

## BAB V

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 5.1 Hasil Penelitian

Pada bab ini peneliti akan memaparkan data hasil dari penelitian untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan pada bab sebelumnya, yaitu bagaimana perilaku komunikasi pemain *game* sosial VRChat ketika bersosial di dalam dunia virtual. Hasil dari penelitian ini diperoleh dari wawancara dan observasi terhadap anggota komunitas VRChat Indonesia yang aktif bermain serta berinteraksi dengan pemain lain di dalam VRChat setiap minggunya, memiliki total waktu bermain (*playtime*) di atas 600 jam, dan memiliki peringkat kepercayaan (*trust rank*) di atas “New User”, dengan subjek yang berjumlah enam orang. Selain itu, peneliti juga melakukan dokumentasi yang diperoleh dari studi kepustakaan serta melakukan pengambilan foto dan rekaman video kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh anggota komunitas VRChat Indonesia. Analisis ini akan berfokus untuk mendeskripsikan perilaku komunikasi pemain *game* sosial VRChat ketika bersosial di dalam dunia virtual. Data tidak dapat digeneralisasikan seperti penelitian kuantitatif, melainkan dideskripsikan dan dikategorikan dengan pandangan yang sama dan berbeda.

##### 5.1.1 Frekuensi dan Kebiasaan Bermain VRChat

Pada poin ini menjabarkan penemuan penelitian terkait penggunaan *game* sosial VRChat pada subjek penelitian yang meliputi frekuensi bermain dan kebiasaan yang dilakukan ketika berada di dalam *game*. Dari hasil wawancara, keenam subjek memiliki frekuensi bermain yang cukup beragam.

Nova telah bermain *game* sosial VRChat selama kurang lebih 2 tahun, dengan total *playtime* (waktu bermain) lebih dari 1.000 jam. Nova biasa memainkan VRChat pada akhir minggu pada jam-jam malam sebagai tempat untuk menghabiskan waktu bergadang. Dalam seminggu, Nova biasa bermain VRChat sebanyak dua kali, dengan setiap sesi bermain hingga tujuh sampai delapan jam.

*“Biasanya sih kalau dalam seminggu itu 2 kali, hari sabtu sama minggu. Kalau main itu biasanya dari jam 9 malam sampai jam 4 atau jam 5 pagi lah, di jam begadang. Jadi totalnya ya sekitar 8 jam lah kira-kira sekali bermain.”* (Nova)

Yeruna telah bermain *game* sosial VRChat selama lebih dari satu tahun, dengan total *playtime* (waktu bermain) lebih dari 3.000 jam. Yeruna mengaku sedang mengurangi ketergantungannya terhadap VRChat dengan mengurangi frekuensi bermain. Dalam seminggu, kini Yeruna biasa bermain VRChat sebanyak dua sampai tiga kali, dengan waktu bermain tiga sampai empat jam di setiap sesi bermain.

*“Akhir-akhir ini ane udah kurangin banget, mungkin sekitar 2 sampai 3 kali doang dalam seminggu. Sekali main itu biasanya sekitar 3 sampai 4 jam.”* (Yeruna)

Reychi telah bermain *game* sosial VRChat selama kurang lebih lima tahun, dengan total *playtime* (waktu bermain) lebih dari 3.470 jam. Reychi biasa bermain VRChat setiap hari pada malam hari. Dalam seminggu, Reychi biasa bermain VRChat hampir setiap hari, dengan waktu bermain sekitar empat jam di setiap sesi bermain.

*“Biasanya kalau dalam seminggu, aku tiap hari mainnya kurang lebih sekitar 4 jam, berarti kalau 4 jam dikali 7 hari itu... sekitar 25 sampai 28 jam dalam seminggu. Biasanya pas malem-malem”* (Reychi)

Yuuna telah bermain *game* sosial VRChat selama lebih dari dua tahun, dengan total *playtime* (waktu bermain) lebih dari 1.000 jam. Frekuensi Yuuna dalam bermain VRChat tergantung dari suasana hati. Dalam seminggu, Yuuna biasa bermain VRChat sebanyak dua sampai tiga kali, dengan waktu bermain tiga sampai empat jam di setiap sesi.

*“Kalau untuk minggu-minggu ini bisa 2 sampai 3 kali, tergantung mood aja. Sekitar 3 sampai 4 jam-an.”* (Yuuna)

Ryouta telah bermain *game* sosial VRChat sejak tahun 2019, dengan total *playtime* (waktu bermain) lebih dari 1.400 jam. Frekuensi Ryouta dalam bermain

VRChat sudah tidak sesering dahulu, kini ia bermain VRChat tergantung dari ada atau tidaknya teman yang sedang bermain. Dalam seminggu, frekuensi Ryouta dalam bermain VRChat tidak menentu, tetapi di setiap sesi bermain Ryouta bisa menghabiskan waktu hingga sepuluh jam.

*“Aku tergantung mood kalau login, udah nggak sesering dulu, sekarang cuman pas ada temen aja baru main, jadi gak nentu. Kalau aku ya, misalnya lagi nggak main Apex (game lain), itu bisa sampai 10 jam.”* (Ryouta)

Axylon telah bermain *game* sosial VRChat selama kurang lebih dua tahun, dengan total *playtime* (waktu bermain) lebih dari 800 jam. Belakangan ini Axylon cukup sering memainkan VRChat hampir setiap harinya. Dalam seminggu, Axylon bermain VRChat hampir setiap hari, dengan waktu bermain tiga sampai empat jam di setiap sesi bermain.

*“Aku nggak nentu sih, tapi akhir-akhir ini lagi sering banget main, hampir tiap hari kayaknya. Paling 3 sampai 4 jam sih aku biasanya.”* (Axylon)

Ketika bermain *game* sosial VRChat, keenam subjek memiliki kesamaan pada *world* yang sering dikunjungi di dalam VRChat, yaitu *world* yang bernama “Pinggiran Kota Indonesia”.

*“Biasanya sih di sini (world Pinggiran Kota Indonesia), terus kadang juga main mini-games biasanya di map-map kaya Blackout, terus Prison Escape, dan Smile Room main bareng temen-temen.”* (Nova)

*“Biasanya sering ke Japan Shrine, terus ya sekarang ini sering di sini (world Pinggiran Kota Indonesia), karena ada temen baru juga terus sering diajak.”* (Yeruna)

*“Kalau aku world ini (world Pinggiran Kota Indonesia), terus Japan Shrine. Terus kalau misalkan world ini (world Pinggiran Kota Indonesia) udah rame terus nge-lag (patah-patah). Biasanya pindah ke HomeBox yang agak sepi sama lebih ringan.”* (Reychi)

*“Kalau yang sering itu yaa... world ini (world Pinggiran Kota Indonesia), terus sisanya ya random aja, tergantung temen-temen lagi pada di mana.” (Yuuna)*

*“Kalau yang sering ya, biasanya di Poppy Street, sama di sini (world Pinggiran Kota Indonesia), tapi kalau world random pas join ke temen ya banyak, nggak bisa disebutin, banyak banget soalnya.” (Ryouta)*

*“Ya kalau yang sering ini sih (world Pinggiran Kota Indonesia).” (Axylon)*

Dari hasil wawancara mendalam dengan keenam subjek, *world* “Pinggiran Kota Indonesia” menjadi *world* yang paling sering dijadikan tempat untuk bermain oleh keenam subjek ketika berada di dalam VRChat. Mengingat *world* tersebut merepresentasikan jalanan kota Indonesia yang “dipindahkan” ke dalam dunia virtual, sehingga pengalaman ketika berinteraksi dan berkomunikasi antarpemain di dalam dunia virtual menjadi terasa lebih mirip dengan suasana jalanan di Indonesia yang ada di dunia nyata.

Meskipun keenam subjek memiliki kesamaan pada *world* yang sering dikunjungi, tetapi masing-masing subjek memiliki kegiatan yang cukup beragam ketika berada di dalam dunia virtual VRChat.

*“Kalau biasanya sih paling ya ngobrol, itu kalau misalkan ada yang ngajak ngobrol, kalau misalkan nggak ada ya... diem di depan kaca (mirror) sambil dengerin lagu atau orang lain yang lagi ngobrol.” (Nova)*

*“Kalau ane biasanya dengerin curhatan orang, terus kadang AFK (away from keyboard/berdiam diri) sambil ngerjain novel ane.” (Yeruna)*

*“Kalau di VRChat itu kayak... ini kan game sosial ya, jadi seringnya nongkrong. Di VRChat itu juga ada kayak avatar enthusiast gitu, kayak aku, jadi biasanya kami tuh ngobrolin seputar avatar di VRChat.” (Reychi)*

“Biasanya yah kita ngobrol, atau karaoke. Terus kalau pas aku main siang-siang tuh mampirnya ke server Amerika atau Eropa, soalnya timezone-nya mereka kan beda yah sama Indonesia.” (Yuuna)

“Aku biasanya ya ngobrol sama temen, kalau nggak ya AFK (away from keyboard/berdiam diri), terus kadang ngerjain orang juga hahaha. Paling sering ya ngobrol sama orang-orang sih. Kalau pas di Poppy Street biasanya ya ngobrol sama orang mabok.” (Ryouta)

“Aku biasanya ngobrol sama orang, atau nonton film atau apa gitu, terus kadang jelajahin world-world juga.” (Axylon)

Meskipun beragam, tetapi kegiatan utama yang dilakukan oleh keenam subjek memiliki kesamaan, yaitu kegiatan yang melibatkan interaksi dan komunikasi dengan pemain lain, tepatnya berbincang dengan sesama pemain di dalam sebuah dunia virtual. Kini *computer-mediated communication* (CMC) telah menjadi hal lumrah untuk dilakukan oleh setiap orang. Penerapannya pun beragam, mulai dari aplikasi obrolan, media sosial, hingga *game online*. Dengan berkomunikasi secara virtual melalui VRChat, seseorang dapat berpartisipasi dalam percakapan yang mendalam dengan pemain lain dari berbagai belahan dunia di dalam sebuah dunia simulasi, meskipun sebenarnya di dunia nyata mereka jarang atau bahkan tidak pernah bertemu secara langsung.

### **5.1.2 VRChat Sebagai Media Komunikasi Interpersonal**

Poin ini akan menjabarkan bagaimana hasil penemuan dari penelitian terkait alasan mengapa subjek penelitian menggunakan *game* sosial VRChat sebagai media komunikasi interpersonal. Dalam penerapannya di dalam VRChat, *computer-mediated communication* dimanfaatkan oleh keempat subjek, yaitu Yeruna, Yuuna, Ryouta, dan Axylon dengan tujuan untuk belajar bahasa asing langsung dari penutur asli bahasa tersebut. Keempat subjek tersebut memiliki kesamaan dalam bahasa yang mereka pelajari di dalam VRChat, yaitu bahasa Jepang.

*“Belajar bahasa sih, bahasa Jepang lebih tepatnya, sambil nyari temen juga.” (Yeruna)*

*“Kalau aku di server luar negeri itu buat belajar bahasa, kayak bahasa Inggris, Jepang, atau bahasa apa gitu. Tujuannya aku, buat nyari temen orang Jepang sih sebenarnya yaa. Karena sering liat di YouTube, terus makin ke sini kayak yang cuman main aja gitu, yang penting temenan, kalau misalkan ketemu sama selain orang Indonesia juga aku ajak temenan, biar bisa saling belajar apa yang kita nggak tau dari negara mereka gitu, itu sih.” (Yuuna)*

*“Kalau awal main sih tujuannya untuk belajar bahasa Jepang, terus sekarang ini udah lancar bahasa Jepang. Jadi tujuannya sekarang berubah buat nyari temen, terutama yang juga bisa atau lagi belajar bahasa Jepang, biar sekaligus sama-sama belajar dan nyari temen.” (Ryouta)*

*“Buat nyari temen sama belajar bahasa Jepang sih, soalnya aku wibu (menyukai budaya populer Jepang) hahaha.” (Axylon)*

Keempat subjek, yaitu Yeruna, Yuuna, Ryouta, dan Axylon secara tidak langsung telah menjadikan belajar bahasa sebagai cara untuk berteman dengan pemain lain ketika berada di dalam VRChat. Sehingga tujuan mereka untuk mencari teman dan belajar bahasa dapat sekaligus terpenuhi. Sedangkan untuk subjek Nova dan Reychi, tujuan utama mereka dalam bermain VRChat adalah untuk mencari teman bicara.

*“Tujuannya sih, apa ya, pengen nyari temen aja sih sebenarnya, buat nyari pembicaraan topik-topik gitu, ya kaya ngobrol biasa.” (Nova)*

Reychi mengaku tujuannya bermain VRChat karena ingin mendapatkan teman yang berada di kota yang sama dengan dirinya. Ia juga sering melakukan pertemuan tatap muka di dunia nyata dengan teman-teman yang ia temui di dalam VRChat.

*“Sebenarnya awalnya itu gara-gara bingung nyari temen ya, jadi pengen nyari temen online gitu, terus akhirnya memutuskan buat main*

*VRChat, siapa tau ada yang satu kota gitu. Rata-rata temen-temen dari VRChat tuh ngajak meet-up (bertemu di dunia nyata), ketemuan gitu.”*

(Reychi)

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa alasan subjek dalam bermain VRChat meliputi sebagai sarana belajar bahasa dan mencari teman bicara. Kegiatan yang dilakukan oleh setiap subjek sudah sesuai dengan tujuan VRChat sebagai *game* sosial. Di mana tujuan utamanya adalah untuk berinteraksi dengan pemain lain.

Peneliti kemudian mengkaji tentang preferensi subjek terkait kenyamanan berkomunikasi dalam dunia virtual atau dunia nyata. Kelima subjek, yaitu Yeruna, Reychi, Yuuna, Ryouta, dan Axylon mengaku lebih nyaman berkomunikasi melalui dunia virtual dengan alasan yang cukup beragam.

Yeruna merasa lebih terbuka dan bebas mengekspresikan diri ketika sedang berada di dalam dunia virtual VRChat. Menurutnya, teman-teman yang ia jumpai di VRChat lebih dapat menerima selera humor yang dilontarkan Yeruna. Sehingga dirinya merasa lebih bebas jika dibandingkan dengan dirinya di dunia nyata yang cenderung lebih bersikap formal.

*“Kalau mana yang nyaman sih, ane lebih terbuka di sini (VRChat), soalnya temen-temen udah pada tau selera jokes ane kayak gimana, jadi ane lebih nyaman di sini. Kalau di dunia nyata ane terlalu formal biasanya, sedangkan kalau di dunia virtual lebih bebas.”* (Yeruna)

Axylon juga merasakan hal yang sama, dirinya dapat lebih bebas mengekspresikan diri ketika berada di dalam dunia virtual. Hal ini dikarenakan dirinya memiliki banyak teman di dalam VRChat.

*“Dunia virtual sih kalau aku, kayak ngerasa lebih bebas aja kalau di sini (di VRChat), terus di sini juga banyak temen.”* (Axylon)

Reychi lebih nyaman berkomunikasi melalui dunia virtual karena dirinya merasa privasinya di dunia nyata dapat lebih terjaga. Hal ini membuat dirinya merasa lebih leluasa untuk bercerita tentang banyak hal tanpa harus mengkhawatirkan privasinya.

*“Sebenarnya aku sih lebih prefer (lebih suka) di dunia virtual, cuman kalau buat ngelakuin hal-hal tertentu gitu aku lebih enak di real life (dunia nyata), soalnya lebih gampang koordinasinya buat kerja samanya. Dunia virtual itu kan nggak semuanya terbuka yah, jadi kalau misalkan pas aku cerita-cerita gitu, aku bisa ngasih inisial-inisial gitu, jadi kayak lebih tertutup aja.”* (Reychi)

Sedangkan Yuuna, merasa nyaman berkomunikasi melalui dunia virtual karena para pemain yang ada di dalam VRChat terkesan lebih ramah jika dibandingkan di dunia nyata. Selain itu, ia merasa jika dirinya dan orang-orang di dalam dunia virtual lebih ekspresif meskipun tidak melihat langsung secara tatap muka.

*“Kalau aku lebih nyaman di virtual, kalau di real life itu agak gimana ya, kadang nggak seramah dengan orang di virtual. Terus kalau di virtual itu bisa lebih ekspresif aja, meskipun kita nggak ngeliat face-to-face.”* (Yuuna)

Ryouta merasa nyaman berkomunikasi melalui dunia virtual VRChat dikarenakan dirinya tidak memiliki teman di dunia nyata.

*“Kalau aku ya, menurutku lebih nyaman ngobrol di dunia virtual, apalagi kan aku di real life nggak punya temen, literally no life (sebutan untuk orang yang jarang bergaul) banget lah hahaha.”* (Ryouta)

Berbeda dari kelima subjek di atas, Nova justru lebih merasa nyaman berkomunikasi melalui dunia nyata. Ia merasa bahwa pengalaman berkomunikasi yang terjadi di dunia virtual kurang terasa memuaskan jika dibandingkan dunia nyata. Hal ini dikarenakan dirinya kesulitan untuk membaca gerak-gerik nonverbal lawan bicara ketika berada di VRChat.

