
ANALISIS PENGGUNAAN *VIRTUAL BACKGROUND* SERAGAM PADA PERTEMUAN DARING DARI PERSPEKTIF PESERTA

Christie Viviah Chandra^{*1}, Diah Priharsari², Andi Reza Perdanakusuma³

^{1,2,3} Universitas Brawijaya, Kota Malang

Email: ¹christieviviah@student.ub.ac.id, ²diah.priharsari@ub.ac.id, ³andireza@ub.ac.id

^{*}Penulis Korespondensi

(Naskah masuk: 16 Desember 2021, diterima untuk diterbitkan: 31 Desember 2021)

Abstrak

Pertemuan daring menjadi pilihan bagi organisasi maupun komunitas pada kondisi pandemi. Satu di antara platform pertemuan daring yang digunakan di Indonesia adalah Zoom. Zoom memiliki fitur menarik bagi penggunanya yaitu melakukan pergantian latar belakang pengguna dengan gambar atau video. Latar belakang ini sering disebut *virtual background* dan kemudian dimanfaatkan untuk diseragamkan antar partisipan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui mengapa peserta pertemuan daring secara sukarela menggunakan *virtual background* seragam yang disediakan panitia. Pengumpulan data dilakukan secara kualitatif dengan melakukan wawancara semi terstruktur. Narasumber penelitian ini terdiri dari mahasiswa dan karyawan yang pernah menggunakan *virtual background* seragam sebagai peserta pertemuan daring. Data yang didapatkan kemudian dianalisis menggunakan metode analisis tematik. Analisis tematik terdiri dari enam tahapan antara lain memahami data, pengkodean data, pencarian tema, melakukan *review* tema, pendefinisian dan penamaan tema, dan menganalisis hasil. Dari hasil analisis, didapatkan tema, kategori, dan kode mengenai penggunaan *virtual background* seragam. Penelitian ini menghasilkan dua tema, yaitu latar belakang dan pengaruh yang terbagi menjadi delapan kategori.

Kata kunci: *pertemuan daring, virtual background seragam, wawancara, analisis tematik, coding*

USAGE ANALYSIS OF UNIFORM VIRTUAL BACKGROUNDS IN ONLINE MEETINGS FROM PARTICIPANT PERSPECTIVE

Abstract

Online meetings have become an option for organizations and communities in pandemic conditions. One of the online meeting platforms used in Indonesia is Zoom. Zoom has an attractive feature for their user, namely, changing the user's background with images or videos. This background is often called a virtual background and then utilized to be uniform between participants. This research was conducted by finding out why participants of online meetings voluntarily use the uniform virtual backgrounds provided by the committee. Data collection is done qualitatively by semi-structured interviews. The research consisted of students and employees who had used uniform virtual background as participants in online meetings. The data collected were then analyzed using the thematic analysis method. The thematic analysis method consists of six stages include familiarization, coding, generating themes, reviewing themes, defining and naming themes, and writing up. From the analysis result, there are themes, categories, and codes about the use of uniform virtual backgrounds. The research produced two themes are background and influence which are consist of eight categories.

Keywords: *online meeting, uniform virtual backgrounds, interviews, thematic analysis, coding*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi menyebabkan perubahan terhadap tingkah laku maupun kebiasaan sehari-hari manusia. Perilaku baru muncul karena adanya teknologi adalah penggunaan internet sebagai media berbagi informasi. Penggunaan teknologi informasi semakin berkembang sejak adanya pandemi Covid-19 pada tahun 2020. Beberapa macam teknologi informasi dalam bidang komunikasi adalah *voice call*, *video call*, dan *video conference*. Sebagai satu di antara teknologi komunikasi, *video conference* dilakukan sebagai cara untuk melakukan pertemuan daring yang mengumpulkan banyak orang dalam suatu organisasi dan komunitas.

