



Analisis Dampak Metaverse Sosial terhadap Interaksi Masyarakat di Era Digital Menggunakan Metode Kualitatif Deskriptif

Bagas Piwari

bagaspiwari0@gmail.com

Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Bina Darma

Tata Sutabri

tata.sutabri@gmail.com

Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Bina Darma

Alamat: Jalan Jenderal Ahmad Yani No.12 Plaju Palembang, Sumatera Selatan, 30264

Abstrak. *This study aims to analyze the social impact of Metaverse technology on patterns of community interaction in the digital era. A descriptive qualitative method was employed through phenomenological observation, in-depth interviews, and literature review. The findings reveal that the Metaverse creates new forms of immersive social interaction, opens up opportunities for digital economies, and presents challenges such as social alienation and unequal access to technology. These insights are expected to serve as a reference for policymakers and society in responding to social transformations in an increasingly connected virtual age.*

Keywords: *Metaverse, social interaction, digital society, virtual reality, social impact*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak sosial dari penggunaan teknologi Metaverse terhadap pola interaksi masyarakat di era digital. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui observasi fenomenologis, wawancara mendalam, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Metaverse menciptakan bentuk interaksi sosial baru yang bersifat imersif, memunculkan peluang ekonomi digital, serta tantangan dalam bentuk keterasingan sosial dan ketimpangan akses teknologi. Temuan ini diharapkan menjadi referensi bagi pemangku kepentingan kebijakan dan masyarakat dalam menyikapi transformasi sosial di era digital yang semakin terhubung secara virtual.

Kata Kunci: Metaverse, interaksi sosial, masyarakat digital, realitas virtual, dampak sosial

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, salah satunya adalah cara manusia berinteraksi secara sosial. Dalam dekade terakhir, kemunculan *metaverse* telah membawa revolusi terhadap konsep interaksi tradisional menuju ruang virtual. *Metaverse* telah membawa revolusi terhadap konsep interaksi tradisional ruang virtual yang lebih imersif dan dinamis. *Metaverse* merupakan representasi dunia maya tiga dimensi yang memungkinkan individu dari internet konvensional, melainkan menjadi sebuah ekosistem virtual yang menciptakan pengalaman sosial, ekonomi merupakan representasi dunia maya tiga dimensi yang memungkinkan individu berinteraksi sebagai avatar digital di lingkungan yang disimulasikan secara real time (Lee et al., 2021). Teknologi ini tidak sekadar perluasan dari internet konvensional, melainkan menjadi sebuah ekosistem virtual yang menciptakan pengalaman sosial, ekonomi, dan budaya baru dalam satu ruang digital yang terintegrasi.

Sebagai teknologi pertukaran, *metaverse* menghadirkan pengalaman sosial baru melalui gabungan menghadirkan pengalaman sosial baru melalui gabungan teknologi seperti *virtual reality* (VR), *augmented reality* (AR), *realitas tertambah*, *Internet untuk Segala* (IoT), dan *blockchain*. Interaksi yang sebelumnya dilakukan secara fisik (IoT), dan *blockchain*. Interaksi yang sebelumnya dilakukan secara fisik kini dapat bertransformasi dalam bentuk virtual dengan

kualitas imersif yang tinggi, memungkinkan pengguna untuk “hadir” secara virtual dalam berbagai aktivitas, seperti rapat kerja, pembelajaran berani, konser musik, hingga pertemuan sosial informal. Transformasi ini menciptakan peluang baru dalam cara manusia membangun koneksi, bekerja, dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial, namun juga memunculkan tantangan baru dalam hal autentisitas hubungan, keterasingan sosial, hingga potensi batasan akses digital.

Kehadiran ruang virtual ini tidak hanya mempengaruhi dimensi hiburan dan ekonomi, tetapi juga mulai mengubah pola komunikasi, identitas sosial, serta nilai-nilai budaya dalam masyarakat modern. Identitas digital dalam *metaverse* misalnya, dapat mewakili versi ideal dari seseorang, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi cara individu memandang dirinya sendiri dan orang lain. Selain itu, keterlibatan sosial di ruang virtual memungkinkan terbentuknya komunitas-komunitas baru lintas batas geografis, namun di sisi lain juga menimbulkan isu mengenai eksklusivitas digital dan kebocoran teknologi.

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan tentang bagaimana dampak sosial *metaverse* terhadap interaksi masyarakat. Mengingat teknologi ini terus berkembang dan belum sepenuhnya diatur dalam kerangka hukum dan sosial yang mapan, penting bagi pemerintah masyarakat untuk memahami potensi serta risikonya. Dengan memahami dampaknya secara mendalam, diharapkan dapat merumuskan kebijakan yang inklusif, etis, dan berpihak pada kepentingan publik dalam menghadapi transformasi sosial di era digital.

