

BAB IV

GAMBARAN UMUM

4.1 VRChat

4.1.1 *Game* Sosial VRChat

VRChat sendiri merupakan nama yang diambil dari kepanjangan Virtual Reality Chat, dibuat serta dikembangkan oleh perusahaan VRChat Inc. yang dirilis pada awal Februari tahun 2017 melalui platform Steam. VRChat merupakan sebuah perpaduan antara platform sosial *virtual reality* dengan sebuah *game*, sehingga VRChat merupakan sebuah *game* dengan genre sosial. Daya tarik utama yang paling ditonjolkan dari VRChat adalah aspek sosialnya, di mana *game* sosial ini memang tujuan utamanya adalah untuk bersosial dengan sesama pemain. VRChat menawarkan kemudahan bagi setiap pemain untuk dapat memainkannya, yaitu setiap orang dapat mengaksesnya cukup dengan menggunakan *desktop* (komputer). Selain itu, pemain dapat menggunakan perangkat tambahan VR untuk memberikan pengalaman bermain yang lebih nyata, tetapi hal ini diperuntukkan bagi pemain yang memiliki perangkat VR saja, sehingga sifatnya adalah opsional.



Gambar 4.1 Logo VRChat (Sumber: *Website VRChat*, 2023)

VRChat menyediakan tempat bagi pemain untuk bersantai, berinteraksi, dan berkomunikasi dengan pemain lain, sembari melakukan beragam kegiatan yang ada di dalam VRChat. Kegiatan tersebut meliputi bermain *mini-games*, karaoke, menghadiri acara virtual, berbincang santai, dan masih banyak lagi beragam kegiatan lainnya. Sehingga secara tidak langsung, kegiatan-kegiatan tersebut berguna untuk membantu setiap pemain sebagai jembatan dalam menjalin

hubungan antarpemain dari berbagai negara. Seluruh kegiatan tersebut terjadi di dalam sebuah dunia virtual yang biasa disebut dengan *worlds* (dunia) dengan menggunakan sebuah avatar sebagai representasi diri setiap pemain. Oleh karena itu, banyak pemain yang menjadikan VRChat sebagai tempat untuk belajar bahasa, mencari teman baru, memenuhi kebutuhan sosial, hingga mencari pasangan.

4.1.2 Fitur-Fitur dalam VRChat

Terdapat beragam fitur yang ada di dalam VRChat guna memudahkan pemain dalam bersosial dengan pemain lain. Beberapa fitur penting tersebut di antaranya:

1. *Voice Chat*

Komunikasi antarpemain yang terjadi di dalam VRChat umumnya dilakukan menggunakan *voice chat* atau obrolan suara. Untuk mengakses fitur ini, pemain harus menggunakan sebuah *microphone* agar dapat menangkap suara yang dihasilkan. Sehingga komunikasi antarpemain yang terjadi di dalam sebuah dunia virtual terasa lebih nyata dan pesan yang ingin disampaikan pun dapat ditangkap dengan jelas.

2. *Chat Box*

Bagi pemain yang tidak memiliki *microphone*, dapat menggunakan *chat box* sebagai alternatif dalam berkomunikasi dalam VRChat. Fitur ini memungkinkan pemain untuk berbicara melalui pesan teks yang akan muncul di atas kepala avatar yang digunakannya. Namun, biasanya fitur ini cukup jarang digunakan oleh pemain kecuali pada kondisi tertentu, karena pesan yang disampaikan menjadi kurang efektif dan kurang terasa nyata. Selain itu, fitur ini terkadang juga dijadikan alternatif bagi pemain yang merasa malu untuk berbicara langsung melalui obrolan suara dengan pemain lain.

