

## PEMAKNAAN DAN MOTIF PESERTA *VIRTUAL BLIND DATE* DALAM RUANG KOMUNIKASI VIRTUAL @VIRTUALBLINDDATE

**Yanti Al Anffani**

Prodi Ilmu Komunikasi, Jurusan Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: yanti.18071@mhs.unesa.ac.id

**Gilang Gusti Aji**

Prodi Ilmu Komunikasi, Jurusan Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: gilangaji@unesa.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemaknaan dan motif peserta *virtual blind date* dalam ruang komunikasi virtual @virtualblinddate. Penelitian ini dianalisis menggunakan perspektif komunikasi dan teori fenomenologi Alfred Schutz untuk melihat pengalaman peserta saat mengikuti *virtual blind date*. Sebagai penelitian kualitatif deskriptif dengan metode fenomenologi, penelitian ini menggunakan Paradigma Konstruktivisme, yaitu paradigma yang melihat keadaan sosial sebagai sebuah analisis sistematis. Pengumpulan data didapatkan dari hasil wawancara mendalam kepada beberapa peserta yang sesuai dengan kriteria informan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa latar belakang keikutsertaan peserta mengikuti *virtual blind date* dikelompokkan menjadi dua, yakni motif tujuan (*in order to*) atau motif utama dan motif sebab (*because of*) atau motif pendukung. Proses kencan *virtual blind date* terjadi di ruang virtual, pertemuan dan interaksi antarpeserta terjadi secara langsung bermediakan perangkat dan bersifat anonim. Beberapa pemaknaan yang dibentuk peserta setelah mengikuti aktivitas *virtual blind date* yaitu *virtual blind date* sebagai media mencari pasangan, *virtual blind date* sebagai media mencari teman, *virtual blind date* sebagai media membangun relasi, dan *virtual blind date* sebagai media untuk memperbanyak pengalaman.

**Kata kunci:** Pemaknaan, Motif, *Virtual Blind Date*, Fenomenologi.

### Abstract

*This research aims to determine the meaning and motives of virtual blind date participants in the @virtualblinddate virtual communication room. By using the communication perspective and phenomenology theory of Alfred Schutz, this research analyzes participants' experiences when they participated in virtual blind date. As descriptive qualitative research with phenomenological methods, this research used Constructivism Paradigm, which sees social conditions as a systematic analysis. Data collection was obtained from the results of in-depth interviews with several participants according to the criteria of the informants. The result indicates the background of the participant's participation in the virtual blind date is grouped into two, namely the purpose motive (in order to) can be named as the main motive, and the cause motive (because of) can be named as supporting motives. The virtual blind date happened in a virtual room, whereas the meetings and interactions between participants occur directly using the device and were anonymous. Some of the meanings formed by participants after participating in virtual blind date activities are virtual blind date as a medium to find a partner, virtual blind date as a medium to find friends, virtual blind date as a medium for building relationships, and virtual blind date as a medium to increase experience.*

**Keywords:** Meaning, Motive, *Virtual Blind Date*, Phenomenology.

### PENDAHULUAN

Teknologi telah membawa perubahan-perubahan budaya baru dalam interaksi sosial manusia. Sehingga melahirkan gaya baru interaksi sosial dan komunikasi seseorang bersama orang lain dengan menggunakan media sosial secara virtual (Putri, 2020). Proses interaksi sosial melalui koneksi internet tersebut disebut komunikasi virtual, yaitu proses komunikasi dengan pengiriman dan penerimaan pesan yang dilakukan melalui dunia maya. Karena terbentuk melalui koneksi internet, keberadaan

komunikasi virtual pun dipengaruhi oleh adanya pertumbuhan dan perkembangan internet.

Pada tahun 2021 tercatat ada 202,6 juta pengguna internet atau 73,7% dari jumlah populasi di Indonesia. Sementara itu, durasi yang dihabiskan oleh pengguna untuk mengakses internet rata-rata sebanyak tiga sampai delapan jam per hari. Menurut Jan Van Dijk (2006), internet yang tergolong dalam bentuk media baru menyebabkan timbulnya *timeless* dan *placeless* dalam komunikasi di dalam masyarakat. Teknologi berbasis

internet ini bisa menjadi sarana yang memudahkan banyak orang untuk membangun sebuah relasi dan saling terhubung secara *online*.

Komunikasi virtual merupakan proses komunikasi yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana komunikasi. Komunikasi dilakukan dengan mudah tanpa melalui kemacetan dan mampu menghemat waktu meskipun memiliki kekurangan dengan adanya *cyberspace*, *cyberporn*, *cyberbullying*, serta kecanduan menggunakan media sosial (Ratnasari, 2007). Dalam perkembangannya, media internet sebagai media komunikasi virtual telah memberikan ruang tidak terbatas dengan hadirnya *social media*. Bagi masyarakat perkotaan yang mengalami penurunan interaksi sosial, termasuk kurangnya waktu untuk menjalin hubungan asmara, munculnya media sosial bisa menjadi solusi. Media sosial bisa berperan sebagai media untuk menemukan pasangan dan teman.

Selain bisa berkomunikasi dengan teman atau kerabat di tempat dan waktu yang berbeda, menjalin hubungan pertemanan baru dengan seseorang yang belum dikenal dapat dilakukan secara virtual (Purbohastuti, 2017). Contohnya, Instagram digunakan untuk memperluas hubungan pertemanan dan menjalin pertemanan baru. Di lain sisi, popularitas aplikasi kencan *online* seperti aplikasi Tinder.

Banyaknya pengguna aplikasi kencan *online* mendorong hadirnya berbagai fenomena baru di masyarakat, di antaranya yaitu fenomena *virtual blind date*. Melalui *virtual blind date*, pengguna dapat berjumpa dengan orang yang memiliki kesamaan minat dalam membangun relasi baru hingga menjalin persahabatan dengan pengguna lainnya (Kumparan, 2021).

Dari beberapa *event* atau platform *online virtual blind date*, peneliti memilih untuk menggunakan platform *online @virtualblinddate* yang diselenggarakan oleh *Malam Minggu Project*. Dalam unggahan akun Instagram @virtualblinddate, kegiatan kencan *online* telah terlaksana sebanyak 17 *batch* dan diikuti oleh lebih dari 3000 peserta dari latar belakang yang berbeda. Acara tersebut mempertemukan para peserta acara agar bisa melakukan interaksi dan komunikasi *face to face* dengan bermediakan ruang virtual.

Hasil pra penelitian menunjukkan peserta *virtual blind date* memiliki beragam pengalaman selama acara *virtual blind date*. Seperti dilansir dari Popbela.com dalam wawancaranya bersama Rara, yang mengatakan bahwa acara seperti ini sangat menyenangkan karena ada sentuhan kreativitas di dalamnya (Popbela, 2022). Adapun pengalaman @drgtahutomo dalam *Omdo Doang Podcast*, mengatakan bahwa ia memanfaatkan acara ini sebagai tempat untuk bebas berbicara dengan orang asing tanpa terkendala apapun.

