



“Lebih Banyak Dramanya Daripada Nyatanya”: Makna, Motif, dan Keberlanjutan Hubungan Pacaran Virtual di Twitter

Shaqila Hayya Maharani

Universitas Hasanuddin

Correspondence author: Shaqilahayya20@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Dating, virtual, social media, online, and Twitter.

How to cite:

Maharani, S.H. (2023). “Lebih Banyak Dramanya Daripada Nyatanya”: Makna, Motif, dan Keberlanjutan Hubungan Pacaran Virtual di Twitter. *Emik*, 6(2), 153-172

ABSTRACT

In the era of digital technology, which is increasingly rapid and developing with the creation of various social media applications, this opens a space for people to get to know each other through these media without meeting in person and building an intimate relationship, known as virtual dating. This virtual dating has become a trend among social media account users and one of the most common social media that is used for virtual dating is Twitter. While the existing literatures related to virtual dating is focused more on how social media is used to find virtual partners, this article explores virtual dating to gain an understanding of the meaning, motives, and sustainability of virtual dating relationships through Twitter.

This qualitative research was carried out using social media Twitter. Those who participated in this research were ten Twitter account users who have experience virtual dating. They are varied based on their initial place of meeting in the application with their virtual partners (via Twitter, Facebook, and Instagram, and online game Hago) and age (between 18 and 28). Data was collected using in-depth interview and observation techniques via Twitter.

The study shows that the meaning of virtual dating is broadly categorised into two: positive and negative meanings. The positive meaning is not only related to expressing love like in conventional dating, but also virtual dating is meant as romantic relationship that trains one’s patience, loyalty, and independence. Virtual dating is interpreted negatively since it is considered as a wasting time relationship, is prone to being cheated, and is an ineffective relationship. The underlying motives for someone to have a virtual dating is classified into three, namely (1) interest (such as pampered with gifts by virtual friends and interesting typing style); (2) feelings (such as too carried away by the treatment of virtual friends and high curiosity (kepo) about virtual dating, feelings of insecurity, trust issues); and (3) real life condition (such as feelings boredom (gabut), not having a circle of friends in the real world (nolep), and having strict parents). The continuity of virtual dating varies from failed relationships to successful relationship. The former is marked by the end of a relationship (ghosting) due to lost contact, feelings of boredom, not having the effort to meet each other, and having high expectations to the partner. The latter means having a meeting in the real world, even to the point of getting marriage. It is argued in this article that while the feeling and expectation in virtual dating are relatively the same as in real life dating, the former is not real, not until the romantic couple is met in a real life.

1. Pendahuluan

Di dalam kehidupan manusia ada masa dimana manusia memiliki rasa dan daya ketertarikan antar lawan jenis ataupun sesama jenis yang membuatnya ingin memiliki teman untuk berkomunikasi dan bertukar pendapat. Proses yang terjadi antar dua individu tersebut berpotensi memberikan kesempatan untuk menjalin suatu hubungan yang lebih akrab, bahkan berpotensi untuk menjalin hubungan pacaran. Menurut Miller dan Clark (dalam Tridarmanto 2017:17), pacaran merupakan sebuah proses mengeksplorasi, mencari informasi, dan menimbang hal yang dapat terjadi untuk berada pada tahap komitmen terhadap seseorang.

Perkembangan teknologi memunculkan beragam aplikasi digital, termasuk penciptaan aplikasi media sosial untuk mengobrol dan berkenalan satu sama lain dalam suguhan berbeda dan bisa diperoleh melalui *playstore*. Berdasarkan riset dari We are sosial Hootsuite yang dirilis pada Januari 2022, *user* media sosial di Indonesia saat ini berada pada angka 191 juta atau sebesar 59,3% dari jumlah keseluruhan populasi. Jumlah tersebut mengalami kenaikan sebanyak 12,35% dari hasil survei yang sebelumnya (2019). Secara lebih spesifik, laporan salah satu portal data dan statistik Twitter pada pada Januari 2022 menunjukkan bahwa Twitter menjadi salah satu jejaring media sosial yang populer yang digunakan oleh masyarakat Indonesia, yakni 19,5 juta pengguna aktif aplikasi yang didirikan oleh Jack Dorsey dan ini menempatkan Indonesia pada peringkat kelima di dunia. Artinya, masyarakat secara umum telah memanfaatkan media sosial sebagai media komunikasi mereka.¹ Media sosial telah membawa manusia ke dalam dimensi lain yang terjadi dalam berkomunikasi. Hal ini mengubah pola perilaku dalam interaksi manusia, termasuk dalam mencari pasangan dan berpacaran melalui chatting, video chat, telpon, dll, dengan menggunakan perangkat virtual, seperti *handphone* atau komputer tanpa pertemuan secara fisik. Menurut Ben-Ze'ev (dalam Laras 2021:65) pacaran virtual merupakan sebuah hubungan romantis yang dimediasi oleh media virtual.

Twitter menjadi salah satu situs jejaring sosial yang mempertemukan banyak pengguna di dalamnya. Banyak yang mencari peruntungan asmaranya dengan mencari pacar di media sosial Twitter, pengguna tidak perlu bertemu secara tatap muka melainkan melalui obrolan *online* saja. Pengguna bebas memanfaatkan fitur yang tersedia dalam aplikasi Twitter, sesuai dengan tujuan dan fungsi aplikasi tersebut, dengan memanfaatkan penggunaan fitur yang ada di dalam aplikasi untuk saling mengenal satu sama lain. Interaksi yang terjalin dalam fitur tersebut adalah interaksi virtual dimana proses interaksi ini menggunakan jaringan internet dan hanya berkomunikasi secara virtual. Komunikasi virtual yang terjalin di dalam aplikasi Twitter menggunakan jaringan internet membuat orang tidak lagi terhalang oleh ruang dan waktu seperti pada masa lampau. Selain itu, Twitter juga memiliki fitur membagikan waktu kejadian yang sedang berlangsung.

Penggunaan aplikasi Twitter sebagai media untuk mendapatkan pacar virtual kini telah menjadi fenomena sosial yang sedang tren dilakukan oleh pengguna aktif media sosial. Ini ditunjukkan dengan adanya akun pengguna yang membuat *tweet* (cuitan) menawarkan diri dengan menginformasikan biodata umur dan pekerjaan yang membutuhkan pacar virtual untuk menemani kesepian saat di malam hari dan bisa diajak sebagai teman *sharing* cerita tanpa ada unsur seksualitas. Yang bersangkutan juga menginformasikan tipe orang yang ingin dijadikan sebagai pacar.

Sejumlah studi berfokus pada bagaimana media sosial digunakan untuk mencari pasangan virtual (Laras 2021; Arif 2012; Lawado dan Sukardani 2020; Perdana dan Dewi 2022; Anffani dan Gilang 2022; Ferina 2020; Manalu 2017). Dalam studinya

¹ <https://dataindonesia.id/internet/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-capai-191-juta-pada-2022>, diakses tanggal 16 Oktober 2023.

tentang proses pencarian pacar di Line Play, Laras (2021) menunjukkan bahwa Line Play digunakan untuk menampilkan avatar sebagai gambaran seorang pemain dengan tampilan *fashion style* dan mengimajinasikan *room* (kamar) untuk menjalin komunikasi secara *online*. Line Play mempertemukan para avatar guna membangun interaksi virtual dengan memanfaatkan fitur yang tersedia di aplikasi Line Play, Menu Chat, Menu Square, Menu Friends, Avatar, dan Fashion. Studi Arif (2012), yang berfokus pada bagaimana tahapan mahasiswa untuk masuk dalam hubungan pacaran secara virtual melalui media situs jejaring sosial pada mahasiswa FISIP UNAIR, menunjukkan bahwa mereka menjalin hubungan pacaran virtual karena adanya ketertarikan fisik dengan melihat foto lawan jenis yang terpasang di akun Facebook dan kenyamanan dalam berkomunikasi secara virtual. Hubungan ini dimulai dengan pertemanan yang terjadi di media sosial dengan intensitas pertemuan secara virtual melalui fitur *chat*. Jika keduanya mendapatkan "sinyal" untuk melanjutkan, maka ini diikuti dengan pertemuan di dunia nyata. Tahap selanjutnya, masing-masing pihak menentukan sikap, apakah hubungan dilanjutkan kearah yang lebih serius dalam berpacaran atau berakhir di tahapan tersebut.

Temuan Lawado dan Sukardani (2020) dalam studinya tentang komunikasi antar personal pada pasangan melalui aplikasi Tinder menunjukkan bahwa proses komunikasi antar personal melalui aplikasi ini diawali dengan proses penetrasi antar individu dan efektifitas komunikasi yang terbentuk berlanjut pada proses memelihara hubungan (*relational maintenance*). Hubungan semacam ini diawali dengan ketertarikan awal melihat foto profil serta biodata para pengguna lain, kemudian interaksi berlanjut pada fitur *chatting* yang bersifat umum ditujukan bagi para pengguna akun Tinder. Jika komunikasi telah intensif, maka mereka memutuskan untuk saling bertemu secara fisik. Tahap terakhir adalah membuat keputusan tentang keberlanjutan hubungan. Jika proses penetrasi terjalin berurutan dari awal sampai akhir, maka sebuah hubungan pacaran akan terbentuk dan berlanjut pada bagaimana memelihara hubungan tersebut.

