

Sosialisasi Literasi Online tentang Metaverse Indonesia di SMA Angkasa 1

Mohammad Narji¹, Tata Sutabri², M. Amin Sakaria³, Yohanes Bowo Widodo⁴, Rano Agustino⁵, Dedi Setiadi⁶, Febrianti Widyahastuti⁷

¹⁴⁶Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mohammad Husni Thamrin

³⁵⁷Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mohammad Husni Thamrin

²Program Studi Teknik Informatika, Universitas Bina Darma

Correspondence author: narji_aji@yahoo.com, DKI Jakarta, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.37012/jpkmht.v4i2.1276>

Abstrak

Metaverse merupakan evolusi dari internet yang akan datang, metaverse dapat membuat peluang baru untuk dapat menghasilkan uang, dan dapat mengubah cara manusia dalam menjalankan usaha bisnisnya. *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 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. Metaverse sudah mulai dikembangkan diseluruh dunia. Indonesia dipastikan akan menghadapi transformasi digital ini. Hal yang terpenting bagi Indonesia dalam menghadapi kemajuan dan 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

Metaverse is the evolution of the upcoming internet, metaverse can create new opportunities to be able to make money, and can change the way humans run their 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. The Metaverse has begun to be developed worldwide. Indonesia will certainly face this digital transformation. The most important thing for Indonesia in facing the progress and development of metaverse technology. The purpose of this writing is to promote the socialization of online literacy about the metaverse at Angkasa 1 High School.

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 sudah masuk di Indonesia. Metaverse yang merupakan dunia virtual dapat diterapkan di berbagai bidang. Bidang yang paling *interesting* dan *attractive* yaitu 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 teknologi Metaverse, Untuk itu pemanfaatan metaverse dapat dimanfaatkan ke segala bidang selain bidang pendidikan seperti bidang sosial, bidang perdagangan dan lain-lain.

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* sehingga pengguna dapat bermain atau bekerja di ruang virtual 3D, dan dapat menarik informasi dari internet dan menggabungkannya dengan dunia nyata secara real time. Sekarang ini metaverse diakses melalui *smartphone*, yang akan dialami melalui virtual reality canggih atau *headset augmented reality*.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diadakan di SMA Angkasa 1. Beralamat di Jalan 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
2. Guru, Staff dan siswa/i masih banyak yang belum mengerti dan memahami tentang pemanfaatan teknologi *Virtual Reality* (VR) dapat dimanfaatkan untuk pertemuan virtual secara online sehingga dapat berinteraksi dengan sesama pengguna secara nyata.

Komunikasi Yang Baik dengan Mitra

1. Salah satu hal 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 dapat disimpulkan 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 dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan diselenggarakan adalah sebagai berikut:

1. Guru, Staff dan siswa/i SMA Angkasa 1 dapat mempromosikan produk masing-masing siswa/ guru/ staff dalam dunia virtual yang tersambung dalam dunia nyata.
2. Guru, Staff dan siswa/i dapat menciptakan peluang usaha pada Metaverse. Saling sharing knowlegde, skill secara cepat, mudah dan murah.

Dengan diadakannya program Pengabdian masyarakat yang akan dilakukan oleh tim sehingga 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.

Metaverse dapat dihadirkan dalam pelbagai bentuk. Termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Menghadirkan kegiatan di tempat lain secara virtual, mengajak partisipasi pengguna dalam sebuah kegiatan.

Tim akan memberikan kepada pihak SMA Angkasa1 adalah dengan memberikan literasi sosialisasi metaverse dan pengetahuan metaverse kepada guru/staf/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 pandangan dan gambaran pengetahuan untuk dapat menciptakan peluang usaha dengan keahlian pada dunia metaverse.

