

Peluang Desain Sosial dalam Membantu Industri Kecil di Era Metaverse

Felicia Wijaya

Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
felicia.wijaya0408@gmail.com

ABSTRAK

Desain memiliki hubungan yang sangat erat dengan kehidupan manusia karena salah satu tujuan utama desain adalah untuk mempermudah serta membantu kelancaran kehidupan. Para desainer dituntut untuk dapat mengembangkan solusi terhadap berbagai permasalahan, seiring dengan perkembangan zaman, tentunya hal tersebut juga harus terus berevolusi dan memiliki inovasi baru. Jurnal ini akan membahas tentang peluang desainer dalam memberikan solusi bagi industri kecil di masa depan era *metaverse*. Studi ini dilaksanakan atas dasar keresahan penulis terhadap sulitnya membimbing, membantu, dan menjangkau industri kecil untuk mengembangkan usahanya karena keterbatasan waktu dan jarak, sehingga salah satu tujuan studi ini adalah untuk membantu memperkenalkan *metaverse* kepada masyarakat luas. Metode yang digunakan dalam mencari informasi dalam jurnal ini adalah *narrative review* karena saat ini *metaverse* masih berbentuk konsep dan belum sepenuhnya berjalan sehingga metode yang paling tepat adalah dengan memperdalam wawasan dari sumber-sumber yang sudah jelas. Tahapan penulisan jurnal adalah dengan membaca serta mencari informasi penting tentang *metaverse* lalu memperdalam konsep tersebut dengan menghubungkannya kepada bidang desain dan industri. Hasil dari studi jurnal ini merupakan beberapa contoh program yang dapat diberikan desainer melalui teknologi *metaverse* dan tantangan-tantangan yang sekiranya dapat muncul saat mengembangkan program tersebut.

Kata Kunci: *Metaverse*, Desain Sosial, Industri Kecil, *Augmented Reality*, *Virtual Reality*.

PENDAHULUAN

Teknologi sudah sejak lama membantu dan mempermudah manusia dalam menjalani kehidupan, namun seiring berkembangnya zaman, alat-alat teknologi juga terus berevolusi serta memiliki inovasi-inovasi baru yang sebelumnya tak terpikirkan. Selalu tercipta mesin serta alat industri yang lebih canggih setiap pergantian era atau zaman, dalam perjalanan menuju inovasi teknologi 5.0 atau *society 5.0* yang dikembangkan dan diadopsi untuk menjadi strategi pertumbuhan pertama kali oleh Jepang ini, kita juga mendapat konsep baru yang disebut sebagai *metaverse*.

Metaverse merupakan suatu istilah inovasi dalam dunia teknologi yang didefinisikan sebagai konsep masa depan dunia baru yang hadir dalam bentuk virtual dengan bentuk 3 dimensi, dimana manusia dapat bersosialisasi dengan menggunakan *avatar* atau karakter pengguna di dalam dunia tersebut yang memungkinkan manusia untuk berkomunikasi tanpa mengenal batas ruang dan waktu. Meskipun sebenarnya istilah *metaverse* ini sudah ada sejak dahulu, namun

akhir-akhir ini popularitas konsep *metaverse* melambung pesat. Hal ini dimulai saat CEO Facebook yaitu Mark Zuckerberg memperkenalkan konsep *metaverse* dan mengganti nama perusahaannya menjadi *Meta Platform*. Istilah *metaverse* sendiri pertama kali disampaikan oleh Neal Stephenson pada tahun 1992, dalam novelnya "*Snow Crash*".

Konsep *metaverse* tidak dapat dipisahkan dengan teknologi yang sebelumnya sudah terbukti dapat berjalan dengan baik yaitu *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR), dan internet, hal ini pasti karena konsep *metaverse* merupakan perkembangan dari teknologi tersebut. *Metaverse* berpeluang besar untuk dapat memasuki berbagai bidang kehidupan kita dalam 15 sampai 20 tahun kedepan, membentuk serta memperbaharui hidup kita dengan memanfaatkan berbagai perkembangan teknologi (Damar, 2021).

