

BAB II

COUCHSURFING DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI

Bab ini akan membahas tentang profil Couchsurfing dan fenomena orang-orang memanfaatkan Couchsurfing dalam kehidupan sehari-hari. Fenomena hadirnya aplikasi sejenis Couchsurfing berkaitan dengan perubahan budaya manusia dalam menggunakan teknologi dan internet dalam kehidupan sehari-hari. Jika manusia sebelumnya melakukan perkenalan dan membentuk hubungan melalui tatap muka dan berbincang satu sama lain, maka kehadiran teknologi mulai mengubah hal tersebut. Intinya, hadirnya teknologi membuat jarak, ruang, dan waktu di antara manusia menjadi semakin abstrak.

Pada artikel berjudul *The Internet in Everyday Life: Exploring the Tenets and Contributions of Diverse Approaches*, internet telah membawa sejumlah dampak berupa perubahan pada kehidupan sehari-hari manusia. Perubahan tersebut berkembang hingga mencapai empat tahap. Pada tahap pertama, manusia menjadikan internet sebagai alat bantu manusia di dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap kedua, manusia telah menjadikan internet sebagai kebutuhan mereka di dalam kehidupan sehari-hari. Dampaknya, budaya hidup manusia mulai berubah, dimana manusia tidak bisa beraktivitas tanpa bantuan internet. Tahap selanjutnya adalah manusia telah menjadikan internet sebagai indikator kesejahteraan di sebuah negara tersebut. Bagian dari negara yang belum terjangkau internet dikatakan sebagai 'kota yang belum sejahtera'. Sebaliknya, kota-kota besar yang telah menjadi *smart city* dan jangkauan internet hingga mencapai 5G dikatakan sebagai kota yang sejahtera. Sementara itu, pada tahap terakhir, penelitian tentang internet menjadi

sangat spesifik terhadap kebutuhan tertentu masyarakat, misalnya kebutuhan di bidang kesehatan atau industri. Tanpa internet, organisasi tersebut tidak akan berjalan. Tanpa internet, sistem kesehatan tersebut akan mati. Intinya, internet telah menjadi penopang utama dalam kehidupan manusia jika telah mencapai tahap terakhir ini (Bakardjieva, 2011, pp. 68–69).

Beberapa peneliti telah menjabarkan berbagai hal tentang perubahan kehidupan sehari-hari masyarakat dengan kehadiran internet. Contohnya, di Kopenhagen, Denmark, ketika masyarakat ingin menaiki transportasi umum, mereka tidak lagi melihat jadwal transportasi publik yang ditempel di halte-halte, tetapi mereka memiliki aplikasi yang memberikan keterangan bahwa bus yang ingin mereka tumpangi akan tiba di halte tersebut dalam waktu lima menit lagi (Greenfield, 2017). Melalui bantuan dari teknologi digital tersebut, masyarakat di Kopenhagen dapat memprediksi waktu mereka untuk berjalan ke tempat bus tersebut. Hal ini tak jauh berbeda dengan aplikasi Trans Semarang, dimana aplikasi tersebut memiliki fitur *nearest bus*, sehingga para penumpang bus mengetahui bahwa bus mereka akan tiba di halte dalam jangka waktu sekian menit. Aplikasi tersebut juga menjelaskan tentang rute bus dan tempat-tempat yang akan disinggahi oleh bus tersebut. Artinya, warga di Kopenhagen maupun Semarang, tidak perlu lagi bertanya kepada petugas di halte bus tersebut. Masyarakat sudah terbantu dengan aplikasi yang diinstal di dalam *smartphone* mereka. Kehidupan sehari-hari pun menjadi lebih mudah berkat hadirnya teknologi.

Lebih jauh lagi, dengan hadirnya internet, kini masyarakat yang melek teknologi memiliki media sosial sebagai identitas mereka. Dengan semakin

berkembangnya teknologi digital di seluruh dunia, media sosial menjadi pondasi untuk tumbuh subur nya hubungan manusia di era digital ini, terutama di kalangan generasi *digital natives* (Miller et al., 2016, p. 100). Syarat dari generasi digital natives mengacu pada generasi yang lahir setelah tahun 1980-an, dimana generasi tersebut tumbuh dan dewasa bersama perkembangan teknologi digital dan internet. Untuk itu, digital natives telah terbiasa dengan kehadiran teknologi digital dan internet di dalam kehidupan sehari-hari mereka. Generasi digital natives ini identik dengan gaya hidup yang berhubungan dengan dunia digital, merasa nyaman dengan kehadiran internet dan teknologi (Thomas, 2011, p. 3).

Generasi *digital natives* seringkali tidak membutuhkan bukti tentang identitas mereka melalui benda seperti KTP, SIM, atau Kartu Tanda Mahasiswa (KTM). Identitas mereka biasanya diperkuat dengan keberadaan akun twitter, akun Instagram, dan akun-akun media sosial lainnya. Artinya, generasi *digital natives* yang terpisahkan pulau dan benua sekali pun tidak perlu melihat KTP, SIM, atau KTM seseorang untuk meyakini bahwa 'orang tersebut ada'. Mereka hanya perlu membuka media sosial milik orang tersebut dan meyakini bahwa orang tersebut memang ada di dunia ini.

Selain itu, dengan semakin berkembangnya teknologi, generasi *digital natives* merupakan generasi yang tidak segan-segan membuka dirinya di hadapan publik. Mereka lebih *open minded* dibandingkan generasi sebelumnya. Buktinya, seringkali bagian dari generasi *digital natives* mengetik status '*baru putus*', '*Sedang di mall bersama kawan2*', bahkan mereka juga dapat langsung menandai bahwa mereka sedang berada di mall tersebut. Hal ini merupakan indikasi bahwa generasi

digital natives sangat terbuka untuk memberitahu sesuatu yang bersifat pribadi tersebut (Miller et al., 2016, p. 100). Tentunya, fenomena ini juga merupakan dampak berkembangnya teknologi digital di dalam kehidupan sehari-hari masyarakat di dunia, termasuk di Indonesia.