Kajian Perdana dan Dewi (2022), yang menitikberatkan pada penetrasi sosial perempuan dalam membangun hubungan romantis melalui aplikasi kencan *Online Bumble* di Surabaya, menunjukkan bahwa ada proses untuk mencapai suatu hubungan pacaran. Ini dimulai melalui komunikasi superfisial sebelum menuju ke komunikasi yang lebih intim. Proses penetrasi sosial tidak selalu berjalan lengkap. Depenetrasi sosial bisa terjadi jika ada ketidakcocokan, sehingga terjadi proses penarikan diri untuk tidak melanjutkan sebuah hubungan. Namun, jika proses penjajakan berjalan dengan baik, maka hubungan ini berlanjut ke arah pengenalan lebih dekat. Jika tidak ada kendala yang terjadi dan ada kestabilan interaksi yang menimbulkan rasa nyaman dan saling pengertian, seperti halnya dalam hubungan pacaran konvensional, maka hubungan ini mengarah kepada hubungan pacaran.

Kenapa orang menjalin hubungan secara virtual? Studi literatur Anffani dan Gilang (2022) yang berfokus pada pemaknaan dan motif peserta *virtual blind date* dalam ruang komunikasi virtual @*virtualblinddate* mengindikasikan bahwa pemaknaan dan motif oleh peserta berbeda-beda berdasarkan pada acuan dan pengalaman peserta selama berkencan. Namun, partisipasi peserta *virtual blind date* dilandasi oleh tiga motif utama, yaitu mencari pasangan yang sefrekuensi, mencari teman bicara yang *nyambung* saat *ngobrol*, dan mencari kenalan rekan bisnis. Adapun motif pendukung adalah bahwa *virtual blind date* dianggap lebih spesial, sangat cepat mempertemukan peserta, dan peserta *virtual blind date* dianggap aman dan terpercaya.

Pacaran virtual berpotensi untuk menimbulkan ketidakpastian di antara satu atau kedua belah pihak. Oleh karena ketidakpastian semacam ini memerlukan pengelolaan. Jika merujuk pada teori pengurangan ketidakpastian, maka untuk mengurangi ketidakpastian bagi mereka yang menjalin hubungan pacaran ataupun yang sedang berproses dilakukan melalui perilaku komunikasi, mengetahui jaringan sosial pasangan, seperti teman atau anggota keluarganya, dan menanamkan kepercayaan pada

pasangan. Individu berupaya untuk mengurangi ketidakpastian melalui perilaku komunikasi antar pasangan. Mereka yang berinteraksi dengan jaringan sosial pasangan akan mengalami lebih sedikit ketidakpastian. Sedangkan kepercayaan merupakan alat yang potensial dalam mengurangi ketidakpastian (West dan Turner 2008:187).

Studi Ferina (2020) tentang pengelolaan ketidakpastian pada pengguna aplikasi kencan dalam membina hubungan romantis melalui Tinder menunjukkan bahwa ketidakpastian muncul dari adanya stereotip yang buruk, baik dari pandangan individu, teman, dan keluarga. Dalam menjalani hubungan virtual semacam ini muncul berbagai perbedaan. Hal ini di atasi dengan adanya komunikasi yang efektif, keterbukaan, dan kemauan saling memahami melalui tiga strategi, yaitu strategi pasif, aktif, dan interaktif sebagai bentuk pengelolaan ketidakpastian di antara kedua belah pihak. Namun Manalu (2017) berargumentasi bahwa untuk mereduksi ketidakpastian dalam hubungan, mereka cenderung menggunakan strategi pasif untuk memperoleh informasi rinci yang berkaitan dengan pasangan. Artinya, ketika seseorang ingin mencari tahu informasi pengguna akun lainnya, pengguna akun tersebut tidak menyadari ketika seseorang juga mencari tahu tentang dirinya.

Artikel ini berfokus pada tren pacaran virtual melalui jejaring media sosial Twitter. Adapun pembahasan dalam artikel ini dibagi menjadi tiga bagian. Bagian *pertama*, membahas tentang makna pacaran virtual. Bagian *kedua* difokuskan pada pembahasan tentang motif para pelaku pacaran virtual dalam menjalin hubungan virtual. Bagian *ketiga* membahas tentang keberlanjutan dari hubungan pacaran virtual.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual di dalam media sosial Twitter. Pemilihan Twitter didasarkan pada pertimbangan bahwa pacaran virtual lebih banyak digunakan di Twitter dibandingkan media sosial lainnya. Ini ditunjukkan dengan adanya akun pengguna yang menuliskan *tweet* sedang mencari pacar virtual, cuitan *tweet* tentang pengalaman diri berpacaran virtual, serta banyaknya poster layanan jasa sewa pacar virtual bertebaran di Twitter yang berisi penawaran untuk menjadi talent/kandidat pacar virtual untuk menemani *telfonan* dan *video call* dengan berbagai paket pilihan dan tarif yang berbeda-beda. Penelitian ini dilakukan dari bulan Januari sampai Maret 2023 dan dari bulan Oktober dan November 2023.

Informan dalam penelitian ini adalah pelaku pacaran virtual di media sosial Twitter. Penentuan informan dilakukan dengan memanfaatkan fitur pencarian pada aplikasi Twitter dengan keyword “pacaran virtual” untuk menelusuri informan pelaku pacaran virtual, yakni orang yang sedang menjalin hubungan romantis virtual atau yang pernah memiliki pengalaman hubungan romantis virtual yang dilihat berdasarkan isi postingan *tweet* dan *thread* yang disampaikan oleh para pelaku pacaran virtual yang menyatakan dirinya memiliki pengalaman atau sedang menjalin hubungan pacaran virtual. Informan yang berpartisipasi dalam penelitian ini berjumlah 10 orang yang bervariasi berdasarkan umur (antara 18 dan 28 tahun), meskipun mereka pacaran secara virtual di Twitter, pada awalnya mereka berkenalan di beragam media sosial sebagai tempat awal bertemu di dalam aplikasi dengan pasangan virtualnya (empat orang bertemu di dalam aplikasi Twitter, dua orang bertemu di dalam aplikasi Facebook, tiga orang bertemu di dalam aplikasi Instagram, dan seorang bertemu di *game online* Hago), sebagaimana dijabarkan oleh **Tabel 1**. berikut ini:

| No | Nama | Umur (Tahun) | Tempat Bertemu |
|----|------|--------------|----------------|
| 1. | Hani | 28 | Facebook |

Tabel 1. Informan Penelitian

| No | Nama | Umur (Tahun) | Tempat Bertemu |
|-----|---------|--------------|--------------------|
| 2. | Leni | 20 | Facebook |
| 3. | Haein | 26 | Instagram |
| 4. | Jisoo | 19 | Instagram |
| 5. | Lisa | 19 | Instagram |
| 6. | Dita | 22 | Twitter |
| 7. | Jessica | 21 | Twitter |
| 8. | Jennie | 21 | Twitter |
| 9. | Anita | 18 | Twitter |
| 10. | Rose | 20 | Game online (Hago) |

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara mendalam. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas unggahan postingan *text (tweet)*, gambar, dan komentar para pelaku pacaran virtual pada postingan yang membahas pacaran virtual, serta *thread* yang menceritakan tentang proses pacaran virtual dari para pelaku pacaran virtual yang ada di dalam aplikasi Twitter. Wawancara mendalam dilakukan untuk mengetahui motif seseorang memilih berpacaran secara virtual, makna pacaran virtual, proses yang terbentuk dalam hubungan pacaran virtual, serta faktor apa saja yang mempengaruhi keberhasilan dan ketidakberhasilan dalam hubungan pacaran virtual.

Dalam penelitian ini, analisis data dimulai dengan mengumpulkan semua data yang diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara. Penelusuran keduanya kemudian mendeteksi tema-tema yang muncul, yakni makna pacaran virtual, alasan seseorang memilih berpacaran virtual, proses pacaran virtual, dan keberlanjutan dari suatu hubungan pacaran virtual.

