

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Setiap manusia akan melalui beberapa tahap perkembangan, salah satu tahap yang akan dilewati adalah masa dewasa. Masa dewasa dibagi atas tiga masa yaitu, dewasa awal, dewasa menengah, dan dewasa akhir (Santrock, 2019). Masa dewasa awal dimulai pada umur 20 tahun hingga 40 tahun (Shaffer & Kipp, 2014). Pendapat lain mengatakan bahwa usia dewasa awal dimulai pada umur 20 sampai dengan 34 tahun (Santrock, 2019). Bagi kebanyakan individu, menjadi dewasa melibatkan transisi yang panjang dari masa remaja ke masa dewasa yang disebut dengan dewasa baru (Arnett, dalam Santrock, 2019). Pada tahapan ini, individu mulai memiliki peran dan tanggung jawab yang besar. Monks (2014) individu yang berada pada usia dewasa sudah memiliki tanggung jawab terhadap perbuatan-perbuatan yang dilakukannya. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian penentu status kedewasaan seseorang pada usia dewasa awal adalah pernikahan (Raurer, 2013).

Pada tahap perkembangan dewasa awal memiliki tugas yang perlu diselesaikan, antara lain sebagai berikut: (a) mendapatkan suatu pekerjaan, (b) memilih seorang teman hidup, (c) Belajar hidup bersama dengan suami atau istri membentuk suatu keluarga, (d) Membesarkan anak-anak, (e) mengelola sebuah rumah tangga, (f) menerima tanggung jawab sebagai warga negara, (g) tergabung dalam suatu kelompok sosial (Hurlock, 2009). Berbeda dengan pendapat (Erikson dalam Santrock, 2019) bahwa salah satu tugas perkembangan dewasa awal adalah membentuk relasi akrab dengan orang lain, salah satunya adalah mencari pasangan hidup. Sesuai dengan teori perkembangan psikososial *intimacy versus isolation* dari (Erikson dalam Santrock, 2019). Desmita (2008) menjelaskan bahwa keintiman bisa diartikan sebagai suatu kemampuan memperhatikan

orang lain serta berbago pengalaman. Apabila individu tidak dapat menjalin hubungan intim dengan orang lain maka akan terjadi isolasi. Oleh karena itu, setiap individu harus bisa menyelesaikan tugas perkembangannya sebaik mungkin (Hurlock, 2009).

Upaya penyelesaian tugas perkembangan dewasa awal, yaitu membentuk relasi akrab dengan orang lain, salah satunya adalah mencari pasangan hidup (Santrock, 2019). Meskipun mencari pasangan hidup adalah salah satu tugas perkembangan dewasa awal, individu yang tidak memiliki pasangan atau lajang lebih mendominasi pada masa ini. Hal ini dibuktikan dari survei yang dilakukan pada tahun 2014 oleh Gallup (dalam Willoughby dan James, 2017) pada tahun 2004 persentase status lajang berjumlah 52%, kemudian mengalami peningkatan dalam 10 tahun terakhir sebanyak 64% pada usia 18 hingga 29 tahun memiliki status lajang dan tidak pernah menikah.

Status lajang memiliki stigma negatif di masyarakat apalagi di usia dewasa awal. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Oktawirawan (2020) bahwa individu yang memiliki status lajang akan mendapatkan pertanyaan mengenai status lajangnya, dibanding-bandingkan dengan orang lain, dan dianggap tidak laku. Individu yang lajang dianggap dan dibicarakan sebagai perawan tua, perempuan tidak laku, dan memiliki sifat tertutup yang tidak mendukung terjadinya hubungan intim (Septiana & Syafiq, 2013).

Stigma negatif terkait status lajang yang diterima oleh individu dari masyarakat memberikan dampak psikologis. Perasaan tertekan yang diterima oleh individu dikarenakan seringkali menerima banyak pertanyaan serta desakan agar segera menikah (Septiana & Syafiq, 2013). Akibatnya, individu yang memiliki status lajang berusaha semaksimal mungkin untuk mengubah status yang dimilikinya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Greitemeyer (2009) bahwa individu yang memiliki status lajang dilaporkan kurang puas dengan status yang dimilikinya, serta merasa

kesepeian hal itulah yang mendorong individu untuk mengubah status yang dimiliki dari lajang menjadi berkencan ataupun menikah.