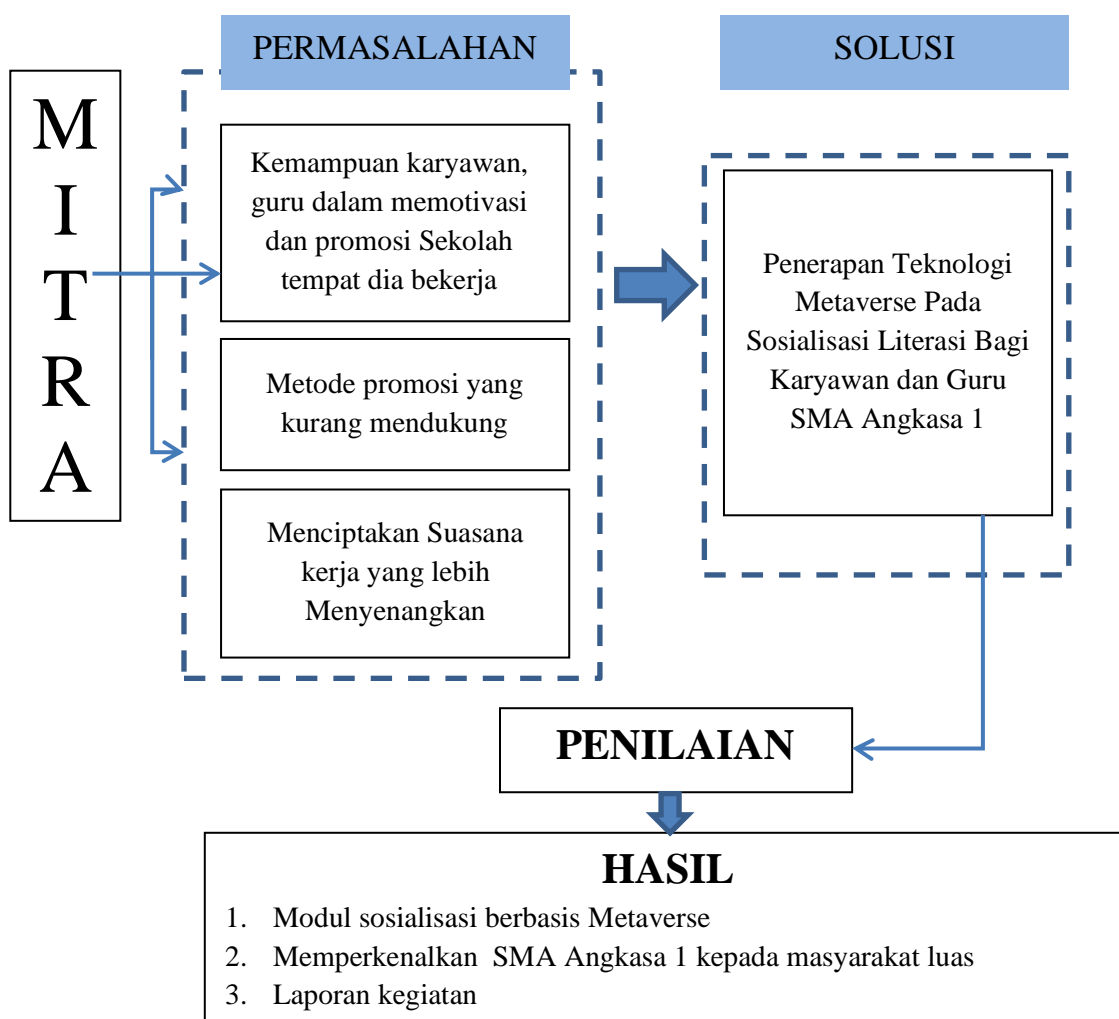
Adapun metode yang diterapkan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan cara pembagian materi, presentasi, *workshop*, diskusi dan tanya jawab. Susunan acara dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

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

Adapun kegiatan pengabdian masyarakat yang dipilih adalah para Siswa/i SMA Angkasa 1, Halim Perdana Kusuma Jakarta. Adapun Para peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjumlah 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

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 Pada Akhir Kegiatan	Ada
2	Materi <i>Literasi Sosialisasi Metaverse</i>	Ada
3	Jurnal pengabdian kepada masyarakat ber ISSN	Published
4	Peningkatan promosi bagi Sekolah SMA Angkasa1	Ada
5	Hak kekayaan intelektual (paten, hak cipta)	Tidak ada

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diawali dengan melakukan kegiatan dengan melakukan identifikasi permasalahan dan membuat solusi yang akan diberikan kepada mitra. Hal ini dilakukan dalam mempersiapkan kegiatan pelatihan kepada mitra.

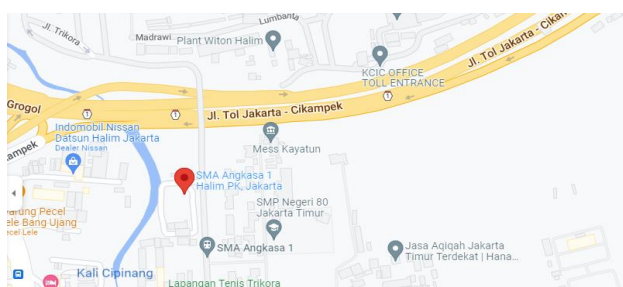
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Angkasa 1 Halim Perdanakusuma adalah “Pelatihan Sosialisasi Literasi Online Tentang Metaverse Indonesia Di SMA Angkasa 1” dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 14 September 2022. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas 12 SMA Angkasa 1 Halim Perdana Kusuma Jakarta. 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. Kegiatan





Gambar 5. Foto Kegiatan

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada perkembangannya SMA Angkasa 1 ke depannya ini, tentunya membutuhkan tampilan baru dalam mempromosikan sekolahnya pada masyarakat luas dengan membuat fitur-fitur tambahan untuk memenuhi kebutuhan perkembangannya dengan memanfaatkan metaverse dan dapat membangun jaringan di dunia metaverse serta dalam membangun dunia promosi sendiri.

Dengan memanfaatkan penggunaan *Augmented Reality* sangat berguna untuk media promosi sekolah SMA Angkasa 1 secara interaktif dan nyata secara langsung kepada masyarakat luas. Selain itu manfaat dari *Augmented Reality* juga dapat meningkatkan keinginan peserta didik dalam belajar, hal ini dikarena sifat dari *Augmented Reality* yang dapat meningkatkan imajinasi pada peserta didik dengan dunia nyata secara langsung. *Augmented Reality* diharapkan dapat membantu peserta didik untuk melihat keadaan secara nyata serta dapat mengimajinasikan hasil proses pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih ditujukan kepada Rektorat dan LPPM Universitas Mohammad Husni Thamrin atas pendanaan untuk PKM ini. PKM ini dilaksanakan dengan pendanaan Hibah Internal 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.
- 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>.
- 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.
- 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.(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.