

**PENGALAMAN PENGUNJUNG DALAM PENGGUNAAN  
TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY* (VR)**

**(Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Pengalaman Pengunjung Dalam Penggunaan  
Teknologi *Virtual Reality* di Golden Bioskop VR Malioboro Yogyakarta)**



**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)**

**Oleh:**

**CANDHIK AYU PASKAHRANI**

**190906971**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

**2023**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### PENGALAMAN PENGUNJUNG DALAM PENGGUNAAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY (VR)

(Studi Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Pengalaman Pengunjung Dalam Penggunaan Teknologi  
*Virtual Reality* (VR) di Golden Bioskop VR Malioboro Yogyakarta)

SKRIPSI

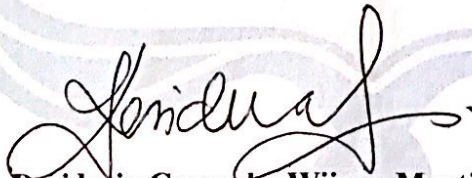
Disusun Guna Melengkapi Tugas Akhir Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu  
Komunikasi (S.I.Kom)

Disusun oleh:

CANDHIK AYU PASKAHRANI

190906971

Disetujui oleh:



Desideria Cempaka Wijaya Murti, S.Sos., M.A., Ph.D

Dosen Pembimbing

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2023

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : PENGALAMAN PENGUNJUNG DALAM PENGGUNAAN TEKNOLOGI  
VIRTUAL REALITY (VR) (Studi Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Pengalaman  
Pengunjung Dalam Penggunaan Teknologi *Virtual Reality* (VR) di Golden Bioskop VR  
Malioboro Yogyakarta)

Penyusun : Candhik Ayu Paskahrani

NPM : 190906971

Telah diuji dan dipertahankan pada Sidang Ujian Skripsi yang diselenggarakan pada

Hari/ Tanggal : 1 September 2023

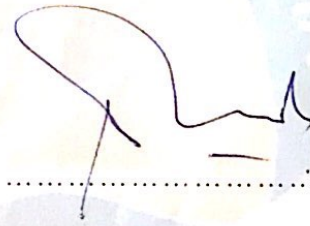
Pukul : 11.00 WIB

Tempat : Ruang Pendadaran FISIP UAJY

### TIM PENGUJI

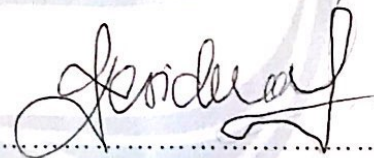
**Bonaventura Satya Bharata, S.I.P., M.Si**

Penguji Utama



**Desideria Cempaka Wijaya Murti, S.Sos., M.A, Ph.D**

Penguji I



**Caecilia Santi Praharsiwi S.I.Kom., M.A.**

Penguji II



**Ranggabumi Nuswantoro, S.Sos., M.A**  
Ketua Program Studi SI Ilmu Komunikasi

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Candhik Ayu Paskahrani

NPM : 190906971

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : **PENGALAMAN PENGUNJUNG DALAM PENGGUNAAN  
TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY (VR)**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya dan kerja saya sendiri. Skripsi ini bukan merupakan plagiasi, duplikasi maupun pencurian hasil karya orang lain.

Bila di kemudian hari diduga ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia untuk diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi. Bila terbukti bahwa terdapat plagiasi maupun bentuk ketidakjujuran lain, saya siap dan bersedia menerima sanksi berupa pencabutan kesarjanaan saya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran sendiri dan tanpa tekanan maupun paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 23 Agustus 2023

Saya yang menyatakan,



Candhik Ayu Paskahrani

**PENGALAMAN PENGUNJUNG DALAM PENGGUNAAN TEKNOLOGI  
VIRTUAL REALITY (VR)**

**(Studi Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Pengalaman Pengunjung Dalam  
Penggunaan Teknologi *Virtual Reality* (VR) di Golden Bioskop VR Malioboro  
Yogyakarta)**

