

Moh Narji_JPKM_V4 N2

by Moh Narji

Submission date: 05-Dec-2022 10:48AM (UTC+0700)

Submission ID: 1971500382

File name: 1276-4874-1-RV.docx (1.01M)

Word count: 1973

Character count: 12748

SOSIALISASI LITERASI ONLINE TENTANG METAVERSE INDONESIA DI SMA ANGKASA 1

Mohammad Narji^{*)1)}, Tata Sutabri²⁾, M. Amin Sakaria³⁾, Yohanes Bowo Widodo⁴⁾,
Rano Agustino⁵⁾, Dedi Setiadi⁶⁾

¹⁾⁴⁾⁶⁾Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mohammad Husni Thamrin

³⁾⁵⁾Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mohammad Husni Thamrin

²⁾Program Studi Teknik Informatika, Universitas Bina Darma

^{*)}Correspondence author: narji_aji@yahoo.com, DKI Jakarta, Indonesia

Abstrak

Metaverse akan menjadi bentuk dari evolusi berikutnya dari internet, yang akan memicu evolusi dari kapitalisme. Metaverse akan membuka berbagai peluang baru untuk menghasilkan uang, serta mengubah cara manusia dalam bersosialisasi, bekerja dan menjalankan bisnis.

profile SMA Angkasa 1 berbasis *Metaverse* adalah media *internet* yang dapat membantu suatu sekolah untuk memperkenalkan identitas serta kelebihan yang dimiliki pada sekolah yang bersangkutan kepada masyarakat luas melalui dunia *metaverse*. Dengan memanfaatkan kemajuan dan perkembangan *metaverse* pada *profile* SMA Angkasa 1 dengan penampilan menarik dan sesuai dengan *trend* yang ada.

Maka dari itu *profile* SMA Angkasa 1 harus dapat mewakili serta mempresentasikan identitas tentang sekolah SMA Angkasa 1, sebab era sekarang ini adalah era *metaverse*. Peneliti bermaksud mempromosikan *profile* SMA Angkasa 1 pada aplikasi berbasis *metaverse*. Selain menarik perhatian, *profile* SMA Angkasa 1 dalam bentuk media *metaverse* lebih praktis.

Seiring berkembangnya aktivitas belajar mengajar pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Angkasa 1, maka sekolah akan memanfaatkan teknologi *metaverse* agar lebih cepat lebih mudah dalam mengakses kemampuan belajar bagi para siswa/i. *Metaverse* adalah sebagai tempat sumber informasi dalam *internet*, supaya sebuah informasi dapat terbentuk dalam suatu database, maka diperlukan sebuah *Augmented Reality*, *Virtual Reality* & *Video* yang dinamis.

Kini, berbagai negara di dunia sudah mulai mengembangkan *metaverse*. Sebagai negara yang terbuka akan globalisasi Indonesia akan menghadapi transformasi digital ini. Penting bagi Indonesia dalam mempersiapkan diri menghadapi perkembangan teknologi *metaverse*. Tujuan dari penulisan ini untuk mempromosikan tentang sosialisasi literasi online tentang *metaverse* di SMA Angkasa 1.

Kata kunci: *Metaverse*, Teknologi, transformasi digital, Globalisasi, Nasional, SMA Angkasa 1, *Augmented Reality*, *Virtual Reality* & *Video*.

Abstract

The metaverse will form the next evolution of the internet, which will trigger the evolution of capitalism. Metaverse will open up new opportunities to make money, and change the way people socialize, work and do business.

The profile of SMA Angkasa 1 based on Metaverse is an internet media that can help a school to introduce the identity and advantages of the school in question to the wider community through the metaverse world. By utilizing the progress and development of the metaverse on the profile of SMA Angkasa 1 with an attractive appearance and in accordance with existing trends.

