

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan penelitian mengacu pada hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan pada BAB IV. Peneliti menarik beberapa poin kesimpulan pada penelitian ini, yang berjudul “Loyalitas Pengguna Kencan *Online “Bumble”* Dalam Membangun Hubungan Interpersonal”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu teori hubungan interpersonal yaitu teori pertukaran sosial. Teori ini akan menjadi peta dalam menjawab rumusan masalah dalam penelitian.

Seperti yang sudah peneliti jelaskan sebelumnya, teori pertukaran sosial menyatakan bahwa suatu hubungan akan harmonis dan awet jika kedua belah pihak dalam hubungan merasakan lebih banyak manfaat atau keuntungan dalam hubungan tersebut. Sebaliknya, jika salah satu pihak atau dua belah pihak malah merasa mendapatkan lebih banyak kerugian tentu akan menimbulkan konflik dan berakhir pada pemutusan hubungan. Penyebab terjadinya konflik dalam suatu hubungan biasanya dipicu oleh perbedaan-perbedaan yang muncul dalam suatu hubungan. Namun, berbeda dengan hubungan interpersonal yang dibangun di dunia nyata, hubungan interpersonal yang dibangun secara virtual melalui aplikasi kencan *online* seperti aplikasi Bumble memiliki faktor lain yang bisa memicu terjadinya konflik dalam hubungan hingga akhirnya sampai pada pemutusan hubungan, yaitu munculnya rasa takut, cemas, atau *insecure* dalam diri pihak yang menjalin hubungan interpersonal ketika akan melanjutkan hubungan ke tahap yang lebih intim, munculnya perasaan-perasaan tersebut dikarenakan pengenalan yang terjadi di dunia virtual menciptakan batasan-batasan untuk kedua belah pihak benar-benar mengenal satu sama lain, sehingga ketika pihak terkait ingin melanjutkan hubungan ke tahap yang lebih intim lagi, misalnya dengan cara bertemu secara langsung di dunia nyata tentunya akan menimbulkan rasa takut, cemas atau *insecure* dalam diri pihak yang terkait hingga akhirnya memutuskan untuk mengakhiri hubungan. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan adanya beberapa kerugian yang dialami

oleh kelima informan ketika mencoba menjalin hubungan dengan beberapa pengguna (*user*) dari aplikasi Bumble, yaitu kerugian secara mental dan material.

Kerugian secara mental yang dialami oleh beberapa informan antara lain adanya pengancaman, pelecehan seksual secara verbal, perlakuan tidak senonoh lawan jenis terhadap informan dan penghinaan. Sedangkan secara material, kerugian yang pernah dialami informan tentunya berkaitan dengan penipuan uang. Kerugian – kerugian yang dialami oleh kelima informan merupakan bentuk dari aksi kejahatan siber (*cybercrime*). Walaupun sudah pernah mendapatkan kerugian-kerugian tersebut, kelima informan mengaku tidak jera untuk terus menggunakan aplikasi Bumble dan mencoba membangun hubungan interpersonal dengan pengguna (*user*) dari aplikasi tersebut.

Alasan atau motif kelima informan tetap loyal untuk menggunakan aplikasi Bumble walaupun sudah pernah mendapatkan kerugian, dikarenakan keuntungan yang mereka dapatkan melalui aplikasi Bumble lebih banyak dibandingkan kerugian yang mereka dapatkan. Beberapa informan mengaku ada yang mendapatkan pasangan, ada yang mendapat teman ada yang rasa bosannya teratasi serta ilmu dan pengalaman mereka juga bertambah karena bertemu orang-orang baru di aplikasi Bumble. Selain itu, kelima informan merasa kerugian yang mereka alami masih dalam tahap wajar sehingga mereka menjadikan pengalaman tersebut hanya sebagai suatu pelajaran yang harus diingat.

Namun, peneliti menemukan temuan baru dalam penelitian ini. Sebenarnya sikap loyalitas dari para informan bukanlah sikap loyal yang sesungguhnya. Setelah melakukan analisis dan mengklasifikasi jawaban dari kelima informan dalam sesi wawancara, peneliti menyimpulkan 3 (tiga) dari 5 (lima) informan memiliki sikap loyalitas palsu. Sedangkan 2 (dua) informan lainnya memiliki sikap loyalitas yang sesungguhnya.

Hal ini menunjukkan di era digitalisasi ini orang-orang sudah memiliki cara baru dan mudah untuk membangun hubungan interpersonal dengan orang asing dikarenakan banyaknya dan beragamnya opsi dari aplikasi kencan *online* yang bisa digunakan. Namun, segala sesuatu pasti ada sisi baik dan sisi buruknya, layaknya

aplikasi kencan *online* seperti Bumble. Walaupun kelima informan mengatakan lebih banyak mendapatkan keuntungan dibandingkan kerugian dari aplikasi Bumble, peneliti merasa terdapat kemungkinan yang besar para pengguna (*user*) mengalami kerugian yang bisa berakhir fatal, bahkan bisa beresiko terhadap keselamatan nyawa jika tidak sangat hati-hati saat menggunakan aplikasi kencan *online* dan berkenalan dengan orang-orang asing di aplikasi tersebut. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya beredar kasus pembunuhan, pemerkosaan dan penipuan uang dalam jumlah besar yang terjadi pada pengguna (*user*) aplikasi kencan *online*. Maka dari itu peneliti memiliki beberapa saran yang berkaitan dengan upaya pemecahan masalah dalam penelitian.