Etika dalam penelitian terdiri atas tiga tahapan. Tahap *pertama*, menghubungi prospektif informan yang diidentifikasi melalui kolom komentar pada setiap postingan pembahasan pacaran virtual untuk meminta kesediaan mereka berpartisipasi dalam penelitian ini dengan terlebih dahulu menjelaskan tentang identitas diri, topik, tujuan, teknis pelaksanaan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan. Permintaan izin tersebut dilakukan melalui pesan singkat, *chat personal*, atau *fitur direct message* di Twitter. *Kedua*, ketika mereka setuju, maka ini dilanjutkan meminta kesediaan informan untuk diwawancarai dengan melakukan perekaman selama proses wawancara, di-*screenshot* unggahan postingan *tweet*, *thread* dan gambar pada akun masing-masing. Semua informan bersedia direkam selama wawancara berlangsung dan bersedia di-*screenshot* unggahan postingannya. Foto-foto yang menampilkan wajah informan ditutupi untuk memroteksi identitas yang bersangkutan. Tahap *ketiga*, semua nama informan dalam artikel ini adalah nama samaran untuk memroteksi privasi dan identitas informan.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Makna Pacaran Virtual

Bagaimana perilaku pacara virtual memaknai pacaran virtual itu sendiri. Temuan penelitian menunjukkan, bahwa pemaknaan pacaran virtual dilihat dari dua sisi, yaitu: makna positif dan makna negatif. Jika yang pertama terkait dengan kesuksesan pertemuan pasangan virtual hingga ke dunia nyata, maka yang kedua dikaitkan dengan kegagalan pasangan virtual untuk bertemu di dunia nyata dan berakhirnya suatu hubungan, sebagaimana yang akan dibahas berikut ini:

Makna Positif

Makna positif dapat diperoleh dari pengalaman yang menyenangkan yakni, hubungan yang sukses melakukan pertemuan virtual hingga pertemuan di dunia nyata (*real life*). Makna positif dalam konteks penelitian ini dikaitkan dengan adanya kesamaan antara hubungan pacaran virtual dan hubungan pacaran *real life*, melatih kesabaran, kesetiaan, mandiri.

Hubungan Virtual = Hubungan Real life

Penyamaan antara hubungan pacaran virtual jenis pacaran lainnya di kehidupan nyata menunjukkan bahwa perasaan cinta tidak harus selalu disertai dengan pertemuan secara langsung. Kunci dari sebuah hubungan adalah komunikasi, saling memiliki kesadaran diri terhadap prioritas, serta memiliki visi misi yang sama untuk keberlanjutan hubungan, sebagaimana yang dikemukakan oleh Anita (18 tahun) sebagai berikut:

Yang paling utama komunikasi, *tau mana* yang diprioritaskan, sadar *kalo* punya pacar *tetep* harus bisa saling ngabarin. *Udah* harus sadar sama-sama sudah dewasa harus punya tujuan hidup *planning* ke depannya, tentang hubungan virtual ke depannya untuk lebih di seriusin buat saling ketemu dan punya cara pandang ke depannya yang sama.

Ini mengindikasikan bahwa Anita mengharapkan hubungan pacaran virtualnya diseriusi oleh dia dan pacar virtualnya. Dalam kaitan dengan ini, Jennie (21 tahun) mengungkapkan bahwa perasaan cinta tersebut tidak hanya dirasakan oleh mereka yang berpacaran secara langsung dalam kehidupan nyata, tetapi hal itu juga dapat dirasakan oleh mereka yang menjalin hubungan pacaran secara virtual. Ini bermakna, bahwa perasaan cinta tetap dapat tersalurkan meski tanpa adanya proses pertemuan secara langsung. Selain itu perasaan cinta tidak hanya berupa wujud tindakan melainkan dapat berbentuk perasaan (*feeling*) yang dapat dirasakan oleh keduanya.

Bagi Jennie, dalam menjalin hubungan romantis apapun, baik hubungan pacaran virtual maupun hubungan romantis dalam kehidupan nyata (*in real life*), keduanya sama-sama memerlukan kepercayaan dari pasangan dan saling memahami dalam menjalin hubungan. Hubungan yang terjalin akan dirasakan berjalan baik dan seimbang jika keduanya saling menumbuhkan rasa percaya, saling membutuhkan satu sama lain, saling menaruh rasa empati, dan berkomitmen, seperti yang diungkapkan Jennie (21 tahun) sebagai berikut:

Virtual maupun *real life sama aja* menurutku, *gak ada bedanya*. *Toh*, didalamnya hubungannya *juga ada* yang namanya komitmen dan sebagainya, *tau* prioritas masing-masing, sama yang penting punya tujuan mau dibawa kemana hubungannya. Yang *ngebedain cuma ga ketemu* di *real life aja*, penyampaian rasa cinta juga *kan gak* harus ketemu, bisa dengan hal-hal lain *kayak* komitmen tadi dan yang penting *feeling* cinta harus sama-sama ada.

Hal serupa diungkapkan oleh Rose (20 tahun) berikut ini:

Aku *nganggepnya kayak* pacaran hubungan yang normal, *kalo* mereka ketemu di RL [*real life*] aku *ketemunya* di Twitter. Hal yang *dilakuin* pasti semua orang juga *ngalamin kayak nelfon*, *gak* beda jauh dari *real life* toh mereka yang *real life* juga biasanya *nglakuin* apa yang *dilakuin* di hubungan virtual *example* mereka juga nelfon, VC [video call], *nyariin* satu sama lain, saling terbuka, jujur, *sama* bukti komitmen setia, namanya *aja* yang beda tapi *pas* dijalani *ya kayak* hubungan pacaran *aja*.

Jika membandingkan antara hubungan pacaran dalam kehidupan nyata (*real life*) dan pacaran virtual, maka berbagai hal yang dilakukan oleh masing-masing dalam hubungan romantis relatif serupa, seperti pengungkapan rasa cinta, standar moral (kejujuran, komitmen, *care* satu sama lain, dll.), yang membedakan keduanya adalah jika pacaran di *real life* bertemu secara langsung, maka pacaran virtual bertemu di media sosial dan ada berbagai tantangan yang dialami dalam menjalaninya, seperti halnya pada pacar di *real life*.

Hubungan yang Melatih Kesabaran, Kemandirian, dan Kesetiaan

Menjalani hubungan secara virtual memiliki tantangan tersendiri karena tidak adanya pertemuan secara langsung di antara keduanya, sehingga kesabaran, kesetiaan, dan kemandirian orang yang terlibat dalam pacaran virtual tertantang.

Menurut Jisoo (19 tahun), pacaran virtual lebih sulit dan harus memiliki *effort* lebih, sehingga sikap sabar dan ikhlas lebih diutamakan dalam menjalaninya. Misalnya, ketika sedang dilanda rindu, ini mengharuskan seseorang untuk lebih memilih memendam rasa rindu tersebut adalah bentuk pengujian kesabaran mereka yang menjalani hubungan pacaran virtual. Para pelaku pacaran virtual memercayai buah dari kesabaran akan menghasilkan sesuatu yang indah, seperti ungkapan "Semua akan indah pada waktunya", sebagaimana diungkapkannya berikut ini:

Pacaran virtual *kudu* banyak sabarnya, *effort* besar, bayangin *aja* sabar nahan *kangennya* lebih kuat, karena *mau ketemu* ini hari juga *ga* bisa langsung ketemu *gitu aja* yang pasti sama-sama nunggu *timing* yang *pas* untuk saling *ketemu* [secara virtual], *toh kalo* sama-sama berjuang pasti berakhir dengan manis untuk hubungan virtual ini, *aku* memaknai dari *hubunganku* dan *aku* banyak belajar dari *hubunganku*, *ngerti* artinya sabar, sabar *kalo liat* orang lain *berduaan akunya enggak, cuma telfonan*, sabar *nungguin* dia *ngasih* kabar, sabar *ngeyakini* diri *kalo* sanggup *ngejalani* virtual.

Dalam menjalin hubungan pacaran virtual juga diperlukan kemandirian. Seseorang akan dituntut melakukan semuanya secara mandiri tidak bergantung pada pasangannya dikarenakan hubungan yang terjalin antar keduanya hanya berlangsung secara *online* tanpa adanya pertemuan atau sentuhan fisik secara langsung.

Pacaran virtual memberikan pemahaman tentang dua dunia, yakni dunia virtual sebagai wadah untuk menjalin hubungan pacaran virtual dan dunia nyata (*real life*) dimana pelaku pacaran virtual menjalani aktivitas kesehariannya sendiri tanpa pasangan *real*, sebagaimana yang diungkapkan oleh Dita (22 tahun) sebagai berikut:

Lebih mandiri *aja sih* sisi positif yang diambil dari hubungan virtual karena biasanya orang-orang *kalo* pacaran minta *dianter* jemput cowoknya, *aku* bisa sendiri naik gojek, yang lain berduaan *aku* gandengan dengan *myself*, *aku ngapain aja* sendirian. *Kalo* pagi beraktivitas seperti biasa *aja, ngampus*, dianya kerja. *Kalo* malam baru berasa pacaran *nelfon, vc* [video call], *ngobrol, gitu aja* dan *aku fine* menjalaninya sendiri yang penting ada *temen ngobrol*.

Menurut Dita (22 tahun), ini karena dalam hubungan pacaran virtual seseorang tidak mendapatkan tindakan layanan (*act of service*), seperti tindakan layanan yang dilakukan oleh pasangan laki-laki terhadap pasangan perempuannya, kegiatan bersama, aktivitas *romance in real life* bergandengan, berpelukan, *dating in real life* bersama pasangan tidak dirasakan dalam pacaran virtual.

