

## Strategi Pengembangan Pola Kerjasama Tim pada Gen Z Berbasis Media Digital

**Daniel Priandana**

Sekolah Tinggi Teologi Internasional Harvest Semarang

Email: daniel.priandana@gmail.com

**Nathanail Sitepu**

Sekolah Tinggi Teologi Internasional Harvest Semarang

Email: psnail21@gmail.com

***Abstract:** In today's digitalization era, the advancement and development of technology is one of the communication media between leaders and team members or between church leaders and stewardship team members, if used properly, technology can increase productivity, as well as make most jobs faster. Technology also allows leaders to further facilitate communication between team members to reduce time and costs related to teamwork. Technological advancements and the availability of various applications in today's digital era make it easier for humans to do many things, including to develop more effective teamwork. Organizations or companies need to be aware that in the current digital era generation Z or abbreviated as Gen Z has begun to enter the workforce so that it needs attention to develop its competencies and characteristics in order to communicate well in the team. This research uses the literature study method. Researchers conducted a study on the uniqueness of Gen Z and the theory of teamwork, then conducted an analysis to build a strategy for developing the required cooperation patterns. The conclusion obtained is the need for training in using and empowering digital media so that communication can be established properly and work objectives can be met.*

***Keywords:** Gen Z, Team, Digital Media, Collaboration, Strategy.*

**Abstrak:** Di era digitalisasi saat ini, kemajuan dan perkembangan teknologi menjadi salah satu media komunikasi antara pemimpin dan anggota tim atau antara pemimpin gereja dengan anggota tim penatalayanan, jika digunakan dengan benar, teknologi dapat meningkatkan produktivitas, serta membuat sebagian besar pekerjaan menjadi lebih cepat. Teknologi juga memungkinkan para pemimpin untuk lebih memudahkan komunikasi antar anggota tim untuk mengurangi waktu dan biaya terkait kerja tim.

Kemajuan teknologi dan ketersediaan berbagai aplikasi di era digital saat ini memudahkan manusia untuk melakukan banyak hal, termasuk untuk mengembangkan kerja sama tim yang lebih efektif. Organisasi atau perusahaan perlu menyadari bahwa di era digital saat ini generasi Z atau disingkat Gen Z sudah mulai masuk di dunia kerja sehingga perlu mendapat perhatian untuk dikembangkan kompetensi dan karakteristiknya supaya dapat berkomunikasi dengan baik di dalam tim. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Peneliti melakukan studi tentang keunikan pada Gen Z dan teori kerjasama tim, kemudian melakukan analisis untuk membangun strategi pengembangan pola kerjasama yang dibutuhkan. Kesimpulan yang didapat adalah perlunya pelatihan dalam menggunakan dan memberdayakan media digital agar komunikasi dapat terjalin dengan baik dan tujuan kerja dapat terpenuhi.

**Kata kunci:** Gen Z, Tim, Media Digital, Kerjasama, Strategi.

## **PENDAHULUAN**

Era digital adalah suatu kondisi zaman ataupun kehidupan yang mana seluruh kegiatan yang mendukung kehidupan sudah bisa dipermudah dengan adanya teknologi yang serba canggih. Era digitalisasi telah membawa dampak pada masa dalam kehidupan yang semua aktifitas kehidupan mendapat dukungan dari perkembangan teknologi digital sehingga mempermudah manusia dalam menjalankan proses kegiatannya.

Gen Z yang berada di dalam era digitalisasi sedang hidup di dalam masa yang mengedepankan pergerakan dengan mobilisasi media, informasi yang cepat, gawai yang canggih, dan juga pergerakan di dunia virtual yang lebih aktual.

Internet sudah menjadi kebutuhan yang mendasar untuk menunjang konsep IoT (Internet of Things), yaitu kemampuan dalam mengkoneksikan proses komunikasi antar mesin, perangkat, sensor dan manusia melalui jaringan internet. Menurut Soraya Fadhal dan Lestari Nurhajati menuliskan bahwa kaum muda memaknai aktivitas mereka dalam komunikasi di media digital seperti Youtube sebagai ekspresi, eksistensi diri dan kebebasan diri kaum muda guna membuka jaringan dan menghilangkan isolasi diri dari lingkungannya.<sup>1</sup> Oleh sebab itu, di era ini sedang terjadi pergeseran pola hidup tradisional ke pola hidup digital sehingga menyebabkan generasi yang lahir di era perkembangan teknologi akan lebih sering menggunakan dunia digital untuk berkomunikasi secara virtual dengan menggunakan media seperti email, website, whatsapp, telegram, line, zoom, google meet bahkan dengan media 3 dimensi seperti metaverse. Pemimpin perlu memanfaatkan perkembangan teknologi digital dalam hal ini zoom meeting dan

---

<sup>1</sup> L. (2012) Fadhal, S., & Nurhajati, "Identifikasi Identitas Kaum Muda Di Tengah Media Digital (Studi Aktivitas Kaum Muda Indonesia Di Youtube)," *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Pranata Sosial* 1, no. 3 (2012): 176–200, <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/SPS/article/view/60>.

metaverse untuk berkomunikasi sehingga dapat mengembangkan kerja sama tim pada Gen Z yang menguasai perkembangan teknologi.

