

Virtual Reality Chat sebagai Platform Sosial di Masa Pandemi COVID-19

Ibnu Akbar Santosa

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Trisakti
ibnublaze@gmail.com

Elda Franzia Jasjfi

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Trisakti
elda@trisakti.ac.id

ABSTRAK

Media informasi dan komunikasi terus berkembang dengan hadirnya teknologi yang terus berkembang dan memberikan kemudahan bagi pengguna agar sebuah pesan dapat tersampaikan dengan baik dan tepat. Salah satu perkembangan teknologi yang mendukung media informasi dan komunikasi adalah *Virtual Reality* (VR). VR merupakan teknologi komputer untuk menciptakan simulasi imersif yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dengan sekaligus merasa berada di dalam lingkungan yang ada dalam dunia maya. Penggunaan teknologi VR yang paling umum saat ini adalah sebagai hiburan seperti *game online* yang bisa dimainkan dengan sistem komputer. *Platform* sosial di teknologi VR menjadi topik yang dibahas dalam penelitian ini. Karena pengalaman berkomunikasi secara langsung tidak begitu memungkinkan saat pandemi COVID-19 yang terus berlanjut, orang-orang mencari solusi alternatif dan salah satunya adalah melalui sosial media. Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana pemanfaatan aplikasi *Virtual Reality Chat* (VRchat) melalui teknologi VR atau *desktop* sebagai *platform* sosial untuk media komunikasi baik secara lisan maupun fisik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah paparan visual deskriptif tentang penggunaan aplikasi VRchat untuk menambah wawasan media baru *platform* sosial selama masa pandemi ini.

Kata Kunci: Virtual Reality, VRChat, Social Platform, Game Online

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi berbasis komputer sudah banyak digunakan untuk mempermudah kegiatan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Semakin banyak kebutuhan manusia, semakin banyak inovasi teknologi-teknologi baru yang selalu diciptakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Salah satu kebutuhan manusia yang sering digunakan adalah model komunikasi secara virtual. Model komunikasi secara virtual menjadi tren dalam masyarakat dengan berkembangnya beragam situs media sosial di internet, seperti *Instagram*, *Twitter*, *Facebook*, *Youtube*, dan sebagainya. Walaupun situs atau aplikasi media sosial mempunyai banyak keunggulan seperti menyampaikan pesan dengan jelas dan dapat diakses di beberapa perangkat digital, media sosial tidak mempunyai ruang lingkungan visual

yang terlihat dan interaktif.

Teknologi simulasi lingkungan *Virtual Reality* diciptakan untuk menghadirkan simulasi realitas. Simulasi *Virtual Reality* yang terkini adalah penggunaan lingkungan VR sebagai *platform* sosial. *Virtual chatroom* merupakan sebuah tempat di dunia maya di mana pengguna *VR headset* dan pengguna *desktop* komputer bisa bertemu dengan pengguna lain dalam wujud avatar masing-masing karena masa pandemi COVID-19 ini tidak memungkinkan untuk pengalaman berkomunikasi secara langsung. Teknologi VR dengan aplikasi *Virtual Chatroom* adalah solusi baik untuk bukan hanya memberi alat komunikasi, tetapi juga memberikan lingkungan *virtual space* yang memiliki opsi interaktif untuk pengguna. VRchat adalah salah satu aplikasi VR yang dapat dimainkan secara gratis, dibuat oleh Graham Gaylor dan Jesse Joudrey dan dirilis pada tahun 2017 melalui Steam (Alexander, 2017). Aplikasi ini memungkinkan untuk pengguna membuat *full body avatar*, berekspresi dan berinteraksi dengan menggunakan 3D-audio, bermain dan berinteraksi dengan pengguna lain dalam komunitas VRChat tersebut.

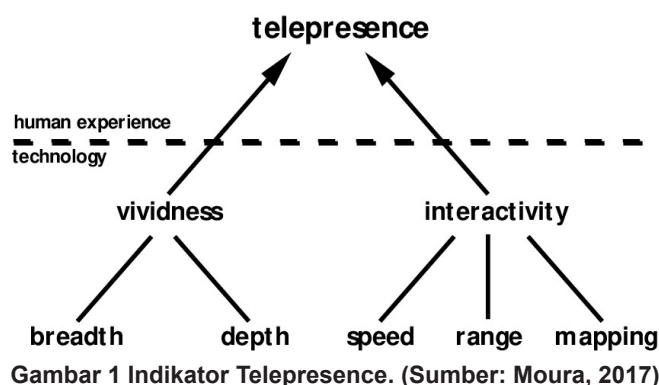
Dari permasalahan yang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana memanfaatkan aplikasi *Virtual Reality Chat* (VRchat) melalui teknologi VR atau *desktop* sebagai *platform* sosial untuk media komunikasi baik secara lisan maupun fisik di masa pandemi COVID-19. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dengan paparan visual penggunaan aplikasi VRchat untuk menambah wawasan media baru *platform* sosial selama masa pandemi ini. Manfaat dari penelitian ini adalah menambah pemahaman dan wawasan baru tentang teknologi *Virtual Reality* dan penggunaan aplikasi *Virtual Chatroom*.