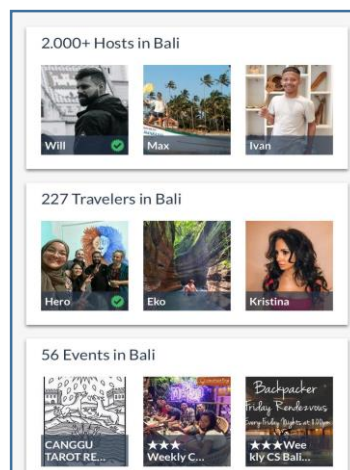
Pada penelitian ini, penulis lebih fokus kepada kehadiran aplikasi Couchsurfing.com. Aplikasi ini adalah situs web yang memfasilitasi penciptaan *hospitality exchange encounters*, atau pertukaran keramahtamahan (Toeniskoetter, 2013, p. 21). Di Indonesia, bisa saja aplikasi Couchsurfing ini diibaratkan sebagai aplikasi untuk pertemuan ‘kopi darat’. Namun, Couchsurfing jauh daripada itu. Couchsurfing bukan hanya untuk bertemu dan menikmati kopi bersama-sama, tetapi juga menginap. Toeniskotter menuliskan, gagasan umum di balik Couchsurfing adalah mencari teman *travelling* bersama. Pertukaran keramahtamahan tersebut adalah *surfer* berkunjung ke rumah *host*, dan *host* akan menyambut *surfer*. *Surfer* akan mendapatkan akomodasi tanpa pertukaran uang.

Couchsurfing ini tidak hanya berlaku di Indonesia saja, tetapi di seluruh dunia. Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada situs Couchsurfing pada tanggal 16 Februari 2020, sejumlah 227 travelers berada di Bali dan mengajak orang-orang yang tergabung dalam aplikasi Couchsurfing untuk *hangout* atau bertemu bersama. Selain itu, 227 travelers tersebut dapat menginap di salah satu *host* di Bali, dimana travelers tidak usah mengeluarkan biaya akomodasi sama sekali.

Aplikasi Couchsurfing tidak hanya digunakan untuk menemukan teman yang membagikan akomodasi saja, tetapi juga memiliki sarana untuk memperoleh

teman untuk melakukan kegiatan *travelling* bersama-sama. Aplikasi Couchsurfing juga menyediakan beberapa pilihan mengenai *hang out* dan *events*.

Para pengguna aplikasi Couchsurfing pun dapat bertemu dan berkumpul bersama di *events* yang digelar di Bali pada bulan Februari 2020 tersebut. Intinya, Couchsurfing berhasil meruntuhkan ruang dan waktu yang tercipta di antara individu dari berbagai negara.



Gambar 2.1

Travellers (surfer) dan *host* dapat bertemu di aplikasi Couchsurfing.com. Mereka juga dapat bertemu di *events* yang diselenggarakan di kota tersebut. (sumber: gambar diambil pada aplikasi Couchsurfing, 16 Februari 2020)

2.1 Istilah di Couchsurfing

Di dalam komunitas Couchsurfing, jutaan pengguna aplikasi tersebut telah mengenal istilah-istilah yang sering disebutkan di dalam aplikasi tersebut. Hal tersebut juga sering diutarakan oleh informan penelitian ini. Oleh sebab itu, penulis berupaya memaparkan penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan oleh para pengguna aplikasi Couchsurfing tersebut.

2.1.1 *Surfer*

Surfer merupakan sebutan akrab untuk *Couchsurfer*. Sebutan *Couchsurfer* disematkan untuk orang-orang yang ‘berselancar’ untuk melakukan kegiatan ramah-tamah, mulai dari menginap hingga *hangout*. Kini, *surfer* merupakan istilah untuk pemilik akun Couchsurfing yang melakukan permintaan untuk tinggal di rumah *host*. Istilah *surfer* diberikan kepada orang-orang yang ‘berselancar’ dari satu rumah ke rumah lainnya untuk mendapatkan tempat menginap (Toeniskoetter, 2013, p. 6).

2.1.2 *Host*

Sebaliknya, *host* adalah orang yang membuka pintu rumahnya untuk menampung *surfer* yang berselancar dari satu rumah ke rumah lainnya. Pengguna Couchsurfing dapat menggunakan pencari (*search*) di bagian atas situs untuk menemukan *host* di lokasi tertentu (Miguel, 2018, p. 72). *Surfer* dapat mencari siapa saja *host* yang membuka rumahnya sebagai tempat untuk menginap. Selain itu, *surfer* juga dapat mencari *host* yang menawarkan jasanya untuk bertemu (*meet up*), mengobrol, bahkan menjadi pemandu *surfer* untuk *travelling*.

2.1.3 Status ketersediaan *hosting*

Orang-orang yang mengikuti Couchsurfing bukan hanya mencari *host* untuk memberikan akomodasi saja. Di sisi lain, mereka dapat bertemu teman-teman sesama pengguna Couchsurfing di *events* atau *hang out* saja tanpa harus menginap di rumah *host*. Couchsurfing dapat mempertemukan orang-orang tanpa harus menginap satu sama lain. Oleh karena itu, penelitian terdahulu

(Miguel, 2018, p. 72) menuliskan, masing-masing individu dapat memilih salah satu dari ketersediaan *hosting*, yaitu *accepting guest*, *maybe accepting guest*, *wants to meet up*, dan *not accepting guest*.