**ABSTRAK**

*Virtual reality* menjadi salah satu dari perkembangan teknologi yang mampu memberikan pengalaman pada pengguna untuk dapat masuk kedalam dua dunia yang berbeda, yaitu dunia nyata dan dunia visual. Golden Bioskop VR Malioboro merupakan bisnis yang memberikan fasilitas teknologi *virtual reality* kepada para pengunjung. Malioboro sendiri adalah salah satu lokasi atau tempat wisata yang selalu ramai akan pengunjung, baik wisatawan lokal, luar daerah, hingga turis. Namun rata-rata pengunjung dari Golden Bioskop VR Malioboro ini adalah wisatawan luar kota dan walaupun lokasi yang strategis, tujuan awal dari Golden Bioskop VR Malioboro adalah untuk mengenalkan teknologi *virtual reality* ini, sehingga tidak hanya kalangan tertentu yang dapat menikmati canggihnya teknologi *virtual reality*. Konsep yang dibentuk oleh Golden Bioskop VR Malioboro ini adalah berupa film pendek yang memiliki rasa atau vibes berbeda-beda, sehingga pengunjung atau pengguna dapat merasakan atau mendapatkan reaksi yang nantinya juga akan berbeda-beda dari setiap filmnya. Hal tersebut dapat memberikan pengalaman kepada pengunjung yang menarik, dengan hanya berdiri di lokasi pengunjung dapat merasakan bepergian ke berbagai tempat. Pengalaman yang didapatkan oleh setiap pengunjung pastinya akan memberikan jawaban yang berbeda-beda.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan melakukan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Melalui penelitian ini peneliti bertujuan untuk dapat mengetahui pengalaman pengunjung dalam penggunaan teknologi *virtual reality* (VR) di Golden Bioskop VR Malioboro.

Hasil dari penelitian ini, menunjukkan bahwa Golden Bioskop VR Malioboro berhasil dapat memberikan kesempatan pengunjung dalam merasakan sensasinya menggunakan teknologi *virtual reality*. Alat pendukung yang disediakan oleh Golden Bioskop VR Malioboro, seperti sound, kursi goyang (*walker*), dan alat *virtual reality* itu sendiri yang sangat membantu dalam memberikan sensasinya seolah-olah nyata. Melalui penggunaan teknologi di Golden Bioskop VR Malioboro ini, juga dapat memberikan interaksi yang terjadi antara pengguna dan penonton. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa, dengan adanya teknologi *virtual reality* yang berkonsep film ini juga mampu memberikan daya tarik kepada pengunjung Malioboro yang melewati depan lokasi Golden Bioskop VR Malioboro. Melalui penelitian ini dapat disimpulkan bahwa teknologi *virtual reality* di Golden Bioskop VR Malioboro ini dapat memberikan pengalaman yang mengesankan, serta dapat mempengaruhi tubuh pengguna dalam memberikan reaksi yang diterima pada saat menggunakan *virtual reality*.

***Kata Kunci: Pengalaman Pengunjung, Virtual Reality, Interaksi***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengalaman Pengunjung Dalam Penggunaan Teknologi *Virtual Reality* (VR) (Studi Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Pengalaman Pengunjung Dalam Penggunaan Teknologi *Virtual Reality* (VR) di Golden Bioskop VR Malioboro Yogyakarta)”. Penelitian ini disusun sebagai bentuk memenuhi syarat kelulusan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) dari Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Pada proses penyusunan skripsi, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan di dalam penelitian ini. Namun, penulis berharap bahwa hasil dari penelitian ini dapat membantu serta memberikan kontribusi untuk menambah ilmu pembaca terkait teknologi virtual reality dan pengalaman pengunjung. Tentunya penulis juga berharap penelitian ini dapat berguna untuk seluruh mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta untuk dapat terus dikembangkan.