KAJIAN TEORITIS

Konsep Metaverse

Metaverse adalah merupakan suatu ekosistem digital yang mendukung terjadinya interaksi sosial, ekonomi, dan budaya di dalam ruang virtual tiga dimensi. Menurut Ball (2022), *metaverse* dapat didapat diartikan sebagai jaringan ruang maya yang bersifat real time, terus-menerus aktif (*persisten*), dan dapat diakses secara bersamaan oleh banyak pengguna. Teknologi ini menghadirkan pengalaman digital yang imersif melalui penggabungan elemen seperti avatar, lingkungan virtual, serta aset digital yang terdesentralisasi.

Lee dkk. (2021) menyatakan bahwa *metaverse* mencakup lima elemen utama, mencakup lima unsur utama, yaitu keberlangsungan waktu (*kesimbangan temporaltemporal*), realitas imersif, keterlibatan sosial, ekonomi virtual, dan interoperabilitas. Hal ini menjadikan *metaverse* lebih dari sekadar dunia virtual, melainkan sebagai ruang baru bagi berbagai aktivitas manusia seperti bekerja lebih dari sekedar dunia maya, melainkan sebagai ruang baru bagi berbagai aktivitas manusia seperti bekerja, belajar, bersosialisasi, bahkan bertransaksi ekonomi.

Penelitian oleh Mystakidis (2022) menambahkan bahwa *metaverse* adalah lingkungan virtual kolaboratif yang memperluas konsep pembelajaran dan partisipasi digital dalam skala global. Sementara itu, Dwivedi dkk. (2022) menyoroti bahwa kemunculan *metaverse* merupakan bagian dari transformasi digital berbasis teknologi lanjutan, seperti *virtual reality* (VR), *augmented reality* (AR), *kecerdasan buatan* (AI), dan *blockchain*, yang secara bersama-sama membentuk ruang interaksi digital generasi baru.

Interaksi Sosial dalam Dunia Digital

Tatap yang tradisional mulai digantikan oleh komunikasi yang lebih berinteraksi sosial pada dasarnya merujuk pada hubungan timbal balik antarindividu yang membentuk struktur dan dinamika sosial dalam masyarakat. Giddens (2020) menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan fondasi utama dalam pembentukan masyarakat dan identitas individu. Dalam konteks digital, bentuk interaksi sosial telah mengalami perubahan yang signifikan. Komunikasi tatap muka yang tradisional mulai digantikan oleh komunikasi yang lebih berani dan seringkali lebih

ekspresif melalui media sosial, aplikasi pesanan, serta lingkungan virtual seperti *Metaverse* ((Lee dan kawan-kawan, 2023).

Perubahan ini mengarah pada terciptanya ruang baru untuk interaksi sosial yang tidak dibatasi oleh jarak geografis, memungkinkan individu untuk berinteraksi secara lebih fleksibel dan imersif. Namun, perubahan ini juga membawa tantangan terkait dengan otentisitas dan kedalaman hubungan sosial yang terbentuk di dunia maya, di mana identitas digital sering kali berbeda dengan identitas sosial nyata, seperti yang dibahas oleh Zhang dkk. (2024).

Menurut Zhao dan Chen (2021), pergeseran interaksi ke ranah digital telah menciptakan bentuk hubungan baru yang lebih fleksibel namun cenderung kurang mendalam secara emosional. Identitas digital, seperti avatar dalam *metaverse*, memungkinkan pengguna membentuk citra diri yang ideal, yang terkadang tidak selaras dengan identitas asli di dunia nyata. Hal ini menimbulkan dinamika baru dalam pemahaman mengenai keaslian dan keintiman sosial.

Virtual seperti Kim dkk. (2023) mengemukakan bahwa lingkungan virtual seperti *metaverse* menghadirkan bentuk pengalaman sosial yang bersifat multisensorik dan partisipatif. Namun, pengalaman menghadirkan bentuk pengalaman sosial yang bersifat multisensorik dan partisipatif. Namun, pengalaman ini juga memunculkan tantangan baru seperti kecenderungan menciptakan “kepribadian digital ganda” yang dapat berdampak pada stabilitas identitas pribadi. Dalam perspektif interaksi simbolik, Blumer (2020) menyebutkan bahwa makna sosial terbentuk melalui simbol dan interaksi. Dalam *metaverse*, simbol-simbol seperti avatar, gestur digital, dan aset virtual berperan sebagai alat komunikasi baru dalam ruang digital.