Seperti halnya kencan online lain, dalam menjalin hubungan, baik hubungan romantis atau hubungan relasi, harus dibangun dengan kepercayaan, sebab menjalin hubungan dengan orang lain yang harus didasari dengan rasa kepercayaan, begitupun dalam penggunaan teknologi untuk menjalin hubungan (Muhammad & Manalu, 2017). Realitanya, berkomunikasi virtual tidak semudah berkomunikasi secara *face to face*, begitu pula pada *virtual blind date*. Karena itu, fenomena ini bisa dikaji lebih lanjut mengenai pemaknaan dan motif peserta *virtual blind date* sebagai suatu alternatif atau pilihan baru dalam berkencan *online*.

Peneliti mencoba mengidentifikasi makna dan motif dalam penggunaan *virtual blind date* sesuai teori Alfred Schutz yaitu "*In order to motive*" dan "*Because of motive*". Selain dilandasi motif, keikutsertaan peserta juga memiliki beberapa makna yang berbeda. Pemaknaan setiap individu selalu berbeda diimbangi dengan pengalaman setiap individu pun tidak sama (Istiani, 2015). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menemukan ada berbagai macam motif dan pemaknaan seseorang ketika memilih *virtual blind date* sebagai media komunikasi.

## METODE

Penelitian terkait pemaknaan dan motif peserta *virtual blind date* dalam ruang komunikasi virtual @virtualblinddate ini menggunakan pendekatan kualitatif. Moleong (2007) mengungkapkan penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami secara keseluruhan fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti persepsi, motivasi, perilaku, tindakan dengan cara deskripsi kata-kata dan bahasa, secara khusus yang alamiah dengan memanfaatkan bermacam-macam metode alamiah. Pendekatan ini akan menghasilkan data secara deskriptif yang nyata dan sebenar-benarnya. Penelitian ini menggunakan studi fenomenologi dengan harapan agar penelitian ini dapat menginterpretasikan makna *virtual blind date* berdasarkan pengalaman pesertanya. Littlejohn (2009:57) berasumsi bahwa, fenomenologi adalah interpretasi dari pengalaman-pengalaman pribadi seseorang, fenomenologi berasumsi bahwa orang-orang secara aktif menginterpretasi pengalaman-pengalamannya dan mencoba memahami dunia dengan pengalaman pribadinya. Melalui fenomenologi peneliti berupaya memberikan pemahaman dari pengalaman peserta *virtual blind date*. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme, karena pada paradigma konstruktivisme memandang realitas sebagai hasil dari konstruksi sosial yang dilakukan individu, tetapi kebenaran realitas sosial bersifat nisbi, karena berlaku sesuai konteks spesifik yang dinilai relevan oleh pelaku sosial (Yendra, 2016).

Subjek penelitian dapat diartikan sebagai informan yaitu orang yang dimanfaatkan untuk memberikan

informasi terkait data yang dibutuhkan untuk melengkapi penelitian (Moleong, 2007). Subjek dari penelitian ini adalah peserta *virtual blind date* yang berusia 18-25 tahun dengan latar belakang pernah mengikuti *virtual blind date*. Penelitian ini menggunakan cara penentuan sampel, yakni *snowball sampling* atau *purposive sampling*, yang merujuk pada pandangan Sugiyono (2016:300) bahwa dalam penelitian kualitatif penggunaan *snowball sampling* sering digunakan secara bersamaan dengan *purposive sampling*. Untuk memperoleh sumber data dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan metode wawancara agar mendapatkan hasil data yang lebih detail dari informan. Metode wawancara dinilai sebagai metode terbaik untuk penelitian fenomenologi. Hal ini dipertegas oleh Moustakas (1994) bahwa penelitian fenomenologi menggunakan metode wawancara untuk mengumpulkan data dari topik dan pertanyaan yang diajukan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data fenomenologi yang berasal dari modifikasi Moustakas terhadap metode analisis yang disarankan oleh Stevick (1971), Colaizzi (1973), dan Keen (1975) untuk menyusun hasil penelitian. Pertama, peneliti mendeskripsikan hasil transkrip wawancara yang telah dipilah berdasarkan pernyataan-pernyataan informan yang relevan dengan topik penelitian. Lalu peneliti mengklasifikasikan data ke dalam dua tahap yaitu tahap *Horizontaling* dan tahap *Cluster of Meaning*. Langkah selanjutnya ialah menginterpretasikan data menjadi *Textural Description* dan *Structural Description* untuk mengonstruksi makna dan esensi fenomena masing-masing subjek. Untuk menjawab rumusan masalah maka diperlukan penarikan kesimpulan agar dapat mengetahui ketepatan data yang diterima dengan pengalaman para informan. Peneliti kemudian melakukan pemeriksaan data untuk mendapatkan data yang lebih valid dengan metode triangulasi sumber.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan tujuh orang sebagai informan yaitu ARP, FJS, RAL, MFR, FZS, SFP, dan SRA. Informan tersebut telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, yaitu usia dan kuantitas pengalaman mengikuti *virtual blind date*.

Tabel 1 Data Informan

No	Informan	Umur	Jenis Kelamin	Pekerjaan	Total Mengikuti VBD
1.	ARP	25 Tahun	Laki-Laki	Musisi	15 kali
2.	FJS	24 Tahun	Laki-Laki	Videografer & Fotografer	4 kali
3.	RAL	21 Tahun	Laki-Laki	Mahasiswa	9 kali
4.	MFR	26 Tahun	Laki-Laki	Freelance & Mahasiswa	3 kali
5.	FZS	24 Tahun	Perempuan	Copy Writer	3 kali
6.	SFP	22 Tahun	Perempuan	Freelance	4 kali
7.	SRA	24 Tahun	Perempuan	Mahasiswa	4 kali

Berdasarkan penelitian, ditemukan beberapa motif yang mendasari keikutsertaan seseorang dalam acara *virtual blind date*.

### Motif Keikutsertaan Peserta *Virtual Blind Date*

Dalam mengikuti kegiatan virtual seperti *virtual blind date*, ditemukan beberapa motif yang melatarbelakangi peserta mengikuti kencan buta. Sudibyo (1989) mengatakan motif menjadi salah satu faktor penting untuk terwujudnya tingkah laku manusia. Dengan definisi lain, motif diartikan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan tindakan tertentu dan mencapai suatu tujuan.

