

INTISARI

Perbincangan Metaverse dalam dunia akademik memperlihatkan betapa pentingnya berbagai sudut pandang melihat pengembangan metaverse. Metaverse sebagai produk yang dihasilkan dari pengembangan web 3.0 yaitu menciptakan ruang virtual dan mempengaruhi aspek kehidupan manusia identic dengan pengguna yang dekat dengan teknologi. Salah satu aspek yang dipengaruhi oleh adanya metaverse yaitu perubahan cara orang berwisata, di mana sebelumnya wisata identic dengan suatu pergerakan untuk memperoleh pengalaman berkunjung ke daerah “objek wisata”, namun dengan metaverse pengalaman wisata dapat diperoleh dengan menggunakan peralatan VR dan mengunjungi worldweb tanpa harus melakukan pergerakan/ mobilitas. Dengan demikian tujuan dari tulisan ini untuk memperlihatkan bagaimana generasi Z di Yogyakarta menanggapi persoalan pengembangan pariwisata di Metaverse yang telah terjadi di berbagai dunia, meskipun masih dalam beberapa wisata hiburan seperti konser yang dihadirkan dalam Metaverse. Dengan melihat pada pengetahuan, pengalaman, sikap, dan penilaian generasi Z terhadap Metaverse, menunjukkan konsepsi Metaverse dari sudut pandang generasi Z. Tulisan ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang diawali dengan survey 60 mahasiswa menggunakan google form untuk mengetahui akses mahasiswa mengeksplore *Virtual Reality* (VR) maupun desktop dan sikap (setuju/tidak) mereka dalam menanggapi hadirnya pariwisata virtual. Selanjutnya responden yang pernah masuk dalam Metaverse diwawancarai terkait dengan pengalaman dan penilaiannya saat mengeksplore. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa generasi Z tidak sepenuhnya mengetahui dan familiar serta pendefinisian Metaverse sendiri beragam dan membentuk pola pengetahuan. Meskipun responden merasakan pengalaman yang tidak adanya sekat antara dunia aktual dan dunia virtual, namun pengalaman yang didapat oleh respondenpun masih pada tataran melihat desain visual yang futuristic, dan tidak sesuai dengan tujuan awal mereka mengeksplore metaverse. Menariknya, responden memberikan penilaian bahwa kehadiran Metaverse berpengaruh terhadap nilai dan moralitas pengguna dalam dunia aktual, sehingga dari segi kelembagaan perlu untuk adanya pengaturan/*rules* penggunaan Metaverse. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa harapan dan penilaian terhadap pariwisata virtual mengarah digunakan sebagai preferensi sebelum mengunjungi wisata aktual, dan apa yang didapatkan dari pariwisata virtual tidak dapat menggantikan pariwisata aktual.

Kata Kunci : Metaverse; Perspektif; Pariwisata; Generasi Z; Teknologi

Abstract

Metaverse discussions in the academic world show how important various points of view the development of the metaverse. Metaverse as a product resulting from web 3.0 development, namely creating virtual spaces and influencing aspects of human life, is identical to users who are close to technology. One aspect that is affected by the existence of the metaverse is the change in the way people travel, where previously tourism was synonymous with a movement to gain the experience of visiting "tourist attractions", but with the metaverse tourism experience can be obtained by using VR equipment and visiting the worldweb without having to do movement/mobility. Thus the purpose of this paper is to show how Generation Z in Yogyakarta responds to tourism development issues in the Metaverse that have occurred in various parts of the world, although it is still in entertainment tourism such as concerts presented in the Metaverse. By looking at the knowledge, experience, attitudes, and judgments of generation Z towards the Metaverse, it shows the conception of the Metaverse from the point of view of generation Z. This paper uses a qualitative research method that begins with a survey using google form to find out the number of generation Z who have explored the Metaverse either through Virtual Reality (VR) and desktop and their attitudes (agree/disagree) in responding to the presence of virtual tourism. Furthermore, respondents who had entered the Metaverse were interviewed regarding their experiences and judgments when exploring. The results of this study indicate that generation Z is not fully aware and familiar, and the definitions of the Metaverse itself are diverse and form patterns of knowledge. Even though the respondents experience that there is no barrier between the real world and the virtual world, the experience gained by the respondents is still at the level of seeing futuristic visual designs, and not in accordance with their initial goal of exploring the metaverse. Interestingly, respondents gave the opinion that the presence of Metaverse influences the values and morality of users in the real world, so that from an institutional perspective it is necessary to have rules/rules for using Metaverse. In addition, this study found that expectations and assessments of virtual tourism tend to be used as a preference before visiting real tourism, and what is obtained from virtual tourism cannot replace real tourism.

Keyword : *Metaverse; Perspective; Tourism; Z Generation; Technology*