Berkomunikasi melalui media digital dalam hal ini zoom meeting dan metaverse untuk mengembangkan kerja sama tim pada Gen Z saat ini sedang terus dikembangkan agar karakteristik fisik digital, karakteristik hiper kustomisasi, karakteristik realistis, karakteristik weconomist, karakteristik do it yourself, karakteristik fear of missing out dan karakteristik terpacu tidak menjadi penghalang bagi seorang pemimpin untuk berkomunikasi dengan Gen Z dalam pengembangan kerja sama tim. Menurut Thorsten Hennig-Thurau, media digital dengan platform metaverse didefinisikan sebagai interaksi antara dua orang atau lebih yang terjadi secara sinkron dan melibatkan banyak indera (misalnya, penglihatan, pendengaran, sentuhan).<sup>2</sup> Di metaverse, seseorang akan dapat membuat profil dirinya dalam bentuk avatar 3D yang sangat realistis, yaitu representasi virtual dari diri sendiri yang mencerminkan bahasa tubuh saat seseorang berbicara, dan akan memasuki lingkungan VR (Virtual Reality) dan AR (*Augmented Reality*) menggunakan avatar tersebut. Itu berarti rapat jarak jauh antara satu dengan yang lain akan terasa benar - benar berbagi ruangan yang sama, dengan semua manfaat komunikasi serta simulasi yang dihasilkannya.

Kemampuan untuk menyatukan para pemimpin dan pekerja lapangan untuk membentuk hubungan yang tidak hanya terjadi melalui layar 2 dimensi. Perkembangan teknologi digital yang saat ini ada dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses kerja sama tim, dengan teknologi maka tidak lagi mengenal batas ruang dan waktu sehingga proses kerja sama tim dapat dikembangkan semakin efektif meskipun para anggota tim tidak sedang berada di dalam satu ruangan fisik yang sama.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam artikel ini peneliti menggunakan metode studi literatur yaitu pendekatan sistematis untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menganalisis literatur yang relevan dengan topik penelitian<sup>3</sup>. Studi literatur digunakan untuk mengumpulkan dan menyintesis pengetahuan yang ada mengenai pola kerjasama tim di kalangan Gen Z serta penggunaan media digital dalam mendukung kerjasama tersebut. Proses ini melibatkan penelusuran artikel jurnal, buku, dan sumber akademis lainnya yang membahas aspek-aspek terkait, seperti karakteristik Gen Z, tantangan dan peluang kerjasama tim, serta peran teknologi digital dalam lingkungan kerja.

---

<sup>2</sup> Thorsten Hennig-Thurau et al., "Social Interactions in the Metaverse: Framework, Initial Evidence, and Research Roadmap," *Journal of the Academy of Marketing Science* (December 7, 2022), <https://link.springer.com/10.1007/s11747-022-00908-0>.

<sup>3</sup> Jeffrey W. Knopf, "Doing a Literature Review," *PS: Political Science & Politics* 39, no. 1 (January 13, 2006): 127–132, [https://www.cambridge.org/core/product/identifier/S1049096506060264/type/journal\\_article](https://www.cambridge.org/core/product/identifier/S1049096506060264/type/journal_article).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Implikasi Penggunaan Zoom Meeting Dan Metaverse Sebagai Media Digital Pengembangan Kerja Sama Tim Pada Gen Z**

Dampak dari kegiatan tim di platform metaverse pasti berbeda dari sistem konferensi video real time karena memiliki karakteristik lingkungan yang sangat berbeda. Platform metaverse yang saat ini masih terus dalam tahap pengembangan, tetapi platform metaverse sudah mulai menarik untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media digital pengembangan kerja sama tim terutama pada Gen Z yang sangat dekat dengan perkembangan teknologi digital. Kegiatan kerja sama tim pada Gen Z harus terdapat interaksi anggota tim, sehingga setiap Gen Z di dalam tim akan menjalin komunikasi dan bertukar informasi dengan antar anggota Gen Z lainnya maupun dengan pemimpinnya sehingga tim dapat tetap mendapat arahan dari pemimpin dan saling bergantung dalam proses kolaborasi.<sup>4</sup>

Dalam lingkungan pertemuan atau pelatihan kerja sama tim pada Gen Z secara online, maka para peserta yang terdiri dari Gen Z memerlukan media untuk berkolaborasi yang efektif sehingga Gen Z dapat berinteraksi dengan fleksibel dan sesama anggota tim dapat saling mendukung dan meningkatkan komunikasi, kolaborasi, dan koordinasi di dalam tim tersebut. Komunikasi yang efektif antara anggota tim yang terdiri dari Gen Z yang dapat meningkatkan pemahaman dan membantu berbagi perasaan secara emosional satu sama lain akan sangat membantu dalam memfasilitasi proses kolaboratif untuk mencapai tugas atau tujuan bersama yang diberikan.<sup>5</sup> Interaksi antar anggota tim yang terdiri dari Gen Z dapat menciptakan pengetahuan baru melalui berbagi pengetahuan karena pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan setiap anggota tim merupakan kekuatan pendorong yang dapat menciptakan ide baru dan saling berkolaborasi. Kegiatan kolaboratif yang efektif sangatlah penting bagi setiap anggota tim yang terdiri dari Gen Z untuk mengenali emosional anggota lain dapat melakukan kerja sama tim yang efektif. Oleh sebab itu, interaksi yang dekat antara anggota tim yang terdiri dari Gen Z dan sangatlah penting, seperti ketergantungan antar anggota tim, pertukaran emosional antar anggota tim serta rasa memiliki dalam tim untuk melakukan tugas kolaboratif secara efektif. Berikut akan dijelaskan bagaimana implikasi penggunaan konferensi video real time seperti zoom meeting dengan platform metaverse serta kelebihan dan kekurangannya sebagai alat pembelajaran jarak jauh secara online.