Individu berhak untuk menentukan keputusannya atas kriteria pasangan hidup yang akan menemaninya baik itu selamanya dengan bentuk pernikahan atautkah hanya sementara dengan status pacaran / berkencan. Santrock (2011) mengatakan bahwa individu biasanya mencari seseorang yang sesuai dengan levelnya dalam hal ketertarikan terhadap karakteristik fisik maupun atribut sosialnya, yang dikuatkan dengan hasil penelitian hipotesis perjodohan (*matching hypothesis*) bahwa meskipun individu memilih secara abstrak seseorang yang menarik perhatiannya pada kenyataanya individu tersebut akan memilih seseorang yang lebih menyerupai level ketertarikannya sendiri. Oleh karena itu, untuk memilih pasangan terdapat karakteristik utama yang mempengaruhinya yaitu, ketertarikan fisik, ras atau etnis, status ekonomi, umur, dan agama (Dijkstra & Bareleds 2008; Kerchoff & Davis 1962; Shpancer 2014 dalam Williams, Sawyer & Wahlstrom, 2020)

Pemilihan pasangan untuk memenuhi tugas perkembangan dipengaruhi oleh perkembangan zaman yang telah melaju pesat, dari segi teknologi, ilmu pengetahuan, media informasi, khususnya komunikasi. *Smartphone* menjadi salah satu contoh perkembangan teknologi yang dapat dijadikan sebagai media hiburan, informasi, belanja *online*, hingga sebagai media untuk mencari jodoh. Adanya media sosial dapat menghubungkan banyak orang yang dapat memberikan peluang pada siapapun untuk menemukan pasangan melalui media maya (*cyberspace*). Aplikasi kencan yang sering ditemui dan digunakan di Indonesia adalah *Tinder*, *Tantan*, *OkCupid*, *Taaruf ID*, *BestTalk*, *Grindr*, *Setipe*, *Bermuda*, *Coffe Meets Bagel*, *Paktor*, dan lain sebagainya. Penelitian ini melihat adanya fenomena penggunaan aplikasi kencan dalam beberapa

tahun terakhir. Hal ini bisa dilihat dari survei yang dilakukan Rakuten Insight (dalam DataBook, 2020) mengenai penggunaan aplikasi kencan di Indonesia, *Tinder* merupakan aplikasi kencan paling banyak digunakan di Indonesia yaitu sebanyak 56,7% dan aplikasi *Tantan* menempati posisi kedua yaitu 33,9%, *OkCupid* berada di posisi ketiga dengan 18,8%, kemudin *Taaruf ID* 17,2%, *BestTalk* dengan persentase 13%, *Grindr* dengan persentase 12,15%, *Setipe* dengan persentase 10,66%, *Bermuda* dengan persentase 8,93%, *Coffe Meets Bagel* dengan persentase 8,12%, dan *Paktor* dengan persentase 3,72%, adapun aplikasi lainnya dengan persentase 16,8%. Data terbaru pada situs *Digital Trends* pada tahun 2021 *Tinder*, *Grindr*, *Ship*, *Lantern*, *HER*, *OKCupid*, *XO*, *Happn*, *Curtn*, *Kippo*, *Pure*, *Plenty of fish*, *Nuit*, *Coffee Meets Bagel*, *Match*, *Bumble*, dan *Facebook Dating* merupakan aplikasi yang memiliki banyak peminat (Jansen & Beaton, 2022).

Munculnya berbagai jenis aplikasi kencan dapat membantu dalam menemukan pasangan hidup (Kinapti, 2019). Chorney dan Morris (2008) interaksi dan hubungan romantis dengan lawan jenis, maka bisa diwujudkan dengan dengan salah satu cara yaitu melalui kencan. Penggunaan aplikasi kencan banyak dipilih oleh dewasa awal untuk mencari pasangan hidup, karena dirasa lebih mudah. Hal ini didukung oleh survei yang dilakukan oleh *Pew Search* (2020) menyatakan bahwa sebanyak 48% anak berusia 18 hingga 29 tahun mengatakan pernah menggunakan situs atau aplikasi kencan.

Aplikasi kencan dirancang tidak hanya untuk mencari pasangan, namun terdapat beberapa motif penggunaan aplikasi kencan yang bisa ditemukan dalam beberapa penelitian. Studi yang dilakukan oleh Timmermans dan De Caluw (2017) mengidentifikasi terkait 13 motif penggunaan *tinder*, yaitu mencari persetujuan sosial, mengisi waktu luang, bepergian, mencari pengalaman seksual, melupakan hubungan