Dalam pernyataannya, Schutz menggambarkan keseluruhan tindakan sosial yang terbagi menjadi dua fase yaitu tindakan *in order to motive* dan tindakan *because of motive* (Kuswarno, 2009). Berdasarkan beberapa motif yang telah dianalisis oleh peneliti, motif-motif tersebut bisa dikelompokkan menjadi dua, yakni motif tujuan (*in order to*) dan motif sebab (*because of*).

Dari hasil wawancara, terdapat tiga motif tujuan (*in order to*) yang melandasi keikutsertaan peserta, yakni mencari pasangan satu frekuensi, mencari teman *ngobrol* yang *nyambung*, serta mencari kenalan relasi bisnis. Motif (*in order to*) menggambarkan tujuan serta harapan atau ekspektasi sebagai kebutuhan emosional yang dimiliki oleh para peserta sebelum mengikuti *virtual blind date*.

### Mencari Pasangan Satu Frekuensi

Tujuan utama penggunaan aplikasi kencan *online* adalah untuk mempermudah pengguna menemukan cinta atau pasangan ideal sesuai dengan kriterianya. Karena hal tersebut, informan mengikuti *virtual blind date* dengan tujuan bisa mendapatkan pasangan sesuai keinginannya. Di *virtual blind date*, informan ARP ingin menemukan pasangan yang seru dan satu frekuensi. ARP menginginkan pasangan yang mempunyai pola pikir yang sama dan dapat bertemu di dunia nyata, karena tidak ingin mengulangi pengalamannya saat menggunakan aplikasi kencan, yang tidak sampai berlanjut di dunia nyata, namun berakhir diabaikan secara tiba-tiba.

Kriteria yang dicari informan dalam mencari pasangan adalah yang satu frekuensi. Artinya memiliki visi, tujuan dan pemikiran yang sama dalam membangun dan menjalani hubungan. Menurut informan ARP dan SFP, motif untuk mencari pasangan satu frekuensi melalui *virtual blind date* dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menemukan pasangan yang bisa memahami satu sama lain. Memiliki hubungan yang satu frekuensi berarti setiap informan akan nyaman membicarakan berbagai macam hal bersama dengan pasangan, karena merasa *nyambung*, terlepas dari topik yang akan dibahas. Menjalani hubungan



yang satu frekuensi dengan orang lain memang merupakan suatu hal yang menyenangkan dan didambakan oleh semua informan.

### **Mendapatkan Teman Ngobrol yang Nyambung**

Ketika pandemi *Covid-19* sedang merebak, pengguna *virtual blind date* yang belum memiliki pasangan tidak dapat bertemu orang secara langsung dan tidak memiliki orang yang bisa diajak berbicara langsung. Hal tersebut meningkatkan beban pikiran dan stres, sehingga berbagai cara dapat dilakukan untuk mengelolanya. Satu di antaranya dengan menjaga komunikasi dengan orang lain untuk saling membantu dan terhubung, termasuk teman untuk berbicara dan bertukar pikiran.

Seperti yang terjadi pada informan FJS. FJS mengharapkan memiliki teman yang satu pemikiran dan *nyambung* ketika diajak “*tek tok an*” dan bisa saling memberikan *feedback* (tanggapan) selama mengobrol. FJS menyadari jika hanya ingin bertemu dengan teman, ia bisa melakukannya di sosial media. Tetapi FJS juga ingin bisa bertemu dengan teman baru sesuai keinginannya.

Sama halnya terjadi pada setiap peserta, dengan mendapatkan teman *ngobrol* yang tepat, setiap peserta dapat memenuhi *social battery* atau kebutuhan sosial untuk berkomunikasi dengan orang lain sehingga bermanfaat untuk menghilangkan tekanan dan pikiran negatif. Berdasarkan tujuannya, setiap peserta ingin mencari teman mengobrol yang seimbang, satu pemikiran, *nyambung* dan bisa saling memberikan timbal balik.

### **Mencari Kenalan dan Relasi Bisnis**

Relasi merupakan hal yang sangat penting untuk kelancaran berkehidupan sosial. Relasi akan memudahkan hubungan dan interaksi sosial antarindividu dengan berbagai tujuan. Berkenalan dengan banyak orang akan memberi kesempatan untuk memiliki banyak relasi yang dipercaya dapat mendatangkan rezeki. Satu di antara cara mencari relasi adalah melalui *kencan online*.

Sepakat dengan hal tersebut, setiap peserta mengatakan alasan ia mengikuti *virtual blind date* ialah untuk mencari kenalan yang berpeluang menjadi pacar bahkan hingga pasangan untuk menikah. Selain itu, relasi dan kenalan dapat dimanfaatkan untuk dapat diajak bercerita, bermain, *ngobrol* santai hingga teman bermain *game*.

Tidak dapat dimungkiri, bahwa keinginan bertemu teman baru dapat dijadikan upaya menjalin relasi dalam bekerja bila seprofesi. Setidaknya, dengan *virtual blind date*, setiap peserta dapat bertemu dengan teman dari berbagai profesi. Dengan begitu, peserta akan mendapatkan banyak ilmu dan pengetahuan baru sehingga

dapat meningkatkan kualitas diri dan menemukan tujuan lain.

Selain motif utama, ada motif pendukung. Motif ini berkaitan dengan penjelasan Schutz, yaitu motif sebab (*because of*) yang memberikan gambaran mengenai penyebab keikutsertaan peserta dalam *virtual blind date*. Beberapa motif sebab (*because of*) peserta mengikuti *virtual blind date* berulang-ulang di antaranya ialah *virtual blind date* lebih spesial, *virtual blind date* lebih cepat menghubungkan antarpeserta, dan *virtual blind date* lebih terpercaya dan aman.

### **Virtual Blind Date Lebih Spesial**

Menurut peserta, *virtual blind date* mempunyai bagian paling unik dan spesial serta memiliki karakteristik yang berbeda daripada aplikasi kencan lainnya sehingga mampu menarik untuk diikuti berulang kali yaitu *element of surprise*. *Element of surprise* yang dimaksud merupakan ungkapan perasaan FJS mengenai cara kencan buta *virtual blind date* yang spesial. Artinya, *virtual blind date* merupakan kencan *online* yang menuntut penggunanya untuk berkenalan dengan orang asing, dengan tujuan mendapatkan pasangan tanpa mengetahui identitas dan asal usul orang tersebut.

Kencan *online* seperti *virtual blind date* mengambil peran spesial, yang membuat peserta tidak bisa asal memilih pasangan kencan sesuka hati karena pasangan akan dipilih oleh penyelenggara sesuai dengan kecocokan kriteria masing-masing peserta. Jika dibandingkan dengan aplikasi kencan lain, hal spesial ini tidak pernah ia rasakan sebelumnya. Adanya “*element of surprise*” diakui peserta sebagai hal penting yang bisa memotivasinya untuk mengasah kemampuan komunikasi agar dapat mengetahui dan belajar tentang cara yang tepat untuk menghadapi orang-orang dengan beragam karakteristik dalam berbagai kondisi, tanpa melihat mimik wajah dan hanya berdasarkan respon suara dari lawan bicara.

