

Wacana percepatan teknologi: Perkembangan vision pro melalui lensa Paul Virilio

Tito Ari Pratama

Politeknik Multimedia Nusantara, Indonesia

Email: titoaripratama10@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini mengkaji potensi dan dampak teknologi Virtual Reality (VR), dengan fokus pada inovasi Vision Pro yang dikembangkan oleh Apple. Pendekatan fenomenologi digunakan untuk menganalisis implikasi sosial dan budaya adopsi VR melalui survei, wawancara, dan observasi daring. Temuan penelitian menunjukkan bahwa VR memiliki potensi besar dalam bidang pendidikan dan komunikasi, tetapi adopsinya di Indonesia terkendala oleh rendahnya pemahaman masyarakat. Vision Pro mengaburkan batas antara dunia nyata dan virtual, menimbulkan tantangan etis dan sosial. Menggunakan konsep dromologi dari Paul Virilio, penelitian ini mengevaluasi percepatan teknologi yang memengaruhi identitas dan interaksi sosial. Kesimpulan menunjukkan bahwa kesadaran publik dan pengawasan yang tepat diperlukan untuk memastikan penggunaan VR yang aman dan bermanfaat. Teknologi seperti Vision Pro memiliki potensi signifikan, tetapi pengelolaannya harus mempertimbangkan implikasi sosial dan budaya untuk mencegah dampak negatif.

Kata kunci: *virtual reality, Vision Pro, dromologi, teknologi, budaya*

The discourse of technological acceleration: The development of vision pro through the lens of Paul Virilio

Abstract: This study examines the potential and impact of Virtual Reality (VR), focusing on Apple's Vision Pro innovation. A phenomenological approach was employed to analyze the social and cultural implications of VR adoption through surveys, interviews, and online observations. Findings reveal that while VR holds significant potential in education and communication, its adoption in Indonesia faces barriers due to limited public understanding. Vision Pro blurs the boundaries between the real and virtual worlds, raising ethical and social challenges. Using Paul Virilio's concept of dromology, the study evaluates the rapid technological acceleration that influences identity and social interactions. The study concludes that public awareness and appropriate supervision are essential to ensure the safe and beneficial use of VR. Technologies like Vision Pro have immense potential, but their management must address social and cultural implications to mitigate negative impacts.

Keywords: *virtual reality, Vision Pro, dromology, technology, culture*

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus mengalami perkembangan setiap tahunnya, teknologi *virtual reality (VR)* telah menjadi salah satu inovasi teknologi yang cukup menjanjikan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, hiburan, kesehatan dan tentu saja industri. Lebih jauh lagi, teknologi ini telah berkembang bukan hanya karena memberikan perspektif baru tentang ruang virtual

(Ayu, 2023). Contohnya di pendidikan, dimana pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar baik berupa fisik maupun teknis, dapat membantu pendidik mempermudah dalam menyampaikan materi kepada pelajar, sehingga memudahkan murid untuk mencapai tujuan belajar yang telah dirumuskan (Adam & Syastra, 2015). Dengan kata lain, VR menjadi sebuah media inovatif yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (*computer-simulate environment*) (Tamara, Saputra, & Sutrisman, 2022).

Di Indonesia sendiri, minat dan adopsi terhadap teknologi ini juga semakin meningkat seiring semakin mudahnya akses teknologi semacam ini kepada masyarakat. Oleh karena itu, perlunya mengeksplorasi potensi penggunaan VR dalam konteks masyarakat Indonesia. Saat ini, VR yang cukup populer di kalangan masyarakat milenial di Indonesia adalah Vision Pro, teknologi yang dikembangkan oleh Apple. VR Vision Pro sendiri adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk mengalami lingkungan maya yang cukup imersif dengan menggunakan perangkat seperti VR. Dengan VR Vision Pro, pengguna dapat merasakan pengalaman yang mendalam dan realistis, yang diharapkan mampu menjadi dampak positif bagi kegiatan masyarakat dari aspek kehidupan. Dengan Teknologi VR Vision Pro ini, membuat pengguna melihat objek virtual dan alami seperti berada di tempat yang sama (Pratama & Rosita, 2023, pp. 12-25).

