

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi komunikasi digital telah memperluas ruang berlangsungnya hubungan pertemanan. Interaksi yang sebelumnya banyak bergantung pada pertemuan tatap muka kini juga dipelihara melalui pertukaran pesan, berbagi konten, pemberian respons, dan penggunaan simbol di berbagai platform digital. Perubahan tersebut tidak serta-merta menggantikan komunikasi langsung, tetapi menghadirkan lapisan baru dalam proses komunikasi interpersonal. Kehadiran seseorang dapat ditunjukkan melalui pesan singkat, tanggapan terhadap konten, emoji, atau aktivitas berulang yang dilakukan secara konsisten. Oleh karena itu, media sosial tidak hanya berfungsi sebagai saluran penyampaian informasi dan hiburan, tetapi juga menjadi ruang tempat pengguna menegosiasikan perhatian, kedekatan, komitmen, dan ekspektasi dalam hubungan yang telah terbentuk.

Dalam komunikasi interpersonal, hubungan pertemanan tidak dipertahankan hanya melalui banyaknya pesan yang dipertukarkan. Pemeliharaan hubungan juga berkaitan dengan cara individu menunjukkan perhatian, memberikan dukungan, merespons kebutuhan teman, menjaga keterbukaan, serta menafsirkan tindakan komunikasi yang dilakukan secara berulang. DeVito (2016) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal melibatkan pilihan pesan dan tindakan yang memiliki arti bagi hubungan. Dalam konteks digital, pilihan tersebut berlangsung melalui teknologi yang menyediakan fitur, pengingat, indikator, dan aturan tertentu. Akibatnya, tindakan komunikasi pengguna tidak hanya dipengaruhi oleh kehendak pribadi, tetapi juga berlangsung di dalam struktur platform yang mengarahkan perhatian dan mengatur pola interaksi.

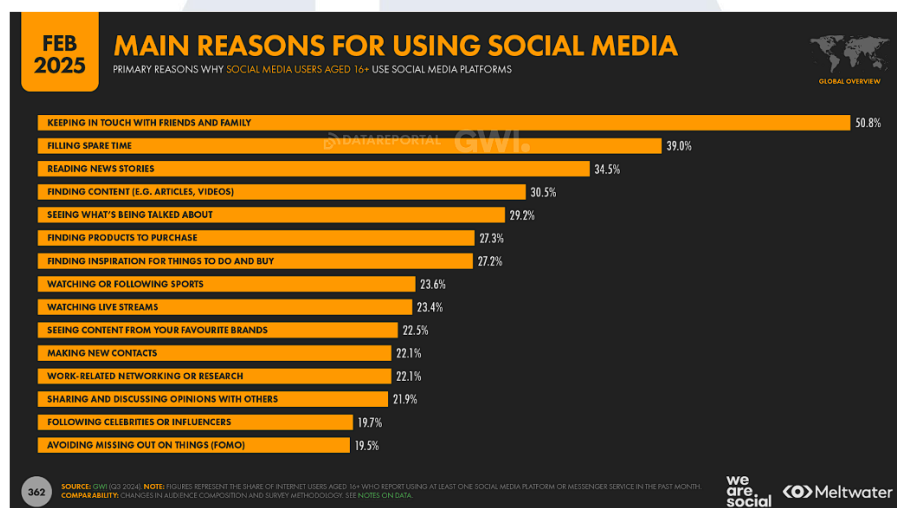
Generasi Z merupakan kelompok yang tumbuh pada masa ketika teknologi digital, telepon pintar, dan media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Pew Research Center (2019) menempatkan individu yang lahir mulai tahun

1997 sebagai bagian dari generasi setelah Milenial. Namun, batas generasi dipahami sebagai perangkat analitis dan bukan sebagai batas yang sepenuhnya mutlak. Penelitian ini tidak menyamakan seluruh Generasi Z dengan satu karakteristik yang seragam. Secara operasional, penelitian dibatasi pada pengguna TikTok Generasi Z berusia 18-24 tahun. Pembatasan tersebut menempatkan penelitian pada kelompok dewasa muda yang memiliki pengalaman menggunakan media sosial serta mampu merefleksikan praktik komunikasi pertemanannya secara mandiri.