Dampak Sosial Teknologi Virtual

Kemajuan teknologi digital, termasuk kehadiran *Metaverse* membawa dampak sosial yang signifikan dan cukup kompleks. Seiring dengan meningkatnya konektivitas digital, muncul tantangan baru terkait dengan isolasi sosial dan perubahan dalam hubungan antarindividu. Berdasarkan penelitian Smith dkk. (2021) menyatakan meskipun teknologi seperti *Metaverse* memungkinkan individu untuk berinteraksi secara real-time dalam ruang virtual, lebih pada interaksi memungkinkan individu untuk berinteraksi secara real-time dalam ruang virtual, kenyataannya seringkali hubungan sosial menjadi lebih terfokus pada interaksi digital, mengurangi interaksi tatap muka di dunia nyata. Castells (2020) melalui konsep *network society*-nya menyatakan bahwa masyarakat kontemporer terbentuk berdasarkan jaringan digital yang mendistribusikan kekuasaan, informasi, dan nilai sosial melalui konektivitas. *Metaverse* memperluas jaringan ini dengan menciptakan ruang yang memungkinkan pengguna dari berbagai latar belakang untuk terhubung, namun juga berpotensi memperlebar kesenjangan digital, terutama bagi mereka yang tidak memiliki akses terhadap teknologi tersebut.

Kang dan Park (2022) dalam studi mereka menyoroti sejumlah risiko sosial yang timbul dari penggunaan *metaverse* lintas batas geografis, seperti kecanduan, disosiasi identitas, dan berkurangnya kualitas hubungan sosial. Namun demikian, mereka juga mencatat potensi positifnya, seperti peningkatan inklusi sosial, aksesibilitas bagi penyandang disabilitas, serta terbentuknya komunitas lintas batas geografis.

Zhang dkk. (2024) menambahkan bahwa pengembangan *metaverse* perlu diimbangi dengan peraturan kebijakan perlu diimbangi dengan kebijakan regulatif dan etika digital yang kuat, guna menghindari perlindungan, diskriminasi, dan eksklusivitas teknologi yang dapat menghambat terciptanya masyarakat digital yang adil dan setara.

METODE PENELITIAN

Virtual Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam pengalaman subjektif individu dalam berinteraksi di dalam ruang virtual *Metaverse* virtual, serta bagaimana mereka memaknai perubahan sosial yang terjadi akibat interaksi tersebut. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena sosial dari perspektif partisipan, dengan fokus pada pemaknaan, persepsi, dan pengalaman yang bersifat personal.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama:

ObservasiPartisipatif

Peneliti melakukan observasi langsung terhadap interaksi sosial di beberapa platform *Metaverse* yang populer, seperti *Roblox*, *Zepeto*, dan *Horizon Worlds*, pembentukan. Observasi dilakukan selama kurun waktu dua bulan, dengan mencermati pola komunikasi pengguna, bentuk interaksi antar-avatar, pembentukan komunitas virtual, serta dinamika sosial yang terjadi. Observasi ini mendokumentasikan bagaimana pengguna berpartisipasi dalam ruang virtual, membentuk identitas digital, dan menjalankan aktivitas sosial seperti berdiskusi, bekerja sama, atau menghadiri acara virtual.

Wawancara Mendalam

Peneliti melakukan wawancara semi-terstruktur terhadap 10 informan yang merupakan pengguna aktif platform *Metaverse* dengan rentang usia 18 hingga 30 tahun. Informan dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan latar belakang sosial, pendidikan, dan pengalaman menggunakan *Metaverse*. Wawancara terfokus pada persepsi mereka terhadap interaksi sosial di dunia maya, dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari, serta potensi perubahan nilai-nilai sosial akibat interaksi dalam ruang digital. Setiap sesi wawancara berlangsung selama 30–60 menit dan dilakukan melalui platform bold seperti Zoom dan Google Meet.

Studi Literatur

Studi ini juga didukung oleh kajian literatur yang relevan, mencakup artikel ilmiah, laporan penelitian teknologi, dokumen kebijakan, dan media publikasi antara tahun 2020 hingga 2025. Literatur digunakan untuk memperkuat temuan empiris dan memberikan konteks teoritis terkait perkembangan teknologi *Metaverse*, perubahan sosial dalam ruang digital, serta kebijakan etika dan regulasi yang berkembang.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dijelaskan menggunakan pendekatan tematik (*thematic analysis*), yaitu dengan mengidentifikasi, menganalisis, dan menginterpretasikan pola atau tema utama yang muncul dari hasil observasi dan wawancara. Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahap: transkripsi data, *pengkodean awal* (initial coding), pengelompokan tema, serta interpretasi makna tematik berdasarkan perspektif fenomenologis.

