

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan analisis yang dilakukan, rumusan masalah dalam penelitian ini telah terjawab yaitu mengenai pengalaman pengunjung dalam penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) di Golden Bioskop VR Malioboro Yogyakarta. Jika dilihat dari tujuan utama Golden Bioskop VR Malioboro ini terlebih dahulu dengan membuka bisnis ini, bahwa tidak semua kalangan atau semua orang dapat menikmati, mencoba, dan memiliki teknologi virtual reality. Hal tersebut menjadi tujuan dan alasan dari Golden Bioskop VR Malioboro untuk memperkenalkan dan memberikan kesempatan pada setiap orang dalam menggunakan teknologi virtual reality. Dilihat dari hasil temuan dan analisis, ketiga narasumber selaku pengunjung di Golden Bioskop VR Malioboro juga merasakan mendapatkan pengalaman baru dalam penggunaan teknologi virtual reality, dan merasakan kecanggihan virtual reality untuk dapat merasakan sensasinya masuk kedalam dunia tampilan visual.

Malioboro menjadi lokasi pertama dibukanya bisnis Golden Bioskop VR ini, sebelum membuka beberapa cabang di beberapa daerah. Pemilihan lokasi yang sangat strategis berada di tempat wisata legendaris Yogyakarta yang penuh dengan sejarahnya. Walaupun demikian, tidak semua warga lokal Yogyakarta bahkan warga sekitar Malioboro mengetahui keberadaan Golden Bioskop VR Malioboro. Melihat awal mulanya ketiga narasumber atau pengunjung hendak mencoba virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro, juga sesuai dengan pernyataan dari owner Golden Bioskop VR Malioboro itu sendiri. Kehadiran setiap pengunjung yang hendak bermain virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro, adalah wisatawan dari luar kota Yogyakarta bahkan turis dari luar negeri yang sedang berkunjung ke Malioboro dan melewati ruko Golden Bioskop VR Malioboro. Melalui hasil temuan dan analisis, bahwa sangat jarang sekali pengunjung

Golden Bioskop VR Malioboro dari dalam Kota. Jika pun ada, juga berawal karena kunjungannya ke Malioboro Yogyakarta. Ketertarikan ketiga narasumber tersebut juga disebabkan karena adanya rasa penasaran dalam diri mereka untuk mencoba teknologi virtual reality.

Golden Bioskop VR Malioboro memberikan tampilan visual film yang ditayangkan kepada pengunjung, sehingga pengunjung dapat merasakan berada dalam film tersebut. Golden Bioskop VR Malioboro juga menggunakan beberapa alat pendukung untuk memberikan sensasi atau reaksi yang lebih mendalam dan maksimal, seperti alat virtual reality Oculus Quest, kursi goyang atau walker, tablet, laptop, sound, dan wifi portable. Reaksi yang dikeluarkan secara spontan oleh ketiga narasumber juga memperlihatkan dari elemen *visitor experiences*. 4 (empat) kategori dari *visitor experiences* dan aspek karakteristik sifat *visitor experiences*, yang peneliti gabungkan dalam bentuk elemen dari *visitor experiences* menurut Packer & Ballantyne (2016 : 130 & 136). Walaupun tidak semua elemen sesuai dengan reaksi ketiga narasumber, namun tetap memberikan jawaban yang sangat membantu dalam penelitian ini. Berikut elemen *visitor experiences* yang masuk kedalam hasil temuan dan analisis ketiga narasumber atau selaku pengunjung di Golden Bioskop VR Malioboro Packer & Ballantyne (2016 : 130 & 136) :

1. *Experience as flow of consciousness* (pengalaman sebagai aliran kesadaran), ketiga narasumber menyadari akan kesadaran bermain virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro, ajakan partner satu sama lain, dan rasa penasaran dalam diri yang membuat ketiga narasumber memiliki rasa ingin tahu dan ingin coba teknologi virtual reality ini.
2. *Experience as a subjective response to an event or stimulus* (pengalaman sebagai tanggapan subjektif terhadap suatu peristiwa atau stimulus), sebelum memulai mencoba teknologi virtual reality pastinya ketiga narasumber atau pengunjung memiliki pandangan atau opini mereka terhadap virtual reality di Golden Bioskop

VR Malioboro. Bagi ketiga narasumber yang menjadi berpikir untuk memutuskan bermain virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro, karena melihat keseruan, dan ekspresif dari pengunjung sebelumnya. Reaksi yang didapatkan setelah bermain virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro, membuat ketiga narasumber merasakan apa yang dirasakan oleh pengunjung yang mereka lihat. Selain itu, reaksi yang didapatkan melebihi sesuai opini ketiga narasumber sebelum bermain di Golden Bioskop VR Malioboro.

3. *Experience as a memorable impression* (pengalaman sebagai kesan yang tak terlupakan), bagi ketiga narasumber atau selaku pengunjung memiliki kesan yang tidak terlupakan terhadap film yang ditayangkan oleh Golden Bioskop VR Malioboro. Film yang tidak terlupakan bagi ketiga narasumber juga berbeda-beda, terdapat aasan bagi setiap ketiga narasumber memilih film tersebut menjadi hal tak terlupakan. Film-film tersebut memberikan rasa takut, gemetar, gelisah, dan kaget. Hal tersebut, dikarenakan dua narasumber atau pengunjung tersebut memiliki phobia ketinggian dan phobia air laut.
4. *Physical experiences* (Pengalaman fisik), dapat dilihat pada analisis terkait pengalaman fisik yang didapatkan oleh ketiga narasumber, bahwa ketiga narasumber memberikan reaksi pada fisiknya dari yang berdiri, melongo terheran-heran, hingga jongkok. Hal tersebut disebabkan karena film yang ditayangkan dengan menggunakan virtual reality berhasil membawa ketiga narasumber merasakan berada dalam film tersebut, sehingga memberikan rasa kaget, teriak, takut, dan senang yang secara tidak langsung dapat memberikan reaksi pada fisik atau tubuh ketiga narasumber.
5. *Emotional experiences*, (Pengalaman emosional), berdasarkan hasil temuan data dan analisis bahwa pengalaman emosional dari ketiga narasumber memberikan reaksi yang bermacam-macam dari setiap tayangan filmnya, ada yang membuat *happy*,

teriak, kaget, kagum, panik, takut, hingga timbul rasa ingin mengakhiri menyaksikan film yang ditampilkan oleh Golden Bioskop VR Malioboro.

6. *Sensory experiences* (Pengalaman indrawi), pernyataan ketiga narasumber terkait pengalaman indrawi ini tidak jauh berbeda dengan pernyataan pada pengalaman-pengalaman sebelumnya. Indrawi yang dirasakan oleh ketiga narasumber dengan menggunakan virtual reality ini, memberikan rasa pada ketiga narasumber untuk merasakan berada dalam film tersebut. Melalui fasilitas yang mendukung dari *sound*, dan kursi goyang atau walker.
7. *Relational experiences* (Pengalaman relasional), jika dilihat pada hasil temuan dan analisis terkait pengalaman relasi yang didapatkan oleh ketiga narasumber, bahwa setiap narasumber mendapatkan pengalaman relasi yang berbeda-beda. Bagi ketiga narasumber relasi yang dapatkan lebih cenderung pada interaksi yang terjadi di Golden Bioskop VR Malioboro, baik terhiburnya pengguna atau pengunjung dan penonton yang ikut terhibur karena melihat reaksi pengunjung bermain virtual reality. Interaksi antar pengunjung dan owner, serta interaksi antar pengunjung dengan penonton yang ingin mencoba teknologi virtual reality.
8. *Hedonic experiences* (Pengalaman hedonis), berdasarkan hasil temuan dan analisis bahwa jika dilihat pada pengalaman hedonis yang terjadi kepada ketiga narasumber atau selaku pengunjung Golden Bioskop VR Malioboro, adalah adanya hiburan, dan keseruan yang dirasakan oleh ketiga narasumber dalam menggunakan virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro. Ketiga narasumber memberikan pernyataan yang berbeda-beda terkait pengalaman hedonisnya, bahwa narasumber dapat mengekspresikan perasaan mereka, baik senang hingga tegang yang membuatnya secara tidak langsung bereaksi jengkok. Walaupun hanya tampilan visual, narasumber merasa dibawa healing ke beberapa tempat yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya sehingga membuatnya seperti sedang dibawa oleh teknologi

virtual reality untuk healing. Selain itu, dengan keseruan dan kemenarikannya teknologi virtual reality ini juga berhasil dalam menarik perhatian ketiga narasumber tersebut dan pengunjung lainnya.

9. *Cognitive experiences* (Pengalaman kognitif), berdasarkan analisis bahwa sudah jelas, pengalaman kognitif yang didapatkan oleh ketiga narasumber ini adalah mendapatkan pengalaman yang baru dengan menggunakan virtual reality yang memberikan tampilan visual beberapa film. Ketiga narasumber mendapatkan keseruan, sensasinya, dan dapat mengenal dari kecanggihan teknologi virtual reality ini.

