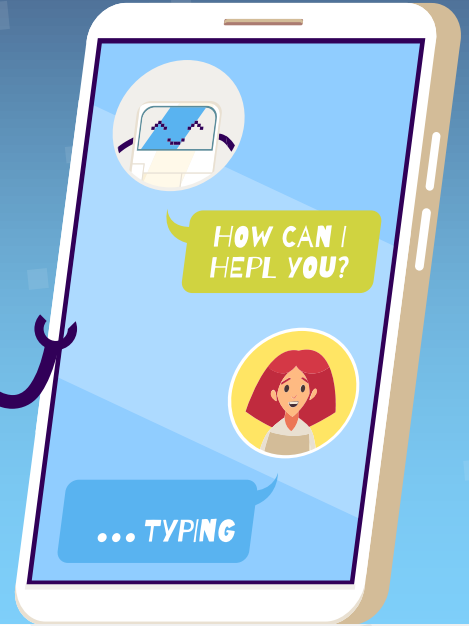
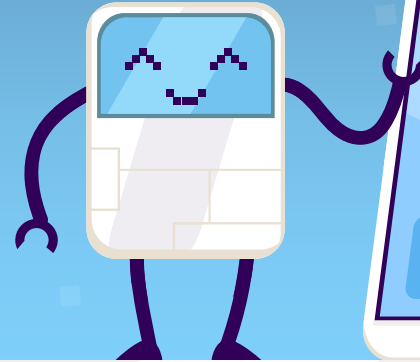


Mengenal Dunia Digital Metaverse

CLOUD

5G

WEB





Apa itu Metaverse?

Metaverse adalah dunia virtual yang memungkinkan antar pengguna dapat saling terhubung, dapat berkomunikasi, bekerja, bermain, sampai bertransaksi layaknya di dunia nyata.



Tiga elemen utama **metaverse**



1. Virtual Reality (VR) dan Artificial Intelligence (AI)
2. Teknologi Web 3.0
3. Teknologi Blockchain

Bagaimana cara masuk ke dunia metaverse?



1. Pilih platform untuk masuk ke platform **Metaverse**.
2. Pastikan kamu sudah menyiapkan headphone/headset dan kacamata AR atau VR.
3. Daftarkan diri kamu untuk masuk ke salah satu platform **Metaverse**.
4. Jika sudah terdaftar, masuklah ke dunia **Metaverse**.

Bagaimana cara kerja dunia metaverse?



Untuk dapat masuk ke dalam dunia metaverse, dibutuhkan perangkat yang mendukung yaitu headset/headphone dan katamata AR atau VR. Mengingat metaverse sepenuhnya menggunakan dunia AR dan 3D, perangkat tersebut wajib dimiliki jika ingin berada di metaverse.

Seperti dunia virtual lainnya, metaverse takkan pernah bisa lepas dari internet sebagai akses utamanya. Hal tersebut didukung oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Metaverse dan Dunia Ekonomi Digital

Pertumbuhan metaverse yang kian besar, dilirik oleh para investor yang sejak awal tertarik untuk menginvestasikan aset dalam jumlah fantastis di metaverse. Kehadiran metaverse juga tak lepas dari mata uang *crypto* sebagai alat transaksi.

Secara khusus, *cryptocurrency* dan *non-fungible token* (NFT) diklaim akan menjadi alat pembayaran orang – orang di masa depan. Artinya, orang tak lagi membayar menggunakan uang konvensional yang berbeda antarnegara dan seringkali tak stabil.



Perusahaan yang sudah terlibat di Metaverse

SAMSUNG

 Microsoft

 Meta

 Google

 adidas

facebook

Facebook mengakuisisi sebuah perusahaan bernama Oculus, yaitu perusahaan rintisan pembuat headset virtual reality (VR) Oculus. Nilainya, 2 miliar dollar AS atau sekitar Rp 22,3 triliun.

Kendati Oculus menasar kalangan gamer melalui headset VR Rift miliknya, visi Zuckerberg tentang masa depan Facebook dengan teknologi ini lebih luas dari lingkup tersebut. Dia membayangkan masa di mana pengguna bisa mengunjungi museum atau bahkan berkonsultasi dengan dokter dari rumah, lewat teknologi VR. Zuckerberg juga memastikan bahwa kiprah Oculus di game tidak akan berubah.