Oleh karenanya, orang yang menjalani pacaran virtual juga merupakan hubungan pengujian kesetiaan karena sebagaimana pada hubungan pacaran dalam *real life*, pasangan virtual juga dituntut dalam berkomitmen dengan pasangannya dengan

bersikap terbuka terhadap pasangan, mulai dari hal-hal kecil bercerita tentang keluarganya, mengenalkan dengan teman-temannya, menceritakan tentang keseharian, selalu mengabari dan meminta izin jika ingin berpergian keluar, bersikap jujur, sebagaimana yang diungkapkan oleh Dita (22 tahun) sebagai berikut:

Yang biasa *aku lakuin sama pasanganku* kita saling terbuka *ga ada yang ditutupin, mau pergi kemana-mana* kita saling *ngabarin kalo ga ngirim gambar yah* kita *vc* supaya tambah yakin *aja*. Bahkan *aku dikenalin* ke sahabat teman dekatnya, kakak kandungnya. Ini caraku untuk *ngelihat pasanganku setia atau gak nya* karena otomatis kita *udah* sama-sama saling percaya satu sama lain.

Selain makna positif, pacaran virtual juga dimaknai secara negatif oleh pasangan yang berpacaran secara virtual, sebagaimana yang akan dibahas pada sesi berikut ini.

Makna Negatif

Makna negatif dapat diperoleh dari pengalaman yang tidak menyenangkan. Makna negatif dalam konteks penelitian ini adalah adanya anggapan bahwa hubungan virtual dianggap hubungan yang buang-buang waktu (*wasting time*), rawan penipuan, dan tidak efektif, sebagaimana akan dibahas berikut ini.

Buang-buang Waktu (*Wasting Time*)

Pacaran virtual dianggap sebagai hubungan pacaran yang membuang-buang waktu karena: (1) hubungan tersebut dianggap tidak memiliki kejelasan apakah akan berlanjut ke *real life* atau sebatas virtual semata karena masing-masing tidak mengetahui latar belakang pasangan yang sebenarnya; (2) pasangan virtual potensil membuat *overthinking*, kebahagiaan dalam hubungan virtual bersifat sementara; dan (3) pacaran virtual berpotensi besar untuk masing-masing pihak berselingkuh dan diselingkuhi.

Hani (28 tahun), misalnya, menjelaskan bahwa:

Memakan waktu, hati, tenaga, *nunda* perpisahan *doang* soalnya kita *ga* tahu latar belakang dia yang sebenarnya seperti apa, wajah, tempat, keluarga, kita jarang tahu, *terus* yang paling sulit itu kalau jarang *banget* ada interaksi bisa *buat mikir* yang aneh-aneh. Hubungan virtual buang-buang waktu *gak worth it* *gak* ada *effort* kecuali *emang beneran* serius mau ketemuan *plus bikin* emosi. Banyak *overthinking*-nya dan potensi untuk selingkuh ataupun diselingkuhi jauh lebih besar [dibandingkan pacar di *real life*].

Hal serupa dijelaskan oleh Haein (26 tahun) berikut ini:

Pacaran virtual *kalo* belum pernah ketemu sama sekali *tuh sebenarnya kayak* pacaran sama ekspektasi diri sendiri, *lu* *ga* pernah *tau* wujud aslinya, buang-buang waktu *doang*, cuma modal ketikan *doang*, *gak* bisa *skinship*, *gak* bisa *merhatiin* dia secara langsung, *gak* enak *gak* bisa minta peluk cium, *gak* bisa diajak jalan, virtual *mulu* sulit *buat long term relathionship*, sekalipun *lu* dapat perhatiannya *lu* tetep butuh sosok *realnya* *lu* bakalan lebih butuh pacar didekat daripada *cuma* di hp *doang*.

Kutipan di atas mengindikasikan bahwa pacaran virtual serba penuh dengan ketidakpastian. Ini tidak saja menimbulkan fikiran-fikiran negatif karena serba tidak nyata, dan sangat berpotensi untuk terjadinya ketidaksetiaan di antara kedua belah pihak. Ini karena modal pacaran virtual hanyalah *gadget* dan ujung jari untuk mengetik. Yang pasti adalah ketidakpastian itu sendiri.

Rawan Penipuan

Makna negatif lainnya dari pacaran virtual adalah kerawanan akan penipuan karena tidak ada jaminan bahwa apa yang ditampilkan secara virtual (seperti foto profil,

kecantikan/ketampanan fisik, karakter, dll.) adalah benar atau palsu dan apa yang dikatakan didasarkan pada kejujuran atau kebohongan.

Haein (26 tahun), misalnya, mengungkapkan pengalamannya berpacaran virtual dengan seseorang yang mengaku sebagai dokter, bergaji besar, anak konglomerat, Muslim, setia, dan jujur. Namun, pada kenyataannya, ia pegawai pajak biasa, bukan anak konglomerat, non-Muslim, tidak setia alias penyelingkuh, dan pembohong. Semua yang dikatakannya adalah kebohongan, sehingga ia memutuskan tali perpacaran virtual mereka.

Haein berkesimpulan bahwa omongan pacar virtual hanya dapat di-*schreenshot*, tidak dapat dipegang; jatuh cinta sama ketikan dan tampilan virtual yang bisa asli, bisa juga palsu; yang dicitum layar *handphone*, bukan orang; bisa membuat stres dan *overthinking* karena dilingkupi oleh bayang2 maya, bukan kehidupan nyata. Pacaran virtual, menurutnya, "lebih banyak dramanya daripada nyatanya".

Tidak Efektif

Pacaran virtual juga dianggap tidak efektif karena pasangan pacaran virtual bergantung pada pemanfaatan media untuk berkomunikasi secara virtual, sehingga dianggap tidak efektif karena ada berbagai keterbatasan dan kendala lain, seperti sinyal ketika sedang *chatting* dan tiba-tiba putus. Ini berpotensi menimbulkan kesalahpahaman antar keduanya, sebagaimana yang diungkapkan Jessica (21 tahun) sebagai berikut:

Gak efektif menurutku kalo cuma virtual, harus ada lah paling gak sekali dua kali untuk ketemu dulu, kalo cuma lewat hp rasa-rasanya kayak ada yang kurang. Aku juga tinggal di tempat yang hanya bisa pakai satu kartu aja yang lancar yaitu cuma Telkomsel. Jadi kalo Telkomsel trouble, aku susah ngebales pesan. Terus besoknya dia nyariin, kalo keseringan bisa jadi masalah di hubunganku, gak enak sama dia, nanti dia ngrasa kalo aku sering ilang gitu aja.

Jika terjadi konflik dalam hubungan, konflik dapat dibicarakan secara virtual tapi menjadi tidak efektif karena ketika sedang berbicara untuk maksud menyelesaikan masalah, tiba-tiba sinyal bermasalah, pembicaraan menjadi terkendala, *unek-unek* menjadi tersimpan, hubungan yang dekat terasa jauh, sebagaimana yang dijelaskan oleh Jessica (21 tahun) sebagai berikut:

[Pacaran virtual] tidak efektif karena pas ada masalah maunya langsung *diselesaiin* detik itu juga. Tapi apa daya perbedaan jarak, tempat tinggal, waktu, belum lagi sama-sama sibuk kerja jadi *ga* punya waktu untuk *deep talk* untuk *ngomongin* semua unek-unek yang mau *disampein*. Jadi kadang *sampe* pernah *gak* ada *chat* masuk seharian dari *doi* karena salah paham.

Motif Pacaran Virtual

Motif, menurut Rochman Natawijaya (1980:78), adalah setiap kondisi atau keadaan seseorang atau suatu organisme yang menyebabkan kesiapannya untuk memulai atau melanjutkan serangkaian tingkah laku atau perbuatan. Dengan kata lain, motif merupakan alasan atau keinginan yang mendasari atau hal-hal yang melatarbelakangi seseorang dalam melakukan suatu tindakan, tujuan, perbuatan, tingkah laku menurut apa yang diyakini oleh masing-masing individu.

Motif yang mendasari para pelaku pacaran virtual menjalin hubungan virtual cukup beragam berdasarkan pengalaman masing-masing. Adapun motif para pelaku pacaran virtual menjalani hubungan pacaran virtual mencakup munculnya perasaan *gabut* karena keadaan jenuh/bosan, diberi *gift*/hadiah oleh pasangan, munculnya rasa keingintahuan yang tinggi (*kepo*), tidak memiliki kehidupan romantis di *real life*, timbulnya ketertarikan berdasarkan *typing*, merasa *insecure* dengan keadaan fisik, memiliki *trust*

issue dengan orang yang ada di *real life*, terbawa perasaan (*baper*), memiliki orang tua yang suka mengekang (*strict parents*).

Gabut

Gabut adalah istilah populer di kalangan remaja yang merupakan singkatan dari dua kata, gaji buta, untuk menggambarkan orang yang menerima gaji, tapi tidak mengerjakan apa-apa. Dalam konteks pacaran virtual, istilah ini juga digunakan untuk merujuk pada orang yang dilanda kebosanan.

