observasi.

Form yang telah dibuat disebar oleh peneliti melalui online maupun offline pada 15 Juli 2020. Dari nama-nama informan yang telah mengisi form tersebut, terdapat beberapa informan yang dianggap tidak memenuhi kriteria dikarenakan bertempat tinggal di luar Jabodetabek. Pada akhirnya terkumpul total informan yang berjumlah 7 informan dengan tiga informan berjenis kelamin laki-laki sedangkan empat informan lainnya berjenis kelamin perempuan. Keseluruhan informan bertempat tinggal dan berlokasi di wilayah Bekasi, Tangerang Selatan, dan Jakarta Selatan. Informan tersebut memiliki variasi umur; satu informan yang berumur 15 dan 16 tahun, tiga informan yang berumur 17 tahun, dan selebihnya berumur 18 tahun. Peneliti mengambil beberapa informan berdasarkan klasifikasi tertentu. Subjek penelitian yang terkumpul berjumlah tujuh informan ahli dimana kelima informan masih aktif dalam menggunakan Aplikasi Zenly sementara dua lainnya sudah tidak aktif dalam menggunakan Aplikasi Zenly.

3.2. Hasil Penelitian

Melihat motif berdasarkan Schutz, peneliti menjabarkan hasil temuan dilapangan perihal motif informan dan pandangan dari beberapa para ahli mengenai penggunaan media sosial, dalam hal ini adalah Zenly, yang telah digunakan selama ini. Peneliti membagi tiga kriteria tersebut dengan sub pertanyaan yang berbeda dengan melihat: in order motive berdasarkan nilai sosial yang dipegang oleh informan, because of motive berdasarkan motif awal pengguna dalam menggunakan Aplikasi Zenly, dan stock of knowledge berdasarkan pengalaman informan atau pengguna dalam penggunaan Aplikasi Zenly. Peneliti juga menambahkan pertanyaan tambahan terkait validasi kriteria pengguna dalam menggunakan Aplikasi Zenly, termasuk diantaranya menambahkan keluarga atau orang asing ke lingkup pertemanan di Aplikasi Zenly. Guna peneliti menambahkan pertanyaan tersebut adalah untuk mengetahui seberapa besar kesadaran pengguna mengenai bahaya dari Aplikasi Zenly yang telah atau masih digunakan hingga saat ini.

3.2.1 Validasi Kriteria Pengguna dalam Menggunakan Aplikasi Zenly

Ketujuh informan serempak menyatakan apabila mereka mengetahui Aplikasi Zenly dari teman-temannya; baik teman sekolah, teman sekelas, maupun teman tongkrongan. Pengalaman informan dalam menggunakan Aplikasi tersebut sangat beraneka macam; ada yang diajak, disuruh, bahkan dipaksa untuk memakai Aplikasi Zenly. Informan cenderung merasa ingin tahu dan penasaran dengan Aplikasi Zenly ketika informan telah meng-install Aplikasi Zenly. Kelima informan mengaku apabila baru meng-

install Aplikasi Zenly pada tahun 2019, 1 informan telah menggunakan Aplikasi Zenly pada akhir tahun 2018, dan 1 telah menggunakan Aplikasi Zenly sejak 2016 silam. Terdapat 2 informan yang telah tidak menggunakan Aplikasi Zenly lagi, sementara informan lainnya masih menggunakan Aplikasi Zenly hingga saat ini, walaupun cenderung jarang membuka aplikasi tersebut.

Banyaknya teman informan dalam Aplikasi Zenly sangat beraneka macam. Informan 5 informan memiliki teman lebih dari 50 orang (50+); 1 informan hanya memiliki teman lebih dari 30 (30+); dan Informan lainnya memiliki teman tidak sampai 20 orang. Jawaban informan mengenai beberapa kali dan berapa jam dalam sehari dirinya membuka Aplikasi Zenly pun bermacam-macam. Informan dalam hal ini cenderung menjawab apabila membuka Aplikasi Zenly untuk saat ini hanya beberapa kali saja dan dengan waktu yang singkat, mengingat saat penelitian berlangsung, pandemi masih pula belum berakhir. Informan cenderung merasa tidak ada gunanya untuk membuka Aplikasi Zenly karena mereka berasumsi apabila teman-temannya pun sedang berada di rumah masing-masing dan tidak pergi kemana-mana.