Pernyataan ketiga narasumber dalam elemen *visitor experiences* juga memiliki kesamaan pada taksiran dan karakteristik *uses and gratification* yang dituju untuk pengunjung dari Golden Bioskop VR Malioboro Baik dari kesadaran diri, minat dan motif, serta penilaian terhadap isi virtual reality. Selain itu, jika dilihat dengan karakteristik *uses and gratification* yang dituju kepada pengunjung juga memiliki kesamaannya pada *interactivity* (Interaktivitas) dan *Demassification* (Demasifikasi), bahwa jika dilihat pada *interactivity* (Interaktivitas), dua narasumber mengetahui terkait teknologi virtual reality dari media sosial dan story artis di akun media sosialnya, sedangkan satu narasumbernya sebelumnya pernah menggunakan virtual reality milik temannya dan lebih ke permainan atau game. Interaktivitas yang terjadi dengan penggunaan teknologi virtual reality juga tidak jauh berbeda dengan pemaparan elemen *visitor experiences* terkait *relational experiences* (pengalaman relasional), dan *hedonic experiences* (pengalaman hedonis). Kemudian, jika dilihat pada *demassification* (demasifikasi), bahwa dari hasil analisis memiliki kesamaannya dengan elemen *visitor experiences* terkait *cognitive experiences* (Pengalaman kognitif).

B. Kelemahan Peneliti

Pada penelitian ini terdapat beberapa kelemahan, yaitu pertama penelitian ini hanya

melihat pengalaman pengunjung pada satu lokasi membuka bisnis virtual reality, yaitu Golden Bioskop VR Malioboro. Pernyataan dari ketiga narasumber juga hanya seputar reaksi dan rasa yang mereka dapatkan selama bermain virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro. Hal tersebut berhubungan dengan kelemahan kedua, yang mana metode dalam penelitian ini menggunakan kualitatif, sehingga peneliti hanya menggunakan beberapa narasumber dalam penelitian ini yaitu 3 (tiga) pengunjung dari Golden Bioskop VR Malioboro dan 2 (dua) owner Golden Bioskop VR Malioboro. Melalui hal tersebut peneliti tidak dapat mengetahui secara luas pengalaman pengunjung dari Golden Bioskop VR Malioboro. Namun, dengan menggunakan penelitian kualitatif ini, agar peneliti juga dapat menerapkan dan mengelola komunikasi yang baik dengan orang asing atau orang baru sesuai yang telah diajarkan selama perkuliahan, seperti menghargai narasumber pada saat bercerita, dan melihat secara langsung *respons* mimik wajah pada saat narasumber bercerita, sehingga terjadi interaksi yang lebih panjang dan mendalam.

C. Saran

1. Saran Praktis

a) Bagi Golden Bioskop VR Malioboro

Melalui hasil penelitian diketahui bahwa ketiga narasumber selaku pengunjung dari Golden Bioskop VR Malioboro sangat menikmati dan mendapatkan hiburan dalam pengalamannya bermain virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro. Namun, dari hasil penelitian kualitas tampilan film masih belum selalu memberikan kualitas yang bagus, sehingga terkadang di pemakaian virtual reality beberapa pengunjung ada yang memiliki kualitas jernih dan ada yang tidak jernih. Maka, dengan demikian Golden Bioskop VR Malioboro dapat memberikan tampilan visual film yang memiliki kualitas yang lebih maksimal. Hal tersebut juga dapat memberikan kenyamanan pada pengunjung Golden Bioskop VR Malioboro, sehingga

dapat menjadi daya tarik yang lebih tinggi lagi bagi pengunjung, dan secara tidak langsung dapat memperluas sasaran konsumen, baik dalam kota maupun luar kota.

b) Bagi Perusahaan Lain

Melalui hasil penelitian ini, bahwa teknologi virtual reality memiliki kecanggihannya untuk dapat membawa pengguna masuk ke dalam dunia visual, sehingga dapat menjadi peluang bisnis untuk dapat menikmati perkembangan teknologi baru ini. Yang mana, dari hasil penelitian belum banyak bisnis ini yang bergerak di setiap daerah atau kota. Hal tersebut dapat memberikan kesempatan dan pengalaman setiap pengunjung yang belum pernah menggunakan teknologi virtual reality ini. Teknologi virtual reality ini juga dapat dikembangkan oleh perusahaan lain, sebagai media pembelajaran agar lebih bervariasi dan lebih menarik mengikuti perkembangan zaman. Namun, setiap perusahaan yang ingin bergerak di bisnis ini tetap memikirkan sasaran atau target konsumennya, sehingga frekuensi untuk dapat diketahui oleh banyak orang lebih tinggi.

2. Saran Akademis

Bagi akademis, melalui penelitian ini dapat memberikan inspirasi dan pengetahuan baru kepada pembaca dan peneliti selanjutnya. Peneliti juga berharap akan ada penelitian selanjutnya yang dapat dikembang oleh peneliti lanjutan, sehingga dapat menggunakan metode penelitian yang berbeda dengan penelitian ini, yaitu metode penelitian kuantitatif. Melalui hal tersebut, dapat memberikan data yang lebih bervariasi dan berbeda pula dengan penelitian ini. Melalui penelitian ini juga dapat memberikan pengetahuan terkait perkembangan teknologi baru, dan membuktikan bahwa setiap tahunnya teknologi akan terus berkembang untuk dapat mempermudah seseorang dalam mendapatkan pengetahuan. Selain itu, dengan

penelitian ini juga membuktikan bahwa kita dapat menjumpai teknologi virtual reality tanpa perlu mengeluarkan biaya yang cukup besar untuk membeli teknologi virtual reality.



DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2018). *Teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*. Penerbit YNHW.
- Baran, S. J., & Davis, D. K. (2012). *Mass Communication Theory* (6th ed.). Wadsworth Cengage Learning.
- Burdea, G. C., & Coiffet, P. (2003). *Virtual reality technology*. John Wiley & Sons
- Caropeboka, R. M. (2017). *Konsep dan aplikasi ilmu komunikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi (Anggota IKAPI)
- Crosbie, V. (2015). What is new media?. *International Journal of New Media Studies (IJNMS)*, 1(1), 1-6.
- Fauzi, C. A., & Sumpeno, S. (2021). Virtual Reality 3D Museum De Javasche Bank Menggunakan HTC Vive. *Jurnal Teknik ITS*, 10(2), A484-A489.
- Fuchs, P., Moreau, G., & Guitton, P.. (2011). *Virtual reality: concepts and technologies*. CRC Press.
- Greengard, S. (2019). *Virtual reality*. Mit Press.
- Harahap, N. (2020). *Penelitian kualitatif*. Sumatera Utara: Wal ashri Publishing
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 26.
- Herawati, E. (2011). Komunikasi dalam Era Teknologi Komunikasi Informasi. *Humaniora*, 2(1), 100-109
- Hidayat, M. (2023, Maret 12). Meta Dominasi Pasar AR/VR Headset Meski Pengapalan Tahun 2022 Menurun. *Liputan6.com*. Diakses oleh <https://www.liputan6.com/tekno/read/5230217/meta-dominasi-pasar-arvr-headset-meski-pengapalan-tahun-2022-menurun>
- Humaizi, M. (2018). *Uses and Gratifications Theory*. Medan: USU Press 2018
- Ika, A. (2018, April 18). Pengguna Virtual Reality Diestimasi Mencapai 440 Juta di 2025. *Kompas.com*. Diakses oleh <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/04/18/075231226/pengguna-virtual-reality-diestimasi-mencapai-440-juta-di-2025?page=all>
- Imran, H. A. (2013). Pola Penggunaan Media Komunikasi. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 17(1), 1-26

- Jamil, M. (2018). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 1(1): 99-113*
- Khairunnisa, I., Hasna, A. D., Kharoline, H. B., & Noor, A. A. (2021). Inovasi Virtual Exhibition Masa Depan. *Altasia Jurnal Pariwisata Indonesia, 3(1), 28-34.*
- Kusumaningsih, A., Angkoso, C. V., & Anggraeny, N. (2018). Virtual reality Museum Sunan Drajat Lamongan berbasis rule-based system untuk pembelajaran sejarah. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK), 5(4), 473-482.*
- Mulyana, D. 2017. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Murdiyanto, E. (2020). *Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai contoh proposal)*. LPPM UPN "Veteran" Yogyakarta Press.
- Murti, D. C. (2012). The Role of Visual Rhetoric in the Vegetarian Movement: "Meet Your Meat" Video of Animal Torture on the PETA Website. *Jurnal Ilmu Komunikasi, 9(2).*
- Murti, D. C. W. (2021). Home and away: Australian traveler's consumption of everyday village life in Indonesia. *Tourism Culture & Communication, 21(3), 183-202*
- Owatch Virtual Reality Games. (2014). VR Walker. *Stekiamusement.com*. Diakses oleh <https://www.stekiamusement.com/china-virtual-reality-equipment-suppliers-manufacturer/>
- Packer, J., & Ballantyne, R. (2016). Conceptualizing the visitor experience: A review of literature and development of a multifaceted model. *Visitor Studies, 19(2), 128-143.*
- Prambayun, A., Oktaviani, D., & Achmad, Y. F. (2022). Analisis Potensi Virtual reality sebagai Strategi Pemasaran Pariwisata Kota Pagar Alam. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi), 9(3), 2641-2651.*
- Rahadian, L. (2021, Desember 16). Marak Virtual Reality, Ini Deretan Sektor Yang Mulai Pakai. *CNBC Indonesia*. Diakses oleh <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20211216143514-37-299826/marak-virtual-reality-ini-deretan-sektor-yang-mulai-pakai>
- Rasul, J., & Hamid, A. (2008). *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bogor, *QUADRA*.
- Rianto, P. (2016). Media baru, visi khalayak aktif dan urgensi literasi media. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia, 1(2), 90-96.*
- Rukmana, N, I. (2022, Juli 22). Wajib Coba Saat Berwisata ke Malioboro: Rasakan Sensasi Menonton di Golden Bioskop Virtual Reality. *TribunJogja.com*. Diakses oleh <https://jogja.tribunnews.com/2022/07/22/wajib-coba-saat-berwisata-ke-maliobor>

[o-rasakan-sensasi-menonton-di-golden-bioskop-virtual-reality](#)