Therefore, the profile of SMA Angkasa 1 must be able to represent and present the identity of the Angkasa 1 High School, because the current era is the era of the metaverse. The researcher intends to promote the profile of SMA Angkasa 1 on metaverse-based applications. Besides attracting attention, the profile of SMA Angkasa 1 in the form of media metaverse is more practical.

Along with the development of teaching and learning activities at the Angkasa 1 High School (SMA), the school will utilize metaverse technology to make it easier for students to access learning abilities. Metaverse is as a source of information on the internet, so that information can be formed in a database, a dynamic Augmented Reality, Virtual Reality & Video is needed.

Now, various countries in the world have begun to develop a metaverse. As a country that is open to globalization, Indonesia will face this digital transformation. It is important for Indonesia to prepare for the development of metaverse technology. The purpose of this paper is to promote the socialization of online literacy about metaverse in SMA Angkasa 1.

Keywords: *Metaverse*, Technology, digital transformation, Globalization, National, SMA Angkasa 1, *Augmented Reality*, *Virtual Reality* & *Video*.

PENDAHULUAN

Wajah dunia baru teknologi Metaverse menjanjikan berbagai kecanggihan sebagai dunia realitas virtual (virtual reality), dunia masa depan, dengan berbagai fasilitas dan teknologi yang hadir khususnya di Indonesia. “Karena sifatnya yang merupakan dunia virtual, sebenarnya Metaverse dapat diterapkan di banyak bidang. Namun yang paling *interesting* dan *attractive* kalau dikaitkan dengan Indonesia adalah di bidang pariwisata,”

Pada bidang promosi pendidikan berpotensi dieksplorasi pada platform ini. Terutama pada Sekolah Menengah Pertama (SMA Angkasa 1) sedang menjajaki untuk penerapan Metaverse yang berhaluan pada promosi dunia pendidikan, hal ini disebabkan pendidikan sekarang ini sudah menggunakan alat virtual reality (VR) dan augmented reality (AR), yang merupakan teknologi pada Metaverse,” Untuk itu pemanfaatan metaverse ini dapat dimanfaatkan ke banyak bidang lain seperti sosial, perdagangan dan lain-lain. “Namun karena ada unsur-unsur yang tidak boleh semua orang tahu, jadi peran pemerintah sangat krusial untuk membenahi dulu keamanan siber dan data,”

Penerapan teknologi Metaverse membutuhkan persiapan yang matang. Landasan hukum siber dan data Indonesia harus memiliki tingkat literasi digital dan kualitas infrastruktur yang mampu untuk menyambut Metaverse. Metaverse menggambarkan hardware dan software yang memungkinkan pengguna untuk bermain atau bekerja di ruang virtual 3-D, atau menarik informasi dari internet dan mengintegrasikannya dengan dunia nyata secara real time. Sekarang ini, metaverse diakses melalui *smartphone*, pada akhirnya akan dialami melalui virtual reality canggih atau *headset augmented reality*.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan pada SMA Angkasa 1. Komplek Halim Perdanakusuma Jl. Trikora No.1, RT.1/RW.14, Halim Perdana Kusumah, Kec. Makasar, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13610, Telepon: (021) 8001055. Peta lokasi kegiatan dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1 Gambar Lokasi Kegiatan

Permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh mitra terkait literasi sosialisasi metaverse, tahapan ini dilakukan dengan menganalisa masalah yang terjadi di SMA Angkasa 1 sebagai berikut:

1. Guru, Staff dan siswa/i masih banyak yang belum mengerti dan memahami tentang Metaverse yang merupakan kumpulan virtual sharing space yang dibuat dengan menggabungkan physical reality.
2. Guru, Staff dan siswa/i masih banyak yang belum mengerti dan memahami tentang pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) yang dapat menyediakan ruang kerja yang dapat digunakan untuk pertemuan virtual dengan sarana tatap muka secara online menggunakan avatar sehingga dapat berinteraksi dengan sesama pengguna secara nyata.