Peserta menilai kencan *online virtual blind date* lebih mengutamakan hubungan dan interaksi berdasarkan intonasi suara langsung antara dua orang yang bertemu. *Virtual blind date* identik dengan anonim, sehingga peserta harus lebih interaktif dan inisiatif agar dapat menemukan orang yang benar-benar sesuai dengan dirinya. Dengan cara anonim tersebut, peserta dapat percaya diri dan tidak perlu khawatir saat bertemu *stranger* yang berbeda-beda karena merasa aman dan nyaman berbicara tentang banyak hal dengan orang yang tidak dikenal selama 15 menit.

### **Virtual Blind Date Lebih Cepat Menghubungkan Antarpeserta**

Interaksi kencan *online* yang terjadi pada *virtual blind date* cenderung berpeluang besar untuk *keep in touch* atau komunikasi jangka panjang yang bisa berlanjut ke tahap selanjutnya. Hal ini menyebabkan peserta *virtual blind date* lebih merasa aman dan nyaman berkencan karena adanya interaksi langsung secara *face to face*. Dengan mengobrol, peserta dapat merasakan *instant connection* kepada teman kencannya, sehingga peluang mendapatkan pasangan saat *virtual blind date* akan terbuka lebar. *Instant connection* disadari peserta saat keterhubungan antar peserta lebih cepat ditangkap.

*Instant connection* yang bisa menghubungkan antarpeserta dengan lebih cepat, membuat peserta dapat menemukan teman yang tepat. *Instant connection* timbul ketika antarpeserta merasakan kesan pertama *klik* pada pasangan kencan. Dalam pandangan peserta, *instant connection* muncul saat obrolan antarpeserta berjalan dengan mudah dan mengalir dengan cepat seolah terkoneksi secara nyata. Peluang lebih cepat terhubung pada *virtual blind date* memberikan kesempatan besar bagi peserta untuk mencapai tujuannya. Hal tersebut yang menjadi penyebab peserta ketagihan dengan *virtual blind date*.

#### **Virtual Blind Date Lebih Terpercaya dan Aman**

Aktivitas pencarian jodoh di dunia maya yang menyenangkan sering dijadikan sarang perilaku kriminal. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya kasus penipuan, penculikan, pemerkosaan, pemalsuan identitas atau *catfishing* dan kasus kriminal lainnya yang bermula pada perkenalan di berbagai aplikasi kencan. Karena itu, perlu pertimbangan yang matang sebelum menggunakan aplikasi kencan dan platform semacamnya, contohnya *virtual blind date*.

Menurut beberapa peserta, *virtual blind date* menjadi pilihan bagi orang-orang yang kurang percaya diri. Artinya, *virtual blind date* menjadi tempat yang tepat bagi orang-orang yang merasa *insecure* atau tidak nyaman dengan fisik karena cara kencan virtual tidak harus mengaktifkan kamera sehingga tidak malu dan kaku saat memulai pembicaraan. Cara kencan seperti ini tidak mengutamakan penampilan fisik, namun faktor kecocokan saat berkomunikasi sehingga permasalahan kurang percaya diri pengguna berkurang.

*Virtual blind date* diikuti oleh peserta dengan latar belakang yang kredibel, bukan *kaleng-kaleng*. Cara komunikasi pada *virtual blind date* melalui suara dapat mengurangi keraguan dan kekhawatiran pengguna aplikasi kencan atas tindakan *catfishing*. Dalam keikutsertaan pengguna, *virtual blind date* perlu memasukkan data identitas diri yang dibuktikan dengan kartu identitas. Sehingga penyelenggara menjamin orang

yang ditemui pada sesi kencan adalah orang yang terpercaya.

Pasangan kencan pada *virtual blind date* juga dicocokkan sesuai dengan kriteria peserta sehingga memungkinkan dapat menemukan pasangan yang *fit in* dan memiliki pemikiran yang sama. Selain itu, peserta lebih memilih kencan buta berbayar karena *filtering* pasangan dilakukan oleh tim *virtual blind date* yang terjamin kredibilitasnya. Di samping itu, *virtual blind date* merupakan kencan *online* berbayar yang menyediakan ruang percakapan, pasangan nyata dan topik obrolan dalam bentuk *guideline* sehingga ia sebagai peserta hanya perlu mengikuti kencan *online* untuk mencari pasangan.

#### **Pengalaman Komunikasi Virtual Antarpasangan selama Virtual Blind Date**

Dari hasil wawancara dengan para peserta, telah diidentifikasi satu temuan yang menunjukkan bahwa peserta *virtual blind date* mengalami perbedaan pengalaman ketika melakukan kencan buta pertama mereka. Pengalaman tersebut berbeda dengan kencan buta yang biasanya dilakukan menggunakan aplikasi kencan *online*. Sehingga, beberapa peserta secara tidak sadar membandingkan pengalaman menggunakan aplikasi kencan *online* dengan *virtual blind date*. Perkenalan *virtual blind date* oleh peserta terjadi ketika mereka berselancar di media sosial Instagram dan Tiktok. Setelah mengetahui adanya *virtual blind date* dari media sosial, semua informan memiliki kesan pertama, pemikiran dan pertimbangan yang berbeda-beda.

Contohnya seperti kesan pertama RAL mengapresiasi hadirnya *virtual blind date* sebagai solusi bagi orang-orang yang ingin mencari kenalan, pacar dan pasangan dengan cara berbicara langsung melalui ruang virtual daripada *chat* di aplikasi. Ada pula FZS merasa takjub dan heran dengan cara kencan buta secara virtual sebagai tren baru dan inovasi yang baik sebagai alternatif kencan *online* yang sebelumnya berupa aplikasi. Selain kesan pertama yang baik, informan SRA sempat merasa heran dan meremehkan dengan adanya kegiatan kencan buta virtual. Adapun RAL yang sebelumnya tidak berminat mengikuti acara kencan buta karena merasa hasilnya akan sama saja dengan lainnya. Jika diberikan penawaran, RAL akan mengikuti *virtual blind date* ketika ia benar-benar merasa putus asa karena tidak mendapatkan jodoh.

Dalam *virtual blind date*, proses komunikasi oleh peserta dilakukan melalui ruang virtual bermediakan Zoom Meetings. Pada sesi kencan *virtual blind date*, komunikasi dan interaksi peserta tidak lagi menggunakan pesan singkat untuk mencari pasangan, teman dan kenalan. Pada sesi kencan buta tersebut dua orang lawan jenis akan

berinteraksi dan berkomunikasi. Mereka langsung berhadapan satu sama lain selayaknya gaya berkencan zaman dahulu, namun terkoneksi secara virtual. Komunikasi antarpeserta terjadi secara langsung karena proses pertemuan yang *face to face* meskipun hanya melalui suara. Berdasarkan pengalaman dan interaksi selama sesi kencan, informan memilik pandangan bahwa *virtual blind date* berbeda dengan kencan *online* lainnya.

