

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat di Indonesia mempunyai ketergantungan yang kuat terhadap teknologi informasi pada masa yang sangat maju dan canggih ini. Hal ini terlihat dari perilaku masyarakat yang bergantung pada teknologi. Ada beberapa manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya, hal ini mempermudah individu untuk menjalani rutinitas sehari-hari, terutama dalam mempelajari hal-hal baru dan meningkatnya tren orang yang menghabiskan waktu luangnya di media sosial. Masyarakat Indonesia menghabiskan rata-rata 117 menit di depan komputer, 181 menit di depan telepon seluler cerdas (*smartphone*), dan 110 menit di depan tablet setiap harinya (Utami, 2022). Angka tersebut adalah rata-rata, menunjukkan bahwa banyak individu yang menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar.

Di setiap perangkat teknologi dilengkapi perangkat lunak atau aplikasi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna, seperti dalam penggunaan aplikasi transportasi online, dan belanja online. Selain itu, dengan perkembangan teknologi yang didukung internet serta kecanggihan teknologi komunikasi dan informasi tentunya lebih mempermudah seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain secara jarak jauh, yang tidak mengharuskan mereka untuk saling bertemu, bertatap muka, semuanya sudah sangat mudah untuk diakses. Menjalin pertemanan, membangun hubungan relasi suatu pekerjaan, dapat diakses dari beda provinsi, pulau, sampai negara, terasa begitu mudah di bangun dengan adanya kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi (Fridha & Octavianti, 2016).

Dengan kemajuan zaman sekarang, bertemu orang baru bahkan menjalin hubungan cinta bukanlah hal yang sulit bagi masyarakat modern saat ini. Kencan online adalah salah satu pendekatan untuk menggunakan program multifitur untuk mengembangkan ikatan cinta dan persahabatan. Kencan online bukanlah sebuah fenomena baru, apalagi di era digital ini. Kencan online telah menjadi bagian integral dalam kehidupan romantis dan sosial,

saat kemudahan mampu didapat hanya dengan mengeklik atau menggeser menggunakan computer atau ponsel (Abidah, 2023).

Aplikasi kencan OMI menjadi salah satu aplikasi yang semakin populer, terutama di kalangan Generasi Z (Gen Z). Dengan bantuan perangkat lunak ini, orang dapat terhubung, bertemu orang baru, dan mencari kemungkinan kencan atau hubungan secara online. Berdasarkan minat pengguna lain, mereka dapat memulai kontak dengan individu tersebut. Bukan tidak mungkin koneksi akan tetap ada di platform media sosial lain hingga pertemuan tatap muka terjadi. Ada beberapa pembenaran untuk menggunakan aplikasi kencan. Mulai dari pertanyaan mengenai penggunaan aplikasi kencan, bertemu orang baru secara umum, atau benar-benar mencari hubungan.

Dating apps OMI, seperti banyak aplikasi kencan lainnya, muncul sebagai respon terhadap perkembangan teknologi dan perubahan dalam cara orang berhubungan. Sebuah aplikasi sosial bernama OMI, yang berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dari Singapura ini, diciptakan khusus untuk membantu kaum muda yang dikenal dengan sebutan Gen Z menemukan kenalan atau hubungan baru dengan cara yang aman. Seiring dengan perkembangan internet dan telepon seluler cerdas (*smartphone*), aplikasi ini menjadi lebih umum pada akhir tahun 2010-an dan terus berkembang sejak itu. Meskipun sejumlah aplikasi kencan populer telah ada sebelumnya, *dating apps* OMI memiliki ciri khas dan fitur-fitur yang membuatnya lebih diminati Gen Z (Wardani, 2022).

Keunikan program ini adalah proses verifikasi berbasis kecerdasan buatan *Artificial Intelligence* (AI) yang menjamin keamanan dan kenyamanan setiap pengguna. Pengguna diharuskan mengunggah foto mereka sendiri, yang kemudian diperiksa oleh tim moderasi selama tujuh hari, untuk menghindari spam dan akun penipuan. Menurut laporan IDN Times, pada tahun 2021, OMI telah mencapai 323,9 juta pengguna (Sudirman, 2022), menunjukkan kenaikan sebesar 10,3% dibandingkan tahun sebelumnya (Abidah, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa banyak anak muda yang

menggunakan aplikasi kencan online untuk mencari teman di era digital (Suyudi, 2022).

Selain peningkatan komponen keamanan, OMI menyediakan beragam fitur inovatif yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi kencan online. OMI memiliki sepuluh juta pengguna aktif secara global dan menyediakan beberapa fitur eksklusif. Sebuah fitur yang memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan calon teman berdasarkan penyesuaian astrologi, fitur tersebut adalah *Omiclic*. Selain itu, pengguna dapat berinteraksi melalui panggilan menggunakan kemampuan telepati tanpa terlebih dahulu mencocokkan satu sama lain (Abidah, 2023). Dengan bantuan teknologi telepati, kini pengguna dapat melakukan percakapan telepon baru tanpa harus menebak dengan siapa kita berbicara. Mereka yang pemalu dan ragu-ragu menghabiskan banyak waktu di luar untuk mencari teman baru akan merasakan manfaat yang luar biasa dari fungsi ini.