8 Komunikasi Yang Baik dengan Mitra

1. Salah satu hal yang diperlukan adalah membangun hubungan yang baik dengan mitra.
2. Kemampuan seorang dalam menciptakan hubungan sosial dengan pihak lain, dalam situasi ini adalah dengan mitra, menjadi bantuan yang signifikan.
3. Hubungan sosial yang baik dengan mitra akan menjadikan komunikasi yang terbuka dan lancar.

Dari Permasalahan tersebut diatas, maka Tim pengabdian masyarakat menyimpulkan, permasalahan mitra adalah :

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tahap sebelumnya, maka dapat dianalisa bahwa belum efektifnya pemanfaatan teknologi informasi *metaverse* pada tempat mitra, salah satu contoh yaitu kurangnya pemanfaatan komputerisasi dan jaringan lokal yang telah tersedia. Adapun untuk mewujudkan tujuan tersebut maka dibutuhkan beberapa syarat dalam pengembangan *metaverse*.

Tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Meningkatnya pengetahuan Guru, Staff dan siswa/i SMA Angkasa 1 didalam mempromosikan produk masing-masing siswa/ guru/ staff dalam dunia virtual yang tersambung dalam dunia nyata.

2. Meningkatnya pengetahuan Guru, Staff dan siswa/i didalam menciptakan peluang usaha pada *Metaverse*. Saling sharing knowlegde, skill secara cepat, mudah dan murah.

Melalui program Pengabdian masyarakat yang akan dilakukan oleh tim pelaksana PKM ini, permasalahan yang ada pada mitra dapat diatasi.

Menurut Tim Sweeney, CEO dan pendiri Epic Games metaverse adalah media sosial 3D yang bisa diakses secara realtime. Dengan menggunakan media itu, orang-orang akan bisa membuat konten di dunia virtual dan saling berbagi konten tersebut.

Peter Warman, CEO Newzoo menganggap metaverse sebagai tempat yang memungkinkan orang-orang untuk menjadi penggemar, pemain, dan kreator secara bersamaan.

Menurutnya, hal ini akan memaksimalkan engagement, yang juga akan mendorong potensi bisnis. Metaverse dapat dihadirkan dalam pelbagai bentuk. Termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Menghadirkan kegiatan di tempat lain secara virtual, mengajak partisipasi pengguna dalam sebuah kegiatan.

Solusi yang akan diberikan kepada pihak mitra adalah dengan memberikan literasi sosialisasi metaverse dan pengetahuan metaverse kepada guru/staff/Siswa/i SMA Angkasa1 agar kelak dapat memanfaatkan keahliannya didunia metaverse untuk menciptakan peluang didalam pendidikan.

Adapun solusi yang ditawarkan adalah berikut :

1. Memberikan Pelatihan tentang manfaat dari metaverse pada dunia pendidikan
2. Memberikan Pelatihan tentang manfaat dari metaverse pada dunia bisnis.
3. Memberikan Pengetahuan untuk menciptakan peluang usaha dengan keahlian pada dunia metaverse.

