

## INTISARI

Penggunaan *virtual reality* (VR) memiliki potensi untuk mendorong perubahan perilaku manusia menuju berkelanjutan dengan menampilkan dampak industri *slow fashion* terhadap lingkungan. Penerapan VR ke dalam industri *slow fashion* meningkatkan pemahaman masyarakat tentang model produk *fashion* yang ramah lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *virtual reality* dalam industri *slow fashion* terhadap lingkungan melalui prinsip *deep ecology* Arne Naess. Penelitian ini merupakan sebuah kajian alternatif terkait masalah lingkungan. Melalui penelitian ini diharapkan akan tercapai kemajuan dalam bentuk kepedulian terhadap alam di sekitar.

Metode penelitian ini berbasis pada studi kepustakaan yang bersumber pada literatur berupa buku, jurnal ilmiah, dan artikel ilmiah dan pustaka penunjang lainnya. Jenis penelitian digunakan adalah jenis studi kepustakaan yang bersifat deskriptif-interpretatif. Metode kefilosofan yang akan digunakan yaitu metode hermeneutika filosofis dengan unsur metodis antara lain, deskripsi, interpretasi, koherensi interen, refleksi kritis.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan VR memiliki dampak positif dan negatif. Penggunaan VR yang belandaskan konsep *slow fashion* menjadi instrumen untuk meningkatkan kesadaran semua pihak terhadap isu-isu lingkungan dan memperkuat posisi industri *slow fashion* sebagai industri yang mampu mengurangi dampak kerusakan lingkungan. Namun, VR dapat juga digunakan sebagai alat *greenwashing* untuk menciptakan kesan tanggung jawab terhadap lingkungan, tanpa melakukan perubahan substansial. Oleh karena itu, dibutuhkan pengaturan eksplisit mengenai penggunaan VR dalam peraturan perundang-undangan, khususnya yang terkait dengan lingkungan hidup.

**Kata Kunci:** *Deep ecology*, industri *slow fashion*, keberlanjutan, dan *virtual reality*

## ABSTRACT

*The use of Virtual Reality (VR) has the potential to encourage sustainable behavioral changes by illustrating the environmental impacts of the slow fashion industry. The integration of VR into the slow fashion industry enhances public understanding of environmentally friendly fashion products. This study aims to analyze the use of virtual reality in the slow fashion industry and its environmental implications through the lens of Arne Naess's deep ecology principles. This research is an alternative study on environmental issues, aiming to foster progress in the form of increased awareness and care for the natural world around us.*

*This research is based on a literature study, drawing from books, scientific journals, academic articles, and other supporting references. The research employs a descriptive-interpretative type of literature study. The philosophical method used is the hermeneutical-philosophical method, incorporating methodological elements such as description, interpretation, internal coherence, and critical reflection.*

*Based on the findings, it can be concluded that the use of VR has both positive and negative impacts. When grounded in the concept of slow fashion, VR serves as an instrument to raise awareness among all stakeholders about environmental issues and strengthens the position of the slow fashion industry as a sector capable of reducing environmental damage. However, VR can also be utilized as a tool for greenwashing, creating an illusion of environmental responsibility without implementing substantial changes. Therefore, explicit regulations regarding the use of VR, particularly in connection with environmental protection, are urgently needed.*

**Keywords:** *Deep ecology, slow fashion Industry, sustainability, and virtual reality*