Zoom adalah satu di antara aplikasi *video conference* untuk melakukan pertemuan daring di Indonesia. Zoom memiliki fitur menarik bagi penggunanya yaitu melakukan pergantian latar belakang pengguna dengan gambar atau video. Latar belakang ini sering disebut *virtual background* dan kemudian dimanfaatkan sebagian organisasi maupun komunitas untuk diseragamkan antar partisipan. Penggunaan *virtual background* seragam menjadi fenomena yang marak di Indonesia. Perilaku pengguna dalam mengadopsi teknologi *virtual background* seragam merupakan hal penting dalam perkembangan sebuah sistem informasi.

Hingga saat ini, terdapat beberapa penelitian yang membahas mengenai penggunaan *virtual background* seragam. Pada penelitian terdahulu menggunakan metode Structural Equation Modeling (SEM), mendapati bahwa pengguna nyaman menggunakan *virtual background* saat pertemuan daring tanpa perlu mengetahui testimoni dari pengguna lainnya (Briantoro, Priharsari, Perdanakusuma, & Nugraha, 2021). Penelitian ini menganalisis alasan peserta pertemuan daring yang dengan sukarela memutuskan menggunakan *virtual background* seragam yang disediakan panitia. Penelitian ini akan melakukan pengumpulan data menggunakan metode wawancara. Melalui penelitian ini, harapannya dapat mengetahui pengaruh serta latar belakang peserta memutuskan menggunakan *virtual background* seragam yang disediakan panitia.

2. LANDASAN KEPUSTAKAAN

2.1. Wawancara

Wawancara sebagai metode pengumpulan data kualitatif dapat membantu pengumpulan data penelitian. Sebelum melakukan wawancara, tentunya peneliti perlu menyusun instrumen yang terdiri dari penyusunan kualitas penelitian, penentuan narasumber, serta penyusunan pertanyaan penelitian. Pertanyaan yang disusun tentunya harus dapat mengeksplorasi permasalahan yang ada. Penelitian menggunakan metode wawancara semi-terstruktur dikarenakan dapat memberi fleksibilitas bagi peneliti untuk memperkaya informasi dari narasumber dengan mengajukan pertanyaan tambahan saat wawancara berlangsung (Gill dkk. dalam Priharsari, 2019).

2.2. Uji Validitas

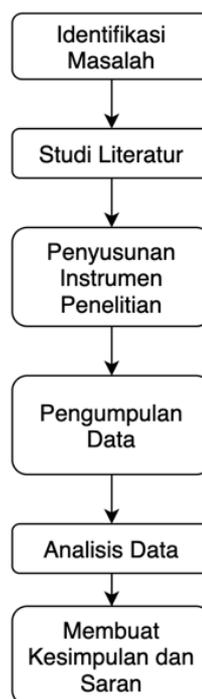
Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif meneliti proses sehingga butuh validitas tinggi dalam penentuan narasumber, pengumpulan data, dan penentuan teknik analisis (Mulyadi, 2011). Uji validitas dilaksanakan untuk menentukan kelayakan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang disusun dalam mendefinisikan suatu permasalahan. Penelitian ini menggunakan *face validity* dan *pilot study* dalam melakukan uji validitas.

Face validity adalah konsep dari pengukuran validitas suatu instrumen. Instrumen dinilai mempunyai *face validity* jika para profesional menyatakan bahwa instrumen telah menunjukkan kelogisan dan merefleksikan secara akurat mengenai sesuatu yang harus diukur. Penilaian dalam *face validity* dapat meningkatkan keabsahan dari penelitian (Connell dkk., 2018). *Pilot study* diartikan sebagai langkah untuk menguji alat atau instrumen pengumpulan data. Hal ini dilakukan dalam mengidentifikasi masalah maupun kekurangan dalam instrumen penelitian. *Pilot study* penting dilakukan dalam mendapatkan instrumen yang efektif serta valid dalam sebuah penelitian (Hassan, Schattner, & Mazza, 2006).

