

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pola konsumsi masyarakat modern, khususnya terkait konsumsi waktu luang (*leisure consumption*) telah mengalami pergeseran yang signifikan dari pembelian barang ke konsumsi berbasis pengalaman. Tren konsumerisme ini semakin mengutamakan pengalaman pribadi melalui kegiatan rekreasi dan hiburan (Jiang, 2020), yang ditunjukkan oleh beragam pilihan aktivitas di perkotaan yang dapat disesuaikan dengan preferensi setiap kelompok masyarakat (Mao et al., 2023). Terdapat perbedaan antar generasi, dilihat dari generasi muda yang lebih aktif dalam kegiatan rekreasi, sedangkan generasi yang lebih tua cenderung mempertahankan pola konsumsi tradisional (Septiana & Damanuri, 2024). Fenomena tersebut semakin nyata di berbagai kota di Indonesia, seperti Semarang, dengan meningkatnya minat terhadap aktivitas berbasis pengalaman, seperti *travelling*, wisata kuliner, menonton film, hingga konser (Dewi & Suseno, 2020). Selain memberikan hiburan dan kepuasan emosional, pola konsumsi ini membuka peluang ekonomi baru seiring pesatnya pertumbuhan sektor gaya hidup dan hiburan (Rhamadanty, 2024).

Perubahan pola konsumsi ini juga turut berdampak pada cara individu membuat keputusan terkait aktivitas *leisure*. Keputusan ini seringkali dilakukan secara kolaboratif atau dikenal dengan istilah *collaborative decision making* (CDM), yang mempertimbangkan individu lain dalam lingkup sosial terdekat, seperti keluarga, teman, atau pasangan (Tarkang et al., 2022; Rojas-de-Gracia et al., 2019; Osamor & Grady, 2018). Keterlibatan individu lain menjadi faktor penting dalam menentukan jenis aktivitas rekreasi yang akan dipilih. CDM tidak hanya mencakup pemilihan aktivitas, namun juga mencakup proses negosiasi dan kompromi yang berkontribusi pada terciptanya pengalaman bersama yang lebih bermakna. Peran pasangan menjadi kunci karena dapat memengaruhi tingkat kepuasan dan kebermaknaan pengalaman waktu luang (Dobson & Ogolsky, 2022).

Selain meningkatkan kepuasan, keterlibatan dalam aktivitas yang disepakati bersama pasangan juga terbukti memperkuat hubungan secara keseluruhan (Wu et al., 2021; Rhenardo & Setiawan, 2017). Penelitian lebih lanjut menunjukkan bahwa kegiatan rekreasi bersama pasangan, terutama yang dilakukan di luar ruangan, secara signifikan meningkatkan kualitas hubungan dan kepuasan pasangan. Dobson dan Ogolsky (2022) menemukan bahwa keterlibatan dalam kegiatan rekreasi bersama berhubungan dengan peningkatan kepuasan serta komitmen dalam hubungan, yang menggarisbawahi pentingnya CDM dalam memperkuat ikatan emosional dan sosial.

Fenomena pengambilan keputusan terkait *leisure consumption* telah banyak diteliti, namun sebagian besar penelitian cenderung berfokus pada pengambilan keputusan secara individual tanpa mempertimbangkan pengaruh individu lain dalam proses tersebut dan tidak pada level diadik (Koval & Hansen, 2019). Meskipun beberapa penelitian telah mengkaji pengambilan keputusan dalam konteks diadik, fokus relasi yang dikaji cenderung bersifat hierarkis, seperti dalam keluarga maupun pasangan yang telah menikah (Chandler et al., 2018; Rojas-de Gracia & Alarcón-Urbistondo, 2016). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian dalam memahami CDM pada hubungan yang lebih setara, seperti pasangan yang belum menikah atau hubungan non-formal lainnya (Shahvali et al., 2021; Acosta et al., 2020; Cavanaugh, 2016). Selain itu, pasangan seringkali menghadapi kesulitan dalam menyelaraskan gaya pengambilan keputusan, yang dapat memicu konflik atau ketidaksepahaman (Putri, 2023). Hal tersebut menunjukkan bahwa CDM tidak selalu menghasilkan keputusan yang optimal karena ketidakseimbangan dalam preferensi atau gaya komunikasi dapat menghambat tercapainya kesepakatan yang memuaskan bagi kedua pihak (Garcia-Rada et al., 2019; Lowe et al., 2019; Galak et al., 2016).

1.1.1. Faktor yang Memengaruhi *Collaborative Decision Making*

Collaborative decision making (CDM) merupakan proses pengambilan keputusan yang melibatkan berbagai individu dengan latar belakang, pendapat, preferensi, serta prioritas yang berbeda (Liu & Min,

2020). Tidak seperti pengambilan keputusan individu, CDM cenderung lebih kompleks karena adanya perbedaan tujuan, keyakinan, serta sumber utilitas dari masing-masing pihak yang terlibat (Kim et al., 2023). Dalam konteks hubungan diadik, pengambilan keputusan tidak hanya berfokus pada kepentingan individu semata, melainkan bertujuan untuk mencapai keputusan yang saling menguntungkan bagi kedua belah pihak (Brick et al., 2021). Oleh karena itu, CDM tidak hanya bertujuan untuk mencari solusi terbaik atau mencapai kompromi, namun juga menggabungkan keduanya guna menghasilkan keputusan yang lebih bernilai dibandingkan ekspektasi awal, sekaligus menciptakan pemahaman bersama mengenai suatu masalah atau isu yang dihadapi serta mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai solusi potensial yang dapat diimplementasikan bersama (Torres et al., 2023; Weck et al., 2022; Owen, 2015).