- *Accepting Guest*

Jika individu memilih ketersediaan *hosting* ini, maka setiap orang dapat mengirim permintaan *request to stay* di rumah individu tersebut. Individu dapat menerima *surfer* yang datang ke rumahnya di hari yang sama. Sebagai contoh, ketika *surfer* tersebut berada di Semarang di pagi hari, lalu meminta *request to stay* pada *host* yang memiliki status *accepting guest*, *surfer* tersebut dapat memiliki kemungkinan besar untuk diterima di rumah *host*. *Surfer* dan *host* dapat saling berkontak melalui fitur *chatting* di aplikasi Couchsurfing.

- *Maybe accepting guest*

Jika individu memilih *maybe accepting guest* pada aplikasi Couchsurfing, tidak setiap individu dapat menerima tamu yang akan bertandang di rumah mereka. Sebagai contoh, berdasarkan pengamatan penulis pada profile salah satu *host* dari Tokyo, yaitu Yoshiko Sekaiya, menuliskan kalimat berikut, “*I can only host you 2 nights. It will be good for Friday and Saturday. Maybe we can have dinner together Saturday night?*”. Hal ini menunjukkan bahwa *host* tersebut dapat menerima tamu, tetapi ia hanya bisa menerima tamu selama dua malam saja, yakni pada hari Jumat dan Sabtu. Mereka juga dapat melakukan kontak melalui fitur *chatting*.

- *Wants to meet up*

Individu juga dapat memilih status ketersediaan *hosting* berupa *wants to meet up*. Status ini menegaskan bahwa individu tidak menerima tamu di rumahnya, namun individu bersedia untuk diajak bertemu di luar rumah, seperti di café. Tujuannya, *host* dan *surfer* dapat bertemu untuk saling berkenalan dan bertukar cerita.

- *Not accepting guest*

Di aplikasi Couchsurfing, individu juga tidak menerima tamu sama sekali karena berbagai alasan. Untuk itu, pemilik akun Couchsurfing dapat menggantikan statusnya menjadi *not accepting guest*. Ketika individu sudah bersedia untuk menerima tamu kembali, maka individu dapat mengubah status ketersediaan *host* pada akun Couchsurfing miliknya.

2.1.4 *Request to Stay*

Request to stay merupakan salah satu kalimat yang sangat populer di kalangan para pengguna Couchsurfing, terutama untuk *surfer* yang berselancar untuk mencari akomodasi gratis. Ketika *surfer* melakukan permintaan untuk menginap di rumah *host*, artinya *surfer* tersebut sedang melakukan *request to stay*. *Host* dapat mengabulkan atau menolak *request to stay* yang diajukan oleh *surfer* tersebut.

2.1.5 *Hangout dan events*

Salah satu daya tarik Couchsurfing adalah *hangout* dan *events*. Pemilik akun Couchsurfing yang memiliki hobi serta tertarik dengan suatu hal yang sama, dapat saling bertemu dan bertukar informasi melalui *hangout* dan *events* di Couchsurfing (Miguel, 2018, p. 74). *Events* tidak diselenggarakan oleh Couchsurfing, melainkan oleh individu yang memiliki akun Couchsurfing. Sebagai contoh, ketika penulis mencari tahu *events* yang digelar di Jakarta pada 16 Februari 2020, tertulis beberapa *events* di situ, salah satunya *event* Science of Diving by SSI. Orang yang menyelenggarakan *event* tersebut bernama Yulia CH, salah satu pemilik akun Couchsurfing. Pada *events* tersebut, Yulia menuliskan:

This event is self learning course for free of charge. Please contact me if you be interested to join it. After this course finished, you will get the digital material about this topic.

Information:

1. *To enroll this program, students must be minimum of an Open Water Diver or equivalent from a recognized agency.*
2. *Students taking the final exam must achieve 100% to pass. Students can perform multiple attempts until a 100% passing grade is achieved.*

Also, please send us your required profile as follow, so we could register you to get access for program from SSI digital material.

First name:

Last name:

DOB (dd/mm/yy):

Nationality:

Email address:

Diver ID:

Than you and happy bubbles!

Event seperti ini dilihat oleh ribuan orang dan 33 orang mengatakan akan hadir pada pertemuan tersebut. *Event* seperti ini akan dihadiri oleh orang-orang yang memiliki minat yang sama, yakni minat di bidang kegiatan menyelam atau *diving*.

Selain menghadiri *events*, individu dapat melakukan *open hangouts* jika berkunjung ke suatu tempat. Individu juga dapat melakukan request “*Meet nearby couchsurfers who want to hang out*”, dimana individu dapat menemukan teman yang memiliki tujuan *travelling* di tempat yang sama. Sebagai contoh, jika individu yang berasal dari Indonesia melakukan *open hangouts* ketika berwisata ke Tokyo, individu itu memiliki kemungkinan untuk bertemu pengguna Couchsurfing dari Indonesia atau dari negara lain yang sedang berkunjung di Tokyo pada waktu dan tanggal yang sama. Selain itu, terdapat kemungkinan bahwa orang Tokyo sendiri yang akan membalas permintaan individu tersebut untuk *hangout* bersama. Dengan demikian, individu dapat bertemu dengan teman-teman baru untuk melakukan kegiatan *travelling* bersama, meskipun individu dan teman-teman baru itu belum pernah saling mengontak, mengobrol, dan mengenal satu sama lain.

Contoh lainnya, pada tanggal 9 April 2020, salah satu anggota Couchsurfing mengajak *travelling* bersama-sama ke Karimun Jawa. Mereka akan melakukan *share cost* pada kegiatan *travelling* tersebut. Sementara itu, individu di Bandung mengajak pada anggota Couchsurfing lainnya untuk melakukan kegiatan *travelling* bersama-sama ke Gunung Slamet pada 27

Maret 2020. Tentunya masing-masing individu yang menggagas hal tersebut memiliki tujuan tertentu, misalnya untuk menghemat biaya, atau untuk menambah teman *travelling* agar kegiatan tersebut tidak dilakukan oleh individu seorang diri.