Rose (20 tahun) mengungkapkan bahwa ia berpacaran secara virtual karena ia merasa bosan dengan kesehariannya tidak memiliki aktivitas yang bermanfaat (kurang kerjaan) serta tidak memiliki pacar dan ini membuatnya kesepian. Rose awalnya bermain games Hago dan kebetulan bertemu dengan seseorang secara virtual dan merasa nyaman. Rose mengiyakan saat “ditembak” (pengungkapan perasaan) oleh orang tersebut, terutama karena ia sudah lama menjomblo dan ia membutuhkan seseorang atau *partner* bermain *games* untuk *have fun* dan sebagai teman *ngobrol*.

Pemberian Gift

Pemberian *gift* (*gift-giving*) merupakan cara untuk menunjukkan apresiasi, cinta, atau persahabatan. Pemberian *gift* menjadi salah satu motif kenapa seseorang menjalin hubungan secara virtual. Saat PDKT (pendekatan), Hani (28 tahun) selalu diberi hadiah oleh kenalan virtualnya secara sukarela tanpa diminta, seperti dibelikan pulsa, selalu dipesankan Go-food atau makanan ketika Hani merasa lapar, dibantu mengerjakan skripsi atau tugas akhir, diberikan hadiah *playlist spotify*, diberi hadiah saat ulang tahun, ditransferkan uang jajan dari Shopeepay.

Hal ini membuat Hani merasa senang dan terharu karena orang tersebut memiliki upaya untuk selalu mau terkoneksi (*get in touch*), menunjukkan perhatian melalui pemberian *gift* dalam berbagai bentuk, tulus (karena ia memberi tanpa diminta), meskipun keduanya belum pernah bertemu. Hal ini yang membuat Hani akhirnya memutuskan menerimanya ketika kenalan virtualnya mengajak berpacaran secara virtual.

Kepo

Kepo adalah istilah yang menggambarkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu, yang dalam konteks ini *kepo* tentang apa itu pacaran virtual. Jennie (21 tahun) mendengar dari orang lain tentang istilah pacaran virtual, tapi ia sendiri tidak mengerti seperti apa dalam prakteknya pacaran virtual tersebut.

Oleh karenanya, ia menjadi *kepo* tentang hal tersebut. Ia ingin mencobanya karena selama ini Jennie hanya berpacaran di *real life* saja (secara langsung) dan saat itu ia tidak memiliki pacar. Ia membayangkan keseruan orang berpacaran secara virtual, yang tidak saling bertemu, seperti yang diungkapkannya berikut ini, “*Pengen nyoba aja hal baru, pengen tau virtual itu kayak gimana, seru kayaknya*”. Rasa *kepo* terhadap hubungan pacaran virtual memberikan pengalaman baru bagi Jennie dalam kaitan dengan berpacaran. Kini, ia telah menjalani pacaran virtual bersama seseorang yang selalu menemaninya *chatting* saat *online* dan ada tempat untuk ia kembali membagikan curahan hati (*curhat*).

Nolep

Nolep adalah istilah yang berasal dari dua kata *no* dan *life* dan diplesetkan menjadi *nolep*. Ini merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan situasi orang yang dianggap “tidak memiliki kehidupan”. Istilah *nolep* digunakan untuk menunjukkan sikap tak ingin melakukan apapun, hanya ingin menghabiskan waktu sendiri, dan membatasi

interaksi dengan orang lain atau dunia luar. Anita (18 tahun) mengatakan kurang memiliki sirkel (*circle*) pertemanan di *real life*, sehingga Anita jarang melakukan interaksi dengan orang di sekitarnya atau di lingkungannya. Hal ini dikarenakan Anita sibuk bekerja, sehingga tidak ada waktu untuk bersosialisasi dengan orang-orang di *real life*.

Anita lebih nyaman berteman secara virtual, sehingga ia juga menjalin hubungan pacaran virtual. Menurutnya, pacaran virtual cocok untuk orang yang dalam *real life*-nya kurang bersosialisasi atau malas bergerak (*mager*) untuk beraktifitas di luar rumah, seperti kegiatan malam minggu berkumpul bersama pasangan. Ia merupakan tipe *nolep, gak punya temen* dekat, apalagi pacar karena ia sibuk bekerja, tidak memiliki waktu untuk pacaran *real life* tidak ada yang cocok dengan kondisi kesehariannya. Oleh karenanya, ia lebih milih pacaran secara virtual karena, menurutnya, pacaran seperti ini lebih fleksibel dari segi waktu dan perkencanan.

Typing Style

Ketertarikan pada gaya ketikan (*typing style*) dalam pesan di Twitter menjadi salah satu motif kenapa seseorang memilih berpacaran secara virtual. Lisa menyebutkan alasannya kenapa ia berpacaran virtual, bahwa ini diawali dengan ketertarikannya dengan gaya ketikan (*typing style*) pesan seseorang di Twitter. Ada ekspresi yang mengatakan bahwa "Ga semua orang *mandang* fisik, ada juga yang *mandang typing* waktu *chattingan*", yang menunjukkan bahwa ketertarikan terhadap seseorang di Twitter tidak selalu dilihat dari ketampanan atau kecantikannya, tapi dapat juga karena *typing style*-nya. Dengan demikian, muncul istilah *typing* ganteng dan *typing* cantik. Tipe *typing* ini muncul didasarkan pada keinginan atas sesuatu yang dianggap benar menurut pandangan pelaku pacaran virtual.

Lisa menyatakan bahwa cara orang mengetik apa yang disampaikannya terbagi atas tiga dan dianggap mencerminkan tipe orang tersebut, yakni tipe cuek, normatif, dan antusias. Ia memberi contoh untuk menyatakan kesediaan atau persetujuan. Tipe *pertama* yakni yang bersangkutan hanya menuliskan kata "ly" dan ini dianggap oleh Lisa sebagai *typing style* orang yang cuek berkomunikasi karena ia tidak melengkapi tulisan atas jawabannya. Tipe *kedua* adalah yang menuliskannya dengan kata "lya" yang dianggapnya sebagai orang yang normative dalam berkomunikasi karena penulisnya sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia. Tipe *ketiga* adalah yang menuliskan dengan kata "lyaa" yang dianggap sebagai orang yang antusias atau bersemangat (*excited*) dalam berkomunikasi. Ketiga cara *typing* tersebut dianggap *typing* ganteng dan *typing* cantik, tipe cuek dianggap seseorang yang berkelas karena jual mahal di awal, tipe normatif dianggap sesuatu yang tidak berlebihan, dan antusias dianggap menarik.

Menggunakan huruf kecil serta tidak membuat huruf menjadi besar semua, seperti "KENAPA EMANG" dianggap ketikan tersebut adalah "*Capslock jebol*", sehingga hurufnya menjadi besar semua. Hal ini merupakan pengungkapan dalam bahasa *slang* yang berarti keadaan seseorang ketika berbicara dengan suasana hati marah, emosi, nada bicara yang tinggi, dan diistilahkan sebagai *nge-gas* (bicara dengan nada tinggi) dalam sebuah obrolan.

Selain itu, menurut Dita, seseorang suka membalas obrolan dengan "Wkwk", "Hehe" dan stiker tidak disukainya karena dianggap dengan sengaja mengakhiri sebuah obrolan. Ada pula tipe *typing* yang dianggap alay seperti "Aku" berubah menjadi "Aq", kamu menjadi "Qm". Orang-orang dengan tipe *typing* semacam ini adalah orang-orang yang tidak diperhitungkan untuk dijadikan pacar virtual.

Jenis *typing* lainnya adalah *love bombing* yang bervariasi berdasarkan pada level apa hubungan virtual yang terjadi. Ada *typing love bombing* yang biasanya ditujukan pada seseorang pada tahap pendekatan (PDKT) dengan kata-kata manis untuk menaklukkan hati orang diincarnya. Ketika sedang perkenalan dan pendekatan (PDKT), maka contoh *typing love bombing* adalah sebagai berikut:

- "Aku cuma *chat-an* sama kamu *aja*".
- "Aku *gak* pernah *sampe segininya loh* ke cewek lain, aku cuma *gini* ke kamu *aja kok*".
- "Kamu beda dari yang lain,".

Namun, ada pula *typing love bombing* yang ditujukan kepada pasangan yang sudah berada dalam hubungan virtual, seperti berikut ini:

- "Kamu paling beda jangan *tinggalin* aku".
- "Aku *gak* bakalan *ninggalin* kamu".
- "Cuma kamu yang bisa *ngertiin* aku."
- "Jangan *sampe* asing *deh* kita *pokoknya*".

Frasa-frasa tersebut di atas dianggap oleh Dita sebagai pernyataan hiperbola (berlebihan), beracun (*toxic*), dan diucapkan oleh seorang pembohong. Bagi Lisa dan Dita, teman-teman virtual dengan jenis *typing* cuek, normatif, dan antusias adalah teman-teman yang akan tetap menjadi teman-teman virtual mereka, namun teman dengan tipe *typing* antusias yang berpotensi menjadi pacar virtual. Sementara itu, teman-teman virtual dengan tipe *typing love bombing* adalah teman-teman virtual yang cenderung diabaikan atau bahkan diputuskan dalam pertemanan virtual mereka.

