

Perancangan Metaverse Berbasis Lingkungan dan Kemanusiaan Berjudul “Better World”

Alfredo Valentino

Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa Yogyakarta,
Jalan Batikan, UH-III Jalan Tuntungan No.1043, Tahunan, Umbulharjo,
Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55167
E-mail: valentinoedo32@gmail.com

ABSTRAK

Meta digadang-gadang akan menjadi produk baru dengan berbagai fitur yang dapat dinikmati oleh penggunanya melebihi sosial media yang sudah pernah dirilis oleh Mark Zuckerberg. *Meta* memiliki fitur berupa ruang 3D di mana pengguna dapat membuat avatar mereka sendiri dengan tempat tinggal dan status sosial virtual mereka masing-masing. Dalam kasus ini penulis menggunakan konsep kepedulian terhadap lingkungan dan kemanusiaan karena dirasa perlu adanya keseimbangan antara dunia virtual dan realita sehingga mencegah terjadinya ketidakseimbangan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan metaverse sebagai wadah diskusi memantik penulis untuk membuat ruang lingkup pembahasan masalah-masalah yang terjadi di dunia realita dengan berdiskusi dengan berbagai pengguna dari penjuru dunia. Perancangan konsep ruang *Metaverse Better World* untuk meningkatkan kesadaran alam menggunakan metode *design thinking*. Pendekatan ini berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan pengguna dalam perangkat itu sendiri. Dengan ini penulis ingin pengguna metaverse nanti untuk tetap menyeimbangkan dunia digital dan dunia virtual dengan acuh terhadap pemborosan virtual berupa pembelian aset semu. Penulis juga ingin pengguna lebih memberatkan kepentingan dunia nyata berupa alam di mana kita dapat bertemu dan berdiskusi tentang isu-isu terkini.

Kata kunci: metaverse, lingkungan, virtual reality

Metaverse Concept Design Environment and Humanity Based “Better World”

ABSTRACT

It is predicted that Meta will be a new product with various features that can be enjoyed by its users beyond the social media that Mark Zuckerberg has released. Meta features a 3D space where users can create their own avatars with their respective virtual residences and social status. In this case, the author uses the concept of concern for the environment and humanity because it is felt that there is a need for a balance between the virtual world and reality to prevent imbalances from occurring in everyday life. The use of the metaverse as a forum for discussion sparked the author to create a scope for discussing problems that occur in the real world by discussing with various users from all over the world. The method of designing the Metaverse Better World space concept to increase awareness of nature uses the design thinking design method. Where this human-centered approach to innovation is taken from the designer's device to integrate user needs into the device itself. With this, the author wants later metaverse users to keep balancing the digital world and the virtual world by being indifferent to virtual waste in the form of purchasing pseudo-assets. The author also wants users to give more importance to the real world in the form of nature where we can meet and discuss current issues.

Keywords: metaverse, environment, virtual reality

PENDAHULUAN

Dunia memiliki poros perputaran yang tiada henti di setiap hari, di setiap menit, dan di setiap detiknya. Perputaran ini kemudian menghasilkan waktu, mengubah keadaan lewat pergantian antara pagi, siang dan malam. Dalam perputaran tersebut terdapat banyak sekali perubahan-perubahan yang dihasilkan dari pergantian waktu. Budaya terus dibentuk oleh manusia akibat dampak pola hidup yang berubah-ubah. Seperti pandangan dari Van Perseun yaitu bahwa kebudayaan saat ini merupakan sesuatu hal yang lebih dinamis, tidak lagi kaku atau statis (Peursen & Hartoko, 1984). Dalam budaya yang dia ciptakan kemudian muncullah perubahan-perubahan yang dihasilkan dari pencarian solusi masalah kehidupan yang harus dihadapi oleh manusia dan kebutuhannya.

Perubahan yang terjadi secara signifikan dapat dideteksi dari penemuan oleh manusia dari abad ke abad. Hal ini memiliki perubahan luar biasa dibandingkan dengan perubahan pola hidup makhluk hidup lainnya yang terdapat di alam semesta. Penemuan ini tentu saja dihasilkan dari berbagai permasalahan yang terjadi dan dialami manusia dalam keseharian hidupnya. Hal ini diartikan bahwa manusia memiliki akal pikir dan memiliki rasa untuk memiliki taraf hidup yang lebih nyaman dan efisien. Dari mulai ditemukannya roda, bagaimana mereka berpakaian untuk melindungi tubuhnya, hingga membuat alat komunikasi yang dapat terhubung satu sama lain tanpa harus bertemu. Betapa besarnya perubahan-perubahan terjadi yang diciptakan manusia dalam kurun waktu 10 hingga 15 tahun saja.

