

BAB II

KENCAN BERBASIS *ONLINE* DAN *WELL-BEING*

Kencan berbasis *online* adalah perkembangan terbaru dalam sejarah penggunaan media untuk kencan dan perkawinan. Diawali sejak iklan pribadi pada surat kabar pada awal 1700an, dan juga kencan video yang muncul pada 1980an yang melibatkan rekaman kaset video. Meskipun iklan surat kabar dan kencan video menyumbang persentase yang dapat diabaikan dari ikatan romantis, kencan berbasis *online* telah mendapatkan keunggulan yang luar biasa, baik dalam hal menarik pengguna dan menghasilkan hubungan yang sukses. Setelah kemunculan istilah kencan *online* pada tahun 1990an, kencan berbasis *online* dianggap sebagai penopang bagi mereka yang putus asa atau bagi mereka yang tidak dapat menarik pasangan melalui metode tatap muka secara konvensional. Meskipun pada dekade terakhir, kencan berbasis *online* sudah menghilangkan stigma tersebut namun tidak dapat dipungkiri bahwa kencan berbasis *online* sudah menjadi cara utama dalam bertemu pasangan (Berger et al., 2016).

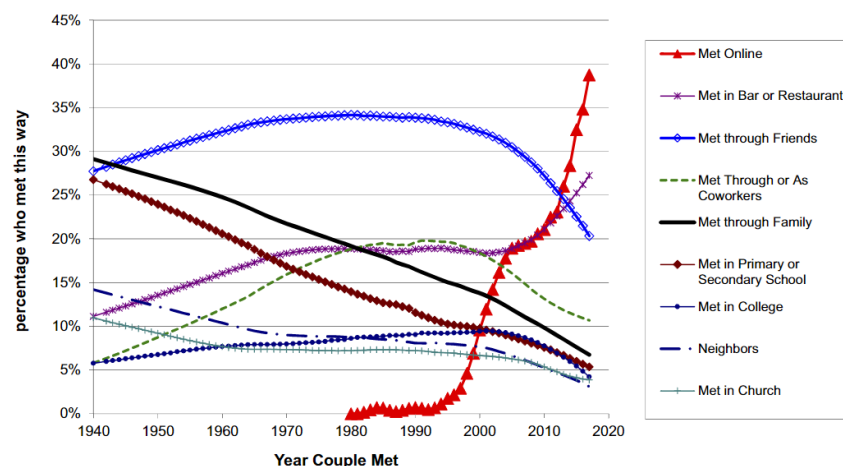
2.1 Awal Mula Kencan berbasis *Online*

Pertemuan kencan secara langsung (*face-to-face*) dianggap memiliki berbagai keuntungan dalam memulai hubungan. Keuntungan ini dicontohkan dengan cara bertemu yang dimediasi teman atau atas rekomendasi keluarga, cara ini membuat calon pasangan sudah mendapat pengakuan atau dukungan dari keluarga dan teman. Hal ini juga dianggap

memberi keuntungan untuk kualitas hubungan dan durasinya. Meskipun begitu, pertemuan pasangan secara *online* secara perlahan dianggap dapat menyaingi keuntungan dari kencan secara langsung (*face-to-face*) seiring dengan berkembangnya teknologi komunikasi yang makin mengurangi batasan atau keuntungan yang hanya dapat didapat dari komunikasi secara langsung.

Rosenfeld dkk, mengkaji bagaimana pertemuan secara *online* menjadi pilihan yang diminati bagi pasangan untuk bertemu atau berkenalan. Dalam jurnalnya, Rosenfeld mengumpulkan data yang didapat dari HCMST ditahun 2009 dan 2017 terkait trend cara bertemu pasangan. Data ini kemudian menunjukkan bagaimana peningkatan yang sangat drastis pada pertemuan secara *online* sejak tahun 1990. Di sisi lain, pertemuan secara traditional seperti melalui keluarga, gereja atau tetangga mulai menurun sejak perang dunia II, dan pertemuan melalui teman ikut menurun sejak 1995 (Rosenfeld et al., 2019).