KAJIAN TEORI

Virtual Reality

Virtual Reality (VR) adalah pemunculan gambar-gambar tiga dimensi yang dibuat komputer sehingga terlihat nyata dengan bantuan sejumlah peralatan tertentu, yang menjadikan penggunaannya seolah-olah terlibat langsung secara fisik dalam lingkungan tersebut (Saurik, Purwanto, & Hadikusuma, 2019). VR membutuhkan perangkat yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam teknologi ini, sehingga mampu menjadikan orang yang merasakan dunia maya terkecoh dan yakin bahwa yang dialaminya adalah nyata. Beberapa perangkat yang digunakan antara lain: *Force balls/tracking balls*, *Controller wands*, *Voice recognition*, *Headset*, *Joysticks/gamepad*, *Data gloves*, *Treadmills*, *Motion trackers/bodysuits*.

Saat berada dalam lingkungan virtual, pengguna akan merasa seolah menyatu dengan dunianya dan dapat berinteraksi dengan objek-objek yang ada di sana. Hal ini disebut dengan *telepresence*. *Telepresence* diartikan sebagai pengalaman keberadaan seseorang terhadap lingkungan melalui sebuah media (Moura, 2017). Penggunaan istilah *telepresence* digunakan untuk jenis komunikasi yang menggunakan media dalam tujuannya untuk menghadirkan persepsi.



Telepresence diartikan sebagai pengalaman keberadaan seseorang terhadap lingkungan melalui sebuah media. Penggunaan istilah *telepresence* digunakan untuk jenis komunikasi yang menggunakan media dalam tujuannya menghadirkan persepsi.

METODOLOGI

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif-deskriptif adalah suatu metode atau teknik yang menggambarkan atau menginterpretasikan arti dari data-data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara, ataupun dokumentasi dengan merekam sebanyak mungkin aspek yang diteliti, sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan yang sebenarnya (Nazir, 2003). Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.

Salah satu teknik pengumpulan data yang dipakai adalah studi dokumentasi. Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil dan menyimpan cuplikan-cuplikan layar dengan teknik *screenshot* di dalam aplikasi VRchat secara langsung melalui *headset Virtual Reality* dan *desktop*. Cuplikan-cuplikan layar yang didapat akan memperlihatkan visual gambar *user interface*, merupakan salah satu contoh interaksi sosial yang sedang dilakukan oleh dua pengguna aplikasi dan pergerakan tubuh dan ekspresi karakter avatar virtual yang bisa dilakukan dengan pemakaian *headset Virtual Reality*. Teknik ini bertujuan untuk menjelaskan lebih dalam mengenai cara kerja aplikasi VRchat dan teknologi *Virtual Reality* secara deskriptif melalui cuplikan-cuplikan layar yang bisa diambil. Teknik pengumpulan data juga memakai teknik wawancara dan kuisisioner, di mana beberapa pengguna VRchat aktif akan diwawancarai melalui wawancara langsung atau melalui kuisisioner. Menurut (Sugiyono, 2018), angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar manfaat dan kontribusi aplikasi VRchat sebagai platform sosial alternatif di masa pandemi COVID-19.

PEMBAHASAN

Pada awal tahun 2020, dunia dikagetkan dengan kejadian infeksi berat dengan penyebab yang belum diketahui, yang berawal dari laporan dari Cina kepada *World Health Organization (WHO)* terdapatnya 44 pasien pneumonia yang berat di suatu wilayah yaitu Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China, tepatnya di hari terakhir tahun 2019 Cina. Dugaan awal hal ini terkait dengan pasar basah yang menjual ikan, hewan laut dan berbagai hewan lain. Pada tanggal 10 Januari 2020 penyebabnya mulai teridentifikasi dan didapatkan kode genetiknya yaitu virus corona baru (Handayani, Hadi, Isbaniah, Burhan, & Agustin, 2020).