Dua individu dipenuhi rasa ketidakpastian karena tidak pernah bertemu dan tidak pernah saling berkenalan satu sama lain. Individu-individu yang berperan sebagai *host* dan *surfer*, serta individu yang berperan sebagai penggagas untuk membentuk komunitas agar mereka dapat melakukan kegiatan rekreasi bersama-sama, harus menghilangkan ketidakpastian satu sama lain. Strategi untuk menghilangkan ketidakpastian tersebut dilakukan oleh *host* dan *surfer* yang terlibat dalam interaksi.

2.1.6 Biodata

Pada akun Couchsurfing, profile merupakan biodata dari pemilik akun Couchsurfing tersebut. Profile tersebut berupa informasi pribadi yang dibagikan kepada orang lain yang berkunjung ke akun tersebut. Informasi pribadi yang dituliskan pada profil itu bertujuan untuk menciptakan perasaan bahwa orang yang menulis dan orang membaca profile tersebut bukanlah orang asing (Toeniskoetter, 2013, p. 38). Profile tersebut berisi biodata terkait pemilik akun Couchsurfing tersebut, antara lain nama, jenis kelamin, usia, bahasa yang dikuasai, dan lain-lain.

2.1.7 *Reference and review* (komentar referensi)

Komentar referensi merupakan sesuatu yang ditinggalkan oleh *surfer* dan *host* di akun masing-masing. Setelah *surfer* menginap di rumah *host*, maka *surfer* tersebut akan meninggalkan kesan tentang *host* tersebut. Misalnya, *surfer* menceritakan bahwa *host* tersebut ramah. Hal sebaliknya juga dilakukan oleh *host* kepada *surfer*. *Host* dapat meninggalkan *reference* bahwa *surfer* adalah orang yang baik hati, humoris, ceria, dan lain-lain.

2.1.8 *Ambassador Couchsurfing*

Couchsurfing terdiri dari sekelompok orang asing yang dapat saling melihat profil dan membuat permintaan untuk tinggal di rumah orang lain. Luasnya jaringan Couchsurfing ini menjadikan setiap kota memiliki kelompok-kelompok utama dan penanggungjawab dari kelompok utama disebut Couchsurfing Ambassador. Ambassador bertugas untuk mengakomodir pertemuan mingguan dan acara lain yang bertema Couchsurfing. Pertemuan tersebut diatur melalui grup (Miguel, 2018, p. 72).

Terkait ambassador Couchsurfing, situs Couchsurfing menerbitkan artikel pada 3 Februari 2020 berjudul *10 Questions with a CS Ambassador: Richard* (Joy, 2020). Ambassador tersebut tidak hanya mengakomodir pertemuan saja, tetapi ambassador juga menjadi penanggungjawab para *surfer* yang berada di lokasinya. Pada artikel di atas, Richard merupakan CS Ambassador di Seattle, Amerika Serikat. Ia bertugas untuk menampung keluhan-keluhan *host* dan *surfer* yang berada di daerah Seattle. Richard juga memberikan edukasi kepada para pengguna baru Couchsurfing, yakni

mengajak mereka untuk meluangkan waktu membaca profil dari *host* dan *surfer*. Richard juga menegaskan bahwa Couchsurfing bukan kamar hotel gratis, karena sebagian besar kesalahan dari anggota baru adalah memperlakukan Couchsurfing seperti menginap di hotel saja. Aduan seperti itu sering diterima oleh Richard dari *surfer* maupun *host* yang berasal dari Seattle.

Tidak hanya di Amerika, di Indonesia pun terdapat ambassador Couchsurfing di setiap kota dan kabupaten. Sebagai contoh, ambassador Couchsurfing Semarang, Jakarta, Bandung, dan lain-lain. Tugas mereka juga sama seperti ambassador Couchsurfing di Seattle. Meskipun berbeda kota dan negara, namun tugas dan kewajiban dari setiap ambassador adalah sama.

2.2 Couchsurfing: Travel like locals

Slogan terkenal dari Couchsurfing adalah *travel like locals*. Pada artikel di New York Times (Morrison, 2020), *travel like locals* dimaknai sebagai berikut:

To shake off the limitations of retail tourism and experience a place as the locals do, and do travel somewhere and allow yourself to be absorbed into the culture as much as possible, while still being polite and respectful. If your goal is to experience a place and its culture, hotels are probably not the way to do it since they can isolate you from the culture around you. They're also, often, the most expensive accommodation. Fortunately, there are better options, Couchsurfing. (kutipan ini disadur dari <https://www.nytimes.com/guides/travel/travel-like-a-local>, diakses pada 21 April 2020).

Berdasarkan penjabaran di atas, beberapa generasi *digital natives* memilih untuk tidak menggunakan wisata berbayar, khususnya untuk

akomodasi, ketika mereka berkunjung ke suatu wilayah. Mereka memilih untuk tinggal bersama masyarakat lokal, tapi tetap menjaga kesantunan mereka di dalam masyarakat lokal tersebut. Salah satu upaya untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah dengan menggunakan Couchsurfing.

Kalimat tersebut juga didukung oleh data bahwa anak-anak muda lebih menyukai ke *travelling* yang tidak biasa atau *anti-mainstream* (A. Smith, 2019). Anak-anak muda bukan lagi mencari tempat-tempat yang *mainstream* seperti Eiffel Tower atau Pisa Tower, tapi melebur bersama masyarakat lokal. Mereka ingin menikmati hal-hal yang biasanya dilakukan oleh masyarakat setempat. Misalnya, ketika turis non-Jepang berkunjung ke Jepang, turis tersebut ingin merasakan tidur di *futon*, makan dengan sumpit seperti orang Jepang, dan hal-hal lain yang biasa dilakukan oleh orang-orang di Jepang. Oleh sebab itu, Couchsurfing menjadi akomodasi *online* paling laris di Inggris, salah satunya karena anak-anak muda di dunia memang menginginkan untuk hidup bersama masyarakat lokal untuk merasakan kehidupan lokal pula (Inkson, 2019).