Salah satu hal yang paling memengaruhi perubahan yaitu internet. *Interconnected networking* (internet) memiliki arti jaringan komputer yang saling terhubung antara perangkat komputer satu sama lain, membentuk suatu jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga dapat saling berinteraksi, berkomunikasi, saling bertukar informasi atau menukar data dengan sangat cepat, di mana pengguna dapat mengakses apapun dan kapanpun (Nadeak et al., 2016). Internet menjadi suatu alat komunikasi yang telah digunakan penulis sejak duduk di bangku sekolah dasar hingga kini. Perubahan dan kemajuan yang dimiliki internet berkembang sangat pesat atas dasar tuntutan kebutuhan penggunanya yang semakin bertambah di setiap waktu. Internet kini bukan hanya menjadi suatu alat jaringan komunikasi tetapi juga menjadi kebutuhan pokok penggunanya. Hampir setiap hal dapat dilakukan dengan internet mulai dari memesan makanan, berbelanja kebutuhan sehari-hari, berkomunikasi dengan seseorang yang berada di jarak yang jauh, mengatur jadwal kesibukan, bekerja menggunakan rapat virtual, hingga mengatur keamanan di rumah pintar. Hal ini nampak dari hasil riset yang dilakukan Zogby International yaitu bahwa di Amerika Serikat sebesar 24% dari 1.950 responden orang dewasa menyatakan bahwa dengan adanya internet, hidup mereka menjadi lebih signifikan. Sehingga dapat dikatakan sebagian besar masyarakat

tidak dapat hidup tanpa internet serta memerlukan konektivitas internet dengan kecepatan yang tinggi (Ngafifi, 2014).

Hal baru yang sedang ramai diperbincangkan adalah Metaverse. “Snow Crash” adalah novel karya Neal Stephenson yang terbit tahun 1992 merupakan salah satu buku bergenre fiksi ilmiah serta sebagai teks dasar gerakan *cyberpunk* Novel tersebut yang pertama kali menggaungkan kata metaverse di mana metaverse digambarkan sebagai dunia virtual yang dapat dikunjungi semua orang melalui perangkat *virtual reality* (VR). Namun, metaverse yang digambarkan pada novel “*Snow Crash*” tidak sebagai utopia sempurna karena tidak dapat membuat orang yang masuk ke dalamnya menjadi bahagia. Realitas virtual yang dibangun dengan perantara jaringan internet dan membentuk pengalaman manusia sebagai individu merupakan metaverse yang dipahami saat ini (Hemmati, 2022). Metaverse adalah suatu istilah yang berarti pada dunia nyata, sebuah paradigma baru yang dimungkinkan oleh teknologi yang muncul seperti *realitas virtual*, *augmented reality*, dan *blockchain* (Akmal et al., 2022). *Augmented Reality* (AR) adalah penggabungan objek dua dimensi dan atau tiga dimensi ke lingkungan virtual menggunakan suatu teknologi dan memproyeksikannya secara *real time* (Budiartawan, 2022; Gotama et al., 2021). *Blockchain* merupakan suatu teknologi penyimpanan data terdesentralisasi dan terhubung serta diamankan menggunakan teknik kriptografi (Nugraha, 2020).

Smart et al., (2007) mendefinisikan metaverse sebagai sebuah teknologi yang mampu mengonvergensi antara ruang fisik dan virtual tiga dimensi. Kehadiran metaverse sebagai penerus internet dapat merevolusi lapisan infrastruktur dunia digital/virtual bahkan sebagian besar lapisan fisik, serta semua layanan dan platform yang ada di dalamnya, cara kerjanya, dan pemasarannya. Selayaknya manusia yang beraktivitas sepanjang waktu seperti menjawab berbagai macam pertanyaan, berbisnis, bermain atau mengadakan pertemuan dengan teman-teman dan aktivitas lainnya semua tersaji dalam metaverse (Ball, 2020).