---

<sup>4</sup> John E. Mathieu et al., "The Influence of Shared Mental Models on Team Process and Performance.," *Journal of Applied Psychology* 85, no. 2 (April 2000): 273–283, <http://doi.apa.org/getdoi.cfm?doi=10.1037/0021-9010.85.2.273>.

<sup>5</sup> Sirkka L. Jarvenpaa and Dorothy E. Leidner, "Communication and Trust in Global Virtual Teams.," *Organization Science* 10, no. 6 (December 1999): 791–815, <https://pubsonline.informs.org/doi/10.1287/orsc.10.6.791>.

### **Kerja Sama Tim Pada Gen Z Melalui Zoom Meeting**

Ada beberapa studi yang dilakukan terhadap platform konferensi video jarak jauh secara real time yang telah diterapkan dalam pertemuan atau pelatihan yang kolaboratif untuk menyampaikan materi atau arahan untuk mengembangkan kerja sama tim.. Menurut Lowenthal, platform konferensi video secara real time efektif dalam mengurangi kendala pertemuan atau pelatihan yang terkendala oleh jarak yang dapat diwujudkan dalam pertemuan atau pelatihan jarak jauh sehingga para peserta masih bisa berinteraksi sosial melalui keterlibatan secara nyata.<sup>6</sup>

Zoom meeting merupakan sebuah layanan konferensi audio dan video dua dimensi berbasis cloud computing.<sup>7</sup> Aplikasi zoom meeting dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, desktop, hingga telepon dan sistem ruang. Selain dapat digunakan untuk konferensi audio dan video secara virtual, aplikasi zoom meeting juga dapat merekam semua audio dan video saat pelatihan atau pertemuan sedang berlangsung sehingga untuk anggota yang tidak dapat mengikuti pertemuan atau pelatihan dapat melihat rekamannya di kemudian hari. Aplikasi zoom meeting dapat diunduh di perangkat komputer maupun perangkat seluler dengan nama Zoom Cloud Meetings. Berikut adalah fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi zoom meeting :

1. Kualitas video dan audio di aplikasi zoom meeting adalah HD (high definition) sehingga gambar dan audio yang dihasilkan sudah bagus.
2. Aplikasi zoom meeting dalam sekali konferensi audio dan video dapat mendukung hingga 1000 peserta di layar.
3. Di dalam aplikasi zoom meeting terdapat fitur-fitur pendukung yang membuat para pengguna dapat berbagi layar secara bersamaan serta ikut menulis catatan sehingga membuat pelatihan atau pertemuan menjadi lebih interaktif.
4. Keamanan di aplikasi zoom meeting telah disokong dengan end to end encryption untuk seluruh rapat serta terdapat perlindungan meeting id dan kata sandi sehingga keamanan pengguna menjadi lebih aman.
5. Rekaman pertemuan atau pelatihan di zoom meeting dapat direkam oleh pengguna yang berstatus sebagai admin lalu menyimpannya di perangkat yang digunakan atau pada akun cloud sehingga rekaman pertemuan atau pelatihan tersebut dapat dilihat lagi jika suatu saat diperlukan lagi.
6. Fitur penjadwalan yang terdapat di aplikasi zoom meeting dapat tersambung dengan akun email.
7. Antar pengguna zoom meeting dapat berkomunikasi di grup dengan mudah.

Riwayat percakapan juga dapat dengan mudah dicari dan berbagi dokumen sehingga memudahkan para pengguna untuk melakukan panggilan dari satu pengguna ke

---

<sup>6</sup> Patrick Lowenthal, Joanna Dunlap, and Chareen Snelson, "Live Synchronous Web Meetings in Asynchronous Online Courses: Reconceptualizing Virtual Office Hours" 21 (2017).