Namun, di sisi lain, fenomena gegar budaya juga akan dialami oleh anak-anak muda yang menggunakan Couchsurfing. Hasil dari penelitian sebelumnya, dua *host* dari Indonesia dan dua *guest* dari Belanda yang menginap di rumah *host* Indonesia tersebut. Hasil penelitian tersebut menjabarkan bahwa gegar budaya antara *surfer* dan *host* yang berbeda budaya tersebut bisa diatasi dengan sering mengobrol satu sama lain, bertukar pengalaman, dan mengikuti kegiatan yang berhubungan dengan kehidupan lokal (Betty, 2017). Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa Couchsurfing tidak hanya mengenalkan

kehidupan lokal dari suatu budaya pada orang asing (*strangers*), tapi Couchsurfing juga dapat membawa perubahan pemikiran dari lokal menuju global. Kehidupan-kehidupan lokal di suatu wilayah tersebut dapat dikenal oleh masyarakat global melalui aplikasi Couchsurfing.

2.3 Couchsurfing: Dari Lokal Menuju Global

Pada artikel *Pengaruh dan Eksistensi Hallayu (Korean Wave) versus Westernisasi di Indonesia*, terbukti bahwa budaya menjadi salah satu aspek yang terpengaruh oleh globalisasi karena budaya bersifat dinamis, sehingga budaya dapat berubah sesuai zaman. Ditambah lagi, globalisasi semakin mudah karena didukung perkembangan teknologi informasi sehingga memudahkan penyebaran informasi (Larasati, 2018, p. 118). Namun, penulis pada penelitian tersebut lebih menegaskan bahwa ‘media sangat mempengaruhi masuknya nilai-nilai budaya Korea, seperti makanan Korea, *fashion* Korea, hingga gaya hidup Korea ke dalam negara Indonesia’. Media massa memang memiliki peran yang luar biasa ketika menjadi pintu masuk nilai-nilai lokal Korea, sehingga budaya ‘Korean Wave’ semakin mendunia dan mengubah *everyday life* atau keseharian remaja-remaja di beberapa negara yang menerima kebudayaan tersebut, termasuk Indonesia. Televisi dan majalan remaja di Indonesia menampilkan drama-drama Korea dan kehidupan di Korea, sehingga budaya tersebut sangat menjamur dan diterima oleh anak-anak muda di Indonesia.

Ternyata, tidak hanya peran media saja yang mempengaruhi perubahan tersebut. Di era teknologi seperti saat ini, peran teknologi digital banyak mempengaruhi perubahan dalam keseharian anak-anak muda di Indonesia.

Hadirnya media sosial, *platform*, dan aplikasi-aplikasi yang berada di dalam satu genggamannya, yakni *smartphone*, sangat mudah mengglobalkan nilai-nilai budaya lokal ke ranah global.

Aplikasi-aplikasi yang diinstal di dalam *smartphone* tersebut akan mempertemukan orang-orang yang memiliki minat atau keperluan yang sama satu sama lain. Sebagai contoh, terdapat aplikasi untuk berbelanja barang-barang melalui *e-commerce*, sehingga individu dapat berbelanja apapun yang mereka butuhkan dan inginkan. Untuk aplikasi kencan, individu dapat menginstall berbagai macam aplikasi, seperti Tinder dan Nearby. Untuk aplikasi *travelling*, individu dapat menginstall Traveloka, Booking.com, dan beragam aplikasi seperti itu untuk keperluan membeli tiket pesawat, memesan hotel, dan lain sebagainya. Intinya, aplikasi-aplikasi tersebut cenderung diinstal dan digunakan oleh individu berdasarkan keperluan mereka masing-masing.

Aplikasi Couchsurfing merupakan salah satu sarana digital untuk menembus batas-batas ruang dan waktu, serta mengenalkan budaya lokal di ranah global. Oleh sebab itu, melalui aplikasi ini, para *host* di negara masing-masing dapat mengenalkan kearifan lokal yang berada di negaranya kepada para wisatawan dari negara yang berbeda. Dengan demikian, aplikasi digital tersebut dapat memperkenalkan ‘lokal ke ranah global’.

2.4 Couchsurfing: Akomodasi dengan Modal Solidaritas Sosial

Couchsurfing bukan sarana akomodasi berbayar seperti AirBnb, namun sarana untuk mempertemukan sesama pengguna aplikasi Couchsurfing. *Surfer* dapat melakukan *request to stay* ke rumah *host*, dan *host* dapat menerima *surfer* tersebut di rumahnya atau menolaknya. Tentunya, *surfer* telah mendapatkan keuntungan berupa akomodasi gratis dan beberapa fasilitas di rumah *host*, seperti AC, air hangat, dapur, dan sebagainya. Namun, apa yang diperoleh *host* dari *surfer* yang datang ke rumahnya saat itu? *Host* tidak memperoleh uang dari *surfer*.

Adapun wujud dari timbal balik di dalam artikel berjudul *Cosmopolitan on the Couch: Mobile Hospitality and the Internet* bahwa situs Couchsurfing hanya bermodal keramah-tamahan dalam pertemuan antara *host* dan *surfer*. Tidak ada hubungan yang mengikat *host* dan *surfer*. Mereka bisa dikatakan orang asing (*strangers*), tetapi hubungan *host* dan *surfer* ini saling mengikat dalam solidaritas untuk memenuhi kebutuhan sosial satu sama lain. Namun di sisi lain, terdapat kemungkinan-kemungkinan buruk di dalam pertemuan *host* dan *surfer* tersebut. Keduanya tidak terikat dalam hubungan akrab, serta tidak ada jaminan ‘ada uang ada barang’ di antara mereka berdua (Molz, 2007, p. 67).