3.2.2 Validasi kriteria “menambahkan atau tidak menambahkan anggota keluarga sebagai teman di Aplikasi Zenly”.

Tidak ada informan yang merupakan anak tunggal dan anak tengah. 5 informan merupakan anak bungsu, dan 2 informan lainnya merupakan anak sulung. Menariknya, hanya 1 informan yang berteman dengan orang tua nya di Aplikasi Zenly. Informan lainnya mengaku apabila orang tua nya tidak menggunakan bahkan tidak mengetahui apa itu Aplikasi Zenly.

Terdapat 1 informan yang berteman dengan saudara sepupu atau keluarga besar; 3 informan yang berteman dengan keluarga inti, baik itu saudara atau pun orang tua; dan selebihnya mengaku apabila informan tidak berteman dengan anggota keluarga manapun di Aplikasi Zenly. Kelima informan, dalam menggunakan Aplikasi Zenly dan dalam menunjukkan lokasi keberadaan dia di waktu yang sebenarnya, cenderung untuk terbuka dan tidak menutup-nutupi keberadaan dirinya ke anggota keluarga dibandingkan kepada teman-temannya. Sementara 2 informan lainnya pernah dan memiliki kemungkinan kedepan nya untuk melakukan fitur blur dan freeze dengan alasan ingin menjaga privasi dan informasi pribadi dirinya.

Keunikan terlihat ketika hasil mengungkap informan berjenis kelamin perempuan cenderung lebih tertutup dibandingkan informan berjenis kelamin laki-laki. Informan berjenis kelamin laki-laki cenderung tidak pernah menggunakan fitur blur ataupun freeze. Informan laki-laki juga mengakui apabila ia tidak pernah merasa terganggu dengan adanya anggota keluarga atau teman di Aplikasi Zenly yang mengetahui keberadaan dirinya di waktu yang bersamaan. Sementara informan berjenis kelamin perempuan cenderung melakukan fitur freeze dan blur dengan alasan sedang tidak ingin diganggu dan tidak ingin ketahuan oleh teman atau anggota keluarga nya jika ia sedang berbohong.

3.2.3 Validasi kriteria “menambahkan orang asing di Aplikasi Zenly”.

Ketujuh informan mengaku apabila dirinya sangatlah selektif dalam memilih dan menambahkan teman di Aplikasi Zenly. 4 informan akan menambahkan orang yang ia belum kenali ke dalam pertemanan Zenly apabila orang tersebut merupakan teman dari teman yang ia kenal. Hasil mengungkap benar apabila Generasi Z cenderung berteman di Aplikasi Zenly dengan teman seusia nya saja daripada menambah anggota keluarga sebagai teman selayaknya Generasi Z di Singapura. Generasi Z di Indonesia juga tidak sungkan untuk menambahkan orang asing sebagai teman di Aplikasi Zenly, walaupun Generasi Z di Indonesia tetap mengaku apabila mereka tetap berhati-hati dengan orang asing tersebut.

Tidak terdapat informan yang melihat tanda bahaya ataupun merasa apabila Aplikasi Zenly adalah aplikasi yang berbahaya. Tidak ada informan yang memiliki kesadaran akan bahaya pencurian data dan pembeberan informasi pribadi yang terlalu lebar. Informan hanya melihat bahaya Aplikasi Zenly dengan melihat berdasarkan pengalaman yang ia ketahui dan pernah ia alami sebelumnya; dimana Aplikasi Zenly merupakan aplikasi pribadi yang tidak boleh untuk dimasuki oleh orang asing.

Empat dari tiga informan tidak merasa curiga dengan orang asing dengan alasan orang tersebut merupakan teman dari temannya sendiri. Informan, walau begitu akan tetap menyeleksi teman baru yang ia belum kenal sebelumnya dengan bertanya terlebih dahulu dengan teman yang kenal dengan orang asing tersebut. Informan akan cenderung bertanya mengenai identitas diri dan validitas dari orang asing tersebut. Terdapat pula informan yang cenderung akan tetap menambahkan orang asing sebagai teman di Aplikasi Zenly, namun ia akan melakukan fitur freeze atau blur kepada orang asing tersebut.