*“Kalau misalkan mau ngebandingin antara dunia virtual dan dunia nyata gitu ya, kalau kata gw lebih nyaman di real life sih, kalau di dunia virtual itu kaya biasa aja. Nyamannya ya bisa face-to-face, bisa tau orangnya kaya gimana, kalau virtual kan kita susah ya.”* (Nova)



Ketika peneliti bertanya terkait seberapa mirip pengalaman interaksi dan komunikasi yang terjadi di dalam dunia virtual VRChat jika dibandingkan dengan dunia nyata, kelima subjek, yaitu Nova, Yeruna, Yuuna, Ryouta, dan Axylon merasa bahwa interaksi dan komunikasi di dalam VRChat cukup mirip dengan dunia nyata.

Nova merasa bahwa ketika berinteraksi dengan pemain lain di dalam VRChat, kemiripan yang dirasakan dengan dunia nyata ialah ketika sedang berkumpul bersama pemain lain. Akan tetapi, terkait masalah kenyamanan mencari topik obrolan, Nova merasa jika VRChat jauh lebih fleksibel dan mudah mendapat tanggapan dari pemain lain jika dibandingkan dengan di dunia nyata. Hal ini dikarenakan teman-teman Nova di dunia nyata kurang memberi tanggapan terkait topik obrolan yang dilontarkannya.

*“Hmm... kalau miripnya sih pas kita lagi ngumpul atau nongkrong gitu, itu mirip banget dengan di dunia nyata. Terus kalau misalkan topik bahasan gitu sedikit berbeda ya, lebih nyaman di VRChat. Soalnya kalau di VRChat itu kan misal kita lagi ngobrolin suatu topik gitu ya, terus tiba-tiba ada satu orang dateng bawa topik yang beda, nah itu kalau di VRChat bisa nyambung gitu obrolannya, meskipun topik obrolannya tiba-tiba ganti tapi ada aja yang nanggapi. Sedangkan kalau sama temen di real life tuh ga bisa kaya gitu, susah nyambung.”* (Nova)

Yuuna juga merasakan hal yang serupa, dirinya merasa kegiatan kumpul bersama dengan pemain lain mirip dengan di dunia nyata. Namun, ia mengaku bahwa kegiatan tersebut lebih terasa menyenangkan di VRChat dibandingkan di dunia nyata. Hal ini dikarenakan Yuuna hampir tidak memiliki teman yang satu frekuensi dengan dirinya di dunia nyata, sehingga kesulitan untuk membahas topik obrolan kesukaannya.

*“Kalau menurutku pas nongkrong gitu sih mirip ya, cuman kalau buatku lebih asik di VRChat. Soalnya biasanya sering ketemu sama player yang sehoobi sama kita. Kalau misalkan kita satu hobi kan jadi lebih gampang ngembangin obrolannya, sedangkan temenku di real life*

*itu kebanyakan nggak ada yang main game, jadi aku nggak bisa ngomongin tentang kesukaanku atau hal yang aku minat gitu.” (Yuuna)*

Yeruna dan Ryouta merasa interaksi dan komunikasi yang terjadi di dalam VRChat terasa cukup mirip. Bagi Yeruna, perbedaannya hanya terletak pada kebebasan lebih yang ditawarkan oleh VRChat. Sedangkan bagi Ryouta, dirinya merasa bahwa avatar yang ada di dalam VRChat menjadi faktor utama yang membuat interaksi dan komunikasi terasa hampir sama dengan di dunia nyata.

*“Agak mirip ya, cuman kalau di VRChat lebih terasa bebas aja.”*  
(Yeruna)

*“Menurutku sih cukup mirip ya, soalnya di VRChat itu kita ngerasa kayak ngobrol langsung dengan orangnya kayak di dunia nyata tapi pake avatar, apalagi kalau pake perangkat VR gitu jadi lebih terasa nyata.”* (Ryouta)

Axylon sebagai pengguna perangkat VR merasa interaksi dan komunikasi yang terjadi di dalam VRChat cukup mirip, hal ini dikarenakan dirinya dapat dengan leluasa menggerakkan tubuhnya di dalam VRChat menggunakan bantuan perangkat VR di dunia nyata.

*“Kalau aku ngerasa lumayan mirip sih, apalagi aku sekarang ini kan lagi pake perangkat VR, jadi pas ngobrol itu bisa sambil gerak-gerak juga tangannya kayak di dunia nyata.”* (Axylon)

Sedangkan Reychi merasa interaksi dan komunikasi yang terjadi di dalam VRChat cukup berbeda dengan di dunia nyata. Letak perbedaannya terletak pada intensitas kontak fisik yang terjadi.

*“Agak beda, soalnya kalau di VRChat itu kadang lebih privasi kalau mau kontak fisik secara virtual gitu ya, sedangkan kalau di dunia nyata itu kalau pas ngobrol lebih sering kontak fisik, bedanya itu doang sih.”*  
(Reychi)

Peneliti kemudian menanyakan terkait daya tarik yang menjadikan para subjek tertarik untuk menjadikan *game* sosial VRChat sebagai platform untuk mencari teman dibandingkan platform sosial lainnya. Hasil jawaban yang

didapat cukup beragam, subjek Ryouta dan Axylon mengaku daya tarik VRChat terletak pada gestur avatar lawan bicara yang dapat dilihat ketika sedang berbincang. Mereka mengaku lebih mudah mengetahui respon yang diberikan lawan bicara melalui gerakan avatar pemain lain. Fitur ini merupakan fitur yang sangat jarang didapatkan pada platform sosial lain seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan sebagainya.

*“Kalau aku ya, dalam rangka mencari teman gitu ya, menurutku di VRChat itu kita bisa ngeliat avatar lawan bicara, jadi pas ngobrol tuh, kita bisa merhatiin avatar mereka, apakah orang ini beneran dengerin kita atau enggak, gitu, apalagi kalau orang yang pake perangkat VR, itu jadi lebih mudah lagi buat kita mengetahui apakah orang ini merespon obrolan kita dengan baik. Itu enakya VRChat sih.” (Ryouta)*

*“Kalau di platform sosial lain itu ya kita jadi gabisa ngeliat mereka lagi ngapain gitu pas ngobrol, sedangkan kalau di sini (VRChat) kan keliatan langsung.” (Axylon)*

Reychi juga merasakan hal yang hampir sama, avatar menjadi daya tarik utama dirinya dalam memainkan VRChat dibandingkan platform sosial lainnya. Selain itu, ia merasa bahwa beragam *world* yang ada di dalam VRChat menarik dan memudahkan dirinya untuk mencari teman.

*“Avatar ya kalau aku, utamanya karena avatar. Terus karena world-nya juga, jadi enak nyari temen, apalagi kalau world-nya menarik gitu, kayak fantasi atau dari imajinasi mimpi-mimpi aku yang bagus banget.” (Reychi)*

Sedangkan Nova dan Yuuna merasa bahwa kegiatan yang ada di dalam VRChat sangat beragam. Hal ini memberikan kebebasan pada mereka dalam mencari teman, sehingga dapat dengan mudah masuk ke dalam suatu obrolan. Yuuna juga menganggap fitur *voice chat* (obrolan suara) yang ada di dalam VRChat memudahkan untuk terjadinya komunikasi dengan pemain lain, terutama dengan pemain yang berasal dari berbagai negara.

*“Kalau gw, mungkin daya tariknya itu lebih ke sewaktu kita ngobrol dengan orang lain, terus pas mainnya (mini games), terus pas nge-prank temen di VRChat, lebih banyak kegiatannya pokoknya.”* (Nova)

*“Fitur voice chat, terus selain bisa ngobrol langsung, di VRChat itu kan ada banyak tempat buat kita main, kayak nongkrong, karaoke, atau mini games, jadi banyak kegiatan yang bisa dilakuin. Terus juga bisa temenan dengan orang dari berbagai negara, kayak meskipun kita nggak temenan, tapi masih bisa berkomunikasi, kalau di platform sosial lain kan kayak harus saling follow dulu baru bisa ngobrol, seenggaknya kayak harus kenal dulu gitu lah, sedangkan kalau di VRChat kan kita lebih bebas, kita bisa nimbrung di mana aja yang kita mau.”* (Yuuna)

Berbeda dengan kelima subjek di atas, Yeruna merasa bahwa daya tarik VRChat terletak pada tingkat kerealistisannya yang cukup mendekati dengan dunia nyata, sehingga interaksi yang terjadi lebih terasa nyata.

*“Kalau VRChat itu lebih ke agak mendekati realistis sih, itu aja paling, lebih terasa nyata lah.”* (Yeruna)

Berdasarkan hasil wawancara terhadap keenam subjek terkait daya tarik *game* sosial VRChat dibandingkan dengan platform sosial lain. Dapat disimpulkan bahwa daya tarik *game* sosial VRChat meliputi gestur tubuh yang direpresentasikan melalui avatar, desain avatar, *world* yang menarik, beragamnya kegiatan, fitur *voice chat*, lebih fleksibel, dan terasa lebih nyata.

### **5.1.3 VRChat Sebagai Sarana Komunikasi untuk Memenuhi Kebutuhan Sosial**

VRChat merupakan platform sosial berbentuk *game* yang dibuat dengan tujuan utama untuk memenuhi kebutuhan sosial pemainnya secara virtual. Dengan menggunakan VRChat, pemain dapat memenuhi kebutuhan sosialnya di dalam sebuah dunia virtual. Pada poin ini peneliti ingin mengetahui bagaimana

pengalaman subjek dalam memanfaatkan VRChat sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka melalui dunia virtual.

Dalam mencari teman baru di dalam VRChat, keempat subjek, yaitu Nova, Yeruna, Ryouta, dan Axylon melakukannya dengan cara langsung memulai percakapan dengan pemain lain. Sehingga secara tidak langsung mereka biasa melakukan “seleksi” melalui kecocokan topik obrolan dengan pemain yang baru mereka temui.

*“Kalau pertama itu biasanya perkenalan dulu, terus ngomongin hal-hal umum, langsung aja ngobrol sama orangnya.”* (Nova)

*“Kalau berdasarkan pengalaman ya, caranya kurang lebih kayak di dunia nyata, dengan cara ane yang memulai percakapan gitu, terus setelahnya ya ngalir aja, kalau relate ya lanjut.”* (Yeruna)

*“Kalau aku ya, tergantung dari situasinya sih, kalau misalkan ya, nggak ada yang ngobrol gitu, ya aku yang membuka percakapan duluan, ngobrolin aja hal random yang nggak jelas gitu, kalau dianya nyambung berarti orangnya asik.”* (Ryouta)

*“Memulai obrolan aja sih kalau aku, atau nggak ya langsung nimbrung aja gitu.”* (Axylon)

Yuuna memiliki cara yang berbeda dalam mencari teman baru di dalam VRChat, dirinya mengaku sering mendapatkan teman baru melalui pemain lain yang dikenalkan oleh teman-temannya ketika bermain bersama.

*“Kan biasanya kalau misalkan kita main bareng di world kayak Murder atau Prison Escape gitu, kan di dalam world itu biasanya ada temen kita juga, nah biasanya temen kita itu ngajak temennya juga, dari situ nanti kita bisa nambah temen baru. Sejauh ini gitu sih hahaha.”* (Yuuna)

Sedangkan Reychi memiliki cara yang cukup unik, yaitu dengan berperan menjadi *tour guide* (pendamping) *game* VRChat kepada pemain lain. Selain itu,

terkadang Reychi juga menjadi perantara bagi pemain yang berasal dari luar negeri yang tertarik untuk berteman dengan orang Indonesia.

*“Aku biasanya lebih kayak tour guide gitu sih, biasanya ke player baru, atau nggak aku biasanya ngebantuin orang luar negeri yang kepengen temenan sama orang Indonesia gitu, kayak jadi penghubung.”* (Reychi)

Dari hasil wawancara tersebut, ditemukan bahwa keenam subjek memiliki cara yang cukup beragam. Beragam cara tersebut meliputi percakapan secara langsung kepada pemain lain, dikenalkan oleh teman, hingga berperan menjadi *tour guide* serta penghubung pemain yang berasal dari luar negeri. Setiap pemain memiliki cara dan gaya tersendiri dalam mencari teman baru di dalam VRChat.

Kemudian peneliti menanyakan kepada seluruh subjek mengenai apakah merasa nyaman berada di dalam dunia virtual VRChat. Keempat subjek, yaitu Yeruna, Reychi, Ryoua, dan Axylon mengaku merasa nyaman berada di dalam VRChat dengan alasan yang beragam.

Yeruna mengaku nyaman berada di dalam VRChat, hal ini dikarenakan dirinya dapat dengan bebas mengekspresikan diri serta memiliki banyak teman. Akan tetapi, dirinya lebih nyaman berada di dunia nyata karena terasa lebih sehat bagi dirinya.

*“Nyaman ya kalau ane, tapi kalau dibandingin lebih nyaman mana sama real life, ane lebih nyaman real life sih, lebih sehat aja rasanya, kena matahari hahaha. Kalau di VRChat itu karena ada kebebasan ya, tapi tetap ada aturannya. Terus sama karena ada temen.”* (Yeruna)

Reychi merasa nyaman berada di dalam VRChat, tetapi ia mengaku tak ingin larut dalam kenyamanan yang ditawarkan oleh VRChat. Ia tidak ingin dirinya merasa tidak nyaman berada di dunia nyata karena terlalu nyaman berada di dunia virtual VRChat. Ia hanya menjadikan VRChat sebagai tempat alternatif dari dunia nyata.

*“Sebenarnya aku nyaman sih berada di sini, cuman aku kayak berusaha untuk nggak terlalu larut ngerasa nyaman berlebihan di game ini, soalnya kalau kamu udah kebiasaan nyaman di game ini,*

*kamu kayak jadi ngerasa nggak nyaman buat berada di dunia nyata. Jadi VRChat itu kayak aku buat pelarian aja, kayak nyari temen baru buat cerita-cerita aja, cuman kalau untuk soal curhat, aku nggak pernah ngomongin masalah pribadi gitu.” (Reychi)*

Ketika peneliti menanyakan lebih lanjut terkait alasan Reychi merasa nyaman di dalam dunia virtual VRChat. Dirinya mengaku bahwa di dalam VRChat tidak ada yang mengenali identitas dirinya di dunia nyata. Ia membagi kepribadian antara dirinya di dunia nyata dengan dirinya di dunia virtual VRChat.

*“Nyamannya karena nggak ada orang yang kenal aku yang asli di dunia nyata gitu. Jadi kayak pandanganku sama diriku di dunia virtual dengan diriku yang ada di dunia nyata itu berbeda, kalau sosok diriku yang di dunia nyata ya buat di dunia nyata, sedangkan sosok diriku yang di VRChat ya buat di VRChat. Kepribadianku harus dibagi dua, di sini (VRChat) sama di dunia nyata.” (Reychi)*

Ryouta merasa nyaman di dalam VRChat karena membantu dirinya yang kurang bergaul di dunia nyata. Menurut pengalamannya, ia juga sering menjumpai pemain yang menjadikan VRChat sebagai dunianya yang ideal. Menurutnya, tipe pemain seperti ini bahkan tidur sembari memainkan VRChat menggunakan perangkat VR.

*“Kalau aku nyaman banget ya. Maksudnya buat orang no life (sebutan untuk orang yang jarang bergaul) itu bicara secara virtual tuh ngebantu banget. Bahkan ada orang yang sampe nggak mau keluar dari VRChat. Kayaknya sekitar 80% friend list-ku (daftar teman dalam game) itu tidur di VRChat semua, biasanya yang pake headset VR.” (Ryouta)*

Perkataan Yeruna juga mendukung pernyataan tersebut, berdasarkan pengalamannya memang terdapat pemain yang menjadikan VRChat sebagai pelarian dari dunia nyata. Menurutnya, aktivitas seorang pemain yang tidur di dalam VRChat sudah merupakan hal yang biasa.

*“... Tapi ada juga orang yang main VRChat buat pelarian. Pelarian dari dunia nyata, apalagi kalau lu wawancara sama orang Jepang, itu mereka lebih parah lagi, mereka pasrah sama kehidupan nyata, banyak nanti lu nemu yang kayak gitu. Kalau orang yang tidur di VRChat sih banyak ya, udah biasa itu.”* (Yeruna)

Axylon sebagai pengguna perangkat VR mengaku merasa nyaman berada di dalam VRChat karena dirinya dapat melakukan sentuhan fisik secara virtual menggunakan bantuan perangkat VR.