- Saleh, S. (2017). *Analisis data kualitatif*. Bandung: Pustaka Ramadhan
- Sari, A. C., Hartina, R., Awalia, R., Irianti, H., & Ainun, N. (2018). Komunikasi dan media sosial. *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69.
- Semiawan, C. R. (2010). *Metode penelitian kualitatif*. Grasindo.
- Sendjaja, S. D. (2014). Memahami Teori Komunikasi: Pendekatan, Pengertian, Kerangka Analisis, dan Perspektif. *Universitas Terbuka: Modul Kegiatan Pembelajaran*.
- Siyoto S., & M. Ali Sodik. (2015). “*Dasar Metodologi Penelitian*”. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Strauss, A., & Corbin, J. (2003). *Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sun, K. T., Lin, C.L. & Wang, S.M. (2010). A 3-D Virtual Reality Model of The Sun and the Moon For E-Learning At Elementary Schools. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 8(4), 689–710.
- Supriadi, M., & Hignasari, L. V. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual reality untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer)*, 3(1).
- Teslasuit. (2023). Full Body VR Haptic-Suit With Motion Capture. *Teslasuit.io*. Diakses oleh <https://teslasuit.io/products/teslasuit-4/>
- Teslasuit. (2023). Haptic Glove For Virtual Reality with Force Feedback *Teslasuit.io*. Diakses oleh <https://teslasuit.io/products/teslasuit-4/>
- Wodaski, R., & Brown, D. (1994). *Virtual reality madness and more!*. Sams.
- Yudhanto, Y., & Sulistiawan, A. (2022). *Panduan Aplikasi Virtual Reality (VR)*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe penelitian deskripsi dalam ilmu komunikasi. *Diakom: Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1(2), 83-90.

LAMPIRAN

A. Transkrip Wawancara Informan 1

Nama : Bapak Margito
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Usia : 45 Tahun
Pekerjaan : Owner dari Golden Bioskop VR Malioboro
Lokasi Wawancara : Golden Bioskop VR Malioboro
Tanggal Wawancara : Senin, 15 Mei 2023
Waktu Wawancara : 14.30 - 14. 53 WIB

P : Peneliti
I : Informan

Hasil wawancara informan Bapak Margito:

P : Selamat malam Pak,

I : Selamat malam Mbak

P : Sebelumnya terima kasih Pak sudah meluangkan waktunya, perkenalkan saya Ayu dari mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta, izin ingin melakukan wawancara dengan Bapak tentang Pengalaman Pengunjung di Golden Bioskop VR Malioboro ini, sebelum memasuki pengalaman pengunjung saya ingin tau terlebih dahulu terkait Golden Bioskop ini. Apakah Bapak berkenan untuk kami wawancara?

I : Iya boleh mbak

P : Baik, kita mulai ya pak, mungkin boleh perkenalan terlebih dahulu pak?

I : Baik saya Margito umur saya 45 Tahun

P : Kapan dibentuknya Golden Bioskop VR Malioboro ini Pak?

I : Belum lama sih mbak, Juli 2022 berarti sekarang kurang lebih sudah setahun

P : Lalu, untuk yang mendirikan Golden Bioskop VR Malioboro ini siapa ya pak?

I : Oo ini bisnis keluarga mba, jadi waktu itu saya sedang kerja sebagai fotografer lagi foto wisata gitu di event kaya pameran di Semilir, terus ya tiba-tiba saja saya dan kakak saya kepikiran untuk buat bisnis dengan teknologi vr ini, kok menarik gitu.

P : Siapa saja sih pak yang berperan dalam bisnis ini?

I : Keluarga saya semua sih mba, jadi kami kan juga sudah ada cabang di Celosia Semarang,

Metland Cibubur, dan Subang. Nah itu yang jaga juga keluarga sendiri. Tadinya disini ada keluarga saya yang bantu untuk jaga, tapi akhirnya kita pecah ke berbagai tempat. Jadi kalau disini sekarang saya sama istri. Yang membantu menyiapkan film-film juga dibantu sama kakak saya.

P : Dimana lokasi pertama dibentuknya Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Iya di Jogja ini, karna pertama kan keluar ide di Semilir ya waktu saya masih kerja fotografer wisata. Akhirnya kita coba untuk desain, nentuin konsep dan semacamnya. Terus kita ajukin dulu tuh mba untuk kerja sama di Semilir itu. Baru dari situ kita pindah di Malioboro stay sampai saat ini. Setelah itu baru kita bikin cabang.

P : Kalau boleh tau sebelumnya pernah mengikuti event gitu gak pak?

I : Kalao event, kebetulan kalau cabang yang di mall ikut event yang langsung diselenggarakan di Mall. Ini nanti kita tanggal 25 Mei ini akan ikut event di Bali berkolaborasi dengan rumah hantu Malioboro. Nanti kita menyediakannya film Horor. Sebelumnya kita di Bogor, Jatinangor, Bandung, Malang jadi kita diminta untuk ngisi disana.

P : Mengapa memilih Malioboro sebagai lokasi pertama Golden Bioskop VR ?

I : Yang utama sih karena Malioboro ini tempat wisata ya mba, jadi frekuensi dijangkau oleh konsumen dari berbagai daerah gitu lebih mudah. Selain itu, karena juga target sasaran kami sih ya mba, di Malioboro inikan ramai pengunjung dari mana-mana ya mba. Turis gitu juga sering mba main disini, ada juga dari rombongan anak-anak sekolah yang di luar Jogja gitu. Jadi ya karena kami ingin semua kalangan bisa merasakan VR ini, jadi gak cuma kalangan tertentu aja gitu sih mba. Makanya kami memilih di Malioboro.

P : Darimana saja kira-kira pengunjung yang datang ke Golden Bioskop VR Malioboro ini.

I: Macem-macem mba, bule-bule turis gitu pernah main disini mba, dari Itali, Prancis, Jerman, Belanda, Inggris Australia, Jepang, Korea, Malaysia, Thailand, Afrika Zambia, hampir semua negara mbak hahaha. Tapi memang kebanyakan orang luar Jogja sih mba, yang lagi liburan ke Malioboro gitu. Kalau asli Jogja ada tapi ya jarang sih mba, itu pun biasanya ya karna lagi jalan-jalan, tapi ya lebih dominan orang luar sih mba.

P : Berapa banyak pengunjung yang datang tiap harinya untuk mencoba teknologi *virtual reality*?

I : Banyaknya ga ngitungi ya mba haha, kalau siang cenderung sepi ya mba haha., tapi kalau malam kadang-kadang rame. Bahkan kalau antri banyak kita habisin antrian itu bisa sampai jam 23.00 sedangkan kita tutup harusnya jam 22.00.

P : Bagaimana respons pengunjung berdasarkan pengamatan Pak Margito dalam menggunakan teknologi *virtual reality* ini?

I : Macam-macam mba, ada yang sampai teriak-teriak, jongkok-jongkok, setiap saya tanya di

akhir puas apa ga, jawabannya pada puas sih mba. Muka tegangnya itu juga pas lepas alatnya itu ya mba, kelihatan mba mukanya tegang, mukanya lemes gitu.

P : Kalau boleh tau pak, apa tujuan dibentuknya Golden Bioskop VR ini sih Pak ?

I : Karena kita sekeluarga mikirnya gini sih mba, banyak orang itu belum kenal sama VR dan untuk bisa memiliki VR ini lumayan juga harganya, bisa dibilang yang punya VR ini pasti kalangan tertentu. Jadi kami menyediakan bisnis ini untuk semua kalangan bisa coba dan menikmati VR.

P : Lalu, Mengapa memilih *Virtual Reality* sebagai teknologi yang digunakan di Golden Bioskop ini Pak?

I : Itu tadi sih mba, karena banyak yang belum tau juga secara gak langsung kita ingin mengenalkan VR ini, bahwa ya VR ini bisa dinikmati oleh seluruh kalangan tidak hanya kalangan tertentu. Semua bisa menikmati dan mencoba VR ini.

P : Lalu untuk persiapannya VRnya sendiri ini bagaimana menyiapkan untuk dapat digunakan pengunjung?

I : Agak rumit sebenarnya mbak, karena harus saling terconnecting biar tampilannya itu muncul, makanya ini disini kita butuh laptop sama tablet, kalau mati lampu kita kacau banget mba, nah solusinya dari kita biasanya kita bawa *wifi portable* atau modem gitu mba, dan itu biasanya kita selalu bawa juga kalau lagi ada event-event. Karna kan yang terhubung itu ga cuma vr-nya aja ya, semua saling terhubung, kalau filmnya error, komputer error, atau vr-nya error itu ya akan susah gitu untuk dipakai. Tapi sementara ini sih alhamdulillah aman mba.

P : Lalu apa aja yang dibutuhkan untuk memaksimalkan fasilitas teknologi *virtual reality* ini Pak?

I : Kalau di Golden Bioskop ini, kita pakai itu tadi laptop, tablet, sama wifi ya mba. Terus alat vr-nya itu tapi kita gak pakaikan sticknya untuk pengunjung, karena kalau sticknya itu kan lebih untuk game ya buat film gak dipakai. Jadi sticknya biasanya kita yang pakai untuk operasikan film nya sebelum mulai. Tapi, kalau ada yang sewa gitu kita kasih sticknya juga. Selain itu, sama pengeras suara sih mba, biar lebih mantap ya haha, sama ini sih mba kursi goyangnya ini. Jadi kalau lagi main berdiri di kursi goyangnya ini, dan lebih bikin kita ngerasa naik turunnya di film itu, padahal ya kursinya goyang mengikuti badan kita.

P : Lalu, untuk jenis teknologi *virtual reality* yang digunakan apa ya pak?