Hubungan terbentuk setelah proses interaksi antar pengguna. Mereka dapat dibentuk ketika seseorang telah setuju. Komunikasi interpersonal termasuk dalam strategi komunikasi online, khususnya ketika berbicara melalui telepon. Mereka memberikan contoh proses interaksi atau aktivitas yang timbul selama komunikasi. harus melakukan percakapan dan komunikasi intim di luar aplikasi OMI. Ketika dua orang terlibat secara teratur dalam jangka waktu yang lama, hubungan akan bertahan lama.

Salah satu aspek yang membedakan *dating apps* OMI dengan *dating apps* lain adalah popularitasnya di kalangan Gen Z. Yang mana generasi ini tumbuh dengan teknologi digital yang mendalam, sehingga lebih terbuka terhadap penggunaan aplikasi kencan sebagai alat untuk mencari pasangan atau teman kencan. Maka dari itu objek yang dipilih pada penelitian ini adalah generasi Z, khususnya generasi Z di wilayah Desa Puhjarak, Kecamatan Plemahan, Kabupaten Kediri.

Istilah "Gen Z" mengacu pada generasi yang lahir antara tahun 1998 hingga 2012. Mereka termasuk generasi yang mengalami pesatnya

pertumbuhan teknologi digital termasuk media sosial, aplikasi kencan, ponsel, dan internet. Generasi Z (Gen Z) sering kali dianggap sebagai generasi yang penuh dengan digital natives, yang artinya mereka telah akrab dengan teknologi sejak lahir dan cenderung menggunakannya dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Selain itu, Generasi Z (Gen Z) juga dianggap sebagai generasi yang membentuk tren sosial dan budaya masa kini (Meifitri, 2020). Oleh karena itu, pemahaman tentang bagaimana mereka menjalani hubungan asmara dan mencari pasangan dapat memberikan indikasi tentang perubahan sosial yang terjadi saat ini.

Sebelum munculnya fenomena penggunaan aplikasi kencan, mayoritas masyarakat di Desa Puhjark, Kecamatan Plemahan, Kabupaten Kediri telah mengamalkan praktik pernikahan endogami, dimana mereka cenderung menikahi individu yang berasal dari lingkungan sekitar, khususnya tetangga-tetangga mereka. Tradisi ini telah menjadi bagian integral sejak zaman dahulu. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi dan berkembangnya tren penggunaan aplikasi kencan, terutama aplikasi OMI, terdapat peningkatan signifikan pada penggunaan aplikasi tersebut oleh generasi Z di Desa Puhjark. Mereka memanfaatkannya sebagai sarana untuk mencari pasangan, mengubah dinamika tradisional perjodohan dalam masyarakat tersebut.

Dalam konteks penelitian ini menggunakan konsep hiperrealitas, yang mana hiperrealitas memiliki arti penting dan relevan. Hiperrealitas bisa merujuk pada peningkatan pengalaman pengguna melalui simulasi yang sangat realistis atau representasi yang sangat meyakinkan dari realitas (Hidayat, 2021). Berdasarkan tanggapan yang diungkapkan oleh informan, mereka mengatakan bahwa sering kali dalam penggunaan *dating apps* OMI menjadi pribadi lain yang tidak seperti kepribadiannya di dunia nyata. Salah satunya tanggapan dari informan Dilla Ayu Rohmatul Jannah, ia mengatakan bahwa didalam aplikasi OMI dirinya bersikap *friendly*, mudah bergaul, ceria, dan perhatian, padahal di dunia nyata ia dikenal sebagai orang yang pendiam, tidak suka basa-basi, dan cenderung tertutup. Perbedaan ini terjadi karena ia sering kali merasa tidak cocok dengan lawan jenis yang ia temui di dunia

nyata, sehingga ia berkali-kali gagal menjalin hubungan. Namun didalam *dating apps* OMI ia justru menemukan pasangan yang sesuai dengan kriterianya.

Konsep hiperrealitas dalam OMI juga dapat menyoroti bagaimana media interaktif mampu menciptakan dunia alternatif yang begitu meyakinkan sehingga pengguna mungkin kesulitan membedakan antara pengalaman virtual dan realitas fisik. Dalam lingkungan OMI, representasi dari dunia nyata bisa menjadi sangat kuat sehingga pengguna dapat merasa seperti mereka benar-benar berada di tempat tersebut, meskipun itu hanya merupakan simulasi.