Namun sebaliknya, metaverse ternyata menimbulkan masalah tersendiri bagi penggunanya, mulai dari kecanduan teknologi, diskriminasi, kekerasan, dan gangguan kesehatan terutama mata. Karena sebagian dari masalah itu bahkan sampai terbawa ke dunia nyata. Mark Zuckerberg adalah orang yang paling berpengaruh dalam dunia internet, khususnya sosial media, setelah sukses meluncurkan *Facebook*, *Instagram*, dan *WhatsApp*, dengan pengguna hampir seluruh manusia yang ada di bumi. Inovasinya telah berhasil menjadi platform yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari membuatnya terus berinovasi dan meluncurkan produk baru bernama *Meta* yang bergerak di dunia metaverse.

Meta digadang-gadang akan menjadi produk baru dengan berbagai fitur yang dapat dinikmati oleh penggunanya melebihi sosial media yang sudah pernah dirilis oleh Mark Zuckerberg. *Meta* memiliki fitur berupa ruang 3D di mana

pengguna dapat membuat avatar mereka sendiri dengan tempat tinggal dan status sosial virtual mereka masing-masing. Namun di sisi lain, *Meta* memiliki beberapa sisi negatif di mana pastinya kita sebagai pengguna internet sudah merasakan dampak dampak negatif yang terjadi di dunia virtual dua dimensi. Menurut Zuckerberg dalam Amalia (2021) menyatakan iklan mungkin menjadi sumber pemasukan metaverse, sama halnya pada *Facebook*. Namun, sejumlah pakar mengkhawatirkan kemunculan iklan pada metaverse yang dapat menjadi sumber pemasukan utama karena memiliki potensi menciptakan kesenjangan di antara para penggunanya. Para pengguna tidak akan mendapatkan pengalaman yang sama lagi sebab tergantung apakah mereka sanggup untuk membayar atau tidak. Hal ini sama seperti model bisnis *pay-to-win* di industri *game*. *Game* dengan model bisnis *pay-to-win* akan memanjakan para sultan, tapi menyulitkan para pemain yang bermain gratis atau mengeluarkan sedikit uang (Amalia, 2021). Sejumlah masalah pun akan mulai muncul sebagai dampaknya.

Hasil dari survei Newzoo membuat kita mengetahui bahwa ternyata para konsumen tertarik dengan konsep metaverse. Metaverse itu sendiri adalah jaringan internet yang membangun suatu dunia virtual sehingga membentuk pengalaman tersendiri bagi manusia/penggunanya (Mystakidis, 2022). Pengguna melalui media seperti headset maupun kacamata akan terhubung pada avatar di dunia virtual di mana avatar tersebut digambarkan sebagaimana penampakan pada dunia nyata. Metaverse dalam perkembangannya, mulai memasukkan unsur indrawi seperti sentuhan, bau, dan lain-lain agar pengguna mendapatkan sensasi “kenyataan yang sesungguhnya” (Hemmati, 2022).

Metaverse adalah dunia virtual yang terlihat mirip seperti keadaan nyata namun bukan kenyataan itu sendiri. Hal ini dapat terlihat dari beberapa aspek yang digunakan dalam metaverse yaitu aspek teknologi, sosial, dan spatio-temporal. Melalui aspek teknologi, metaverse menggabungkan beberapa teknologi seperti, *augmented reality*, *virtual reality*, serta *blockchain*. Pada aspek sosial, metaverse juga memiliki sistem hukum, sistem ekonomi, dan budaya yang serupa dengan kenyataan, tetapi tidak sama dengan yang ada di dunia nyata. Selanjutnya yaitu aspek spatio-temporal yang merupakan data yang berhubungan dengan ruang dan waktu. Pada metaverse, hubungannya dengan aspek spatio-temporal ini untuk melihat ruang dan waktu. Metaverse mencoba menghilangkan sekat pemisah sedemikian rupa antara kenyataan maya dan kenyataan yang sesungguhnya (Sriram, 2022).

Di dunia saat ini, respons akan semua ide terkait metaverse disambut dengan hangat. Namun demikian, terdapat ketidaksamaan tingkat antusiasme para responden di empat negara. Responden di Amerika Serikat dan Tiongkok cenderung lebih terbuka dengan ide metaverse dibandingkan dengan responden di Inggris dan Jepang. Salah satu faktor penentu apakah responden mau menerima