Proses CDM dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya *role exchange* dengan individu lain (Lau et al., 2024; Treichler et al., 2020; Farrell et al., 2015) dan *shared experience* (Wood et al., 2024; Wood & Kenyon, 2018). *Role exchange* memiliki peran signifikan dalam proses CDM karena memungkinkan pembagian tanggung jawab yang lebih seimbang serta mendorong pengambilan keputusan yang lebih setara (Koval & Hansen, 2021). Interaksi ini melibatkan dua pihak yang bertukar peran atau tanggung jawab pada tahap-tahap berbeda dalam proses pengambilan keputusan, sehingga setiap individu memiliki kesempatan untuk berkontribusi secara aktif (Treichler et al., 2020). Kejelasan dan keseimbangan dalam *role exchange* menjadi faktor utama dalam menciptakan keputusan yang lebih efektif, terutama dalam menghadapi situasi sulit atau keputusan yang kompleks (Hananto, 2025; Lau et al., 2024; Applewhite & Littlefield, 2016; Farrell et al., 2015).

Lebih lanjut konflik dan ketidaksetaraan selama proses tersebut, khususnya ketika salah satu pihak merasa tidak memiliki pengaruh yang adil, dapat menurunkan tingkat kepuasan (Rojas-de-Gracia & Alarcón-Urbistondo, 2019). Penelitian menunjukkan bahwa CDM yang efektif dipengaruhi oleh fleksibilitas dalam pertukaran tanggung jawab, yang tidak hanya meningkatkan efisiensi dalam proses pengambilan keputusan bersama, namun juga memperkuat komunikasi dan kepuasan dalam hubungan (Nikolova & Nenkov, 2022). Dengan adanya *role exchange*, individu dalam suatu hubungan dapat merasa lebih didengar dan dihargai, sehingga menciptakan lingkungan yang lebih harmonis dalam proses CDM.

Selain *role exchange*, *shared experience* turut menjadi faktor yang memiliki pengaruh terhadap CDM. Hal ini karena adanya proses berbagi pengetahuan antar individu dalam sebuah hubungan, sehingga dapat meningkatkan upaya kolaboratif dalam pengambilan keputusan bersama (Koval & Hansen, 2021; Wood & Kenyon, 2018). Pengalaman bersama atau *shared experience* didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan secara kolektif dan menghasilkan pengetahuan khusus yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan di masa depan (Koval & Hansen, 2021). Dalam konteks CDM, kemampuan untuk merasakan pengalaman bersama dapat meningkatkan upaya kerjasama dan kolaborasi yang lebih efektif (Garcia-Rada et al., 2024; Wood et al., 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Neequaye dan Granhag (2024), Min et al. (2018), serta Sharma et al. (2010) menunjukkan bahwa pengalaman bersama dapat menyelaraskan tujuan dalam proses pengambilan keputusan bersama, yang kemudian dapat meningkatkan rasa komitmen dan kolaborasi antar individu karena koneksi sosial yang terbentuk dari pengalaman tersebut memperkuat rasa saling percaya.

1.1.2. Landasan Teoretis

Interdependence theory menjelaskan bahwa individu saling memengaruhi melalui perilaku dan keputusan dalam hubungan yang didasarkan pada ketergantungan timbal balik, dengan setiap keputusan dipengaruhi oleh tingkat keterhubungan dan kepentingan bersama (Liu et al., 2019; Balliet et al., 2017). Teori ini dapat menjelaskan hubungan antara *role exchange* dan *shared experience* terhadap CDM. Dalam konteks hubungan romantis, kualitas hubungan bergantung pada *role exchange* yang fleksibel, di mana individu belajar menyesuaikan diri berdasarkan sinyal sosial yang diberikan pasangan (Columbus et al., 2020; Balliet et al., 2017). Pada proses CDM, *role exchange* yang dinamis memungkinkan pasangan untuk beradaptasi sesuai kebutuhan situasi, membagi tanggung jawab serta menegosiasikan kembali peran secara adil dan saling mendukung. Kemampuan untuk beradaptasi dengan peran yang berbeda tidak hanya dapat meningkatkan fleksibilitas, namun juga memperkuat keterlibatan pasangan dalam proses

pengambilan keputusan bersama, sehingga kolaborasi menjadi lebih efektif karena keberhasilan keputusan bergantung pada kontribusi kolektif dari semua individu dalam sebuah hubungan (Balliet et al., 2017; Day et al., 2015).

Shared experience juga berperan penting tidak hanya dalam memperkuat ikatan emosional, namun juga dalam membangun pemahaman kolektif dan meningkatkan koordinasi pada proses CDM. Ketika individu dalam suatu hubungan memiliki riwayat kerja sama yang panjang dan pola interaksi yang terjalin semakin stabil, maka akan mengurangi ketidakpastian dalam komunikasi dan proses CDM, sekaligus mempermudah pasangan memahami preferensi dan ekspektasi masing-masing, sehingga dapat mengurangi potensi konflik dalam pengambilan keputusan. Hal tersebut sejalan dengan *interdependence theory* yang menekankan bahwa interaksi yang berulang dapat membentuk *relational cohesion*, yaitu rasa keterhubungan yang lebih erat dalam suatu hubungan (Pittz & Adler, 2016). Lebih jauh, *shared experience* juga terbukti mampu meningkatkan kualitas hubungan, di mana keberagaman pengalaman dapat memperkaya dinamika relasional serta menciptakan pengalaman optimal yang menyenangkan (Somjee, 2024; Etkin, 2016). Dengan demikian, semakin tinggi fleksibilitas dalam *role exchange* dan semakin banyak *shared experience* yang memperkuat hubungan, maka efektivitas CDM juga akan semakin meningkat. Perpaduan antara kedua faktor ini memungkinkan pasangan untuk beradaptasi dengan perubahan situasi, membangun kepercayaan yang lebih kuat, serta menciptakan keputusan yang lebih kolaboratif dan berkualitas dalam hubungan (Simon et al., 2020).