I : Dulu kita pakai yang tipe Oculus Go, sekarang kita beralih ke Oculus Quest yang terbaru dari Oculus Go itu, sebenarnya kurang lebih sama kualitasnya tapi kita pengen upgrade yang terbaru, dan Oculus Go sekarang ini juga susah ditemui sih mba.

P : Lalu mengapa memilih film sebagai konsep tampilan visualnya Pak?

I : Biasanya VR ini kan juga dipakai untuk main game ya mba, tapi dari yang kita lihat kalau di mall atau tempat wisata gitu terlihat berbedanya mba. Karena kalau game itu lebih individu, ya

cuma orang itu aja yang tau rasanya, tau permainannya. Orang cuma bisa lihat oh itu lagi main game. Kalau film kan, orang yang nonton juga ikut terhibur pada ketawa, kan jadi ada rasa penasarannya, dan ada interaksi disitu. Akhirnya kan orang pada bisa menikmati ya, kalau game ya yang menikmati yang lagi main aja. Kami juga kasih persewaan gitu mba, pernah ada dari UMY itu sewa VR dengan sticknya untuk acara mereka, kalau harga sewanya relatif lebih mahal ya mba kalau yang itu karena kitakan juga sewa itu ga cuma headset atau kacamatanya aja, sticknya, saya juga bawa TV.

P : Lalu berapa banyak sih pak tampilan yang akan ditampilkan untuk pengunjung?

I : Kita sebenarnya ada 8 film ada horror, dinosaurus 1, dinosaurus 2, *roller coaster 1*, *rollercoaster 2*, *underwater*, terjun payung, dan balon udara. Tapi yang kita tayangkan hanya 3 film, kadang ada yang kita kasih bonus juga jadi 4 film. Karena kalau lama-lama yang antri kasian walaupun 1 film singkat 3-4 menit tapi terasa lama. 3 Film itu juga acak mba, jadi nanti saya pilih dari 8 film itu biar gak bosenin gitu kalau misalnya ada yang pernah main terus mau main lagi. Nah kalau yang *rollercoaster 1* itu biasanya saya kasih untuk anak kecil atau orang tua, karena di film iu *rollercoaster 1* itu dibawah, sedangkan kalau *rollercoaster 2*, itu lebih tinggi lagi putarannya diatas banget lah, turunnya juga lebih curam. Yang pertama udah tinggi juga itungannya walaupun di bawah, gimana yang ke dua kan. Jadi yang kedua saya kasih ke anak-anak yang remaja, dewasa gitu.

P : Kalau boleh tau, biasanya rame jam berapa pak?

I : Malam biasanya mba, apalagi kalau ada acara-acara sekolah kaya *study tour* mungkin ya.

P : Apakah ada hambatan dalam mempersiapkan tampilan simulasi tersebut?

I : Awalnya kita harus beli filmnya ya mba di Jurassic, dan biar filmnya itu bisa diputar harus ada lisensinya mba, jadi ya ga mudah ya mba kalau menurut saya. Sisanya lebih ke sinyal sih mba, tapi sejauh ini masih aman-aman aja mba.

P : Apa keunggulan dari teknologi *virtual reality* yang mungkin belum banyak orang ketahui?

I : 360 derajatnya itu sih ya mba, dan secara gak langsung kita kan berasa ada di film padahal lagi berdiri disini haha.

B. Transkrip Wawancara Informan 2

Nama : Ibu Alvi
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 40 Tahun
Pekerjaan : Owner dari Golden Bioskop VR Malioboro
Lokasi Wawancara : Golden Bioskop VR Malioboro
Tanggal Wawancara : Minggu, 4 Juni 2023
Waktu Wawancara : 20.10 - 20.25 WIB

P : Peneliti

I : Informan

Hasil wawancara informan Ibu Alvi:

P : Selamat malam Bu,

I : Iya, selamat malam Mbak

P : Sebelumnya terima kasih Bu sudah meluangkan waktunya, perkenalkan saya Ayu dari mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta, izin ingin melakukan wawancara dengan Ibu tentang Pengalaman Pengunjung di Golden Bioskop VR Malioboro ini, sebelum memasuki pengalaman pengunjung saya ingin tau terlebih dahulu terkait Golden Bioskop ini. Apakah Ibu berkenan untuk kami wawancara?

I : Iya berkenan mbak

P : Baik, kita mulai ya Bu, mungkin boleh perkenalan terlebih dahulu pak?

I : Baik mbak, saya Alfi disini saya istri pak Margito, yang juga menjaga Golden Bioskop VR di Malioboro dan umur saya 40 tahun.

P : Kapan dibentuknya Golden Bioskop VR Malioboro ini Bu?

I : Sebenarnya ini tuh belum lama berdiri, baru Juli tahun lalu sih.

P : Lalu, untuk yang mendirikan Golden Bioskop VR Malioboro ini siapa ya Bu?

I : Ini tuh sebenarnya bisnis keluarga mba, dan muncul ide untuk bisnis ini tuh pertama kali waktu suami ada *event* di Semilir. Waktu itu suami saya kerja sebagai fotografer wisata sama kakaknya terus terpikirkan ide itu akhirnya terbentuk ini. Itu sih mbak awal mulanya.

P : Siapa saja sih Bu yang berperan dalam bisnis ini?

I : Karna ini bisnis keluarga mbak, jadi yang menjaga disini dan dicabang juga bagian dari keluarga kita, tapi kalo yang di Malioboro ini cuma saya dan suami saja. Kadang kita dibantu juga

sama kakaknya suami, biasanya dia bantu handle kalau ada kendala di tampilan filmnya cuma karena dia juga sibuk kerja sebagai fotografer wisata di Semarang, jadi biasanya kita pun komunikasinya kalau ada kendala gitu lewat telepon atau chat gitu.

P : Dimana lokasi pertama dibentuknya Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Kita awalnya ikut *Event* dulu di Semilir baru akhirnya kita *stay* di Malioboro

P : Kalau boleh tahu sebelumnya pernah ikut event gak But?

I : Pernah mbak, kemarin juga udah dijelasin sama suami saya kan ya mbak. O iya kita tuh juga pernah ikut acara di PRPP Semarang mbam, dan terdekat juga akan ikut acara PRJ Jakarta.

P : Mengapa memilih Malioboro sebagai lokasi pertama Golden Bioskop VR ?

I : Ya karna Malioboro jadi salah satu destinasi wisata yang rame pengunjung ya mbak, makanya kita pilih lokasi di sini agar bisa jadi daya tarik wisatawan.

P : Darimana saja kira-kira pengunjung yang datang ke Golden Bioskop VR Malioboro ini?

I : Paling banyak biasanya dari luar Jogja sih ya mba, bule-bule gitu juga pernah main disini mba. Kalau nggak, bulenya yang nonton terus ikut ketawa, terhibur juga lah ya hahaha.

P: Berapa banyak pengunjung yang datang tiap harinya untuk mencoba teknologi *virtual reality*?

I: Berapa ya mba haha, dominan malam sih mba kalau ramainya, karena kita kan harus selesain antrian jadi mau ga mau kita tutup lebih telat.

P : Bagaimana respons pengunjung berdasarkan pengamatan Bu Alvi dalam menggunakan teknologi *virtual reality* ini?

I : Itu tadi mba, ada yang teriak-teriak, jongkok, lari-lari. Ada juga yang sampai muntah mba, dan kalau kondisi badan lagi kurang sehat lebih mudah terpengaruhnya. Karena waktu itu ada yang muntah-muntah, saya kasih minum itu dia juga bilang kalau dari awal lagi gak enak badan. Tapi ada juga, yang sehat-sehat gitu muntah juga. Kalau kita kan sebagai pemilik pasti senang ya mba kalau mereka udah pada puas haha.

P : Kalau boleh tau Bu, apa tujuan dibentuknya Golden Bioskop VR ini sih Bu ?

I : Ya kalau dari kami kan tidak semua orang bisa merasakan atau menikmati sensasi dari VR sendiri ya mbak biasanya yang bisa merasakan kan kalangan tertentu. Jadi saya, suami, dan keluarga membuat Golden VR ini biar semua kalangan bisa merasakan pengalaman baru dari teknologi ini, sama-sama bisa terhibur lah ya mba, dari pemainnya sampai penontonnya juga terhibur dan dengan harga yang cukup terjangkau ya mbak.

P : Lalu, Mengapa memilih *Virtual Reality* sebagai teknologi yang digunakan di Golden Bioskop ini Bu?

I : Ya soalnya menurut saya sendiri dengan menggunakan vr ini, kita tuh bisa ngerasain sensasi yang nyata, padahal kita lagi disini gitu hahaha dan vr ini cukup menghibur sih ya mba. Ya

sama kayak mbaknya tadi pas nyobain VR nya. Kita juga pengen gitu mengenalkan vr ini, karena banyak mba yang belum tau vr tuh, dan sekalinya tau juga kan belum tentu mereka pernah menggunakan vr, karena ya kaya yang tadi saya bilang rata-rata yang memiliki vr itu kalangan tertentu, dan mungkin ada juga dari beberapa daerah yang tidak memproduksi atau jual beli atau menyediakan fasilitas yang semacam ini gitu.

P : Lalu untuk persiapannya VRnya sendiri ini bagaimana menyiapkan untuk dapat digunakan pengunjung?

I : Gak gampang sih ya mba, soalnya dari satu ke yang lainnya harus nyambung, apalagi kalo mati lampu atau wifi eror kita lumayan kewalahan tapi untungnya saat ini masih aman-aman aja sih mbak.

P : Lalu apa aja yang dibutuhkan untuk memaksimalkan fasilitas teknologi *virtual reality* ini Bu?