konsep metaverse yaitu usia. Responden usia muda cenderung lebih terbuka dengan ide metaverse. Dari survei tersebut dapat terdeteksi bahwa metaverse nantinya akan dijadikan hiburan semata dengan tingkat waktu penggunaan melampaui kebutuhan. Sedangkan Mark Zuckerberg selaku perintis metaverse telah memberikan sinyal lewat video iklan yang dirilis bahwa metaverse akan menjadi platform untuk diskusi dan bertukar pikiran serta membangun relasi bisnis lebih luas (Kadry, 2022). Dalam kasus ini yang ingin dilakukan oleh penulis adalah bagaimana kehidupan realita masih mendapatkan eksistensi di dunia metaverse dengan menggunakan pendekatan kepedulian terhadap lingkungan di mana sinyal yang diberikan Mark Zuckerberg dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Virtual world sebagai ekosistem di mana kecerdasan buatan termasuk di dalamnya, tidak dapat lepas dari pembicaraan mengenai. Namun, terdapat tantangan terbesar dalam kecerdasan buatan itu sendiri yaitu bias. Maka, perlunya etika yang mengidentifikasi batasan etnis dalam membangun ekosistem metaverse (Arifianto et al., 2022). Penggunaan konsep kepedulian terhadap lingkungan dan kemanusiaan karena dirasa perlu adanya keseimbangan antara dunia virtual dan realita sehingga mencegah terjadinya ketidakseimbangan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan metaverse sebagai wadah diskusi memantik penulis untuk membuat ruang lingkup pembahasan masalah yang terjadi di dunia realita. Hal ini dilakukan melalui diskusi dengan berbagai pengguna dari penjuru dunia serta melibatkan para ahli dalam praktik diskusi pembahasan isu-isu terkini di bidang lingkungan. Dengan visual yang menarik juga edukatif dirasa mampu menarik perhatian pengguna metaverse yang memiliki rasa untuk saling bertukar pikiran dan menggunakan platform tersebut sebagaimana difungsikan.

Dalam perancangannya, penulis berusaha untuk tetap membuat pengguna metaverse nantinya tetap memiliki rasa kepedulian terhadap alam meskipun mereka telah dimanjakan dengan segala keindahan yang disuguhkan oleh dunia metaverse. Maka dari itu penulis menambahkan fitur *Virtual Reality* (VR). Farras et al. (2018) menjelaskan bahwa *Virtual Reality* (VR) atau realitas virtual merupakan teknologi dengan menggunakan komputer yang memungkinkan seseorang untuk melakukan suatu simulasi terhadap objek sehingga mampu menyajikan suasana tiga dimensi, menjadikan pengguna seolah-olah berada di dunia nyata. Teknologi VR merupakan salah satu pilar teknis dalam pembangunan metaverse. VR memberikan pengalaman yang imersif di mana pengguna merasa seperti berada di dunia nyata (Akmal et al., 2022). Dengan VR, dibutuhkan dinamika lebih jauh dan seolah-olah menempatkan seseorang di lingkungan yang begitu jelas dan nyata sehingga dia memiliki pengalaman bersama seluruh tubuhnya yang ada dalam permainan, di mana hal tersebut adalah bagian nyata dari cerita (Wiharjokusumo et al., 2022).

Teknologilah yang memberikan nafas bagi metaverse sehingga metaverse bukanlah produk tunggal yang dapat dimiliki perusahaan begitu saja. Dengan kata

lain, metaverse menjadi nyata karena bantuan teknologi. Metaverse membangun dunia virtual sedemikian persis dengan yang ada pada dunia nyata supaya manusia dapat merasakan secara indrawi dan melakukan segala jenis kegiatan lain yang serupa/persis dengan kenyataan (Sriram, 2022). Dalam metaverse, antara topik *second life* dan dunia virtual menjadi suatu yang paradoks, ia serupa, tetapi juga tidak (Hemmati, 2022; Mystakidis, 2022). Metaverse menjadi ruang media sosial baru di mana pastinya dalam jangka waktu ke depan memiliki dampak atau pengaruh tersendiri terhadap penggunanya. Pada jurnal berjudul “Perubahan dan Permasalahan Media Sosial” disebutkan bahwa media sosial merupakan sekumpulan aplikasi berbasis internet sehingga memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten oleh penggunanya dengan beralaskan ideologi dan teknologi Web 2.0 (Anwar, 2017). Waktu yang dihabiskan pengguna untuk berselancar di media sosial dari tahun ke tahun semakin meningkat. Selain itu, semakin bertambahnya fitur dan ingar bingar yang disuguhkan metaverse membuat pengguna semakin gencar dalam penggunaan sosial media.