Namun demikian, penting untuk dipahami bahwa *shared experience* tidak secara otomatis membentuk *shared reality*. *Shared reality* merujuk pada kondisi ketika individu memiliki keselarasan pemahaman, perasaan atau penilaian terhadap objek atau situasi yang sama, sehingga makna yang dibangun menjadi relevan dan dirasakan bersama. Keselarasan ini tidak hanya meningkatkan persepsi bahwa penilaian tersebut valid, namun juga memenuhi kebutuhan individu akan kepastian dalam memahami kebutuhan individu akan kepastian dalam memahami realitas serta keterhubungan sosial. Di mana, *shared reality* berkembang melalui interaksi berulang dan pola komunikasi yang relatif stabil, sehingga cenderung lebih stabil pada hubungan yang telah berlangsung lebih lama (Echterhoff & Higgins, 2018).

Pada konteks hubungan romantis dengan durasi yang relatif singkat, *shared experience* umumnya masih bersifat episodik dan kontekstual, sehingga belum sepenuhnya terintegrasi menjadi *shared reality* yang konsisten. Oleh karena itu, penelitian ini tidak memposisikan *shared reality* sebagai variabel atau kerangka utama, melainkan menempatkan *shared experience* sebagai prasyarat awal yang lebih sesuai dengan karakteristik sampel dan konteks hubungan yang diteliti. Pada hubungan yang masih berkembang, pengaruh *shared reality* terhadap CDM cenderung situasional, sehingga *shared experience* dipandang lebih tepat untuk menangkap dinamika relasional yang masih dinamis dan adaptif, khususnya dalam konteks pengambilan keputusan terkait *leisure consumption* yang bersifat *low-risk* dan fleksibel (Echterhoff & Higgins, 2018; Pittz & Adler, 2016).

1.1.3. Penelitian Sebelumnya terkait *Role Exchange*, *Shared Experience*, dan *Collaborative Decision Making*

Penelitian mengenai faktor-faktor yang memengaruhi CDM telah banyak dikaji dalam berbagai konteks. Namun, sebagian besar penelitian mengenai *role exchange* dan *shared experience* lebih banyak berfokus pada aspek kesehatan dan manajemen (Garcia-Rada et al., 2024; Lau et al., 2024; Fonner et al., 2021; Uitdewilligen & Waller, 2018). Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Uitdewilligen dan Waller (2018) menyoroti bahwa tim manajemen krisis yang memiliki kinerja tinggi secara aktif terlibat dalam proses interpretasi kolaboratif yang lebih signifikan, sehingga pertukaran peran yang efektif dapat memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih dalam dan meningkatkan kinerja tim. Selain itu, penelitian yang dilakukan Nikolova dan Nenkov (2022) mengungkapkan bahwa pertukaran peran yang lebih setara dalam hubungan dapat meningkatkan efektivitas pengambilan keputusan bersama, yang pada akhirnya berkontribusi pada kepuasan hubungan.

Meskipun begitu, penelitian yang secara spesifik meneliti CDM pada konteks *leisure consumption* dan dalam kerangka sosial yang lebih luas masih terbatas. Bias gender masih menjadi faktor yang memengaruhi proses pengambilan keputusan bersama dalam hubungan romantis, misalnya dalam rumah tangga, terutama terkait isu kesehatan dan perencanaan keluarga. Studi yang dilakukan oleh Irawaty et. al. (2020), Alam et. al. (2021) dan Ningrum & Lestari (2025) menunjukkan bahwa dalam banyak kasus, suami cenderung mendominasi diskusi, sehingga membatasi partisipasi istri dalam pengambilan keputusan.

Norma budaya turut memperkuat kondisi ini dengan menempatkan perempuan dalam posisi subordinat, sehingga perempuan lebih diharapkan untuk mendukung keputusan suami dibandingkan mempertimbangkan kebutuhannya sendiri (Ebrahim & Atteraya, 2019). Pembagian peran tersebut juga berakar pada norma sosial yang mengonstruksi perempuan sebagai pengasuh utama dan ibu rumah tangga, sebuah struktur yang diperkuat oleh keyakinan agama yang menekankan kewajiban keluarga dan perkawinan (Adib et al., 2024; Amalia et al., 2024). Namun, beberapa penelitian menunjukkan adanya pergeseran menuju pembagian peran yang lebih setara dalam keluarga. Misalnya, serta Hu et. al. (2021) menemukan bahwa perubahan norma sosial dan meningkatnya kesadaran terhadap kesetaraan gender mendorong pola pengambilan keputusan yang lebih adil antara pasangan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Bannon et. al. (2020) menunjukkan bahwa pertukaran peran berkontribusi positif dalam proses pengambilan keputusan pasangan. Di sisi lain, temuan Acharya (2024) serta Koval dan Hansen (2021) mengindikasikan bahwa pertukaran peran tidak memengaruhi persepsi kolaborasi dalam hubungan.