3. Avatar

Setiap pemain di dalam VRChat direpresentasikan dengan sebuah avatar. Ketika berada di dalam sebuah dunia virtual VRChat, avatar merupakan

perwujudan setiap diri masing-masing pemain ketika berinteraksi dan berkomunikasi dengan pemain lain. Avatar di dalam VRChat sendiri memiliki bentuk dan jenis yang sangat beragam, seperti manusia, hewan, kartun, benda, robot, dan masih banyak lagi. Pemain dapat menggunakan avatar yang sudah tersedia di dalam VRChat (*public avatar*) atau membuat secara eksklusif avatarnya sendiri dan mengunggahnya ke dalam VRChat (*private avatar*).

Dengan menggunakan avatar, pemain dapat menggunakan beragam ekspresi muka, gestur tubuh, atau gerakan lain. Sehingga memungkinkan pemain untuk melakukan interaksi antarpemain menyerupai di dunia nyata. Penting halnya untuk memerhatikan avatar ketika berada di dalam VRChat, karena umumnya avatar yang digunakan akan memberikan gambaran tentang penggunaannya secara singkat.

4. *Worlds*

VRChat menyediakan berbagai macam jenis *worlds* atau dunia virtual yang dapat dieksplor oleh setiap pemain. Selain itu, pemain juga dapat menciptakan dan mengunggah *world* buatannya ke dalam VRChat. Sehingga terdapat banyak sekali pilihan *worlds* yang dapat dikunjungi oleh setiap pemain. Interaksi dan komunikasi antarpemain terjadi di dalam sebuah *world*, sehingga pemain dapat bersosial sembari menikmati lingkungan di sekitar *world* tersebut.

Fitur-fitur tersebut menjadi daya tarik utama yang ditawarkan oleh *game* sosial VRChat. Selain itu, masih terdapat fitur lainnya yang telah disediakan oleh VRChat, seperti emoji, grup, kamera, bio, status, dan masih banyak lagi fitur lainnya. Sehingga fitur-fitur tersebut dapat digunakan pemain untuk menunjang kegiatan interaksi dan komunikasi antarpemain.

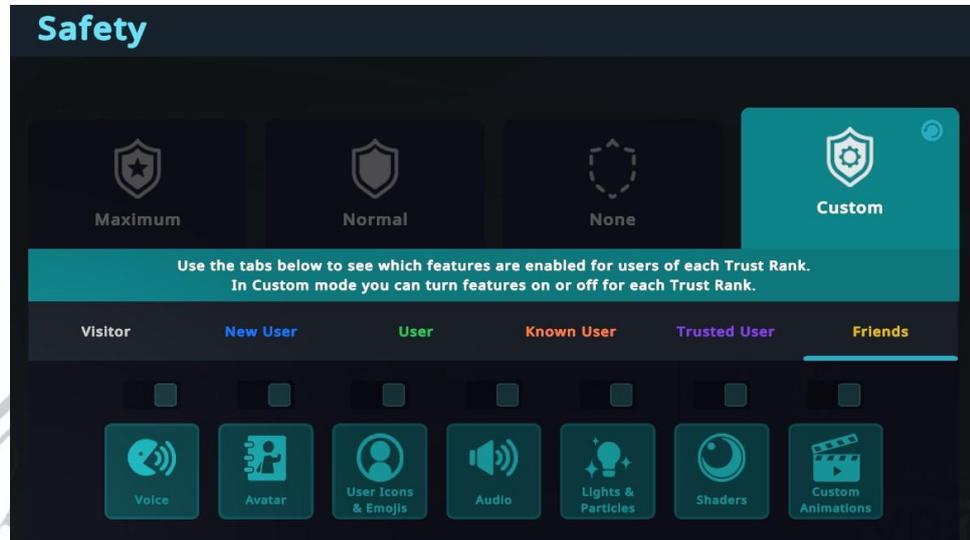
4.1.3 Sistem di dalam VRChat

Untuk memberikan kenyamanan saat bersosial dengan pemain lainnya, VRChat memiliki sistem yang terdapat di dalam *game*, sistem tersebut meliputi:

1. *Safety System*

Demi kenyamanan dan keamanan saat berinteraksi dan berkomunikasi, VRChat memiliki sistem keamanan yang dapat diatur oleh setiap pemain.