*“Nyaman soalnya bisa ketemu orang random, apalagi aku pake perangkat VR kan, jadi juga bisa nge pat-pat (mengelus kepala) orang gitu.”* (Axylon)

Sedangkan Nova dan Yuuna, ketika berada di dalam VRChat memiliki momen tertentu di mana mereka merasa nyaman atau tidak nyaman. Nova mengaku dirinya merasa nyaman ketika mendapatkan momen yang tepat untuk berbincang dengan pemain lain. Sebaliknya, ia akan merasa tidak nyaman ketika tidak mendapatkan momen yang tepat untuk berbincang.

*“Kalau dibilang nyaman ya nyaman, dibilang enggak juga kadang ada momen yang kurang nyaman, tergantung momennya. Nyamannya itu ketika kita dapet momen yang pas buat ngobrol dengan orang lain gitu. Kadang kalau enggak dapet momen yang tepat itu yang kadang ngebuat kurang nyaman”* (Nova)

Yuuna juga merasakan hal yang hampir sama, dirinya merasa nyaman berada di dalam VRChat karena dapat bertemu dengan banyak pemain. Namun, ia merasa terganggu jika bertemu pemain yang *toxic* (berperilaku atau berkata kasar) serta melakukan pelecehan seksual.

*“Hmm... ada nyaman dan nggak nyamannya sih, tergantung situasinya. Nyamannya ya karena bisa ketemu sama temen baru, terus belajar bahasa, dan lain-lain gitu ya. Terus kalau nggak nyamannya sih mungkin karena kadang ketemu sama orang random yang bener-*



*bener toxic (berperilaku atau berkata kasar), terus sexual harassment (pelecehan seksual).” (Yuuna)*

Ketika peneliti bertanya lebih dalam kepada Yuuna apakah dirinya pernah bertemu dengan pemain yang kurang menyenangkan tersebut, dirinya mengaku pernah mengalami kejadian yang kurang menyenangkan. Dirinya pernah menjadi korban *toxic* dan pelecehan oleh pemain lain. Namun, pelakunya bukan pemain yang berasal dari Indonesia.

*“Pernah, pernah, bukan orang Indonesia sih, orang luar negeri biasanya, dia kayak nyebut n-word (rasis), atau d-word (melecehkan) gitu, kasar bangettt hahaha.” (Yuuna)*

Peneliti kemudian ingin mengetahui apakah keenam subjek merasa kesulitan untuk memenuhi kebutuhan sosialnya di dunia nyata. Subjek Nova dan Yuuna mengaku tidak merasa kesulitan untuk memenuhi kebutuhan sosialnya di dunia nyata. Namun, Mereka memiliki alasan tersendiri dalam memilih media untuk memenuhi kebutuhan sosialnya.

Nova mengaku tidak merasa kesulitan dalam memenuhi kebutuhan sosialnya di dunia nyata. Akan tetapi, ia memilih untuk tidak memenuhi kebutuhan sosialnya melalui dunia nyata dikarenakan alasan yang telah ia utarakan sebelumnya, yaitu terkendala topik obrolan ketika bersama teman-temannya di dunia nyata. Hal ini membuat dirinya lebih memilih untuk menggunakan VRChat sebagai sarana memenuhi kebutuhan sosialnya.

*“Kalau kebutuhan sosial di dunia nyata sih enggak terlalu ya kayaknya, cuman lebih ke keinginan sendiri aja buat nggak memenuhi kebutuhan sosial lewat dunia nyata.” (Nova)*

Yuuna juga merasakan hal yang serupa, dirinya tidak merasa kesulitan dalam memenuhi kebutuhan sosialnya di dunia nyata. Namun, dirinya lebih senang memenuhi kebutuhan sosialnya di dalam VRChat karena teman-teman yang ia jumpai di dalam VRChat memiliki kegemaran yang sama dengan dirinya, sehingga ia dapat menceritakan banyak hal tentang kegemarannya tersebut.

*“Kalau kayak untuk nyari temen atau sekadar ngobrol dengan orang lain itu enggak. Tapi kalau buat nyari temen bicara, kayak buat curhat atau ngebahas seputar hobi, itu aku ngerasa kesulitan, balik lagi kayak yang aku bilang tadi, soalnya karena minat temenku di dunia nyata itu beda sama aku, itu yang bikin susah, kalau di dunia nyata itu paling kayak bahas yang formal-formal aja.” (Yuuna)*

Sedangkan subjek Yeruna, Reychi, dan Axylon merasa cukup kesulitan dalam memenuhi kebutuhan sosialnya di dunia nyata. Alasan yang diungkapkan pun cukup beragam.

Yeruna merasa cukup kesulitan untuk memenuhi kebutuhan sosialnya di dunia nyata karena faktor usia dan kepribadiannya di dunia nyata yang terlalu formal.

*“Lumayan ya, mungkin karena udah menyangkut umur juga soalnya, terus ane orangnya terlalu formal kalau di dunia nyata.” (Yeruna)*

Reychi juga cukup merasa kesulitan dalam memenuhi kebutuhan sosialnya di dunia nyata. Ia merasa bahwa teman-temannya yang ada di dunia nyata terlalu mengulik informasi pribadinya sehingga membuat dirinya tidak nyaman. Berbeda jika dibandingkan teman-temannya yang ada di dalam VRChat, cenderung lebih senang membicarakan hal-hal seputar hobi dan kegemaran. Hal ini membuat Reychi merasa lebih nyaman dengan teman-teman yang ia temui di dalam VRChat.

*“Iya, kadang, soalnya kan kalau misal ketemu sama temen-temen yang dari dunia nyata, kayak temen alumni sekolah gitu, biasanya yang mereka tanya-tanya itu hal-hal yang bersifat privasi, kayak soal hubungan gitu lah, kayak ‘gimana hubungan pertemananmu sama si ini?’ gitu-gitu lah, jadi itu tuh kayak sesuatu yang bikin aku nggak nyaman. Sedangkan kalau di sini (VRChat) kita lebih ngomongin soal game-game gitu, misalkan ‘eh ada game baru nih, mau coba nggak?’ atau nggak ngomongin avatar-avatar misalkan kayak ‘ihh ini*

*avatarnya lucu' gitu, beda banget sama temen di dunia nyata."*  
(Reychi)

Axylon memiliki alasan yang berbeda, dirinya merasa cukup kesulitan memenuhi kebutuhan sosialnya dikarenakan kesulitan untuk langsung ikut berpartisipasi ke dalam suatu obrolan dengan orang yang baru ditemui. Berbeda dengan di dalam VRChat di mana setiap pemain dapat dengan bebas ikut berpartisipasi ke dalam sebuah obrolan dengan orang yang baru mereka jumpai.

*"Kadang kesulitan ya, kalau di dunia nyata itu kan susah ya buat langsung nimbrung ke obrolan orang random."* (Axylon)

Sedangkan subjek Ryouta, lebih merasa kesulitan dibandingkan kelima subjek di atas, alasannya sederhana, yaitu karena dirinya tidak memiliki teman di dunia nyata. Meskipun alasan yang disampaikan terdengar sederhana, tetapi hal tersebut merupakan sebuah masalah yang tidak boleh dianggap remeh.

*"Kalau aku kesulitan ya, terus juga aku kayak nggak punya temen di dunia nyata."* (Ryouta)

Kemudian peneliti melanjutkan pertanyaan kepada keenam subjek terkait seberapa penting peran VRChat dalam membantu untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka. Ketiga subjek, yaitu Yuuna, Ryouta, dan Reychi merasa VRChat sangat berperan penting dalam memenuhi kebutuhan sosialnya.

Yuuna merasa VRChat sangat berperan penting bagi dirinya, ia mengaku mendapatkan teman-teman virtualnya melalui VRChat.

*"Hmm... kalau bisa dihitung pakai persen sih VRChat itu kayak 80% penting buat aku. Karena dapet temen virtual itu aku awalnya emang dari VRChat, terus lanjut ke Discord atau apa gitu."* (Yuuna)

Ryouta juga merasakan hal yang sama, ia merasa VRChat berperan sangat penting bagi dirinya. Ia mengatakan bahwa VRChat menjadi tempat bagi dirinya untuk berlatih dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain, sehingga hasil latihan tersebut dapat diterapkan di dunia nyata.

*“Penting banget ya buat no life (sebutan untuk orang yang jarang bergaul) kayak aku, terus di VRChat itu juga bisa buat latihan bersosial sama orang, jadi bisa diterapin ke dunia nyata.” (Ryouta)*

Reychi juga mengaku VRChat berperan penting bagi dirinya. Meskipun berperan penting, tetapi kini dirinya tidak terlalu membutuhkan VRChat untuk mencari teman bicara. Ia mengaku sering bertemu dengan teman-teman yang ia temui di dalam VRChat secara tatap muka di dunia nyata. Hal ini membuat pertemanan mereka bertransisi dari yang berawal dari teman virtual, kini juga menjadi teman di dunia nyata. Ia juga menambahkan bahwa kini dirinya tidak harus selalu menggunakan VRChat untuk mendapat teman.

*“Penting ya sebenarnya, tapi aku biasanya kalau udah dapet temen VRChat yang udah akrab gitu, biasanya bakal ketemuan juga di real life, jadi mereka secara nggak langsung udah jadi temenku di dunia nyata juga, jadi ujung-ujungnya bakal bertransisi jadi temen real life yang bisa dipercaya gitu. Jadi kalau untuk sekarang ini aku nggak terlalu butuh VRChat sih buat nyari temen ngobrol. Terus juga untuk sekarang ini kalau aku temen bisa dapet dari mana aja, nggak harus VRChat.” (Reychi)*

Sedangkan ketiga subjek lainnya, yaitu Nova, Yeruna, dan Axylon, merasa VRChat cukup berperan penting bagi mereka. Alasannya pun beragam, yaitu meliputi sebagai tempat penghilang stres, lebih bebas mengekspresikan diri, serta lebih mudah mencari teman bicara.

*“Cukup ngebantu ya, paling jadi tempat buat ngilangin stres lah, nyari temen ngobrol di VRChat.” (Nova)*

*“Lumayan ngebantu ya, di VRChat itu lebih bebas aja rasanya, terus kalau sama temen-temen itu juga nge-jokesnya bebas.” (Yeruna)*

*“Lumayan terbantu sih aku, soalnya lebih gampang buat nyari temen ngobrol di sini (VRChat), terus akhir-akhir ini juga aku lagi sering-seringnya main VRChat.” (Axylon)*

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan keenam subjek terkait pengalaman subjek dalam memanfaatkan VRChat sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka melalui dunia virtual, dapat disimpulkan bahwa cara yang dilakukan oleh keenam subjek dalam mencari teman di dalam VRChat cukup beragam. Para subjek laki-laki cenderung akan langsung mengajak pemain lain untuk berbicara. Sedangkan para subjek perempuan mendapatkan teman baru melalui kegiatan lain, seperti bermain mini-games, dikenalkan teman, serta membantu pemain lain dalam berbagai hal.

Terdapat beragam faktor yang membuat subjek menggunakan VRChat sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan sosialnya. Faktor-faktor tersebut dimulai dari teman di dunia nyata yang tidak se-frekuensi, faktor usia yang membuat kesulitan dalam menjalin pertemanan di dunia nyata, lebih bebas mengekspresikan diri, membantu melatih kemampuan bersosial, tidak memiliki teman di dunia nyata, hingga lebih mudah untuk berpartisipasi ke dalam suatu obrolan. Keenam subjek juga mengaku bahwa VRChat berperan penting dalam hidup mereka sebagai sarana untuk mencari teman secara virtual. Melalui VRChat, memenuhi kebutuhan sosial menjadi jauh lebih mudah, hal ini dikarenakan kebanyakan pemain memiliki tujuan yang sama, yaitu mencari teman baru.

#### **5.1.4 Preferensi Pemain di dalam Dunia Virtual VRChat**

Ketika berada di dalam dunia virtual VRChat terdapat banyak sekali jenis dan tipe pemain yang berasal dari berbagai macam latar belakang. Sehingga setiap pemain memiliki ciri khasnya masing-masing, mulai dari kegemaran, kepribadian, kegiatan, hingga pandangan hidup. Pada poin ini peneliti ingin mengetahui preferensi keenam subjek terhadap beragam pemain yang ada di dalam VRChat.

Peneliti menanyakan kepada keenam subjek mengenai pemain seperti apa yang ingin mereka ajak berteman di dalam VRChat. Keempat subjek, yaitu Nova, Yeruna, Ryouta, dan Axylon memiliki jawaban yang sama, yaitu pemain

yang nyaman diajak berbicara. Yeruna dan Axylon menambahkan bahwa mereka ingin berteman dengan pemain yang dapat menerima diri mereka.

*“Player yang bersosialisasinya pas gitu, yang enak diajak ngobrol.”*

(Nova)

*“Kalau aku... orang yang nyambung sama pembicaraanku, soalnya aku tuh bahasanya random banget, terus dengan pengetahuan yang random juga.”* (Ryouta)

*“Yang mau nerima ane aja sih, yang penting bisa diajak bicara aja udah cukup, yang penting asik aja, sederhana.”* (Yeruna)

*“Yang nyambung sama obrolan aja sih, yang random, yang nerima aku lah.”* (Axylon)

Sedangkan Reychi, ingin berteman dengan pemain yang memiliki kegemaran sama dengan dirinya, yaitu pemain yang suka menggambar, menyukai avatar, serta bermain game Minecraft.

*“Kalau aku nyari temen yang sefrekuensi, aku kan suka ngegambar ya, pasti aku nyari temen yang suka ngegambar juga, terus aku juga nyari temen yang paham tentang avatar, jadi aku biasanya nyari yang artist, terus avatar enthusiast, atau nggak nyari yang pemain game Minecraft, itu player yang paling aku cari biasanya.”* (Reychi)

Yuuna memiliki preferensi yang lebih sederhana, dirinya ingin berteman dengan pemain yang ramah, tidak kasar, dan tidak suka berkonflik.

*“Hmm... yang ramah, tidak toxic (kasar), dan nggak banyak drama (konflik), dah itu aja.”* (Yuuna)

Kemudian peneliti melanjutkan pertanyaan kepada keenam subjek terkait pemain seperti apa yang cenderung mereka hindari di dalam VRChat. Jawaban yang didapat dari keenam subjek beragam. Subjek Nova dan Axylon menghindari pemain yang bersifat rasis. Nova kemudian menambahkan dirinya juga menghindari pemain yang rusuh dan kasar. Axylon juga menambahkan

bahwa dirinya merasa tidak masalah dengan pemain yang *toxic* (kasar perkataan atau perilaku) selama masih dalam konteks bercanda.

*“Kalau player yang cenderung dihindari, paling ya player yang kayak rasis atau sara gitu, terus rusuh, atau toxic ga jelas gitu.”* (Nova)

*“Yang agak rasis biasanya, itu aku males. Kalau yang toxic ya... kadang ada yang toxic buat bercanda terus sama ada yang emang beneran toxic. Kalau toxic yang beneran sih aku enggak mau, tapi kalau yang toxic buat bercanda nggakpapa sih aku”* (Axylon)

Yuuna juga merasakan hal yang cukup sama, dirinya menghindari pemain yang kasar dan melakukan pelecehan seksual. Ia mengaku bahwa tipe pemain tersebut justru lebih menakutkan jika dibandingkan tipe-tipe lainnya. Yuuna menambahkan bahwa dirinya juga menghindari pemain yang merupakan anak kecil, dikarenakan terlalu berisik.

*“Hmm... apa ya... mungkin lebih ke yang toxic (kasar) sama sexual harassment (pelecehan seksual) gitu ya, soalnya aku agak takut juga ya, soalnya orang-orang yang kayak gitu tuh lebih menakutkan daripada yang lainnya. Oh iya, sama yang bocil (anak kecil), itu berisik banget soalnya.”* (Yuuna)

Ryouta menghindari pemain yang berperilaku menyebalkan, seperti menggunakan *soundboard* (efek suara) yang berlebihan dan tidak jelas. Dirinya merasa terganggu dengan kebisingan yang ditimbulkan oleh hal tersebut.

*“Hmm... player yang annoying (menyebalkan), kayak yang ngespam soundboard (penggunaan efek suara yang berlebihan), yang gak jelas gitu, pokoknya yang suara-suara annoying gitu. Berisik banget soalnya.”* (Ryouta)

Sedangkan Reychi memiliki alasan yang lebih personal, dirinya menghindari pemain yang merupakan anak kecil. Dirinya juga menghindari pemain yang merupakan *streamer* (orang yang melakukan *live stream*). Hal ini dikarenakan dirinya pernah memiliki pengalaman kurang mengenakkan dengan seorang *streamer*. Reychi mengaku bahwa informasi pribadinya pernah tersebar

tanpa melalui persetujuan dirinya yang dilakukan oleh oknum tersebut. Ia juga menambahkan bahwa dirinya tidak menyukai pemain yang terlalu membahas politik dan pemain yang melakukan *dark jokes* (humor dengan topik sensitif) ketika dirinya sedang merasa lelah. Hal ini dikarenakan dirinya akan menjadi mudah tersinggung ketika suasana hatinya sedang tidak baik.