2.3. Analisis Tematik

Analisis tematik merupakan sebuah metode untuk analisis kualitatif yang digunakan untuk mengidentifikasi, menganalisis, serta penyajian pola dari data (Braun & Clarke, 2006). Analisis ini bersifat sistematis, sehingga mempermudah peneliti dalam pengkategorian menjadi tema-tema tertentu dari hasil pengumpulan data (Naughton & Hughes, 2008). Dalam proses analisis, peneliti melakukan proses *coding* dalam melakukan pengkodean yang dibutuhkan untuk menggambarkan keterkaitan data dengan hasil analisis (Priharsari & Indah, 2021).

3. METODOLOGI



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Tahapan pertama adalah melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang ada. Kedua, dilakukan studi literatur untuk memahami teori yang akan digunakan melalui jurnal, buku, maupun media lain pada penelitian terdahulu. Selanjutnya, peneliti melakukan penyusunan instrumen penelitian yang terdiri dari penyusunan kualitas penelitian yang ingin dicapai, penentuan narasumber, dan penyusunan pertanyaan dalam membantu pengumpulan data penelitian.

Dalam melakukan penelitian kualitatif, perlu adanya penilaian tertentu untuk menyatakan kualitas sebuah penelitian. Terdapat empat kriteria yang dapat dipenuhi dalam penelitian kualitatif, yaitu *truth value* atau nilai kebenaran, *transferability* atau kemampuan beralih, *dependability & confirmability* atau ketergantungan & konfirmasi, dan *authenticity* atau

keaslian (Seale, 2011). Selanjutnya, dalam penentuan kriteria narasumber, peneliti memilih peserta pertemuan daring pada platform Zoom dan pernah menggunakan *virtual background* seragam. Kemudian, disusun pertanyaan wawancara yang bertujuan untuk menggali informasi yang dibutuhkan untuk penelitian ini dari narasumber yang sudah ditentukan. Keabsahan pertanyaan penelitian dilakukan menggunakan *face validity* bersama dosen pembimbing penelitian untuk menyatakan bahwa instrumen telah menunjukkan kelogisan dan merefleksikan secara akurat mengenai sesuatu yang harus diukur (Connell dkk., 2018). Selain itu, peneliti juga melakukan *pilot study* terhadap pertanyaan penelitian dengan melakukan wawancara kepada satu narasumber dalam mengidentifikasi masalah maupun kekurangan dalam instrumen penelitian (Hassan, Schattner, & Mazza, 2006).

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan metode wawancara semi terstruktur terhadap para narasumber yang telah ditentukan sebelumnya. Wawancara semi-terstruktur dipilih karena dapat menggali data yang kaya dari narasumber (Priharsari, 2019). Selanjutnya, analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik. Tahapan terakhir dari penelitian ini adalah membuat kesimpulan dan saran berdasarkan pada hasil analisis.

4. ANALISIS DATA

4.1. Data Narasumber

Tabel 1. Data Narasumber

Kode Narasumber	Narasumber	Jenis Kelamin	Institusi	Usia
N1	Pengguna 1	Laki-laki	Universitas Indonesia	20
N2	Pengguna 2	Perempuan	Politeknik Keuangan Negara – Sekolah Tinggi Akuntansi Negara	21
N3	Pengguna 3	Laki-laki	Institut Pertanian STIPER	21
N4	Pengguna 4	Perempuan	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	21
N5	Pengguna 5	Perempuan	Universitas Brawijaya	20
N6	Pengguna 6	Perempuan	Universitas Airlangga	21
N7	Pengguna 7	Perempuan	Universitas Bina Nusantara	21
N8	Pengguna 8	Laki-laki	Universitas Brawijaya	21
N9	Pengguna 9	Laki-laki	Universitas Indonesia	22
N10	Pengguna 10	Laki-laki	Ruangguru	24
N11	Pengguna 11	Perempuan	Mediarumu	22
N12	Pengguna 12	Perempuan	Universitas Pertamina	22
N13	Pengguna 13	Laki-laki	Universitas Brawijaya	20
N14	Pengguna 14	Perempuan	Universitas Brawijaya	21
N15	Pengguna 15	Laki-laki	Universitas Brawijaya	22
N16	Pengguna 16	Laki-laki	Universitas Brawijaya	21
N17	Pengguna 17	Laki-laki	Universitas Brawijaya	21
N18	Pengguna 18	Perempuan	Politeknik Negeri Malang	21
N19	Pengguna 19	Laki-laki	Universitas Brawijaya	21
N20	Pengguna 20	Perempuan	Universitas Brawijaya	21
N21	Pengguna 21	Laki-laki	Politeknik Negeri Malang	21