Merasa Tidak Aman

Merasa tidak aman (*feeling insecure*) berpacaran *real life* membuat orang cenderung untuk memilih berpacaran secara virtual. Jessica mengatakan lebih memilih berpacaran virtual daripada berpacaran di dunia nyata (*real life*) karena ia merasa tidak percaya diri dengan kekurangannya secara fisik, seperti tidak cantik, wajah berjerawat, dll. Hal ini karena Jessica memiliki pengalaman buruk di masa hidupnya dengan mendapatkan hinaan dari seorang *ex-boyfriend* pada saat berpacaran *real life*, sehingga kata-kata tersebut masih melekat hingga sekarang dalam ingatannya dan membuatnya terkadang tidak berani dan takut untuk sekedar keluar rumah untuk bertemu dengan orang lain.

Trauma tersebut masih terus ada sehingga Jessica lebih memilih mencari pacar virtual karena tanpa melalui pertemuan fisik ia tetap mendapatkan rasa kasih sayang. Ia tidak mau pacaran *real life* lagi sehingga lebih milih virtual, jika melalui handpone *video call* saja bisa memanfaatkan kecanggihan *filter*, bisa menutupi jerawatnya sehingga mengurangi rasa *insecure*. Jessica memiliki ketakutan pasangan tidak mau menerima keadaan aslinya. Jessica mengatakan "Mantanku (*ex*) *in real life* pernah *ngomong* sebelum putus *kalo* aku *gak* cantik, banyak jerawat. Ini *buatku insecure* parah dan trauma keluar rumah. *Kalo* pacaran virtual *mah* enak, *gak* usah ketemu fisik *tetep* bisa diterima *keadaanku* karena dia tidak tau asliku."

Trust Issue

Trust issue merupakan istilah untuk menggambarkan rasa sulit untuk memercayai orang lain, yang disebabkan oleh faktor-faktor tertentu, seperti trauma atau pengalaman buruk di masa lalu, hubungan yang kurang baik dengan orang terdekat, atau kondisi *obsessive compulsive disorder* (OCD).²

Leni (20 tahun), misalnya, mengungkapkan bahwa ia memiliki krisis kepercayaan terhadap mantan pacar sebelumnya yang ia pacari di *real life*. Mantan pacar sering berbohong dan berselingkuh, dan ia pernah "menangkap basah" mantan pacarnya

² *Obsessive compulsive disorder* (OCD) adalah gangguan mental yang mendorong penderitanya untuk melakukan tindakan tertentu secara berulang untuk mengurangi kecemasan dalam dirinya.

berselingkuh dengan temannya sendiri. Oleh karenanya, selain karena belum ada cowok yang bisa dipercaya untuk menjadi pacarnya (*trust issue*), sekarang ia lebih memilih pacaran secara virtual supaya teman-temannya tidak mengetahui siapa pacarnya dan agar tidak direbut lagi.

Baper

Baper merupakan kependekan dari bawa perasaan dan merujuk pada kondisi dimana seseorang terlalu perasa (*sensitive*) terhadap apa yang dikatakan atau dilakukan orang lain terhadapnya. Perasaan orang seperti ini disebut dengan istilah *baperan*, dan orangnya disebut *orang baperan* atau si *baper*. Meskipun kata *baper* dapat digunakan untuk berbagai hal, namun dalam konteks ini kata *baper* berkaitan dengan perasaan cinta dan asmara yang diawali dengan obrolan bernada cinta yang membuat orang yang dituju menjadi *baperan*.

Hal ini terjadi pada Jisoo (19 tahun) yang menyatakan bahwa motifnya berpacaran virtual karena ia hanyut terbawa perasaan (*baper*) dari obrolan serta tindakan yang telah dikatakan atau diperbuat selama proses awal pendekatan, seperti yang diungkapkannya, bahwa: "Aku luluh waktu dia *gombali*, dan kata-katanya manis semua, orangnya *asyik* akunya *baper deh digituin*."

Memiliki Orang Tua yang Pengekang (Strict Parents)

Strict parents adalah pola pengasuhan yang ketat dari orang tua terhadap anak dengan berbagai aturan dan pembatasan yang mengekang. Haein (26 tahun) mengaku lebih memilih pacaran virtual daripada pacaran *in real life* karena ia memiliki orang tua yang pengekang (*strict parents*). Orang tua semacam ini cenderung posesif dan mengatur secara berlebihan, termasuk aturan dilarang berpacaran.

Jika ia memilih pacaran *in real life*, ini akan menyulitkan karena orang tuanya akan marah dan ia menjadi sulit bertemu dengan pacarnya, baik di luar rumah karena jam keluar dibatasi dan selalu dipantau, apalagi di rumah. Menurut Haein: "pacar virtual tidak ribet, *gak* perlu *date*, *gak* menghabiskan banyak uang, *gak* perlu yang namanya sering-sering ketemu, dan belum butuh pacar *real life* karena takut akan laki-laki di *real life*." Pacaran virtual juga cocok dengan kondisinya yang memiliki *strict parents*.

Keberlanjutan Hubungan Pacaran Virtual

Keberlanjutan pacaran virtual sangat bergantung pada proses yang terjadi selama mereka menjalin hubungan pacaran secara virtual. Dalam konteks ini, hubungan pacaran virtual dianggap gagal jika hubungan tersebut hanya sampai pada tahap virtual tanpa adanya pertemuan secara fisik (*real*), sementara hubungan pacaran virtual dianggap berhasil jika hubungan tersebut sukses dibawa ke pertemuan *in real life*, sebagaimana yang akan dibahas berikut ini.

Hubungan yang Gagal

Hubungan yang gagal dalam pacaran virtual yakni hubungan yang terjadi sebelum melakukan pertemuan *real life*, namun putus di tengah jalan dan tidak menghasilkan keberlanjutan hubungan *in real life* atau sebatas hubungan virtual saja. Dalam hubungan pacaran virtual yang gagal memiliki berbagai alasan dalam keputusan melakukan mengakhiri suatu hubungan termasuk ketidak berhasilan dalam hubungan memiliki penyebab yakni mencakup kurangnya komunikasi berujung *lost contact* (*di-ghosting*), bosan atau jenuh, tidak mempunyai *effort* untuk bertemu, dan menaruh ekspektasi yang tinggi terhadap pasangan.

Lost Contact

Lost contact (kehilangan kontak) adalah hilangnya interaksi antar individu. Dengan kata lain, *lost contact* merupakan kondisi yang benar-benar kehilangan cara untuk menghubungi seseorang. Ini dapat disebabkan oleh kurangnya komunikasi dalam hubungan pacaran *virtual* sebelum melakukan pertemuan di *real life*. Pacaran virtual tidak serta membuat orang dapat tetap berkomunikasi satu sama lain secara virtual dan keduanya juga tidak dapat bertemu secara langsung padahal berkomunikasi (*stay connected*) dapat mempererat hubungan antar keduanya. Sebaliknya, apabila keduanya kurang atau bahkan tidak berkomunikasi (*lost contact*), ini dapat membuat suatu hubungan merenggang, bahkan berakhir.

Jika berakhirnya suatu hubungan dapat diterima sebagai sesuatu yang memang sangat memungkinkan terjadi, maka seseorang akan dapat menerima di-*ghosting* (ditinggalkan). Sebaliknya, jika seseorang tidak menerima dirinya di-*ghosting*, maka ia akan merasa sakit hati. *Ghosting* adalah mengakhiri sebuah hubungan secara mendadak atau memutuskan komunikasi tanpa memberikan penjelasan apapun. Istilah ini mengacu pada seseorang yang menghindar dan menghilang tanpa berita dan diibaratkan sebagai hantu (*ghost*). Tindakan seperti ini bagi yang menjadi *ghost* mungkin thal sepelu, tapi bagi yang dighosting ini dapat menimbulkan sakit hati tergantung bagaimana penerimaannya terhadap Tindakan *ghosting* tersebut (lihat **Gambar 1**).



Gambar 1. *Tweet* Haein di-*ghosting*

Gambar 1 di atas merupakan *tweet* Haein (26 tahun) yang ditinggalkan (*ghosting*) oleh pasangannya. *Lost contact* (hilang komunikasi) yang terjadi antara Haein dengan pasangannya karena pacar virtualnya sulit untuk dihubungi. Ia meninggalkan Haein tanpa pamit dan tanpa alasan. *Lost contact* ini diawali dengan komunikasi keduanya renggang diakibatkan tidak ada respon dari pasangannya. Kemudian, Haein mencoba menghubungi kembali nomor Whatsapp pasangannya untuk mengetahui alasan pasangannya tidak pernah menghubunginya. Ia juga mencari informasi keberadaan pasangannya dengan mencari nama akun Instagram pasangannya, namun tidak ditemukan. Selanjutnya, Haein memutuskan hubungan dengan pacar virtualnya, dan ini meninggalkan bekas karena ia merasa kehilangan, kebingungan, penasaran, dan bertanya-tanya atas tindakan dan sikap yang telah dilakukan pasangan virtualnya terhadap dirinya.