3.2.4 Motif : *Because of Motive*

Keseluruhan informan mengakui apabila motif awal dirinya menggunakan Zenly adalah motif ikut-ikutan dan mengikuti tren. 6 informan merasa bahwa Aplikasi Zenly mendadak tenar di Indonesia pada tahun 2019 dan merasa pada tahun 2020 pengguna Aplikasi Zenly mengalami penurunan dikarenakan Pandemi Covid yang sedang berlangsung. Sementara 1 informan lainnya merasa apabila Aplikasi Zenly terkenal pada tahun 2016 dan melihat apabila di tahun 2020 ini Aplikasi Zenly sudah menjadi aplikasi yang tertinggal dan hanya sebagai aplikasi pelengkap -- tidak seperti media sosial lainnya. Selain alasan tersebut, 4 informan memiliki motif manfaat kegunaan dari Aplikasi Zenly tersebut, sementara 3 informan lainnya tidak memiliki motif lain selain diajak untuk menggunakan Aplikasi Zenly. Informan mengatakan apabila alasan mereka untuk bertahan dalam menggunakan Aplikasi Zenly adalah merasa sayang apabila menghapus akun di Aplikasi Zenly yang sudah memiliki banyak teman. Sementara untuk informan yang telah tidak menggunakan Aplikasi Zenly memiliki alasan yaitu telah merasa bosan dan dikarenakan faktor lingkup pertemanannya yang sudah tidak menggunakan Aplikasi Zenly lagi.

Informan, dalam hal ini, juga melihat keunikan dan manfaat dari fitur yang dimiliki oleh Aplikasi Zenly yang membedakan Aplikasi Zenly dengan aplikasi lainnya. Berikut merupakan fitur yang dianggap unik dan tidak dimiliki oleh aplikasi lain, menurut ketujuh informan:

Fitur lokasi: Tidak seperti aplikasi lainnya, dengan Aplikasi Zenly pengguna dapat memantau lokasi temannya selama 24 jam, walau temannya sedang tidak menggunakan atau membuka aplikasi sekalipun. Bagi pengguna yang tidak ingin memperlihatkan keberadaan dirinya pun dapat menggunakan fitur blur dan freeze, yang juga merupakan fitur yang hanya didapat dengan menggunakan Aplikasi Zenly.

Fitur chat: Memiliki fitur stiker yang berbeda, dimana sticker dapat bergerak dan bersuara, walau begitu para informan setuju lebih memilih untuk melakukan chat di aplikasi selain Aplikasi Zenly. Fitur informasi spesial Zenly: Aplikasi Zenly memiliki fitur spesial seperti memberikan informasi COVID, suhu, dan kemacetan. Aplikasi tetap bekerja dibalik layar, meski pengguna tidak membuka ataupun menggunakan Zenly.

3.2.5 Motif : *In Order Motive*

Melihat dari nilai sosial yang dianut oleh para informan, peneliti menguraikan In Order Motive para informan, seperti: seberapa besar pengertian para informan mengenai Aplikasi Zenly, bagaimana pengguna dalam menggunakan Aplikasi Zenly serta bahaya dari penggunaan Aplikasi Zenly lebih dalam. Hasil penelitian melihat informan cenderung berpendapat apabila Aplikasi Zenly hanya menjadi aplikasi yang menarik untuk digunakan dan dapat mempererat pertemanan.

Dalam melihat bahaya, informan cenderung melihat bahaya dari bagaimana cara pengguna dalam menggunakan Aplikasi Zenly. Informan laki-laki cenderung melihat Aplikasi Zenly dapat berbahaya apabila pengguna sedang bermasalah dengan temannya, dengan alasan orang yang sedang bermasalah dapat langsung menemui pengguna tanpa diketahui oleh pengguna terlebih dahulu dan langsung melabraknya. Sementara informan berjenis kelamin perempuan cenderung melihat Aplikasi Zenly dapat berbahaya jika pengguna tidak bijak dalam menggunakan Aplikasi Zenly tersebut. Informan berjenis kelamin perempuan melihat ketidakbijakan seorang pengguna apabila pengguna tidak begitu mengerti kegunaan serta tidak selektif dalam menggunakan Aplikasi Zenly. 4 dari 3 informan memilih untuk melakukan stalking dibandingkan di-stalk oleh pengguna lain dengan alasan takut. Sementara 2 informan lainnya tidak memilih di kedua nya (melakukan stalk dan di-stalk) dengan alasan tidak ingin diganggu dan tidak mengganggu privasi orang lain.