<sup>7</sup> Anna Tiffanie, "Aplikasi Zoom Meeting," [https://babelprov.go.id/artikel\\_detil/aplikasi-zoom-meeting](https://babelprov.go.id/artikel_detil/aplikasi-zoom-meeting).

yang lain atau panggilan grup. Zoom meeting banyak digunakan untuk rapat dan pelatihan karena bisa berinteraksi dengan orang lain yang berbeda ruang dan jarak sehingga orang lain yang berbeda ruang dan jarak bisa menerima informasi yang sama dan di waktu yang sama. Hal ini menyebabkan kerja sama tim dapat dikembangkan karena komunikasi dan koordinasi antar anggota di dalam satu organisasi atau perusahaan dapat tetap berjalan dengan lancar meskipun berbeda ruang dan waktu. Menurut Sumardi, kegiatan pelatihan yang dilakukan secara daring melalui zoom meeting dapat tetap dibuat interaktif karena peserta bisa langsung bertanya jawab dengan narasumber.<sup>8</sup> Menurut Summa Sriworapong dalam tulisannya berpendapat bahwa platform konferensi video secara real time memberikan ruang secara terbatas untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan narasumber dan sesama peserta.<sup>9</sup>

Selain memiliki beberapa fitur yang dapat mempermudah interaksi dalam pertemuan atau pelatihan jarak jauh, zoom meeting sebagai media digital pengembangan kerja sama tim juga memiliki keterbatasan, misalnya ketika dua peserta atau lebih sedang berbicara pada saat yang bersamaan selama sesi konferensi video berlangsung maka akan sulit untuk menentukan layar mana yang menjadi narasumber kecuali narasumber di highlight sehingga selama konferensi video peserta menjadi ragu-ragu untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok karena harus mengajukan hak untuk berbicara terlebih dahulu kepada admin. Keterbatasan zoom meeting ini dapat menciptakan hambatan untuk proses diskusi di pertemuan atau pelatihan Gen Z untuk mengembangkan kerja sama tim karena dapat membuat Gen Z menjadi pasif di pertemuan atau pelatihan.<sup>10</sup> Keterbatasan dengan konferensi video real-time termasuk bersikap pasif saat pertemuan atau pelatihan untuk pengembangan kerja sama tim, seperti hanya diam saja saat materi atau arahan disampaikan dan penurunan konsentrasi karena kelelahan terus menerus melihat kamera saat menggunakan aplikasi zoom meeting dapat menyebabkan proses pengembangan kerja sama tim menjadi tidak maksimal.<sup>11</sup>

Keterbatasan dari zoom meeting lainnya adalah para peserta tidak dapat merasakan rasa kehadiran di sebuah ruang karena tidak virtual tiga dimensi tetapi hanya virtual dua dimensi sehingga di dalam pertemuan atau pelatihan pengembangan kerja sama tim pada Gen Z tidak dapat dilakukan simulasi kerja sama yang sama seperti yang diharapkan di dunia nyata.

---

<sup>8</sup> Sumardi Sumardi and Pahman Habibi, "Pelatihan Literasi Keuangan Untuk Gen Z Di SMK," *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (October 10, 2022): 83–92, <https://journal.laaroiba.ac.id/index.php/elmujtama/article/view/2253>.

<sup>9</sup> Summa Sriworapong et al., "Investigating Students' Engagement, Enjoyment, and Sociability in Virtual Reality-Based Systems: A Comparative Usability Study of Spatial.Io, Gather.Town, and Zoom" (2022), [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-14832-3\\_10](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-14832-3_10).

<sup>10</sup> Derar Serhan, "Transitioning from Face-to-Face to Remote Learning: Students' Attitudes and Perceptions of Using Zoom during COVID-19 Pandemic," *International Journal of Technology in Education and Science (IJTES)* (2020), <http://www.ijtes.net/>.

<sup>11</sup> Rene Riedl, "On the Stress Potential of Videoconferencing: Definition and Root Causes of Zoom Fatigue" (2021): 153–177.

## **Kerja Sama Tim Pada Gen Z Melalui Platform Metaverse**

Teknologi digital yang semakin berkembang membuat aplikasi zoom meeting terlihat membosankan sehingga saat ini metaverse, Gather Town, Roblox, iFland (social metaverse) mulai digunakan oleh Gen Z sebagai platform alternatif untuk kegiatan pengembangan kerja sama tim. Platform metaverse memungkinkan peserta yang tergabung di dalam pertemuan atau pelatihan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain secara verbal dan non verbal di dunia maya dengan menggunakan avatar.<sup>12</sup> Metaverse menyediakan ruang bagi para peserta yang dapat merasakan seperti di dunia nyata dengan karakteristik khas platform konferensi video sehingga mengakibatkan kegiatan pertemuan atau pelatihan jarak jauh yang menggunakan metaverse semakin menarik dan mulai meningkat.

Salah satu contoh aplikasi yang platform metaverse yang saat ini dapat digunakan adalah Gather Town. Gather Town adalah dunia virtual yang menggunakan avatar, obrolan jarak dekat, dan ruang pribadi serta menyediakan ruang untuk komunikasi tim yang terlihat seperti alami dan efektif untuk pelatihan atau pertemuan.<sup>13</sup> Beberapa penelitian berusaha mencari kelebihan dan kekurangan antara konferensi video real time seperti zoom meeting dan platform metaverse. Ada satu studi yang membandingkan zoom meeting dengan platform metaverse berbasis 3 dimensi dan hasilnya ditemukan bahwa platform metaverse sangat efektif dalam untuk peserta pelatihan atau pertemuan untuk berinteraksi dengan peserta lain melalui penggunaan alat kolaboratif seperti papan tulis bersama dan papan bawaan, tidak seperti yang terdapat pada zoom meeting.<sup>14</sup> Platform metaverse dapat meningkatkan rasa kehadiran di suatu ruang dunia maya (virtual), mendorong partisipasi yang lebih besar melalui fitur interaktif yang menyenangkan, dan meningkatkan konektivitas sosial di antara para pesertanya.

