

Sudut Virtual dalam Interior Hunian sebagai Presentasi Diri Digital

Yasmin Zainul Mochtar¹, Prasetyo Wahyudie², Susy Budi Astuti³, Lea Kristina Anggraeni⁴

^{1,2,3,4}Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya

¹yasmin.zainul@its.ac.id, ²prasetyo@interior.its.ac.id, ³susy@interior.its.ac.id, ⁴leanggraeni@yahoo.com

ABSTRAK

Wabah Covid-19 telah mendorong banyak perubahan gaya hidup dari masyarakat. Kegiatan pembelajaran dan bekerja yang dahulu dilakukan secara tatap muka dari sekolah dan kantor, kini bergeser menggunakan media video conference dan dilakukan dari dalam rumah. Dengan fenomena ini, rumah yang pada awalnya adalah bersifat privat akhirnya bisa diakses secara visual oleh publik secara digital. Penelitian ini bermaksud mengkaji sudut virtual yang digunakan untuk kepentingan video conference dan melihat bagaimana pengguna menyesuaikan diri dengan kebutuhan ruang yang baru tersebut, hubungan pilihan latar interior yang ditampilkan dengan presentasi diri secara digital. Mahasiswa diambil sebagai sampel untuk penelitian ini dengan pengambilan data dengan kuesioner dan foto latar interior video conference. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis dengan survei dan metode visual dengan menggunakan autofotografi.

Kata kunci: *sudut virtual, interior, presentasi diri digital, perilaku manusia, new normal, video conference*

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has pushed many lifestyle changes. Learning and working activities that were previously carried out face-to-face from schools and offices have now shifted by using video conference media and is carried out from inside the home. With this phenomenon, a house that is originally a private area, can be accessed visually by the public digitally. This study intends to examine the virtual spot used for video conferencing and see how users adapt to the needs of the new space, the relationship between the choice of interior background and digital self-presentation. Students were taken as samples for this research by collecting data with questionnaires and interior background photos for video conference. The method used in this research is analytical by survey and visual method by using autophotography.

Keywords: *virtual spot, interior, digital self-presentation, human behavior, new normal, video conference*

PENDAHULUAN

Ketika WHO menyatakan Covid-19 sebagai pandemi global pada 11 Maret 2021, peradaban global harus bergerak untuk beradaptasi dengan cara yang baru. Berbagai upaya dilakukan semua pihak pada perannya masing-masing, baik secara negara maupun individu, untuk memitigasi penyebaran virus Covid-19. Penyesuaian demi penyesuaian dilakukan oleh tiap sektor agar aktivitas sehari-hari seperti sekolah dan bekerja dapat tetap berjalan meskipun dalam kondisi pandemi. Salah satu media komunikasi yang marak digunakan terutama dengan adanya kondisi pandemi adalah *video conference*. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya jumlah pengguna *web-conferencing systems* seperti Zoom, Microsoft Teams dan Google Meet secara signifikan pada awal pemberlakuan pembatasan sosial (Reuters, 2020; Thorp-Lancaster, 2020; Karl, 2021). Media ini banyak dipilih karena dapat menggantikan pertemuan tatap muka. Dalam penelitian tentang pendidikan jarak jauh, menunjukkan bahwa sistem *video conference* dapat menyediakan interaksi *real-time*, memungkinkan *feedback* komunikasi instan, mendukung keterlibatan yang berpusat pada peserta didik, dan menawarkan peluang untuk kolaborasi dalam pendidikan jarak jauh (Kumar, 2015; Correia, 2020).

Dikarenakan pembatasan sosial dan mobilisasi, ruang belajar dan bekerja yang sebelumnya berada di ruang publik seperti sekolah, tempat kursus dan kantor, akhirnya harus bergeser ke dalam rumah, dengan menghadirkan sudut-sudut virtual dalam interior hunian yang dianggap representatif untuk kegiatan bersekolah atau bekerja. Sebelum pandemi, pada umumnya rumah adalah area privat. Namun saat memasuki pandemi *video conference* menjadi alat wajib sebagai media komunikasi saat belajar dan bekerja, hunian yang pada perencanaannya adalah area privat kini memiliki celah yang dapat dimasuki oleh publik secara digital. Pada umumnya pengguna *video conference* mempresentasikan citra diri yang lebih positif dibandingkan pada pertemuan luring (Taber, 2021). Identitas digital cenderung memiliki perbedaan dengan kenyataan, namun masih representatif terhadap persona dari individu (Baym, 2015). Lalu tiap individu memiliki keleluasaan mengkurasi dan memilih apa yang ingin ditampilkan (Ellison, 2006), dalam ruang digital. Tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji pilihan sudut virtual dan pilihan latar interior dalam hunian yang digunakan sebagai latar *video conference*, hubungannya dengan presentasi diri secara digital dan hal-hal lain yang timbul dari hubungan antar keduanya.