masa lalu, mendapatkan rasa memiliki, mencari hubungan, meningkatkan keterampilan sosial dalam hal menggoda, mencari seseorang dengan orientasi seksual yang sama, bersosialisasi, menanggapi tekanan teman sebaya, mengalihkan diri dari kegiatan rutin yang dilakukan, dan memenuhi rasa ingin tahu, Survei yang dilakukan oleh Kapersky Lab pada tahun 2017 juga menemukan bahwa individu beralih ke kencan *online* dalam hal ini penggunaan aplikasi kencan dikarenakan 48% menjawab untuk bersenang-senang, mencari hubungan yang bermakna, dan satu dari sepuluh hanya mencari kepuasan seks secara bebas. Hal ini di indikasikan sebagai pencarian sensasi (*sensation seeking*) yang dimiliki oleh individu. Hal ini didukung dari hasil penelitian Anziela, Steven, dan Susilowati (2021) yaitu motif penggunaan aplikasi *tinder* dan salah satu motif utamanya adalah penasaran dan ingin bertemu dengan orang baru. Pada penelitian tersebut, mengindikasikan kepada pencarian sensasi. Pencarian sensasi menjelaskan bahwa suatu kecenderungan dalam mencari pengalaman baru oleh setiap individu, untuk meningkatkan kegairahan dan mencari rangsangan yang lebih optimal (Chandra, Khrisna, Benegal & Ramakrisna, 2003). Pendapat lain dari Zuckerman (1994) mengenai pencarian sensasi adalah sifat kepribadian yang dideskripsikan dengan mencari sensasi serta pengalaman baru, bervariasi, kompleks, intens, serta bersedia untuk mengambil resiko agar mendapatkan suatu pengalaman.

Menurut Zuckerman (2007) pencarian sensasi terdiri atas empat dimensi yaitu, pencarian gairah dan petualangan (*thrill and adventure seeking*) yaitu gambaran kebutuhan seseorang dalam melakukan suatu tindakan yang memiliki resiko tinggi, yang menawarkan petualangan dengan sensasi unik pada setiap individu, pencarian pengalaman baru (*experience seeking*) yaitu gambaran pencarian pengalaman baru yang dilakukan melalui panca indera dalam berbagai hal, perilaku tanpa ikatan (*disinhibition*)

adalah gambaran perilaku pada individu, yaitu perilaku yang memiliki keinginan kuat yang memiliki potensi resiko yang tinggi yang bisa memberikan dampak negatif pada diri sendiri maupun bermasyarakat, mengenai kondisi badan atau bahkan pikiran seseorang, yang prosesnya dapat berlangsung spontan baik di masa kini ataupun masa yang akan datang, Mudah merasa bosan atau impulsif (*boredom susceptibility/Impulsive*) yaitu gambaran perilaku yang membenci pengalaman yang berulang, melakukan pekerjaan rutin, kehadiran orang-orang yang terprediksi, serta reaksi terhadap ketidakpuasan akan kondisi yang membosankan. Dimensi tersebutlah yang menjadi tolak ukur mengenai tinggi rendahnya pencarian sensasi yang dimiliki oleh individu, dan pada penelitian ini menjadi dimensi untuk mengukur pencarian sensasi yang dimiliki oleh dewasa awal pengguna aplikasi kencan.

Dewasa awal pengguna aplikasi kencan seharusnya memiliki pencarian sensasi yang tinggi, hal itu dikarenakan adanya tugas perkembangan pada setiap individu terkhusus pada dewasa awal. Hal tersebut didukung dengan penelitian oleh Chan (2017) yang menemukan bahwa tingkat pencarian sensasi yang tinggi memprediksi penggunaan tinder untuk seks bebas dan menjalin suatu hubungan. Maka seharusnya dewasa awal memanfaatkan aplikasi kencan untuk memenuhi kebutuhan berbagai macam sensasi serta pengalaman dalam menjalin hubungan romantis dan intim. Namun, kenyataannya sesuai dengan hasil survei penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Maret 2022 dengan 80 responden, yang menyatakan bahwa dewasa awal mengalami hambatan ketika menggunakan aplikasi kencan dikarenakan rasa malu jika ketahuan menggunakan aplikasi tersebut dengan persentase 40%. Ratna (2002) mengungkapkan, usia dewasa awal memiliki pencarian sensasi yang rendah (*low sensation seeking*) dan cenderung menghindar dalam melakukan suatu kegiatan yang berisiko.