*"Ada, bocil (anak kecil). Atau nggak streamer (orang yang melakukan live stream), biasanya aku paling hindarin. Dulu, aku pernah kena doxing (penyebaran informasi pribadi), makanya nggak suka. Sebenarnya ada lagi sih, aku tuh paling nggak suka sama player yang nge-dark jokes (humor dengan topik sensitif) pas aku lagi cape, itu aku bisa tersinggung gitu. Terus sama player yang terlalu ngebahas politik itu aku juga nggak suka."* (Reychi)

Berbeda dengan kelima subjek sebelumnya, Yeruna memiliki jawaban yang sangat berbeda. Dirinya mengaku menerima semua tipe pemain yang ada di dalam VRChat, selama tindakan yang mereka lakukan tidak terlalu berlebihan.

*"Kalau ane semua diterima, bahkan yang parah-parah kayak rasisme gitu ane terima juga, tapi kalau udah parah banget gitu baru ane jauhkan, tapi nggak sampai ngeblokir."* (Yeruna)

Peneliti kemudian bertanya lebih dalam kepada keenam subjek terkait tindakan apa yang akan mereka lakukan jika bertemu dengan tipe pemain yang kurang menyenangkan tersebut. Ketiga subjek, yaitu Nova, Reychi, dan Axylon cenderung bersikap diam dan menjauh jika bertemu pemain yang kurang menyenangkan tersebut.

*"Didiemin aja biasanya, daripada diladenin gitu mending diemin aja, pura-pura ga denger aja biasanya."* (Nova)

*"Sebenarnya kalau mood ku lagi bagus itu sebenarnya nggakpapa, tapi kalau aku dengernya itu disaat pas aku lagi stres banget, itu biasanya aku berusaha ngejauhin, atau nggak aku diem aja, nggak nanggapi. Aku lebih ke diem aja, daripada nambah stres atau sakit kepala."* (Reychi)



*“Diem aja sih aku, lebih kayak menghindari pelan-pelan aja, menjauh aja gitu. Tapi kalau misalkan dia rasisnya ke aku, ya aku blokir, tapi kalau enggak, ya cuman aku jauh aja.”* (Axylon)

Sedangkan Ryouta memilih untuk langsung memblokir jika bertemu dengan pemain yang menyebalkan secara berlebihan bagi dirinya.

*“Kalau dia udah annoying (menyebalkan) banget ke aku gitu ya, kalau udah berlebihan banget ya aku blokir aja.”* (Ryouta)

Jawaban yang serupa muncul dari Yuuna, dirinya cenderung akan membalas atau menegur tindakan dari pemain yang bertindak kurang menyenangkan terhadap dirinya, kemudian barulah memblokir pemain tersebut.

*“Tergantung... kalau misalkan dia teriak-teriak, ya aku bales, terus aku blokir hahahaha. Yaa tapi ngebalesnya nggak separah kayak dia, ngomel aja gitu, paling kayak ‘apasih ga jelas’, terus baru blokir.”* (Yuuna)

Berbeda dengan kelima subjek di atas, Yeruna justru memilih untuk mengenal lebih dalam pemain yang bertindak kurang menyenangkan tersebut. Berdasarkan pengalamannya, setelah mengenal lebih dalam pemain yang bertindak kurang menyenangkan tersebut, ternyata mereka merupakan orang yang baik. Menurut Yeruna, mereka memiliki alasan tersendiri untuk melakukan tindakan yang kurang menyenangkan tersebut.

*“Awalnya sih diterima-terima aja ya, soalnya mayoritas yang ane pernah temuin itu ujung-ujungnya baik juga ternyata orangnya, mereka punya alasan kenapa bertindak kayak gitu.”* (Yeruna)

Kemudian peneliti melanjutkan pertanyaan kepada keenam subjek terkait apakah mereka memiliki syarat tertentu jika ada pemain lain yang ingin berteman dengan mereka di dalam VRChat. Kelima subjek, yaitu Nova, Yeruna, Yuuna, Ryouta, dan Axylon mengungkapkan bahwa mereka tidak memiliki syarat tertentu jika ada pemain yang ingin berteman dengan mereka. Mereka menerima semua pemain yang ingin berteman dengan mereka.

*“Engga, engga ada syaratnya, bebas aja kalau mau temenan.”* (Nova)

*“Kalau ane open, semua spesies ane terima, bahkan kaum pelangi juga ane terima, tapi ane kasih batasan. Intinya yang penting tau etika aja.”*  
(Yeruna)

*“Nggak sih, nggak ada.”* (Yuuna)

*“Aku tipe orang yang berteman sama semua orang, bener-bener berteman sama semua orang.”* (Ryouta)

*“Aku terbuka, semua bebas temenan sama aku, tidak bersyarat.”*  
(Axylon)

Sedangkan Reychi, memiliki beberapa syarat tertentu, yaitu pemain yang ingin berteman dengannya harus sudah berbicara dengan dirinya terlebih dahulu dan tidak menanyakan hal-hal sensitif ketika berbincang dengan dirinya.

*“Ada, sebelumnya harus udah ngomong sama aku dulu, kalau mereka asal nge-add aja kan aku nggak tau itu siapa. Terus sama jangan nanya yang aneh-aneh gitu kalau ngobrol sama aku, misalkan hal-hal yang berbau NSFW (not safe for work, hal-hal dewasa), atau nggak SARA, atau politik gitu, itu aku nggak bisa temenan.”* (Reychi)

Berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui wawancara dengan keenam subjek terkait preferensi mereka terhadap beragam pemain yang ada di dalam VRChat. Dapat disimpulkan bahwa keenam subjek memiliki preferensi mereka tersendiri terhadap beragam tipe pemain di dalam VRChat. Preferensi keenam subjek tersebut mulai dari pemain yang nyaman diajak berbincang, tidak kasar berlebihan baik perilaku maupun perkataan, memiliki kegemaran yang sama, hingga tidak bertingkah menyebalkan. Keenam subjek juga memiliki cara mereka sendiri dalam mengatasi pemain yang berperilaku kurang menyenangkan. Cara tersebut seperti menggunakan fitur blokir, menjauh, mendiamkan, hingga mengenal lebih dalam pemain tersebut. Keenam subjek juga cenderung bersikap menerima terhadap pemain lain yang ingin berteman dengan mereka, asalkan tidak melewati batasan-batasan tertentu.

### 5.1.5 Interaksi dan Komunikasi Antarpemain di dalam Dunia Virtual VRChat

VRChat merupakan sebuah *game* dengan genre sosial. Sehingga kegiatan utama yang ada di dalam *game* ini adalah kegiatan bersosial yang melibatkan pemain lain dengan saling berinteraksi dan berkomunikasi di dalam sebuah dunia virtual. Poin ini akan menjelaskan bagaimana interaksi dan komunikasi yang dilakukan oleh keenam subjek dengan pemain lain ketika sedang berada di dalam dunia virtual VRChat.

Peneliti menanyakan kepada keenam subjek terkait bagaimana cara mereka memulai suatu obrolan dengan orang yang baru dijumpai di dalam VRChat. Subjek Nova, Ryouta, dan Axylon langsung mencoba untuk mengakrabkan diri dengan langsung memulai obrolan kepada pemain yang baru mereka jumpai. Nova dan Ryouta menjelaskan bahwa mereka mengawalinya dengan menyapa serta menanyakan kabar pemain lain terlebih dahulu yang kemudian diikuti dengan suatu topik obrolan. Ryouta menambahkan dirinya biasa membahas seputar *game* ketika bertemu dengan pemain yang baru dijumpai.

*“Biasanya sih langsung nyambut aja, nanya kabar dulu, nanti biasanya ngalir aja gitu, mirip-mirip di dunia nyata aja basa basinya, mau ke cewe atau cowo tetep sama aja caranya.”* (Nova)

*“Kalau aku ya, biasanya kalau baru ngobrol itu nyapa dulu, nanya kabar, terus biasanya ngomongin game, kayak game yang belakangan ini lagi dimainin apa, atau mau main bareng nggak, gitu. Bahas game lah biasanya.”* (Ryouta)

*“Kalau aku langsung nyoba akrab aja.”* (Axylon)

Sedangkan Yeruna akan cenderung bersikap formal ketika bertemu dengan pemain yang baru ia temui, terutama kepada seseorang yang baru bermain VRChat. Sebagai pemain yang sudah cukup lama bermain VRChat, ia akan mengenalkan beragam fitur yang ada di VRChat kepada pemain baru.

*“Formal sih kalau ane, apalagi kalau itu pemain baru, jadi ane kayak ngenalin VRChat itu gimana, ngajarin dikit-dikit.”* (Yeruna)

Reychi juga memiliki jawaban yang serupa dengan Yeruna. Ketika terdapat pemain yang baru bermain VRChat, dirinya sebagai pemain lama akan membantu mengenalkan VRChat kepada pemain tersebut. Selain itu, Reychi juga memanfaatkan sebuah momen untuk memulai obrolan dengan pemain yang baru ia jumpai di dalam VRChat.

*“Biasanya ngikutin momen, misalnya pas anak-anak di sini pada main bareng ke world-world VRChat lain gitu, kayak Prison Escape, nah itu kan suka ada banyak yang ikut, dari situ nanti bisa kenal. Atau nggak misalkan pas ada player baru, biasanya kan suka ada gitu pemain yang baru main VRChat, terus mereka nanya-nanya seputar VRChat ke aku yang pemain lama, biasanya dari situ juga jadi kenal.” (Reychi)*

Yuuna memiliki caranya sendiri dalam memulai obrolan. Dirinya akan cenderung menyimak obrolan orang lain terlebih dahulu. Ketika topik obrolan dirasa cocok, maka ia akan langsung mencoba berpartisipasi ke dalam obrolan tersebut.

*“Biasanya sih, awalnya nyimak dulu ya, itu tergantung dia ngobrolin apa dulu, teruss baru deh nimbrung. Misalkan dia ngobrolin tentang game, langsung aja kayak ‘oh kamu main game ini juga?’ gitu, nanti pasti ada aja yang bikin nyambung.” (Yuuna)*

Kemudian peneliti ingin mengetahui bagaimana interaksi dan komunikasi keenam subjek dengan teman-temannya ketika berada di dalam dunia virtual VRChat. Peneliti bertanya kepada keenam subjek tentang topik obrolan seperti apa yang mereka bahas ketika berbincang dengan teman di dalam VRChat. Dari hasil wawancara, keenam subjek memiliki jawaban yang cukup beragam.

Nova menjelaskan bahwa dirinya sering membahas topik obrolan *random* atau tak menentu, selayaknya suatu kelompok pertemanan di dunia nyata ketika berbincang dengan teman di dalam VRChat.

*“Random sih sebenarnya, kayak tongkrongan biasa gitu. Baru-baru ini tadi pertama bahas tentang masalah Nazi, terus tadi juga bahas*

*Universitas, terus tadi sama bahas tentang sepuh-sepuh VRChat.”*

(Nova)

Yeruna cenderung akan membahas topik obrolan seputar *game* VRChat ketika bersama teman yang baru dikenal. Ketika dirasa hubungan pertemanan sudah cukup dekat, ia akan membahas seputar keseharian atau keluh kesah di dunia nyata, atau biasa disebut *curhat*.

*“Kalau misalkan baru kenal, awal-awal biasanya bahas seputar VRChat, kayak avatar atau fitur gitu. Terus kalau udah kenal, biasanya bahas tentang keseharian di dunia nyata gitu, kayak curhat lah.”*

(Yeruna)

Yuuna juga membahas topik yang serupa, ia biasa bercerita tentang keluh kesah kehidupan ketika berbincang dengan temannya di dalam VRChat. Selain itu, dirinya juga sering membahas seputar hobi dan *game* lain. Yuuna menambahkan bahwa dirinya terkadang juga membicarakan tentang orang lain atau dikenal dengan sebutan *gibah*.

*“Biasanya bahas soal kehidupan pribadi sih kalau pas sama temen deket, curhat gitu, terus ngomongin hobi, atau nggak tentang game lain, atau bahas drama gitu. Gibahh gitu maksudnya hahahaha, biasanya drama dari Twitter sih atau nggak yang sliweran di YouTube”*

(Yuuna)

Axylon juga berkata bahwa dirinya sering bercerita tentang keluh kesah kehidupan ketika berbincang dengan teman di dalam VRChat. Selebihnya, topik yang dibahas adalah seputar *game* lain atau VRChat.

*“Aku biasanya game sih, atau bahas avatar VRChat, terus kadang-kadang curhat juga.”* (Axylon)

Sedangkan Ryouta cenderung membahas topik seputar *game* ketika berbincang dengan teman di dalam VRChat. Seperti membicarakan *game* yang sedang sering dimainkan atau mengajak main *game* bersama.

*“Kalau aku ya, biasanya kalau baru ngobrol itu nyapa dulu, nanya kabar, terus biasanya ngomongin game, kayak game yang belakangan ini lagi dimainin apa, atau mau main bareng nggak, gitu. Bahas game lah biasanya.”* (Ryouta)

Sedangkan Reychi cenderung membahas topik yang umum seperti cuaca, membahas *meme*, serta membahas seputar VRChat ketika sedang berbincang bersama teman di dalam VRChat.

*“Biasanya hal-hal yang umum, kayak cuaca atau apa gitu, terus kadang bahas meme, atau nggak nanya seputar VRChat doang sih sisanya.”* (Reychi)

Peneliti kemudian bertanya lebih dalam kepada keenam subjek terkait topik obrolan seperti apa yang dapat membuat obrolan mereka menjadi panjang. Kelima subjek, yaitu Yeruna, Reychi, Yuuna, Ryouta, dan Axylon memiliki kesamaan pada topik pembicaraan yang membuat obrolan menjadi panjang, yaitu bercerita keluh kesah kehidupan atau biasa disebut dengan *curhat*.

Yeruna mengaku sering mendengarkan keluh kesah kehidupan dari pemain lain. Berdasarkan pengalamannya, topik obrolan tersebut bisa membuat pembicaraan berlangsung hingga subuh.

*“Kalau ane ya, paling masalah hidup sih, soalnya banyak yang cerita ke ane, curhat masalah hidup lah pokoknya, bisa sampe subuh.”* (Yeruna)

Reychi mengatakan bahwa dirinya sering membahas berbagai *game*, komik, atau anime yang sedang menjadi tren. Selain itu, dirinya juga membicarakan keluh kesah kehidupan ketika berada di dalam VRChat. Menurutnya, topik-topik obrolan tersebut membuat pembicaraan menjadi sangat lama.

*“Biasanya antara hobi, terus game-game yang lagi trending, terus komik yang lagi rame, atau anime yang lagi booming, atau kadang tiba-tiba curhat, biasanya itu lama banget.”* (Reychi)

Yuuna mengatakan bahwa topik obrolan *curhat* dan saling beradu nasib (keluh kesah hidup) dapat membuat perbincangan menjadi sangat panjang.

*“Curhatt, gibah, sama adu nasib hahaha, itu aja sih, itu panjang banget biasanya.”* (Yuuna)

Axylon juga mengatakan hal yang sama, menurutnya bercerita tentang masalah kehidupan dapat membuat topik obrolan menjadi panjang.

*“Kalau aku curhat biasanya, kayak cerita masalah kehidupan gitu.”*  
(Axylon)

Ryouta cenderung membicarakan banyak hal. Menurutnya, setiap topik obrolan berpotensi membuat perbincangan menjadi sangat panjang tergantung dari topik pembicaraan sebelumnya. Belakangan ini dirinya sering bercerita seputar keluh kesah kehidupan.

*“Kalau aku random ya, biasanya tergantung dari pembicaraan sebelumnya, jadi bisa nyambung terus, kalau yang baru-baru ini curhat sih, itu bisa panjang banget.”* (Ryouta)

Sedangkan Nova, berdasarkan pengalamannya menganggap bahwa topik obrolan *random* atau tak menentu dapat membuat topik obrolan menjadi panjang. Topik-topik tersebut meliputi hal yang telah ia katakan sebelumnya.

*“Biasanya tetep pembahasan random sih yang bikin obrolan jadi panjang, kayak yang disebutin tadi.”* (Nova)

Peneliti kemudian ingin mengetahui bagaimana cara keenam subjek dalam mengatasi topik obrolan yang telah habis. Jawaban yang didapat cukup beragam, subjek Nova dan Ryouta mengatasi masalah tersebut dengan berusaha mencari topik obrolan baru. Nova berkata dirinya akan berusaha membicarakan hal *random* lagi sebagai upaya untuk memperpanjang obrolan.