Gambar 1 How Heterosexual Couple Have Met, data from 2009-2017



Pergeseran ini dikaitkan erat dengan adanya Perang Dunia II yang membuat banyaknya kelompok individual belum menikah tereliminasi sebagai calon pasangan yang potensial, terutama pasukan tentara yang berpartisipasi dalam perang. Oleh karena itulah, sejak mulainya *Civil War* (Perang Sipil) di Amerika, pasukan tentara Amerika mulai mempromosikan teman dan sahabat pena untuk melakukan hubungan jarak jauh pada awal 1900an. Memasuki 1970an, iklan personal menjadi sangat populer untuk menjadi sarana orang-orang memperkenalkan diri sendiri hingga menuliskan kriteria pasangan yang dicari. Namun pada saat ini, hanya sekitar 1% warga Amerika yang tercatat menjalin hubungan atau bertemu secara melalui iklan personal tersebut. Pada 1980an, iklan personal mulai bersaing dengan *video-dating*, sebuah saluran untuk mencari pasangan dengan cara menyiapkan sebuah rekaman tape yang berisi perkenalan singkat beserta fotonya. Seperti halnya iklan personal yang diikuti perkembangan koran, *video-dating* juga diikuti dengan perkembangan rekaman kaset video, hingga akhirnya perjodohan berbasis komputer muncul diikuti dengan perkembangan komputer ((Finkel et al., 2012b).

Perkembangan kencan berbasis *online* mulai berkembang sejak percobaan mahasiswa Harvard yang membangun sistem *matching* untuk mendapatkan kecocokan pasangan melalui komputerisasi pada 1965. Sistem ini tutup pada 1968 akibat komputer yang tidak kuat untuk mengolah begitu banyak data. Hal yang sama juga terjadi pada perusahaan yang mencoba membangun perjodohan berbasis komputer berbayar pada 1970.

Perkembangan teknologi terus berkembang hingga akhirnya memungkinkan komunikasi secara *online* pada 1980 melalui sistem papan buletin yang menjadi sarana baru untuk orang-orang jatuh cinta melalui ruang percakapan virtual.

Langkah terbesar dalam kencan berbasis *online* mulai muncul dari bisnis kencan berbasis komputer. Perkembangan kencan dengan basis komputer ditandai oleh 3 kejadian besar. Pertama, peluncuran situs Match pada 1995 yang memberikan kesempatan untuk mengunggah dan menelusuri iklan personal *online*, situs ini dapat digambarkan sebagai portal pencarian pasangan. Kedua, peluncuran eHarmony pada tahun 2000. eHarmony menyediakan layanan perjodohan yang berdasarkan algoritma kecocokan pengguna. Pernyataan situs ini mengatakan bahwa pencocokan dilakukan menggunakan pendekatan ilmiah hingga mempekerjakan ahli sosial dan behavioral yang membuat biaya pengguna lebih mahal dari generasi sebelumnya. Kejadian Ketiga dimulai oleh perusahaan Apple pada 2008 yang membuat “App Store” untuk produk *smartphone*-nya. Hal ini menjadi gebrakan besar bagi perkembangan aplikasi-aplikasi di dunia karena memberi kesempatan untuk perusahaan independen untuk membangun program jaringan lunak (*software*) termasuk salah satunya adalah aplikasi kencan *online*. Salah satu aplikasi terbesar yang menjadi sarana kencan *online* adalah platform Facebook yang merupakan aplikasi sosial media dan bukanlah aplikasi yang dibuat dengan tujuan kencan berbasis *online* secara khusus. (Berger et al., 2016; Finkel et al., 2012b).