Dengan kondisi pandemi COVID-19 ini, mengakibatkan perubahan cara pola berkomunikasi di masyarakat. Komunikasi yang biasa dilakukan dengan tatap muka tidak begitu memungkinkan karena kebijakan *social distancing* yang diberikan oleh pemerintah. Pandemi ini membuat masyarakat untuk memanfaatkan berbagai aplikasi yang berfungsi untuk berkomunikasi secara virtual, karena manusia memiliki sifat sebagai makhluk sosial kebutuhan dasar untuk berinteraksi dengan pihak lain (Santoso, 2017). Dengan adanya berbagai teknologi yang memudahkan orang untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi dengan satu sama lain. Karena pemanfaatan teknologi canggih yang ada, hal ini menuntut orang-orang agar bisa menggunakan teknologi tersebut. Salah satu teknologi canggih yang bisa dimanfaatkan untuk berkomunikasi secara virtual ialah teknologi *Virtual Reality (VR)*.

Komunikasi virtual adalah proses penyampaian pesan yang dikirimkan melalui internet atau *cyberspace* atau komunikasi yang dipahami sebagai *virtual reality* pada ruang lingkup alam maya dengan menggunakan internet. Komunikasi virtual sebenarnya dilakukan dengan cara representasi informasi digital yang bersifat diskrit. Internet merupakan media komunikasi yang sangat efektif bagi umat manusia di dunia. Virtual adalah tidak nyata. Virtual digunakan untuk sesuatu bayangan kejadian dunia nyata yang dibentuk melalui sebuah teknologi. Komunikasi virtual sendiri adalah proses penyampaian pesan dari komunikasikan kepada komunikator melalui media (internet) yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual bisa diakses dimana saja sehingga memudahkan kita dalam bekerja dan berinteraksi dengan orang lain ke seluruh penjuru dunia (Kustiawan, 2019).

Salah satu aplikasi yang memungkinkan teknologi VR menjadi alat komunikasi adalah aplikasi Vrchat (<https://hello.vrchat.com>, 2021). Vrchat merupakan aplikasi atau game yang dapat memberikan ruang lingkungan virtual untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Vrchat bisa diakses di salah satu *platform* distribusi *game* dan *software* terbesar di dunia yaitu di aplikasi Steam. Aplikasi ini memungkinkan para pengguna untuk membuat, menerbitkan dan menjelajahi dunia virtual dengan pengguna lain yang berasal dari berbagai macam tempat dan negara. Dari hal ini, pengguna bisa melakukan komunikasi melalui suara dengan menggunakan *microphone*, menggunakan emotes dan emoji serta gerakan tangan pada tubuh untuk berkomunikasi sepenuhnya, memiliki avatar atau model dengan fitur karakter seperti mulut yang bergerak dengan tempo sesuai ketika pengguna berbicara dan wajah bergerak yang cukup ekspresif. Vrchat juga memiliki dunia buatan untuk dinikmati para pengguna. Selain dunia buatan yang ada, Vrchat memungkinkan

pengguna untuk membuat dunia buatan sendiri dan juga membuat model karakter atau tubuh virtual yang mereka inginkan.



Gambar 2 Cover Art Vrchat. (Sumber: <https://hello.vrchat.com/>)

Setelah menginstall *software* Steam, pengguna bisa mencari di *searchbar* pencarian aplikasi di steam dengan *keyword* "VRChat" untuk menemukan halaman aplikasi VRChat. Pengguna bisa mengakses, mengunduh, dan menginstall aplikasi VRChat secara gratis di halaman tersebut. Setelah selesai proses *install* aplikasi VRChat, pengguna bisa mencoba untuk meluncurkan aplikasi VRChat dengan dua pilihan yaitu buka dengan mode VR dan mode *desktop* (non-VR) untuk pengguna yang tidak memiliki perangkat VR *Headset*.