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini data dikumpulkan melalui kuesioner *online* yang diberikan pada akhir perkuliahan daring sepanjang tahun 2021. Platfom *web-conferencing systems* yang digunakan dalam penelitian ini adalah Zoom. Sampel dari penelitian ini diambil dari 84 mahasiswa tingkat sarjana dari berbagai bidang studi dengan rentang usia antara 18-25 sebagai responden. Responden diberikan kuesioner mengenai sudut virtual mereka, dan diminta untuk mengambil *screen capture* dari latar interior mereka pada saat melakukan *video conference* sebagai data. Dalam hal ini peneliti menggunakan autofotografi; yaitu sebuah metode penelitian etnografis dimana responden diminta untuk untuk mengambil foto dari lingkungannya, sehingga peneliti dapat melihat apa yang dilihat oleh responden (Thomas, 2009). Autofotografi memberikan responden kesempatan untuk menentukan siapa diri mereka dan mengekspresikannya melalui gambar atau foto (Noland, 2006). Foto memiliki kelebihan dalam menunjukkan detail yang tidak dapat diungkapkan dengan kata-kata (Guest, 2013; Glaw, 2017). Kriteria *screen capture* foto latar interior yang diambil diantara lain:

1. Foto latar interior terdiri dari interior secara utuh, tanpa adanya responden di dalam foto yang diambil.
2. Tidak menggunakan efek atau filter.
3. Tidak menggunakan *virtual background*.

B. Metode Pengolahan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis dan metode visual. Dari data yang terkumpul, fokus data yang diolah sebagai berikut:

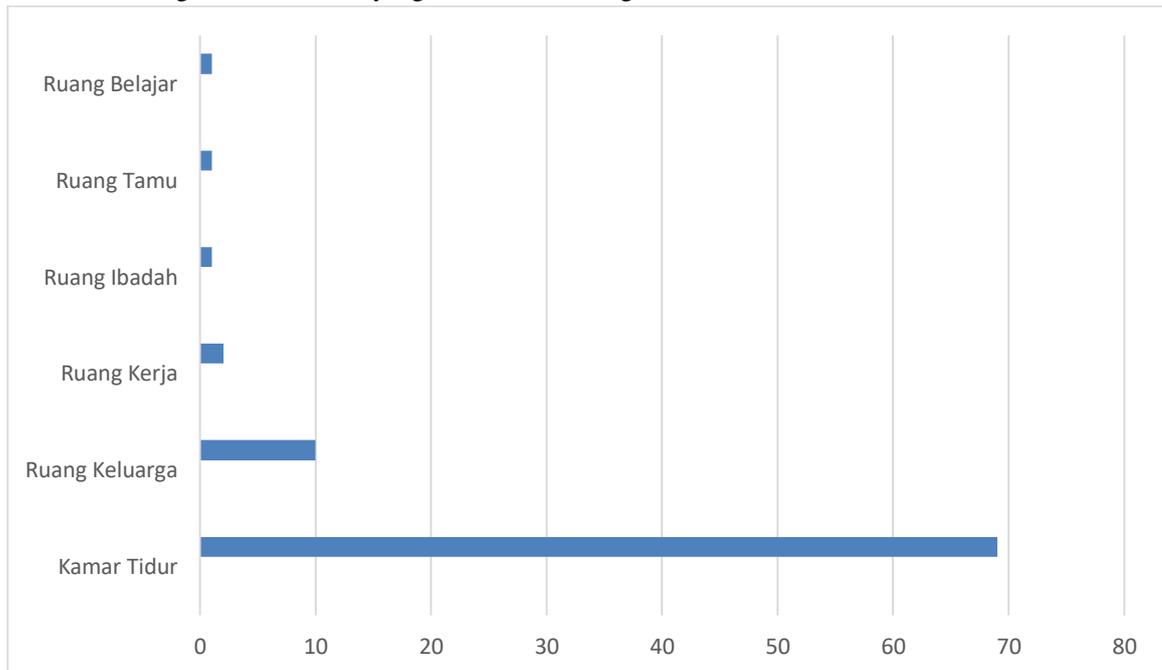
1. Hasil Kuesioner: Data akan dianalisa dan ditarik kesimpulannya.
2. Foto *screen capture* latar interior: Pendataan dan analisa terstruktur terhadap sudut virtual dan elemen interior yang ditampilkan dalam foto.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Ketika pembelajaran tatap muka beralih dari kampus ke rumah, mahasiswa akhirnya harus mengalokasikan suatu area dalam hunian untuk dijadikan sudut virtual. Ternyata hal ini membutuhkan beberapa pertimbangan, dikarenakan ketika kamera *video conference* sudah dinyalakan, berarti secara otomatis individu memperbolehkan publik untuk mengakses ruang-ruang privat yang berada di dalam hunian melalui latar interior yang ditampilkan. Ketika interaksi terjadi secara luring, presentasi diri biasanya dapat dilihat pada gerak-gerik tubuh, cara