Dalam menggunakan Aplikasi Zenly, informan cenderung melihat apabila Aplikasi Zenly tidak dapat memuaskan keingintahuan diri, namun dikatakan sebagai aplikasi yang informatif dan bermanfaat. Aplikasi Zenly juga dianggap tidak dapat dijadikan sebagai media pengungkapan perasaan dan tidak dapat dijadikan sebagai media hiburan, selayaknya media sosial lainnya. Informan, dalam hal ini juga setuju apabila Aplikasi Zenly dapat dijadikan sebagai media untuk bercengkrama secara langsung, dimana membuat pengguna tergugah untuk bertemu dengan teman Zenly nya secara langsung, bukan secara virtual seperti makna dibuatnya Aplikasi Zenly oleh pembuat aplikasi.

3.2.6 *Stock of Knowledge*

Hasil mengungkap bahwa semua informan memiliki cerita menariknya sendiri dalam menggunakan Aplikasi Zenly; mulai dari menemukan smartphone yang hilang, mengetahui dan ketahuan jika sedang berbohong, melacak posisi, disemangati, dihampiri, menghampiri, sampai kabur dari teman sesama pengguna Zenly.

Ketika menyebutkan nama teman yang terlintas di kepala ketika menggunakan Aplikasi Zenly, informan cenderung akan menjawab nama teman yang dekat dengan nya dan berada dalam satu lingkup pertemanan yang sama dengan diri nya; baik di virtual maupun di dunia nyata. Hanya satu informan, dalam hal ini, memiliki pengalaman pertemanan negatif ketika menggunakan Aplikasi Zenly.

3.3 Pembahasan

3.3.1 Motif: Proses Tipifikasi

Proses tipifikasi merupakan proses untuk memahami sebuah tindakan. Dalam proses tersebut, terdapat motif yang melingkupi setiap tindakan, alasan, atau dorongan dari si individu yang berbuat sesuatu (Ahmadi, 2009). Terdapat 3 motif yang membentuk pemaknaan oleh individu: (1) *Because of motive*, motif pertama yang mendasari tindakan individu dalam melakukan tindakan atau memaknai sesuatu; (2) *in order motive*, motif yang mendasari tindakan; dan (3) *Stock of Knowledge*, pengalaman individu, baik dari luar maupun dalam dirinya, yang membentuk tanda, penggolongan, atau klasifikasi (Kuswarno, 2009).

Motif pertama bernama 'because-motive' yaitu motif asli yang benar-benar mendasari tindakan individu dalam melakukan tindakan atau memaknai sesuatu. Schutz dalam Kuswarno (2009) melihat apabila setiap tindakan yang dilakukan oleh individu akan dipengaruhi oleh alasan yang terbentuk karena kejadian di masa lampau. Motif kedua bernama 'in-order-motive', atau dapat pula disebut sebagai motif yang mendasari sebuah tindakan. Schutz melihat apabila suatu tindakan tidak akan berjalan apabila tidak ada motif demi tujuan yang hendak individu capai. Schutz berpendapat pada tahap ini bisa saja individu memiliki sebuah makna terselubung, yaitu motif bukanlah makna asli dari sebuah tindakan. Motif ketiga adalah Stock of Knowledge, yang mana melihat tiap individu memberi tanda tertentu mengenai sesuatu. Schutz dalam Afdjani dan Soemirat (2010) melihat apabila proses tipifikasi juga berjalan dan ada ketika individu sedang mengkonstruksikan makna dari luar atau dari arus utama pengalamannya. Individu akan membentuk penggolongan atau klasifikasi dari pengalaman yang ada. Hubungan-hubungan (antar) makna diorganisir secara bersama – yang juga melalui proses tipifikasi, kedalam kumpulan pengetahuan ini. Schutz menambahkan apabila realitas bagi individu sangat bergantung pada apa yang individu telah pelajari dalam proses interaksi sosial atau budaya yang terjadi, dan pada akhirnya tindakan yang dihasilkan akan berbeda karena pengalaman yang diperoleh pun berbeda. Inilah yang menyebabkan proses tipifikasi Schutz tidak akan lepas dari Interaksi Simbolik.