METODE

Metode perancangan konsep ruang *Metaverse Better World* untuk meningkatkan kesadaran alam menggunakan perancangan *design thinking*. Pendekatan ini berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan pengguna terhadap perangkat itu sendiri. *Design thinking* dapat membantu kita mengajukan pertanyaan, mengajukan hipotesis, dan mengajukan relevansi, karena *design thinking* sangat berguna dalam mendefinisikan masalah dengan pusat manusia, menciptakan banyak ide dalam *brainstroming*, dan menggunakan metode prototipe dan pengujian langsung, *design thinking* sangat berguna dalam mengatasi masalah yang tidak jelas atau tidak diketahui (Fariyanto et al., 2021). *Graphic Design Thinking* digunakan sebagai acuan dalam perancangan ruang tiga dimensi pada platform *META* untuk meningkatkan kesadaran alam karena memiliki tahapan perancangan yang sistematis dan sangat berhubungan dengan perancangan desain (Brown, 2008). Tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut.

1. *Emphatize*

Empati terhadap pengguna merupakan langkah awal yang dilakukan demi mendapatkan pemahaman empatik tentang suatu masalah yang dicoba untuk diselesaikan. Pada tahapan ini penulis melakukan pengumpulan data berupa data literatur dan data tipologi. Seorang desainer pada fase ini diharapkan mampu memasuki dunia pengguna, memahami cara pandang mereka terhadap permasalahan yang dihadapinya. Pendalaman masalah berdasarkan sudut pandang

pengguna akan menghasilkan solusi yang benar-benar menyesuaikan dengan kondisi penggunanya (Baskoro & Haq, 2020). Seperti yang sudah dituliskan oleh penulis sebelumnya bahwa dari survei Newzoo dikatakan jika hasil survei membuktikan bahwa pengguna *META* nantinya akan lebih mengarah kepada kebutuhan hiburan semata dibandingkan penggunaannya sebagai media diskusi seperti yang sudah didemofikasi oleh penemu *META* yakni Mark Zuckerberg. Dari survei tersebut dapat dilihat masalah-masalah yang nantinya akan timbul dalam penggunaannya. Maka dari itu, dilakukan perancangan oleh penulis sebagai pemecahan masalah yang mungkin akan terjadi.

2. Define

Pada tahap ini dilakukan pendefinisian masalah yang didapatkan dari hasil tahap pertama yakni melakukan empati terhadap pengguna dan pengumpulan data. Tahap ini mendeteksi ketidakseimbangan pola hidup manusia di mana manusia akan cenderung dimanjakan oleh investor permainan *online* dan dunia ingar bingar semu yang cenderung tidak mendapatkan keuntungan yang konkret atau bersifat khayalan semata. Lewat survei dan pengambilan data didapatkan jumlah pengguna *META* yang nantinya rela menghabiskan banyak dana untuk diinvestasikan terhadap benda-benda khayalan berupa sepetak tanah atau lahan kosong yang diisi dengan kuda poni terbang atau mungkin dengan kastil dan mobil mewah virtual sebagai fungsi meningkatkan derajat pengguna *META* di dunia virtual.



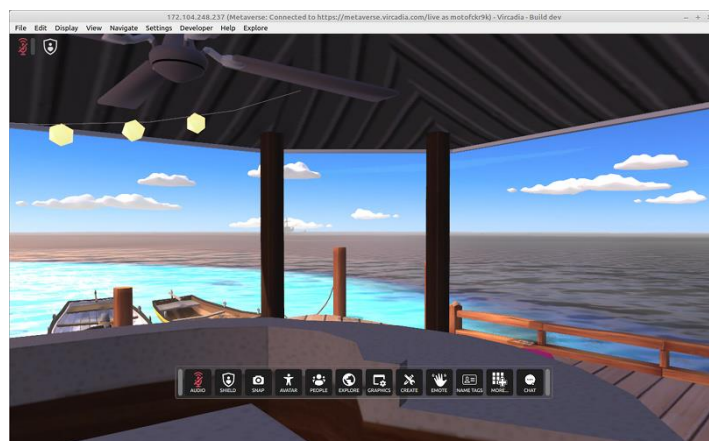
Gambar 1. *Horizon Worlds* salah satu dunia metaverse.
Sumber: <https://ekonomi.republika.co.id/berita/r3xv1v368/horizon-worlds-cara-pertama-meta-merilis-metaverse>