Dalam sesi wawancara, semua peserta informan menggambarkan dengan jelas tentang proses komunikasi dalam ruang virtual seperti *virtual blind date* yang dimulai dari registrasi dan pembayaran tiket acara melalui [www.virtualblinddate.id](http://www.virtualblinddate.id). Selama pendaftaran, peserta diharuskan mengisi kriteria pasangan masing-masing mulai dari *love language*, hobi kesukaan pasangan, kepribadian pasangan, zodiak, dan lain sebagainya. Kemudian, peserta atau partisipan *virtual blind date* akan dikirimkan email berisi jadwal kencan, tautan Zoom Meetings dan identitas samaran yang digunakan saat kencan buta. Ketika acara kencan dimulai oleh pembawa acara, peserta sudah menggunakan nama samaran dan menonaktifkan kamera agar tidak menampilkan wajah asli. Selanjutnya, panitia akan mulai mencocokkan peserta dengan pasangan sesuai dengan kriteria masing-masing. Pemilihan pasangan oleh panitia disesuaikan dengan keinginan dan kriteria pasangan yang dituliskan oleh peserta. Inti acara *virtual blind date* berada pada sesi kencan buta, ketika peserta dimasukkan ke *breakout room* dengan teman kencannya, mereka berhadapan secara langsung selama 15-20 menit.

Kencan buta *virtual blind date* diawali dengan *chit chat* antara pembawa acara dan peserta di *main room* selama 10 menit. Kemudian dilanjutkan oleh sesi kencan yakni *breakout room* yang sudah diisi oleh dua orang lawan jenis yang tidak saling mengenal. Setiap sesi kencan bersama orang asing berjalan selama 15-20 menit dengan orang yang berbeda-beda atau *random* sebanyak tiga hingga enam teman kencan per acara atau edisi. ARP menceritakan pengalaman pertamanya ketika bertemu teman kencan virtual. Obrolan yang terjadi berputar pada topik yang sama yaitu bahan pembicaraan standar seperti tempat kuliah, pekerjaan, tempat tinggal, usia dan kesibukan terakhir.

Aktivitas kencan dan interaksi sosial di *virtual blind date* dilakukan secara langsung, maksudnya informan benar-benar melakukan percakapan langsung dengan teman kencannya. Berdasarkan data temuan, ketujuh informan sepakat bahwa pengalaman komunikasi bersama orang asing melalui *virtual blind date* dirasa cukup menyenangkan. Ketika pertama bertemu dengan teman kencan di *breakout room*, semua informan merasakan gugup, *excited*, bingung, dan senang karena dapat

melakukan kencan buta meski tidak melihat wajah lawan bicaranya.

Setiap peserta merasakan pertemuan dan komunikasi dengan orang baru merupakan hal yang menarik. Berbagai perasaan yang dialami peserta selama sesi kencan ialah grogi, gelisah, takut, canggung, *deg-degan* dan *kagok* ketika menghadapi orang asing yang sifatnya bermacam-macam dengan cara yang berbeda-beda selama 15-20 menit. Usai mengobrol panjang lebar dan *nyambung*, antarpeserta melanjutkan pembicaraan dengan saling bertukar media sosial hingga akhirnya saling bertukar informasi pekerjaan.

Pengalaman *virtual blind date* dianggap seperti pengalaman buta yang hanya mengenal suara, artinya peserta melakukan kencan dalam keadaan buta arah, tanpa mengetahui detail lawan bicaranya, seperti bentuk wajah dan asal usulnya. *Virtual blind date* memiliki cara kencan *online* yang berbeda karena dilaksanakan dalam bentuk sebuah acara sehingga penyelenggaraannya dilakukan dengan waktu yang terjadwal dan membutuhkan ketersediaan perangkat para pengguna. Meskipun semua informan mengikuti edisi *virtual blind date* lebih dari tiga kali bahkan belasan kali, sayangnya belum ada informan yang menemukan pasangan yang cocok. Berdasarkan hasil temuan, ekspektasi dan harapan informan tidak sesuai dengan realitas. Informan menjelaskan bahwa tidak semua harapan mereka tercapai terutama pada upaya mendapatkan pasangan sebab setelah kencan virtual, komunikasi tidak berlanjut. Adapun temuan tambahan, lima dari tujuh informan tidak melanjutkan hubungan atau komunikasi mereka setelah kencan buta, hubungan relasi hanya terbatas pada saling *follow* di media sosial, sebagai penyuka *postingan* Instagram, penonton *instastory* dan berakhir *lost contact* atau hilang komunikasi dengan teman kencannya. Konsep *virtual blind date* juga dinilai cukup menyenangkan, karena peserta bisa menjadi dirinya sendiri tanpa harus *jaga image* atau berpura-pura di depan teman kencannya. Meski awalnya akan canggung, jika kedua peserta mampu menyelesaikan hambatan dengan baik, maka kencan akan menjadi pengalaman *dating online* yang mengesankan.

### **Pemaknaan Peserta terhadap *Virtual Blind Date***

Melalui analisis hasil penelitian, ditemukan beberapa pemaknaan *virtual blind date* yang diungkapkan oleh para peserta. Pemaknaan ini didasarkan pada pengalaman setelah mengikuti *virtual blind date* yang beragam dan berbeda antara satu informan dengan informan lainnya. Namun, dari beberapa pemaknaan tersebut dapat ditemukan empat pemaknaan peserta setelah mengikuti aktivitas *virtual blind date*, yaitu *virtual blind date* sebagai media mencari pasangan, *virtual blind date* sebagai media



mencari teman, *virtual blind date* sebagai media membangun relasi, dan *virtual blind date* sebagai media memperbanyak pengalaman.

Pertama, *virtual blind date* dimaknai sebagai media untuk mencari pasangan. Para peserta menganggap *virtual blind date* sebagai tempat untuk mencari pasangan dan sarana untuk mencari kenalan dan pasangan. *Virtual blind date* dianggap sebagai platform yang menghubungkan seseorang dengan orang yang cocok dengan kriterianya. Penghubung yang dimaksud adalah penyelenggara yang telah melakukan pengelompokan dan mengatur jalannya acara agar peserta bisa berkomunikasi dengan orang yang sesuai dengan kriterianya. Pemaknaan *virtual blind date* sebagai media untuk mencari pasangan didasari oleh sekelompok orang yang ingin mencari pasangan, terutama bagi mereka yang sibuk bekerja dan tidak memiliki kesempatan untuk melakukan seleksi pasangan sendiri karena keterbatasan waktu. Hal ini pula yang memperkuat dugaan peneliti bahwa konsep dasar dari diadakannya *virtual blind date* adalah untuk mengganti media berkenan gaya lama yang mengharuskan dua orang bertemu langsung, dengan gaya berkenan *online* yang bisa membuat dua orang bertemu dan berkomunikasi tanpa harus bertatap muka.