Realitas dilihat sebagai suatu kualitas yang terdapat dalam realitas, diakui memiliki keberadaan (being), dan tidak tergantung pada kehendak kita sendiri. Dapat disimpulkan konstruksi makna dan konstruksi realitas akan terus berkesinambungan; yang mana konstruksi makna akan menciptakan konstruksi realitas dan konstruksi realitas ini akan menumbuhkan konstruksi makna, atau pemaknaan yang baru. Pemaknaan ini terus persisten jika interaksi individu dengan individu lainnya tidak terputus ataupun terhambat. Penelitian ini melihat because of motive berdasarkan motif awal pengguna dalam menggunakan Aplikasi Zenly, in order motive berdasarkan nilai sosial yang dipegang oleh informan, dan stock of knowledge berdasarkan pengalaman informan dalam menggunakan Aplikasi Zenly. Pengalaman, dalam hal ini, juga dapat dikatakan sebagai pengalaman pengguna dalam melakukan komunikasi virtual dengan menggunakan aplikasi atau Media Sosial Zenly.

3.3.2 Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual yang menggunakan internet memiliki karakteristik interactivity, yaitu mampu mengatasi hambatan jarak, waktu dan ruang. Komunikasi virtual merupakan proses penyampaian dan penerimaan pesan yang terjadi dalam ruang maya atau virtual yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual menjadi tren baru dalam masyarakat seiring berkembangnya beragam situs media sosial di Internet dengan alasan internet memiliki keunggulan dari desainnya yang multiplatform, yaitu dapat diakses dan terhubung di berbagai perangkat digital (Astuti, 2015).

Perkembangan teknologi, dalam Mubarok dan Andjani (2014) yang meliputi komunikasi virtual yang pesat ini membawa perubahan dalam pergaulan antar individu. Tidak kaget apabila melihat masyarakat modern saat ini hampir tidak mungkin tidak berkomunikasi secara virtual, terlebih dengan kemudahan akses komunikasi dengan memakai gadget atau smartphone.

3.3.3 Cyberspace dan Media Sosial

Komunikasi virtual tidak dapat berjalan jika tidak ada Cyberspace. Cyberspace merupakan sebuah ruang imajiner yang di dalam ruang tersebut, individu dapat melakukan apa saja yang bisa dilakukan dalam kehidupan sosial sehari-hari dengan cara yang baru, yaitu cara artifisial. Individu dapat dengan mudah untuk menemukan berbagai teks 'keterbukaan'. Berbeda dengan dunia nyata, dalam cyberspace, apa yang disembunyikan dan dirahasiakan di dalam ruang-ruang sosial yang nyata.

Dalam cyberspace terdapat sebuah aplikasi atau media didalamnya yang bernama media sosial. Media sosial adalah sebuah media online, situs, dimana setiap orang dapat membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, serta menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Media sosial akan mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Seiring dengan berjalannya waktu, media sosial tidak lain menjadi medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial (Nasrullah, 2015; Krishnan et al., 2021).

3.3.4 Keterbukaan dan Privasi

Petronio, dalam Griffin (2004) mengungkap apabila keterbukaan (mengenai informasi pribadi) dapat mempererat dan memperkuat hubungan individu dengan orang-orang penting ini dalam hidup individu tersebut. Pengungkapan itu juga akan memberi individu kesempatan untuk merasakan kenyamanan dan membantu individu untuk mencari cara untuk menghadapi sesuatu. Setiap individu memiliki batas privasinya masing-masing, dan setiap individu membagikan informasi pribadinya kepada seseorang, maka individu tersebut secara tidak sadar telah membentuk 'batas privasi' yang baru. Hal ini tentu juga akan membentuk suatu pemaknaan tersendiri bagi setiap individu. Seiring berjalannya perkembangan teknologi, khususnya dalam dunia cyber dapat membuat siapa saja dapat mengakses informasi dan komunikasi dengan mudah. Keterbukaan informasi dapat mengarah dan mengundang pencurian identitas. Terlebih dengan hasil penelitian Yahoo dan Taylor Nelson Sofres (TNS) Indonesia dalam Krisnawati (2016), Revilia dan Irwansyah (2020) yang melihat apabila pengguna internet di Indonesia didominasi oleh remaja:

"pengakses internet terbesar di Indonesia adalah mereka yang berusia antara 15-19 tahun. Hasil survei ini menyebutkan bahwa sebanyak 64 persen adalah anak muda, dari 2.000 responden yang mengikuti survei. Sementara pada peringkat kedua ditempati oleh pengguna berusia 20- 24 tahun dengan prosentase 42 persen dan urutan terakhir ditempati usia 45-50 tahun."