Pemain dapat menonaktifkan suara, avatar, efek, animasi, dan sebagainya, dari pemain lain yang dianggap mengganggu kenyamanan bermain. Fitur ini dapat diatur sesuka hati menyesuaikan kebutuhan dari setiap pemain.



Gambar 4.2 Sistem keamanan VRChat (Sumber: Tangkapan layar VRChat, 2023)

2. *Trust Rank*

VRChat memiliki sistem bernama *trust rank* (peringkat kepercayaan), yang diukur dari seberapa sering orang tersebut berada di VRChat, berapa banyak konten yang dibuat, berapa banyak teman yang dimiliki, dan faktor lainnya (VRChat, 2023). Pemain baru akan memulai pada peringkat terbawah yaitu *visitor*, lalu dengan semakin sering bermain akan naik menjadi *new user*, di mana pada peringkat ini pemain dapat membuat dan mengunggah konten ke dalam VRChat, dan akan terus naik menjadi *user*, *known user*, hingga *trusted user*. Selain itu, terdapat peringkat spesial yaitu *friends*, di mana peringkat ini hanya terlihat bagi pemain yang telah saling berteman satu sama lain di dalam *game*. Semakin tinggi peringkat pemain, menandakan bahwa pemain tersebut sering bermain dan menaati peraturan-peraturan yang ada di dalam VRChat.



Gambar 4.3 Trust Rank VRChat (Sumber: Tangkapan layar VRChat, 2023)

4.2 Komunitas VRChat Indonesia

VRChat merupakan platform sosial *virtual reality* berbentuk *game* yang memungkinkan para pemainnya untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan pemain lain yang berasal dari berbagai negara sebagai bentuk komunitas virtual. Para pemain VRChat dari Indonesia sendiri memiliki wadah di mana pemain yang sama-sama berasal dari Indonesia dapat saling berkumpul, yaitu komunitas VRChat Indonesia. Komunitas VRChat Indonesia merupakan komunitas virtual yang pertama kali didirikan sekitar awal tahun 2017 oleh Red, seorang pemain asal Indonesia, dengan bentuk awal sebagai sebuah grup Facebook, seiring berjalannya waktu komunitas ini kemudian memiliki grup Discord dan masih aktif hingga saat ini. Komunitas ini merupakan komunitas VRChat dari Indonesia yang terbesar dan paling aktif dengan jumlah anggota Discord lebih dari 1.800 orang, sehingga mereka cukup sering mengadakan beragam kegiatan atau acara bersama. Selain itu, komunitas VRChat Indonesia juga memiliki media sosial lain seperti YouTube dan Twitch sebagai platform untuk mendokumentasikan beragam aktivitas atau acara yang mereka lakukan. Komunitas VRChat Indonesia memiliki anggota dari berbagai daerah yang ada di Indonesia, sehingga keberagaman ini membuat interaksi dan komunikasi sesama anggota menjadi lebih menarik. Selain itu,

komunitas ini juga memiliki anggota dari kalangan usia yang cukup beragam, yaitu kisaran usia 18-29 tahun.

Komunitas VRChat Indonesia memiliki beberapa kreator *world* (dunia) VRChat yang berasal dari Indonesia. Kreator-kektor *world* asal Indonesia ini berkontribusi dalam menciptakan *world*, khususnya yang bertemakan lokasi-lokasi di Indonesia, di dalam dunia virtual VRChat. *World* bertemakan Indonesia ini biasanya dijadikan tempat bagi para anggota komunitas VRChat Indonesia untuk berkumpul dengan sesama pemain sembari menikmati nuansa lingkungan Indonesia di dalam dunia virtual. Selain itu, komunitas ini juga cukup sering mengadakan berbagai acara komunitas, seperti merayakan malam tahun baru bersama, acara *talent show* (pertunjukan bakat), pentas seni, merayakan *halloween*, melaksanakan upacara bendera virtual dalam rangka memperingati hari kemerdekaan Indonesia setiap tanggal 17 Agustus, dan beragam acara menarik lainnya. Di luar acara, kegiatan yang sering dilakukan oleh komunitas ini adalah melakukan kegiatan ringan, seperti bermain beragam permainan, menjelajahi *world*, atau sekadar berbincang santai dengan sesama pemain yang biasa dikenal dengan istilah *nongkrong* bersama.