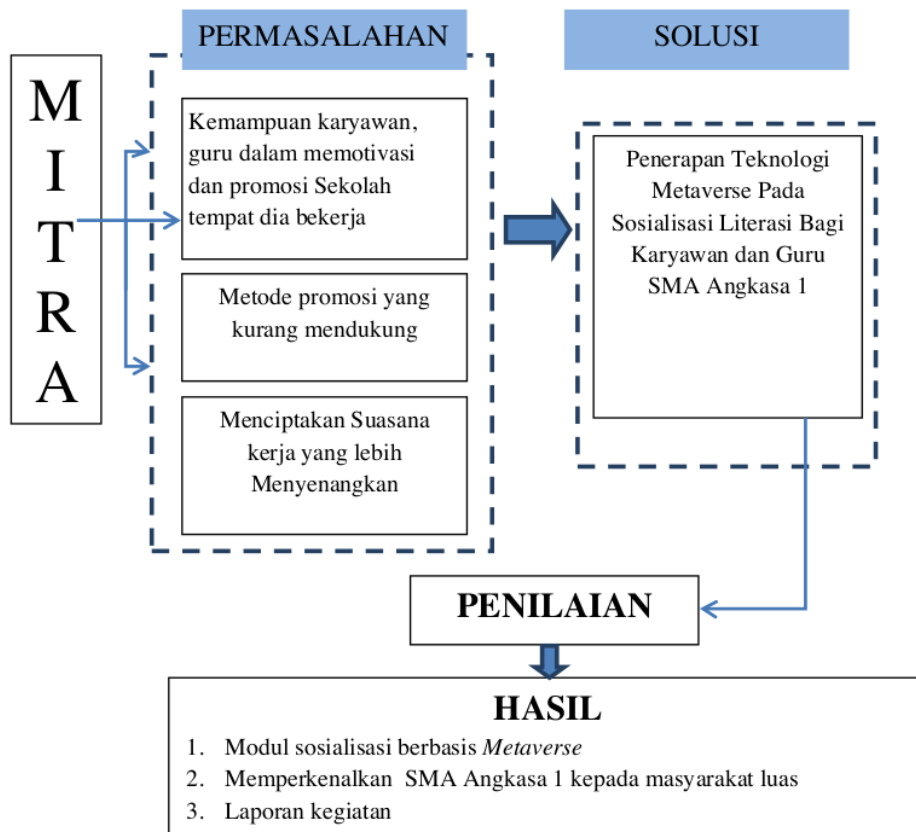
Metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dengan pembagian materi, presentasi, workshop, serta diskusi dan tanya jawab. Adapun susunan materi dalam kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan materi tentang metaverse.
2. Memberikan materi tentang literasi sosialisasi metaverse
3. Memberikan materi tentang pemanfaatan metaverse pada dunia pendidikan.

Adapun kegiatan pengabdian masyarakat yang dipilih adalah para Siswa/i SMA Angkasa1, Halim Perdana Kusuma Jakarta. Adapun Peserta didalam kegiatan pengabdian masyarakat ini sebanyak 30 Siswa.

Metode pelaksanaan kegiatan penerapan literasi sosialisasi metaverse di SMA Angkasa 1 digambarkan dalam diagram berikut ini berupa solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang ada.

Permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh mitra terkait literasi sosialisasi *metaverse* adalah:



Gambar 2. Metode Pelaksanaan

¹ Target luaran pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Rencana Target Capaian Luaran

No.	Jenis Luaran	Indikator pencapaian
1	Laporan Akhir Kegiatan	Ada
2	Materi Pelatihan Multimedia	Ada
3	Artikel untuk jurnal pengabdian masyarakat ber ISSN	Published
4	Peningkatan kemampuan pengetahuan bagi Siswa	Ada
5	Hak kekayaan intelektual (paten, hak cipta, merek dagang, desain produk industri)	Tidak ada ¹

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan melakukan kegiatan penjajakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan menentukan solusi yang akan diberikan. Penjajakan ini dilakukan untuk mematangkan dalam mempersiapkan kegiatan pelatihan.

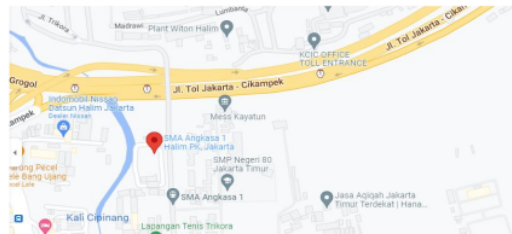
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Angkasa1 Halim Perdanakusuma adalah “Pelatihan Sosialisasi Literasi Online Tentang Metaverse Indonesia Di SMA Angkasa 1” dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 14 September 2022. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas 12 SMA Angkasa 1 Halim Perdana Kusuma Jakarta. Dilanjutkan dengan pemaparan dari Fakultas Komputer, yang dilakukan oleh dosen Fakultas komputer, membahas tentang metaverse Indonesia.