Dengan melihat fakta tersebut, peneliti menambahkan pertanyaan validitas informan. Peneliti selain melihat motif informan dalam menggunakan Aplikasi Zenly, maka, menambahkan pertanyaan tambahan terkait validasi pengguna, yaitu bagaimana pengguna dalam menggunakan Aplikasi Zenly; menambahkan atau tidak menambahkan anggota keluarga sebagai teman di Aplikasi Zenly; dan menambahkan orang asing di Aplikasi Zenly. Peneliti menambah pertanyaan tambahan guna mengetahui seberapa besar kesadaran pengguna mengenai bahaya dari Aplikasi Zenly.

3.3.5 Zenly

Komunikasi virtual yang menggunakan internet memiliki karakteristik 'interaktif' yaitu mampu mengatasi hambatan jarak, waktu, dan ruang. Hal ini membawa perubahan dalam pergaulan antar individu; dimana masyarakat modern saat ini sangat mungkin untuk berkomunikasi secara virtual, terlebih dengan kemudahan akses, yaitu menggunakan smartphone (Astuti, 2015; Mubarak & Andjani 2014). Keterbukaan dapat mempererat dan memperkuat hubungan individu kesempatan untuk merasakan kenyamanan dan membantu individu untuk mencari cara dalam menghadapi sesuatu, maka secara tidak sadar individu telah membentuk batas privasi yang baru dan akan membentuk suatu pemaknaan sendiri bagi setiap individu (Griffin, 2004).

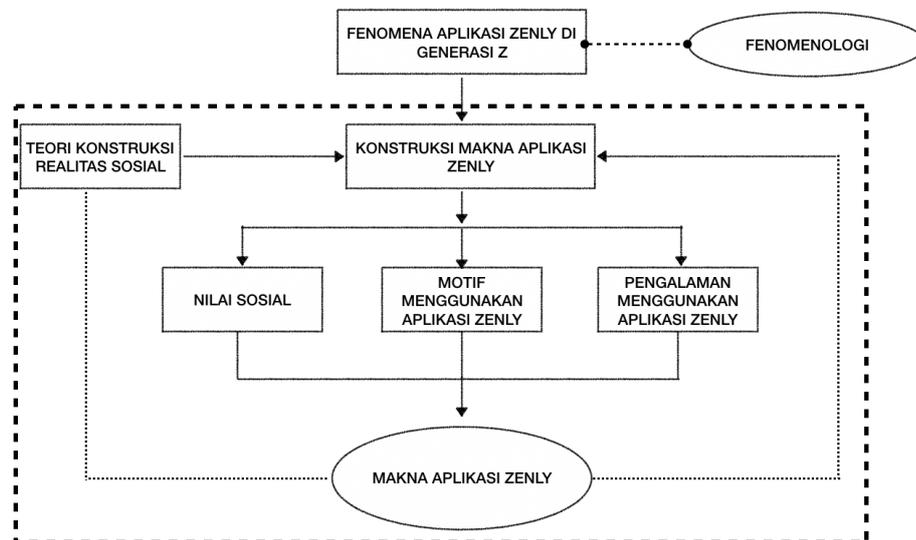
Aplikasi Zenly, dalam hal ini, seakan 'memaksa' pengguna untuk membeberkan segala privasi dan identitas pengguna. Zenly dianggap mengkhawatirkan karena aplikasi ini secara otomatis mendeteksi lokasi dan memperhitungkan rutinitas sehari-hari pengguna dan kemudian memperbaharui teman pengguna menggunakan ikon kecil yang melekat pada nama mereka (Badri, 2017).

Fenomena jejaring sosial Zenly yang dianggap berbahaya namun tetap digunakan oleh para pengguna memunculkan persoalan baru, dimana pengguna memiliki motif tertentu dalam menggunakan aplikasi tersebut, mengingat banyaknya dampak bahaya dalam menggunakan aplikasi tersebut (Nasrullah, 2014). Motif inilah yang melingkupi semua tindakan, alasan, atau dorongan dari individu yang berbuat sesuatu (Ahmadi, 2009). Ketertarikan seseorang dalam menggunakan Zenly tidak luput dari pemaknaan dalam menggunakan media sosial tersebut.