Kemungkinan yang mungkin diterima oleh *host* adalah pihak *surfer* dapat mengambil keuntungan yang berlebihan dari kemurahan hati *host*. Hal itu telah ditemukan oleh penelitian Derrida (2000, di dalam Molz; 2007), dimana pengguna LetMeStayForADay.com pernah menjadi parasite di rumah orang yang memberikannya kemudahan akomodasi dalam waktu satu hari. Palsanya,

tidak ada keuntungan yang pasti diperoleh *host* tersebut. Tidak ada aturan tertulis berupa wujud dari alat transaksi di antara *host* dan *surfer*. Sementara itu, beberapa hal yang dapat dilakukan oleh orang-orang yang menggunakan aplikasi seperti itu. Misalnya, *surfer* membawakan sebotol anggur untuk *host* yang memberikannya akomodasi. Ketika *surfer* tersebut berada di rumah *host* tersebut, *surfer* menghargai pemilik rumah tersebut. *Surfer* menaati peraturan di rumah *host* tersebut sesuai dengan budaya *host* tersebut (Molz, 2007).

Hal tersebut juga menjadi tantangan kembali untuk *host* dan *surfer* yang bertemu di aplikasi Couchsurfing, yakni batas-batas antara dua orang yang tidak saling mengenal dan berbeda budaya tersebut dalam bertukar materi. Jika *surfer* membawakan sebotol anggur untuk *host*, namun ternyata budaya dari *host* tersebut tidak diperbolehkan mengonsumsi anggur, maka akan muncul kemungkinan-kemungkinan buruk di antara hubungan *host* dan *surfer*.

Sebenarnya, tidak ada penjelasan secara spesifik tentang benda dan perilaku seperti apa yang harus dipertukarkan antara *host* dan *surfer*. Timbal balik yang diperoleh *host* dan *surfer* yang bertemu melalui aplikasi Couchsurfing ini begitu abstrak. Dari jutaan anggota Couchsurfing di seluruh dunia, setiap *host* dan *surfer* memiliki pengalaman memberikan timbal balik dalam bentuk yang berbeda-beda. Ada yang memberikan sebotol anggur, namun ada pula yang memberikan dalam bentuk lain.

Untuk itu, solidaritas di antara *host* dan *surfer* perlu dibina sebelum kedua belah pihak bertemu dan bertatap muka satu sama lain. Solidaritas dapat

terbentuk dengan hadirnya rasa percaya di antara kedua belah pihak. Rasa percaya di antara *host* dan *surfer* tersebut membuat transaksi ekonomi berbagi terjadi di antara mereka. *Host* memberikan akomodasi dan fasilitas kepada *surfer*, kemudian *surfer* akan membalasnya dengan benda-benda yang membuat dua individu semakin akrab, seperti sebotol anggur. Selain benda, *surfer* juga dapat membalasnya dengan perilaku, seperti berbuat kebaikan kepada *host* yang telah memberikan akomodasi dan fasilitas untuk dinikmati oleh *surfer*.

2.5 Sejarah Couchsurfing

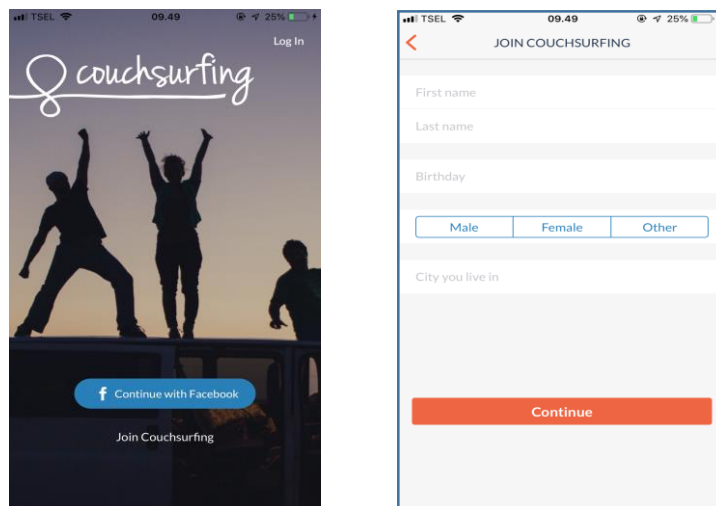
Couchsurfing merupakan situs website yang memfasilitasi pertemuan di antara dua individu atau lebih, dengan tujuan untuk keramahtamahan (*hospitality exchanges*). Cara untuk bertukar keramahtamahan adalah tinggal dengan *host* yang menawarkan akomodasi tanpa pertukaran uang. Sebenarnya, sebelum nama Couchsurfing beredar luar di kalangan anak-anak muda pada saat ini, terdapat beberapa aplikasi yang telah terbit lebih dahulu dibandingkan Couchsurfing. Pertama, sarana untuk pertukaran keramahtamahan (*hospitality exchanges*) ini terjadi setelah perang dunia kedua, tahun 1949, dengan terbitnya Service Open Door. Tujuannya adalah untuk menyebarkan perdamaian dan kebaikan dengan cara membuka pintu untuk orang-orang yang bertamu ke rumah mereka. Service Open Door merupakan salah satu cara dari asosiasi Peacebuilder untuk mengurangi rasa permusuhan pasca perang dunia, sehingga warga dari negara-negara manapun bisa saling membuka pintu tanpa memandang ras, suku, dan tempat asal orang asing tersebut (Toeniskoetter, 2013, p. 24).