*“Kalau misalnya udah nggak ada topik lagi, pertama itu kalau misalnya temen gw pengen ganti topik lain, ya oke gapapa. Tapi kalau misal temen gw diem doang gara-gara topiknya udah abis, biasanya gw usahain pake topik obrolan random lagi.”* (Nova)

Ryouta akan mencari topik berdasarkan hal yang ia temui di internet sebagai bahan obrolan, terkadang dirinya juga melakukan *gibah* terhadap pemain lain yang kurang ia sukai. Menurut Ryouta, dirinya merasa canggung jika topik obrolan telah habis, sehingga berusaha untuk mencari topik baru.

*“Kalau aku ya, kalau udah abis pembicaraan, biasanya tiba-tiba bahas hal random yang aku temui di internet, jadi apa yang kutemuin di internet itu ya kujadiin bahan obrolan. Biar gak diem lah, kalau diem gitu kan canggung ya. Terus kadang gibah juga, kalau misalkan ada yang nggak aku suka gitu, ngomongin langsung di depan orangnya hahaha.”* (Ryouta)

Sedangkan Yeruna dan Axylon justru memiliki pengalaman yang berbeda, mereka merasa bahwa topik obrolan tidak pernah ada habisnya. Berdasarkan pengalaman Yeruna, ketika dirinya berbincang dengan teman di dalam VRChat, topik obrolan akan terus berlanjut hingga mereka merasa lelah di dunia nyata. Menurutnya, mereka akan berhenti berbincang ketika sudah merasa cukup kelelahan, bukan karena topik obrolan telah habis.

*“Kalau udah abis ya, hmm... biasanya bener-bener lanjut lagi sih, kayak nggak ada kata habis, kecuali udah cape. Jadi berhentinya bukan karena topik obrolannya udah buntu, tapi gara-gara udah cape, terus kalau udah cape biasanya ya pamit off (keluar game).”* (Yeruna)

Axylon juga mengatakan hal yang serupa, dirinya merasa bahwa topik obrolan akan terus berlanjut karena selalu ada temannya yang menimpali. Sehingga topik baru akan terus bermunculan dan cenderung tidak akan berhenti.

*“Kalau aku ya, kalau lagi ngobrol bareng gitu kan biasanya bertiga atau berempat, jadi misalnya satu orang udah buntu topiknya, nah itu nanti yang lain lanjut buka topik lagi, gitu aja terus, nggak berhenti-berhenti jadinya.”* (Axylon)

Berbeda dari jawaban subjek sebelumnya, Reychi dan Yuuna justru tidak berusaha mengatasi permasalahan topik obrolan yang sudah habis. Menurut Reychi, perempuan di dalam VRChat umumnya cenderung lebih pendiam,



sehingga yang bertugas untuk mencari topik obrolan adalah para laki-laki. Ia menganggap bahwa hal ini terjadi dikarenakan dirinya yang kurang pandai bergaul.

*“Biasanya kalau mereka udah cape atau pegel gitu mereka pamit udahan, atau nggak mereka pergi kalau diundang temennya yang lain buat main gitu. Soalnya kalau di VRChat itu cewe, salah satunya aku, biasanya lebih pendiem. Jadi biasanya yang nyari cara biar obrolannya nggak habis itu para cowo. Mungkin karena aku kurang pandai bergaul ya, jadi kayak gitu.” (Reychi)*

Yuuna juga mengatakan hal yang serupa, dirinya tidak berusaha mengatasi topik yang telah habis. Setelah topik obrolan habis, ia akan diam dan menatap cermin yang ada di dalam VRChat, terkadang dirinya juga berpura-pura AFK (*away from keyboard*) dengan membiarkan avatarnya berdiam diri. Namun, ketika sedang berkumpul dengan banyak teman, mereka akan lanjut mencari kegiatan lain di dalam *world* lain ketika topik obrolan sudah habis.

*“Nggak ada hahaha, kalau udah abis topik gitu ya, biasanya ya natap cermin, terus diem deh hahaha. Terus pura-pura AFK, kalau nggak ada obrolan ya diem, kalau misalkan udah bosan ya offline. Tapi kalau lagi rame-rame biasanya lanjut main game di world lain gitu.” (Yuuna)*

Berdasarkan hasil observasi di dalam *world* Pinggiran Kota Indonesia, peneliti menemukan bahwa topik obrolan yang dibicarakan oleh para pemain turut berganti seiring jam menjadi semakin larut malam. Pada sekitar pukul 07.00 malam, topik obrolan para pemain masih membicarakan hal-hal yang ringan, seperti membahas hal-hal lucu, hobi, dan beragam hal ringan lainnya. Setelah memasuki sekitar pukul 12 malam, topik obrolan kebanyakan pemain menjadi semakin berat, seperti membahas masalah hidup, bertukar pendapat tentang suatu masalah, berbagi pengalaman hidup, dan sebagainya. Peneliti ingin mengetahui apakah pengalaman keenam subjek dalam hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang ditemukan oleh peneliti.

Peneliti menanyakan kepada keenam subjek terkait apakah pada jam atau waktu tertentu, seperti larut malam, memengaruhi topik obrolan yang dibahas. Jawaban yang didapat cukup beragam. Ketiga subjek, yaitu Yeruna, Reychi, dan Yuuna merasa bahwa pada jam atau waktu tertentu memengaruhi topik obrolan yang dibahas.

Yeruna menganggap bahwa semakin larut malam, orang-orang akan menjadi semakin lelah, sehingga obrolan akan cenderung menjadi berat. Sedangkan ketika berbincang dengan pemain yang berasal dari luar negeri, waktu lokal yang tidak sama membuat perbedaan dalam hal ini.

*“Iya berpengaruh, mungkin karena semakin malem orang semakin cape ya, jadi obrolannya juga makin berat. Kalau ngobrol sama orang Indonesia, biasanya sekitar tengah malam itu kadang jadi berat sih obrolannya, tapi kalau sama orang luar negeri beda, soalnya timezone-nya kan juga beda, di kita malem, tapi di mereka masih siang atau apa gitu.”* (Yeruna)

Reychi juga mengatakan hal yang serupa. Berdasarkan pengalamannya, pada pukul 01.00 hingga 03.00 pagi, biasa terdapat pemain yang sedang mabuk karena pengaruh minuman alkohol dan tiba-tiba bercerita tentang kehidupan. Dirinya mengaku menjadi teman bicara dengan orang mabuk dikarenakan pada jam tersebut keadaan *world* sudah tidak terlalu banyak orang.

*“Iya pengaruh banget, itu ngaruh, rata-rata kalau misalkan udah jam 1 atau jam 3 pagi itu biasanya ada beberapa orang yang mabok gitu, terus tiba-tiba ngomongin tentang kehidupan. Aku ladenin aja, soalnya kan biasanya udah jam 3 pagi, jadi udah nggak terlalu banyak orang juga, jadinya yaudah ajak ngomong aja. Biasanya butuh tempat yang sepi gitu buat ngobrol”* (Reychi)

Yuuna memiliki pendapat yang sama. Menurutnya, pada waktu larut malam merupakan waktu di mana orang-orang sedang *overthinking* (berpikir berlebihan), sehingga mereka cenderung akan mengeluarkan semua unek-unek yang membebani pikiran.

*“Iya, ngaruh banget, itu beneer banget, biasanya gitu, rata-rata orang di sini juga gitu kayaknya, mungkin karena kalau makin malam itu waktunya overthinking kali ya, jadi keluar semua gitu unek-uneknya.”*

(Yuuna)

Sedangkan Nova dan Axylon, merasa bahwa pada jam atau waktu tertentu, seperti pada saat larut malam terkadang memengaruhi topik obrolan. Mereka mengatakan bahwa topik obrolan yang dibahas tak menentu. Nova menambahkan obrolan berat yang biasa dibahas pada jam tersebut merupakan topik politik.

*“Udah biasa sih itu, tapi biasanya random sih obrolannya, tapi kalau obrolan berat biasanya bahas politik. Jadi kadang iya kadang engga.”*

(Nova)

Sedangkan Axylon merasa bahwa ketika ingin melaukan obrolan mendalam (*deeptalk*) lebih nyaman dilakukan sewaktu larut malam.

*“Kadang iya, tapi sebenarnya random aja sih, cuman kalau deeptalk gitu enakya di jam-jam malem, kayak tengah malem atau subuh gitu.”*

(Axylon)

Berbeda dengan kelima subjek sebelumnya, Ryouta justru merasa bahwa pada jam atau waktu tertentu tidak memengaruhi topik obrolan yang dibahas. Akan tetapi, menurutnya yang berpengaruh pada sebuah topik obrolan adalah seberapa lama waktu yang berjalan ketika dirinya berbincang dengan seseorang. Ryouta menganggap bahwa semakin lama berbincang dengan seseorang, maka topik obrolan yang dibahas akan semakin sedikit, sehingga topik obrolan akan berujung ke pembahasan seputar masalah kehidupan untuk memperpanjang obrolan. Sehingga menurutnya obrolan dengan topik berat tidak harus dilakukan pada larut malam.

*“Kalau aku enggak, yang berpengaruh itu seberapa lama kita ngobrol sama lawan bicara, soalnya kan makin lama kita ngobrol itu makin nggak ada topik obrolan, ujung-ujungnya jadi bahas masalah yang ada*

*di real life, bahas kehidupan lah ujung-ujungnya. Jadi nggak harus tengah malem.” (Ryouta)*

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada *world* Pinggiran Kota Indonesia, peneliti juga menemukan bahwa hampir tidak ada pemain yang memanggil pemain lain dengan nama asli. Beberapa pemain juga bahkan merasa keberatan jika nama atau identitas aslinya terungkap. Peneliti ingin mengetahui bagaimana perilaku keenam subjek terkait hal tersebut.

Peneliti menanyakan kepada keenam subjek terkait apakah mereka keberatan untuk mengungkapkan identitas pribadinya kepada pemain lain di dalam VRChat. Nova dan Axylon mengatakan bahwa mereka tidak keberatan untuk mengungkapkan identitas pribadinya kepada pemain lain. Mereka menganggap bahwa hal tersebut merupakan bentuk keinginan untuk mengenal lebih dalam oleh pemain lain terhadap diri mereka.

*“Boleh-boleh aja sih, soalnya mungkin orang itu sama kaya gw, pengen mengenal lebih dalam. Jadi biasa aja.” (Nova)*

*“Kalau aku sih terbuka aja ya, biar sama-sama tau, nggak masalah sih.” (Axylon)*

Yeruna menganggap bahwa kebanyakan pemain VRChat tidak terlalu peduli dengan identitas pemain lain. Ia mengaku bahwa dirinya terkadang tidak keberatan untuk mengungkapkan identitas pribadinya kepada pemain lain, meskipun ia mengungkapkan identitas pribadinya dengan sedikit ditutupi.

*“Hmm... tergantung ya, soalnya di VRChat itu biasanya nggak terlalu pedulian sama identitas pribadi, biasanya cuman pengen tau di awal aja. Kalau ane kadang-kadang ngasih tau identitas pribadi tapi sedikit ditutupin.” (Yeruna)*

Ryouta juga terkadang tidak merasa keberatan untuk mengungkapkan identitas pribadinya. Ia mengatakan bahwa dirinya akan dengan senang hati untuk mengungkapkan identitas pribadinya, asalkan pemain lain tersebut juga turut mengungkapkan identitas pribadi mereka. Ia melakukan hal tersebut karena ingin informasi yang setara.

*“Aku tergantung lawan bicaranya, misalkan lawan bicaranya ngasih tau identitas pribadinya, aku juga nggak keberatan buat open (mengungkapkan identitas pribadi). Kalau lawan bicaranya nggak ngasih tau, yaudah aku nggak ngasih tau juga. Biar impas aja gitu.”*  
(Ryouta)

Sedangkan Reychi cenderung mengungkapkan identitas pribadinya hanya kepada pemain yang sudah ia kenal dekat secara pribadi. Ia menambahkan bahwa identitasnya di dalam VRChat bukanlah sebagai seorang Virtual YouTuber. Meskipun ia tidak menutupi identitasnya sebagai Virtual YouTuber, tetapi dirinya cenderung mengenalkan diri sebagai seorang ilustrator ketika berada di dalam VRChat.

*“Biasanya kalau sama orang-orang yang udah aku kenal dekat aja. Terus juga identitasku di sini itu sebagai orang biasa, bukan sebagai VTuber. Aku biasanya tetep ngasih tau kalau aku sebenarnya VTuber, cuman aku lebih kayak ngenalin diri sebagai ilustrator (tukang gambar) di sini.”* (Reychi)

Berbeda dengan kelima subjek sebelumnya, Yuuna merasa sangat keberatan untuk mengungkapkan identitas pribadinya dalam hal apa pun ketika berada di dalam VRChat. Ia merasa risi ketika ada pemain lain yang menanyakan seputar identitasnya di dunia nyata.

*“Kalau nama asli aku keberatan banget sih, terus kalau ditanyain hal-hal pribadi kayak gitu aku risih aja rasanya, pokoknya seputar identitas real life.”* (Yuuna)

Kemudian peneliti lanjut bertanya lebih dalam kepada keenam subjek terkait apakah mereka mencoba untuk mengulik informasi pribadi orang lain ketika berada di dalam VRChat. Kelima subjek, yaitu Yeruna, Reychi, Yuuna, Ryouta, dan Axylon mengaku tidak memedulikan informasi pribadi orang lain ketika berada di dalam VRChat.

Yeruna cenderung bersikap tidak peduli tentang informasi pribadi orang lain di dalam VRChat. Informasi pribadi yang ia tanyakan hanyalah sejauh nama pemain tersebut.

*“Ane kurang lebih tipe orang yang nggak pedulian sama informasi pribadi orang, paling nama doang.”* (Yeruna)

Reychi mengatakan hal serupa, dirinya tidak akan menanyakan informasi pribadi pemain lain kecuali pemain tersebut secara sukarela menceritakan sendiri tentang diri mereka.

*“Enggak, kecuali mereka sendiri yang mau cerita ke aku. Soalnya aku tipikal orang yang kalau misalkan mereka nggak ngomong soal itu, ya aku nggak bakal nanya.”* (Reychi)

Yuuna juga tidak peduli dengan informasi pribadi pemain lain. Menurutnya, yang terpenting adalah pemain tersebut menyenangkan untuk diajak berbicara.

*“Nggak, nggak peduli, yang penting orangnya asik diajak ngobrol.”* (Yuuna)

Ryouta dan Axylon mengatakan hal yang sama, mereka tidak peduli terhadap informasi pribadi pemain lain. Akan tetapi, ketika pemain lain menanyakan informasi pribadi mereka, maka mereka juga akan turut menanyakan informasi pribadi pemain tersebut. Mereka cenderung ingin informasi yang setara.

*“Jelasnya enggak ya, nggak peduli soalnya, kecuali kayak yang aku bilang tadi kan, kalau dia nanya informasi pribadiku, ya aku nanya juga. Tapi kalau nggak, ya enggak.”* (Ryouta)

*“Aku nggak terlalu peduli sih kalau itu, kalau aku sih biar sama aja, kalau dia nanya informasi pribadiku, ya aku nanya balik. Tapi kalau enggak, ya aku juga nggak akan nanya.”* (Axylon)

Sedangkan Nova memiliki jawaban yang berbeda, dirinya mengaku terkadang menanyakan informasi pribadi pemain lain. Alasan dibalik hal tersebut adalah karena dirinya ingin mengenal lebih dalam lawan bicara. Nova

menghindari kesalahpahaman karena ketidaktahuan informasi lawan bicara, sehingga terkadang ia akan menanyakan informasi pribadi pemain tersebut.

*"Iya kadang-kadang. Ya gimana ya... soalnya kan kita gak tau dia lebih dewasa dari kita atau engga, takutnya yang diajak bicara lebih tua dari gw, jadi ga enak nanti dikira ga sopan kalau asal ngomong. Sebenarnya supaya bisa mengenal lawan bicara lebih dalam aja sih alasannya."* (Nova)

Kemudian peneliti ingin mengetahui kegiatan apa yang dilakukan oleh keenam subjek ketika bersama teman di dalam VRChat. Keenam subjek memiliki jawaban yang sama, yaitu berkumpul dan berbincang dengan pemain lain, atau biasa disebut dengan istilah *nongkrong*.

*"Nongkrong sih paling sering, kadang juga nimbrung pembicaraan orang lain."* (Nova)

*"Paling sering ya nongkrong, jarang banget kalau kegiatan lainnya."* (Ryouta)

Yeruna, Reychi, Yuuna, dan Axylon menambahkan kegiatan lain yang sering mereka lakukan di dalam VRChat. Yeruna terkadang juga bermain *mini-games* yang bertemakan *teamwork* (kerja sama) dan Among Us.

