

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi, terutama di bidang komunikasi memudahkan kita untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan banyak orang melalui internet. Dengan menggunakan internet, kita dapat dengan mudah mengakses beragam media sosial untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain secara daring. Perkembangan teknologi komunikasi secara virtual ini juga ikut dimanfaatkan oleh berbagai industri, salah satunya adalah industri *game*. Terdapat banyak jenis atau genre *game* yang beredar luas di pasaran, beberapa genre yang terkenal di antaranya seperti *first-person-shooter* (FPS) di mana pemainnya dapat memainkan *game* menembak yang penuh aksi, kemudian *role-playing game* (RPG) di mana pemainnya dapat memerankan sebuah karakter dalam suatu latar cerita, lalu ada *multiplayer battle online arena* (MOBA) di mana para pemainnya saling beradu strategi untuk mengalahkan lawan dalam suatu arena, dan masih banyak lagi genre lainnya. Meskipun memiliki genre yang beragam, sebuah *game*, khususnya *online game* atau permainan daring memiliki satu kesamaan, yaitu memerlukan fitur komunikasi agar memudahkan para pemainnya untuk bertukar informasi dengan pemain lain. Menurut Lasswell (dalam Effendy, 2004), komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator ke komunikan melalui saluran (*channel*) yang bertujuan untuk menimbulkan efek atau mencapai tujuan tertentu. Sehingga agar komunikasi dalam sebuah *game* dapat dilakukan secara efektif, maka diperlukan fitur yang memadai serta kemampuan komunikasi yang baik oleh para pemainnya.

Teknologi *virtual reality* (VR) atau yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan realitas virtual telah mengalami perkembangan yang signifikan dalam beberapa tahun ini. Perkembangan ini juga diikuti dengan meningkatnya jumlah pengguna perangkat VR dari tahun ke tahun, dengan jumlah pengguna sebanyak lebih dari 90 juta pada tahun 2018 dan terus meningkat hingga mencapai 171 juta pada tahun 2023 (Zippia, 2023). Salah satu fitur yang ditonjolkan dalam VR adalah

kemampuannya untuk menciptakan simulasi lingkungan yang interaktif di mana para penggunanya dapat merasakan pengalaman berada di dalam dunia virtual yang terkesan nyata. VR memungkinkan para penggunanya untuk berkomunikasi dan seolah berinteraksi fisik secara langsung dengan objek atau karakter yang ada di dalam dunia virtual tersebut dengan menggunakan perangkat yang disediakan. Konsep dari lingkungan *virtual reality* sebagai sarana untuk berkomunikasi sudah diusulkan sejak tahun 1990-an (Biocca, 1992), hanya saja teknologi pada saat itu belum semaju sekarang. Pengalaman berkomunikasi melalui VR terasa lebih bebas jika dibandingkan hanya dengan menggunakan teks, gambar, suara, atau video. VR menghadirkan lingkungan yang seolah terasa nyata serta merepresentasikan diri pemain menggunakan sebuah avatar, sehingga kita dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara langsung dan terwujud melalui dunia virtual yang terasa hampir sama seperti saat kita bertemu tatap muka secara langsung.

Sebagai makhluk sosial, manusia perlu untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain, baik secara langsung (tatap muka), maupun tidak langsung (melalui media). Media yang digunakan untuk berkomunikasi pun beragam, mulai dari aplikasi obrolan daring, media sosial, forum, hingga *online game*. Salah satu fitur utama yang menjadi nilai jual perangkat VR adalah pengalaman bermain yang unik, yaitu membuat para pengguna seolah sedang berada di dalam dunia virtual yang interaktif. Daya tarik yang ditawarkan oleh VR ini kemudian juga ikut dimanfaatkan untuk membuat sebuah platform sosial berbentuk *game*, di mana para penggunanya dapat saling bertemu dan berkomunikasi di dalam sebuah dunia virtual. Dunia virtual merupakan gabungan dari teknologi komunikasi dan komputer yang dapat dihubungkan dengan perangkat komunikasi lainnya, seperti telepon genggam, komputer, dan alat elektronik lainnya, termasuk teknologi *virtual reality* yang sedang populer saat ini (Abdillah, dkk. 2018). Salah satu platform sosial VR yang paling terkenal adalah VRChat atau Virtual Reality Chat. Platform yang bernama VRChat ini merupakan sebuah *game* sosial buatan perusahaan VRChat Inc. yang rilis pada awal Februari 2017 di Steam dan dapat dimainkan secara gratis oleh semua orang dengan menggunakan komputer. Melalui VRChat, para pemain dari seluruh dunia dapat saling berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain serta menikmati berbagai fitur

yang ditawarkan dengan menggunakan sebuah avatar yang berada di dalam suatu dunia virtual.