3. Ideate

Penulis mulai membuat rancangan desain pada tahap ini berdasarkan tahap yang telah dilalui sebelumnya yakni *Emphatize* dan *Define*. Dalam tahap ini penulis menciptakan desain konsep dan luaran yang dapat terus dikembangkan untuk menciptakan ruang solusi yang luas. Penulis menggunakan pendekatan psikologi warna dalam mengilustrasikan gejala-gejala kerusakan alam yang memungkinkan terjadi akibat adanya kerusakan alam. Perubahan suhu, kerusakan habitat laut, kebakaran hutan, pencemaran nuklir, dan masih banyak lagi. Pendekatan psikologi warna mampu membantu menstimulus motorik pengguna di mana pengguna dapat merasakan kejadian seperti nyata dengan gaya visual. Seperti contohnya air laut yang bersih pasti memiliki warna biru kehijauan atau biru terang sedangkan yang tercemar akan berwarna cokelat kegelapan hingga hitam pekat.



Gambar 2. Air laut yang gelap diakibatkan oleh pencemaran cairan minyak.
Sumber: <https://www.kompas.com/sains/read/2021/09/20/163000423/tumpahan-minyak-dan-dampaknya-bagi-lingkungan?page=all>



Gambar 3. Salah satu penggambaran air laut gelap tiga dimensi pada platform *Vircadia*.
Sumber: <https://www.pling.com/p/1505432>

Pada tahapan ini pula penulis menggunakan pendekatan terhadap isu-isu terkini dengan mengakses data dari laman web dan organisasi resmi yang memiliki integritas valid tentang kerusakan alam yang telah terjadi. Organisasi tersebut di antaranya Worldwide Fund for Nature (WWF), Greenpeace, Friend of The Earth International (FOEI), Wahana Lingkungan Hidup Indonesia (WLHI), dan masih banyak lagi.

4. Prototype

Pada tahap ini penulis akan merancang ilustrasi prototipe dunia tiga dimensi yang menggambarkan kerusakan alam yang sedang hangat dan ruang diskusi yang dapat diakses siapa saja dan di mana yang dapat membantu pemecahan masalah tentang isu kerusakan alam yang sedang terjadi di dunia nyata.

5. Test

Test merupakan tahapan terakhir yang dilakukan penulis setelah semua tahapan telah dilalui. Pada tahap ini rancangan desain dapat diuji untuk mendapatkan nilai kelebihan maupun kekurangan rancangan desain yang telah dibuat oleh penulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Desain

Latar belakang desain yang dibuat penulis memiliki tema futuristik karena metaverse sendiri adalah sebuah penemuan di era modernisasi yang memiliki kemampuan dan konsep yang di luar dugaan. Zaman dahulu apa yang hanya dapat dibayangkan kini menjadi kenyataan, di mana semua orang dapat berjumpa secara langsung dengan sangat mudahnya bahkan dari belahan bumi manapun.



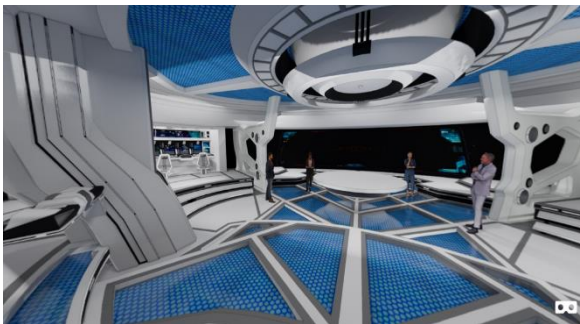
Gambar 7. Desain poster Better World metaverse
Sumber: Alfredo Valentino, 2022



Gambar 8. Desain fitur yang terdapat pada konsep rancangan *Better World Metaverse*.
Sumber: Alfredo Valentino, 2022



Gambar 9. Beberapa tampilan isi fitur dalam perancangan *Better World Metaverse*.
Sumber: Alfredo Valentino, 2022



Gambar 10. Tampilan ruang 3D yang akan digunakan pengguna untuk bertemu secara virtual dalam ruang *Metaverse Better World*.
Sumber: Alfredo Valentino, 2022



Gambar 11. Bentuk fitur *Better World Metaverse* jika dilihat dari *Virtual Reality*.
Sumber: Alfredo Valentino, 2022



Gambar 12. *Stand* pameran *Better World Metaverse Concept*.
Sumber: Alfredo Valentino, 2022



Gambar 13. Interaksi pengunjung dengan fitur *Better World Metaverse Concept*.
Sumber: Alfredo Valentino, 2022