berbicara, pilihan barang-barang yang digunakan. Pertemuan luring melepaskan individu dari hal-hal yang bersifat privat karena individual berada dalam ruang publik, sehingga pilihan-pilihan yang diambil adalah yang memang ingin ditunjukkan di ruang publik. Dalam *video conference* secara daring, seorang individu tidak terlepas dari latar interiornya (kecuali ketika menggunakan *virtual background*). Latar interior menjadi bagian dari presentasi diri secara digital. Dibawah merupakan hasil data yang dikumpulkan dari kuesioner dan pengumpulan foto dari mahasiswa yang menjadi responden dalam penelitian ini.

Grafik 1. Ruangan dalam hunian yang dialokasikan sebagai sudut virtual

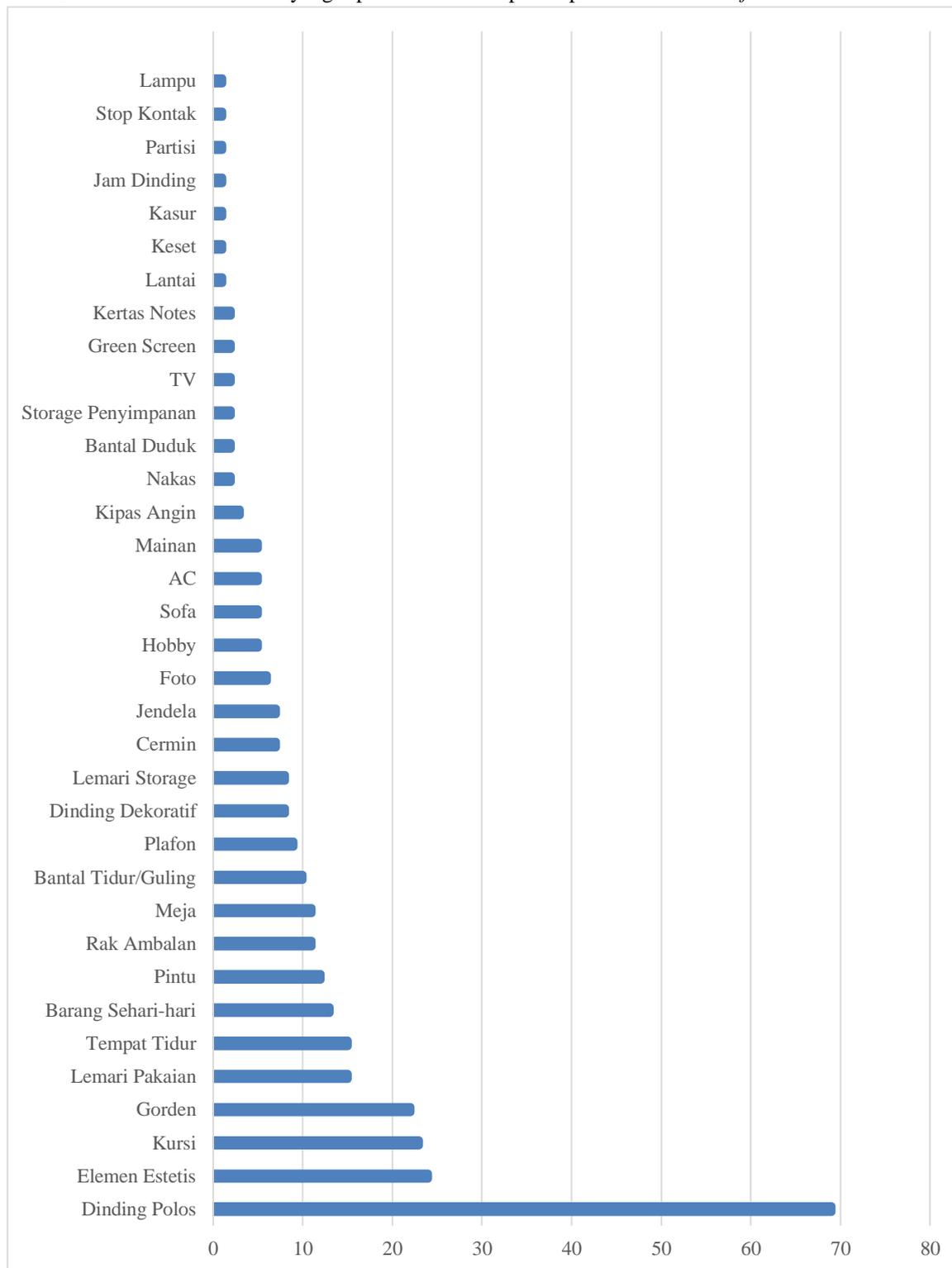


Sumber: Hasil Kuesioner (2021)

Dari grafik 1 dapat dilihat bahwa secara mayoritas, pilihan ruangan yang dialokasikan sebagai sudut virtual adalah kamar tidur dan diikuti oleh ruang keluarga. Terutama untuk kamar tidur, banyak dipilih karena privasi dan ketenangan suasana yang bisa didapatkan ketika kuliah daring. Faktor lainnya juga adalah terbebas dari gangguan suara dan hiruk pikuk secara visual dari aktivitas anggota keluarga lainnya, yang dapat mengganggu konsentrasi mahasiswa. Dari hasil data, beberapa faktor lain yang dipertimbangkan dan dianggap ideal dalam pemilihan sudut virtual antara lain adalah pencahayaan yang baik, kerapian tempat, adanya dinding polos, tidak terlalu banyak distraksi yang menghilangkan fokus publik dari mahasiswa dan kenyamanan secara umum, secara ergonomik, penghawaan dan lainnya.

Selanjutnya dari kumpulan foto latar interior yang sudah dikumpulkan, pada setiap foto dicatat elemen interior yang terlihat di dalam frame *video conference*. Dari foto ini dapat dianalisa hal-hal yang dipilih untuk diperlihatkan oleh responden kepada publik.

Grafik 2. Elemen interior yang dipilih untuk ditampilkan pada saat *video conference*



Sumber: Dokumentasi Penulis (2021)