Pemilihan kelompok usia 18-24 tahun juga berkaitan dengan posisi mereka dalam tahap kehidupan yang ditandai oleh perluasan jaringan sosial, perubahan lingkungan pendidikan atau pekerjaan, dan kebutuhan untuk mempertahankan hubungan dengan teman yang tidak selalu berada di lokasi yang sama. Dalam kondisi tersebut, media sosial dapat berfungsi sebagai sarana mempertahankan kontak dan memperbarui pengetahuan mengenai kehidupan teman. Meskipun demikian, penggunaan media sosial oleh kelompok usia ini tetap beragam. Setiap pengguna dapat memberikan makna yang berbeda terhadap frekuensi pesan, simbol digital, dan kewajiban untuk merespons. Oleh sebab itu, penelitian ini membatasi klaim pada pengalaman partisipan yang diteliti dan tidak menggunakannya untuk mewakili seluruh Generasi Z.

TikTok menjadi konteks yang relevan karena platform tersebut tidak hanya digunakan untuk mengonsumsi dan memproduksi video pendek, tetapi juga menyediakan ruang komunikasi privat melalui pesan langsung. DataReportal (2025) melaporkan bahwa perangkat periklanan TikTok menunjukkan potensi jangkauan sekitar 108 juta pengguna berusia 18 tahun ke atas di Indonesia pada awal 2025. Angka tersebut berasal dari perangkat periklanan dan tidak diperlakukan sebagai jumlah pengguna aktif bulanan. Meskipun demikian, data tersebut menunjukkan luasnya audiens dewasa yang dapat dijangkau TikTok di Indonesia dan memperkuat relevansi platform sebagai bagian dari lingkungan komunikasi digital masyarakat.

Kedudukan media sosial sebagai ruang relasional juga terlihat dari alasan penggunaannya. We Are Social dan Meltwater (2025, hlm. 362) mencatat bahwa menjaga hubungan dengan teman dan keluarga merupakan alasan utama penggunaan media sosial secara global, yaitu sebesar 50,8%. Alasan tersebut diikuti oleh mengisi waktu luang sebesar 39,0% dan membaca berita sebesar 34,5%. Data ini tidak secara khusus menggambarkan pengguna TikTok di Indonesia, tetapi memberikan konteks bahwa kebutuhan menjaga hubungan sosial tetap menjadi bagian penting dalam penggunaan platform digital.



Gambar 1.1 Indonesia Digital Report 2025

Sumber: We Are Social (2025)

Gambar 1.1 memperlihatkan bahwa fungsi relasional menempati posisi penting dalam penggunaan media sosial. Temuan tersebut mendukung pemahaman bahwa aktivitas pada platform digital tidak selalu berdiri terpisah dari hubungan interpersonal. Berbagi konten, memberikan tanggapan, dan mengirim pesan dapat menjadi cara untuk menunjukkan bahwa hubungan masih diperhatikan. Namun, data frekuensi dan persentase tidak dapat menjelaskan bagaimana pengguna menafsirkan setiap tindakan tersebut. Satu pesan yang sama dapat dimaknai sebagai perhatian oleh seorang pengguna, tetapi dapat dipersepsikan sebagai formalitas oleh pengguna lain. Perbedaan pemaknaan inilah yang menjadikan pengalaman komunikasi digital perlu dikaji secara mendalam.

TikTok memiliki karakteristik komunikasi yang berbeda dari aplikasi pesan instan murni karena percakapan privat sering berawal dari kegiatan berbagi video. Pengguna dapat mengirim konten yang dianggap lucu, relevan, atau berkaitan dengan pengalaman temannya, kemudian melanjutkan komunikasi melalui pesan, emoji, atau tanggapan singkat. Schellewald (2021) menunjukkan bahwa bentuk-bentuk komunikasi di TikTok terintegrasi dengan rutinitas penggunaan sehari-hari dan tidak dapat dipahami hanya dari konten yang muncul pada halaman utama. Dalam hubungan pertemanan, tindakan mengirim video dapat berfungsi sebagai pembuka percakapan, pengingat terhadap pengalaman bersama, atau cara sederhana untuk menegaskan kehadiran sosial.

Salah satu fitur yang mengatur kesinambungan pertukaran pesan di TikTok adalah fitur *streak* api. Pusat Bantuan TikTok menjelaskan bahwa *streak* membantu pengguna melacak orang yang paling sering berkomunikasi melalui pesan langsung atau obrolan grup. Lencana *streak* muncul setelah pengguna bertukar pesan selama tiga hari berturut-turut. Rangkaian tersebut terus bertambah apabila pertukaran pesan berlanjut, sedangkan lencana dapat memudar dan berakhir ketika tidak ada interaksi dalam batas waktu yang ditentukan (TikTok, n.d.). Mekanisme ini mengubah keberlanjutan komunikasi menjadi indikator visual berupa simbol api dan hitungan hari yang dapat dilihat oleh kedua pihak.