I : Ya yang paling utama jelas VRnya ya mba, terus ada wifi tapi disini kami pakai wifi portable kayak modem gitu ya mbak, terus ya speaker, sama kursi goyang sih mbak biar sensasi nya lebih dapet.

P : Lalu, untuk jenis teknologi *virtual reality* yang digunakan apa ya Bu?

I : Kita sekarang pakai Oculus Quest mba.

P : Lalu mengapa memilih film sebagai konsep tampilan visualnya Bu?

I : Kalau film itu semua bisa terhibur mba, dari yang pakai VRnya dan penontonnya. Karena yang main tuh sampai jongkok-jongkok, bahkan sampai lari pernah mba sampai saya pegangin biar ga lari jauh-jauh. Ada mba videonya nanti saya kasih. Itu yang lari dari santri mba ga cuma 1 santri yang main dan pada lari ketakutan gitu. Itu yang nonton juga pada ketawa pada ngerekamin gitu. Jadi kenapa film ya itu ya mba, sensasinya lebih dapet. Kalau game menurut saya lebih individu ya yang ngerasain.

P : Lalu berapa banyak sih Bu tampilan yang akan ditampilkan untuk pengunjung?

I : Kita ada 8 (delapan) mba, tapi yang kita tampilkan 3 film. Kadang kita kasih bonus sih mba, seperti yang dijelaskan suami saya.

P : Kalau boleh tau, biasanya rame jam berapa Bu?

I : Kalau pukul berapanya ga pasti mba, tapi yang pasti malam tuh mesti rame mba.

P : Apakah ada hambatan dalam mempersiapkan tampilan simulasi tersebut?

I : Kalau hambatan mungkin lebih ke sinyal ya mba, atau misalnya error gitu tampilannya filmnya. Biasanya harus masukin kode-kode gitu, dan yang lebih paham itu kakaknya suami saya, jadi kalau itu terjadi saya sama suami langsung hubungi dia terus dibantu lewat chat atau telpon. Soalnya kakaknya suami saya ada di Semarang mba, dan sibuk juga sama fotografernya.

P : Apa keunggulan dari teknologi *virtual reality* yang mungkin belum banyak orang

ketahui?

I : Apa ya mba haha, mungkin lebih mereka itu bisa dapat sensasinya ya, padahal ya posisi mereka sedang disini tapi dengan canggihnya teknologi ya mba mereka bisa merasakan filmnya kaya ada disana gitu.



C. Transkrip Wawancara Informan 3

Nama : Angeline Brilliant (AB)
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 24 Tahun
Pekerjaan : Mahasiswi
Lokasi Wawancara : Golden Bioskop VR Malioboro
Tanggal Wawancara : Minggu, 4 Juni 2023
Waktu Wawancara : 20.30 - 20.36 WIB

P : Peneliti

I : Informan

P : Perkenalkan saya Ayu dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta disini saya ada tugas untuk skripsi saya terkait Pengalaman Pengunjung Dalam Penggunaan Teknologi Virtual Reality di Golden Bioskop VR Malioboro ini, tadi saya melihat mbak sedang bermain, jadi saya ingin menanyakan pengalaman mba. Sebelumnya apa boleh perkenalan terlebih dahulumba?

I : Okey, nama saya Angeline Brilliant, biasa dipanggil Angel saya asli dari Jogja

P : Kalau boleh tahu umur mba angel berapa?

I : Saya 24 tahun

P : Untuk aktivitas mba angel lagi ngapain?

I : Saat ini saya kerja mba, sebagai staff di salah satu kampus Jogja

P : Bagaimana pengalamannya mba Angel setelah mencoba teknologi *virtual reality* di Golden Bioskop VR Malioboro ?

I : Berkesan sih, cukup berkesan karena ini pengalaman baru saya juga, asik dan cukup menghibur.

P : Berapa kali mba Angel mencoba teknologi *virtual reality* di Golden Bioskop VR Malioboro ini?

I : Kebetulan ini pengalaman pertama, jadi baru sekali.

P : Sebelumnya apa mba Angel pernah mencoba teknologi *Virtual reality* dimana pun itu?

I : Belum juga, baru pertama ini

P : Lalu ada gak mba keinginan untuk mencoba kembali teknologi *virtual reality* di Golden Bioskop VR Malioboro ini?

I : Mungkin, kalau di Golden Bioskop Malioboro ini bisa jadi ada keinginan lagi, tapi kayaknya pengen coba di tempat lain.

P : Tadi kan Mba Angel bilang pengalaman yang berkesan dan menghibur ya, nah boleh diceritakan ga mba berkesan dan menghiburnya tuh bagaimana?

I :Iya, contohnya tadi kan ada 3 film ya, kita dibikin terjun payung gitu, terus lihat dinosaurus, sama kita dibikin naik roller coaster. Nah itu, rasa menegangkannya itu dapat banget sih, jadi kesannya bagus menarik.

P : Bagaimana yang dirasakan pada saat bermain VR di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Oiya, itu tadi sempat ngelihatnya kan agak terlalu dekat, jadi dimata agak pusing dikit tapi gak sampai bikin mual, masih aman masih enak kok

P : Bagaimana efek yang anda terima se usai bermain VR di Golden Bioskop VR malioboro ini?

I : Kalau efek jangka panjang selama ini tadi sih gak ada sih, cuma waktu selesai tadi langsung kaya masih agak gemetarnya ada gitu haha, karena kebetulan saya juga agak takut ketinggian gitu kan, terus kakinya agak geter. Terus kalau pakai kacamatanya ya itu, kacamatanya itu agak neken di kepala jadi agak bikin kaya kegencet gitu

P : Ooo kekencengan ya berarti mba?

I : He'e mba

P : Pertanyaan terakhir ya mba, apa ada masukan yang ingin disampaikan, setelah mba mencoba teknologi virtual reality ini? Kritik dan saran gitu

I : Kualitas videonya mungkin, agak bisa jernih lagi. Terus durasinya kalau buat saya kependekan.

P : Durasinya kepanjangan atau kependekan gitu ?

I : Kependekan sih kalau saya, tapi ya pas bagus

P : Baik sudah selesai mba, terima kasih untuk wawancaranya

I : Iyaa

D. Transkrip Wawancara Informan 4

Nama : Lonika Cicilia (LC)
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 17 Tahun
Pekerjaan : - (SMA)
Lokasi Wawancara : Golden Bioskop VR Malioboro
Tanggal Wawancara : Minggu, 4 Juni 2023
Waktu Wawancara : 20.40 - 20.46 WIB

P : Peneliti

I : Informan

P : Selamat Malam,

I : Selamat Malam..

P : Perkenalkan saya Ayu dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta disini saya ada tugas untuk skripsi saya terkait Pengalaman Pengunjung Dalam Penggunaan Teknologi Virtual Reality di Golden Bioskop VR Malioboro ini, tadi saya melihat mbak sedang bermain, jadi saya ingin menanyakan pengalaman mba. Sebelumnya apa boleh perkenalan terlebih dahulumba?

I : Saya namanya Lonika Cicilia, panggilan saya Cici, umur saya 17 Tahun, saya dari Solo kebetulan lagi liburan ke Jogja

P : Bagaimana sih pengalaman mba pada saat mencoba teknologi VR di Golden Bioskop Malioboro ini?

I : Pengalamannya sih ya menyenangkan, menegangkan juga, seru banget haha. Sebelum main agak deg-degan karena lihat orang-orang main pada teriak-teriak gimana gitu haha.

P : Berapa kali mencoba teknologi virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Ini baru pertama kali

P : Apakah mba sebelumnya pernah coba teknologi VR di manapun?

I : Belum pernah

P : Adakah keinginan gak mba untuk mencoba kembali teknologi VR di Golden Bioskop ini?

I : Adasih kalau ke Jogja dan ke Malioboro juga ya pastinya mba haha.. tapi semoga filmnya beda dari dari yang sekarang gitu.

P : Nah tadi kan Mba Cici bilang menyenangkan ya, main di Golden Bioskop VR ini,

menyenangkannya gimana si mba ?

I : Menyenangkannya karna ada kemenarikannya gitu ya mba ya, kalau menurut saya soalnya secara gak langsung kita dibawa ke dunia nyata kedalam dua dunia.

P : Bagaimana efek yang dirasakan pada saat bermain VR di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Pas main tadi itu, menyenangkan ya pastinya ada deg degannya juga. Deg degannya tuh, tadi ada beberapa film, ada scene yang menyenangkan, seru, terus juga menegangkan. Terus kaya tadi tuh ada film yang rollercoaster itu, naik ke atas kerasa naik keatas beneran, pas turun ya kerasa turun beneran, jadi sempat pusing, tapi pas di akhir-akhir baru terasa.

P : Bagaimana efek yang mba terima se usai bermain VR di Golden Bioskop VR Malioboro ini?

I : Kalau pusingnya ga jangka panjang, cuma pas akhir-akhir aja

P : Ada masukan yang ingin disampaikan setelah mencoba VR di Golden Bioskop ini, kritik dan saran

I : Semoga Golden Bioskop VR Malioboro ini semakin gede aja sih, makin banyak peminatnya. Karena ini juga menyenangkan banget menurut saya, semoga orang-orang lainnya juga bisa merasakan yang saya rasakan hahaha

P : Baik terima kasih ya mba, untuk wawancaranya

I : Sama-sama mba

E. Transkrip Wawancara Informan 5

Nama : Febriana Witnu (FW)
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 21 Tahun
Pekerjaan : Mahasiswi & Part Time Barista
Lokasi Wawancara : Golden Bioskop VR Malioboro
Tanggal Wawancara : Minggu, 4 Juni 2023
Waktu Wawancara : 20.50 - 20.58 WIB

P : Peneliti

I : Informan

P : Selamat Malam,

I : Selamat malam, Kak

P : Perkenalkan saya Ayu dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta disini saya ada tugas untuk skripsi saya terkait Pengalaman Pengunjung Dalam Penggunaan Teknologi Virtual Reality di Golden Bioskop VR Malioboro ini, tadi saya melihat mbak sedang bermain, jadi saya ingin menanyakan pengalaman mba. Sebelumnya apa boleh perkenalan terlebih dahulumba?