Selanjutnya, pemaknaan terhadap *virtual blind date* sebagai media mencari teman. Beberapa peserta memaknai *virtual blind date* sebagai media untuk mencari teman *ngobrol* atau berkomunikasi serta *virtual blind date* dianggap sebagai tempat untuk mencari teman baru. Teman baru yang ia maksud adalah teman yang tidak ia kenal sebelumnya. Meskipun sebelumnya tidak dikenal, namun peserta merasa bahwa *virtual blind date* bisa mempertemukan dengan teman baru yang sesuai dengan kriteria peserta, sehingga teman yang didapat pun berasal dari kalangan yang baik. Dengan maksud lain, pemaknaan ini muncul karena para informan membutuhkan teman berkomunikasi, sehingga mereka menjadikan *virtual blind date* sebagai media yang tepat untuk mencari teman sesuai dengan kriteria mereka.

Berikutnya, peserta memberikan pemaknaan platform ini sebagai media untuk membangun relasi. *Virtual blind date* yang diikuti oleh berbagai macam orang dari latar belakang pekerjaan atau profesi dimaknai sebagai media yang tepat bagi mereka yang ingin membangun relasi. Peserta menilai relasi yang terbentuk dari *virtual blind date* adalah relasi yang baik karena latar belakang pekerjaan dari tiap peserta terjamin kebenarannya. Hal ini membuktikan bahwa para peserta tidak hanya berfokus pada mencari pasangan atau teman berkomunikasi, tapi juga untuk membangun relasi yang bisa menguntungkan dan bermanfaat bagi mereka.

Pemaknaan selanjutnya ialah *virtual blind date*, yang dimaknai sebagai media untuk memperbanyak

pengalaman. Dari *virtual blind date*, peserta merasa bisa lebih menghargai orang lain yang berbeda dan beragam. Di samping itu, *virtual blind date* menjadi tempat yang memberikan pengalaman menarik bagi peserta, utamanya pada kesempatan untuk bisa berkomunikasi secara anonim namun terasa menyenangkan. Pengalaman berkomunikasi secara anonim pada *virtual blind date* tersebut bisa memberikan wawasan tentang suatu hal yang baru yang menyenangkan.

Pemaknaan *virtual blind date* sebagai tempat untuk memperbanyak pengalaman dan belajar juga diungkapkan oleh peserta bahwa cara ini dapat meningkatkan kemampuan atau *skill* baru dalam berkomunikasi dan bersosialisasi. Peserta yang sebelumnya tidak pandai berkomunikasi, secara tidak langsung dituntut untuk bisa berkomunikasi dan bersosialisasi dengan pasangannya, agar kengan *online* bisa berjalan dengan menyenangkan. Pemaknaan *virtual blind date* sebagai media memperbanyak pengalaman ini dirasakan oleh beberapa peserta selama mereka mengikuti *virtual blind date*. Mereka menyadari bahwa pengalaman yang didapat dari *virtual blind date* adalah pengalaman baru, menyenangkan, dan memberikan manfaat yang tidak terduga. Tidak hanya menjadikan *virtual blind date* sebagai media untuk mencari pasangan, teman, dan atau relasi, mereka juga bisa mendapatkan pengalaman dan pembelajaran yang bermanfaat dari *virtual blind date*.

## PEMBAHASAN

Penelitian tentang kengan *online* telah banyak diteliti sebelumnya. Namun, penelitian ini mencoba untuk melihat fenomena lain dengan instrumen yang berbeda. Pengalaman *virtual blind date* diterima secara sadar atas inisiatif para informan selama mengikuti acara kengan *online* tersebut.

Pada *virtual blind date* terdapat sebuah proses komunikasi virtual yang dilakukan oleh peserta kengan. Komunikasi virtual atau *virtual communication* diartikan sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan melalui keberadaan ruang maya interaktif (Werner & Severin, 2001). Pada pelaksanaan kengan *virtual blind date*, terdapat ruang komunikasi virtual yang tidak terbatas ruang dan waktu, sehingga peserta mampu mengirim dan menerima informasi ke manapun dan siapapun.

Mengacu pada berbagai penelitian terdahulu, sebuah penelitian yang membahas motif pengguna Tinder berjudul *Analisis Motif dan Dampak Penggunaan Aplikasi Tinder Berbayar*, menjelaskan bahwa motif utama penggunaan aplikasi Tinder yaitu motif untuk mencari cinta, motif pengguna untuk bertemu orang baru, motif rasa penasaran, motif kemudahan dalam komunikasi dan motif mencari pasangan seksual (Paramitha & dkk, 2021).

Dari motif yang ditemukan serta hasil penelitian terdahulu, dapat diketahui motif dan alasan pengguna kencana *online* antara aplikasi kencana *online* dan *virtual blind date* memiliki kesamaan. Tidak jauh berbeda dengan penelitian sebelumnya, motif peserta *virtual blind date* ketika berkenan juga beragam.

Dalam gambaran Schutz (1967) mengenai keseluruhan tindakan sosial yang terbagi menjadi dua fase, maka pada penelitian ini terdapat temuan beberapa motif yang telah dianalisis oleh peneliti. Motif-motif tersebut bisa dikelompokkan menjadi dua, yakni motif tujuan (*in order to*) dan motif sebab (*because of*). Kedua kelompok motif mengacu pada motif utama yang mendasari peserta mengikuti *virtual blind date* dan motif pendukung yang membuat mereka merasa lebih yakin untuk mengikuti *virtual blind date* berulang-ulang.

Di antara hasil temuan mengenai latar belakang keikutsertaan peserta, terdapat tiga motif tujuan (*in order to*) yakni mencari pasangan satu frekuensi, mencari teman *ngobrol* yang *nyambung*, serta mencari kenalan relasi bisnis. Fase pertama pada penelitian ini dimulai dari motif (*in order to*), tindakan individu berorientasi pada masa depan atau tujuan yang ingin dicapai oleh peserta *virtual blind date*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Schutz, bahwa motif (*in order to*) adalah tujuan seseorang yang merujuk pada suatu keadaan pada masa yang akan datang, keinginan yang akan dicapai suatu individu pada masa kini dan masa yang akan datang (Wirawan, 2012). Motif (*in order to*) timbul karena adanya keinginan atau tujuan tertentu yang ingin dicapai dengan tindakan mengikuti *virtual blind date* oleh peserta.