Desain sangat akrab dengan kehidupan manusia adalah suatu kenyataan yang universal keberadaannya tidak dapat dipisahkan dengan sejarah manusia, karena desain adalah satu upaya manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya (Saputra, 2015). Desain dapat disebut sebagai desain sosial jika memiliki tujuan spesifik seperti mengubah perilaku masyarakat yang dapat menghambat perkembangan industri negara seperti pengangguran, konflik budaya serta konflik-konflik lainnya. Kemudian contoh lain yang dapat membuat desain disebut sebagai desain sosial yaitu membantu atau melakukan pelayanan kepada masyarakat untuk dapat mengembangkan berbagai usaha, baik usaha yang sudah memiliki pasar yang besar maupun yang baru memulai ataupun Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Para desainer menghadapi berbagai tantangan saat ingin mengembangkan desainnya untuk dapat membantu industri-industri tersebut, misalnya seperti keterbatasan waktu dan jarak untuk dapat membimbing, menangani, serta menjangkau industri kecil masyarakat. Hal ini menyebabkan proses bantuan yang diberikan tidak dapat terlaksana dengan maksimal sehingga industri yang dibantu pun tidak dapat sepenuhnya berjalan dengan baik dalam jangka waktu yang lama. Konsep *metaverse* yang sedang dikembangkan oleh banyak perusahaan ini sangat relevan dengan keadaan masyarakat saat ini. Jika konsep *metaverse* dapat benar-benar terwujud maka hal ini akan mempermudah para desainer untuk dapat membantu atau menjangkau industri kecil. Namun pastinya masyarakat memerlukan sosialisasi terlebih dahulu untuk dapat mahir menggunakan teknologi di era ini, hal ini dapat dilakukan dengan melakukan sosialisasi atau penyuluhan ke daerah-daerah kecil tentang manfaat dan cara penggunaan teknologi ini sehingga mereka mengerti tentang pentingnya teknologi *metaverse* ini bagi industri yang sedang mereka kembangkan.

Penulis merasa bahwa topik ini dapat benar-benar membantu serta mengembangkan modernisasi masyarakat sehingga mereka dapat mengerti cara menjalankan industri mereka seiring dengan perkembangan zaman yang semakin canggih. Tujuan lain yang ingin dicapai dalam studi ini yaitu mencari solusi untuk dapat membantu industri tersebut dengan menggunakan konsep *metaverse* di era *society 5.0* ini sehingga berbagai bimbingan yang diperlukan dapat dilaksanakan

secara virtual dan dimanapun mereka berada. Konsep *metaverse* juga dapat mengurangi biaya yang diperlukan untuk pergi ke berbagai tempat industri kecil serta akan mempermudah desainer untuk mendesain dan menjelaskan konsep produknya kepada konsumen.

KAJIAN TEORI

Metaverse

Metaverse merupakan teknologi virtual yang sedang dikembangkan oleh berbagai perusahaan yang dapat diakses manusia untuk dapat bertemu dalam waktu sesungguhnya namun tidak harus berada di tempat yang sama karena teknologi 3 dimensi yang digunakan dalam sistem *metaverse*. Berbagai komunitas dapat bertukar pikiran dan bertemu di dalam sistem ini, kegiatan seperti jual-beli, pendidikan, konser, dan pertemuan pekerjaan juga dapat dilaksanakan dalam dunia ini. Berbagai merek ternama juga telah melakukan kerja sama dengan berbagai aplikasi untuk dapat menjual produk mereka secara virtual, tanpa adanya produk nyata, hal ini menjadi bukti bahwa *metaverse* akan berkembang dengan pesat dan digemari banyak manusia.

Augmented Reality

Augmented Reality merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam lingkungan nyata (Wardani, 2015). Konsep *Augmented Reality* sendiri pertama kali diperkenalkan oleh seorang cinematographer, Morton Heilig, pada tahun 1957an, lalu seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern, *Augmented Reality* dapat diaplikasikan di telepon genggam seluler.

Virtual Reality

Virtual Reality adalah suatu lingkungan simulasi yang dihasilkan oleh komputer dan bisa dialami dengan menggunakan peralatan elektronik khusus yang memungkinkan penggunaannya merasa hadir dalam suatu lingkungan yang terasa seperti dunia nyata namun dengan tambahan informasi virtual seperti grafik dan suara (*American Libraries Association*, 2018). Istilah *Virtual Reality* mulai diperkenalkan atau dipopulerkan oleh Jaron Lanier pada tahun 1985. Teknologi VR telah banyak diterapkan di beberapa sektor industri seperti hiburan, kedokteran, pendidikan, penerbangan, arsitek, militer, dan lain sebagainya (Jamil, 2018).

Desain

Desain merupakan rancangan, gagasan, ide-ide yang mengkomposisikan berbagai elemen dan unsur pendukung seperti bentuk, teknik, pengerjaan, keindahan yang dinyatakan dalam bentuk gambar dan warna (Wibowo, 2013). Melalui kutipan diatas, kita dapat mengerti bahwa desain terhubung dengan banyak sekali aspek kehidupan manusia dan merupakan unsur penting yang tidak dapat dilupakan atau ditinggalkan saat pergantian era atau zaman. Di masa depan atau era *metaverse* sendiri desain tentunya sangat dibutuhkan untuk membangun berbagai sistem yang ada di dalam teknologi tersebut, hal ini dapat berupa bentuk karakter, bangunan-bangunan, serta penjualan produk-produk virtual dalam sistem *metaverse*.