Pada penelitian ini, terdapat beberapa alasan yang melatarbelakangi peneliti dalam memilih menggunakan *dating apps* OMI daripada *dating apps* lainnya yaitu: 1) *Dating apps* OMI merupakan aplikasi yang saat ini sedang menjadi tren yang banyak diminati kalangan Gen Z khususnya di wilayah yang menjadi lokasi penelitian. 2) *Dating apps* OMI memiliki fitur dan karakteristik yang berbeda dengan *dating apps* lainnya seperti algoritma pencocokan khusus dan fitur *telepath* yang unik. Selain itu banyak fitur-fitur dalam *dating apps* OMI yang bisa diakses secara gratis. 3) *Dating apps* OMI lebih mudah diakses oleh peneliti, baik dalam hal penggunaan aplikasi itu sendiri, maupun dalam mendapatkan data yang dibutuhkan. Sehingga hal ini, akan memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian. 4) *Dating apps* OMI mempunyai popularitas yang signifikan di kalangan Generasi Z. Hal ini menjadi alasan yang kuat bagi peneliti, sebab penelitian ini berfokus pada Gen Z. Dan oleh karena itu, *dating apps* OMI dipilih agar peneliti dapat mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang cara mereka membentuk citra diri, serta pengalaman mereka dalam berkenalan dan mencari pasangan melalui *dating apps* tersebut. Hal inilah yang menjadi landasan peneliti untuk mengangkat penelitian dengan judul **“Dunia Hiperrealitas Pengguna *Dating Apps* OMI (Studi Fenomenologi Pencarian Pasangan Pada Gen Z Di Desa Puhjarak, Kecamatan Plemahan, Kabupaten Kediri)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah penelitian berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya:

Bagaimana penggunaan *dating apps* OMI menciptakan pengalaman hiperrealitas Generasi Z di Desa Puhjarak, Kec. Plemahan, Kabupaten Kediri dalam mencari pasangan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut tujuan penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah di atas:

Untuk mengetahui penggunaan *dating apps* OMI menciptakan pengalaman hiperrealitas Generasi Z di Desa Puhjarak, Kec. Plemahan, Kabupaten Kediri dalam mencari pasangan.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan semua pihak terkait dapat memperoleh manfaat dari penelitian ini. Ada dua jenis manfaat penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

I.4.1 Manfaat Praktis

1. Bagi Mahasiswa :
 - a) Penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik terkait aplikasi kencan sebagai fenomena sosial utama di era digital. Temuan penelitian ini dapat membantu memahami dinamika sosial dan evolusi hubungan komunitas dalam konteks teknologi.
 - b) Dengan memanfaatkan teori yang telah dipelajari selama perkuliahan dalam penelitian ini, kita akan memiliki pengetahuan yang lebih mendalam tentang ide dan penerapannya. Selain itu, Anda akan mendapatkan keahlian dalam menggunakan metode penelitian yang tepat untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang relevan dengan topik penelitian.
 - c) Sebagai teknik menilai kemampuan seseorang untuk memperoleh keterampilan penelitian penting seperti desain

penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan penulisan laporan. Kemampuan ini akan bermanfaat tidak hanya dalam konteks penelitian ini, namun juga dalam kemajuan karir akademis atau profesional di masa depan.

2. Bagi Pengguna *dating apps* (OMI) :

- a) Penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman penggunaan *dating apps*, khususnya OMI. Pengguna dapat mendapatkan wawasan yang lebih baik terkait dinamika interaksi dalam aplikasi, strategi pencarian pasangan, serta tantangan yang mungkin dihadapi dalam mencari pasangan melalui *dating apps*.
- b) Penelitian ini dapat membantu pengguna untuk lebih menyadari pengaruh hiperrealitas dalam *dating apps*, termasuk bagaimana pengguna menciptakan citra diri yang melebih-lebihkan atau tidak autentik. Dengan pemahaman ini pengguna dapat lebih kritis dalam menyusun dan mengantisipasi identitas mereka dalam lingkungan digital.
- c) Melalui pemahaman yang diperoleh dari penelitian ini, pengguna dapat meningkatkan peluang mereka untuk membangun hubungan yang lebih bermakna melalui *dating apps*. Dengan pemahaman tentang dinamika dan potensi hiperrealitas, pengguna dapat mengelola harapan, membangun komunikasi yang lebih terbuka, dan memilih pasangan yang lebih sesuai dengan nilai-nilai dan tujuan hidup mereka.

3. Bagi Pihak Lain :

- a) Penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap ilmu pengetahuan, khususnya di bidang media, teknologi, dan interaksi sosial. Hasilnya, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dan pengetahuan yang lebih baik tentang bagaimana media dan teknologi memengaruhi cara masyarakat berinteraksi dan membangun identitas di dunia digital.

- b) Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih luas kepada pembaca mengenai fenomena pemanfaatan aplikasi kencan, khususnya OMI. Informasi ini dapat membantu dalam memahami bagaimana teknologi mempengaruhi cara menjalin hubungan dan mencari pasangan di era digital, serta meningkatkan kesadaran akan tantangan dan resiko yang terkait.

I.4.2 Manfaat Teoritis

Temuan dalam penelitian ini dapat menjadi landasan atau pijakan bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang yang terkait. Dengan memberikan pemahaman dan wawasan yang lebih baik tentang fenomena penggunaan *dating apps* serta implikasinya dalam konteks hiperealitas, penelitian ini dapat mendorong penelitian-penelitian lanjutan yang menggali lebih dalam aspek-aspek yang belum tercakup atau mengeksplorasi topik-topik yang belum terpenuhi.