Ada potensi bahwa teknologi semacam ini akan menjadi sebuah bom waktu jika masyarakat belum bisa memaknainya secara mendalam. Salah satu tokoh yang memberikan pandangan yang menarik adalah Paul Virilio, lewat konsep Dromologi. Dromologi merupakan konsep kecepatan dan perubahan dalam masyarakat yang dipengaruhi teknologi, terutama dalam hal transportasi dan komunikasi. Hal ini dapat menjadi landasan kritis terhadap pengembangan komunikasi salah satunya Vision Pro lewat lensa Paul Virilio yang dapat mengidentifikasi potensi dampak negatif dari percepatan Vision Pro bagi masyarakat dan budaya.

“Revolusi Demokratis” yang membuka lebar cakupan pemaknaan dalam kehidupan bersama, yang bahkan berpotensi menjadi sebuah mutasi simbolik yang nantinya memunculkan bentuk kelembagaan sosial yang baru (Tjahyadi, 2006, pp. 322-341). Istilah ini dapat menjadi sebuah “tubuh” yang menggambarkan potensi Vision Pro kedepannya, apalagi Apple cukup memiliki akses untuk memasarkan produk mereka ke seluruh dunia, salah satunya di Indonesia. Image mewah Iphone namun “*worth it*” juga dapat dikembangkan untuk memasarkan produk ini. Maka pentingnya pemahaman yang lebih holistik tentang implikasi sosial dan etis dari kemajuan teknologi dalam bidang ini.

METODE

Penelitian ini memiliki sifat deskriptif, yang mana menggambarkan atau memaparkan kejadian dan fenomena yang diteliti (Salim & Carolina, 2001, p. 95). Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini sendiri adalah bentuk Fenomenologi. Fenomenologi merupakan upaya pemberangkatan dalam metode ilmiah yang berasumsi bahwa eksistensi suatu realitas tidak orang ketahui dalam pengalaman biasa. Fenomenologi dapat membuat pengalaman yang dihayati secara aktual sebagai dasar sebuah realitas (Hasbiansyah, 2008, p. 170). Dalam penelitian ini akan banyak meneliti mengenai fenomena yang terjadi secara online maupun pemberitaan di sosial media seperti pemberitaan teknologi dan youtuber yang membahas mengenai Vision Pro, yang dalam konteks medium komunikasi dan informasi khususnya dalam

pengembangan teknologi VR Vision Pro. Sehingga metode Fenomenologi digunakan untuk menjelaskan fenomena dan maknanya bagi individu dengan melakukan wawancara *online*, kuesioner dan pengamatan. Temuan ini kemudian akan dihubungkan dengan prinsip filosofi fenomenologi. Fenomenologi sendiri sudah banyak digunakan untuk mengamati dan meneliti gaya hidup sendiri, jadi penelitian ini sudah banyak diadopsi oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

Pengumpulan data akan terfokus pada kuesioner dan pengamatan, dilanjutkan dengan data yang lebih mendalam lewat wawancara kualitatif dengan beberapa audiens yang cukup *concern* terhadap fenomena Vision Pro. Pemilihan subjek penelitian akan dilakukan secara purposive sampling, yakni memilih subjek peneliti secara sengaja dengan pertimbangan dan tujuan penelitian yang sesuai dengan kualifikasi peneliti. Subyek penelitian sendiri merupakan masyarakat dengan rata-rata usia 17-25 tahun, karena peneliti ingin mengambil respon dari kaum remaja yang siap bekerja kedepannya. Audiens juga merupakan masyarakat Jabodetabek yang memiliki potensi tingkat konsumtif yang tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Zaman saat ini sedang berkembang dan beradaptasi dengan globalisasi, yang sering dikaitkan dengan kata modernisasi. Modernisasi adalah transisi antara metode lama menuju metode baru yang lebih maju. Modernisasi telah membawa kemajuan besar di beberapa bidang seperti teknologi dan pengetahuan. Karena manusia sangat bergantung pada kedua faktor tersebut, maka kebutuhan manusia sangatlah banyak dan beragam. Hal ini membuat perkembangan teknologi sendiri sangat penting untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan meningkatkan kelangsungan hidup mereka saat ini. Beberapa perubahan teknologi dapat dicermati seperti beralihnya mesin tik ke komputer yang awalnya konvensional namun menjadi digital. Perubahan ini berdampak signifikan terhadap efisiensi waktu dan tenaga sehingga lebih praktis (Abdillah, Riyana, & Alinawati, 2018, pp. 35-44).