Dari grafik 2 dapat disimpulkan elemen yang paling dominan diperlihatkan dalam video conference adalah dinding polos, diikuti oleh elemen estetis seperti lukisan, hasil kriya, dan hal-hal yang bersifat dekoratif. Selanjutnya adalah kursi, namun dalam hal ini pada saat *video conference* kursi hanya sedikit terlihat karena biasanya tertutupi oleh penggunanya. Selanjutnya

adalah gorden. Dari pengamatan, gorden pada umumnya menutupi area yang cukup signifikan dalam latar interior sehingga gorden bisa bersifat dominan dalam frame latar interior. Namun ini juga tergantung pada seberapa banyak bidang gorden yang dilihat pada saat *video conference*. Kebalikan dari data diatas, hal-hal yang tidak diperlihatkan ke dalam frame latar interior diantara lain adalah barang-barang pribadi (95,2% tidak memperlihatkan foto dari diri, teman-teman atau keluarga pada latar interior), sudut-sudut dan kumpulan barang yang dianggap terlihat berantakan seperti baju yang bergantung. Diluar dari elemen interior yang juga sering disebutkan responden untuk tidak diperlihatkan dalam latar interior adalah anggota keluarga yang ada dalam ruangan yang sama. Sekitar 65,8% dari responden merasa cukup puas dengan latar interior dari sudut virtual hunian mereka.

Dari seluruh responden sekitar 41,7% mengaku memindahkan sudut virtual mereka. Upaya yang dilakukan untuk memindahkan sudut virtual mereka cukup beragam. Diantaranya menambahkan elemen dekorasi, mengatur pencahayaan, membersihkan kamar dan juga mengatur sudut pandang laptop sehingga bagian-bagian dari ruangan yang tidak ingin diperlihatkan tidak masuk dalam latar interior *video conference*. Seluruh responden berharap apa yang ditampilkan dalam latar interior *video conference* pada saat kelas daring terlihat layak, sopan, rapi dan cukup representatif terhadap persona mereka dalam bentuk digital selayaknya tatap muka. Ketika hal tersebut tidak dapat dilakukan (misalnya ruangan sedang tidak representatif dan kondusif untuk ditunjukkan kepada publik), penggunaan *virtual background* atau mematikan kamera menjadi jalan keluar tercepat.