METODOLOGI

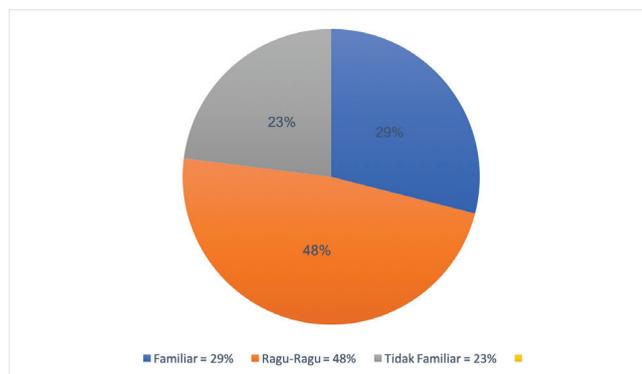
Narrative Review

Metodologi yang digunakan saat menyusun jurnal ini adalah studi literatur atau *narrative review*. Metode ini tidak selalu melakukan penelitian atau mencari data secara sistematis (Wirenviona, 2020), namun mencari dan mengumpulkan data dari kompilasi jurnal-jurnal lalu mengkaji hal-hal yang dapat dikembangkan atau disimpulkan lebih dalam terhadap bidang tertentu. Tujuan dari metode ini adalah untuk menambah wawasan baru dari pengetahuan yang sudah ada sebelumnya lalu menghasilkan karya baru.

Penulis menggunakan metode ini karena topik yang dibahas dalam jurnal ini adalah *metaverse*, yang mana masih dalam bentuk konsep yang akan direalisasikan di masa depan sehingga belum terdapat banyak pembuktian atau survei yang dilakukan terhadap konsep ini. Oleh sebab masih banyak masyarakat yang belum mengenal topik ini, penulis ingin membantu untuk memperkenalkan topik ini dari sudut pandang desain maka metodologi *narrative review* merupakan metode yang sekiranya paling tepat untuk digunakan dalam studi ini.

PEMBAHASAN

Setelah membaca dan melihat sumber-sumber seperti jurnal, artikel, sampai video, penulis dapat melihat bahwa konsep *metaverse* memiliki kemungkinan yang tinggi untuk dapat berhasil di masa depan serta sangat dapat membantu industri-industri yang kesulitan dalam memasarkan produk mereka misalnya dengan melakukan *digital branding*. *Digital branding* adalah sebuah strategi yang banyak digunakan guna memberikan informasi identitas diri sebuah negara di tengah panggung dunia yang semakin kompetitif, terutama terkait kekuatan kinerja ekonomi, aktivitas ekspor-import, investasi dan pariwisata (Firmansyah, 2022). Namun sayangnya, di Indonesia sendiri, masyarakat yang memahami konsep *metaverse* masih sangat sedikit pada saat ini, dilansir dari laman *The Finery Report* yang mendapat sumber dari survei *Social Media Habit and Internet* hanya terdapat 29% masyarakat Indonesia yang benar-benar paham dengan konsep *metaverse* (*The Finery Report*, 2022).



Gambar 1 Ilustrasi Survei *Social Media Habit and Internet* Tentang Pengetahuan Masyarakat Indonesia Terhadap *Metaverse*. (2022)

Hal ini tentunya dapat ditangani dengan melakukan sosialisasi berkala oleh pemerintah, sosialisasi ini sangat penting mengingat tingginya peluang teknologi ini dalam meningkatkan ekonomi industri kecil yang tentunya juga dapat meningkatkan nilai ekonomi negara. Jika masyarakat sudah mulai mengerti tentang konsep ini, para desainer tentunya dapat mulai membentuk program-program sosial untuk memajukan industri kecil, contoh kecil solusinya adalah dengan mendesain suatu konsep dan produk lalu mempresentasikannya secara virtual untuk dapat diproduksi oleh industri tersebut, tentunya program ini juga dapat dilaksanakan dengan teknologi yang sudah ada saat ini seperti *video conference* namun hasil yang didapat pasti tidak maksimal karena keterbatasan posisi kamera dan waktu, dengan menggunakan teknologi *metaverse* para pengguna dapat benar-benar melihat *3D prototype* dan memahami tahap pembuatan produk tersebut karena mereka benar-benar dapat merasa hadir di dalam ruangan bersama narasumber. Contoh lainnya adalah para desainer dapat lebih memiliki ikatan dan dapat membimbing pengrajin untuk dapat berkarya sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan mengejar target penjualan namun tetap mempertahankan nilai dan makna dari produk mereka.