2. Aplikasi Perancangan

Berdasarkan karya desain yang sudah diciptakan oleh penulis, berikut adalah aplikasi konsep ke dalam perancangan *Better World Metaverse*:

a. Bentuk Ruang

Ruang yang dibuat dalam perancangan *Metaverse Better World* menggunakan aplikasi *Sketch Up*. Dalam aplikasi ini sebenarnya ialah aplikasi untuk membuat kerangka rumah atau yang biasanya digunakan sebagai rancangan arsitek. *Metaverse* sendiri belum dirilis sehingga hal yang dapat dilakukan penulis untuk menciptakan suatu ruang yang dapat digunakan nantinya adalah menggunakan aplikasi arsitek tersebut bernama *Sketch Up*.

b. Aplikasi *Render* Ruang 360 Derajat

Setelah membangun ruang dalam bentuk 3D maka digunakan aplikasi *Enscape 360* agar terlihat lebih nyata dan memiliki kesan dapat dijelajahi setelah *Metaverse* diluncurkan.

c. Desain Visual

Setelah membuat 3D dan ruang virtual, penulis kemudian membuat desain visual komersial menggunakan aplikasi *Photoshop*. Dalam desain visualnya penulis menggunakan tema futuristik dan memilih warna biru sebagai warna dominan dikarenakan biru memiliki sifat kecerdasan dan masa depan. Di mana yang ingin disampaikan penulis adalah konsep kecerdasan buatan tersebut dapat tersampaikan kepada pengguna.

d. Fitur

Dalam konsep *metaverse* ini penulis untuk sementara waktu menggunakan fitur *Virtual Reality (VR)* untuk menggambarkan bahwa *VR* tersebut nantinya akan ditambahkan apabila *metaverse* telah diluncurkan oleh penemu *Meta* yakni Mark Zuckerberg. Dalam perancangannya, penulis menggunakan data-data video *VR* yang terdapat dalam *YouTube* seperti contohnya adalah *National Geography* yang memiliki banyak data video terkait *virtual reality* yang mendekatkan penikmat video dengan edukasi alam.

KESIMPULAN

Dari hasil perancangan *Metaverse* konsep *Better World* dapat disimpulkan bahwa segala aspek desain merupakan kunci penting dari keberhasilan suatu produk dapat dinikmati dan dapat memikat banyak pengguna. Maka dari itu penulis memperkuat karya dalam bentuk desain yang semenarik mungkin. Dari survei yang dikumpulkan dikatakan bahwa memang manusia sebagian besar akan terus mengikuti zaman dan selalu mengikuti tren tanpa memahami dampak yang dapat terjadi dari tren yang diikuti oleh pengguna tersebut. Maka dari itu, penulis

berusaha sesegera mungkin menyadarkan apa saja yang dapat kita lakukan untuk memerangi tren masa kini dan perkembangan zaman.

Dalam perancangan konsep *Metaverse Better World* ini diharapkan dapat membuka mata generasi masa kini bahwa tak selamanya kita dapat mengikuti produk baru dengan tren yang disuguhkan. Seperti contohnya Metaverse dengan konsep bertemu virtual dapat saja berubah alih menjadi jual beli barang mewah yang memiliki nilai jual fantastis padahal sifatnya hanyalah semu. Hal tersebut tak lain dan tak bukan dilakukan oleh investor yang ingin meraup keuntungan dengan memanfaatkan peluncuran hal baru yang pastinya akan ada banyak sekali orang yang penasaran dan tidak segan untuk mencobanya.

Pengguna metaverse nanti diharapkan tetap menyeimbangkan dunia digital dan dunia virtual dengan acuh terhadap pemborosan virtual berupa pembelian aset semu. Penulis juga ingin pengguna lebih memberatkan kepentingan dunia nyata berupa alam di mana kita dapat bertemu dan berdiskusi tentang isu-isu terkini. Banyak sekali masalah yang terjadi disertai sifat manusia yang acuh tak acuh terhadap isu-isu lingkungan yang terjadi. Sehingga ide berkumpul bersama secara virtual dari belahan bumi manapun bahkan dengan para pakarnya mampu memecahkan masalah dalam bentuk kerusakan alam dan berdonasi untuk sesama yang membutuhkan.