*"Paling sering nongkrong sih ane, tapi kalau selain nongkrong ya main mini-games yang ada di VRChat, biasanya main yang kayak teamwork (kerja sama) gitu, atau nggak ya Among Us."* (Yeruna)

Reychi mengatakan dirinya terkadang juga menjelajahi beragam *world* yang ada di dalam VRChat.

*"Biasanya nongkrong, tapi kalau pas nggak lagi nongkrong itu kami biasanya nyari world-world yang menarik gitu, nyoba-nyoba world baru."* (Reychi)

Yuuna terkadang juga melakukan karaoke dan menjelajahi *world* bertema horor.

*“Nongkrong, selain itu main ke world horor, terus karaoke, itu lumayan sering.”* (Yuuna)

Axylon juga mengatakan hal yang serupa, dirinya terkadang juga menjelajahi *world* horor dan menonton film.

*“Kalau aku biasanya nongkrong, kalau nggak ya main-main ke map horor, terus nonton film atau apa gitu.”* (Axylon)

Peneliti kemudian melanjutkan pertanyaan kepada keenam subjek terkait apakah interaksi dan komunikasi yang terjadi dengan teman di dalam VRChat tetap berlanjut di luar VRChat. Keenam subjek memiliki jawaban yang sama terkait aplikasi yang sering digunakan, yaitu mereka terkadang melanjutkan interaksi dan komunikasi melalui aplikasi bernama Discord. Akan tetapi, kebiasaan untuk melanjutkan interaksi dan komunikasi di luar VRChat hanya mereka lakukan kepada pemain yang sudah mereka kenal dekat.

*“Tergantung sih, kadang ada yang lanjut ngobrol di Discord, kadang ada yang cuma sebatas di VRChat”* (Nova)

*“Kebanyakan enggak sih, biasanya cuman di VRChat aja, tapi kadang ya tukeran Discord gitu.”* (Yeruna)

*“Aku sekitar 30% biasanya lanjut di Discord, kadang buat main bareng game lain gitu.”* (Ryouta)

*“Tergantung, kadang lewat Discord, ada yang lanjut, ada yang enggak, biasanya yang lanjut ke Discord itu yang udah dekat aja.”* (Axylon)

Selain menggunakan Discord, subjek Reychi dan Yuuna menambahkan bahwa mereka juga menggunakan WhatsApp sebagai aplikasi obrolan agar tetap terhubung dengan teman yang mereka temui di dalam VRChat. Reychi juga menambahkan bahwa dirinya terkadang melanjutkan interaksi dengan teman yang ia temui di dalam VRChat melalui dunia nyata.

*“Iya, kadang di dunia nyata, terus kadang-kadang ada yang lewat Discord juga, tapi obrolan yang di Discord itu biasanya udah beda*



*dengan yang di VRChat, kalau di VRChat itu kan kita lebih ke belajar sesuatu yang baru, tapi kalau di Discord itu biasanya ngomongin hal yang udah familiar aja. Terus kalau yang udah bener-bener deket banget, itu juga lanjut ke WhatsApp.” (Reychi)*

*“Nggak semuanya sih, beberapa aja, biasanya yang udah kenal lama itu lanjut ke Discord atau WhatsApp, tapi kalau nggak terlalu deket ya cuman sampe Discord aja.” (Yuuna)*

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara terhadap subjek terkait interaksi dan komunikasi antarpemain di dalam dunia virtual VRChat. Cara yang dilakukan oleh keenam subjek dalam memulai suatu obrolan dengan pemain yang baru dijumpai meliputi langsung menyapa dan mencoba akrab kepada pemain tersebut, bersikap formal, memberikan informasi seputar VRChat, memanfaatkan momen-momen tertentu, hingga menyimak obrolan terlebih dahulu sebelum berpartisipasi. Ketika sedang bersama teman di dalam VRChat, topik obrolan yang dibahas oleh keenam subjek umumnya meliputi obrolan dengan topik yang spontan, topik obrolan seputar *game*, keluh kesah kehidupan dunia nyata, hingga bergunjing tentang berbagai hal. Adapun topik obrolan yang berpotensi membuat obrolan keenam subjek menjadi panjang meliputi masalah kehidupan di dunia nyata, topik obrolan seputar hobi, obrolan curahan hati dan beradu nasib, serta obrolan dengan topik yang spontan.

Ketika topik obrolan telah habis, para subjek laki-laki cenderung berusaha untuk mencari topik obrolan baru, sedangkan para subjek perempuan cenderung untuk bersikap pasif dan pendiam, sehingga memilih untuk mengandalkan orang lain untuk mengatasi hal tersebut. Selain itu, beberapa subjek laki-laki mengaku bahwa topik obrolan mereka tidak akan ada habisnya, mereka hanya akan berhenti berbincang ketika merasa kelelahan di dunia nyata. Pada jam tertentu juga memengaruhi topik obrolan yang dibahas, lima dari enam subjek merasa bahwa semakin larut malam, topik obrolan yang dibahas juga cenderung akan menjadi lebih berat, seperti masalah kehidupan, bertukar pikiran, kecemasan dalam hidup, bahasan politik, dan sebagainya.

Lima dari enam subjek juga mengaku mereka tidak terlalu keberatan untuk mengungkapkan identitas pribadinya jika tidak terlalu bersifat privasi di dalam VRChat, seperti nama asli, usia, domisili, dan sebagainya. Lima dari enam subjek juga mengaku tidak ingin berusaha mengetahui informasi pribadi pemain lain ketika berada di dalam VRChat. Menurut mereka, selama pemain tersebut menyenangkan untuk diajak berbicara, informasi pribadi orang asli di balik pemain tersebut tidaklah terlalu menjadi masalah bagi mereka.

Adapun kegiatan yang paling sering dilakukan oleh keenam subjek ketika berada di dalam VRChat adalah *nongkrong* atau berkumpul bersama dengan sesama pemain. Kegiatan lain yang mereka lakukan meliputi bermain mini-games, menonton film, karaoke, menjelajahi *world*, dan beberapa kegiatan ringan lainnya. Keenam subjek juga mengaku bahwa interaksi dan komunikasi dengan teman di VRChat terkadang juga berlanjut di luar VRChat, media yang digunakan meliputi Discord dan WhatsApp, terdapat salah satu subjek yang bahkan bertemu tatap muka di dunia nyata dengan teman yang ia dapatkan dari VRChat.

#### **5.1.6 Hambatan Komunikasi di dalam Dunia Virtual VRChat**

Ketika melakukan interaksi dan komunikasi di dalam sebuah dunia virtual VRChat, setiap pemain tentunya memiliki hambatan mereka tersendiri. Hambatan ini dapat meliputi hambatan teknis, bahasa, hingga perilaku. Pada poin ini peneliti ingin mengetahui hambatan-hambatan apa saja yang dialami oleh keenam subjek saat sedang berinteraksi dan berkomunikasi di dalam dunia virtual VRChat.

Peneliti menanyakan kepada keenam subjek terkait hambatan apa yang mereka alami ketika hendak memulai obrolan dengan orang yang baru dijumpai. Keenam subjek memiliki jawaban yang cukup beragam. Nova mengaku dirinya terkadang merasa kesulitan untuk memulai obrolan dengan orang yang baru ia temui di dalam VRChat. Ia menjelaskan bahwa dirinya tiba-tiba merasa tidak tahu hendak membicarakan apa. Menurutnya, hal ini dikarenakan tidak ada

pemain yang ia kenal di dalam *world* (dunia) tersebut, sehingga tidak ada yang membantu untuk berperan menjadi perantara dalam menjembatani alur obrolan.

*“Ini berdasarkan pengalaman gw ya, pas gw udah masuk world (dunia) gitu ya, itu tiba-tiba bingung mau ngebicarain apa, biasanya karena nggak ada yang kenal sih, terus juga nggak ada yang jadi perantara buat ngobrol. Kalau malu sih ada lah yaa, dikit-dikit, wajar lah kalau itu.”* (Nova)

Sedangkan Reychi terkadang merasa bahwa hambatan yang ia alami ditimbulkan karena ketidakcocokan dalam hal kegemaran. Ia juga menambahkan bahwa dirinya terkadang dipaksa untuk melakukan suatu hal yang ia kurang minati untuk mengatasi ketidakcocokan tersebut.

*“Mungkin lebih ke kesukaan yang nggak cocok ya, misalkan dia main game Apex Legends, itu kan aku nggak main, tapi pas diladenin malah kayak ngomongin game itu terus, aku kan nggak ngerti. Nggak sefrekuensi, nggak cocok, terus kadang dipaksa buat ngelakuin suatu hal yang aku nggak tertarik gitu.”* (Reychi)

Yuuna juga merasakan hal yang hampir serupa, dirinya merasa bahwa hambatan yang muncul dipengaruhi oleh respons lawan bicara dalam menanggapi obrolan serta ketidakcocokan topik obrolan. Dirinya akan bertindak sesuai dengan lawan bicara, ketika ia merasa bahwa pemain tersebut sulit untuk diajak berbincang karena hal tersebut, maka dirinya juga tidak akan memaksa untuk melanjutkan obrolan.

*“Kalau aku kan orangnya tergantung lawan bicara ya, kalau misalkan dia udah aku ajak ngobrol tapi ternyata dia susah buat diajak ngobrol, ya aku juga nggak bakal bisa lanjut ngobrol sama dia, kayak mungkin dia lagi malas ngobrol atau topik obrolannya nggak cocok, itu yang bikin sulit.”* (Yuuna)

Sedangkan Ryouta, mengaku bahwa dirinya takut menyinggung lawan bicara melalui pembahasan yang ia bawa. Meskipun begitu, dirinya tetap mengajak berbicara orang tersebut.

*“Hmm... takut kalau lawan bicara tersinggung sama pembahasanku sih, takutnya gitu, tapi tetep kuajak ngobrol aja.”* (Ryouta)

Axylon memiliki jawaban yang berbeda, dirinya tidak merasa kesulitan untuk berbicara dengan pemain laki-laki yang baru ia temui. Akan tetapi, dirinya cenderung merasa kesulitan untuk berbicara dengan pemain perempuan, hal ini dikarenakan dirinya takut pemain perempuan tersebut menjadi salah paham karena mengira dirinya sedang melakukan pendekatan secara romantis.

*“Kalau sama-sama cowo sih enggak, soalnya rata-rata pada random, kalau sama cewe itu baru agak susah ya, soalnya kita kan takut dikira ngedeketin karena suka atau apa gitu.”* (Axylon)

Sedangkan Yeruna mengaku tidak memiliki kesulitan dalam memulai obrolan dengan pemain yang baru ia jumpai. Namun, dirinya mengatakan bahwa dirinya merasa kesulitan untuk bergabung ke dalam obrolan suatu *circle* atau kelompok pertemanan.

*“Enggak sih, enggak ada, aman. Tapi kalau sama circle (suatu kelompok pertemanan) itu susah. Kalau minta deskripsinya sulit ya, tapi sederhananya kayak ada dinding pembatas gitu lah.”* (Yeruna)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di dalam *world* “Pinggiran Kota Indonesia”, memang tak jarang terdapat pemain yang memiliki kelompok pertemanan sendiri di dalam *game*. Kelompok pertemanan ini umumnya dikenal dengan istilah *circle*. *Circle* tersebut biasanya berisikan pemain-pemain yang sudah berteman lama dan cenderung cukup dekat. Saking dekatnya, mereka cenderung mengabaikan dan “menutup pintu” terhadap pemain lain yang ingin bergabung dengan mereka karena sudah merasa nyaman dengan pemain yang sudah mereka kenal akrab. Hal ini tentunya tidak terjadi di dalam semua *circle*, karena juga terdapat *circle* yang terbuka dan menyambut pemain lain yang ingin bergabung dengan senang hati.

Terkait pernyataan Yeruna di atas, peneliti kemudian memastikan apakah ada subjek lain yang merasakan hal serupa dengan menanyakan kepada subjek Ryouta dan Axylon terkait bagaimana pandangan mereka terkait *circle* atau

kelompok pertemanan di VRChat. Ryouta dan Axylon mengatakan hal yang sama, mereka merasa kesulitan untuk bergabung ke dalam obrolan suatu *circle*.

*“Wahh, kalau itu juga susah ya.”* (Ryouta)

*“Itu susah sih kalau circle (suatu kelompok pertemanan) sih.”*  
(Axylon)

Peneliti kemudian menanyakan lebih dalam apakah subjek Yeruna, Ryouta, dan Axylon pernah mencoba untuk masuk ke dalam obrolan suatu *circle*.

Yeruna mengaku sering mencoba untuk bergabung ke dalam obrolan suatu *circle*. Dirinya mengatakan bahwa kehadirannya tidak terlalu dianggap oleh para pemain tersebut, hingga pada akhirnya dirinya perlahan keluar dari obrolan.

*“Udah seringg, pas mau masuk itu canggung banget gitu, kayak kehadiran kita tuh nggak terlalu dianggap sama mereka, terus perlahan-lahan lu bakal keluar dari obrolan mereka.”* (Yeruna)

Axylon juga merasakan hal serupa, dirinya merasa tidak dianggap ketika mencoba untuk bergabung ke dalam obrolan suatu *circle*.

*“Pernah sihh. Yahh gitu lah, dikacangin (tidak dianggap), kayak yang ‘apa sih’ gitu. Kesannya kayak gitu”* (Axylon)

Sedangkan Ryouta, mengatakan bahwa dirinya juga sering mencoba untuk bergabung ke dalam obrolan suatu *circle*. Dirinya merasa bahwa ketika hendak berbicara dengan mereka, ia kesulitan untuk masuk ke dalam obrolan. Hal ini dikarenakan dirinya mencoba membawa topik percakapan baru, sedangkan *circle* tersebut sudah memiliki pembahasan tersendiri, sehingga sulit untuk dapat melakukan obrolan. Ryouta menambahkan bahwa dirinya juga merasa tidak dianggap.

*“Bukan pernah lagi ya, udah seringg. Kalau aku ya, kita kan dateng nih ke tempat mereka (circle) ngumpul, pas kita mau ngajak ngobrol tuh pembahasannya susah masuk, soalnya mereka kan kayak udah ada pembahasan mereka sendiri, sedangkan aku yang baru dateng terus*

*bawa topik lain, itu susah nyambung. Sejauh ini sih belum pernah ada yang marah ya, kita kayak nggak dianggap aja” (Ryouta)*

Peneliti melanjutkan pertanyaan terhadap keenam subjek terkait hambatan apa yang mereka rasakan ketika sedang melakukan interaksi dan komunikasi di dalam dunia virtual VRChat. Keenam subjek memiliki hambatan yang cukup beragam.

Nova mengatakan bahwa dirinya kesulitan untuk mengetahui ekspresi muka asli lawan bicara. Akan tetapi, hal itu dapat ia atasi dengan cara menilai dari intonasi suara lawan bicara.

*“Kesulitan buat mengetahui ekspresi muka sih biasanya, tapi bisa diliat dari suara juga, jadi masih bisa lah.” (Nova)*

Yeruna merasa bahwa dirinya merasa lebih mudah ketika berbincang dengan pemain yang menggunakan perangkat VR. Hal ini memudahkan dirinya dalam membaca gestur tubuh. Selain itu, ia juga mengandalkan intonasi lawan bicara untuk membaca suasana hati lawan bicara. Yeruna menambahkan bahwa dirinya kesulitan saat berbicara dengan *mute player* (pemain yang tidak berbicara).

*“Nggak terlalu ya, cuman kalau ngobrol sama orang yang pake perangkat VR gitu ya jadi lebih mudah, kita bisa tau gestur tubuh mereka, terus intonasi suara itu juga bisa jadi patokan juga, jadi nggak terlalu susah. Kalau yang kesulitan itu ngobrol sama mute player (pemain yang tidak berbicara).” (Yeruna)*

Yeruna mengaku ketika berbicara dengan *mute player*, mereka cenderung menggunakan *chat box* (kotak obrolan) untuk membalas obrolan. Karena fitur *chat box* memiliki batasan tertentu, hal ini mengakibatkan terkadang pesan yang ingin disampaikan oleh *mute player* tidak dapat tersampaikan secara utuh. Selain itu, Yeruna juga menambahkan bahwa dirinya terkadang terkendala *FPS drop* (patah-patah) saat berada di dalam VRChat, terutama ketika *world* sedang ramai.