Kebutuhan sosial merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia yang penting untuk diperhatikan. Menurut hirarki kebutuhan yang dikemukakan oleh Maslow (dalam Feist, 2010), terdapat lima tingkat kebutuhan dasar manusia, yaitu kebutuhan fisiologis (*physiological*), kebutuhan akan rasa aman (*safety*), kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang (*social*), kebutuhan akan penghargaan (*esteem*) dan kebutuhan akan aktualisasi diri (*self-actualization*). Dari lima kebutuhan pokok manusia tersebut, kebutuhan sosial menempati posisi ketiga, di mana kebutuhan ini penting untuk terpenuhi sebelum memenuhi kebutuhan selanjutnya. Ketika kebutuhan sosial tidak terpenuhi, manusia cenderung akan merasa kesepian, memiliki emosi negatif, bahkan berpotensi untuk menjadi antisosial (Tomova, 2019). Ada kalanya seseorang mengalami kesulitan untuk dapat memenuhi kebutuhan sosialnya. Hal ini disebabkan oleh alasan yang beragam, seperti jarang keluar rumah untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain, kesulitan untuk menjalin hubungan pertemanan, memiliki sifat pemalu, dan sebagainya. Namun, seiring dengan berkembangnya teknologi, kebutuhan sosial menjadi lebih mudah untuk dipenuhi. VRChat yang merupakan platform sosial berbentuk *game* menjadi salah satu tempat untuk mempermudah kita dalam memenuhi kebutuhan sosial. Daya tarik utama dari *game* VRChat adalah aspek sosialnya, di mana *game* ini diperuntukkan bagi para pemain yang ingin mencari teman baru. Melalui VRChat, kita dapat bertemu, berinteraksi, serta berkomunikasi dengan orang lain di dalam sebuah dunia virtual. VRChat memiliki dunia virtual dengan tema yang sangat beragam seperti lokasi-lokasi populer di dunia, luar angkasa, *café*, dunia bawah laut, dan masih banyak lagi, para pemain biasa menyebutnya dengan istilah *world* (dunia). Dengan menggunakan sebuah avatar, para pemain dapat mengunjungi dan menjelajahi dunia virtual tersebut sembari berinteraksi dengan pemain lain yang juga berada di dalam dunia tersebut.

Munculnya VRChat sebagai platform sosial VR ini memberikan pengalaman berbeda yang tidak dapat kita rasakan pada saat menggunakan platform sosial lainnya. Terdapat banyak platform sosial yang sering digunakan untuk berkomunikasi seperti Facebook, Instagram, WhatsApp, Zoom, TikTok, dan

sebagainya yang memungkinkan kita untuk berkomunikasi via teks, audio, gambar, serta video. Akan tetapi, komunikasi yang hanya menggunakan media semacam itu terasa kurang “nyata” jika dibandingkan dengan komunikasi tatap muka secara langsung, sehingga membuat lawan bicara seolah tidak benar-benar terasa berada di sekitar kita. Hal ini kemudian menimbulkan kurangnya kedekatan secara fisik, emosional, dan interaksi dengan lingkungan atau objek yang ada di sekitar kita ketika berkomunikasi (Fuchsberger, dkk. 2021). Platform sosial VRChat menawarkan solusi alternatif untuk keterbatasan tersebut, di mana avatar para penggunanya dapat saling bertemu di sebuah dunia simulasi dan dapat saling berinteraksi dengan lingkungan, objek sekitar, serta avatar satu sama lain. Berkurangnya batasan antara dunia maya dan dunia nyata yang diwujudkan dalam sebuah simulasi realitas dalam dunia virtual ini merupakan salah satu keunggulan platform sosial VRChat dibandingkan platform sosial lainnya. Sehingga pengalaman yang dirasakan saat berkomunikasi pun menjadi lebih terasa nyata, nyaman, dan menarik.