Gambar 4.4 Dokumentasi komunitas VRChat Indonesia sehabis melaksanakan upacara bendera secara virtual (Sumber: Komunitas VRChat Indonesia, 2023)

Dengan adanya komunitas VRChat Indonesia, para pemain yang berasal dari Indonesia dapat berinteraksi dan berkomunikasi di dalam satu wadah, sehingga tak perlu merasa kesulitan untuk menemukan pemain yang juga berasal dari Indonesia. Meskipun dibuat untuk mewadahi pemain yang berasal dari Indonesia, terkadang pemain yang berasal dari luar negeri juga ikut mampir untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota komunitas ini. Beragam acara dan kegiatan yang sering dilaksanakan oleh komunitas VRChat Indonesia secara tidak langsung juga menjembatani para pemain dalam menjalin relasi pertemanan di dalam dunia virtual. Sehingga bagi seseorang yang merasa kesulitan dalam memenuhi kebutuhan sosial di dunia nyata dapat memenuhinya di dalam dunia virtual VRChat melalui komunitas ini.

4.3 Identitas Subjek Penelitian

No.	Nama Asli	Username	Jenis Kelamin	Usia	Total Playtime	Kesibukan
1.	Zinan	Nova_XD	Laki-laki	19 Tahun	1.000+ jam	Bekerja
2.	Willy	DLYeruna	Laki-laki	25 Tahun	3.000+ jam	Penulis novel
3.	-Tidak ingin disebutkan-	Rey-Chi	Perempuan	-Tidak ingin disebutkan-	3.470+ jam	Virtual YouTuber & Ilustrator
4.	Fanny	Yuuna~	Perempuan	22 Tahun	1.000+ jam	Bekerja
5.	Karta	Ryouta4140	Laki-laki	22 Tahun	1.400+ jam	Bekerja
6.	Kevin	Axylon1	Laki-laki	22 Tahun	800+ jam	Ilustrator

Peneliti memilih subjek penelitian yang memiliki pengalaman bermain cukup lama serta aktif melakukan interaksi dan komunikasi antarpemain, identitas dari subjek penelitian tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Zinan (Nova_XD)

Zinan menggunakan *username* “Nova_XD” di dalam VRChat, dirinya juga sering dipanggil Nova oleh teman-temannya. Ia merupakan laki-laki berusia 19 tahun yang sudah bermain VRChat selama dua tahun, dengan peringkat “User” di dalam *game* dan total *playtime* (waktu bermain) lebih dari 1.000 jam. Ia sering meluangkan waktunya di hari libur untuk bermain VRChat di sela-sela kesibukannya di dunia nyata sebagai pekerja. Nova menjadikan VRChat sebagai tempat penghilang penat dari berbagai hal yang terjadi di dunia nyata.

Nova bermain VRChat karena ingin mencari teman bicara tentang berbagai macam hal. Meskipun ia tidak merasa kesulitan untuk memenuhi kebutuhan sosialnya di dunia nyata, tetapi ia memilih untuk tidak memenuhi kebutuhan sosialnya melalui dunia nyata. Hal ini dikarenakan ketidakcocokan dan kesulitan dalam menyesuaikan topik obrolan ketika bersama temannya di dunia nyata. Oleh karena itu, Nova lebih memilih untuk memenuhi kebutuhan sosialnya secara virtual, dirinya merasa orang-orang yang ada di dalam VRChat lebih nyaman untuk diajak berbicara, sehingga topik pembicaraan yang seru akan muncul terus-menerus.