Dalam praktik pertemanan, indikator visual tersebut dapat memperoleh makna yang melampaui fungsi teknis. Simbol api dapat dipahami sebagai tanda bahwa komunikasi berjalan secara konsisten, sedangkan hitungan hari dapat dipersepsikan sebagai catatan kebersamaan yang telah berlangsung. Pengguna dapat merasa dihargai ketika teman berusaha mempertahankan rangkaian pesan, terlebih apabila interaksi dilakukan di tengah kesibukan atau jarak fisik. Sebaliknya, pengguna juga dapat memandang *streak* sebagai angka yang harus dijaga agar tidak hilang, meskipun pesan yang dikirim sangat singkat dan tidak memuat percakapan yang mendalam.

Fitur *streak* api dapat dipahami sebagai penerapan gamifikasi dalam komunikasi digital. Deterding et al. (2011) mendefinisikan gamifikasi sebagai

penggunaan elemen desain permainan dalam konteks nonpermainan. Pada fitur ini, unsur gamifikasi tampak pada lencana, hitungan hari, umpan balik visual, keberlanjutan pencapaian, dan kemungkinan kehilangan rangkaian ketika interaksi terputus. Elemen tersebut dapat mendorong pengguna mengulangi tindakan tertentu, mengingatkan teman untuk membalas, atau mengirim pesan singkat agar rangkaian tetap berlangsung. Namun, keberadaan elemen gamifikasi tidak secara otomatis menentukan kualitas hubungan karena makna komunikasi tetap dibentuk melalui pengalaman dan interpretasi para pengguna.

Masalah komunikasi dalam penelitian ini terletak pada ketegangan antara keberlanjutan komunikasi dan kebermaknaan komunikasi. Fitur *streak* api dapat membantu pengguna mempertahankan kontak secara rutin, tetapi pada saat yang sama dapat menjadikan pertukaran pesan sebagai aktivitas simbolik yang dilakukan untuk mempertahankan pencapaian digital. Konsistensi komunikasi belum tentu selalu sejalan dengan kedalaman percakapan. Pesan singkat, emoji, atau pengiriman video tanpa percakapan lanjutan tetap dapat mempertahankan angka *streak*, tetapi belum tentu dimaknai sebagai komunikasi yang dekat oleh setiap pengguna.

Ketegangan tersebut juga terlihat antara kedekatan dan formalitas digital. Bagi sebagian pengguna, menjaga *streak* dapat menjadi bentuk perhatian karena menunjukkan kesediaan untuk terus hadir. Bagi pengguna lain, kewajiban menjaga simbol api dapat mengurangi spontanitas komunikasi karena pesan dikirim terutama agar rangkaian tidak terputus. Dengan demikian, perhatian interpersonal dapat bercampur dengan kewajiban menjaga simbol, sedangkan motivasi relasional dapat berjalan bersama dorongan sistem platform. Persoalan utama penelitian bukan sekadar apakah fitur digunakan, melainkan bagaimana pengguna menegosiasikan berbagai makna tersebut dalam hubungan pertemanan yang telah ada.

Penelitian ini tidak menempatkan fitur *streak* api sebagai penyebab tunggal perubahan hubungan pertemanan. Fitur tersebut dapat dipersepsikan membantu mempertahankan kedekatan, tidak mengubah kualitas hubungan, hanya menjadi kebiasaan, menimbulkan tekanan, atau dijalankan sebagai formalitas. Pendekatan

kualitatif dengan paradigma konstruktivis diperlukan untuk memahami keragaman tersebut berdasarkan cara pengguna menjelaskan pengalaman, tindakan, dan interpretasinya.

Dari sudut pandang ilmu komunikasi, objek penelitian ini bukan sekadar perilaku menggunakan aplikasi TikTok. Penelitian berfokus pada komunikasi interpersonal yang dimediasi teknologi. Aspek yang diperhatikan meliputi pertukaran pesan, frekuensi respons, penggunaan simbol digital, kehadiran sosial, keterbukaan, kedekatan, komitmen, metakomunikasi, dan praktik pemeliharaan hubungan. Hubungan pertemanan dipahami sebagai proses komunikasi yang terus dinegosiasikan, bukan hanya sebagai status sosial antardua individu.