Di samping itu, penelitian terkait *shared experience* yang dilakukan oleh Wood et. al. (2024) serta Wood dan Kenyon (2018) menemukan bahwa adanya proses berbagi pengetahuan antar individu dalam sebuah hubungan dapat meningkatkan upaya kolaboratif dalam proses pengambilan keputusan bersama, sehingga terjadi kolaborasi yang lebih efektif. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Neequaye & Granhag, 2024) menunjukkan bahwa berbagi pengalaman selama proses pengambilan keputusan dapat memperkuat rasa saling percaya antar pasangan, mempererat hubungan, dan menciptakan sinergi yang lebih baik. Namun, penelitian yang dilakukan Witkop et. al. (2022) dan Ju et. al. (2016) menyatakan bahwa keberhasilan proses CDM kurang bergantung pada *shared experience*, namun lebih kepada komunikasi situasional, dinamika interpersonal, faktor perilaku dan sosial. Inkonsistensi hasil penelitian ini menggarisbawahi perlunya eksplorasi lebih lanjut terkait dampak *role exchange* dan *shared experience* terhadap CDM, khususnya dalam konteks *leisure consumption*.

Lebih lanjut, penelitian terkait CDM dalam konteks *leisure consumption* masih didominasi oleh studi yang dilakukan di negara-negara dengan budaya individualis, sehingga hasil yang diperoleh belum tentu relevan dengan konteks budaya kolektif seperti di Indonesia (Puspitasari & Mas'ud, 2018.). Studi yang dilakukan oleh Smith et. al. (2017) menemukan bahwa norma sosial tidak berpengaruh signifikan dalam pengambilan keputusan perjalanan wisata. Sementara itu, Khan (2019) menjelaskan bahwa keputusan konsumen terhadap suatu produk lebih dipengaruhi oleh kepribadian dan situasi konsumsi, dibandingkan dengan faktor sosial di sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa temuan dari negara-negara budaya individualis memiliki keterbatasan dalam penerapannya pada budaya kolektif, seperti di Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi CDM pasangan dalam konteks *leisure consumption* di Indonesia, dengan mempertimbangkan dinamika budaya dan norma sosial yang berlaku.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan peran *role exchange* dan *shared experience* terhadap CDM pada *leisure consumption* dalam hubungan romantis. Pertanyaan penelitian yang muncul berdasarkan tujuan tersebut adalah Apakah terdapat pengaruh *role exchange* dan *shared experience* terhadap CDM dalam hubungan romantis? Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut, maka dirumuskan hipotesis penelitian, yaitu:

H1: Tidak terdapat perbedaan CDM berdasarkan dominasi peran dalam *role exchange*.

H2: Tidak terdapat perbedaan CDM berdasarkan dominasi pengalaman dalam *shared experience*.

1.2. Tujuan dan Manfaat

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *role exchange* dan *shared experience* terhadap CDM pada konteks *leisure consumption* dalam hubungan romantis. Secara teoritis, penelitian diharapkan dapat memperkaya literatur terkait pengambilan keputusan bersama dalam konteks *leisure consumption*. Dengan memahami faktor-faktor yang memengaruhi CDM, penelitian ini memberikan wawasan baru mengenai proses negosiasi dan kompromi yang dilakukan individu, khususnya pasangan, dalam memilih aktivitas rekreasi. Selain itu, penelitian ini juga mengisi kesenjangan studi sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada pengambilan keputusan individu atau dalam hubungan hierarkis, seperti keluarga atau pernikahan. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi studi selanjutnya mengenai dinamika keputusan bersama dalam hubungan yang lebih setara, seperti pasangan yang belum menikah atau hubungan non-formal lainnya.

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi berbagai pihak, termasuk pasangan, pelaku industri hiburan, dan perencana kota. Bagi pasangan, pemahaman tentang CDM dapat membantu dalam mengelola perbedaan preferensi, meningkatkan komunikasi, serta menciptakan pengalaman waktu luang yang lebih bermakna, sehingga mampu meningkatkan kelekatan emosional dan kepuasan hubungan. Bagi pelaku industri hiburan dan rekreasi, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang layanan hiburan yang tidak hanya menyenangkan, namun juga mampu mendorong interaksi positif antar pasangan melalui pengalaman bersama yang berkesan. Sementara itu, bagi perencana kota, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan fasilitas rekreasi yang lebih inklusif dan sesuai dengan kebutuhan berbagai kelompok agar dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat secara psikologis maupun sosial.

BAB II

METODE PENELITIAN

2.1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang bertujuan untuk menggeneralisasi hasil penelitian. Metode eksperimen dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menguji hubungan sebab akibat antara variabel-variabel yang diteliti, dalam hal ini pengaruh *role exchange* dan *shared experience* terhadap CDM, serta peneliti dapat melakukan kontrol pada variabel independen yang diteliti, baik sebelum maupun selama penelitian berlangsung untuk meminimalisir adanya varians error (Siroj et al., 2024; El Hasbi et al., 2023). Penelitian ini menggunakan *quasi experimental design*, yaitu rancangan eksperimen tanpa randomisasi penuh dalam penentuan kelompok (Arib et al., 2024). Desain ini dipilih karena partisipan tidak dipilih secara acak, melainkan berdasarkan kesediaan dari populasi penelitian. Selain itu, partisipan merupakan pasangan yang diperlakukan sebagai satu unit analisis, sehingga randomisasi partisipan tidak memungkinkan untuk dilakukan.