*“Kalau mute player (pemain yang tidak berbicara) itu mereka pakai chat box (kotak obrolan), jadi kalau baca tulisan itu kadang terbacanya*

*cuman setengah, jadi kadang nggak tersampaikan apa yang mau diomongin. Kadang juga FPS drop (patah-patah), biasanya kalau world-nya udah keramean gitu, soalnya lagi pake laptop.” (Yeruna)*

Reychi mengatakan bahwa kebanyakan temannya di dalam VRChat merupakan *desktop player* (pemain tanpa perangkat VR), sehingga dirinya mengandalkan intonasi suara untuk membaca emosi lawan bicara. Ia mengaku dirinya merasa kesulitan untuk mengetahui bagaimana kondisi atau keadaan lawan bicara di dunia nyata. Hal ini dikarenakan pengalamannya saat berbincang dengan temannya yang terlihat baik-baik saja ketika berada di dalam VRChat. Setelah ia gali lebih dalam, ternyata temannya tersebut sedang merasa stres akibat masalah pribadi di dunia nyata. Hal ini membuat Reychi menyadari bahwa dirinya kesulitan untuk mengetahui apa yang lawan bicara alami di dunia nyata.

*“Karena temenku rata-rata itu desktop player ya, jadi mereka nggak terlalu nunjukin gestur tubuh, jadi lebih ngandelin nada bicara sih buat ngatasin hal itu. Nggak masalah kalau itu, kalau yang susah tuh karena kita nggak tau kondisi mereka sebenarnya lagi gimana, kayak misalkan mereka lagi sedih atau stres gitu, kadang nggak ketahuan. Soalnya temenku pernah di VRChat itu kayak yang ceria gitu, kayak nggak kenapa-kenapa gitu, padahal sebenarnya lagi stres. Taunya orangnya abis nangis, misal kayak abis dipecat dari kerjaan gitu, tapi mereka nggak cerita karena ngerasa nggak enakan, jadi kita nggak terlalu tau apa yang sebenarnya mereka lagi alamiin.” (Reychi)*

Reychi kemudian menambahkan bahwa dirinya juga cukup sering merasakan *FPS drop* (patah-patah) akibat *world* yang terlalu ramai. Hal ini menjadi kesulitan bagi dirinya karena disaat sedang patah-patah, lawan bicara akan sangat kesulitan untuk mendengar suara Reychi. Selain itu, dirinya juga kesulitan saat berbincang dengan pemain yang bermain VRChat di warnet (warung internet). Karena situasi warnet di dunia nyata yang umumnya cukup ramai dengan suara orang lain, hal ini terkadang membuat Reychi tidak dapat mendengar apa yang lawan bicaranya tersebut ingin sampaikan.

*“Biasanya aku sering ngerasain FPS drop itu kalau pas world ini (world Pinggiran Kota Indonesia) udah di atas 30 sampai 40 player. Kalau FPS drop itu ngaruh, soalnya kalau misalkan kita lagi patah-patah, temen kita nggak tau kita lagi ngomong apa. Biasanya player laptop kentang (spesifikasi rendah) sama player warnet itu yang ngalamin, jadi kadang mereka bener-bener nggak bisa gerak kalau udah patah-patah. Oh iya, terus juga sama misalkan kalau ada temenku yang main VRChat di warnet, itu juga bikin susah ngobrolnya, soalnya suara orang main di warnet kan rame ya, jadi suka nggak kedengeran dia ngomong apa.” (Reychi)*

Yuuna memiliki pengalaman yang cukup berbeda, dirinya merasa kesulitan untuk mengetahui gestur tubuh dan ekspresi wajah lawan bicara saat berbincang di dalam VRChat. Dirinya merasa terbatas karena hanya dapat mengandalkan intonasi suara. Hal ini membuat dirinya bertanya-tanya apakah lawan bicara memang benar-benar bersimpati terhadap Yuuna, atau hanya berpura-pura. Menurutnya, hal seperti ini akan menjadi lebih mudah diatasi ketika lawan bicaranya menggunakan perangkat VR.

*“Kalau misalkan pas curhat sama temen gitu ya, kita kan cuman tau dari nada bicara doang ya, nggak tau gestur badan sama ekspresi muka dia kayak gimana, jadi kita nggak tau dia tuh kayak beneran memihak kita, atau cuman pura-pura doang, itu sih yang bikin agak susah buat nyari temen yang beneran, kita nggak tau dia orang kayak gimana di balik avatar itu. Kalau mereka nggak pake perangkat VR, kita nggak bisa ngebaca gestur tubuh, terus sama ekspresi muka asli lawan bicara itu juga susah.” (Yuuna)*

Yuuna juga menambahkan bahwa kesulitan lain yang ia alami adalah *microphone* pemain lain yang terkadang memantulkan suaranya. Hal ini membuat dirinya tidak dapat fokus dalam menyimak obrolan karena mendengar suara dirinya sendiri yang terpantul.

*“Kalau aku tuh yang agak susah itu paling kalau misalkan suara micnya mantul, jadi suaraku masuk di mic dia hahaha. Itu sih mungkin*



*yang agak susah buat diajak ngobrol. Kayak aku udah berusaha buat nyimak dia, tapi suaraku juga masuk di mic dia, nggak fokus jadinya hahaha.” (Yuuna)*

Sedangkan Ryouta tidak terlalu mempermasalahkan hambatan yang ia jumpai ketika berinteraksi dan berkomunikasi. Dirinya memanfaatkan gerakan avatar dan intonasi suara lawan bicara ketika sedang berbincang di dalam VRChat. Sehingga ia dapat mengetahui bagaimana suasana hati lawan bicaranya saat itu. Ryouta menambahkan bahwa justru kesulitan yang ia alami terletak pada kualitas *microphone* lawan bicara yang buruk, sehingga suara tidak terdengar dengan jelas.

*“Hmm... kalau aku nganggepnya orang yang di VRChat itu bergerak sesuai suasana hatinya, kalau dia gerak-gerak gitu berarti aku anggep dia lagi seneng gitu, jadi aku enggak terlalu ngandelin ekspresi muka kalau di VRChat. Terus dari intonasi suara juga bisa, jadi nggak terlalu masalah meskipun nggak bisa liat ekspresi muka. Mic sih paling yang susah, kadang ada orang yang micnya burik gitu.” (Ryouta)*

Axylon juga merasakan hal yang serupa, dirinya tidak mempermasalahkan hambatan yang ia alami. Namun, dirinya merasa hambatan yang menjadi masalah adalah kualitas *microphone* yang buruk atau keadaan *world* yang ramai dengan suara orang lain sehingga suara lawan bicara tidak terdengar.

*“Kalau ekspresi muka atau gestur gitu enggak masalah sih, yang masalah itu biasanya kayak kualitas micnya jelek, atau pas terlalu rame jadi nggak kedengeran gitu.” (Axylon)*

Berdasarkan paparan data terkait hambatan komunikasi di dalam dunia virtual VRChat. Hambatan utama yang dirasakan oleh keenam subjek ketika hendak memulai obrolan yang baru dijumpai meliputi, mendadak tidak tahu ingin membicarakan topik apa, ketidakcocokan topik obrolan, respons lawan bicara yang kurang menanggapi, kesulitan berbicara dengan lawan jenis, hingga kesulitan untuk bergabung ke dalam suatu kelompok pertemanan. Adapun hambatan yang dirasakan oleh keenam subjek ketika sedang melakukan interaksi

dan komunikasi di dalam dunia virtual meliputi kesulitan mengetahui ekspresi wajah dan gestur tubuh, kesulitan berbincang dengan *mute player* (pemain yang hanya mengetik dan tidak berbicara), kesulitan mengetahui kondisi lawan bicara di dunia nyata, *FPS drop* (patah-patah), suara yang terlalu ramai, serta kualitas *microphone* lawan bicara yang buruk. Untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, para subjek umumnya mengandalkan intonasi suara dari lawan bicara untuk mengetahui suasana hati mereka. Hambatan-hambatan tersebut juga akan lebih mudah diatasi jika lawan bicara merupakan pengguna perangkat VR, karena mereka dapat mengekspresikan gerakan nonverbal melalui avatarnya.

### 5.1.7 Penggunaan Avatar di dalam Dunia Virtual VRChat

Ketika berada di dalam dunia virtual VRChat, avatar berperan penting dalam merepresentasikan diri setiap pemain. Secara tidak langsung, penggunaan avatar juga dapat memberikan gambaran terkait kepribadian, kegemaran, hingga gaya setiap pemain. Selain kemampuan bersosial, dalam beberapa situasi avatar juga perlu diperhatikan ketika sedang berada di dalam VRChat, selayaknya kita memperhatikan penampilan di dunia nyata. Pada poin ini peneliti ingin mengetahui bagaimana penggunaan avatar oleh keenam subjek di dalam VRChat.

Keenam subjek memiliki motivasi yang cukup beragam dalam menggunakan suatu avatar. Subjek Nova mengaku dirinya menggunakan suatu avatar hanya karena dia menyukai avatar tersebut, tidak ada tujuan lain.

*“Sesederhana karena gw suka aja sih sebenarnya. Bukan karena gw pengen disukain cewe atau apa.”* (Nova)

Axylon juga memiliki jawaban serupa, dirinya menggunakan suatu avatar karena menyukai bentuk avatar tersebut. Hal ini dikarenakan dirinya di dalam VRChat sering berbincang sembari menatap cermin virtual, sehingga dengan melihat avatarnya yang berparas cantik dapat membuat dirinya merasa senang.

*“Kalau aku... karena ya... cantik aja gitu hahaha, lebih nyaman aja, kita kan kalau di VRChat suka di depan cermin, jadi pas ngobrol sambil*

*ngeliatin avatar kita gitu hahaha, cuci mata gitu lah anggepannya.”*  
(Axylon)

Yeruna memiliki alasan tersendiri, dirinya mengaku selalu menggunakan satu avatar yang sama sebagai identitasnya di dalam VRChat. Sehingga pemain lain dapat dengan mudah mengenali dan mengingat dirinya.

*“Kalau untuk avatar, ane biasanya selalu make satu avatar yang sama itu karena buat identitas, jadi biar mudah diingat atau dikenali sama orang lain gitu.”* (Yeruna)

Ryouta juga merasakan hal yang sama, dirinya selalu menggunakan avatar yang sama akibat terlalu malas untuk mencari avatar lain. Tanpa disadari, avatar tersebut telah melekat dengan identitas dirinya di dalam VRChat selama dua tahun.

*“Kalau aku sebenarnya make avatar ini udah 2 tahun, gara-gara males nyari avatar lain aja hahaha, tau-tau udah nempel aja identitasnya di aku.”* (Ryouta)

Reychi memiliki jawaban berbeda, ia menggunakan avatar yang menyerupai karakter orisinal VTuber dirinya sendiri. Menurutnya, avatar tersebut sangat menggambarkan dirinya.

*“Kalau ini, karena mendekati original character VTuber aku, jadi aku pake ini. Karena gweh banget hahaha.”* (Reychi)

Sedangkan Yuuna mengaku dirinya menggunakan suatu avatar untuk menyesuaikan dengan teman-teman di sekitarnya. Ia mengatakan bahwa avatar di dalam VRChat memiliki sudut pandang yang berbeda-beda tergantung dari tinggi badan avatar. Ketika berbincang, ia merasa lebih nyaman ketika avatar yang digunakan memiliki sudut pandang yang sama.

*“Alasannya karena, mungkin karena nyesuaiin sama temen-temen sekitar ya, kadang ada avatar yang bener-bener tinggi banget, kadang ada yang pendek, jadi susah gitu buat ngeliat kalau tingginya nggak sama.”* (Yuuna)

Kemudian peneliti menanyakan berdasarkan pengalaman keenam subjek terkait apakah avatar dengan paras tampan atau cantik memudahkan mereka dalam mencari teman di dalam VRChat. Jawaban yang didapat dari para subjek pun cukup bervariasi.

Nova merasa bahwa avatar cukup berpengaruh dalam mencari teman di dalam VRChat tergantung dari lawan bicara. Ia berpendapat bahwa dirinya dapat menilai orang seperti apa yang ada di balik avatar tersebut melalui avatar yang digunakannya.

*“Tergantung orangnya sih, tapi kalau orang tertarik cuma karena ngeliat avatar VRChat berarti kan mereka terpengaruh sama tampilan virtualnya doang. Tapi sebenarnya bisa keliatan sih dari avatarnya, kalau avatarnya aneh-aneh berarti orang aslinya aneh juga. Jadi ya avatar lumayan berpengaruh buat nyari temen.”* (Nova)

Axylon juga merasakan hal serupa, dirinya merasa avatar dengan paras tampan lebih mudah untuk menjalin pertemanan dengan pemain perempuan. Namun, Axylon berpendapat bahwa hal ini tidak berpengaruh terhadap pemain laki-laki. Karena mereka cenderung tidak peduli dengan avatar lawan bicara selama nyaman diajak berbincang.

*“Iya sih, jadi lebih mudah sih, kalau avatar ganteng ya, apalagi kalau ngobrol sama cewe, mereka soalnya milih orang yang avatarnya ganteng. Tapi kalau ngobrol sama cowo rata-rata nggak peduli sama avatar deh, mereka kayak bodo amat sama avatar, yang penting enak diajak ngobrol aja.”* (Axylon)

Yeruna merasa bahwa pemain yang berasal dari Indonesia tidak terlalu mempermasalahkan bentuk avatar selama pemain tersebut menyenangkan untuk diajak berbincang. Sedangkan pemain yang berasal dari luar negeri, cenderung memperhatikan avatar pemain lain.

*“Kalau untuk nyari temen, iya ngaruh, tapi kalau sama orang Indonesia enggak ya, yang penting asik aja udah bisa dapet temen, tapi kalau sama orang luar negeri ngaruh.”* (Yeruna)

Ryouta juga mengatakan hal yang sama, dirinya merasa bahwa pemain yang berasal dari Indonesia tidak terlalu memedulikan bentuk avatar pemain lain. Akan tetapi, menurutnya pemain yang berasal dari luar negeri cenderung memperhatikan avatar pemain lain.

*“Kalau di sini (world Pinggiran Kota Indonesia) enggak ya, tapi kalau di world orang luar ngaruh banget, soalnya aku juga sering ngumpul sama orang Jepang terus Korea ya, mereka tuh berisik banget kalau soal avatar.”* (Ryouta)

Ryouta menambahkan bahwa pemain yang berasal dari Jepang dan Korea cenderung menggunakan avatar perempuan berparas cantik, meskipun pemain asli di balik avatar tersebut merupakan seorang laki-laki.

*“Lebih tepatnya cewe cantik semua, nggak ada yang ganteng malah. Aslinya laki semua, soalnya avatar cowo tuh sedikit, langka soalnya.”* (Ryouta)

Yuuna juga mengatakan hal serupa, dirinya merasa bahwa pemain yang berasal dari Indonesia tidak terlalu mempermasalahkan avatar selama bentuknya tidak aneh-aneh. Dirinya berpendapat bahwa kemampuan bersosial lebih dibutuhkan dalam mencari teman dibandingkan avatar.

*“Hahaha enggak sih kayaknya kalau aku, selama avatarnya nggak aneh-aneh terus yang penting enak diajak ngobrol aja kalau di sini (world Pinggiran Kota Indonesia) udah cukup ya.”* (Yuuna)

Sedangkan Reychi tidak merasakan perbedaan ketika menggunakan avatar berparas menarik dalam mencari teman. Dirinya berpendapat bahwa pada dasarnya di dalam VRChat, seorang perempuan akan lebih mudah untuk mendapatkan teman. Tanpa perlu melakukan usaha lebih, seorang pemain perempuan akan terus diajak berbincang oleh pemain lain.

*“Sebenarnya kalau buat aku sih sama aja. Kalau perempuan lebih mudah buat dapet temen di VRChat, meskipun kalau kamu tipe yang nggak mau ngomong gitu (mute player), cuman jadi susah*

*komunikasinya, soalnya kalau perempuan kamu pasti bakal diajak ngobrol terus.” (Reychi)*

Reychi menambahkan bahwa pemain perempuan sangat diincar oleh laki-laki di dalam VRChat. Namun, dirinya bermain VRChat bukan karena ingin menjalin hubungan romantis, tetapi hanya untuk sekadar menenangkan pikiran dari masalah di dunia nyata.

*“Kalau cewe itu paling diincer soalnya sama cowo-cowo VRChat. Tapi kalau aku ya, biasanya main VRChat itu sekadar buat nyari pembicaraan aja atau nggak nyari keramaian gitu, biar nggak kepikiran sama masalah di dunia nyata, bukan buat nyari cowo.” (Reychi)*

Sebagai pertanyaan penutup, peneliti kemudian menanyakan kepada keenam subjek terkait avatar seperti apa yang mereka hindari di dalam VRChat. Nova mengaku dirinya menghindari avatar yang berbau pornografi. Ketika berjumpa dengan pemain yang menggunakan avatar tersebut, dirinya akan menggunakan fitur blokir avatar yang ada di dalam VRChat.

*“Ada sih, yang gw hindari cuma 1, itu avatar-avatars yang berbau porno gitu biasanya gw hindari, biasanya di world club-club gitu. Dhide aja sih biasanya, pake fitur yang ada.” (Nova)*

Yeruna cenderung menghindari avatar yang berat dan mengakibatkan patah-patah, serta avatar dengan animasi menyebalkan. Dirinya akan memblokir avatar tersebut jika menjumpainya.