Metakomunikasi menjadi penting karena pengguna tidak hanya bertukar isi pesan, tetapi juga dapat membicarakan aturan dan makna interaksi itu sendiri. Ketika *streak* terancam terputus, pengguna dapat mengingatkan teman, meminta respons, memberikan penjelasan, atau meminta maaf. Tindakan tersebut menunjukkan bahwa simbol api dapat menciptakan ekspektasi bersama mengenai siapa yang bertanggung jawab menjaga rangkaian. Pada saat yang sama, respons terhadap putusnya *streak* dapat memperlihatkan apakah indikator tersebut dianggap penting, sekadar permainan, atau tidak berkaitan dengan kualitas pertemanan.

Penelitian terdahulu mengenai *streak* terutama berkembang pada Snapchat. Hristova et al. (2022) menunjukkan bahwa pengguna melakukan metakomunikasi ketika memulai, mempertahankan, dan kehilangan *streak*. Pengguna dapat membicarakan aturan, memberikan pengingat, serta menjelaskan alasan ketika rangkaian pesan terputus. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa gamifikasi tidak hanya mengatur frekuensi komunikasi, tetapi juga menghadirkan bahan percakapan baru mengenai ekspektasi dan kewajiban antarpengguna.

Penelitian van Essen dan Van Ouytsel (2023) membahas keterlibatan remaja awal dalam Snapchat *streak* dan keterkaitannya dengan ketakutan tertinggal, penggunaan telepon pintar bermasalah, serta pengendalian diri dalam bermedia sosial. Penelitian tersebut memberikan gambaran mengenai konsekuensi dan

karakteristik keterlibatan pengguna berusia muda. Namun, konteks remaja awal di Belgia berbeda dari pengguna dewasa muda di Indonesia. Selain perbedaan usia dan konteks sosial, penelitian tersebut tidak secara khusus menggali bagaimana pengguna menafsirkan simbol, kewajiban komunikasi, dan pemeliharaan hubungan pertemanan yang telah terbentuk.

Carr dan Rosaen (2024) mengkaji gamifikasi komunikasi termediasi dan kedekatan relasional. Temuan mereka menunjukkan bahwa motif dan cara pengguna menjalankan *streak* berkaitan dengan variasi bentuk komunikasi serta kedekatan hubungan. *Streak* yang dijalankan terutama sebagai hiburan atau kebiasaan dapat disertai pesan yang lebih impersonal, sedangkan penggunaan dengan motif interpersonal dapat memperoleh arti berbeda. Temuan tersebut memperkuat kebutuhan untuk tidak menyamakan seluruh aktivitas *streak* sebagai tanda kedekatan yang sama.

Pada konteks Douyin, Lin dan Zaborowski (2025) menunjukkan bahwa lencana pertemanan, tingkatan yang dikuantifikasi, dan fitur permainan dapat mendorong perilaku sosial serta memperkuat ikatan interpersonal, terutama dalam kelompok kecil dengan hubungan yang telah kuat. Temuan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi bagian dari praktik sosial, tetapi pengaruhnya bergantung pada karakter hubungan dan cara fitur digunakan. Douyin memiliki kedekatan desain dengan TikTok, tetapi konteks platform, budaya pengguna, serta praktik komunikasi di Indonesia tetap perlu dipahami sebagai kasus tersendiri.

Schellewald (2021) memberikan dasar untuk memahami TikTok sebagai ruang komunikasi sehari-hari, sedangkan penelitian mengenai Snapchat dan Douyin menunjukkan bahwa gamifikasi dapat berkaitan dengan metakomunikasi, kedekatan, kewajiban, dan perilaku sosial. Meskipun demikian, penelitian terdahulu belum cukup menjelaskan bagaimana pengguna TikTok Generasi Z berusia 18-24 tahun di Indonesia memaknai simbol api dan hitungan hari dalam hubungan pertemanan yang telah ada. Penelitian terdahulu juga belum secara khusus menguraikan bagaimana pengguna membedakan perhatian yang bermakna

dari formalitas digital ketika komunikasi rutin berlangsung karena adanya indikator yang harus dipertahankan.