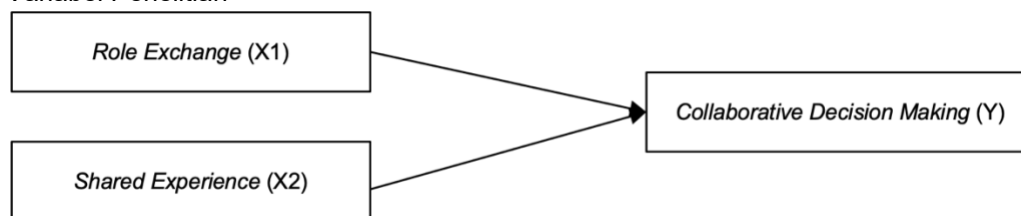
Penelitian ini menggunakan *within-subject design*, yaitu desain eksperimen yang memungkinkan seluruh partisipan mengalami semua kondisi eksperimen. Desain ini dapat meminimalkan variabilitas individu dan memastikan bahwa perubahan dalam CDM lebih terkait dengan *role exchange* dan *shared experience* daripada faktor individual yang tidak terkontrol, sehingga dapat meningkatkan kekuatan statistik (Mullet, 2016; Birnbaum, 2012). Selain itu, desain ini lebih efisien karena setiap partisipan bertindak sebagai kontrol diri, sehingga membutuhkan sampel yang lebih sedikit dibandingkan desain lainnya (Kim & Carriere, 2022).

2.2. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (variabel independen) dan variabel terikat (variabel dependen). Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi sebab terjadinya variabel terikat. Pada penelitian ini, variabel bebas adalah *role exchange* dan *shared experience* yang diberi simbol X. Sementara, variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *collaborative decision making* (CDM) yang diberi simbol Y.

Gambar 2.1

Variabel Penelitian



Keterangan:

→ : Arah Panah Pengaruh

□ : Variabel

2.2.1. Role Exchange

Role exchange adalah interaksi dalam pengambilan keputusan yang melibatkan pertukaran peran atau tanggung jawab antar dua pihak pada tahap berbeda (Koval & Hansen, 2021). Dalam penelitian ini,

role exchange dioperasionalkan sebagai pertukaran peran dalam diskusi yang dilakukan oleh pasangan saat menentukan tempat untuk menghabiskan waktu bersama. Pengaruh *role exchange* diukur melalui manipulasi perlakuan selama eksperimen, yang terdiri dari tiga sesi berbeda meliputi pasangan perempuan dominan, pasangan laki-laki dominan serta pasangan berdiskusi secara setara.

2.2.2. Shared Experience

Shared experience merupakan aktivitas kolektif yang membentuk pengetahuan bersama dan dapat memengaruhi pengambilan keputusan di masa depan (Koval & Hansen, 2021). Dalam penelitian ini, *shared experience* dioperasionalkan sebagai tingkat pengetahuan bersama yang dihasilkan dari pengalaman interaksi atau aktivitas kolektif yang pernah dilakukan pasangan di masa lalu, yang digunakan sebagai dasar dalam proses pengambilan keputusan bersama. Pengaruh *shared experience* terhadap CDM diukur melalui manipulasi perlakuan selama eksperimen, yang terdiri dari dua sesi yaitu *shared experience* tinggi dan *shared experience* rendah. *Shared experience* tinggi melibatkan pengalaman yang dilakukan bersama pasangan, sedangkan *shared experience* rendah melibatkan pengalaman yang dilakukan sendiri.

2.2.3. Collaborative Decision Making

Collaborative decision making (CDM) adalah proses yang melibatkan berbagai individu dengan latar belakang, pendapat, preferensi, serta prioritas yang berbeda (Liu & Min, 2020). Pada penelitian ini, CDM dioperasionalkan sebagai pandangan subjektif individu terhadap efektivitas proses pengambilan keputusan bersama, yang tercermin dari partisipasi aktif dan responsivitas timbal balik pasangan dalam mengemukakan preferensi, mempertimbangkan alternatif, dan melakukan negosiasi terkait konsumsi waktu luang bersama. Pengukuran dilakukan dengan skala Likert (1-5) dan terdiri dari empat aitem menggunakan instrumen yang diadaptasi dari (Koval & Hansen, 2021). Skala akan diberikan kepada partisipan di akhir setiap sesi untuk mengevaluasi proses CDM setelah setiap perlakuan diberikan. Skor CDM yang tinggi menunjukkan bahwa proses pengambilan keputusan bersama pasangan berlangsung secara efektif, mencerminkan partisipasi aktif dan kolaborasi optimal antara keduanya.

2.3. Partisipan Penelitian

2.3.1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu mengkaji pengaruh pasangan dalam proses CDM dengan memposisikan pasangan sebagai satu unit analisis, bukan dua individu yang terpisah. Dengan demikian, kriteria populasi penelitian adalah pasangan yang menjalani hubungan romantis (berpacaran), berusia 18-32 tahun dan berdomisili di Kota Makassar. Penentuan kriteria ini juga didasarkan pada pertimbangan bahwa rentang usia tersebut merupakan masa transisi menuju dewasa, dimana individu umumnya mulai menjalin relasi romantis dan sedang menghadapi tugas perkembangan sosioemosional yang berfokus pada hubungan romantis (Aurellia & Arjadi, 2023; Santika et al., 2021).