Banyaknya genre *game* yang terkesan mengharuskan para pemainnya untuk bermain dengan serius dan kompetitif, genre *game* sosial justru menyediakan tempat bersantai untuk para pemainnya. VRChat menjadi wadah untuk para *gamer* (pemain *game*) dari berbagai latar belakang dengan alasan bermain yang cukup beragam, baik yang ingin rehat sejenak dari penatnya kehidupan nyata atau sekadar untuk memulihkan tenaga dan pikiran yang lelah setelah bermain *game* lain yang kompetitif. Berbagai kebutuhan yang dibutuhkan untuk berinteraksi antarpemain dapat kita nikmati di dalam VRChat, seperti bermain beragam jenis permainan, menghadiri acara virtual, karaoke, berdansa, menonton film, bermain *role-play*, menikmati pemandangan, dan masih banyak lagi kegiatan menyenangkan lainnya. Beragam aktivitas yang dilakukan bersama tersebut mempermudah kita untuk dapat berinteraksi serta memicu topik obrolan dengan orang lain, hal ini dapat dimanfaatkan untuk menjembatani seseorang ketika mencari teman baru. Dilansir dari Inc. (*inc.com*), dari wawancara bersama Robin Dunbar, seorang *evolutionary psychologist* yang meneliti tentang pertemanan di Universitas Oxford, ditemukan bahwa seseorang yang melakukan aktivitas bersama dengan orang lain dapat menciptakan sebuah ikatan sosial. Menurutnya, aktivitas yang dilakukan bersama

seseorang, seperti jogging, berdansa, bernyanyi, atau bahkan tertawa bersama dapat memudahkan seseorang untuk mendapat teman serta mempererat hubungan pertemanan orang tersebut. VRChat memungkinkan kita untuk melakukan beragam aktivitas yang biasa kita lakukan di dunia nyata melalui dunia virtual, sehingga kita dapat menerapkan saran tersebut ketika sedang berada di dalam dunia virtual bersama pemain lain.

VRChat dapat dinikmati oleh berbagai kalangan *gamer* karena menyediakan opsi perangkat yang dapat digunakan untuk menikmati *game*. Bagi pemain yang ingin merasakan sensasi lingkungan virtual yang nyata, dapat menggunakan VR *headset* beserta *controller*-nya dengan pilihan yang beragam sesuai dengan *budget* dan kebutuhan pemainnya. Perangkat tersebut kemudian dihubungkan dengan komputer pemain sebelum memulai *game*. Meskipun terkesan membutuhkan perangkat VR agar dapat menunjang pengalaman bermain VRChat yang terasa nyata, VRChat tetap bisa dimainkan di desktop tanpa menggunakan perangkat VR tambahan. Hal ini memudahkan para pemain yang tidak memiliki perangkat VR agar tetap dapat menikmati *game*. Kita dapat menggerakkan avatar kita hanya dengan menggunakan *keyboard* dan *mouse* untuk menjelajahi dunia VR. Tanpa menggunakan perangkat VR kita tetap dapat menikmati beragam fitur yang disajikan, hanya saja sensasi bermain yang dirasakan akan terasa berbeda, serta kita tidak dapat menggerakkan avatar kita sesuka hati sesuai dengan gerakan kita di dunia nyata.

Kehadiran VRChat sebagai platform sosial berbentuk *game* menjadi wadah bagi para pemain untuk menyalurkan berbagai keinginan yang sulit bagi mereka untuk dilakukan di dunia nyata. Dalam *game* VRChat, para pemain dapat dengan bebas mengekspresikan dirinya selama tidak melanggar aturan yang telah ditetapkan. Para pemain dapat menjadi diri mereka sendiri atau bahkan bermain peran (*role-play*) menjadi berbagai makhluk, karakter, atau orang lain. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pujo Waskito Nugroho (2018), dari keempat responden yang merupakan pemain VRChat, ditemukan bahwa mereka memiliki alasan bermain yang cukup beragam. Responden pertama bermain VRChat agar dapat mengekspresikan dirinya dengan bebas, yaitu dirinya ingin berperan menjadi karakter anime bernama Goku, tetapi ia akan dicap aneh jika melakukan itu di dunia