Platform metaverse memiliki karakteristik utama yaitu peserta dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain secara verbal dan non verbal di dunia maya dengan menggunakan avatar masing-masing. Platform metaverse dapat membuat peserta pertemuan atau pelatihan untuk merasakan kehadiran spasial karena avatar dari masing-masing anggota tim yang terdiri dari Gen Z dapat bergerak dengan bebas di ruang virtual dan berinteraksi secara fisik.<sup>15</sup> Platform metaverse juga dirancang agar para peserta pelatihan atau pertemuan dapat berinteraksi dengan situs web, berbagi video dan

---

<sup>12</sup> Shantanu Tilak et al., "Multi-User Virtual Environments (MUVES) as Alternative Lifeworlds: Transformative Learning in Cyberspace," *Journal of Transformative Education* 18, no. 4 (October 22, 2020): 310–337, <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1541344620932224>.

<sup>13</sup> Celine Latulipe and Amy De Jaeger, "Comparing Student Experiences of Collaborative Learning in Synchronous CS1 Classes in Gather.Town vs. Zoom," in *Proceedings of the 53rd ACM Technical Symposium on Computer Science Education* (New York, NY, USA: ACM, 2022), 411–417, <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3478431.3499383>.

<sup>14</sup> Sriworapong et al., "Investigating Students' Engagement, Enjoyment, and Sociability in Virtual Reality-Based Systems: A Comparative Usability Study of Spatial.Io, Gather.Town, and Zoom."

<sup>15</sup> Cindy Ziker, Barbara Truman, and Heather Dodds, "Cross Reality (XR): Challenges and Opportunities Across the Spectrum" (2021), <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/47325/9783030589486.pdf#page=69>.

dokumen, serta dapat memanfaatkan berbagai objek untuk membuat suasana kebersamaan dan bertukar semua informasi yang dibutuhkan.<sup>16</sup> Platform metaverse memungkinkan untuk dapat berkomunikasi yang efektif dengan merancang ruang pertemuan atau pelatihan khusus yang memfasilitasi pergerakan dengan mudah dalam ruang virtual dan ruang kolaborasi. Lingkungan dengan platform metaverse dapat mendorong komunikasi antar anggota tim yang terdiri dari Gen Z.

Salah satu studi menunjukkan bahwa platform metaverse memiliki keunggulan dibandingkan dengan aplikasi zoom meeting dalam pertemuan atau pelatihan kerja sama tim karena sangat memungkinkan para peserta untuk bergerak dengan bebas serta dapat berpartisipasi secara aktif, dan menjalin hubungan sosial antar anggota.<sup>17</sup> Gen Z memiliki harapan agar dapat tetap terhubung dengan sesama anggota tim yang terdiri dari Gen Z dan pemimpinnya serta berkolaborasi dengan senang dengan menggunakan platform metaverse.<sup>18</sup> Harapan yang positif dari Gen Z muncul dari fakta bahwa platform metaverse terasa seperti permainan di mana seseorang dapat meminta bantuan kepada sesama anggota tim dan pemimpinnya dan bebas bergerak ke ruang kolaboratif, tidak seperti pada zoom meeting yang harus difasilitasi oleh seorang admin.

Ada beberapa ciri khas kerja sama tim dengan menggunakan platform metaverse yang penting untuk diketahui. Pertama, rasa kehadiran. Rasa kehadiran di platform metaverse dapat semakin menghidupkan pengembangan kerja sama tim. Benda-benda seperti meja, kursi, avatar, papan tulis, dan total pemandangan ruangan yang bisa dibuat di platform metaverse dapat memberikan rasa kehadiran khusus yang kuat yang dapat semakin meningkatkan kerja sama tim sedangkan para peserta pelatihan atau pertemuan di zoom meeting hanya dapat merasakan kegiatan yang terbatas pada jendela kecil yang ada di layar.

Di platform metaverse setiap anggota tim akan mendapatkan kesan sedang berpartisipasi langsung di dalam ruangan pertemuan atau pelatihan secara nyata daripada hanya duduk di depan kamera seperti di zoom meeting. Peserta dapat juga bergerak di dalam ruangan tersebut sehingga akan semakin meningkatkan rasa kehadiran dari para anggota tim. Jika dibandingkan di zoom meeting, saat narasumber atau pemimpin memindahkan peserta ke ruang kerja kelompok maka para peserta akan pindah ke ruangan di layar mereka sampai kegiatan pelatihan atau pertemuan berakhir sedangkan di platform metaverse para anggota tim dapat bergerak bebas di dalam ruangan, bertemu dan berbicara dengan narasumber seperti di dunia nyata, serta mengunjungi ruang tim

---

<sup>16</sup> Colin D McClure and Paul N Williams, "Gather.Town: An Opportunity for Self-Paced Learning in a Synchronous, Distancelearning Environment" (2021), <https://pdfs.semanticscholar.org/db48/be68d0164b3cec70849948f942a3e7bfb5dc.pdf>.