Couchsurfing sendiri memiliki filosofi yang mirip dengan Servas. Salah satu artikel di majalah *The Newyorker* yang berjudul *Couch-surfing The Globe* menuliskan tentang sejarah Couchsurfing. Salah satu pendiri Couchsurfing, Casey Fenton, mahasiswa dari Amerika, melakukan perjalanan keliling Eropa pada tahun 1999. Ketika tiba di Islandia, dia tidak mengenal siapapun di negara tersebut. Maka, saat itu, ia mengirim email kepada 1.500 mahasiswa di Reykjavik, menanyakan apakah ada yang mau menjadi tuan rumah turis dari Amerika Serikat. Sebagai balasannya, Fenton menerima lebih dari 50 penawaran akomodasi dari mahasiswa di Reykjavik. Maka, kembalinya Fenton ke Amerika Serikat, ia mulai memikirkan untuk membuat situs yang menyatukan mahasiswa-mahasiswa yang berpikir seperti itu. Pada tahun 2004, Couchsurfing mulai rilis di Amerika Serikat. Namun, karena beberapa masalah teknis, situs web ini offline. Kemudian, pada tahun 2006, Couchsurfing ini terus berkembang hingga saat ini (Marx, 2012).

Sebenarnya, situs menyerupai Couchsurfing memang cukup banyak. Sebelumnya, ada Hospitality Club, BeWelcome, Globalfreeloaders, Tripping, dan Warm Showers. Konsepnya sama, yakni tuan rumah membuka rumah bagi para wisatawan tanpa pertukaran uang. Di sisi lain, beberapa dari aplikasi tersebut tidak memberikan inovasi terbaru dan kalah bersaing dengan Couchsurfing, sehingga pada saat ini, website Couchsurfing yang sangat dikenal oleh orang-orang dari seluruh dunia.

Cara untuk menjadi pengguna aplikasi Couchsurfing merupakan cara yang sederhana. Pertama, individu menginstall terlebih dulu aplikasi

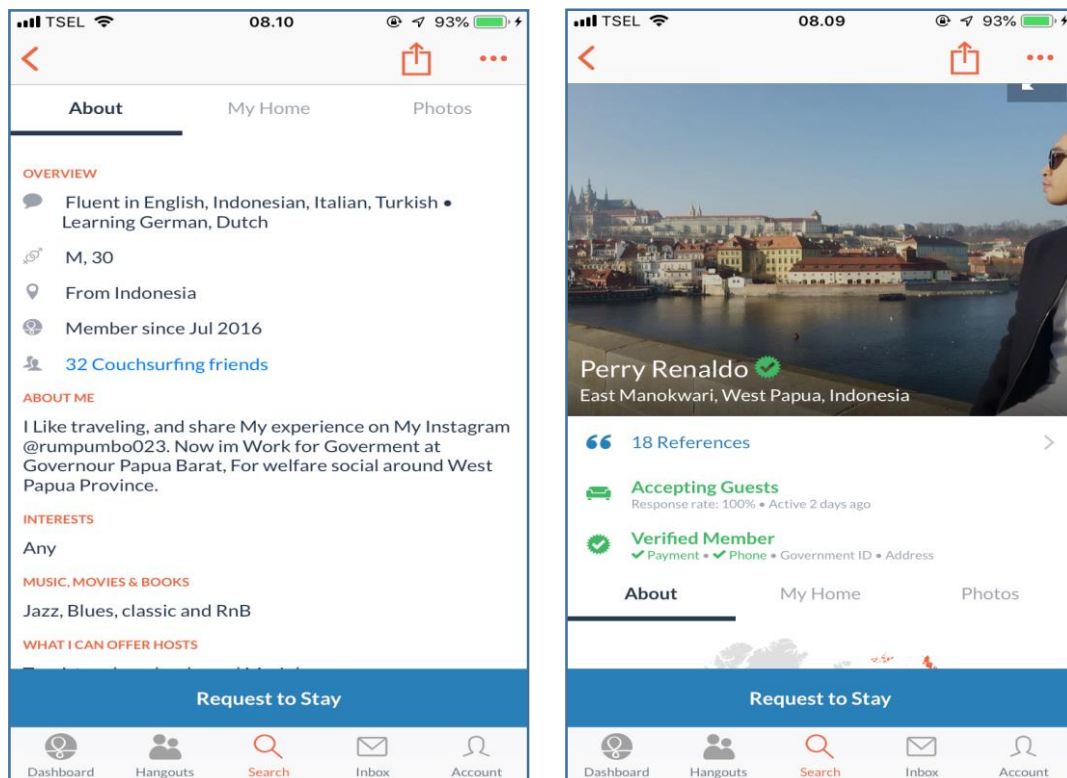
Couchsurfing di ponsel mereka. Kedua, individu mengisi data diri mereka di dalam aplikasi Couchsurfing tersebut. Adapun individu yang boleh mendaftar di dalam aplikasi Couchsurfing adalah individu yang berusia minimal 18 tahun.



Gambar 2.2

Tampilan ketika individu telah menginstall aplikasi Couchsurfing (sumber gambar: dokumentasi pribadi)

Setelah mengisi data diri tersebut, individu diharapkan melengkapi profil data diri mereka. Dengan mengisi data tersebut, individu dapat melakukan *request to stay* atau sebaliknya, dimana ada orang yang bersedia untuk meminta *request to stay* kepada individu tersebut. Individu dapat menjadi *host* yang menyediakan tempat tinggal, atau wisatawan yang meminta untuk tinggal di rumah individu tersebut. Jika individu menjadi wisatawan, maka individu dapat meminta *request to stay* kepada *host* tersebut. Jika bersedia, *host* tersebut akan menekan *accept* dan mengizinkan individu tersebut untuk tinggal di rumahnya.