2.2 Motivasi Kencan Berbasis *Online*

Setiap orang memiliki alasan yang berbeda untuk melakukan kencan berbasis *online*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Chin dkk, ia mengategorikan alasan seseorang melakukan dan tidak melakukan kencan berbasis *online*. Alasan seseorang melakukan kencan berbasis *online* dikategorikan dalam tujuh alasan yang termasuk didalamnya: 1) keinginan bertemu orang baru, 2) kenyamanan, 3) sosial, 4) kesenangan, 5) seks, 6) kebosanan, dan 7) kecemasan pribadi. Alasan seseorang untuk tidak melakukan kencan berbasis *online* dikategorikan dalam enam alasan, antara lain: 1) kepercayaan, 2) preferensi untuk bertemu langsung, 3) seks, 4) tidak dapat menggunakan aplikasi kencan *online*, 5) tidak ada waktu, dan 6) tidak ingin bertemu orang baru. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa alasan keinginan untuk bertemu orang baru dan kenyamanan merupakan alasan terbesar yang membuat seseorang melakukan kencan *online*, sedangkan alasan terbesar seseorang untuk tidak melakukan kencan berbasis *online* adalah kepercayaan dan preferensi untuk bertemu secara langsung dengan pasangan. Hal menarik dari hasil ini adalah bagaimana alasan kesenangan dan seks menjadi alasan dengan presentasi paling rendah dari yang lain, padahal kencan *online* sendiri lekat dengan stigma untuk bersenang-senang singkat dan aplikasi kencan *online* juga memiliki reputasi untuk menjadi sarana mencari pasangan seks *online* populer (Chin et al., 2019).

2.3 Dampak Kencan Berbasis *Online*

Kencan berbasis *online* memberikan kemudahan kepada banyak orang untuk dapat menemukan pasangan tanpa perlu bertemu dan dapat melewati banyak hambatan yang biasa terjadi pada kencan secara langsung. Namun, dibalik kenyamanan yang didapatkan dari kencan berbasis *online*, ada dampak yang hanya bisa terjadi hanya pada kencan berbasis *online* dan efek lain dari kencan berbasis *online*.

2.3.1 Dampak Sosial

Kencan konvensional dimana seseorang harus bertemu secara langsung dengan pasangan merupakan sebuah tantangan tersendiri untuk banyak orang. Disisi lain, kencan berbasis *online* memberikan kesempatan bagi orang-orang untuk dapat menjalin hubungan dengan orang lain tanpa perlu bertemu dan dapat dilakukan darimana saja. Hal ini memberikan dampak sosial yang baik kepada masyarakat yang membutuhkan. Ide kencan *online* sendiri juga membantu seseorang untuk mengatasi kesepian namun sulitnya bertemu dengan orang baru secara langsung. Akibatnya, banyak orang yang melakukan kencan *online* untuk menemukan teman baru jika memang tidak dapat berakhir pada hubungan serius. Dalam wawancara yang dilakukan oleh Triguswinri (2022), beberapa responden mengakui bahwa kencan berbasis *online* memberikan kesempatan untuk juga menemukan teman baru atau sekedar teman untuk bicara. Berikut responden dari wawancara yang dilakukan,

“Pertama, aku gak punya temen. Kedua, aku suka ketemu orang baru, jadi aku bisa tahu banyak hal yang sebelumnya aku gak tahu karena ketemu orang baru. (Wawancara Livia)”

“Alasan sesungguhnya banget buat pengalihan, need someone to talk to biar aku ada temen ngobrol karena waktu itu aku susah move on. Alasan yang kedua, aku suka ngobrol dua arah sama orang baru, tapi bukan ngobrol in public, ya. Ngobrol in person selalu ada kepuasan tersendiri. (Wawancara Ara)”

Wawancara ini menunjukkan bagaimana kencan berbasis *online* yang banyak dilakukan di aplikasi kencan *online* atau pun aplikasi media sosial lainnya dapat memberikan dampak yang positif pada kehidupan sosial seseorang (Triguswinri, 2022).

2.3.2 Dampak Finansial

Kencan berbasis *online* terlihat seperti kencan yang tidak memerlukan biaya karena memang tidak perlu biaya seperti kencan konvensional yang umumnya di tempat makan atau ke tempat hiburan yang mengeluarkan biaya. Beberapa kasus penipuan dari kencan berbasis *online* marak terjadi karena memang sulitnya mengidentifikasi motif pasangan dalam menjalin hubungan melalui kencan berbasis *online*.