nyata, sehingga memilih untuk bermain VRChat untuk dapat menyalurkan keinginannya. Responden kedua merasa kurang percaya diri untuk bernyanyi langsung di depan orang lain karena takut akan membuat orang di sekitarnya terganggu, sehingga menjadikan VRChat sebagai tempat untuk melatih kemampuan bernyanyi. Responden ketiga bermain VRChat karena lingkungan dunia nyata yang kurang mendukung sifat aslinya, sehingga menjadikan VRChat sebagai tempat untuk menunjukkan sifat aslinya sebagai laki-laki feminin. Terakhir, responden keempat bermain VRChat sebagai pelarian dari kehidupan nyata yang membosankan dan menganggap kehidupan virtualnya lebih menarik. Berdasarkan alasan-alasan tersebut, mereka mengaku bahwa masyarakat VRChat sangat toleransi dan mendukung apa yang mereka lakukan, sehingga mereka merasa nyaman untuk terus bermain. Jika dilihat dari hasil penelitian tersebut, VRChat dapat menjadi tempat bagi para pemain yang kesulitan untuk menjalin hubungan pertemanan karena suatu alasan tertentu. Selain itu VRChat juga dapat menjadi tempat yang tepat bagi mereka yang ingin mengembangkan kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain di dunia nyata dengan bantuan dunia virtual sebagai tempat latihan. Lingkungan yang mendukung ini tentunya dapat terwujud karena interaksi serta komunikasi yang memberikan efek positif dari para pemainnya.

Para pemain dari Indonesia sendiri memiliki sebuah komunitas VRChat yang aktif di mana mereka dapat saling berkumpul dan mencari teman dengan pemain yang sama-sama berasal dari Indonesia. Komunitas ini bernama VRChat Indonesia yang didirikan oleh Red, seorang pemain asal Indonesia, sekitar awal tahun 2017 dengan bentuk awal sebagai sebuah grup Facebook yang kemudian juga memiliki grup Discord dan masih aktif hingga saat ini. Komunitas ini merupakan komunitas VRChat dari Indonesia terbesar dan paling aktif dengan jumlah anggota lebih dari 1.800 orang. Selain itu, komunitas VRChat Indonesia juga memiliki media sosial lain seperti YouTube dan Twitch yang digunakan untuk mendokumentasikan beragam aktivitas yang mereka lakukan. Komunitas VRChat Indonesia memiliki anggota dari kalangan usia yang cukup beragam, yaitu kisaran usia 18-29 tahun. Komunitas ini juga memiliki beberapa kreator *world* (dunia) VRChat asal Indonesia, khususnya yang membuat *world* dengan tema lokasi-lokasi di Indonesia,

di mana *world* ini biasanya dijadikan tempat untuk mereka berkumpul dan saling berkomunikasi sesama pemain sembari menikmati nuansa lingkungan Indonesia di dalam dunia virtual. Komunitas VRChat Indonesia juga cukup sering mengadakan berbagai acara komunitas, seperti merayakan malam tahun baru bersama, acara *talent show* (pertunjukan bakat), pentas seni, melaksanakan upacara bendera virtual dalam rangka memperingati hari kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus, dan beragam acara lainnya. Selebihnya, kegiatan di luar acara yang sering dilakukan adalah melakukan kegiatan ringan, seperti bermain beragam permainan atau sekadar menghabiskan waktu dengan berbincang santai yang biasa kita kenal dengan sebutan *nongkrong* bersama. Beragam kegiatan tersebut mereka lakukan di dalam sebuah dunia virtual, sehingga pada penelitian ini akan berfokus kepada interaksi mereka ketika bersosial di dalam dunia virtual.