I : Perkenalkan aku Febriana Witnu, aku biasa dipanggil Febi, disini aku kuliah dan kerja sebagai barista di daerah Malioboro, makanya aku ketemu kakak disini haha

P : Kalau boleh tau mba Febi ini asal darimana?

I : Aku asalnya dari Jakarta

P : Baik, saya mulai pertanyaanya ya mba. Bagaimana pengalamannya mba Febi mencoba teknologi *virtual reality* di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Kalau pengalaman aku, ini karena bukan first time aku kesini, jadi awal main vr itu lebih ke game kak. Tapi untuk nonton film kaya yang di Golden Bioskop ini baru disini aku kak, dan ya beberapa kali aku jadi kesini gitu. Menurut aku tuh seru, asik, gitu loh kak main VR ini dan beda aja gitu sama kalau main game pakai vr, kalau film ini kayak banyak rasa-rasanya tuh beda-beda.

P : Berapa kali Mba Febi mencoba teknologi *virtual reality* di Golden Bioskop VR Malioboro ini?

I : Ini yang ke 3 kalinya kak. Awalnya sama temen kerja, kan dekat sini. Kedua itu temen-temen aku dari Jakarta dateng kak, mainlah kita ke Malioboro terus pas banget lagi jalan-jalan gitu aku keinget ngajakin mereka awalnya pengen isengin karna kan main vr ini kan tegangnya tuh

dapet banget ya kalau menurut aku haha terus mainlah kita gitu. Ketiga ini aku sama pacar aku, dia dari Jakarta kan sekalian beli oleh-oleh di Malioboro aku ajakin main ini hahaha.

P : Berarti sebelumnya pernah mencoba teknologi VR diluar Golden Bioskop VR Malioboro ya mba?

I : Iya pernah kak

P : Lalu kan, mba pernah coba teknologi VR di luar Golden Bioskop ini, mungkin apakah ada perbedaan yang dirasakan setelah menggunakan teknologi *virtual reality* di Golden Bioskop VR ini?

I : Ada sih kak, kalau di game itu kan, lebih kaya game-game biasa aja gitu loh. Kalau film itu kan, aku belum bisa nebak filmnya kaya apa dan nanti yang muncul apa aja jadi lebih seru aja gitu. Ada sensasi yang berbeda juga sih dari situ.

P : Adakah keinginan gak mba untuk mencoba kembali teknologi VR di Golden Bioskopini?

I : Ada banget kak, kayaknya siapapun temen aku yang belum pernah kesini terus gabut gitu ya aku ajakin kesini hahaha. Seru gitu loh kak, lihat ekspresi mereka kalau ketakutan gitu padahal mereka diem aja disitu tapi lucu hahaha.

P : Melalui pengalaman dalam menggunakan VR di Golden Bioskop ini adakah kemenarikan dan kesan yang mba Febi dapatkan?

I : Iya ada kak, soalnya kita bisa ngerasain ada disitu pada kita diem aja gitu haha, tapi bener-bener takut, seru, deg-degannya tuh dapet banget.

P : Bagaimana yang dirasakan saat bermain VR di Golden Bioskop VR ini?

I : Kalau rasanya tuh banyak sih, serunya iya, seremnya iya dapet banget, habis itu apa ya kaya banyak yang diluar nalar gitu hahaha, udah beberapa kali main tetap pusing, kalau mual banget gitu waktu yang kedua kalinya coba disini sih, tapi tetap seru banget.

P : Bagaimana efek yang mba Febi terima se usai bermain VR di Golden Bioskop VR Malioboro ini?

I : Kalau aku iya masih kak, walaupun aku udah pernah coba gitu ya, tapi dari awal sampai saat ini coba tuh masih kerasa efeknya. Tapi efeknya emang gak yang lama banget sampai berjam-jam gitu, jadi selesai main banget itu biasanya masih kerasa pusingnya. Ini aku masih agak pusing nih kak hahaha. Kalau yang kedua kalinya aku main itu, sama teman-teman saya yang dari Jakarta itu, aku sama temen-temenku pada pusing, mual, lemes, sampai keringetan, karena dapet film thriller horor mana sebelumnya itu roller coaster juga.

P : Apakah ada masukan mba yang mau disampaikan, pesan dan kritik mungkin?

I : Kalau kritik saat ini belum ada sih, karena ya seru buat saya cuma kadang malu banget kalau banyak orang lewat gitu di Malioboro kita lagi main sendiri. Tapi gapapa sih, menurut aku

mungkin memang marketingnya disitu.

P : Baik, sudah segitu saja sih mba untuk pertanyaanya. Terima kasih mba Febi

I : Iya, sama-sama kak



F. Transkrip Wawancara Tambahan Informan 3

Nama : Angeline Brilliant (AB)
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 24 Tahun
Pekerjaan : Pengunjung Golden Bioskop VR Malioboro
Lokasi Wawancara : Video Call WhatsApp
Tanggal Wawancara : 12 Juli 2023
Waktu Wawancara : 18.00 - 18.30

P : Peneliti

I : Informan

P : Selamat malam mba Angel, saya Ayu yang waktu itu ketemu dan wawancara mba Angel di Golden Bioskop Malioboro. Maaf sebelumnya mba, ada beberapa pertanyaan yang saya mau ajukin lagi mba? Jika tidak mengganggu, apa mba Angel bersedia mba untuk saya wawancara sebentar mba?

I : Iya malam mba, okee mba gapapa mumpung lagi selo juga

P : Baik mba, terima kasih.. saya mulai ya mba.. Darimana, mba tau Golden Bioskop VR Malioboro ini ?

I : Kebetulan tadi lagi jalan-jalan, terus kok ada rame-rame gitu jadi coba aja

P : Apa tujuan mba Angel ingin menggunakan teknologi virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Kemarin sih aku lagi jalan-jalan di Malioboro terus kebetulan ngeliat ada yang ramai ternyata itu Golden Bioskop VR Malioboro terus penasaran dan pas selo juga jadi saya coba deh

P : Baik mba, berarti karna emang ada waktu senggang dan lihat lokasi ramai jadi pingin cobain ya mba? Lalu, apa yang menjadi minat atau motif anda untuk menggunakan virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Iya mba, ya waktu itu karna saya penasaran dan pas selo juga kok kayanya bisa menghibur jadi saya tertarik buat coba

P : Okey mba, Lalu bagaimana penilaian mba Angel terhadap isi teknologi virtual reality?

I : Menarik sih mba, kualitas tampilannya juga lumayan bagus walaupun masih agak burem yaa kaya kurang HD gitu

P : Apakah mba Angel sudah tahu terkait teknologi virtual reality?

I : Cuma tau dari sosial media aja gitu, dan akhirnya saya bisa cobain haha

P : Baik mba.. lalu, apa yang mba angel ketahui tentang virtual reality ?

I : Kayak nonton film 3D gitu mba

P : Lalu pesan atau Informasi apa yang anda dapatkan dengan penggunaan virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Emm, kalau menurut saya lebih ke mendapat hal baru. Karna dengan menggunakan vr itu, saya jadi tahu rasanya gimana, terus jadi tahu juga kecanggihan teknologi sekarang ini.

P : Baik mba, oiya mba bagaimana untuk kondisi fisik mba Angel sebelum menggunakan teknologi virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro

I : Kemarin saya dalam kondisi sehat mba

P : Apakah mba Angel memilih bermain virtual reality ini atas dasar keinginan mba Angel atau paksaan?

I : Lebih ke keinginan bersama temen-temen sih mba, soalnya pas nonton pengunjung sebelumnya saya sama temen-temen langsung nyoba yok nyoba gitu

P : Baik mba, lalu sebelum anda mencoba teknologi virtual reality ini, bagaimana pandangan anda terhadap teknologi virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Kemarin waktu saya lewat Golden Bioskop VR di Malioboro itu saya tertarik karena kelihatannya orang-orang yg main disitu bisa sangat ekspresif terus pas udah selesai kaya pada tegang dan lega juga makanya saya makin penasaran.

P : Berarti dari pandangan mba Angel, vr di golden bioskop malioboro ini dapat memberikan ekspresif yang luar biasa ya mba ? Lalu bagaimana perbedaan yang mba angelalami melalui pandangan anda, setelah bermain di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Iyaa mba, ternyata saat saya coba langsung bener-bener menegangkan mba karna ada salah satu film yg tentang terjun payung dari pesawat karna kebetulan saya takut ketinggian jadi saya sangat tegang, tapi saya bisa menikmati semua filmnya sampai selesai.

P : Baik mba, lalu menurut mba Angel dari beberapa film yang ditayangkan, film apa yang memiliki kesan atau tidak terlupakan?

I : Iya yang terjun payung dari pesawat itu sih mba, karna itu aku bener2 tegang dan tetep bisa berani buat ngeliat, jadi itu yg paling berkesan dan ga terlupakan.

P : Baik mba, lalu bagaimana fisik yang mba angel rasakan pada saat bermain di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Yang aku rasain pas aku main VR itu aku agak takut, badanku tegang, agak gemetaran sampe keringetan juga, bahkan waktu udah selesai pun aku masih agak gemetar tapi lega dan senang waktu udah selesai.