Survei *“Mapping a secure path for the future of digital payments in APAC”* pada 2021 lalu menemukan bahwa hampir 1 dari 2 orang (45 persen) orang di Asia Tenggara kehilangan uang karena penipuan dari

kencan *online*. Penipuan ini bervariasi pada skala 100-10.000 dollar pada semua kelompok usia (Andarningtyas, 2022). Kasus terbaru yang terjadi di Indonesia, terliput pada Juni 2022, dimana terungkap bahwa seorang wanita menikah Siri setelah bertemu pasangan melalui aplikasi kencan *online* pada 2021. Wanita ini ternyata menikah dengan seorang wanita pula dan selama menjalani hubungan pernikahan ia tidak pernah benar-benar mengetahui identitas lengkap pasangannya dan selalu berhubungan dengan keadaan mata tertutup. Hingga akhirnya ia dikurung di kamar dan merasa kecurigaan namun ternyata ibu korban telah memberikan uang sebesar 300 juta rupiah kepada pelaku untuk membebaskan anaknya (Suwandi, 2022).

2.3.3 Dampak Mental Well-Being

Kencan berbasis *online* memiliki reputasi yang tidak begitu positif dalam kaitannya kepada *well-being* seseorang. Dari penelitian terbaru yang dilakukan oleh Toma (2022), ditemukan bahwa kencan berbasis *online* memiliki atribut yang memungkinkan seseorang untuk mengkompensasi kerentanan psikososialnya. Hal ini dikarenakan melalui kencan berbasis *online*, seseorang memiliki berbagai kesempatan untuk mengatasi tantangan psikologisnya. Hal ini dibuktikan dengan bagaimana orang-orang yang sedang mengalami episode depresi kerap berinteraksi dengan pasangan kencan berbasis *online*-nya atau sekedar berbicara dengan orang-orang yang ditemui di aplikasi kencan *online*. Tantangan psikologis lain seperti sensitif pada penolakan dan ketidakamanan ketertarikan juga dibuktikan memiliki hubungan positif dengan kencan berbasis *online*. Seseorang yang sensitif

pada penolakan dikatakan lebih berani dalam mengungkapkan tentang dirinya melalui interaksi *online* sehingga kencan berbasis *online* dianggap sangat membantu dalam hal ini. Akan tetapi, dalam kencan berbasis *online*, penolakan merupakan adalah hal yang umum terjadi karena banyaknya pilihan bagi seseorang sehingga semakin tinggi ketidakpuasan seseorang dengan pasangannya (Pitcho-Prelorentzos et al., 2020; Toma, 2022).

Berdasarkan uraian diatas, dapat terlihat bagaimana awal mula kencan berbasis *online* yang telah dimulai sejak Perang Dunia sebagai metode agar para prajurit atau pasukan yang bertarung di medan perang masih dapat menjalin hubungan dengan pasangannya. Hal ini memberi kesempatan pada pasukan yang secara fisik sulit untuk bertemu secara langsung agar dapat menjalin hubungan dan mendapatkan afeksi kasih sayang dari pasangannya selama di medan perang. Pada kenyataannya, motivasi ini masih berjalan hingga masa kini dimana orang-orang mencari pasangan dengan alasan kesulitan yang dimiliki untuk bertemu secara langsung dengan orang lain namun juga menginginkan afeksi dan hubungan romantis dengan orang lain.

Berkat dukungan teknologi komunikasi yang semakin berkembang pesat, metode komunikasi yang bisa dilakukan bagi orang-orang yang menjalani hubungan kencan berbasis *online* pun juga semakin meningkat dan semakin mengurangi kekurangan kencan berbasis *online* yang awalnya hanya bisa didapatkan dari kencan konvensional atau pertemuan secara langsung. Namun disisi lain, selain hal positif yang terjadi, kenyataannya perkembangan ini juga dapat membawa pada dampak negatif yang mana tujuan orang-orang untuk berkenalan

dengan orang-orang baru dengan niat menjalin hubungan romantis sering kali justru menjadi pisau bermata dua. Hal ini dikarenakan masih adanya kejadian dimana orang yang terlibat kencan berbasis *online* mengalami penipuan baik sekedar penampilan, perasaan bahkan hingga finansial. Oleh karena itulah, kencan berbasis *online* masih memiliki stigma sebagai hubungan yang sulit dipercaya dan membutuhkan dukungan psikologis yang kuat untuk dapat berjalan dengan baik