VRChat memiliki avatar yang bentuknya bermacam-macam, mulai dari karakter hewan, karakter anime, karakter *game*, karakter orisinal buatan pemain itu sendiri, atau beragam karakter unik lainnya, sehingga akan cukup sulit bagi seorang pemain untuk mengetahui orang seperti apa yang berada di balik avatar tersebut. Dilansir dari NBC News (nbcnews.com), menurut Gillian Sandstorm, seorang dosen senior fakultas psikologi Universitas Essex, seseorang sering kali merasa kesulitan untuk berbicara dengan orang baru yang disebabkan karena banyaknya hal yang tidak mereka ketahui tentang lawan bicara. Menurutnya, saat seseorang sedang berbicara dengan orang baru, terkadang mereka merasa takut lawan bicara merasa tak nyaman, canggung, bosan, dan sebagainya karena orang tersebut tidak mengetahui apa yang sedang lawan bicaranya pikirkan. Di dalam VRChat, kita akan menjumpai berbagai macam kepribadian pemain, sehingga saat berkomunikasi kita harus mengamati orang seperti apa yang menjadi lawan bicara kita, baik secara tingkah laku verbal maupun nonverbal. Akan tetapi, dikarenakan informasi tambahan seperti usia, jenis kelamin, postur tubuh, ekspresi wajah yang akurat, dan sebagainya mudah dimanipulasi menggunakan sebuah avatar, sehingga akan cukup sulit untuk mengetahui informasi tersebut hanya dengan melihat avatar, maka pendekatan yang digunakan untuk memulai obrolan juga akan mengalami penyesuaian agar tidak menyinggung lawan bicara.

Komunitas VRChat Indonesia selalu menyambut dengan baik para pemain yang ingin bergabung ke dalam komunitas, oleh karena itu komunitas ini memiliki anggota yang beragam, mulai dari latar belakang pemain, hobi, asal daerah, hingga alasan bermain yang berbeda-beda. Karena keberagaman ini, maka setiap pemain tentu memiliki cara dan tata krama tersendiri ketika sedang berada di dalam sebuah dunia virtual, mulai dari cara berkomunikasi dengan pemain lain yang baru mereka kenal, hingga cara untuk mempertahankan hubungan pertemanan mereka di dunia virtual tersebut. Selain itu, 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. Berdasarkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2018), pemain VRChat cenderung lebih terbuka dengan beragam perbedaan yang ada, hal ini dikarenakan para pemain VRChat umumnya memiliki tujuan yang sama, yaitu mencari teman baru. Hal lain yang mendorong kepercayaan diri tersebut diakibatkan oleh diri 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 (Fidler, 2003).

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait perilaku komunikasi yang terjadi di antara para pemain VRChat saat bersosial di dalam *game*. Peneliti memilih *game* VRChat sebagai platform yang diteliti karena VRChat merupakan platform sosial berbentuk *game* yang paling populer, dengan jumlah rata-rata pemain di tahun 2023 sekitar 20-23 ribu pemain setiap harinya, kemudian dengan jumlah puncak pemain di atas 37 ribu pemain setiap bulannya (Steam Charts, 2023). VRChat juga menyajikan beragam fitur yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan interaksi antarpemain yang lengkap dan beragam. Selain itu, fokus utama yang paling ditonjolkan dari *game* VRChat adalah aspek sosialnya, sehingga target pemain dari *game* ini memang diperuntukkan bagi para pemain yang ingin bersantai dengan melakukan kegiatan ringan di dalam *game* sembari berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Penelitian ini dilakukan pada komunitas VRChat Indonesia yang merupakan komunitas VRChat dari Indonesia terbesar dan paling aktif, di mana

para pemain yang berasal dari Indonesia berkumpul untuk melakukan kegiatan menyenangkan bersama, seperti mengadakan sebuah acara, melakukan beragam kegiatan (bermain permainan, karaoke, menjelajahi dunia virtual, dan sebagainya), atau sekadar berbincang santai dengan sesama pemain secara virtual.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang ada pada latar belakang di atas, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana perilaku komunikasi pemain *game* sosial VRChat di dalam dunia virtual?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus, maka peneliti membatasi ruang lingkup yang akan diteliti. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah perilaku komunikasi pemain *game* sosial VRChat ketika sedang bersosial di dalam dunia virtual. Hal ini dikarenakan beragam kegiatan yang dilakukan oleh anggota komunitas VRChat Indonesia dilakukan di dalam sebuah dunia virtual, sehingga pada penelitian ini akan berfokus kepada interaksi mereka ketika bersosial di dalam dunia virtual.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku komunikasi pemain *game* sosial VRChat di dalam dunia virtual.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan sosial dalam bentuk informasi bagi para pembaca, khususnya dalam bidang perilaku komunikasi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi peminat kajian komunikasi yang memiliki penelitian serupa di masa yang akan datang.

1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan maupun menjadi bahan rujukan bagi masyarakat umum, khususnya para pemain *game*, serta para akademisi terkait perilaku komunikasi pemain *game* sosial VRChat di dalam dunia virtual.