*“Kalau ane lebih ke avatar yang bikin FPS drop (patah-patah) sama yang animasinya annoying, itu aja sih. Ane matiin aja sih avatarnya, ane aktifin fitur blokir avatar.” (Yeruna)*

Reychi juga mengatakan hal serupa, dirinya menghindari avatar dengan ukuran *file* yang besar. Selebihnya, ia mengaku tidak masalah dengan beragam bentuk avatar yang ada di dalam VRChat.

*“Sebenarnya sih, kayak avatar yang ukurannya 200mb ke atas, paling kuhindari. Sebenarnya aku nggak masalah sih kalau sama bentuk, banyak yang bilang kayak aku harus ngehindarin avatar yang berbentuk furry (hewan dengan karakteristik manusia), cuman aku nggak masalah sebenarnya sama avatar furry.”* (Reychi)

Yuuna mengatakan bahwa dirinya menghindari avatar dengan model TDA, yang biasa digunakan oleh pemain yang berasal dari luar negeri bagian barat. Ia mengaku avatar tersebut umumnya cukup berat dan dirinya juga kurang menyukai bentuk avatar tersebut. Sehingga dirinya akan memblokir avatar tersebut ketika melihatnya.

*“Ada, mungkin yang modelnya TDA ya, kayak model-model avatar barat, jadi avatarnya tuh biasanya seksi bajunya, terus avatarnya berat juga, kalau bagi aku ya. Aku kurang suka modelannya, kalau ada yang pake avatar itu aku hide biasanya, karena pasti berat.”* (Yuuna)

Axylon juga menghindari avatar tertentu. Dirinya mengaku bahwa ia menghindari avatar dengan bentuk *furry* (karakter hewan dengan karakteristik yang menyerupai manusia). Dirinya akan cenderung memblokir avatar dengan bentuk tersebut. Namun, Axylon mengaku dirinya merasa tidak masalah jika pengguna avatar tersebut adalah temannya.

*“Hmm... furry (karakter hewan dengan karakteristik yang menyerupai manusia) paling sih yang kuhindari. Hahaha kalau bukan temen ya aku matiin avatarnya, tapi kalau temen nggakpapa sih.”* (Axylon)

Berbeda dengan subjek-subjek sebelumnya, Ryouta justru memblokir avatar milik semua orang yang bukan merupakan temannya. Alih-alih spesifik memiliki avatar yang dihindari, dirinya bahkan tidak dapat melihat pemain lain sedang menggunakan avatar apa. Ryouta hanya akan mengaktifkan avatar pemain lain yang merupakan temannya atau pemain yang sedang berbincang dengannya.

*“Kalau aku sih, ngeblokir semua avatar yang bukan friend list-ku (daftar teman) ya, jadi nggak ada yang keliatan, lebih tepatnya nggak*

*tau orang pake avatar apa. Jadi aku ngehindarin avatar semua orang kecuali temenku.” (Ryouta)*

Dari paparan data pada poin ini terkait penggunaan avatar di dalam dunia virtual VRChat, dapat disimpulkan bahwa motivasi keenam subjek dalam menggunakan suatu avatar meliputi karena menyukai desain avatar, agar mudah diingat dan dikenali oleh pemain lain, perwujudan diri di dalam dunia virtual, serta menyesuaikan dengan lingkungan sekitar. Penggunaan avatar di dalam dunia virtual juga membantu dalam proses menjalin pertemanan dengan pemain lain, tetapi menurut pengakuan para subjek kemampuan bersosial menjadi faktor peningkat keberhasilan yang lebih besar daripada menggunakan suatu avatar. Adapun avatar yang dihindari oleh keenam subjek meliputi avatar yang berbau pornografi, avatar dengan ukuran *file* yang besar, avatar yang membuat *game* menjadi berat, serta avatar *furry* (karakter hewan dengan karakteristik yang menyerupai manusia). Ketika menemukan avatar-avatars tersebut, para subjek cenderung akan memblokir avatar penggunaannya.

## **5.2 Pembahasan**

Dari sajian data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara mendalam dengan keenam subjek penelitian di atas yang merupakan anggota komunitas *game* sosial VRChat Indonesia. VRChat dimanfaatkan oleh para subjek sebagai sarana untuk memenuhi beragam kebutuhan, terutama kebutuhan sosial, seperti mencari teman, bersosial, dan berbincang dengan orang lain. Adanya platform sosial VRChat dapat memudahkan seseorang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang baru di dalam sebuah dunia virtual. Hal ini memudahkan seseorang yang merasa kesulitan dalam memenuhi kebutuhan sosialnya di dunia nyata, dengan bantuan dunia virtual yang nyaris terasa sama dengan dunia nyata karena dapat menggunakan teknologi *virtual reality*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori yang dianggap relevan dengan penelitian ini yang berhubungan dengan *virtual reality*, yaitu teori *computer-mediated communication*. Perkembangan zaman juga turut diikuti dengan



perkembangan teknologi yang semakin maju. Teknologi yang bermunculan didasari oleh kebutuhan dari masyarakat, dalam hal ini, VRChat diciptakan untuk membantu orang-orang yang merasa kesulitan untuk memenuhi kebutuhan sosialnya di dunia nyata, sehingga mereka dapat menyalurkan kebutuhan sosialnya tersebut melalui dunia virtual. Setiap media komunikasi tentunya memiliki beragam perilaku komunikasi tertentu dari pengguna yang berbeda-beda. Dari temuan data di atas, jika dikonfirmasi melalui teori *computer-mediated communication* (CMC), maka akan terlihat relevansinya.

Mediamorfosis telah memperhitungkan bahwa jaringan *computer-mediated communication* (CMC) pada akhirnya akan menjadikan ekstensi intim bagi diri seseorang. Batasan antara dunia nyata dan dunia virtual akan runtuh serta perwujudan canggih dari *cyber media* interpersonal akan menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan sehari-hari setiap orang (Fidler, 2003). Menurut Fidler (2003), perkembangan ini tak hanya sekadar untuk menciptakan pasar perangkat elektronik baru. Hal utama yang sebenarnya adalah tentang membangun komunitas virtual dan memfasilitasi interaksi banyak orang. Meskipun begitu, hidup di dalam dunia virtual tetap tidak dapat menggantikan kehidupan nyata. Dunia virtual memberikan kesempatan kepada setiap penggunanya untuk memperluas jangkauan serta mencoba berbagai pengalaman yang mungkin tidak dapat dirasakan oleh banyak orang di dunia nyata. Misalnya, komunitas virtual yang memiliki kegemaran sama dapat melibatkan orang-orang yang tinggal di tempat yang sangat jauh, orang-orang yang memiliki kondisi kesehatan yang kurang baik sehingga hanya dapat berada di dalam rumah atau rumah sakit, orang-orang sibuk, hingga orang-orang yang terlalu merasa malu untuk datang ke dalam sebuah pertemuan atau acara di dunia nyata. Dalam hal ini, dunia virtual berperan penting untuk memfasilitasi keterbatasan-keterbatasan tersebut, VRChat adalah salah satu fasilitas yang memungkinkan untuk dapat mengatasi beragam permasalahan tersebut.

Keenam subjek dalam penelitian ini yang merupakan anggota komunitas VRChat Indonesia, yaitu Nova, Yeruna, Reychi, Yuuna, Ryouta, dan Axylon, memanfaatkan VRChat sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka. *Computer-mediated communication* (CMC) menjadi sarana yang tepat dalam

melakukan komunikasi secara virtual. CMC menawarkan solusi terhadap kendala yang ditimbulkan oleh waktu dan ruang terhadap organisasi yang tersebar secara geografis yang ingin berkomunikasi satu sama lain (Garnsey & Garton dalam Herring, 1996). Hal yang mendasari keenam subjek dalam memilih VRChat sebagai media komunikasi beragam, dimulai dari teman di dunia nyata yang tidak se-frekuensi, faktor usia yang membuat kesulitan dalam menjalin pertemanan di dunia nyata, lebih bebas mengekspresikan diri, membantu melatih kemampuan bersosial, tidak memiliki teman di dunia nyata, hingga lebih mudah untuk berpartisipasi ke dalam suatu obrolan. Menurut hirarki kebutuhan yang dikemukakan oleh Maslow (dalam Feist, 2010), kebutuhan sosial menempati posisi ketiga dari lima dasar kebutuhan manusia. Kebutuhan tersebut penting untuk dipenuhi sebelum berusaha memenuhi kebutuhan selanjutnya. Dalam hal ini, jika dulunya ketika seseorang hendak memenuhi kebutuhan sosial, mereka harus melakukannya di dunia nyata atau melalui media seperti surat, telepon, dan sebagainya, kini mereka dapat mewujudkannya melalui dunia virtual VRChat. Melalui VRChat, anggota komunitas VRChat Indonesia dapat bertemu secara virtual untuk memenuhi kebutuhan sosialnya, sehingga batasan-batasan seperti jarak, waktu, dan beragam batasan lainnya dapat diabaikan.

VRChat merupakan representasi virtual dari kehidupan nyata, di mana lingkungan, avatar, dan sebagainya menyerupai bentuk yang ada pada dunia nyata. Pengalaman yang dirasakan saat berinteraksi pun hampir mendekati dunia nyata. Sehingga dalam berinteraksi antarpemain terdapat beberapa aturan-aturan dan perilaku-perilaku yang biasa dilakukan di dunia nyata. Cara yang dilakukan oleh keenam subjek dalam memulai suatu obrolan dengan pemain yang baru dijumpai meliputi langsung menyapa dan mencoba akrab kepada pemain tersebut, bersikap formal, memberikan informasi seputar VRChat, memanfaatkan momen-momen tertentu, hingga menyimak obrolan terlebih dahulu sebelum berpartisipasi.

Dalam hal ini, perilaku komunikasi anggota komunitas VRChat Indonesia di dalam dunia virtual tetap menjaga sopan santun ketika berinteraksi dengan pemain yang baru mereka temui. Selain itu, topik obrolan, kegiatan, pendekatan dengan lawan bicara, dan sebagainya sangat mirip seperti yang terjadi di dunia nyata. Ketika sedang bersama teman di dalam VRChat, topik obrolan yang dibahas oleh

keenam subjek umumnya meliputi obrolan dengan topik yang spontan, topik obrolan seputar game, keluh kesah kehidupan dunia nyata, hingga bergunjing tentang berbagai hal. Adapun topik obrolan yang berpotensi membuat obrolan keenam subjek menjadi panjang meliputi masalah kehidupan di dunia nyata, topik obrolan seputar hobi, obrolan curahan hati dan beradu nasib, serta obrolan dengan topik yang spontan. Hanya saja di dalam VRChat terasa lebih bebas, lebih mudah, serta lebih bersifat anonim. Ketika topik obrolan telah habis, para subjek laki-laki cenderung berusaha untuk mencari topik obrolan baru, sedangkan para subjek perempuan cenderung untuk bersikap pasif dan pendiam, sehingga memilih untuk mengandalkan orang lain untuk mengatasi hal tersebut. Selain itu, topik obrolan beberapa subjek laki-laki cenderung tidak akan ada habisnya, mereka hanya akan berhenti berbincang ketika merasa kelelahan di dunia nyata. Pada jam tertentu juga memengaruhi topik obrolan yang dibahas, lima dari enam subjek merasa bahwa semakin larut malam, topik obrolan yang dibahas juga cenderung akan menjadi lebih berat, seperti masalah kehidupan, bertukar pikiran, kecemasan dalam hidup, bahasan politik, dan sebagainya.

Meskipun terdapat aspek-aspek interaksi yang mirip dengan dunia nyata, tetap terdapat perbedaan dalam praktiknya ketika berada di dalam dunia virtual. Jika di dunia nyata kita akan merasa kesulitan atau malu-malu untuk langsung bergabung ke dalam obrolan suatu kelompok asing. Di dalam VRChat kita dapat lebih bebas untuk melakukan hal tersebut. Hal ini dikarenakan para pemain VRChat umumnya memiliki tujuan yang sama, yaitu mencari teman baru. Keunggulan *computer-mediated communication* adalah para penggunanya dapat membentuk sebuah hubungan interpersonal secara virtual. Berdasarkan hal ini, terlihat terdapat sedikit perbedaan perilaku komunikasi antara dunia nyata dengan dunia virtual VRChat. Selain itu, kegiatan-kegiatan yang ada di dalam VRChat lebih beragam dan lebih mudah diwujudkan jika dibandingkan dengan dunia nyata. Keenam subjek juga mengaku bahwa interaksi dan komunikasi dengan teman di VRChat terkadang juga berlanjut di luar VRChat, media yang digunakan meliputi Discord dan WhatsApp, bahkan terdapat salah satu subjek yang bahkan bertemu tatap muka di dunia nyata dengan teman yang ia dapatkan dari VRChat

Layaknya dunia nyata, dunia virtual juga memiliki permasalahan sendiri dalam hal berinteraksi antarpemain. Karena interaksi yang terjadi di dalam VRChat cukup mirip dengan dunia nyata, permasalahan yang dihadapi pun juga mirip. Seperti tidak tahu ingin membicarakan topik obrolan apa, ketidakcocokan topik obrolan, respons lawan bicara yang kurang menanggapi, kesulitan berbicara dengan lawan jenis, hingga kesulitan untuk bergabung ke dalam suatu kelompok pertemanan. Selain itu, kendala yang diakibatkan oleh *computer-mediated communication* juga dirasakan oleh keenam subjek ketika berada di dalam dunia virtual VRChat, seperti kesulitan mengetahui ekspresi wajah dan gestur tubuh, kesulitan berbincang dengan *mute player* (pemain yang hanya mengetik dan tidak berbicara), kesulitan mengetahui kondisi lawan bicara di dunia nyata, *FPS drop* (patah-patah), suara yang terlalu ramai, serta kualitas *microphone* lawan bicara yang buruk. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan cara yang berbeda pula untuk menanganinya. Dalam hal ini anggota komunitas VRChat Indonesia mengatasi kebanyakan masalah tersebut hanya dengan memanfaatkan intonasi suara sebagai gantinya untuk mengetahui komunikasi nonverbal lawan bicara. Akan tetapi, batasan tersebut dapat dikurangi jika lawan bicara menggunakan perangkat *virtual reality*, yang memungkinkan mereka untuk dapat bergerak sesuka hati. Sehingga komunikasi nonverbal juga dapat dengan mudah terbaca.

Fidler (2003) mengungkapkan bahwa daya tarik dari *virtual reality* disebabkan karena penggunaannya yang praktis dan menyenangkan, sehingga tidak mengintimidasi penggunanya secara teknologi. Menurutnya, penggunaan avatar di dalam *virtual reality* juga memberikan dua atribut yang penting yang dibutuhkan oleh penggunanya untuk berinteraksi, yaitu spontanitas dan anonimitas. Mereka dapat menjadi siapa saja ketika berada di dalam dunia *virtual reality*, dimulai dari pejuang samurai hingga spesies dari suatu alien, atau mungkin mereka juga dapat menyesuaikan avatar mereka sesuai dengan kepribadian serta bentuk diri mereka sendiri di dunia nyata. Fidler (2003) mengatakan bahwa hal ini membuat orang asli di balik avatar tersebut tidak perlu merasa malu atau tidak percaya diri terhadap penampilannya di dunia nyata, sehingga dapat mengurangi keterhambatan interaksi dan keterlibatan mereka di dalam dunia virtual oleh hal tersebut secara signifikan.

Penggunaan avatar di dalam VRChat memberikan pengalaman berbeda dalam *computer-mediated communication*, avatar yang digunakan oleh setiap pemain sangat beragam, karena setiap pengguna tentunya memiliki preferensi avatarnya masing-masing. Seperti halnya kita memperhatikan penampilan di dunia nyata, penggunaan avatar di dalam VRChat juga penting untuk diperhatikan. Umumnya, dengan melihat avatar yang digunakan oleh seorang pemain di dalam VRChat kita dapat menilai secara singkat bagaimana kepribadian, kegemaran, serta gaya setiap pemain. Secara tidak langsung, fungsi lain dari penggunaan avatar di dalam VRChat dapat digunakan untuk membantu penggunanya agar lebih percaya diri terhadap penampilan virtualnya ketika bersosial dengan pemain lain. Berdasarkan pengalaman para anggota komunitas VRChat Indonesia, dalam beberapa situasi penggunaan avatar tertentu membantu mereka untuk mendapatkan teman baru. Akan tetapi, faktor paling penting yang secara signifikan meningkatkan keberhasilan seseorang dalam mendapatkan teman adalah kemampuan bersosial masing-masing pemain. Anggota komunitas VRChat Indonesia cenderung tidak terlalu mempermasalahkan bentuk avatar tertentu selama pemain tersebut tidak melanggar aturan serta menyenangkan ketika diajak berbincang.