Motif selanjutnya adalah motif (*because of*) yang menyebabkan peserta memutuskan mengikuti kembali *virtual blind date* setelah memiliki pengalaman pribadi menggunakan aplikasi kencana *online* lain. Titik awal timbulnya keinginan *virtual blind date* lagi ialah orientasi dari poin motif sebab (*because of*) peserta. Beberapa motif sebab (*because of*) peserta mengikuti *virtual blind date* hingga berulang-ulang di antaranya ialah *virtual blind date* lebih spesial, *virtual blind date* lebih cepat menghubungkan peserta, dan *virtual blind date* lebih terpercaya dan aman. Keinginan untuk mengikuti *virtual blind date* secara berulang ditemukan berdasarkan motif tersebut. Hal ini berkaitan dengan pengalaman setelah mengikuti *virtual blind date* yang di dalamnya terdapat bagian spesial seperti *element of surprise*. Rasa ketagihan timbul atas hal spesial tersebut yang mana pada aplikasi kencana *online* lainnya tidak ditemukan. Pengalaman bermain *dating app* menjadi titik balik peserta untuk tertarik terus mengulang kencana *virtual blind date*. Di samping itu, *virtual blind date* memberikan peluang besar untuk mencapai tujuan peserta dengan cara menyeleksi orang yang ditemuinya secara langsung dan mempercepat

hubungan melalui interaksi keduanya. Hal lain yang ditemukan peneliti ialah bahwa penggunaan aplikasi kencana *online* tidak menjamin kepercayaan penggunanya. Alhasil, penggunaannya kini beralih ke *virtual blind date* yang dinilai lebih terpercaya.

Rujukan lainnya ialah penelitian mengenai interaksi dan pengalaman kencana oleh pengguna aplikasi Tantan yang berjudul *Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial Tantan dalam Menjalin Relasi Pertemanan (Studi pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala Banda Aceh)* yang menunjukkan hasil interaksi menjalin hubungan pertemanan pengguna Tantan dilakukan dengan berbalas pesan singkat atau *chatting* dengan pengguna lain, informan melakukan interaksi *chatting* dengan banyak pengguna agar peluang mendapat teman lebih banyak dan topik pembicaraan berfokus pada perkenalan biasa (Muharman & Wahyuni, 2019). Namun, komunikasi virtual yang terjadi pada *virtual blind date* berbeda dengan yang terjadi pada aplikasi kencana *online* lain. Pada *virtual blind date*, aktivitas kencana dan interaksi sosial terjadi secara virtual, maksudnya informan melakukan komunikasi dengan teman kencannya secara langsung menggunakan aplikasi seperti Zoom Meetings.

Bagi peserta, bertemu dan berinteraksi langsung dengan orang asing pada *virtual blind date* dirasa menarik, karena pertemuan tersebut menciptakan koneksi secara cepat dengan adanya tanggapan langsung dari lawan bicara. Pengalaman komunikasi virtual selama kencana melalui *virtual blind date* hampir memiliki kesamaan antarpeserta. Peserta mengalami proses yang sama, mulai dari pendaftaran, pengisian kriteria pasangan hingga sesi kencana buta. Komunikasi peserta termediasi oleh ruang virtual, yang memungkinkan peserta berinteraksi secara anonim. Pemilihan pasangan pada *virtual blind date* dilakukan oleh tim pengelola berdasarkan *preference* atau kriteria masing-masing peserta. Adapun susunan acara pada *virtual blind date*, dimulai dari pembukaan oleh MC, *chit chat*, sesi kencana buta dan *games*.

Komunikasi virtual antarpeserta dirasa sangat menyenangkan, karena peserta bisa bertemu dan berkomunikasi dengan orang asing. Pertemuan tersebut berjalan baik dan lancar, terlihat dari percakapan antarpeserta yang menarik mulai dari saling mengenal, diskusi, tanya jawab hingga pendekatan secara personal. Proses komunikasi pada ruang virtual tersebut berjalan cukup singkat yakni 15-20 menit per sesi kencana. Peserta dituntut untuk belajar menghadapi berbagai macam karakter dan situasi bersama orang asing, mulai dari suasana *canggung*, kaku, seru, gugup dan karakter orang yang pendiam, ceria, asyik, membosankan.

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa pengalaman *virtual blind date* setiap peserta sangat beragam, karena setiap orang secara aktif



menginterpretasikan pengalamannya dengan memberi arti dari segala sesuatu yang mereka lihat. Hal ini dijelaskan oleh Little John (2009) dalam bukunya yang berjudul *Theories Of Human Communication* yang berasumsi bahwa, fenomenologi adalah interpretasi dari pengalaman-pengalaman pribadi seseorang. Dalam teori fenomenologi, orang-orang secara aktif menginterpretasi pengalaman-pengalamannya dan mencoba memahami dunia dengan pengalaman pribadinya. Pendapat demikian juga diungkapkan oleh Alfred Schutz dalam teori fenomenologi. Menurut Schutz (1967) dalam bukunya yang berjudul *The Phenomenology of Social World*, bahwa orang secara aktif menginterpretasikan pengalamannya dengan memberi tanda dan arti tentang segala sesuatu yang mereka lihat. Sesuai dengan pernyataan tersebut, pengalaman kencana *virtual blind date* diinterpretasikan oleh peserta secara berbeda, meskipun dalam praktiknya, mereka menggunakan media yang sama yakni melalui ruang virtual.

Peneliti mencoba melengkapi analisis pemaknaan para peserta *virtual blind date* terhadap fenomena kencana terbaru berdasarkan pengalaman keikutsertaan tiap peserta. Dalam analisis penelitian telah dibahas tentang *virtual blind date* yang dimaknai pesertanya berdasarkan pengalaman yang mereka alami. Setelah menggali pengalaman *virtual blind date* setiap peserta, temuan dari penelitian ini mengungkapkan semua peserta berpengalaman dalam berkenan buta menggunakan aplikasi pencarian jodoh contohnya Tinder, Bumble, Tantan, dan sebagainya.

Dari hasil penelitian ini, terdapat empat makna *virtual blind date* menurut para peserta, yaitu *virtual blind date* sebagai media mencari pasangan, *virtual blind date* sebagai media mencari teman, *virtual blind date* sebagai media membangun relasi, dan *virtual blind date* sebagai media memperbanyak pengalaman. Berdasarkan hasil temuan makna *virtual blind date* bagi peserta @virtualblinddate, dapat disimpulkan bahwa pemaknaan tersebut didapatkan dari pengalaman masing-masing peserta, sehingga terbentuklah suatu makna yang berbeda dari setiap peserta. Seperti kata Brouwer dalam Rahmat (2017: 31) yang menyatakan, "Setiap manusia memiliki kesadaran atas pengalaman hidup yang telah dimilikinya, manusia bukan hanya pelakon dalam kehidupan tapi makhluk pencari makna". Hal ini dijelaskan juga oleh Alfred Schutz dalam teori fenomenologi, bahwa manusia berusaha mengonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui proses "tipikasi". Upaya memahami tindakan sosial dilakukan melalui penafsiran untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya berasal dari pengalaman peserta. Fenomenologi berusaha mencari pemahaman bagaimana manusia mengonstruksi makna dari konsep penting dalam kerangka

intersubjektivitas (pemahaman kita mengenai dunia di bentuk oleh hubungan kita dengan orang lain) (Kuswarno, 2009). Kemudian pengalaman dalam *virtual blind date* tersebut diproses melalui penafsiran informan yang membentuk makna oleh setiap peserta.