2. Willy (DLYeruna)

Willy menggunakan *username* “DLYeruna” ketika berada di dalam VRChat, ia sering dipanggil Yeruna ketika berinteraksi dengan temannya di dalam *game*. Di dunia nyata, ia merupakan laki-laki berusia 25 tahun yang sibuk mengerjakan proyek novelnya. Yeruna sudah bermain VRChat selama hampir dua tahun, dengan total *playtime* (waktu bermain) lebih dari 3.000 jam dan telah mencapai peringkat kepercayaan (*trust rank*) tertinggi di VRChat, yaitu “Trusted User”. Yeruna sering menjadikan VRChat sebagai tempat untuk mencari inspirasi tulisan untuk karya novelnya.

Yeruna bermain VRChat karena ingin belajar bahasa Jepang, selain itu, ia juga gemar mendengarkan keluh kesah orang lain serta memberikan solusi jika diminta. Hal ini didukung dengan latar belakang pendidikannya di bidang

psikologi. Yeruna mengaku dirinya merasa lebih bisa mengekspresikan diri ketika berada di dalam VRChat, ia merasa jika dirinya di dunia nyata terlalu bersikap formal, sehingga cukup merasa kesulitan untuk mencari teman bicara di dunia nyata. Sedangkan ketika di dalam VRChat, Yeruna merasa lebih dapat terbuka ketika berbicara dengan orang lain, ia juga dapat melontarkan beragam candaan yang tidak dapat ia lakukan di dunia nyata.

3. Reychi (Rey-Chi)

Reychi Bethania (bukan nama asli) dikenal dengan *username* “Rey-Chi” dan sering dipanggil Reychi ketika berada di dalam VRChat. Reychi merupakan seorang perempuan yang sibuk dengan kegiatannya sebagai Virtual YouTuber sekaligus seorang *illustrator* (tukang gambar). Reychi telah bermain VRChat selama lima tahun, dengan total *playtime* (waktu bermain) lebih dari 3.470 jam. Ia juga telah mencapai peringkat kepercayaan (*trust rank*) tertinggi di dalam VRChat, yaitu “Trusted User”. Selain untuk mencari teman, Reychi kerap menjadikan VRChat sebagai tempat untuk mempromosikan portofolio hasil gambarannya kepada para pemain yang membutuhkan jasanya.

Reychi merasa tidak cocok dengan topik obrolan teman-temannya di dunia nyata, dirinya menginginkan teman dengan hobi dan kesukaan yang sama untuk diajak bicara. Keinginannya untuk mencari teman tersebut membuat Reychi memutuskan untuk bermain VRChat. Ia berharap bisa mendapatkan teman yang berasal dari kota yang sama dengannya. Keinginannya tersebut telah terwujud, ia telah menemukan teman yang ia cari. Berawal dari teman virtual, kini mereka juga berteman di dunia nyata, sehingga mereka cukup sering berjumpa secara tatap muka di dunia nyata. Meskipun keinginannya telah terwujud, Reychi tetap bermain VRChat untuk terus menambah teman dan mempertahankan hubungan pertemanannya melalui dunia virtual. Selain itu, ketertarikannya terhadap avatar membuatnya tidak memiliki alasan untuk berhenti bermain VRChat.

4. Fanny (Yuuna~)

Fanny dikenal dengan *username* “Yuuna~” ketika berada di dalam VRChat. Yuuna merupakan seorang perempuan berusia 22 tahun yang sibuk bekerja di dunia nyata. Ia sudah bermain VRChat selama hampir tiga tahun, dengan total *playtime* (waktu bermain) lebih dari 1.000 jam, Yuuna juga telah mencapai peringkat kepercayaan (*trust rank*) tertinggi di dalam VRChat, yaitu “Trusted User”. Yuuna ingin berteman dengan orang Jepang melalui VRChat, sayangnya kendala bahasa membuatnya kesulitan untuk mewujudkan hal tersebut. Dirinya menerima orang dari berbagai negara yang ingin berteman dengannya, ia ingin dapat saling mempelajari budaya satu sama lain dari orang-orang di berbagai negara.