5.2 Saran

Selama proses penyusunan penelitian, peneliti menyadari beberapa tindakan yang dilakukan oleh beberapa informan seharusnya bisa disikapi dengan lebih baik sehingga terjadinya kerugian pun bisa dicegah.

5.2.1 Saran Praktis

- 1) Peneliti menyarankan tidak hanya kepada informan penelitian, melainkan juga kepada seluruh pengguna aplikasi kencan *online* untuk lebih waspada dan menyadari resiko serta bahaya yang bisa terjadi ketika menggunakan aplikasi kencan *online* untuk membangun hubungan interpersonal dengan orang-orang asing di aplikasi tersebut. Jika orang asing yang dikenal sudah menunjukkan tingkah laku yang mencurigakan seperti selalu membuat candaan mengarah ke hal-hal seksual, memaksa untuk melakukan hal-hal yang membuat tidak nyaman, mengajak bertemu secara langsung di tempat yang sepi atau *private*, sebaiknya langsung tinggalkan saja. Hal-hal seperti ini bisa mengacu pada terjadinya hal-hal yang kurang menyenangkan dan bahkan sampai kejadian kriminal. Jangan terlalu takut untuk berkata ‘tidak’ dan jangan terlalu mudah percaya serta terlalu cepat mengambil keputusan.
- 2) Jangan terlalu terpaku untuk mencari pasangan atau teman hanya melalui aplikasi kencan *online*, gunakanlah waktu luang yang dimiliki untuk melakukan hal-hal positif yang bisa menambah dan memperluas relasi di dunia nyata, serta jangan biarkan penggunaan aplikasi kencan *online* mempengaruhi kesehatan mental.

- 3) Gunakanlah aplikasi kencan *online* yang memiliki *rating* baik, seperti aplikasi Bumble dan Tinder, dengan begitu kemungkinan terjadinya kejadian-kejadian yang kurang menyenangkan bisa diminimalisir dengan adanya fitur-fitur dari aplikasi yang bisa menyelamatkan pengguna (*user*) dari bahaya.

Selain itu, peneliti juga menemukan beberapa permasalahan dalam penelitian yang apabila diperbaiki pada penelitian selanjutnya yang serupa kemungkinan besar akan semakin memperjelas penelitian dengan topik proses/siklus hubungan interpersonal.

5.2.2 Saran Teoritis

- 1) Peneliti menyarankan kepada peneliti yang akan meneliti hal serupa di masa depan untuk mencoba menggunakan metode kuantitatif, dengan alasan responden yang digunakan akan lebih banyak, sehingga penelitian bisa lebih merepresentasikan pengalaman para pengguna aplikasi Bumble yang berjumlah banyak.
- 2) Adanya beberapa perbedaan antara proses/siklus hubungan interpersonal menurut ahli dengan proses/siklus hubungan interpersonal yang terjadi melalui aplikasi kencan *online*. Para ahli lebih menjelaskan proses/siklus hubungan interpersonal yang terjadi secara *real life* atau dibangun oleh orang-orang yang memang bertemu di kehidupan nyata, sedangkan proses/siklus terjadinya hubungan di aplikasi kencan *online* yang berbasis komputer tentunya memiliki beberapa perbedaan. Contohnya seperti di tahap penjajagan (*experimenting*), dijelaskan oleh para ahli bahwa tahap penjajagan merupakan tahap dimana kedua belah pihak mulai berkomunikasi dan menanyakan identitas dari pihak satunya seperti usia, pekerjaan dan lainnya. Sedangkan di aplikasi kencan *online* hal tersebut juga sudah dilakukan di tahap perkenalan dimana identitas pengguna (*user*) akan terpampang di halaman depan pengguna (*user*) lain, sehingga ketika kedua belah pihak mulai masuk ke tahap obrolan di *chat box* keduanya hanya akan memperdalam pengetahuan mereka mengenai identitas pihak lainnya bukan mencari tahu atau baru mengetahui identitas dari pihak satunya. Selain itu, menurut para ahli tahap/siklus pemutusan hubungan bisa terjadi karena adanya perbedaan – perbedaan diantara kedua belah pihak dalam hubungan, sedangkan kenyataannya, hubungan interpersonal yang dibangun berbasis komputer (melalui dunia virtual) bisa mencapai pada tahap

pemutusan hubungan tanpa adanya perbedaan – perbedaan yang muncul diantara kedua belah pihak. Peneliti menyarankan kepada para peneliti dengan penelitian serupa di masa depan untuk mencari penjelasan mengenai proses/siklus hubungan interpersonal yang berbasis media komputer jika ada, agar pembahasan penelitian lebih valid lagi dan berkembang.