Seiring kemajuan teknologi dari waktu ke waktu, terdapat teknologi yang memungkinkan penggunaannya merasakan sensasi dan perasaan yang cukup nyata melalui perangkat dunia maya. Dunia maya sendiri merupakan gabungan teknologi dari alat komputer dan dihubungkan dengan alat komunikasi lainnya. Ini adalah teknologi yang mulai mendunia dan diandalkan oleh perusahaan teknologi yang lebih dikenal dengan VR. Jika melihat mengenai dampaknya pada pendidikan, teknologi VR sudah cukup dikenal sejak dulu dan bahkan banyak peneliti yang menelaah mengenai konsep ini. Menurut Tamara dan tim, melakukan penelitian mengenai VR sebagai media belajar dimana dalam penelitiannya 80% responden setuju mengenai pengembangan dampak pembelajaran dengan VR. Salah satu alasannya adalah aplikasi VR memberikan informasi yang mudah dipahami lewat visual sehingga dapat dijadikan sebagai media belajar untuk proses belajar mengajar yang lebih efektif. Ini menunjukkan bahwa pengembangan teknologi baru ini cukup diapresiasi dan dimaknai baik oleh masyarakat khususnya untuk kepentingan tertentu.

Teknologi virtual reality sendiri sebenarnya mempunyai sejarah yang panjang. Menurut laporan Universitas Bakrie, teknologi tersebut awalnya mirip dengan Aspen Cinema Map yang dibuat oleh MIT pada tahun 1977-1978. Program ini merupakan simulasi kasar kota Aspen, Colorado. Pengguna dapat berjalan-jalan dalam salah satu dari tiga mode: musim panas, musim dingin, dan poligon. Teknologi ini didasarkan pada foto yang diambil sesuai pergerakan setiap musim. Kemudian pada tahun 1980 istilah VR mulai muncul berkat Jaron Lanier. Lanier mendirikan *VPL Research* pada tahun 1985. Sebenarnya VR telah dikembangkan cukup lama,

tepatnya sejak tahun 1800-an. Melalui penelitian dan pengembangan setiap tahunnya, VR kini dapat digunakan secara luas dengan harga yang ekonomis, dengan menggunakan teknologi yang tinggi, peralatan berkualitas dan mudah diakses. Realitas virtual bekerja dengan mengendalikan otak manusia. Dengan demikian, realitas maya juga dapat dipahami sebagai upaya untuk menghilangkan dunia nyata di sekitar manusia dan kemudian membawa penggunaanya ke dalam dunia maya.

VR sendiri menjadi terkenal berkat Meta Quest. Media VR dapat digunakan di berbagai *platform*, seperti pada *website* tertentu, seperti YouTube, dan lain-lain, yang dapat diakses melalui berbagai metode tertentu. Kini seiring berjalannya waktu, Vision Pro mulai bermunculan sebagai teknologi baru yang berpotensi meningkatkan popularitas VR. Apple telah mengumumkan peluncuran *headset* Vision Pro yang sangat dinanti-nantikan, yang dirancang untuk merevolusi dunia *augmented reality* (AR). *Headset* VisionOS canggih ini sedang dalam pengembangan. Potensi VR sangat besar dan terus berkembang. Ketertarikan masyarakat terhadap Apple Vision Pro akan dipengaruhi oleh infrastruktur teknologi di lingkungannya (UNAIR NEWS, 2024).