Fungsi utama di aplikasi *game* VRChat adalah bersosialisasi dan berinteraksi dengan pengguna lainnya. VRChat akan memakai *microphone default* pengguna untuk mengambil suara, dan *headset* suara komputer yang dipakai akan mengeluarkan suara 3D dari pemain di sekitar pengguna. Suara pemain lain juga bisa dinonaktifkan jika perlu. Ketika berinteraksi dengan penduduk VRChat kemungkinan akan menemukan orang yang menyenangkan untuk dijadikan teman, dalam pilihan-pilihan dunia yang dapat dikunjungi dan dijelajahi oleh pengguna. VRChat mempunyai berbagai dunia virtual yang berbeda, di mana mayoritas dunia virtual dibuat dan diunggah oleh beberapa pengguna VRChat sendiri. Setiap dunia virtual dalam VRChat juga mempunyai temanya masing-masing dan biasanya di dalam dunia tersebut memiliki komunitasnya sendiri. Selain bisa mengakses dan menjelajahi dunia-dunia publik yang berbeda dan berinteraksi dengan orang asing. VRChat juga memiliki fitur di mana pengguna bisa membuat *private session* sendiri, dengan mengundang orang atau teman pribadi ke kamar virtual pribadi mereka. Pengguna bisa memilih dan memakai salah satu dunia virtual publik yang tersedia didalam aplikasi VRChat ataupun dunia virtual buatan pribadi yang sudah diunggah sebagai kamar pribadinya.

Dalam berinteraksi melalui VRChat pengguna dapat membentuk identitasnya sendiri dalam bentuk bermain peran (*roleplayer*) dengan *game* sebagai mediana. Dalam bermain peran tersebut, pengguna dapat membentuk tubuh virtual dengan cara hidup tertentu sesuai yang diinginkan (Nugroho, 2018). Interaksi sosial dilakukan di dunia virtual dengan menggunakan bahasa verbal dan non-verbal. Melalui peran tersebut, pengguna membentuk nama baru dan dapat memodifikasi

bentuk tubuh yang digunakan selama berada di dunia virtual VRChat tersebut.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Manusia memiliki berbagai kebutuhan salah satunya adalah kebutuhan sosial. Aplikasi VRChat dengan teknologi VR dapat membantu untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dengan beberapa kemungkinan yang dimiliki oleh aplikasi VRChat. Fasilitas dan aplikasi pada VRChat dapat menggantikan kegiatan komunikasi dengan tatap muka, menyediakan media bagi pengguna untuk membuat dan menjelajahi ruang sosial yang berbeda, bahkan membangun pertemanan erat dengan sesama pengguna.

Teknologi VRChat memungkinkan pengguna saling berinteraksi tanpa saling bertatap muka. Pertemuan yang hanya berlangsung secara virtual menjadikan pertemuan dan komunikasi bisa dilakukan dengan identitas yang berbeda, mulai dari nama, tubuh, dan dunia virtual yang berbeda dari dunia realitas. Hal tersebut menjadi hiburan di masa pandemi COVID-19 ini, di mana pertemuan dan interaksi sosial sangat terbatas. Sehingga sebagai ruang sosial virtual, aplikasi VRChat dengan teknologi VR dapat menjadi alternatif platform sosial di masa pandemi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, J. (2017). VRChat is a bizarre phenomenon that has twitch, YouTube obsessed. Retrieved April 14, 2021, from <https://www.polygon.com/2017/12/22/16805452/vrchat-steam-vive-oculus-twitch-youtube>
- Handayani, D., Hadi, D. R., Isbaniah, F., Burhan, E., & Agustin, H. (2020). Penyakit Virus Corona 2019. *Jurnal Respirologi Indonesia*, 40(2), 119. Retrieved from <https://jurnalrespirologi.org/index.php/jri/article/view/101>
- <https://hello.vrchat.com>. (2021). VR Chat. Retrieved March 20, 2021, from <https://hello.vrchat.com/>
- Kustiawan, W. (2019). Perkembangan Teori Komunikasi Kontemporer. *Jurnal Komunika Islamika : Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Kajian Islam*, 6(1), 15. <https://doi.org/10.37064/jki.v6i1.5517>
- Moura, F. T. (2017). Telepresence: The Extraordinary Power of Virtual Reality. Retrieved April 14, 2021, from <https://liveinnovation.org/telepresence-extraordinary-power-virtual-reality/>
- Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nugroho, P. W. (2018). Identitas Roleplayer Dalam Game VRChat. *Jurnal Fis.K*, 25(19), 1–18. Retrieved from http://repository.unair.ac.id/83622/3/JURNAL_Fis.K.25_19_Nugroho.pdf
- Santoso, M. B. (2017). Mengurai Konsep Dasar Manusia Sebagai Individu Melalui Relasi Sosial yang Dibangunnya. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 104. <https://doi.org/10.24198/jppm.v4i1.14217>
- Saurik, H. T. T., Purwanto, D. D., & Hadikusuma, J. I. (2019). Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(1), 71. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019611238>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.