Pengumpulan data pada penelitian kualitatif dilakukan dengan wawancara semi terstruktur. Dalam penelitian ini, narasumber merupakan peserta pertemuan daring yang pernah menggunakan *virtual background* seragam. Pengambilan data wawancara ini melibatkan 21 pengguna, terdiri dari mahasiswa dan karyawan yang bersedia menjadi narasumber. Penentuan

jumlah narasumber didapatkan berdasarkan saturasi data yang berarti tidak terdapat wawasan baru lagi dari narasumber (Priharsari, 2019). Data narasumber dapat dilihat melalui Tabel 1.

Durasi wawancara bersama narasumber berlangsung selama 20 – 40 menit. Narasumber datang dari berbagai institusi di Indonesia dengan rentang usia 20 hingga 24 tahun. Narasumber penelitian terdiri dari 11 orang berjenis kelamin laki-laki dan 10 orang berjenis kelamin perempuan dengan cakupan 90% narasumber adalah mahasiswa.

4.2. Analisis Hasil

Proses analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik dengan melalui beberapa tahapan yaitu memahami data, pengkodean data, pencarian tema, melakukan review tema, pendefinisian dan penamaan tema, dan menganalisis hasil. Dalam proses analisis tematik, peneliti menyusun beberapa kode ke dalam beberapa kategori dari data yang diperoleh dari hasil wawancara kepada narasumber (Braun & Clarke, 2006).

Bagian pertama adalah memahami data, peneliti mengenal seluruh data yang telah dikumpulkan dengan melakukan proses transkrip. Waktu yang dihabiskan oleh peneliti dalam melakukan proses transkrip adalah sekitar 60 jam untuk seluruh narasumber. Hasil transkrip digunakan menjadi data mentahan dalam Tabel 2. Selanjutnya, pengkodean data atau *coding* dibantu aplikasi Spreadsheets dengan mengkodekan data secara deskriptif. Pengkodean deskriptif ini berdasarkan frasa, kata, dan kalimat dari transkrip data wawancara. Proses *coding* menghasilkan kode pada Tabel 2. Kemudian, pencarian tema dilakukan guna representasi visual dalam menyortir kode yang berbeda ke dalam sebuah kategori tertentu. Penyortiran kode akan menghasilkan kategori pada Tabel 2.