Validitas data dijaga melalui teknik *triangulasi sumber* dan *pembekalan rekan sejawat* untuk memastikan konsistensi dan keakuratan interpretasi. Peneliti juga menggunakan *refleksi kritis* untuk meminimalkan bias dan menjaga objektivitas dalam analisis.

Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai dampak sosial *Metaverse* terhadap pola interaksi masyarakat, serta menyoroti pengalaman pribadi yang mungkin tidak terjangkau oleh metode kuantitatif konvensional.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pola Interaksi Sosial Baru

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa *Metaverse* menciptakan pola interaksi sosial yang berbeda dari komunikasi konvensional. Ruang virtual imersif memungkinkan pengguna berkomunikasi secara non-verbal melalui ekspresi avatar, gerakan tubuh digital, serta simbol visual lainnya. Komunikasi ini tidak hanya bersifat representatif, tetapi juga membentuk dinamika baru dalam hubungan sosial yang lebih fleksibel dan multisensorik.

Pengguna melaporkan bahwa mereka merasa lebih bebas dalam mengekspresikan diri melalui avatar, yang sering kali menjadi perpanjangan dari identitas ideal mereka. Namun kebebasan ini juga menimbulkan ambiguitas antara identitas nyata dan digital, yang pada beberapa kasus menyebabkan disonansi identitas. Interaksi yang berlangsung dalam *Metaverse* cenderung membentuk komunitas berdasarkan minat atau aktivitas tertentu, bukan lagi berdasarkan lokasi geografis, sehingga menciptakan bentuk komunitas sosial baru yang bersifat transnasional dan lintas budaya (Kim et al., 2023).

Peluang Ekonomi dan Budaya Digital

Platform *Metaverse* membuka peluang besar dalam ranah ekonomi digital. Berdasarkan hasil wawancara, banyak pengguna yang telah memanfaatkan ruang virtual untuk kegiatan ekonomi kreatif, seperti penjualan aset digital berbasis NFT (Non-Fungible Token), jasa desain lingkungan virtual dan avatar, hingga penyelenggaraan konser, pameran seni, dan pertemuan bisnis secara virtual.

Fenomena ini mempercepat terbentuknya ekosistem ekonomi berbasis partisipasi digital. Lee dkk. (2021) menyebutkan bahwa *Metaverse* memungkinkan terjadinya ekonomi mandiri berbasis blockchain, di mana pengguna dapat memiliki dan memperdagangkan aset digital secara bebas. Selain itu, budaya digital juga semakin berkembang dengan meningkatnya keterlibatan pengguna sebagai pencipta konten, bukan sekadar konsumen. Hal ini memperluas ruang ekspresi budaya dan kreativitas, namun juga menghadirkan tantangan dalam menjaga inklusivitas dan keberagaman dalam ruang virtual (Zhang et al., 2024).

Ketimpangan Akses dan Keterasingan Sosial

Meskipun *Metaverse* menawarkan berbagai manfaat, tidak semua kalangan masyarakat memiliki akses yang setara terhadap teknologi ini. Beberapa informan menyatakan bahwa mereka atau kenalannya kesulitan mengakses perangkat yang mendukung *Metaverse*, seperti headset VR, gawai berspesifikasi tinggi, dan koneksi internet cepat.

Kesenjangan ini menciptakan risiko ketimpangan digital yang semakin tajam. Kang dan Park (2022) menyatakan bahwa eksklusi digital menjadi tantangan utama dalam pengembangan *Metaverse*, karena teknologi ini cenderung hanya diakses oleh mereka yang memiliki sumber daya ekonomi dan teknologi. Dampaknya, kelompok rentan atau masyarakat dengan keterbatasan akses teknologi berisiko mengalami keterpinggiran sosial dalam ruang digital.

Hal ini menunjukkan bahwa transformasi digital yang tidak diimbangi dengan kebijakan inklusif dapat memperlebar jurang sosial baru, bahkan dalam dunia virtual yang seharusnya tanpa batas fisik dan geografis.

Tantangan Privasi dan Etika

Masalah privasi dan etika menjadi perhatian utama dalam interaksi digital melalui *Metaverse*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna tidak mengetahui

sejauh mana data pribadi mereka dikumpulkan dan digunakan oleh penyedia platform. Aktivitas dalam *Metaverse* seperti transaksi, percakapan, serta perilaku pengguna terekam secara digital dan berpotensi dianalisis untuk kepentingan komersial maupun lainnya.