Inilah alasan peneliti memilih purposive sampling dengan alasan dalam melakukan suatu pemaknaan, individu kerap kali memiliki pemikiran atau pemaknaan yang berbeda terhadap segala sesuatu, dalam hal ini adalah Aplikasi Zenly itu sendiri. Hal ini juga muncul dengan melihat tiap individu selalu memiliki

pengalaman yang berbeda-beda ketika ia melakukan atau menggunakan sesuatu, yang dalam hal ini adalah pengalaman menggunakan Aplikasi Zenly. Peneliti mengambil beberapa kriteria sementara terkait dengan informan yang dijadikan sebagai narasumber dan dijadikan sebagai subjek penelitian:

Merupakan pengguna Aplikasi Zenly. Memiliki umur berkisar 15-18 tahun. Telah menggunakan atau masih menggunakan Aplikasi Zenly. Memiliki teman di Aplikasi Zenly minimal 3 teman. Masih aktif atau pasif dalam menggunakan Aplikasi Zenly. Berlokasi di Jawa Barat, khususnya di Bekasi. Menambahkan sebagai teman atau tidak menambahkan sebagai teman anggota keluarga pada aplikasi Zenly. Menambahkan sebagai teman atau tidak menambahkan sebagai teman orang asing pada Aplikasi Zenly.



Gambar 1. Konstruksi makna aplikasi Zenly
Sumber: Analisis peneliti

5. Kesimpulan

Pada awalnya Generasi Z memaknai Aplikasi Zenly dengan mengikuti konstruksi realitas di lingkungannya, yaitu melihat Aplikasi Zenly sebagai Aplikasi yang hits atau hanya sekedar aplikasi untuk ikut-ikutan saja. Seiring penggunaan aplikasi yang dilakukan oleh Generasi Z, Generasi Z akhirnya memiliki pemaknaan sendiri mengenai aplikasi tersebut (konstruksi makna), yaitu melihat Aplikasi Zenly sebagai aplikasi yang membantu, informatif, memiliki fitur yang lucu, yang biasa saja, atau yang membosankan. Generasi Z, dalam memaknai Aplikasi Zenly, memiliki pemaknaan yang hampir sama antara satu sama lain. Rata-rata dari mereka memaknai Aplikasi Zenly sebagai aplikasi yang informatif, tidak sebagai tempat untuk mengungkapkan perasaan, tidak sebagai media hiburan, dan dapat dijadikan sebagai media bercengkrama hanya dengan orang yang telah dikenal. Generasi Z pun memaknai apabila Aplikasi Zenly merupakan aplikasi yang berbahaya jika tidak digunakan secara bijak sehingga mereka akan selektif dalam menambahkan teman di aplikasi tersebut. Because of motive Generasi Z, dalam hal ini, adalah mengikuti atau ikut-ikutan teman dan mengikuti tren atau sedang hits pada saat informan pertama kali melakukan instalasi terhadap Aplikasi Zenly. Sementara In order motive Generasi Z dalam menggunakan Aplikasi Zenly adalah aplikasi yang informatif dan dapat membantu mereka untuk melacak lokasi teman-temannya.

Generasi Z mengaku merasa terjaga dan tertekan dengan adanya anggota keluarga yang berteman dengan dirinya di Aplikasi Zenly. Generasi Z juga cenderung merasa bahwa Aplikasi Zenly dapat dijadikan sebagai tempat untuk mempererat pertemanan; baik itu di dunia nyata, dengan alasan dapat memudahkan pengguna untuk bertemu dan bermain secara mendadak; maupun di dunia maya, dengan menggunakan fitur shake, sticker, serta sudah berapa lama menghabiskan waktu dengan sesama pengguna Aplikasi Zenly. Aplikasi Zenly, maka, dianggap sebagai simbol keakraban oleh Generasi Z, dengan alasan Generasi Z akan berteman di Aplikasi Zenly dengan seorang yang ia telah percaya saja; pun, dengan adanya fitur lokasi yang menyala selama 24 jam, Aplikasi Zenly dianggap sebagai simbol kejujuran atau aplikasi yang dianggap dapat melatih kejujuran oleh Generasi Z.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih saya ucapkan kepada Dr. Edi Santoso, M.Si selaku Pembimbing I yang telah berkenan memberikan tambahan ilmu dan solusi pada setiap permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih pula saya ucapkan kepada Tri Nugroho Adi, S.Sos., M.Si selaku Pembimbing II, telah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis selama menyusun skripsi dan memberi banyak ilmu serta solusi pada setiap permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi ini. Serta Dr. Mite Setiansah, M.Si selaku Penguji yang telah memberikan masukan mulai dari penyusunan proposal, pelaksanaan penelitian, hingga penyusunan laporan hasil penelitian ini. Terakhir, terima kasih saya ucapkan untuk pihak-pihak yang membantu dan terlibat dalam proses pembuatan skripsi ini.