P : Lalu, bagaimana emosional anda pada saat merasakan film yang ada di Golden

Bioskop VR Malioboro?

I : Waktu main teknologi VR itu aku sempet beberapa kali sampe teriak kaget, terus aku merasa kagum pas film di dalam aquarium besar gitu aku bisa sampe muter2 ngeliatin ikan2nya gitu kaya nyata dan beberapa kali bilang “wahhh keren”.

P : Baik mba, melalui indrawi mba Angel, bagaimana yang anda rasakan atau anda temukan pada saat menonton film yang ada di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Waktu nonton film-film yang ada di Golden Bioskop VR itu aku bisa kaya merasakan kalau aku ada disitu jadi kaya terasa real dan suaranya juga kaya stereo gitu jadi aku makin ngerasa realnya gitu sih mba.

P : Berarti dari suara juga mendukung banget vibes mainnya ya mba ? lalu bagaimana mba Angel mendapatkan pengalaman relasi dengan penggunaan virtual reality, khususnya di Golden Bioskop VR Malioboro?

I Iya mba, kalau relasinya sih kaya aku pada saat main di Golden Bioskop VR itu ternyata banyak orang juga yg nontonin aku main terus jadi pada tertarik buat main juga, sama kaya aku diawal waktu ngeliatin orang kok kayaknya seru terus akhirnya aku tertarik buat coba.

P : Berarti menurut mba Angel, relasi yang didapatin pada saat mba Angel sebagai penonton, ikut terhibur mba? Lalu, bagaimana pengalaman hedonis (kenikmatan, keseruan, dan hiburan) yang anda dapatkan pada saat menonton film di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Iyaa gitu mba secara engga langsung ikut menghibur penonton jg, saat nonton VR itu aku ngerasa terhibur, terus keseruan2 yg aku dapet itu seperti aku bisa merasakan kaya aku ada di dalam situ, aku bisa mengekspresikan perasaan senang sampe tegang juga secara tidak langsung pake beberapa gerakan gitu mba.

P : Baik mba, pertanyaan terakhir ya mba.. bagaimana pengalaman kognitif (kebaruan) yang mba angel dapatkan pada saat menonton film di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Oke mba, emmm.. pengalaman baruku itu aku jadi bisa merasakan gimana rasanya main virtual reality dari beberapa film yg ditayangkan gitu sih mba.

P : Baik mba, terima kasih ya mba angel.. maaf mengganggu waktu luangnya. Terima kasih, selamat malam.

I :Iya gapapa mba, sama sama ya, selamat malam juga.

G. Transkrip Wawancara Tambahan Informan 4

Nama : Cici
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 17
Pekerjaan : Pengunjung Golden Bioskop VR Malioboro
Lokasi Wawancara : Video Call WhatsApp
Tanggal Wawancara : 13 Juli 2023
Waktu Wawancara : 17.00 - 17.30

P : Peneliti

I : Informan

P : Selamat Sore mba Cici, saya Ayu yang waktu itu ketemu dan wawancara mba Cici di Golden Bioskop Malioboro. Maaf sebelumnya mba, ada beberapa pertanyaan yang saya mau ajukin lagi mba? Jika tidak mengganggu, apa mba Cici bersedia mba untuk saya wawancara sebentar mba? Bagaimana mba?

I : Selamat sore mba Ayu. Boleh mba, silahkan..

P : Baik terima kasih, pertanyaan pertama ya mba dari mana mba tau Golden Bioskop VR ini?

I : Iya kebetulan aja sih mba, lagi jalan-jalan di Malioboro terus tadi lihat orang lain main kok sampai teriak-teriak gitu, jadi penasaran terus milih buat coba

P : Lalu apa tujuan anda ingin menggunakan teknologi virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Awalnya sih hanya penasaran mba karna ramai tempatnya, saya perhatikan cukup lama, dan yang bermain disitu terlihat seperti terbawa dalam filmnya sekali jadi saya juga ingin mencobanya.

P : Lalu, apa yang menjadi minat atau motif anda untuk menggunakan virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Karna sedang berjalan jalan di malioboro kemudian melihat wahana tersebut yang sedang ramai pengunjung dan melihat reaksi orang-orang yang mencobanya dan kemudian ingin mencobanya wahana VR ini juga.

P : Lalu bagaimana penilaian anda terhadap isi teknologi virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Menurut saya, VR ini memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihanannya yaitu kita dapat

melihat sesuatu yang tidak nyata tetapi bisa nampak secara nyata, kekurangannya di beberapa film yang ditayangkan sedikit membuat takut saya, contohnya ketika di film roller coaster.

P : Apakah mba Cici sudah tau terkait VR ?

I : Tau tapi cuma lihat story artis-artis kalau main itu, tapi kalau aku baru kali ini nyobainnya

P : Lalu, apa yang anda ketahui tentang virtual reality ?

I : Permainan yang kita bisa melihat dan merasakan film atau game secara nyata menggunakan VR ini, padahal tidak

P : Baik mba, lalu pesan atau informasi apa yang anda dapatkan dengan penggunaan virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Itu merupakan sebuah pengalaman baru sih mba yang membuat saya jadi bisa mengenal dan merasakan suasana menggunakan VR itu gimana, ternyata seru juga.

P : Lalu, bagaimana kondisi mba Cici sebelum menggunakan teknologi virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Puji Tuhan saat itu sehat mba

P : Apakah mba Cici memilih bermain virtual reality ini atas dasar keinginan mba Cici atau paksaan?

I : Awalnya disuruh tante main sama saudara-saudara, tapi sayanya juga mau aja karna ya penasaran juga.

P : Lalu, sebelum anda mencoba teknologi virtual reality ini, bagaimana pandangan anda terhadap teknologi virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Pandangan saya sebelum mencoba sih sepertinya sangat menarik nih, karna melihat pengunjung lain yang main kan seru banget tuh, pas saya coba ternyata seru juga seperti yang saya kira.

P : Lalu bagaimana perbedaan yang anda alami melalui pandangan anda, setelah bermain di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Sebelum memakainya masih normal baik baik aja, kemudian setelah memakainya mata saya agak sedikit silau pas dilepas dan sedikit pusing karna ketika saya pakai VRnya belum pas, agak longgar, jadi gambar yang saya lihat juga berbayang.

P : Baik mba, lalu beberapa film yang ditayangkan, film apa yang memiliki kesan dan tidak terlupakan?

I : Film yang memiliki kesan dan ga terlupakan menurut saya adalah ketika di film yang bermain wahana roller coaster, ketika turun kebawah dari ketinggian yang sangat tinggi itu sangat terasa nyata sekali.

P : Lalu, Bagaimana fisik yang mba Cici rasakan pada saat bermain di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Untuk fisik, yang saya rasakan tergantung film yang ditayangkan sih mba, tapi beberapa film itu membuat saya sedikit cemas, panik, tapi juga ada scene yang menyenangkan dan adem liatnya.

P : Lalu, Bagaimana emosional mba Cici pada saat merasakan film yang ada di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Emosional yang saya rasakan juga tergantung film yang ditayangkan, ya seperti yang ditanyakan sebelumnya saya merasakan bermacam-macam emosional, panik, senang, takut dan cemas dan rasanya tuh ingin cepat-cepet menyelesaikan nonoon pakai VR ini saat scene yang membuat takut.

P : Kemudian, dari indrawi mba Cici, bagaimana yang anda rasakan atau anda temukan pada saat menonton film yang ada di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Yang saya rasakan seperti sangat nyata kita ada di dalam film itu, karna fasilitasnya juga yang mendukung, mulai dari sound kemudian tempat saya berdiri di wahana juga bisa bergoyang-goyang yang membuat saya merasa seperti di film itu.

P : Lalu, bagaimana anda mendapatkan pengalaman relasi dengan penggunaan virtual reality, khususnya di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Sebelum mainnya dimulai saya diberi arahan sama bapaknya itu, untuk tenang dan enjoy. Setelah selesai saya juga menyapa salah satu pengunjung yang mau main. Posisi saya lega banget udah selesai, terus saya lihat anak kecil sama ibunya mau main, tapi anak kecilnya itu kaya takut gitu mukanya itu, jadi saya sapa “ayo dek cobain, gapapa ga serem”, gitu aja sih mba.

P : Berarti melalui bermain vr ini, relasi yang mba dapatkan mba jadi berinteraksi juga sesama pengunjung dan juga pemilik ya mba?

I : Iya betul mba, pemiliknya juga ramah ke setiap pengunjung yang datang

P : Lalu, bagaimana pengalaman hedonis (kenikmatan, keseruan, dan hiburan) yang anda dapatkan pada saat menonton film di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Nah pengalaman yang saya dapatkan, ini merupakan permainan yang sangat seru, karna bisa merasakan film yang berasa nyata dengan dukungan dari fasilitas yang disediakan, dan juga dilihat oleh pengunjung lainnya yang bisa menarik perhatian mereka dan tertarik untuk mencoba VR ini juga.

P : Baik mba, untuk pertanyaan terakhir ya mba.. bagaimana pengalaman kognitif (kebaruan) yang anda dapatkan pada saat menonton film di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Pengalaman kognitif yang saya rasakan ya bisa merasakan sebuah hal baru yang menurut saya cukup menarik, dimana kita bisa merasakan sebuah sensasi lebih mendalam, dalam menikmati film yang tampak nyata dan membawa saya masuk dalam film padahal saya tidak berada di dalam film tersebut.

**P : Baik mba Cici.. terima kasih untuk waktu luangnya ya.. Mohon maaf mengganggu.
Sekali lagi terima kasih mba.**

I : Sama-sama mba Ayu, senang bisa membantu.