<sup>17</sup> Latulipe and De Jaeger, "Comparing Student Experiences of Collaborative Learning in Synchronous CS1 Classes in Gather.Town vs. Zoom."

<sup>18</sup> Nadia Najjar et al., "Evaluating Students' Perceptions of Online Learning with 2-D Virtual Spaces," in *Proceedings of the 53rd ACM Technical Symposium on Computer Science Education* (New York, NY, USA: ACM, 2022), 112–118, <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3478431.3499396>.



yang lain sehingga anggota tim dapat lebih aktif dalam kegiatan pengembangan kerja sama tim.

Profil avatar anggota tim yang terdiri dari Gen Z di platform metaverse dapat membuat sesama anggota tim merasa bahwa orang lain dapat saling mendengarkan, karena avatar tersebut mengekspresikan gerak tubuh dan emosi saat berbicara sedangkan di zoom meeting para peserta pelatihan atau pertemuan akan merasa tidak berbicara dengan siapa pun karena beberapa orang sering mematikan kamera. Kurangnya rasa kehadiran dapat membuat kerja sama tim yang dilakukan melalui zoom meeting menjadi kurang maksimal untuk dikembangkan dan kurang menarik bagi anggota tim.<sup>19</sup> Zoom meeting yang saat ini paling umum digunakan untuk proses pelatihan atau pertemuan memiliki keterbatasan bagi para pesertanya untuk merasakan kehadiran yang kuat, sedangkan platform metaverse memiliki rasa kehadiran di dalam ruangan yang lebih kuat

Kedua, pertukaran emosi. Melalui platform metaverse, Gen Z dapat mengekspresikan dan membagikan emosi dengan lebih bebas kepada sesama anggota timnya. Fitur yang terdapat dalam platform metaverse membuat Gen Z dapat lebih terlibat dalam kegiatan kerja sama tim dan dapat merasa lebih terhubung dengan pemimpinnya serta anggota tim lainnya. Perbedaan antarmuka antara platform metaverse dan zoom meeting terdapat perbedaan dalam mengekspresikan emosi, komunikasi yang efektif antar anggota tim maupun dengan pemimpinnya, dan berbagi emosi di antara anggota tim karena menurut teori bahwa ruangan di sebuah lingkungan yang berbeda dapat menghasilkan respon yang berbeda.<sup>20</sup> Ketika Gen Z dapat mengekspresikan emosi dengan lebih bebas maka sebetulnya antar Gen Z di tim yang sama sedang membangun komunikasi yang lebih erat satu sama lain sehingga antar Gen Z dapat berpartisipasi lebih aktif dalam kerja sama tim sedangkan di zoom meeting akan sulit untuk membaca emosi orang lain secara akurat kecuali jika kamera dihidupkan. Platform metaverse menyediakan berbagai emoji yang dapat ditampilkan di profil avatar agar para peserta pelatihan atau pertemuan dapat menyampaikan emosinya dengan lebih beragam dan gamblang.

Pertukaran emosional adalah komponen yang penting dalam pengembangan kerja sama tim pada Gen Z agar dapat mencapai tujuan organisasi atau perusahaan. Menurut Connelly dan Turel, tingkat pertukaran emosi secara bebas dapat memengaruhi kualitas kerja sama tim secara positif dalam kinerja tim virtual.<sup>21</sup> Keaslian emosional sangatlah penting bagi Gen Z untuk mengekspresikan emosi dan merasakan emosi orang lain karena dapat merasakan bahwa sebenarnya ada orang lain yang hadir saat ada Gen Z yang

---

<sup>19</sup> Ziker, Truman, and Dodds, "Cross Reality (XR): Challenges and Opportunities Across the Spectrum."

<sup>20</sup> James J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception: Classic Edition*, Classic Ed. (New York, NY, USA: Psychology Press, 2015).

<sup>21</sup> Catherine E. Connelly and Ofir Turel, "Effects of Team Emotional Authenticity on Virtual Team Performance," *Frontiers in Psychology* 7 (August 31, 2016), <http://journal.frontiersin.org/Article/10.3389/fpsyg.2016.01336/abstract>.

berbicara atau melakukan sesuatu. Keaslian ekspresi emosional dan rasa kehadiran sangatlah terkait.

Ketiga, rasa memiliki. Rasa saling memiliki yang meningkat dari anggota tim dapat meningkatkan juga rasa persatuan satu dengan yang lain sehingga dapat meningkatkan kerja sama tim. Platform metaverse menciptakan suasana positif yang meningkatkan rasa memiliki di antara anggota tim. Rasa memiliki adalah komponen terpenting karena dapat meningkatkan keterlibatan dan kinerja para anggota tim serta meningkatkan kepercayaan diri pada anggota tim.<sup>22</sup> Membangun rasa kebersamaan dan memiliki selalu menjadi tantangan bagi pemimpin yang melakukan pertemuan atau pelatihan untuk mengembangkan kerja sama tim melalui media digital.<sup>23</sup>