Celah penelitian ini tidak hanya terletak pada perbedaan platform. TikTok menggabungkan ekosistem video pendek dengan pesan langsung, sehingga praktik mempertahankan *streak* dapat berlangsung melalui pengiriman konten yang dianggap relevan, emoji, tanggapan singkat, dan percakapan privat. Kombinasi tersebut memungkinkan pengguna mengekspresikan perhatian tanpa selalu menggunakan pesan panjang. Namun, mekanisme yang sama juga memungkinkan rangkaian dipertahankan melalui pesan berupaya rendah. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang menelaah bagaimana bentuk pesan, motivasi, ekspektasi, dan makna kedekatan dinegosiasikan dalam konteks komunikasi TikTok.

Kebaruan penelitian ini mencakup lima aspek. Secara kontekstual, penelitian berfokus pada pengguna TikTok Generasi Z berusia 18-24 tahun di Indonesia. Secara konseptual, gamifikasi dipahami sebagai mekanisme yang dapat berperan dalam pemeliharaan hubungan pertemanan, bukan semata-mata sebagai strategi meningkatkan keterlibatan pengguna. Secara empiris, penelitian menelaah ketegangan antara komunikasi yang konsisten dan komunikasi yang bermakna serta antara kedekatan dan formalitas digital. Secara simbolik, penelitian menggali pemaknaan terhadap ikon api dan hitungan hari sebagai perhatian, komitmen, kebiasaan, kewajiban, atau tekanan. Secara metodologis, studi kasus kualitatif digunakan untuk memahami pengalaman pengguna secara mendalam tanpa menyimpulkan hubungan sebab-akibat.

Urgensi penelitian terletak pada semakin terintegrasinya desain platform dengan praktik komunikasi sehari-hari. Ketika indikator digital digunakan secara berulang, indikator tersebut dapat menjadi bagian dari norma dan ekspektasi hubungan. Pengguna mungkin merasa perlu merespons pada waktu tertentu, menjaga kesinambungan angka, atau menjelaskan ketika rangkaian terputus. Pemahaman mengenai pengalaman tersebut penting agar komunikasi digital tidak

dinilai hanya berdasarkan kuantitas aktivitas, tetapi juga berdasarkan makna yang diberikan pengguna dalam hubungan pertemanan.

Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada peran gamifikasi fitur *streak* api TikTok dalam pemeliharaan hubungan pertemanan Generasi Z. Fokus penelitian diarahkan pada pengguna TikTok berusia 18-24 tahun yang telah memiliki hubungan pertemanan sebelum menggunakan fitur tersebut. Aspek yang dianalisis meliputi motivasi mempertahankan *streak*, proses pertukaran pesan, bentuk respons, penggunaan simbol digital, negosiasi kedekatan dan kewajiban, metakomunikasi ketika rangkaian terancam atau terputus, serta pemaknaan pengguna terhadap keberlanjutan hubungan. Posisi tersebut menjaga konsistensi penelitian sebagai studi mengenai pengalaman komunikasi interpersonal yang dimediasi teknologi.

1.2 Rumusan Masalah

Tidak Fitur *streak* api TikTok menghadirkan mekanisme komunikasi rutin melalui simbol api dan hitungan hari yang bertambah ketika pengguna mempertahankan pertukaran pesan. Dalam hubungan pertemanan yang telah terbentuk, mekanisme tersebut dapat dipersepsikan sebagai pengingat untuk tetap berkomunikasi, tanda perhatian, atau bentuk komitmen. Namun, mekanisme yang sama juga dapat membuat pesan dikirim sebagai kebiasaan atau formalitas untuk mempertahankan pencapaian digital. Kondisi tersebut menghadirkan ketegangan antara komunikasi yang konsisten dan komunikasi yang bermakna, antara kedekatan dan formalitas digital, serta antara perhatian interpersonal dan kewajiban menjaga simbol.

Belum dipahami secara mendalam bagaimana pengguna TikTok Generasi Z berusia 18-24 tahun di Indonesia memaknai peran gamifikasi fitur *streak* api dalam pemeliharaan hubungan pertemanan yang telah ada. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengalaman pengguna, motivasi mempertahankan *streak*, proses interaksi yang berlangsung, serta makna kedekatan dan kewajiban melalui simbol api, hitungan hari, dan pertukaran pesan harian.