Bosan atau Jenuh

Rasa bosan atau jenuh dalam suatu hubungan pacaran yang sedang dijalani kerap kali dirasakan oleh masing-masing pasangan, termasuk dalam hubungan pacaran yang dijalani secara virtual. Tanpa adanya pertemuan, ini membuat seseorang akan

hubungan pacaran virtual sebagai hubungan yang mengawang-ngawang karena hanya mengandalkan sebuah pesan teks, telepon dan topik obrolan yang monoton.

Hani (28 tahun) mengungkapkan bahwa ia menjalani suatu hubungan virtual yang hanya mengandalkan sebuah pesan teks dan telepon dan ini membuatnya merasa berada pada titik jenuh dalam hidup karena tanpa adanya pertemuan, ini membuat hubungan yang dijalani terasa datar (*flat*) dan monoton. Hani ia dijuluki oleh teman-temannya sebagai orang yang "pacaran dengan *handphone*", yang menurut Hani sendiri, hubungan pacaran seperti ini bagai orang yang tidak memiliki pacar sungguhan. Hal tersebut membuat Hani membutuhkan sosok pasangan yang nyata yang selalu ada di sampingnya ketika ia sedang merasa sedih, ingin mendapatkan pelukan ketika ia membutuhkan kehangatan, diperhatikan untuk mendapatkan ketenangan dan kenyamanan dari pasangan, menikmati *quality time* bersama, adanya *physical touch*, seperti bergandengan tangan ketika *dating* malam Minggu, sebagaimana diungkapkan Hani (28 tahun) berikut ini:

Di satu sisi, *gak seneng ngejalani* hubungan ini *berasa kek* kosong *gak* punya pacar, *kek* pacaran *ama handphone*, *gak* pernah ada di sampingnya kita *kalo pas* lagi butuh, atau *pas* lagi sedih *pingin* ada yang *nemenin*, *gak* bisa diajak jalan *bareng*, *gak* bisa *malmingan* sama pacar keluar *kek* orang lain *quality time bareng*, *gak* punya gandengan *kalo* lagi di luar, dan *temen-temenku* pada bawa pacarnya masing-masing akunya *gak*, *dikatain* pacaran *ma handphone* *emot* senyum.

Menurut Hani, hubungan pacaran virtual dirasa membosankan karena komunikasi hanya melalui obrolan *chat*, topik obrolan hanya berkisar pada hal-hal serupa dan pertanyaan-pertanyaannya yang sering diajukan juga sangat monoton, misalnya, tentang apa yang dilakukan, apakah sudah makan atau belum, dll. Obrolan-obrolan monoton seperti ini memicu terjadinya kebosanan dan kejenuhan di antara pasangan pacaran virtual.

Tidak Mempunyai *Effort* Untuk Saling Bertemu

Effort (upaya) merupakan salah satu indikator menjadi suksesnya suatu hubungan. *Effort* diperlukan untuk mempertahankan suatu hubungan yang bersifat realistis. Dalam suatu hubungan diperlukan *effort* dari kedua belah pihak, apabila *effort* yang terlihat hanya dari satu pihak yang dominan maka akan terjadi ketidakseimbangan dalam hubungan. Hubungan yang tidak dilandasi dengan rasa pengorbanan, perjuangan, tindakan, waktu yang diluangkan, serta ketulusan dalam *effort* akan berujung pada berakhirnya suatu hubungan.

Jennie (21 tahun) menyebutkan salah satu alasan hubungan pacaran virtual tidak berhasil di antaranya adalah keduanya hanya ingin bermain-main saja. Tanpa ingin menjalin hubungan yang lebih serius atau untuk menjadikan hubungan *in real life*. Untuk melakukan pembuktian dari hubungan virtual hanya dapat dilakukan dengan pertemuan di *real life* karena selama ini Jenie tidak mengetahui bentuk wujud asli dari pasangannya melainkan hanya di balik layar *handphone* saja. Hal tersebut harus dilakukan keduanya untuk mewujudkan pertemuan yang *real* (nyata). Kedua belah pihak diperlukan untuk sama-sama berjuang menunjukkan *effort* masing-masing, sebagaimana yang dikatakan Jennie (21 tahun) berikut ini:

Hubungan virtual menjadi *gak* berhasil itu karena keduanya *gak* ada niatan untuk *ngebawa* hubungan sampai ke pertemuan *real life*. Jadi dia *cuma* sebatas virtual saja karena keseriusan virtual itu *cuma* satu, yaitu ketemu. Selain itu berarti dia *cuma* main-main, *ngulur* waktu, *gak* serius, *gak* punya *effort* sama sekali. Apalagi virtual yang *cuma* dari HP *gak tau* bentuk fisik aslinya pas di *real life*.

Menurut Jennie (21 tahun), apabila keduanya tidak menunjukkan sikap untuk saling meyakinkan agar bisa sampai pada tahap bertemu dan selalu memiliki beragam alasan untuk menunda pertemuan, maka keputusan untuk saling tetap bersama akan gagal karena dianggap apa yang terjadi akan membuang-buang waktu saja. Pertemuan *in a real life* dapat menumbuhkan rasa kepercayaan dalam hubungan. Sebaliknya, hubungan virtual tanpa pertemuan dapat menghilangkan *feeling* terhadap pasangannya (*lost feeling*).

Ekspektasi yang Tinggi Terhadap Pasangan

Hubungan pacaran virtual mengandalkan perjumpaan secara virtual. Ini menyebabkan seseorang tidak mengetahui bentuk secara fisik pasangan yang dikenalnya dikarenakan belum ada perjumpaan *in a real life* karena apa yang ditampilkan secara virtual belum tentu asli dan apa yang dikatakan juga belum tentu benar. Hal ini kemudian yang membuat para pelaku pacaran virtual membangun ekspektasi, harapan, bayangan, serta khayalan tentang pasangannya, baik berupa bentuk fisik (seperti kecantikan, kegantengan), maupun keberlangsungan hubungan.

Dita (22 tahun) mengungkapkan, bahwa ia memiliki harapan terlalu tinggi terhadap pasangan virtualnya dengan meyakini bahwa kekasih virtualnya mampu memberikan rasa kenyamanan yang tidak diperolehnya dari seorang lelaki di *real life* serta dapat menutup rasa trauma di masa lalu karena dibohongi. Namun pada kenyataan yang diperolehnya adalah sebuah rasa penyesalan telah mengenal pasangan virtualnya karena ia tidak lebih baik dari mantan pacarnya dan rasa sakit ditinggalkan tanpa alasan, seperti yang diungkapkannya berikut ini:

Aku terlalu *ngasih* ekspektasi tinggi ke dia, aku kira virtual bakal beda sama pacar di *real life* yang buat trauma kenal orang baru, aku kira dia orang yang tepat ternyata sama *aja malah* lebih parah di tinggal tanpa alasan, *kena ghosting* itu sakit *sih* rasanya karena *ga tau* letak kesalahannya dimana, apa mungkin dia *illfil* sama aku atau apa aku *gatau* juga, padahal *kemareannya* masih baik-baik *aja* kecewa *sih* traumanya nambah.

Artinya, pacaran virtual sebagaimana pacaran *in a real life*, pada dasarnya serupa tapi tak sama, yang membedakannya adalah pada cara berpacaran yang dilakukan secara *online* (sebagaimana telah dijelaskan di atas). Ekspektasi Dita tidak sesuai dengan kenyataan karena ternyata pacaran virtual lebih potensil dan lebih mudah di-*ghosting*.

Hubungan yang berhasil

Hubungan yang berhasil merupakan hubungan yang sukses membawa hubungan pacaran virtual ke tahap hubungan *in a real life*, yakni hubungan yang diikuti dengan pertemuan secara nyata antara dua orang yang sebelumnya hanya mengandalkan komunikasi secara virtual dan berhasil membawa hubungan yang lebih serius lagi yakni ke jenjang pernikahan. Awal pertemuan *in real life* para pelaku pacaran virtual memiliki proses pertemuan yang relatif sama, yakni dengan menyusun rencana untuk bertemu, menyesuaikan waktu untuk bertemu, dan memutuskan tempat bertemu.

First date dalam dunia nyata bersama pacar virtual diwujudkan dengan bertemu di tempat yang telah disepakati berdua, dan tempat yang *common* digunakan adalah di café dimana keduanya dapat bersantai atau mengobrol. Menurut Jisoo (19 tahun), kebun binatang (*zoo date*), bioskop or *mall*, taman, café adalah tempat-tempat yang cocok untuk digunakan untuk pertemuan pertama kali dengan pasangan yang diharapkan akan menjadi pertemuan yang *memorable* dan penuh kenangan indah. *Outdoor* menjadi salah satu tempat pilihan karena terbuka dan ramai sehingga dianggap aman bagi keduanya untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan ketika baru pertama kali bertemu.