Mode komunikasi non verbal di platform metaverse seperti gestur, mengangkat tangan untuk menyatakan persetujuan, gerakan menari, dan perilaku avatar yang menyenangkan dapat memfasilitasi suasana tim yang positif, membantu menghilangkan ketegangan dan keragu-raguan antar anggota tim, menciptakan suasana tim yang menyenangkan, dan meningkatkan rasa memiliki dari para anggota. Memvisualisasikan gerakan, emosi, dan gerakan anggota tim dapat meningkatkan kesadaran akan keberadaan anggota tim lainnya. Narasumber atau pemimpin secara visual juga berkontribusi pada rasa memiliki anggota timnya. Hal ini berbeda dengan zoom meeting, platform metaverse selalu dapat membuat para anggota tim melihat avatar pemimpinnya dan merasa pemimpinnya bisa datang ke timnya kapan saja, begitu juga sebaliknya karena berada dalam ruang tim secara virtual dan tidak merasa dibatasi oleh ruang. Dengan platform metaverse antar anggota tim tidak merasa terputus dari anggota lain atau dari pemimpinnya karena merasa bahwa satu sama lain dan pemimpinnya berada bersama dalam ruangan sehingga membuat lingkungan kerja sama tim menjadi lebih menarik.

Keempat, interaksi multi dimensi. Interaksi di platform metaverse dirasakan lebih fleksibel dan interaktif karena platform metaverse memungkinkan anggota tim untuk secara aktif mencari peluang interaksi di antara anggota tim, antar tim, dan dengan pemimpinnya sedangkan interaksi di zoom meeting lebih kaku. Tingkat kedalaman interaksi antar anggota tim sangatlah penting di dalam mengembangkan kerja sama tim pada Gen Z supaya seluruh anggota tim dapat bekerja sama dengan bebas dan tanpa ada kesalahpahaman.

Pengembangan kerja sama tim pada Gen Z dengan media digital akan berjalan secara efektif jika ada peningkatan interaksi di dalam anggota tim. Perkembangan teknologi digital akan memungkinkan Gen Z untuk memimpin interaksi di dalam dan di antara tim. Di platform metaverse, setiap anggota tim dapat mempublikasikan dan melihat materi kapan saja secara bebas karena ruang konferensi akan selalu terbuka. Hal ini

---

<sup>22</sup> Tierra M. Freeman, Lynley H. Anderman, and Jane M. Jensen, "Sense of Belonging in College Freshmen at the Classroom and Campus Levels," *The Journal of Experimental Education* 75, no. 3 (April 2007): 203–220, <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.3200/JEXE.75.3.203-220>.

<sup>23</sup> Lisa Thomas, James Herbert, and Marko Teras, "A Sense of Belonging to Enhance Participation, Success and Retention in Online Programs" (2014).

berbeda dengan zoom meeting yang memiliki batasan untuk memposting dan berbagi hanya pada saat itu secara real time. Semua orang di zoom meeting menonaktifkan mikrofon dan mendapatkan hak untuk berbicara pada saat diberikan haknya oleh admin. Platform metaverse membantu anggota tim untuk berinteraksi dengan anggota tim lainnya dengan cara yang lebih bebas dan simultan serta interaktif. Interaksi antar anggota tim di platform metaverse dirasa lebih aktif dibanding dengan zoom meeting karena anggota tim dapat sering mengunjungi anggota tim lainnya untuk saling berbagi pendapat seperti di dunia nyata saat melakukan tugas.

## **KESIMPULAN**

Pelatihan atau pertemuan untuk pengembangan kerja sama tim melalui media digital telah berkembang sejak merebaknya virus COVID-19 hingga masa kini. Penelitian tentang pengembangan kerja sama tim terutama untuk Gen Z dengan media digital menjadi semakin penting. Gen Z yang lahir di era teknologi digital yang semakin berkembang dapat menggunakan perkembangan teknologi digital untuk pengembangan kerja sama tim sehingga dapat mencapai tujuan organisasi atau perusahaan. Media digital yang digunakan untuk pengembangan kerja sama tim memiliki proses dan hasil kegiatan kerja sama tim yang bervariasi tergantung jenis platform yang digunakan.

Dalam penelitian ini ditemukan perbedaan penggunaan media digital dengan platform metaverse dan menggunakan zoom meeting dalam memfasilitasi Gen Z untuk melaksanakan kegiatan pengembangan kerja sama tim, pertukaran emosi di antara anggota tim, rasa memiliki, dan interaksi di dalam dan di antara anggota tim. Berikut adalah tabel ciri khas kerja sama tim dengan menggunakan platform metaverse dan zoom meeting yang perlu diketahui dan diperhatikan agar dapat memilih media digital yang tepat dalam berkomunikasi untuk mengembangkan kerja sama tim.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Connelly, Catherine E., and Ofir Turel. "Effects of Team Emotional Authenticity on Virtual Team Performance." *Frontiers in Psychology* 7 (August 31, 2016).  
<http://journal.frontiersin.org/Article/10.3389/fpsyg.2016.01336/abstract>.
- Fadhal, S., & Nurhajati, L. (2012). "Identifikasi Identitas Kaum Muda Di Tengah Media Digital (Studi Aktivitas Kaum Muda Indonesia Di Youtube)." *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Pranata Sosial* 1, no. 3 (2012): 176–200.  
<https://jurnal.uai.ac.id/index.php/SPS/article/view/60>.
- Freeman, Tierra M., Lynley H. Anderman, and Jane M. Jensen. "Sense of Belonging in College Freshmen at the Classroom and Campus Levels." *The Journal of Experimental Education* 75, no. 3 (April 2007): 203–220.  
<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.3200/JEXE.75.3.203-220>.
- Gibson, James J. *The Ecological Approach to Visual Perception: Classic Edition*. Classic Ed. New York, NY, USA: Psychology Press, 2015.