Gambar 1. Tampilan Teknologi Vision Pro



DailySocial pernah bekerja sama dengan JakPat untuk melakukan survei kepada 1013 responden mengenai pemahaman VR dan AR. Sebanyak 9,08% responden masih menganggap VR dan AR adalah dua hal yang sama, sedangkan 44,32% masih kurang yakin dengan konsep keduanya. Walaupun jika dibandingkan, pengetahuan tentang VR lebih besar (61,20 %) dibandingkan dengan AR (42,65%). Di Indonesia sendiri VR menjadi hal yang sangat jarang digunakan, terlebih lagi lewat survei yang sama lewat orang pengguna gawai, hanya 40% dari responden yang pernah mencobanya. Hal ini menyimpulkan bahwa VR belum begitu luas di Indonesia, namun responden terlihat antusias dengan inovasi yang akan datang dari VR untuk berbagai kepentingan. Terlebih lagi Indonesia belum terlalu *sustain* perekonomiannya, membuat potensi penggunaan Vision Pro untuk kegiatan sehari-hari masih cukup minim apalagi melihat harganya yang mencapai 50 juta rupiah lebih.

Meskipun VR pada awalnya dipasarkan untuk bermain *game*, ada banyak potensi dan aplikasi VR yang sudah ada di berbagai sektor dan bidang, termasuk pendidikan, pelatihan,

simulasi, dan bahkan dalam olahraga dan perawatan kesehatan. Sayangnya, pemahaman umum tentang kekuatan dan keterbatasan VR sebagai teknologi di berbagai domain aplikasi masih kurang (Setiadi, 2023). Peneliti sendiri melakukan survei secara *online* lewat perangkat X (dahulu twitter) dan polling lewat Instagram, berdasarkan analisis deskriptif lewat 35 responden diperoleh hasil bahwa tingkat pengenalan terhadap VR dan penggambaran dampaknya masih cukup rendah, yaitu kurang dari 17%. Sedangkan 83% bahkan belum mengenal bahkan ragu-ragu dengan VR. Hal ini menandakan jika pemahaman yang responden peroleh juga cukup rendah. Mencermati data yang telah peneliti kutip, kesimpulannya sudah menggambarkan bahwa *awareness* responden masih cukup rendah terhadap teknologi VR. Data tersebut merupakan data awal dan masih bias karena sifat sampel yang acak dan berpeluang menciptakan data yang masih mentah dan bias dalam penelitian (Moore & Parker, 2009) yang nantinya peneliti berharap bahwa semakin banyaknya penelitian mengenai VR, khususnya mengenai Vision Pro.

Tabel 1
Pengetahuan audiens terhadap Vision Pro

No	Kategori Penilaian	Frekuensi	Presentase
1	Memahami	7	17
2	Tidak Memahami	33	83
	Total	40	100,0

Hal ini tentu menjadi perhatian beberapa masyarakat Indonesia yang kritis, apalagi dengan proses kecepatan yang terlihat dan perkembangan yang berpotensi besar, yang juga berpotensi mengubah kultural sebelumnya. Apple bahkan berhasil merubah pola hidup masyarakat yang dulunya condong ke era Qwerty Blackberry, menjadi era Smartphone *touchscreen* yang dikenalkan tahun 2008-an. Bentuk polarisasi lewat media sosial juga menjadi salah satu besar faktor besar yang menjadi wajah persaingan digital di Indonesia (Pratama, 2023, pp. 41-49). Modernitas semacam ini bagaikan *juggernaut*, yang pergerakannya sangat cepat dan berkembang teknologi yang semakin mutakhir, sehingga berpotensi memiliki banyak perubahan yang sangat cepat menurut Giddens.