Gambar 2. Pertemuan pertama Jessica

Gambar 2 di atas menunjukkan pertemuan pertama kali Jessica (20 tahun) dengan pasangannya virtualnya. Menurut Jessica, pada pertemuan pertama kali, *feeling*-nya berada antara aneh, canggung, dan bersemangat untuk bertemu karena selama ini keduanya hanya dapat melihat pasangannya melalui *handphone* dan *video call*. Jessica merasa grogi dan malu untuk bertemu pertama kali dengan pasangannya. Meskipun begitu, Jessica menutup rasa malu tersebut dengan saling berbincang satu sama lain dan tetap menjadi diri sendiri. Ia menunjukkan *first impression* yang bagus, baik dari segi kerapian penampilan dan cara berbicara untuk menimbulkan kesan *well prepared* yang mengindikasikan antusiasme dalam sebuah kencan pertama in *a real life*. Meskipun Jessica belum menikah dengan pacar virtualnya, hubungan ini menjadi nyata setelah mereka bertemu dan melanjutkan kembali hubungan pacaran virtual mereka. Paling tidak, kesan yang baik pada pertemuan pertama membuat kepercayaan masing-masing menjadi meningkat karena ekspektasi sesuai dengan kenyataan.

Melanjutkan hubungan ke jenjang pernikahan merupakan tahapan yang paling serius dalam sebuah hubungan pacaran virtual. **Gambar 3** di bawah ini merupakan *thread* Rose (21 tahun) yang melanjutkan pacaran virtualnya ke jenjang pernikahan. Di dalam *thread*, Rose menjelaskan cerita *flashback* bertemu dengan pacar virtual hingga memutuskan ke tahap pernikahan. Keduanya memiliki keinginan untuk menikah di usia muda, pada saat itu Rose berusia 20 tahun dan pasangannya virtualnya berusia 25 tahun.



Gambar 3. Thread Rose lanjut ke jenjang pernikahan

Setelah menjalin hubungan pacaran virtual selama setahun, keduanya sepakat untuk mewujudkan pertemuan *in a real life*. Selanjutnya, pacar virtualnya menemui kedua orangtuanya demi meminta izin dan restu untuk menikahi anaknya. Awalnya orang tua Rose menolak karena menganggap perkenalan mereka masih relatif singkat. Namun setelah berdiskusi panjang dengan orang tuanya, Rose akhirnya direstui untuk menikah dengan pacar virtualnya. Mereka akhirnya menikah dan kini telah dikaruniai seorang anak.

4. Penutup

Pacaran virtual merupakan hubungan romantis yang terjalin tanpa melalui proses bertemu ketika berada pada tahap pendekatan dan tanpa pertemuan secara fisik *in a real life* hingga mereka memutuskan untuk menjalin hubungan pacaran secara virtual. Jika dibandingkan dengan pacaran *in a real life* dan pacaran virtual, maka ada persamaan dan perbedaan di antara keduanya.

Adapun pemaknaan tentang pacaran virtual berdasarkan perspektif emik tergantung pada pengalaman seseorang ketika menjalani hubungan virtual tersebut, sehingga pemaknaan tersebut terbagi atas pemaknaan positif jika apa yang dialami selama menjalin hubungan pacaran virtual banyak mengalami hal-hal positif dan pemaknaan negatif muncul jika pengalaman selama menjalin hubungan pacaran secara virtual lebih banyak mengandung hal-hal negatif. Dalam konteks penelitian ini, pemaknaan positif terdiri atas adanya kesamaan antara hubungan pacaran virtual dan *in real life*, sebagai ajang melatih kesetiaan, kesabaran dan kemandirian seseorang; sedangkan pemaknaan negatif terdiri atas pemaknaan yang didasarkan pada adanya anggapan bahwa hubungan pacaran virtual sebagai hubungan yang hanya membuang-buang waktu, rawan terjadinya penipuan, dan tidak efektif.

Jika merujuk pada alasan-alasan yang mendasari kenapa seseorang menjalani hubungan pacaran virtual, maka ini dapat dibagi atas tiga kategori, yakni berdasarkan (1) ketertarikan (yakni: selalu diberi hadiah (*gift-giving*) oleh teman virtual dan *typing style* teman virtual yang menarik; (2) perasaan {yakni: terlalu terbawa perasaan (*baper*) dengan perlakuan teman virtual dan rasa ingin tahu yang tinggi (*kepo*) tentang pacaran virtual, perasaan tidak aman (*feeling insecure*), adanya masalah ketidakpercayaan (*trust issue*)}; dan (3) kondisi kehidupan di dunia nyata {yakni: rasa kebosanan (*gabut*), tidak memiliki sirkel pertemanan di dunia nyata (*nolep*), dan memiliki orang tua yang suka mengekang (*strict parents*).

Keberlanjutan hubungan pacaran virtual terbagi atas dua dan ini berkaitan dengan upaya untuk melakukan pertemuan di *real life*, yaitu: hubungan yang gagal dan hubungan yang berhasil. Suatu hubungan dianggap gagal jika pertemuan di *real life* tidak berhasil dilaksanakan karena kurangnya komunikasi dalam suatu hubungan sehingga terjadi *lost contact*, bosan terhadap hubungan yang dijalani, tidak saling memiliki *effort* untuk mewujudkan pertemuan di *real life*, memiliki ekspektasi tinggi terhadap pacar virtual. Sementara hubungan yang dianggap berhasil ditandai dengan keberhasilan membawa hubungan virtual ke hubungan *real life*, yakni sebuah pertemuan nyata yang mempertemukan pasangan virtual secara fisik hingga sukses membawa hubungan, bahkan hingga ke jenjang pernikahan. Diargumentasikan bahwa meskipun perasaan dan ekspektasi dalam hubungan virtual relatif serupa dengan pacaran di kehidupan nyata, namun perasaan dan harapan hubungan pacaran virtual tidaklah nyata sampai pasangan romantis tersebut bertemu di kehidupan nyata.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yakni jumlah informan yang masih relatif terbatas dan hanya didasarkan pada perspektif perempuan. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif, maka diperlukan informan yang lebih beragam dan dari perspektif kedua belah pihak (*couple*). Adapun topik yang potensial untuk dijadikan sebagai topik penelitian selanjutnya adalah perkawinan yang didasarkan pada hubungan pacaran virtual.

Acknowledgments

Terima kasih kepada semua informan dan pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini yang telah memberikan informasi dan bersedia dipublikasikan

Conflicts of Interest

Penelitian ini tidak memiliki konflik kepentingan.

Daftar Pustaka

- Anffani, Y.A.; dan Aji, G. G. 2022. "Pemaknaan dan Motif Peserta *Virtual Blind Date* dalam Ruang Komunikasi Virtual @ *Virtualblinddate*". *E-jurnal Unesa*, 5(3):313–322, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/Commercium/article/view/49054>, diakses tanggal 16 Oktober 2023.
- Arif, F. 2012. *Interaksi Sosial Mahasiswa Dalam Situs Jejaring Sosial Studi Deskriptif Pada Mahasiswa FISIP UNAIR yang Mendapatkan Pacar Melalui Media Situs Jejaring Sosial*. Disertasi, Fakultas Ilmu Politik dan Sosial, Universitas Airlangga, Surabaya, <https://repository.unair.ac.id/15286/2/gdlhub-gdl-s1-2012-ariffaizal-21260-1.FULLTEXT.pdf>, diakses tanggal 16 Oktober 2023.
- Ferina, A. 2020. *Pengelolaan Ketidakpastian pada Pengguna Aplikasi Kencan dalam Membina Hubungan Romantis*. Disertasi, Fakultas Komunikasi dan Diplomasi, Universitas Pertamina, Jakarta, <https://docplayer.info/183803865-Pengelolaan-ketidakpastian-pada-pengguna-aplikasi-kencan-dalam-membina-hubungan-romantis.html>, diakses tanggal 16 Oktober 2023.
- Laras, N. A. 2021. "Pacaran, Yuk!": Sebuah Studi Kasus Mengenai Proses Percintaan di LINE PLAY, Our Avatar World", *Antropologi Indonesia: Jurnal UGM*, 42(1):63-86, <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/160478>, diakses tanggal 16 Oktober 2023.
- Lawado, M. R. dan Sukardani, P. S. 2020. Komunikasi Antarpersonal pada Pasangan Berbasis Aplikasi Kencan Online: Studi Deskriptif Mahasiswa Negeri Surabaya Pengguna Aplikasi Tinder), *Commercium*, 2(2), <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/Commercium/article/view/31642>, diakses tanggal 16 Oktober 2023.

- Manalu, S. R. 2017. "Penggunaan Media Sosial dalam Dinamika Hubungan Pacaran: Studi Terhadap Penggunaan Instagram pada Pasangan Berpacaran", *Interaksi Online*, 5(4):1-10, <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksionline/article/view/17472>, diakses tanggal 16 Oktober 2023.
- Perdana, M. W. G. dan Dewi, P. A. R. 2022. Proses Penetrasi Sosial Pada Perempuan Dalam Membangun Hubungan Romantis Melalui Aplikasi Kencan Online Bumble di Surabaya. *Ejurnal Unesa*, 5(2):225–236, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/Commercium/article/view/47987>, diakses tanggal 16 Oktober 2023.
- Tridarmanto, Y. K. (2017). *Konsep dan Kebutuhan Berpacaran Remaja Awal di Yogyakarta*. Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, <https://core.ac.uk/download/pdf/127701224.pdf>, diakses tanggal 16 Oktober 2023.
- West, R. dan Turner, L.H. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.