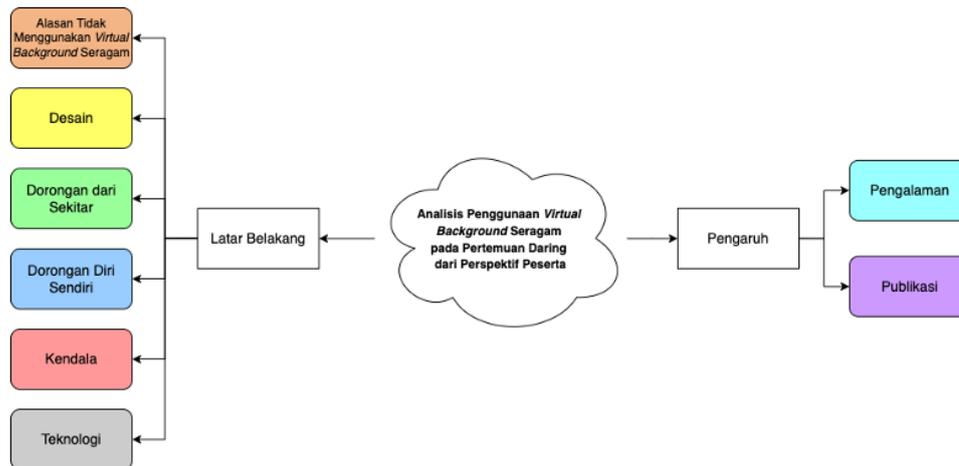
Review tema dilakukan dengan pemeriksaan kembali kode-kode yang telah dianalisis bersama peneliti lainnya. Pendefinisian dan penamaan tema dilakukan dengan memberi nama yang sesuai dengan kategori-kategori yang telah terkumpul ke dalam tema. Hasil pada tahap ini adalah tema pada Tabel 2. Dari proses-proses ini dilakukan pemberian nama yang mewakili tema, kategori, dan kode. Analisis hasil merupakan proses terakhir dalam analisis tematik, dimana peneliti menuliskan hasil akhir yang telah ditemukan. Hasil analisis sudah memenuhi kualitas penelitian kualitatif berkaitan dengan kebenaran hasilnya. Kualitas penelitian ini memiliki nilai *truth value*, *dependability* & *confirmatory*, dan *transferability* (Seale, 2011).

Tabel 2. Contoh Proses Analisis

Data Mentah	Kode	Kategori	Tema
“Karena ya itu seragam kan, karena seragam jadi apa ya, kayak bagus aja gitu dilihat, ya gitulah vi”	Visual	Pengalaman	Pengaruh

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian disusun oleh peneliti menjadi beberapa kategori dan tema. Tema terbagi menjadi 2 tema, serta kategori terbagi menjadi 8 elemen. Temuan dari analisis tematik yang dapat membantu dalam mengidentifikasi latar belakang dan pengaruh penggunaan *virtual background* seragam oleh peserta pertemuan daring.



Gambar 2. Temuan Penelitian

Penelitian ini menemukan faktor pendukung dari para peserta yang secara sukarela menggunakan *virtual background* seragam, berkaitan dengan desain *virtual background* yang dapat menjelaskan mengenai identitas peserta, keselarasannya dalam pertemuan daring, maupun keunikan dari desain. Dorongan sekitar membuat peserta secara langsung bersedia menggunakan *virtual background* seragam, permintaan yang datang dari orang lain menimbulkan ketertarikan dalam penggunaan teknologi ini. Secara pribadi, muncul dorongan tertentu sebagai bentuk apresiasi dan cita-cita dari peserta sendiri sehingga mereka tidak merasa terpaksa saat diminta menggunakan *virtual background* seragam. Perangkat yang mendukung penggunaan *virtual background* seragam antara lain laptop dan telepon genggam untuk hadir di pertemuan daring serta *ring light* untuk pencahayaan. Kendala menjadi pertimbangan dalam penggunaan *virtual background* seragam, hal ini muncul karena penggunaannya dirasa tidak praktis. Temuan mengenai alasan peserta tidak menggunakan *virtual background* seragam, berupa acara dan *virtual background* yang tidak menarik, serta adanya kegiatan lain secara bersamaan.