2.3.2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *convenience sampling*, yaitu metode pengambilan sampel *non-probability* yang digunakan karena kemudahan akses serta ketersediaan dan kesediaan partisipan. Teknik ini dipilih dengan pertimbangan biaya yang lebih hemat dibandingkan teknik pengambilan sampel lainnya, serta dinilai efektif untuk penelitian dengan keterbatasan waktu dan sumber daya, sehingga memungkinkan pengumpulan data secara cepat tanpa prosedur seleksi yang kompleks (Tyrer & Heyman, 2016). Keterlibatan partisipan dalam penelitian ini bersifat sukarela, melalui penandatanganan *informed consent* sebagai bentuk persetujuan secara sadar.

Unit analisis pada penelitian ini ialah pasangan, sehingga partisipan yang diambil merupakan pasangan, bukan berdasarkan individu secara terpisah. Berdasarkan proses rekrutmen yang dilakukan, sebanyak 32 pasangan (64 individu) berhasil dikumpulkan dalam penelitian ini. Penentuan ukuran sampel dilakukan melalui *power analysis* menggunakan *software* G*POWER 3.1., yang berfungsi sebagai alat

bantu untuk mempermudah perhitungan jumlah sampel minimum dalam penelitian dengan skala data metrik serta menghindari tipe error I dan II.

Terdapat tiga parameter yang digunakan pada *software* ini, yaitu ketentuan taraf signifikansi, *statistical power* dan *effect size* (Mega et al., 2021). Pada penelitian ini, nilai taraf signifikansi yang digunakan sebesar 0,05, *statistical power* sebesar 0,80 atau 80% dan *effect size* 0,25 dengan satu kelompok eksperimental dan lima kali pengukuran. Hasil pengukuran tersebut menunjukkan estimasi ukuran sampel yang diperlukan sebanyak 25 pasangan (50 individu). Namun, untuk mengantisipasi kemungkinan partisipan yang tidak optimal dalam mengikuti eksperimen, peneliti menetapkan ukuran sampel menjadi 30 pasangan (60 individu). Oleh karena itu, jumlah sampel yang berhasil dikumpulkan telah melampaui jumlah minimum yang direkomendasikan berdasarkan analisis *power* dan dinilai memadai untuk mendukung analisis statistik yang akan dilakukan.

2.4. Teknik Pengumpulan Data

Pengukuran tiga variabel utama, yaitu *role exchange* dan *shared experience* dilakukan melalui manipulasi eksperimen dengan menggunakan *vignette* skenario serta pengukuran CDM dilakukan melalui instrumen yang telah melalui proses adaptasi. Instrumen CDM yang digunakan diadaptasi dari alat ukur yang dikembangkan oleh Koval dan Hansen (2021). Proses adaptasi instrumen dilakukan secara sistematis agar sesuai dengan bahasa dan konteks penelitian yang akan dilakukan.

2.4.1. Role Exchange

Pengukuran variabel ini dilakukan melalui manipulasi perlakuan dalam tiga sesi eksperimen menggunakan *vignette* skenario dan instruksi khusus. Pada dua sesi awal, pasangan secara terpisah diarahkan untuk berdiskusi dengan *vignette* skenario dan instruksi dominasi pengambilan keputusan, di mana sesi pertama perempuan diminta mendominasi, serta sesi kedua laki-laki yang mendominasi. Pada sesi ketiga, pasangan berdiskusi secara setara tanpa dominasi dari salah satu pihak. Contoh *vignette* skenario yang digunakan berbunyi “Bayangkan Anda dan pasangan duduk bersama setelah melewati satu pekan yang padat. Akhir pekan menjadi kesempatan langka untuk menghabiskan waktu bersama. Namun, waktu yang tersedia terbatas sehingga perlu segera menentukan pilihan. Beberapa opsi muncul: opsi A: Liburan ke pegunungan dengan udara sejuk dan aktivitas *trekking* ringan, opsi B: Pergi ke pantai dengan aktivitas *snorkeling* untuk pemula, opsi C: Menikmati ragam kuliner di mall besar kota, opsi D: Menghabiskan waktu di rumah sambil menonton film dan memasak bersama, opsi E: Mengunjungi tempat wisata budaya seperti museum atau galeri seni local, opsi F: Melakukan aktivitas olahraga bersama, seperti bersepeda atau berlari di taman kota, serta opsi G: Menonton film di bioskop/konser bersama”. Skenario dan instruksi lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 1.

2.4.2. Shared Experience

Pengukuran variabel ini dilakukan melalui manipulasi perlakuan dalam dua sesi eksperimen, yaitu tingkat *shared experience* tinggi dan tingkat *shared experience* rendah menggunakan *vignette* skenario dan instruksi khusus. Pada skenario dengan tingkat *shared experience* tinggi, setiap partisipan diminta menceritakan pengalaman rekreasi bersama yang paling berkesan dengan pasangan. Setelah itu, pasangan partisipan diminta untuk berdiskusi menentukan aktivitas rekreasi yang ingin dilakukan bersama. Sedangkan, untuk skenario dengan tingkat *shared experience* rendah, setiap partisipan diminta menceritakan pengalaman rekreasi secara individu tanpa melibatkan pasangan lalu kemudian mendiskusikan keputusan akhir terkait aktivitas rekreasi yang ingin dilakukan bersama. Salah satu contoh *vignette* skenario yang digunakan berbunyi “Bayangkan Anda sedang duduk bersama pasangan untuk merencanakan kegiatan akhir pekan yang menyenangkan. Sebelum menentukan pilihan, masing-masing ceritakan pengalaman rekreasi yang pernah Anda lakukan sendiri, tanpa pasangan. Setelah berbagi cerita, gunakan pengalaman tersebut sebagai inspirasi untuk merencanakan aktivitas akhir pekan kali ini”. Skenario dan instruksi lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 1.