Apabila seseorang memiliki pencarian sensasi yang rendah (*low sensation seeking*) cenderung akan menghindari untuk melakukan suatu kegiatan yang berisiko (Ratna, 2002). Sementara itu, seseorang yang memiliki pencarian sensasi yang tinggi (*high sensation seeking*) memiliki ciri kepribadian terbuka akan pengalaman baru serta memiliki tipe ekstrovert (Zuckerman, 2005). Pencarian sensasi memiliki dua faktor utama yang mempengaruhinya, yaitu faktor herediter dan faktor lingkungan (Zuckerman, 2005). Faktor herediter menjadi faktor utama yang mempengaruhi pencarian sensasi karena faktor genetik sangat mempengaruhi susunan gen serta kondisi biologis yang membuatnya mempunyai hasrat dan dapat menyebabkan kebutuhan *arousal* serta sensasi yang tinggi pada seseorang. Dan untuk faktor lingkungan, adalah keadaan individu diajarkan untuk menyukai sensasi serta melakukan kegiatan untuk mencari sensasi tertentu, ketika mengamati lingkungan sekitarnya kemungkinan besar individu tersebut akan mempelajarinya (Zuckerman, 2005). Kedua faktor tersebut saling membantu untuk mempengaruhi individu memiliki pencarian sensasi. Untuk mengetahui keberhasilan dari faktor yang mempengaruhi, maka individu perlu melakukan evaluasi (Zuckerman, 2005). Ketika individu melakukan evaluasi persepsi mengenai hubungan sosial yang dijalaninya, dan mendapati ketidakpuasan karena merasa kurang optimalnya hubungan sosial yang dijalani, itu akan membuat individu tersebut merasakan kesepian (Peplau & Perlman, 1982).

Menurut Russell (1996) mendefinisikan kesepian sebagai perasaan yang disebabkan oleh kepribadian individu itu sendiri, karena individu tidak mendapatkan kehidupan sosial yang diinginkan pada lingkungan kehidupannya, dan merupakan salah satu gangguan alam perasaan seperti perasaan sedih, muruh tidak bersemangat, merasa tidak berharga dan berpusat pada kegagalan yang dialami oleh individu. Berbeda dengan

pendapat Myers (2019) menjelaskan kesepian adalah kesadaran yang menyakitkan bahwa hubungan sosial yang dilakukan oleh individu kurang banyak dan bermakna daripada yang diharapkannya.

Russell (1996) menjelaskan aspek-aspek kesepian merupakan suatu pendekatan yang unidimensional, yaitu fenomena tunggal atau kesatuan yang memiliki beberapa variasi berdasarkan intensitas yang dialami oleh individu. Namun, dalam perkembangannya tersusun atas aspek-aspek *trait loneliness*, *social desirability*, dan *depression*. Berbeda dengan Bruno (2002) mengenai aspek-aspek kesepian yaitu dibagi atas delapan aspek diantaranya, isolasi, merasa ditolak, merasa disalah mengerti, merasa tidak dicintai, tidak memiliki sahabat, malas membuka diri, bosan, dan gelisah.

Dalam hal ini apabila dewasa awal yang memiliki pencarian sensasi tinggi cenderung lebih berani untuk mencoba atau mencari pengalaman baru yang lebih menantang, individu tersebut yakin bahwa akan mendapatkan suatu pengalaman yang lebih optimal dan tidak biasa (Zuckerman, 2007). Individu yang memiliki pencarian sensasi tinggi (*high sensation seeking*) cenderung terbuka akan pengalaman yang baru (Costa & Mc Crae dalam Halonen & Santrock, 1999). Sedangkan seseorang yang memiliki pencarian sensasi rendah (*low sensation seeking*) cenderung takut serta menghindari aktivitas yang mengandung resiko. Apabila dikaitkan dengan penelitian ini, maka dewasa awal yang memiliki pencarian sensasi cenderung menggunakan aplikasi kencan untuk mendapatkan suatu pengalaman baru yang lebih menantang dengan tujuan mendapatkan hubungan romantis sehingga ia tidak mengalami kesepian. Berdasarkan uraian mengenai latar belakang permasalahan tersebut, peneliti mengajukan perumusan masalah penelitian yaitu apakah ada hubungan antara kesepian dengan pencarian sensasi pada dewasa awal pengguna aplikasi kencan ?

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kesepian dengan pencarian sensasi pada dewasa awal pengguna aplikasi kencan.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis adalah diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan psikologi khususnya psikologi perkembangan dan psikologi sosial mengenai keterkaitan antara kesepian dengan pencarian sensasi pada dewasa awal pengguna aplikasi kencan.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, pemahaman bagi masyarakat ataupun peneliti lain mengenai kesepian dengan pencarian sensasi pada dewasa awal pengguna aplikasi kencan sehingga bisa menjadi tambahan referensi apabila akan digunakan untuk penelitian serupa, sehingga bisa melengkapi apabila terdapat kekurangan pada penelitian ini.