Dalam melaksanakan dan menyelesaikan penulisan penelitian ini penulis menghadapi berbagai tantangan dan hambatan, sehingga tidak mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah bersedia membantu dan memberikan saran selama proses penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Tuhan Yesus, terima kasih atas penyertaanMu dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Tanpa kasih karunia, dan berkat yang tercurah penulis tidak memperoleh kekuatan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Orang tua dan kakak penulis, terima kasih atas semangat, dukungan, dan kepercayaan yang selalu berikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
3. Ibu Desideria Cempaka Wijaya Murti S.Sos., M.A, Ph.D selaku dosen pembimbing skripsi, penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya, atas dukungan, bimbingan, dan semua saran serta arahan yang telah diberikan, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga ingin menyampaikan permohonan maaf, jika selama melakukan proses bimbingan skripsi ini penulis memiliki kesalahan dan kekurangan.
4. Golden Bioskop VR Malioboro, penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada pihak-pihak dari Golden Bioskop VR Malioboro yang telah bersedia untuk memberikan waktu kepada penulis melakukan penelitian di lokasi tersebut, serta

membantu penulis dalam memberikan data-data untuk keberlangsungan penelitian ini. Tanpa adanya kesediaan dari pihak Golden Bioskop VR Malioboro, penelitian ini tidak dapat berjalan sesuai harapan penulis. Penulis juga mengucapkan mohon maaf bila terdapat kesalahan dan kekurangan dalam proses wawancara, dan observasi selama proses pengerjaan skripsi ini di lokasi.

5. Mba Angel, Mba Cici, dan Mba Febi selaku narasumber penelitian, penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya atas waktu dan kesediaannya untuk menjadi narasumber dalam penelitian skripsi ini. Tanpa kesediaan ketiga narasumber, penelitian ini tidak dapat berjalan dan selesai sesuai harapan penulis. Penulis juga mengucapkan mohon maaf kepada ketiga narasumber, bila selama proses wawancara masih terdapat banyak kekurangan dari penulis.

6. Enrico Sebastian selaku teman dekat yang selalu menjadi pendengar yang baik, menghibur, memberikan dukungan, serta yang menemani penulis dalam pengerjaan skripsi. Penulis ucapkan terima kasih banyak, tanpa semua itu penulis tidak memiliki semangat dan tempat bercerita selama pengerjaan skripsi.


7. Sahabat penulis, Aurel yang menemani penulis pada saat observasi ke Golden Bioskop VR Malioboro, Gracia dan Shinta yang di awal hingga akhir selalu memberikan motivasi penulis untuk semangat mengerjakan skripsi ini, Nina dan Pundi yang memberikan semangat dan dukungan penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Tanpa kalian penulis tidak memiliki semangat dan pandangan untuk berproses mengerjakan skripsi.

8. Teman-teman dari OBAJA GKJ Gondokusuman, yang selalu menanyakan progres skripsi penulis dan selalu mengingatkan penulis untuk tidak patah semangat dalam proses penyelesaian skripsi, penulis ucapkan terima kasih banyak.

9. Teman-teman lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas semua dukungan, semangat, dan bantuan yang diberikan kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi ini.

Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan ini. Maka dari itu, penulis mengucapkan permohonan maaf, dan penulis berharap skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat untuk kita semua atau seluruh pembaca yang merasa memiliki kaitannya dengan skripsi ini.

Yogyakarta, 13 Mei 2022

  
Penulis,  
Candhik Ayu Paskahrani

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	I
HALAMAN PENGESAHAN .....	II
PERNYATAA KEASLIAN SKRIPSI .....	III
ABSTRAK.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI .....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR BAGAN.....	X
DAFTAR TABEL .....	XI
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Peneliian.....	8
1. Manfaat Praktis .....	8
2. Manfaat Akademik .....	8
E. Kerangka Teori.....	8
1. Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	9
2. <i>New Media</i> .....	10
3. <i>Virtual Reality</i> .....	11
4. <i>Uses and Gratiication</i> .....	17
5. <i>Visitor Experiences</i> .....	20
B. Kerangka Konseptual.....	23
1. <i>Virtual Reality</i> .....	25
2. <i>Visitor Experiences</i> .....	27
C. Metodologi Penelitian.....	27
1. Jenis Penelitian.....	26
2. Subjek dan Objek.....	28
3. Sumber Data Penelitian.....	29
4. Teknis Pengumpulan Data.....	30
5. Teknik Analisis Data.....	31
BAB II.....	40