Referensi

- Achmad, Z A., & Ida, R. (2018). Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian. *The Journal of Society & Media*, 2(2), 130-145. <http://dx.doi.org/10.26740/jsm.v2n2.p130-145>
- Afdjani, H., & Soemirat, S. (2010). Makna Iklan Minuman di Televisi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1), 58-65. <https://doi.org/10.31315/jik.v8i1.69>
- Ahmadi, A. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Y. D. (2015). Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di Cyberspace. *Jurnal Komunikasi Profetik*, 8(2), 15-26.
- Badri, M., Alnuaimi, A., Al Rashedi, A., Al Rashedi, A., Yang, G & Tamsah, K. (2017). School children's use of digital devices, social media and parental knowledge and involvement – the case of Abu Dhabi. *Education and Information Technologies*, 22, 2645–2664. <https://doi.org/10.1007/s10639-016-9557-y>
- Denzin, N.K., & Lincoln. Y.S. (2009). *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Fitrianindita, H. (2018, december 3). Zenly: Aplikasi Pelacak Lokasi Secara Real Time. Retrieved from teknologi.id: from <https://teknologi.id/publik/zenly-aplikasi-pelacak-lokasi-secara-real-time/>
- Griffin, E. (2004). *A First Look at Communication Theory*. New York: McGraw Hill.
- Krisnawati, E. (2016). Mempertanyakan Privasi di Era Selebgram: Masih Adakah?. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 13(2), 179-200. <https://doi.org/10.24002/jik.v13i2.682>
- Kuswarno, E. (2009). *Fenomenologi : Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian*. Bandung: Widya Padjadjaran
- Leftler, N.L., & Barak, A. (2012). Effects of anonymity, invisibility, and lack of eye-contact on toxic online disinhibition. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 434-443. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.10.014>
- MOSG Team. (2019, February 24). We Tried Out An App Thats Lets Us Track Friends 24/7 And It's Ridiculously Creepy. Retrieved from MillennialsofSG: <https://millennialsofsg.com/2019/02/24/app-track-friends-ridiculously-creepy/>
- Mubarok., & Andjani, M.D (2014). *Komunikasi Antarpribadi: dalam masyarakat majemuk*. Jakarta Timur: Dapur Buku.
- Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana.
- Prilaksono, F. (2019, July 3). Review Aplikasi Zenly: Cara Melacak Anak Lewat Nomer HP. Retrieved from Woop.id: <https://woop.id/love/review-aplikasi-zenly-cara-melacak-no-hp-jxmzr0jq/full>
- Putra, Y. S. (2017). Therotical Review: Teori Perbedaan Generasi. *Among Makarti*, 9(2), 123-134. <http://dx.doi.org/10.52353/ama.v9i2.142>
- Revilia, D., & Irwansyah. (2020). Social Media Literacy: Millenial's Perspective of Security and Privacy Awareness. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*. 24(1), 1-15. <http://dx.doi.org/10.33299/jpkop.24.1.2375>
- Sandy, O. P. (2019, June 10). Marak Diunduh Remaja Indonesia, Zenly Dinilai Berbahaya. Retrieved from Cyberthreat.id: <https://cyberthreat.id/read/677/Marak-Diunduh-Remaja-Indonesia-Zenly-Dinilai-Berbahaya>
- Schroeder, S. (2017, July 13). Snapchat + Zenly - Privacy and Security Risk of Location Sharing Apps. Retrieved from Turtler: <https://turtler.io/news/security-risks-of-location-sharing-apps>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Unbabel. (2021). Onboarded in 60 seconds: bringing seamless multilingual support to Zenly. Case study: Tech.