Gambar 2 Ilustrasi Pertemuan Virtual dalam Metaverse (Sumber : The Week Staff, 2021)

Jika hal ini dilakukan secara normal atau dengan pergi ke tempat industri tersebut tentunya biaya yang diperlukan akan sangat banyak, membuang lebih banyak waktu, dan ikatan antara desainer dengan pengrajin tidak terlalu kuat karena hal ini tidak dapat dilakukan secara berkala karena keterbatasan materi atau biaya. Penulis menyadari bahwa untuk menerapkan konsep ini tentunya dibutuhkan investasi biaya yang sangat besar, namun peluang untuk mendapat keuntungan ekonomi maupun sosial dari teknologi ini juga tidak diragukan besarnya. Lalu tantangan lain untuk menerapkan program ini juga terdapat pada masing-masing masyarakat sendiri, tentunya tidak semua masyarakat dapat mengerti pentingnya teknologi ini dan memiliki biaya untuk dapat masuk ke dalam era ini. Namun jika konsep *metaverse* ini berjalan sesuai dengan ekspektasi maka peluang para desainer untuk menjangkau berbagai industri menjadi semakin terbuka lebar, mereka juga dapat membantu memasarkan produk industri kecil dengan membuat objek virtual seperti gedung yang mana sedang diperlukan untuk mengisi dunia baru ini.

KESIMPULAN

Setelah mendalami tentang topik *metaverse* dan peluang desain dalam era ini, kesimpulan yang dapat diambil adalah banyak sekali solusi atas permasalahan yang ditawarkan dalam era ini untuk dapat mengembangkan hubungan sosial antara berbagai industri dengan desainer. Misalnya melakukan presentasi desain secara *online* di dunia *metaverse* ini untuk di produksi oleh industri tersebut maupun membangun hubungan sosial antara produsen dan konsumen. Meski demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa untuk mewujudkan solusi-solusi tersebut desainer dan pihak industri harus melewati berbagai tantangan, mulai dari minimnya pengetahuan masyarakat Indonesia terhadap *metaverse* yang hanya 29%, sampai pemikiran masyarakat tentang pengeluaran biaya untuk berinvestasi pada teknologi ini yang pastinya tidak sedikit. Hal ini tentunya juga menjadi tugas pemerintah untuk memberikan sosialisasi tentang *metaverse* kepada masyarakat sehingga mempercepat serta mempermudah perkembangan yang dapat terjadi di Indonesia. Masyarakat perlu diberikan sosialisasi dan edukasi mengenai ekonomi sirkular agar dapat membantu pemerintah menyelesaikan atau mengurangi permasalahan lingkungan. Masalah lingkungan berdampak ke berbagai aspek kehidupan manusia, seperti ekonomi, sosial, Pendidikan, dan sebagainya (Dwiningsih, 2022). Jadi, tujuan studi untuk dapat menggali peluang desain dalam memberikan solusi atas permasalahan industri kecil dapat tercapai apabila konsep *metaverse* dalam *society 5.0* ini dapat diterima dengan baik oleh pihak produsen atau pengrajin dari industri kecil.

DAFTAR PUSTAKA

- American Libraries Association. (2018). *Virtual Reality*. Diakses 2 Agustus 2022, melalui <https://www.ala.org/tools/future/trends/virtualreality>
- Damar, M. (2021). *Metaverse Shape of Your Life for Future: A bibliometric snapshot*. İzmir: Dokuz Eylül University
- Dwiningsih, N & Ludwina, H (2022). *Pengenalan Ekonomi Sirkular (Circular Economy) Bagi Masyarakat Umum*. Jakarta: Universitas Trilogi.
- Firmansyah, D. K. dkk. (2022). *Desain Pengembangan Prasarana Guna Menunjang Digital Branding Wisata Pesisir (Studi Kasus: Desa Kalanganyar, Sidoarjo, Jawa Timur*. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.
- Jamil, M. (2018). *Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan*. Yogyakarta: Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia.
- Saputra, R. A. (2015). *Perancangan Media Desain Majalah Penunjang Informasi dan Promosi pada CV. Sanggar Rias Mamik*. Tangerang: Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Raharja.
- The Finery Report*. (2022). *Hanya 29% Masyarakat Indonesia yang Familiar dengan Metaverse*. Diakses 2 Agustus 2022, melalui <https://www.thefineryreport>.

com/berita/id/2022/6/15/hanya-29-persen-masyarakat-indonesia-yang-familiar-dengan-metaverse

Wardani, S. (2015). *Pemanfaatan Augmented Reality Pada Katalog Geometri*. Yogyakarta: Seminar Nasional Universitas PGRI.

Wibowo, I. T. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar Yogyakarta.

Wirenviona, R. (2020). *Narrative Review Itu Seperti Apa?*. Sumber: Webinar Penulisan Systematic Review Untuk Publikasi Internasional Bereputasi FK UNISBA.