## PENUTUP

### Simpulan

Hasil analisis penelitian ini menyimpulkan bahwa pemaknaan dan motif oleh peserta *virtual blind date* berbeda sesuai dengan referensi dan pengalaman mereka selama berkenan. Keikutsertaan peserta *virtual blind date* didasari oleh tiga motif utama (*in order to*) yang melandasi keikutsertaan mereka, yakni mencari pasangan satu frekuensi, mencari teman *ngobrol* yang *nyambung*, serta mencari kenalan relasi bisnis. Selain motif utama yang melandasi keikutsertaan peserta *virtual blind date*, ada pula motif pendukung (*because of*) yang membuat peserta merasa lebih yakin hingga berulang-ulang mengikuti *virtual blind date* di antaranya ialah *virtual blind date* lebih spesial, *virtual blind date* lebih cepat menghubungkan antarpeserta, serta *virtual blind date* lebih terpercaya dan aman. Peserta *virtual blind date* memaknai *virtual blind date* dalam beberapa makna, di antaranya yaitu *virtual blind date* sebagai media mencari pasangan, *virtual blind date* sebagai media mencari teman, *virtual blind date* sebagai media membangun relasi, dan *virtual blind date* sebagai media memperbanyak pengalaman. Pemaknaan tersebut didapatkan berdasarkan interpretasi pengalaman komunikasi peserta *virtual blind date* yang terjadi di ruang virtual, ketika pertemuan antarpeserta terjadi secara langsung atau *face to face* yang termediasi internet.

### Saran

Dari hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan peneliti, yakni sebagai berikut:

1. Kepada peserta disarankan untuk tetap selektif dalam memilih platform yang sesuai dengan kenyamanan masing-masing.
2. Untuk tim pengelola *virtual blind date* hendaknya penelitian ini bisa digunakan untuk referensi untuk mengembangkan cara kencana *online* agar muncul inovasi dan improvisasi yang mampu membuat keberadaan *virtual blind date* bisa bertahan dalam waktu lama.
3. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menggali sisi yang lebih menarik lainnya seperti kajian tentang *virtual blind date*, kajian tentang pengungkapan diri pengguna, dan memaksimalkan teknik-teknik yang digunakan dalam mendeskripsikan faktor lain yang belum terungkap. Selain itu, peneliti juga berharap akan ada penelitian seputar *virtual blind date* selanjutnya karena selama melakukan kajian literatur, jumlah

tulisan ilmiah tentang platform kencan *online* atau *virtual blind date* masih terbatas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Colaizzi, P. R. (1973). *Reflection and Research in Psychology*. Dubuque, US: Kendall/Hunt Publishing Company
- DeVito, J. A. (1989). *The Nonverbal Communication Workbook*. Waveland: PressInc.
- Herdianti, A. H. (2018). *Pencarian Jodoh Melalui Aplikasi Tinder Di Era Digital*. Skripsi: Universitas Airlangga.
- Hidayat, D. N. (2003). *Paradigma dan Metodologi Penelitian Sosial Empirik Klasik*. Jakarta: Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia.
- Istiani, A. N. (2015). Konstruksi Makna Hijab Fashion bagi Moslem Fashion Blogger. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 3(1), 48-55.
- Kumparan. (2021). *Virtual blind date* Cara. Kumparan: Anindya Putri. Diakses dari [Virtual blind date: Cara Baru Cari Jodoh Zaman Sekarang \(kumparan.com\)](http://Virtualblinddate.com).
- Kuswarno, E. (2009). *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi; Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Littlejohn, S. W. (2009). *Teori Komunikasi, Theories of Human Communication, Edisi 9*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Lofland, J. & Lofland, L. H. (1984: 47). *Analyzing Social Settings*. California: Wadsworth Publishing Company.
- Maulana, R. (2019). *Pola Komunikasi Interpersonal Pada Aplikasi Kencan Online Tinder (Studi Kasus Pada Peserta Yang Berhasil Menikah Dari Aplikasi Tinder)*. Skripsi: Universitas Mercu Buana.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Muhammad, R. & Manalu, S. R. (2017). *Analisis Pemanfaatan Virtual Community Sebagai Media Komunikasi Kelompok Melalui Sosial Media*. Skripsi: Universitas Diponegoro.
- Muharman, N. & Wahyuni, R. (2019). Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial Tantan Dalam Menjalin Relasi Pertemanan (Studi Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala Banda Aceh). *Jurnal Peurawi Media Kajian Komunikasi Islam*,.
- Paramitha, A., Tanuwijaya, S., & Natakoesoemah, S. (2021). Analisis Motif dan Dampak Penggunaan Aplikasi Tinder Berbayar. *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media*, 5(2), 187-204.
- Popbela. (2022). Diakses dari [Cari Jodoh di Dating App, Blind Date](http://CariJodohDiDatingApp.com) atau Ta'aruf. Lebih Baik Mana ([popbela.com](http://popbela.com)).
- Purbohastuti, A. W. (2017). Efektivitas Media Sosial sebagai Media Promosi. *Tirtayasa Ekonomika*, 12(2), 212-231.
- Putri, F. A. (2020). Budaya Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunika Islamika: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Kajian Islam*, 7(2), 253-269.
- Ratnasari, A. (2007). Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Bermedia Internet terhadap Persahabatan Dunia Maya. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 8, 166-182.
- Schutz, A. (1967). *The Phenomenology of The Social Media*. Northwestern: University Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Van Dijk, J. (2006). *The Network Society*. New York: Sage Publication.
- Warta EQ. (2021). *Virtual blind date: Kebutuhan Akan Afeksi Di Masa Pandemi*. Diakses dari [Virtual blind date: Kebutuhan Akan Afeksi di Masa Pandemi \(wartaeq.com\)](http://Virtualblinddate.com).
- Werner, J., & Severin. (2001). *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, Dan Terapan Di Dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana.
- Wirawan. (2012). *Evaluasi Teori, Model, Standar, Aplikasi dan Profesi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Yendra. (2016). *Mengenal Ilmu Bahasa (Linguistik)*. Yogyakarta: Deepublish.