H. Transkrip Wawancara Tambahan Informan 5

Nama : Febriana Witnu (FW)
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 21 Tahun
Pekerjaan : Pengunjung Golden Bioskop VR Malioboro
Lokasi Wawancara : Video Call WhatsApp
Tanggal Wawancara : 12 Juli 2023
Waktu Wawancara : 18.00 - 18.35 WIB

P : Peneliti
I : Informan

P : Selamat malam mba Febi, saya Ayu yang waktu itu ketemu dan wawancara mba Febi di Golden Bioskop Malioboro. Maaf sebelumnya mba, ada beberapa pertanyaan yang saya mau ajukin lagi mba? Jika tidak mengganggu, apa mba Febi bersedia mba untuk saya wawancara sebentar mba?

I : Selamat malam kak ayu, baik. bisa kak.

P : Baik mba Febi, terima kasih.. Saya mulai ya mba untuk pertanyaan pertamanya, dari mana Mba Febi tau Golden Bioskop VR Malioboro ini?

I : Pertama kali tau karna waktu itu lagi sama teman-teman ngelewatin gitu, dan ngeliat ini terus kek seru aja gitu dan pengen coba, akhirnya coba aku coba eh malah ketagihan haha

P : Apa tujuan anda ingin menggunakan teknologi virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Baik kak, karena awalnya aku sedang jalan jalan dan mencari oleh-oleh sama pacar aku, dan kebetulan melihat tempat itu lalu aku ingat daripada bingung mau kemana, lebih baik aku ajak pacarku main disana aja. kebetulan aku udah pernah ngerasain permainan itu, jadi aku mau ajak pacarku biar ngerasain juga, mumpung dia lagi di jogja

P : Baik kak, lalu apa yang menjadi minat dan motif anda untuk menggunakan virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Awalnya aku tertarik karna kaya seru gitu lihat orang orang yang lg main, histeris dan kelihatan seru bgt aja. akhirnya setelah coba beneran emg seru dan terhibur, akhirnya aku jadiin tempat hiburanku bahkan sampai beberapa kali ajak temen2 dan pacarku juga.

P : Baik mba, lalu bagaimana penilaian anda terhadap isi teknologi virtual reality?

I : Menurutku dari segi kualitas filmnya bagus bagus banget, dan kacamata VR-nya juga

jernih jernih aja sih kalau di aku, terus aku merasa ikut masuk kedalam filmnya apalagi didukung sama tempat aku berdiri yang ada pegangannya aku kurang tau penyebutannya apa, tapi pokoknya itu jadi bikin makin seru. cuman mungkin kelemahannya di karet kaca mata VR-nya agak kekencangan di aku.

P : Apa mba Febi itu udah tau teknologi VR ?

I : Sebelumnya aku sudah tau kak, coba punya temen tapi lebih ke game kalau di Golden Bioskop ini kan lebih ke nonton film kan ya.

P : Baik lalu, apa yang mba Febi ketahui tentang virtual reality ?

I : Yang aku ketahui tentang itu karena sebelumnya aku pernah coba hanya saja beda konsep, sebelumnya aku bentuknya game dan yang aku coba ditempat ini menonton film yang dimana aku bisa nengok sampai 360 derajat dan bisa merasakan seolah olah aku ada di dalem film itu karena vibesnya lebih dapet saat aku mencoba VR yang kedua yaitu menonton film itu.

P : Lalu pesan atau informasi apa yang anda dapatkan dengan penggunaan virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Kalau pesan yang aku dapetin, aku ngga perlu menghabiskan banyak uang untuk beli VR ini, dengan adanya Golden Bioskop VR ini aku bisa ngerasain sesuatu yang belum pernah aku lakuin di dunia nyata sih kak, seperti underwater, terjun payung, dan balon udara. Jadi dengan pakai vr di Golden Bioskop VR Malioboro ini, aku jadi bisa ngerasain itu hahaha.

P : Lalu, bagaimana kondisi fisik anda sebelum menggunakan teknologi virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Sebelumnya aku baik baik aja sih kak.

P : Apakah mba Febi memilih bermain virtual reality ini atas dasar keinginan mba Febi atau paksaan?

I : Keinginan sendiri kak, justru aku yang ngajakin teman-teman aku sama pacar aku ini.

P : Sebelum anda mencoba teknologi virtual reality ini, bagaimana pandangan anda terhadap teknologi virtual reality di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Menurutku kelihatan seru jadi makanya aku penasaran ingin coba kak.

P : Baik mba, lalu bagaimana perbedaan yang anda alami melalui pandangan anda, setelah bermain di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Setelah aku coba ternyata sesuai yang aku bayangkan, seru bahkan lebih seru lagi kak hahaha.

P : Baik kak, melalui beberapa film yang ditayangkan, film apa yang memiliki kesan dan tidak terlupakan?

I : Yang tidak terlupakan ada 2 kak, yang pertama underwater, karena aku phobia laut terus jadi ngerasa ada di dalam laut beneran ngelihat dunia air, ternyata bikin aku sedikit sadar juga kalau

itu tidak semenyeramkan itu. Yang kedua, pas roller coaster soalnya itu bener bener kayak terombang-ambing beneran gitu seru

P : Berarti walaupun mba Febi phobia dengan air laut, mba Febi justru malah senang juga ya setelah melihat yang ada di laut dengan VR tersebut?

I : Iya kak, gatau kenapa malah jadi tertarik juga untuk berhadapan langsung sama phobiaku karena mau membuktikan sendiri aja kalau nggak perlu terus terusan takut.

P : Lalu, bagaimana fisik yang mba Febi rasakan pada saat bermain di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Ada kagetnya juga, takutnya juga ada kak, terus pas udah selesai main jadi sedikit pusing, ya karena filmnya juga sama effect dari kacamatanya juga yang agak kencang, tapi selebihnya nggak ada sih kak keluhan lain.

P : Lalu, bagaimana emosional anda pada saat merasakan film yang ada di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Perasaanku bermacam macam kak, karena kan ada beberapa film di dalamnya jadi yang dirasain setiap filmnya itu beda misalnya, pas bagian underwater aku lumayan panik dan gelisah dikit sih hahaha karena mengingat phobia aku tadi, tapi di film itu pun jadi ada perasaan menantang dan happy aja gitu, terus roller coaster juga aku bisa happy terus ngeri dikit di waktu bersamaan karena seru bgt rasanya kayak beneran lagi naik wahana itu.

P : Baik mba, lalu melalui indrawi mba Febi, bagaimana yang mba febi rasakan atau temukan pada saat menonton film yang ada di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Pada saat itu aku merasa senang kak, karena fasilitas dari permainan itu tadi yg buat aku merasa ada di dalam filmnya, kaya suaranya keras, tempat aku berdiri yang bisa bergerak itu juga mendukung banget, jadi ngerasain kaya lagi jalan atau gerak di film itu. Karena padahal itu ada di tengah keramaian gitu tempatnya tapi aku tetap bisa ngerasain ada di dalem filmnya itu sih yg bikin senang dan takjub.

P : Baik mba, lalu menurut mba Febi.. bagaimana mba Febi mendapatkan pengalaman relasi dengan penggunaan virtual reality, khususnya di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Kalau menurutku lebih ke interaksi sih kak, soalnya pas aku jadi penonton melihat reaksi pengunjung tempat tersebut seperti menarik perhatian karena kan ada yang teriak teriak ketakutan ataupun ketawa-ketawa gitu jadi otomatis aku tertarik untuk nengok dan bahkan mencoba juga dan setelah aku coba VR-nya dan selesainya kan aku buka kacamatanya, ternyata tanpa aku sadari banyak orang juga yang ngerasain kaya aku pas jadi penonton tadi secara tidak langsung mereka juga ngerasa terhibur atau bahkan tertarik dengan melihat reaksiku saat bermain.

P : Berarti secara tidak langsung dan tanpa disadari walaupun mba sedang pakai kaca mata/headset VR nya dapat menarik perhatian wisatawan lain yang lewat di Golden

Bioskop VR Malioboro mba? Lalu, bagaimana pengalaman hedonis (kenikmatan, keseruan, dan hiburan) yang mba Febi dapatkan pada saat menonton film di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Iya kak benar. keseruannya aku kaya dibawa ke beberapa tempat gitu dari film-filmnya tadi. dan gacuma itu kita bisa ketawa lepas atau teriak karena saking seru ataupun ngerasain tegangnya juga gt dan itu sih yang bikin ada rasa lega setelah mainnya.

P : Baik mba, padahal posisi lagi di Golden Bioskop VR Malioboro tapi rasanya dibawa kemana-mana ya mba ? haha.

I : Iya kak bener bgt serasa lagi healing.

P : Pertanyaan terakhir mba, bagaimana pengalaman kognitif (kebaruan) yang mba Febi dapatkan pada saat menonton film di Golden Bioskop VR Malioboro?

I : Kalau untuk pengalaman yang aku ambil sih bener bener ngerasain banget keseruan VR yang lebih ke film kaya di Golden Bioskop VR Malioboro karna to be honest this is the first time im trying VR yang bentuknya film gini. karna sebelumnya kan aku cobanya VR game gitu dan ternyata banyak banget perbedaannya karna kalau di game lebih ke pertarungan aku menang atau kalah kalau yang film ini bener bener kaya masuk banget ke dalam filmnya jadi lebih menikmati dan seru gitu.

P : Baik mba, terima kasih ya mba Febi.. maaf mengganggu waktu luangnya. Terima kasih, selamat malam.

I : Baik kak ayu, dengan senang hati. tidak mengganggu, Terima Kasih kembali, selamat malam.