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Apa yang memotivasi pengguna Generasi Z untuk mempertahankan interaksi pertemanan melalui fitur streak api TikTok?
2. Bagaimana proses interaksi pertemanan berlangsung melalui penggunaan fitur streak api TikTok?
3. Bagaimana pengguna memaknai peran fitur streak api TikTok dalam pemeliharaan hubungan pertemanan mereka?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk memahami motivasi pengguna Generasi Z dalam mempertahankan interaksi pertemanan melalui fitur streak api TikTok.
2. Untuk menganalisis proses interaksi pertemanan yang berlangsung melalui fitur streak api TikTok.
3. Untuk memahami pemaknaan pengguna terhadap peran fitur streak api TikTok dalam pemeliharaan hubungan pertemanan.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman empiris bagi kajian komunikasi interpersonal digital mengenai cara elemen gamifikasi dimaknai dalam praktik pemeliharaan hubungan pertemanan Generasi Z. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya pembahasan mengenai komunikasi yang dimediasi teknologi, simbol digital, metakomunikasi, dan pemeliharaan hubungan dalam konteks fitur *streak* api TikTok.

Penelitian ini juga diharapkan melengkapi literatur yang selama ini lebih banyak membahas fitur *streak* pada Snapchat atau gamifikasi sosial pada platform lain. Konteks pengguna TikTok di Indonesia dapat memberikan gambaran kontekstual mengenai bagaimana fitur yang serupa memperoleh makna berbeda sesuai platform, karakter hubungan, dan pengalaman pengguna. Kegunaan akademis tersebut tidak dimaksudkan untuk menghasilkan teori baru, melainkan menyediakan temuan empiris yang dapat dibandingkan dengan penelitian terdahulu.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Bagi pengguna TikTok, penelitian ini diharapkan menjadi bahan refleksi untuk memahami perbedaan antara komunikasi yang dijalankan sebagai bentuk perhatian dan komunikasi yang dilakukan semata-mata untuk mempertahankan simbol digital. Pemahaman tersebut dapat membantu pengguna mengenali ekspektasi, kenyamanan, tekanan, dan makna yang muncul ketika mempertahankan *streak* api bersama teman.

Bagi pengembang platform, hasil penelitian diharapkan menjadi bahan pertimbangan etis dalam merancang fitur gamifikasi yang mendorong keberlanjutan interaksi tanpa mengabaikan kemungkinan munculnya kewajiban sosial, tekanan untuk merespons, hilangnya spontanitas, atau kesalahpahaman relasional. Temuan penelitian dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana indikator visual dan sistem pengingat dialami oleh pengguna dalam konteks hubungan pertemanan.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Secara sosial, penelitian ini diharapkan meningkatkan kesadaran mengenai bagaimana desain platform dapat membentuk kebiasaan, ekspektasi, dan pemaknaan baru dalam hubungan pertemanan digital. Penelitian ini juga diharapkan menjadi bahan refleksi bagi masyarakat bahwa simbol api, hitungan hari, dan konsistensi komunikasi tidak selalu memiliki arti yang sama bagi setiap pengguna serta tidak dapat dijadikan ukuran tunggal kualitas hubungan pertemanan.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada pengguna TikTok Generasi Z berusia 18-24 tahun yang berdomisili di Indonesia, menggunakan TikTok secara rutin, dan memiliki pengalaman menggunakan fitur *streak* api melalui pesan langsung dengan seorang teman. Partisipan telah memiliki hubungan pertemanan sebelum menggunakan fitur tersebut dan mempunyai pengalaman mempertahankan *streak* api sekurang-kurangnya 30 hari. Hubungan yang dikaji merupakan hubungan pertemanan nonromantis dan bukan hubungan keluarga.

Kasus penelitian difokuskan pada pemaknaan dan pengalaman komunikasi interpersonal yang berlangsung melalui fitur *streak* api TikTok. Pengumpulan data dilakukan dalam satu periode penelitian pada tahun 2026 melalui pendekatan studi kasus kualitatif. Kajian mencakup motivasi pengguna, proses pertukaran pesan, penggunaan simbol api dan hitungan hari, negosiasi kedekatan dan kewajiban, serta metakomunikasi ketika *streak* terancam atau terputus.

Penelitian ini tidak membahas algoritma TikTok secara umum, kecanduan media sosial, hubungan romantis, hubungan keluarga, pengaruh psikologis klinis, maupun pengukuran kuantitatif mengenai efektivitas fitur. Penelitian juga tidak dimaksudkan untuk mewakili seluruh Generasi Z. Temuan dipahami sebagai hasil yang kontekstual dan terikat pada karakteristik partisipan serta kasus yang diteliti. Penerapan temuan pada konteks lain perlu

mempertimbangkan kesesuaian karakteristik pengguna, hubungan, platform, dan lingkungan sosial.