TEMPAT DAN GAMBAR LOKASI KEGIATAN

1. Tempat Kegiatan

Komplek Halim Perdanakusuma Jl. Trikora No.1, RT.1/RW.14, Halim Perdana Kusumah, Kec. Makasar, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13610, Telepon: (021) 8001055

2. Lokasi Kegiatan



Gambar 4 Gambar Lokasi Kegiatan

3. Gambar Foto Kegiatan



Gambar 5 Foto Lokasi Kegiatan



Gambar 6 Foto Lokasi Kegiatan

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Didunia promosi sekarang tidak ada yang tidak mungkin kita bisa melakukan banyak hal, selain kita bisa melakukannya di dalamnya kita bisa ikut andil dalam penciptaan promosi sendiri. Dengan adanya metaverse dapat membangun jaringan di dunia metaverse dan berkomunikasi secara virtual hologram dan membangun bisnis sendiri dalam menghasilkan uang.

4

Penggunaan *Augmented Reality* sangat berguna untuk media pembelajaran yang interaktif dan nyata secara langsung oleh peserta didik. Selain itu media promosi menggunakan *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar karena sifat dari *Augmented Reality* yang menggabungkan dunia maya yang dapat meningkatkan imajinasi peserta didik dengan dunia nyata secara langsung. *Augmented Reality* bersifat interaktif yang membuat peserta didik untuk melihat keadaan secara nyata dan langsung serta dapat mengimajinasikan hasil proses pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih ditujukan kepada Rektorat dan LPPM Universitas Mohammad Husni Thamrin atas pendanaan untuk PKM ini. PKM ini dilaksanakan dengan pendanaan Hibah Internal Penelitian LPPM Universitas MH Thamrin tahun anggaran 2022.

REFERENSI

Falahah Suprpto. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta Pusat: Lentera Ilmu Cendekia.

Solichin, Achmad. 2016. *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Achmad Solichin.

Mulyani, S. (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung.

Munawar. 2018. *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling Language)*. Informatika, Bandung.

10
Jurnal Yose Indarta. (2022). “Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan”. *JURNAL BASICEDU*. Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022. Halaman 3351 - 3363 *Research & Learning in Elementary Education* <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.

4

Jurnal Ilmawan Mustaqim. (2016). “ Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran”. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* Vol.13, No.2, Juli 2016, Hal:174 ISSN 2541-0652.

10

Jurnal Ii Sopiandi, Deffy Susanti. (2022). “Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar”. *Jurnal PETISI*, Vol. 3, No. 1, Januari 2022 e-ISSN: 2721-6276.

Jurnal Ariesta Kartika Sari.¹² (2020). “Pengembangan Kompetensi Guru SMKN 1 Labang Bangkalan melalui Pembuatan Media Pembelajaran Augmented Reality dengan Metaverse”. Jurnal Panrita Abdi, 2020, Volume 4, Issue 1. <http://journal.unhas.ac.id/index.php/panritaabdi>.

Sutrianto,dkk., Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Atas, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016.

Moh Narji_JPKM_V4 N2

ORIGINALITY REPORT

45%
SIMILARITY INDEX

45%
INTERNET SOURCES

9%
PUBLICATIONS

13%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.thamrin.ac.id Internet Source	11%
2	123dok.com Internet Source	7%
3	www.coursehero.com Internet Source	6%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	4%
5	kumparan.com Internet Source	4%
6	unimuda.e-journal.id Internet Source	2%
7	ekonomi.bisnis.com Internet Source	2%
8	0408mohumaralfaruq.wordpress.com Internet Source	2%
9	petalokasi.org Internet Source	2%

10 media.neliti.com 2%

11 ejournal-umht.org 2%

12 core.ac.uk 2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off