- Hennig-Thurau, Thorsten, Dorothea N. Aliman, Alina M. Herting, Gerrit P. Cziehso, Marc Linder, and Raoul V. Kübler. "Social Interactions in the Metaverse: Framework, Initial Evidence, and Research Roadmap." *Journal of the Academy of Marketing Science* (December 7, 2022). <https://link.springer.com/10.1007/s11747-022-00908-0>.
- Jarvenpaa, Sirkka L., and Dorothy E. Leidner. "Communication and Trust in Global Virtual Teams." *Organization Science* 10, no. 6 (December 1999): 791–815. <https://pubsonline.informs.org/doi/10.1287/orsc.10.6.791>.
- Knopf, Jeffrey W. "Doing a Literature Review," *PS: Political Science & Politics* 39, no. 1 (January 13, 2006): 127–132, [https://www.cambridge.org/core/product/identifier/S1049096506060264/type/journal\\_article](https://www.cambridge.org/core/product/identifier/S1049096506060264/type/journal_article)
- Latulipe, Celine, and Amy De Jaeger. "Comparing Student Experiences of Collaborative Learning in Synchronous CS1 Classes in Gather.Town vs. Zoom." In *Proceedings of the 53rd ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, 411–417. New York, NY, USA: ACM, 2022. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3478431.3499383>.
- Lowenthal, Patrick, Joanna Dunlap, and Chareen Snelson. "Live Synchronous Web Meetings in Asynchronous Online Courses: Reconceptualizing Virtual Office Hours" 21 (2017).
- Mathieu, John E., Tonia S. Heffner, Gerald F. Goodwin, Eduardo Salas, and Janis A. Cannon-Bowers. "The Influence of Shared Mental Models on Team Process and Performance." *Journal of Applied Psychology* 85, no. 2 (April 2000): 273–283. <http://doi.apa.org/getdoi.cfm?doi=10.1037/0021-9010.85.2.273>.
- McClure, Colin D, and Paul N Williams. "Gather.Town: An Opportunity for Self-Paced Learning in a Synchronous, Distancelearning Environment" (2021). <https://pdfs.semanticscholar.org/db48/be68d0164b3cec70849948f942a3e7bfb5dc.pdf>.
- Najjar, Nadia, Anna Stubler, Harini Ramaprasad, Heather Lipford, and David Wilson. "Evaluating Students' Perceptions of Online Learning with 2-D Virtual Spaces." In *Proceedings of the 53rd ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, 112–118. New York, NY, USA: ACM, 2022. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3478431.3499396>.
- Riedl, Rene. "On the Stress Potential of Videoconferencing: Definition and Root Causes of Zoom Fatigue" (2021): 153–177.
- Serhan, Derar. "Transitioning from Face-to-Face to Remote Learning: Students' Attitudes and Perceptions of Using Zoom during COVID-19 Pandemic." *International Journal of Technology in Education and Science (IJTES)* (2020). <http://www.ijtes.net/>.
- Sriworapong, Summa, Aung Pyae, Arin Thirasawasd, and Wasin Keereewan. "Investigating Students' Engagement, Enjoyment, and Sociability in Virtual

- Reality-Based Systems: A Comparative Usability Study of Spatial.Io, Gather.Town, and Zoom” (2022). [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-14832-3\\_10](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-14832-3_10).
- Sumardi, Sumardi, and Pahman Habibi. “Pelatihan Literasi Keuangan Untuk Gen Z Di SMK.” *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (October 10, 2022): 83–92. <https://journal.laaroiba.ac.id/index.php/elmujtama/article/view/2253>.
- Thomas, Lisa, James Herbert, and Marko Teras. “A Sense of Belonging to Enhance Participation, Success and Retention in Online Programs” (2014).
- Tiffanie, Anna. “Aplikasi Zoom Meeting.” [https://babelprov.go.id/artikel\\_detil/aplikasi-zoom-meeting](https://babelprov.go.id/artikel_detil/aplikasi-zoom-meeting).
- Tilak, Shantanu, Michael Glassman, Irina Kuznetcova, Joshua Peri, Qiannan Wang, Ziyi Wen, and Amanda Walling. “Multi-User Virtual Environments (MUVES) as Alternative Lifeworlds: Transformative Learning in Cyberspace.” *Journal of Transformative Education* 18, no. 4 (October 22, 2020): 310–337. <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1541344620932224>.
- Ziker, Cindy, Barbara Truman, and Heather Dodds. “Cross Reality (XR): Challenges and Opportunities Across the Spectrum” (2021). <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/47325/9783030589486.pdf#page=69>.