2.4.3. Collaborative Decision Making

Pengukuran variabel ini menggunakan instrumen yang terdiri dari empat aitem dengan skala Likert 5 poin (1 = sangat tidak setuju hingga 5 = sangat setuju) yang diadaptasi dari penelitian Koval dan Hansen (2021). Partisipan akan mengisi skala ini setelah setiap sesi eksperimen berlangsung. Hasil analisis validitas dan reliabilitas berdasarkan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa nilai *factor loading* antara 0,62 hingga 0,72 serta *cronbach's alpha* sebesar 0,76. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki validitas dan reliabilitas yang memadai untuk mengukur variabel penelitian secara efektif.

Pada penelitian ini, validitas alat ukur diuji menggunakan pendekatan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA). Hasil penelitian menunjukkan bahwa aitem-aitem dalam instrumen CDM dikategorikan valid dengan nilai *factor loading* berkisar antara 0,43 hingga 0,80, dengan nilai SRMR dan RMSEA sebesar 0,00. Reliabilitas instrumen menunjukkan nilai yang cukup baik, yaitu 0,73. Tabel uji validitas dan reliabilitas secara lengkap dapat diakses pada lampiran 2. Selain itu, peneliti melakukan seleksi berdasarkan esensialitas konsten aitem guna menjaga ketepatan konstruk pada instrumen CDM, sehingga instrumen tetap dapat merepresentasikan perilaku yang hendak diukur, yaitu persepsi kolaborasi dalam pengambilan keputusan bersama. Oleh karena itu, aitem empat dengan nilai *factor loading* di bawah 0,5 tetap dipertahankan karena mampu mengukur aspek keterlibatan dan fleksibilitas pasangan dalam pengambilan keputusan. Salah satu contoh aitem yang digunakan berbunyi "Kami saling mendengarkan dan mempertimbangkan pendapat satu sama lain dalam membuat keputusan bersama" ("*We listen to and consider each other's opinions when making joint decision*"). Aitem alat ukur lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 3.

2.5. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, untuk menjawab hipotesis 1 peneliti menggunakan analisis *One-way Within Subject Analysis of Variance* (ANOVA) dengan syarat asumsi normalitas terpenuhi. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan perbedaan rata-rata CDM berdasarkan perbedaan dominasi peran (Karademir, 2023; Ocakoğlu & Macunluoglu, 2023). Sedangkan, hipotesis 2 akan dianalisis menggunakan *Paired t-Test* yang bertujuan untuk membandingkan nilai rata-rata antara kondisi *shared experience* tinggi dan *shared experience* rendah yang diukur pada partisipan yang sama dalam penelitian dengan desain *within-subject* (Rahmani et al., 2025). Namun, dalam pelaksanaannya, pemeriksaan terhadap asumsi normalitas dan homogenitas untuk kedua hipotesis tidak terpenuhi, sehingga peneliti menambahkan metode *bias-corrected and accelerated* (BCa) *bootstrap* dengan 10.000 replikasi. Metode ini terbukti mampu menghasilkan interval kepercayaan dengan probabilitas cakupan yang lebih akurat, serta cenderung unggul terutama pada ukuran sampel kecil atau data yang tidak terdistribusi secara normal (Mokhtar et al., 2023; Kaskasamkul & Panichkitkosolkul, 2023; Mansyur & Simamora, 2022).

2.6. Prosedur Penelitian

2.6.1. Tahap Pra-pelaksanaan

Penelitian ini melibatkan 60 pasangan partisipan yang direkrut untuk mengikuti eksperimen dengan sesi diskusi. Unit analisis dalam penelitian ini adalah pasangan, sehingga partisipan diperlakukan dan dianalisis sebagai satu kesatuan. Pada tahap ini, peneliti melakukan serangkaian persiapan yang bertujuan untuk memastikan kesiapan desain eksperimen, instrument penelitian serta mengajukan surat permohonan izin etik penelitian yang dapat diakses pada lampiran 12. Instrumen yang dipersiapkan berupa skala CDM, *vignette* skenario dan aitem *manipulation check* untuk mengukur sejauh mana partisipan menyadari dan merasakan perlakuan yang diberikan. Secara berturut-turut instrumen penelitian dapat dilihat pada lampiran 1, 3 dan 4. Seluruh instrumen yang digunakan telah melalui serangkaian prosedur pengembangan untuk memastikan kualitas dan ketepatan pengukurannya.

Pada tahap awal, instrumen divalidasi melalui uji validitas isi oleh *subject matter expert* (SME) untuk memastikan relevansi dan kesesuaian indikator dengan konstruk yang akan diukur. Selanjutnya, instrumen juga melalui tahap uji keterbacaan pada kelompok dengan karakteristik serupa populasi sasaran agar dapat dipastikan bahwa instruksi, diksi dan konteks skenario mudah dipahami oleh partisipan. Hasil uji SME dan uji keterbacaan dapat dilihat pada lampiran 5 dan 6.