DESKRIPSI OBJEK DAN WILAYAH PENELITIAN .....	40
A. Sejarah <i>Virtual Reality</i> .....	40
B. Sejarah Golden Bioskop VR Malioboro .....	41
C. Profil Golden Bioskop VR Malioboro .....	43
BAB III.....	49
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	49
A. Deskripsi Hasil Temuan Penelitian.....	49
1. <i>Virtual Reality</i> di Golden Bioskop VR Malioboro.....	49
2. Konsep <i>Virtual Reality</i> di Golden Bioskop VR Malioboro.....	62
3. Karakteristik Perilaku Pengunjung .....	68
4. Elemen <i>Virtual Reality</i> dalam Pengalaman Pengunjung.....	75
5. Dampak Pengunjung di Golden Bioskop VR Malioboro.....	91
B. Analisis Data.....	101
1. <i>Visitor Experiences</i> di Golden Bioskop VR Malioboro .....	101
2. <i>New Media</i> di Golden Bioskop VR Malioboro .....	111
3. <i>Virtual Reality</i> di Golden Bioskop VR Malioboro.....	113
4. <i>Uses and Gratification</i> Golden Bioskop VR Malioboro .....	116
Bentuk Pengalaman Pengunjung di Golden Bioskop VR Malioboro.....	121
BAB IV .....	122
PENUTUP .....	122
A. Kesimpulan .....	122
B. Kelemahan Peneliti .....	126
C. Saran .....	129
1. Saran Praktis.....	127
2. Saran Akademis.....	128
DAFTAR PUSTAKA.....	130
LAMPIRAN	
A. Transkrip Wawancara Informan 1	
B. Transkrip Wawancara Informan 2	
C. Transkrip Wawancara Informan 3	
D. Transkrip Wawancara Informan 4	
E. Transkrip Wawancara Informan 5	
F. Transkrip Wawancara Tambahan Informan 3	
G. Transkrip Wawancara Tambahan Informan 4	
H. Transkrip Wawancara Tambahan Informan 5	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Lokasi Golden Bioskop VR Malioboro .....	2
Gambar 1.2 Interaksi Sositologi .....	11
Gambar 1.3 Oculus Rif .....	12
Gambar 1.4 Oculus Go .....	12
Gambar 1.5 Oculus Rift S .....	13
Gambar 1.6 Headset Virtual Reality .....	14
Gambar 1.7 Walker Virtual Reality .....	14
Gambar 1.8 Full Body VR Haptic Sui .....	14
Gambar 1.9 Haptic Glove For Virtual Reality .....	15
Gambar 1.10 Lingkaran Persepsi, Kognitif, dan Aksi pada Dunia Virtua .....	16
Gambar 1.11 Skema konseptual faktor pengalaman pengunjung .....	21
Gambar 1.12 Model Multifaset dari Pengalaman Pengunjung .....	22
Gambar 2.1 Logo Golden Bioskop VR Malioboro .....	41
Gambar 2.2 Situasi Pengunjung Golden Bioskop VR Malioboro .....	45
Gambar 2.3 Poster Event Golden Bioskop VR Malioboro di Bali .....	46
Gambar 3.1 Pengunjung Turis dari Spanyol .....	54
Gambar 3.2 Pengunjung Turis dari Itali .....	54
Gambar 3.3 Pengunjung Turis dari New Zealand .....	55
Gambar 3.4 Reaksi Pengunjung Hingga Duduk dan Jongkok .....	57
Gambar 3.5 Reaksi Pengunjung Berlarian .....	58
Gambar 3.6 Tangkapan Layar Film VR .....	64
Gambar 3.7 Reaksi Pengunjung AB .....	88
Gambar 3.8 Reaksi Pengunjung AB .....	96
Gambar 3.9 Reaksi Pengunjung FW .....	96
Gambar 3.10 Reaksi Pengunjung LC .....	96

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Konsep Peneliiian .....	23
Bagan 1.2 Triangulasi Sumber .....	32
Bagan 3.1 Bentuk Pengalaman Pengunjung di Golden Bioskop VR Malioboro.....	122



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Matriks Penelitian.....33