Pengaruh datang pada sisi pengalaman dan publikasi acara. Pengalaman muncul sebagai bentuk visualisasi acara dan perasaan yang timbul saat menggunakan *virtual background* seragam. Meningkatnya partisipasi oleh penggunaan *virtual background* seragam dapat memunculkan ikatan sosial antar partisipan. Pengaruh kedua yang ditemui adalah publikasi. Faktor publikasi dipengaruhi oleh adanya dokumentasi acara. Melalui media sosial, peserta membagikan hasil penggunaan *virtual background* seragam mereka. Selain itu, peserta merasa dapat memperkenalkan acara yang telah diikuti kepada orang lain. Hal ini secara tidak langsung juga dapat membantu *branding* dari acara tersebut. Selain memperkenalkan acara, peserta butuh validasi dari orang lain dan ingin orang-orang tahu mengenai pertemuan daring yang mereka ikuti.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian penggunaan *virtual background* seragam pada pertemuan daring dari perspektif peserta menggunakan metode wawancara semi terstruktur dan analisis tematik. Penelitian ini mendapati alasan-alasan terkait penggunaan *virtual background* seragam yang menghasilkan dua tema, yaitu latar belakang penggunaan serta pengaruh penggunaannya yang terbagi menjadi delapan kategori. Latar belakang penggunaan *virtual background* seragam terdiri dari enam kategori, yaitu alasan tidak menggunakan *virtual background* seragam, desain, dorongan dari sekitar, dorongan diri sendiri, kendala, dan teknologi. Pengaruh terdiri dari dua kategori yaitu pengalaman dan publikasi.

Penelitian ini dapat diteliti lebih lanjut untuk dikaitkan dengan budaya pada pertemuan daring di Indonesia, dimana fenomena *virtual background* seragam menjadi sebuah perilaku dan kebiasaan baru yang secara cepat menyebar di Indonesia. Penelitian dengan topik sejenis dapat mengembangkan metode penelitian kualitatif lainnya, contohnya dengan melakukan observasi. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian dengan topik dan metode sejenis. Selain itu, penelitian dapat dijadikan referensi bagi penyelenggara pertemuan daring guna mempersiapkan *virtual background* seragam dalam pertemuan daring yang akan mereka adakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Braun, V., & Clarke, V., 2006. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), pp.77-101.
- Briantoro, A. A., Priharsari, D., Perdanakusuma, A. R., & Nugraha, D. C. A., 2021. Effect of Uncertainty Avoidance on Perceived Benefit for Uniform Background Use Case Study at Online Meeting in Indonesia. *6th International Conference on Sustainable Information Engineering and Technology 2021 (SIET '21)*.
- Connell, J., Carlton, J., Grundy, A., Taylor Buck, E., Keetharuth, A., Ricketts, T., Barkham, M., Robotham, D., Rose, D. and Brazier, J., 2018. The importance of content and face validity in instrument development: lessons learnt from service users when developing the Recovering Quality of Life measure (ReQoL). *Quality of Life Research*, 27(7), pp.1893-1902.
- Hassan, Z. A., Schattner, P., & Mazza, D., 2006. Doing A Pilot Study: Why Is It Essential?. *Malaysian family physician : the official journal of the Academy of Family Physicians of Malaysia*, 1(2-3), pp. 70–73.
- Heryana, A., & Unggul, U. E., 2018. Informan dan Pemilihan Informan dalam Penelitian Kualitatif. *Universitas Esa Unggul*, p.25.
- Mulyadi, M., 2011. Penelitian kuantitatif dan kualitatif serta pemikiran dasar menggabungkannya. *Jurnal studi komunikasi dan media*, 15(1), pp.128-137.
- Nature Ecology & Evolution, 2020. *Online meetings for the win*. [online] Nature Ecology & Evolution, 4(12), p.1569. Tersedia di: <<https://www.nature.com/articles/s41559-020-01362-3>> [Diakses 2 September 2021]
- Priharsari, D., & Indah, R., 2021. Coding Kualitatif Analisis Hasil Wawancara Pada Penelitian Sistem Informasi Kesehatan. *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala*, 21(2).
- Priharsari, D., 2019. Value Co-Creation in Firm Sponsored Online Communities of Interest: Enablers, Constraints, and Shaper. *Doctoral Dissertation*, University of Technology Sydney, p.59.
- Saldaña, J., 2021. *The coding manual for qualitative researchers*. SAGE.
- Seale, C., 2011. Quality Issues in Qualitative Inquiry in: SAGE Qualitative Research Methods. *SAGE Publications, Inc.* USA: Thousand Oaks.
- Zoom, 2021. *Plans & Pricing*. [online] Tersedia di: <<https://zoom.us/pricing>> [Diakses 3 September 2021]