Yuuna merasa nyaman berada di dalam dunia virtual VRChat, ia sering menjumpai orang dengan kegemaran yang sama dengan dirinya. Hal yang sederhana ini cukup untuk menjadi sebuah kemewahan bagi Yuuna. Akibat dari teman-temannya di dunia nyata yang jarang sekali memiliki hobi yang sama dengannya, hingga menyebabkan Yuuna cukup kesulitan ketika ingin berbagi cerita perihal hobi ke teman-temannya di dunia nyata. Karena hal ini, Yuuna merasa VRChat berperan sangat penting bagi kehidupannya, segala kebutuhan sosial seperti curhat, membicarakan hobi, mencari teman, dan beragam hal lainnya dapat terpenuhi di dalam VRChat.

5. Karta (Ryouta4140)

Karta menggunakan *username* “Ryouta4140” ketika berada di dalam VRChat, ia sering dipanggil Ryouta oleh teman-temannya. Ryouta di dunia nyata merupakan seorang laki-laki berusia 22 tahun yang sibuk bekerja dan bermain *games*. Tak hanya sekadar bermain *games*, ia juga menjadikan *games* sebagai cara untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Ryouta sudah bermain VRChat sejak tahun 2019, dengan total *playtime* (waktu bermain) lebih dari 1.400 jam dan peringkat kepercayaan (*trust rank*) di VRChat yang telah mencapai “Known User”. Ryouta bermain VRChat karena ketertarikannya untuk mempelajari bahasa Jepang, kini kemampuan berbahasa Jepang yang telah ia pelajari sudah terbilang cukup lancar.

Tujuan utama Ryouta untuk mempelajari bahasa Jepang melalui VRChat telah tercapai, kini ia memiliki tujuan yang sederhana, yaitu mencari teman bicara. Hal ini dikarenakan dirinya tidak memiliki seorang teman di dunia nyata. Ryouta mengaku dirinya cukup merasa kesulitan bergaul ketika di dunia nyata, tetapi ketika berada di VRChat, dirinya dapat dengan mudah untuk bergaul dengan orang lain. Ia memanfaatkan VRChat untuk mengasah kemampuan bersosialnya dengan orang lain, sehingga dapat diterapkan di dunia nyata nantinya.

6. Kevin (Axylon1)

Kevin dikenal dengan *username* “Axylon1” ketika berada di dalam VRChat, dirinya kerap dipanggil Axylon oleh pemain yang mengenalnya. Axylon adalah seorang laki-laki berusia 22 tahun yang menjadikan VRChat sebagai tempat istirahat di sela-sela kesibukannya sebagai seorang *illustrator* (tukang gambar) di dunia nyata. Ia sudah bermain VRChat selama hampir tiga tahun, dengan total *playtime* (waktu bermain) lebih dari 800 jam dan peringkat kepercayaan (*trust rank*) VRChat miliknya adalah “User”. Axylon bermain VRChat untuk mencari teman bicara dan melakukan banyak kegiatan dengan memanfaatkan perangkat VR miliknya.

Ketika berada di dalam VRChat, Axylon gemar membicarakan berbagai macam hal, ia tak akan berhenti berbincang dengan orang lain di dalam VRChat sebelum merasa lelah di dunia nyata. Meskipun begitu, dirinya cukup merasa kesulitan ketika berbicara dengan seorang perempuan di dalam VRChat. Selain *nongkrong*, dirinya juga sering menjelajahi berbagai *worlds* yang ada di dalam VRChat. Singkatnya, ia gemar mencoba berbagai hal baru yang ada di dalam VRChat dengan berbekal perangkat VR yang dimilikinya.