METAVERSE

Metaverse di Indonesia



Dunia metaverse sudah dilirik oleh sejumlah perusahaan di Indonesia. Contohnya Bank Rakyat Indonesia (BRI) dan Bank Negara Indonesia (BNI) siap ekspansi ke metaverse. Kedua bank ini akan terjun ke dunia metaverse yang akan dikembangkan oleh WIR Group dengan nama "METAVERSE INDONESIA"

Tidak hanya perusahaan milik pemerintah saja yang tertarik dengan dunia metaverse, badan usaha milik artis Raffi Ahmad dan Nagita Slavina “RANS ENTERTAINMENT” juga mengumumkan akan membuat project metaverse, bekerja sama dengan Shinta VR, VC Gamers, UpBanx dan Rans Animation.

Project metaverse milik Raffi Ahmad dan Nagita Slavina diberi nama “RANSVERSE”



Dampak **Metaverse**

- Positif :
1. Pengalaman
 2. Ekspresi
 3. Teleportasi
 4. Meningkatkan produktivitas

- Negatif :
1. Terganggunya privasi
 2. Resiko kejahatan siber
 3. Kecanduan
 4. Berdampak pada kesehatan dan kehidupan sosial



Project dunia metaverse



Ibu kota Korea Selatan, Seoul akan jadi kota besar pertama yang mengembangkan metaverse.



Generasi pada **dunia metaverse**

A. Generasi Millennial

Generasi Millennial atau generasi Y adalah generasi yang lahir sekitar tahun 1980 hingga tahun 1995 pada saat teknologi telah maju. Mereka tumbuh di dunia yang telah mahir menggunakan media sosial dan juga smartphone sehingga otomatis mereka sangat mahir dalam teknologi. Generasi milenial sering dinilai sebagai generasi yang malas karena sering bermain ponsel.

B. Generasi Z

Generasi Z adalah generasi yang lahir sekitar tahun 1997 hingga tahun 2000-an. Dilansir dari *BBC*, generasi Z adalah generasi yang masih muda dan tidak pernah mengenal kehidupan tanpa teknologi sehingga terkadang disebut sebagai i-gen. Generasi Z dinilai sebagai generasi yang ambisius, mahir tentang hal digital, percaya diri, mempertanyakan otoritas, banyak menggunakan bahasa gaul, lebih sering menghabiskan waktu sendiri, dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi.

Kesimpulan

Metaverse adalah dunia digital yang memberikan kebebasan kepada penggunanya untuk melakukan berbagai aktivitas yang mereka mau. Kita dapat bekerja, bertemu, bermain dengan menggunakan headset realitas virtual, kacamata augmented reality, aplikasi smartphone atau perangkat lainnya.

Adanya metaverse ini tak lepas dari mata uang crypto sebagai alat transaksi. Secara khusus, cryptocurrency dan non-fungible token (NFT) diklaim akan menjadi alat pembayaran orang-orang di masa depan.

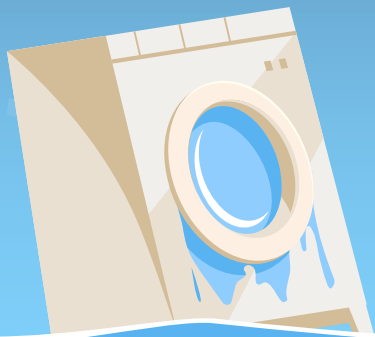
Saat ini, pengembangan metaverse masih dalam masa pertumbuhan. Tetapi dengan perkembangan internet yang semakin cepat, anggaran miliaran yang diinvestasikan ke dalam metaverse dan dorongan besar akibat pandemic Covid-19, metaverse akan segera menjadi bagian yang lebih besar dalam hidup kita.

Thank You!



5G

WEB



Pertanyaan

1. Apa pendapat anda tentang project metaverse dalam waktu 5-10 tahun mendatang?



**2. Apa pengaruh metaverse
pada kemajuan dunia
perbankan?**

**3. Menurut pendapat anda,
seberapa yakin project
metaverse di indonesia akan
berjalan?**