KESIMPULAN

Didorong oleh adanya adaptasi terhadap pandemi Covid-19, sudut virtual di dalam interior menjadi sebuah kebutuhan dalam hunian. Lalu dengan kebiasaan baru yang sudah terbentuk (berkerja dan belajar secara daring) hal ini juga akan berpengaruh terhadap cara bekerja dan belajar di masa yang akan datang. Banyak hal dari fenomena ini yang nampaknya terbawa dari kultur tatap muka yang menuntut setiap individu untuk tampil representatif. Dengan adanya sudut virtual dalam interior, ada bagian hunian yang bukan lagi menjadi area yang bersifat privat seluruhnya. Sehingga sudut virtual dalam hunian memiliki sifat zonasi yang hybrid. Karena privasi disini tidak hanya dibatasi oleh perbedaan lokasi fisik, namun juga dibatasi dengan *frame* layar dan lama berlangsungnya *video conference*. Setelah *meeting* selesai, individu bisa kembali menjadi dirinya dalam *setting* privat. Penyesuaian perilaku baru yang diadaptasi dari kondisi ini dikarenakan oleh adanya fleksibilitas zona antara privasi dan publik dan batasannya yang sangat tipis. Sehingga individu di dalamnya pun harus menyesuaikan diri secara berulang dalam membawa dirinya terhadap *setting* zona yang akan dihadapi (publik atau privat). Hal ini juga menunjukkan bahwa dengan fenomena sudut virtual dalam hunian, ruangan dalam hunian bisa saja terlihat sama secara fisik, namun berubah zonasi secara sifat, tergantung pada saat *video conference* (publik) atau tidak (privat).

DAFTAR PUSTAKA

- Baym, N. K. (2015). *Personal Connections in the Digital Age*. John Wiley & Sons.
- Correia, A., Liu, C., & Xu, F. (2020). Evaluating videoconferencing systems for the quality of the educational experience, *Distance Education*. Vol 41 No. 4, 429-452, DOI: 10.1080/01587919.2020.1821607
- Ellison, N., Heino, R., & Gibbs, J. (2006). Managing Impressions Online: Self-Presentation Processes in the Online Dating Environment. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(2), 415–441. Crossref

- Glaw, X., Inder, K., Kable, A., Hazelton, M. (2017) Visual Methodologies in Qualitative Research: Autophotography and Photo Elicitation Applied to Mental Health Research. *International Journal of Qualitative Methods*. Volume 16: 1–8. DOI: 10.1177/1609406917748215
- Guest, G., Namey, E. E., & Mitchell, M. L. (2013). *Collecting qualitative data: A field manual for applied research*. Los Angeles, CA: Sage.
- Karl, K. A., Peluchette, J. V., & Aghakhani, N. (2021). Virtual Work Meetings During the COVID-19 Pandemic: The Good, Bad, and Ugly. *Small Group Research*. <https://doi.org/10.1177/10464964211015286>
- Kumar, C. B., Potnis, A., & Gupta, S. (2015). Video conferencing system for distance education. *Proceedings of the 2015 IEEE UP Section Conference on Electrical Computer and Electronics (UPCON)* (pp. 1–6). IEEE. <https://doi.org/10.1109/upcon.2015.7456682>
- Noland, C. M. (2006). Auto-photography as research practice: Identity and self-esteem research. *Journal of Research Practice*, 2, 1–19.
- Reuters. (2020). *Zoom takes lead over microsoft teams as virus keeps Americans at home: Apptopia*. <https://www.reuters.com/article/us-health-coronavirus-zoom/zoom-takes-lead-over-microsoft-teams-as-coronavirus-keeps-americans-at-home-idUSKBN21I3AB>.
- Taber, L., Dominguez, S., & Whittaker S. (2021) Cats, Kids, and video calls: how working from home affects media self-presentation, *Human–Computer Interaction*, DOI: 10.1080/07370024.2021.1970557
- Thomas, M. E. (2009). *Auto-photography*. Columbus, OH: The Ohio State University.
- Thorp-Lancaster, D. (2020, April 29). Microsoft Teams hits 75 million daily active users, up from 44 million in March. *Windows Central*. <https://www.windowscen-tral.com/microsoft-teams-hits-75-million-daily-active-users>