Setelah tahap tersebut, instrumen diuji coba melalui *pilot study* yang melibatkan partisipan sebanyak 5 pasangan (10 individu). Berdasarkan umpan balik partisipan serta hasil analisis data awal, instrumen kembali direvisi untuk meningkatkan kejelasan, validitas, dan reliabilitas sebelum digunakan pada pengumpulan data utama. Hasil *pilot study* dapat diakses pada lampiran 7. Selain itu, dilakukan pembagian partisipan menjadi dua kelompok utama berdasarkan urutan perlakuan yang diterima. Kelompok 1 akan mendapatkan perlakuan untuk variabel *role exchange* terlebih dahulu, sementara kelompok 2 akan mendapatkan perlakuan untuk variabel *shared experience* terlebih dahulu. Pembagian kelompok dilakukan secara acak sesuai dengan jumlah partisipan yang hadir pada hari pelaksanaan eksperimen dengan rinci dapat diakses pada lampiran 8.

Urutan perlakuan didasarkan pada teknik *counterbalancing*, yaitu teknik variasi sistematis dalam urutan pemberian perlakuan untuk memastikan setiap kondisi memiliki peluang yang sama dipengaruhi oleh faktor eksternal maupun internal. Teknik ini digunakan untuk meningkatkan validitas dan keandalan temuan dengan meminimalkan efek urutan (*order effects*), seperti kelelahan partisipan, efek pembelajaran, atau kebiasaan selama eksperimen berlangsung. Selain itu, peneliti dapat mengontrol bias metode umum (*common method bias*) yang dapat muncul akibat penggunaan instrumen pengukuran yang seragam atau pemberian perlakuan yang tidak merata (Gebremariam & Asgede, 2023; Sarkies et al., 2019).

2.6.2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, partisipan terlibat dalam sesi diskusi yang dirancang untuk mengamati dinamika pengambilan keputusan bersama (CDM), dengan berfokus pada dua variabel independen, yaitu *role exchange* dan *shared experience*. Setiap partisipan diberikan instruksi untuk berdiskusi secara verbal mengenai tempat rekreasi yang akan dipilih untuk melakukan aktivitas bersama di waktu luang bersama pasangan.

Eksperimen dengan variabel *role exchange* terdiri dari tiga sesi berbeda. Peran dalam diskusi akan dimanipulasi untuk melihat pengaruhnya terhadap keputusan yang diambil oleh pasangan partisipan. Adapun rincian urutan sebagai berikut:

- Sesi 1: Pasangan perempuan diberikan peran untuk mendominasi proses diskusi
- Sesi 2: Pasangan laki-laki diberikan peran untuk mendominasi proses diskusi
- Sesi 3: Kedua partisipan berdiskusi secara setara tanpa adanya dominasi dari salah satu pihak

Pada eksperimen dengan variabel *shared experience* akan melibatkan dua sesi berbeda. Pada setiap sesi, tingkat pengalaman bersama pasangan akan dimanipulasi untuk mengamati pengaruhnya terhadap proses pengambilan keputusan bersama partisipan. Adapun rincian urutan sebagai berikut:

- Sesi 1: Sebelum pasangan berdiskusi, mereka akan berbagi terkait pengalaman rekreasi yang pernah dilakukan secara bersama sebelumnya.
- Sesi 2: Pasangan akan langsung memulai diskusi tanpa adanya interaksi atau berbagi pengalaman sebelumnya.

Setelah setiap sesi diskusi selesai, partisipan akan diminta untuk mengisi skala terkait hasil diskusi yang telah dilakukan. Skala ini menggunakan instrumen yang dirancang untuk mengukur proses CDM dan *manipulation check*, yang bertujuan untuk menangkap perbedaan dalam dinamika pengambilan keputusan berdasarkan perlakuan yang diberikan. Peneliti akan menganalisis perbedaan hasil survei dari setiap sesi untuk mengidentifikasi pengaruh variabel *role exchange* dan *shared experience* terhadap proses CDM.

2.6.3. Tahap Pasca Pelaksanaan

Pada tahap pasca pelaksanaan, peneliti melakukan *debriefing* partisipan dan analisis data. Setelah seluruh sesi eksperimen selesai, peneliti menjelaskan tujuan penelitian, prosedur eksperimen, serta alasan penggunaan manipulasi kepada partisipan. Tahap *debriefing* ini bertujuan untuk memastikan partisipan

memahami konteks penelitian secara utuh serta untuk meminimalkan potensi dampak psikologis yang mungkin timbul akibat keterlibatan mereka selama proses eksperimen.

Data yang diperoleh dari seluruh sesi diskusi, termasuk data hasil pengukuran utama dan hasil *manipulation check*, selanjutnya dikompilasi dan dianalisis secara statistik untuk mengevaluasi pengaruh variabel *role exchange* dan *shared experience* terhadap proses CDM. Namun, terdapat keterbatasan dalam pelaksanaan *manipulation check*. Peneliti tidak melakukan proses seleksi terhadap partisipan yang menunjukkan hasil *manipulation check* yang tidak sesuai dengan perlakuan yang diberikan. Keputusan untuk tetap menyertakan seluruh partisipan dalam analisis didasarkan pada **pertimbangan keterbatasan jumlah sampel**. Mengeluarkan partisipan dengan hasil *manipulation check* yang gagal berpotensi menurunkan ukuran sampel secara signifikan dan melemahkan kekuatan statistik (*statistical power*) penelitian. Oleh karena itu, seluruh data partisipan tetap dimasukkan dalam analisis utama, dan hasil *manipulation check* digunakan sebagai **informasi kontekstual** dalam interpretasi temuan.