Vision Pro belum beredar di Indonesia, namun media sosial sudah banyak memasarkan dan memperkenalkan lewat konten-konten yang disiarkan di platform media sosial tertentu. Seperti konten penjual soto yang melayani dan bermain dengan Vision Pro (Gambar 2). Ini juga merupakan bentuk Dromologi kultural dimana aktor tidak terlibat langsung dan melakukan atribusi budaya. Kemampuan meningkatkan percepatan kemajuan ilmu semacam ini dengan sebutan *internet of things* dengan berbagai kelebihan modernitas yang telah menciptakan satu ruang global yang sudah tidak memiliki batasan dengan prinsip *zero space real times* yang membuat penyedia segala jasa telah beralih ke dalam era ekonomi digital (Tazid, 2022, pp. 15-29).

Gambar 2. Penjual soto yang menggunakan Vision Pro



Meluasnya eksistensi simulasi dari Vision Pro ini memiliki sifat yang memunculkan gradasi antara dunia nyata dan khayalan, yang secara virtual yaitu konsep dunia kontemporer yang mencampur adukkan yang nyata dan khayalan. Bauldrillard pernah menyinggung bahwa adanya potensi seperti ini dan dominasi yang terjadi bahkan di era sebelum munculnya *new technology* seperti pertelevisian, internet dan berbagai simulasi situs cyber yang semuanya adalah simulasi (Ritzer & Goodman, 2003). VR telah lama dimaknai sebagai salah satu representasi visual yang berada pada rekonstruksi identitas manusia dewasa ini, walaupun representasi tersebut juga secara dekat berhubungan dengan bidang dan maksa yang lain selain visual. Representasi seperti gambar, kata, suara, dan segala hal tindakan memberi makna dunia. Perkembangan teknologi seperti ini juga berpotensi berakibat langsung pada identitas dan mobilitas hubungan sosial, yang berkaitan erat dengan mempertinggi akselerasi perubahan sosial. VR seperti Vision Pro bisa menjadi sebuah identitas sosial dan strata.

Dengan segala potensi yang dijabarkan peneliti, masih ada secercah harapan bagi Vision Pro mampu dikembangkan menjadi sebuah alat yang membantu tanpa mengkhawatirkan wacana potensi ancaman yang diberikan. Pengawasan adalah sebuah solusi yang ditawarkan karena VR Vision Pro ini merupakan sebuah platform yang berpotensi mengubah perilaku manusia, khususnya bagi masyarakat kaum menengah keatas yang mampu menjangkaunya. Seperti sekolah harus mengawasi penggunaannya hanya untuk pembelajaran, pengawasan menjadi cara mereka untuk bersahabat dengan teknologi yang selalu update. Maka diharapkan setiap insan masyarakat juga dapat memahami dan mengerti penggunaan teknologi ini jika diperlukan.

Diksi kecepatan tidak selalu baik karena kecepatan dan akselerasi terkadang tidak memberi pilihan ruang dan kita dipaksa untuk mengikutinya (Setiyawan, 2022, pp. 128-131). Virilio sendiri menyebut bahwa salah satu kecacatan dalam kecepatan adalah totaliter. Teknologi melalui penelitian dan perspektif membuka mata masyarakat terhadap teknologi menggunakan kesadaran para pengguna teknologi. Paradigma dan cara pandang manusia dipadukan dengan teknologi yang kompleks menciptakan perdebatan eksistensial antara kedua

pengguna dan teknologi tersebut (Pratama & Nugroho, 2023, pp. 403-419). Apalagi Vision Pro dibangun oleh *brand* yang ternama, yaitu Apple yang cukup cerdas memasarkan produk mahalannya namun dirasa terjangkau bagi masyarakat. Maka pentingnya pengetahuan dan informasi mengenai teknologi ini agar tidak hanya terbawa arus hegemoninya saja, namun melihat mengenai keterpakaian dan kebermanfaatannya bagi kehidupan masyarakat.