KEPUSTAKAAN

- Akmal, M., Sari, C. I., Mustika, Y., Gibran, K., Zulfahni, F., & Nababan, Y. A. (2022). Potensi metaverse dalam mengoptimalkan produktivitas disabilitas untuk pemulihan ekonomi. *Seminar Nasional BSKJI "Post Pandemic Economy Recovery,"* 22–30.
https://bspjisamarinda.kemenperin.go.id/download/proceeding/2022_semnasBSKJI/Layout-VI.3.pdf
- Amalia, E. I. (2021). *Apa itu metaverse: Definisi, relevansi, dan potensinya?* Hybrid.Co.Id.
<https://hybrid.co.id/post/apa-itu-metaverse>
- Anwar, F. (2017). Perubahan dan permasalahan media sosial. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni, 1*(1), 137–144.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i1.343>
- Arifianto, P. F., Setiawan, B., & Kusuma, M. R. P. (2022). Metaverse dan tanggung jawab akademisi dalam pendidikan desain komunikasi visual. *Prosiding SNADIES 2022 – Desain Kolaborasi Interdisipliner Di Era Digital,* 8–15.
[https://repository.upnjatim.ac.id/9948/1/02_PUNGKY FEBI ARIFIANTO %28REVISI FULL PAPER%29 %288-15%29.pdf](https://repository.upnjatim.ac.id/9948/1/02_PUNGKY_FEBI_ARIFIANTO%28REVISI%20FULL%20PAPER%29%288-15%29.pdf)
- Ball, M. (2020). *The Metaverse: What it is, where to find it, who will build it, and for it.* Matthewball.Co. <https://www.matthewball.co/all/themetaverse>
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan metode design thinking pada mata kuliah desain pengembangan produk pangan. *IKRA-ITH Humaniora: Jurnal Sosial Dan Humaniora, 4*(2), 83–93. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/560>
- Brown, T. (2008, June). Design thinking. *Harvard Business Review,* 1–10.

- <https://hbr.org/2008/06/design-thinking>
- Budiartawan. (2022). *Apa itu Augmented Reality?* UPT TIK Blog. <https://upttik.undiksha.ac.id/apa-itu-augmented-reality/>
- Fariyanto, F., Suaidah, & Ulum, F. (2021). Perancangan aplikasi pemilihan kepala desa dengan metode UX design thinking (studi kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i2.853>
- Farras, H. N., Herumurti, D., & Hariadi, R. R. (2018). Aplikasi electronic commerce menggunakan teknologi realitas virtual. *Jurnal Teknik ITS*, 7(1), 237–241. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.12962/j23373539.v7i1.29490>
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan gedung universitas teknokrat Indonesia berbasis augmented reality. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 28–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/jatika.v2i1.711>
- Hemmati, M. (2022). The metaverse: An urban revolution effect of the metaverse on the perceptions of urban audience. *Tourism of Culture*, 2(7), 53–60. <https://doi.org/10.22034/TOC.2022.323276.1067>
- Kadry, A. (2022). The metaverse revolution and its impact on the future of advertising industry. *Journal of Design Sciences and Applied Arts*, 3(2), 131–139. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.21608/jdsaa.2022.129876.1171>
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486–497. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>
- Nadeak, B., Parulian, A., Pristiwanto, & Siregar, S. R. (2016). Perancangan aplikasi pembelajaran internet dengan menggunakan metode computer based instruction. *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, 3(4), 54–57. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30865/jurikom.v3i4.340>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Nugraha, A. C. (2020). Penerapan teknologi blockchain dalam lingkungan pendidikan. *Produktif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 302–307. <https://doi.org/https://doi.org/10.35568/produktif.v4i1.386>
- Peursen, C. A. van, & Hartoko, D. (1984). *Strategi kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Smart, J., Cascio, J., & Paffendorf, J. (2007). *Metaverse roadmap overview*. Acceleration Studies Foundation. <https://www.w3.org/2008/WebVideo/Annotations/wiki/images/1/19/MetaverseRoadmapOverview.pdf>
- Sriram, G. K. (2022). A comprehensive survey on metaverse. *IRJETS: Nternational Research Journal of Modernization in Engineering Technology and Science*, 4(2), 772–775. https://www.irjmets.com/uploadedfiles/paper/issue_2_february_2022/19105/final/fin_irjmets1644860607.pdf
- Wiharjokusumo, P., Saragih, N. R., Karo-Karo, S., & Siringoringo, P. (2022). Memahami realitas metaverse berdasarkan teologi kontekstual. *Jurnal Darma Agung*, 30(3), 239–252. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.46930/ojsuda.v30i3.2239>