Gambar 2.3

Tampilan Couchsurfing ketika individu telah mengisi data diri (sumber gambar: dokumentasi pribadi)

Pada profile tersebut pun, individu selaku *host* bisa menyebutkan terlebih dahulu bahwa ia akan menerima tamu yang memiliki kriteria tertentu. Misalnya, tamu tersebut tidak boleh membawa hewan peliharaan, tidak boleh membawa anak, harus dari gender tertentu, harus memberi tahu individu tentang rencana trip wisatawan tersebut, dan lain sebagainya. Maka, bisa disimpulkan bahwa *host* dan *surfer* tersebut akan bertemu jika mereka menemukan kecocokan satu sama lain. Jika wisatawan tersebut membawa anak, sementara *host* tidak bisa menerima tamu yang membawa anak, maka wisatawan tersebut tentunya akan mencari *host* lain yang sekiranya cocok untuk dirinya. Selain itu, individu selaku *host* juga dapat menjabarkan tentang peraturan yang ia terapkan di rumahnya, sehingga *surfer* dapat

membaca tentang peraturan tersebut dan mempertimbangkan jika ia memilih untuk menginap di rumah *host* tersebut.

2.6 Deskripsi individu di dalam aplikasi Couchsurfing

Profile juga penting untuk diisi jika wisatawan ingin melakukan *request to stay* di rumah *host*. Profile tersebut memuat tentang berbagai hal. Untuk data-data di dalam kolom *About*, individu selaku pemilik akun diharapkan mengisi data-data berikut ini:

1. **Overview.** Kolom overview ini menanyakan tentang keahlian bahasa yang digunakan oleh individu, jenis kelamin dan usia individu, asal individu, tahun menjadi member Couchsurfing, dan jumlah teman dalam aplikasi Couchsurfing tersebut.
2. **About me.** Kolom ini menceritakan tentang diri individu. Sebagian besar individu yang menceritakan tentang dirinya di kolom ini, mulai dari pekerjaannya, sedang berkuliah di mana, akun Instagram atau Facebook miliknya, dan sebagainya.
3. **Interest.** Pada kolom ini, individu mendeskripsikan tentang minatnya terhadap sesuatu. Misalnya, menyatakan minatnya pada *travelling*, minatnya pada kegiatan jurnalistik, minatnya pada kegiatan menulis, dan lain-lain.
4. **Music, Movies, and Books.** Pada kolom ini, individu menceritakan tentang musik, film, dan buku apa yang paling ia sukai.
5. **Teach, learn, and share.** Pada kolom ini, individu menceritakan tentang kegiatan yang ia lakukan selama ini. Selain kegiatan, hal-hal apa

saja yang bisa dibagikan dari individu kepada orang lain jika individu dan lawan bicaranya saling bertemu.

6. **Why I'm on Couchsurfing.** Pada kolom ini, individu menyatakan alasannya untuk bergabung dengan aplikasi Couchsurfing.
7. **One Amazing Thing I've Done.** Pada kolom ini, individu menceritakan tentang hal menarik yang telah ia lakukan selama ini.
8. **Countries I've Visited.** Pada kolom ini, individu menjabarkan tentang negara yang telah ia kunjungi selama ini.
9. **Countries I've Lived In.** Pada Kolom ini, individu mendeskripsikan tentang negara tempatnya berdomisili pada saat ini.

Setelah mengisi data *About*, individu akan mengisi data tentang *My Home*.

Pada kolom ini, individu lebih menjabarkan kepada deskripsi tempat tinggalnya pada saat ini. Adapun deskripsi individu tentang *My Home* terjabar sebagai berikut:

1. **Your preferences.** Pada kolom ini, individu diminta untuk mengisi tentang tamu yang akan diterimanya. Di sini, individu dapat mengisi berapa jumlah tamu yang akan tinggal di tempatnya, jenis kelamin apa saja yang diterima oleh individu tersebut, apakah individu tersebut dapat menerima anak-anak atau tidak, apakah individu dapat menerima hewan peliharaan atau tidak, apakah individu dapat menerima perokok atau tidak, dan apakah individu dapat menerima jika tamu tersebut datang secara mendadak di hari itu.
2. **Your home.** Pada kolom ini, individu dapat menjabarkan tentang bagaimana ruang tidur yang akan ia berikan kepada tamu tersebut.

Individu dapat memilih, apakah tempat tidurnya berupa *shared room*, *public room*, atau *private room*.

3. **Public transportation.** Individu akan mendeskripsikan tentang transportasi publik yang mengarah ke dalam rumahnya. Jika wisatawan ingin mendatangi rumahnya, individu dapat menjabarkan secara rinci mengenai kereta atau bus umum yang harus dinaiki oleh wisatawan tersebut.
4. **Sleeping Arrangements.** Individu mendeskripsikan mengenai pilihan tempat tidur yang disediakan. Misalnya, ketika *shared room*, maka individu akan tidur di kasur bawah dan wisatawan di kasur atas. Atau ketika mereka melakukan *public room*, maka individu akan mempersilahkan wisatawan untuk tidur di dalam *dorm*.
5. **Roomate situation.** Di sini, individu menjelaskan tentang peraturan kepada teman sekamarnya. Misalnya, individu tidak ingin ada asap rokok di dalam ruangnya, atau individu tidak ingin binatang peliharaan masuk ke dalam rumahnya.
6. **What I can share with guest.** Pada tahap ini, individu akan menjabarkan tentang hal-hal yang dapat ia bagikan kepada wisatawan jika wisatawan tersebut berkunjung ke rumahnya. Misalnya, wisatawan dapat menggunakan dapur, ruang cuci, kamar mandi, dan lain sebagainya.
7. **Additional information.** Kolom ini dapat diisi oleh pengguna aplikasi Couchsurfing mengenai informasi apa saja yang tidak dideskripsikan di atas.

Setelah mengisi data diri dan mengisi tentang kondisi rumahnya, individu juga dipinta untuk mengisi foto profil. Selain menyimpan foto profil, individu juga dapat menyimpan foto-foto di berbagai album foto yang disediakan oleh Couchsurfing pada aplikasi tersebut.