SIMPULAN

Penelitian ini mengkaji potensi dan dampak Virtual Reality (VR), termasuk teknologi baru seperti Vision Pro. Modernisasi dan globalisasi mempercepat perkembangan teknologi, memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan interaksi sosial. Meskipun VR memiliki potensi besar, khususnya di bidang pendidikan dan komunikasi, kesadaran masyarakat Indonesia tentang teknologi ini masih rendah. Hanya sedikit responden yang pernah mencoba VR, meskipun antusiasme terhadap inovasi sangat tinggi. Vision Pro, meski belum tersedia secara luas di Indonesia, telah diperkenalkan melalui jejaring sosial. Namun, pengawasan diperlukan untuk memastikan penggunaannya positif dan tidak menjadi gangguan di masa depan. Pandangan Paul Virilio tentang *speed and politics* menjadi peringatan bagi generasi muda agar memaknai teknologi baru secara bijak. Adopsi VR menimbulkan pertanyaan tentang batas antara dunia nyata dan maya serta dampaknya terhadap identitas dan hubungan sosial. Oleh karena itu, pemantauan yang tepat menjadi penting, terutama di masyarakat dengan pemahaman teknologi yang terbatas. Kesimpulannya, VR memiliki potensi besar untuk mendukung pendidikan dan interaksi sosial, tetapi kesadaran dan pengawasan publik diperlukan untuk memastikan teknologi ini digunakan dengan aman dan bermanfaat bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F., Riyana, C., & Alinawati, M. (2018). Pengaruh penggunaan media virtual reality terhadap kemampuan analisis siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VIII sekolah menengah pertama. *Edutechnologia*, 2(1), 35-44.
- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78-90.
- Ayu, D. (2023). *Virtual reality (VR) dan peran pentingnya dalam penelitian ilmiah* [Metanesia]. <https://metanesia.id/blog/vr-dan-penelitian-ilmiah>
- Hasbiansyah, O. (2008). Pendekatan fenomenologi: Pengantar praktik penelitian dalam ilmu sosial dan komunikasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 9(1), 163-180. <https://doi.org/10.29313/mediator.v9i1.1146>.
- Moore, B. N., & Parker, R. (2009). *Critical thinking* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Pratama, T. A. (2023). Pandangan terhadap ketidaksadaran masyarakat menjadi seorang pakar dalam kasus sepakbola di Twitter. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/hum.v1i1.52752>
- Pratama, T. A., & Nugroho, Prof. Dr. H. (2023). Games, speed effect dan dampaknya terhadap manusia: Dromologi dalam perkembangan game online mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). *Jurnal Kawistara*, 13(3), 402. <https://doi.org/10.22146/kawistara.75218>
- Pratama, T. A., & Rosita, E. (2023). Implementation of augmented reality for isometric works at animation art exhibition (Animaxtion). *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 16(1), 12-25. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v16i1.3111>.

- Ritzer, G., & Goodman, D. J. (2003). *Teori sosiologi modern* (6th ed.). Prenada Media.
- Salim, A., & Carolina, S. (2001). *Teori dan paradigma penelitian sosial*. Tiara Wacana Yogya.
- Setiadi, T. (2023). *Teknologi virtual reality telah mengubah kehidupan* [Education]. <https://sistem-komputer-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Teknologi-Virtual-Reality-Telah-Mengubah-Kehidupan/6bc37eab421c5b5aef07799938ce48ab6c7aa49e>
- Setiawan, R. (2022). *Dalam bayang-bayang budaya populer dan kuasa negara* (U. Sahal, Ed.). UM Publisher.
- Tamara, E. U., Saputra, H., & Sutrisman, A. (2022). Implementasi teknologi virtual reality pada media pembelajaran animasi 3D. *Jurnal Akhir Teknik Komunikasi Politeknik Negeri Sriwijaya*, 1(3), 1-10.
- Tazid, A. (2022). Memahami konsep dromologi Paul Virilio. *PANOPTIKON: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora Universitas Darul Ulum Jombang*, 2(1), 15-29.
- Tjahyadi, S. (2006). Komunikasi, legitimasi, dan mediasi: Kritik atas hegemoni pemaknaan dalam ruang publik. *Jurnal Filsafat*, 16(3), 322-341.
- UNAIR NEWS. (2024). Mengungkap pengaruh Apple Vision Pro pada pasar persaingan teknologi. <https://unair.ac.id/mengungkap-pengaruh-apple-vision-pro-pada-pasar-persaingan-teknologi/>.