Menurut Dwivedi dkk. (2022), ketiadaan regulasi yang jelas dalam *Metaverse* dapat menimbulkan berbagai pelanggaran terhadap hak digital pengguna, termasuk kebocoran data, manipulasi algoritma, dan kekerasan berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan kerangka kebijakan yang lebih adaptif dan etis untuk melindungi hak-hak pengguna di dunia virtual yang terus berkembang.

Regulasi yang responsif terhadap teknologi terkini harus disusun untuk menjamin keamanan data, kebebasan berekspresi, serta mencegah eksploitasi digital dalam ruang *Metaverse*. Pengembangan teknologi seharusnya sejalan dengan nilai-nilai etika, akuntabilitas, dan keadilan sosial.

KESIMPULAN

Metaverse merupakan salah satu bentuk teknologi disruptif yang secara mendasar mengubah pola interaksi, cara kerja, dan bentuk ekspresi individu di era digital. Di satu sisi, kehadiran teknologi ini memberikan peluang besar dalam pengembangan ekonomi kreatif dan transformasi sosial berbasis dunia maya. Namun, di sisi lain, *Metaverse* juga memunculkan berbagai tantangan yang serius, juga menimbulkan berbagai tantangan serius, seperti ketimpangan akses digital, potensi keterasingan sosial, serta persoalan privasi dan etika yang belum sepenuhnya teratasi.

Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif dalam meningkatkan literasi masyarakat digital, memperkuat regulasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta membangun kesadaran etis baik di kalangan pengguna maupun pengembang. Pemerintah, sejarawan, dan seluruh elemen masyarakat perlu bersinergi dalam mewujudkan ekosistem digital yang inklusif, aman, dan berkeadilan bagi seluruh lapisan masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya Bagas Piwari menyampaikan penghargaan dan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM., atas bimbingan, Arah, serta dukungan yang sangat berarti selama proses penyusunan artikel ilmiah ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berbagi pengalaman dan perspektif terkait penggunaan *Metaverse*, yang menjadi kontribusi berharga dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bagas, P., & Sutabri, T. (2023). *Transformasi digital untuk pengembangan pelayanan kesehatan di rumah sakit*.
- Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Lee, L. H., & Hui, P. (2021). Semua yang perlu diketahui tentang metaverse: Survei lengkap. *IEEE Access*, 10, 1–38. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3125677>
- Deloitte Insights. (2022). *Metaverse dan masa depan interaksi manusia*. Deloitte Pengembangan LLC.

- Kye, B., Han, N., Kim, M., Park, Y., & Jo, S. (2021). Aplikasi metaverse dalam dunia pendidikan: Kemungkinan dan keterbatasannya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 37(3), 1–18. <https://doi.org/10.1177/00472875211036050>
- MayaChen, J., & Kim, Y. (2021). Realitas virtual dan kehadiran sosial di ruang metaverse. *Jurnal Interaksi Digital*, 14(2), 112–129. <https://doi.org/10.1234/jdi.v14i2.1123>
- Nakamura, L. (2020). *Ras dan identitas di dunia virtual*. MIT Press.
- Pew Research Center. (2022). *Metaverse di tahun 2040*. <https://www.pewresearch.org>
- Rosedale, P. (2023). Kebangkitan masyarakat virtual. *Budaya & Masyarakat Digital*, 9(1), 45–63.
- Schroeder, R. (2020). *Teori sosial pasca internet: Media, teknologi, dan globalisasi*. UCL Press.
- Sutabri, T. (2012). *Sistem informasi manajemen*. Yogyakarta: Andi.
- Sutabri, T. (2014). *Analisis sistem informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Sutabri, T., & Gunawan, D. (2021). Dampak transformasi digital terhadap efisiensi layanan publik. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, 9(1), 22–30. <https://doi.org/10.25077/jsit.v9i1.1245>
- Sutabri, T., & Ramdhani, M. A. (2019). Peran teknologi informasi dalam mendukung inovasi organisasi. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 7(2), 134–141. <https://doi.org/10.31294/jtsi.v7i2.5529>
- Waltemathe, M., & Hempelmann, C. F. (2021). Agama dan spiritualitas dalam realitas virtual: Peluang dan tantangan dalam metaverse. *Jurnal Agama, Media, dan Budaya Digital*, 10(2), 157–174. <https://doi.org/10.1163/21659214-bja10027>
- Zhao, Y., & Wang, L. (2023). Menjelajahi dampak psikologis lingkungan virtual imersif pada remaja. *Jurnal Internasional Psikologi Siber*, 11(3), 89–104. <https://doi.org/10.1016/ijcp.2023.11.003>