

Menyiasati Peluang

Lapis Pengalaman Metaverse

MENURUT Jon Radoff dalam membangun metaverse ada 7 lapis meliputi lapis pengalaman (experience layer), lapis penemuan (discovery layer), lapis ekonomi kreator (creator economy layer), lapis komputasi spasial (spatial computing layer), lapis desentralisasi (decentralization layer), lapis perantara manusia (human interface layer) dan lapis infrastruktur (infrastructure layer). Banyak orang menganggap metaverse sebagai ruang 3D yang akan menggilingi kita. Tetapi metaverse bukanlah 3D atau 2D, atau bahkan harus grafis. Metaverse adalah tentang dematerialisasi yang tak terhindarkan dari ruang fisik, jarak, dan objek. Ini termasuk game 3D seperti Fortnite di konsol game, Beat Saber di headset realitas virtual (virtual reality dan Roblox di komputer kita). Ini juga termasuk Alexa di dapur kita, Zoom di kantor virtual kita, Clubhouse di ponsel kita, dan Peloton di gym rumah kita.

Fortnite merupakan sebuah permainan video tahun 2017 yang dikembangkan oleh Farga Corporation yang dirilis sebagai paket perngkat lunakterpisah yang menyajikan berbagai mode permainan. Beat Saber adalah permainan ritme realitas virtual (virtual reality) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh pengembang Ceko, Beat Games. Permainan ini mengambil tempat di lingkungan neon surealis dan menampilkan pemain yang mengiris balok yang mewakili ketukan music dengn sepasang pedang berwarna kontras. Roblox adalah platform permainan daring dan sistem pembuatan permainan yang memungkinkan pengguna membuat program permainan dan memainkan permainan yang dibuat oleh pengguna lain.

Lapis pengalaman (experience layer) adalah pengalaman yang dicari orang hingga teknologi yang memungkinkannya, mulai dari games, social, esports, theater, dan shopping. Apa yang terjadi ketika ruang fisik didematerialisasi? Pengalaman yang sebelumnya langka bisa menjadi berlimpah. Game menunjukkan kepada kita jalan ke depan. Dalam game, Anda dapat bermimpi menjadi bintang rock, Jedi, pengemudi mobil balap, atau apa pun yang Anda bayangkan. Bayangkan apa yang terjadi ketika Anda menerapkan ini pada pengalaman yang lebih familiar. Misalnya, konser di ruang fisik hanya dapat menjual beberapa kursi di barisan depan tetapi konser virtual dapat menghasilkan bidang keberadaan yang dipersonalisasi di sekitar setiap individu di mana Anda selalu menikmati kursi terbaik di rumah.

Game akan berkembang untuk menggabungkan lebih banyak acara yang diinformasikan oleh hiburan langsung, seperti konser musik dan teater imersif yang telah muncul di Fortnite, Roblox, dan Rec Room. Esports dan komunitas online akan ditambah dengan hiburan sosial. Sementara itu, industri tradisional seperti perjalanan, pendidikan, dan pertunjukan langsung akan dibentuk kembali seperti pemikiran permainan dan ekonomi kelimpahan virtual.

Acara langsung yang saya singgung di sini mengarah ke segi lain dari pengalaman metaverse: kompleks konten-komunitas. Jika dulu pelanggan hanya konsumen konten, kini mereka juga menjadi pembuat konten dan penguat konten. Di masa lalu, ada istilah "konten buatan pengguna" ketika mengacu pada fitur biasa seperti komentar blog atau mengunggah video. Sekarang, konten tidak hanya dihasilkan oleh orang-orang: konten muncul dari interaksi mereka dan masuk ke dalam substansi percakapan di dalam komunitas mereka. Konten menghasilkan konten: roda gila virtual konten, acara, dan interaksi sosial. Ketika kita berbicara tentang "perendaman" di masa depan, kita tidak hanya mengacu pada pencelupan dalam ruang grafis atau dunia cerita, tetapi juga pada pencelupan sosial dan bagaimana hal itu memicu interaksi dan mendorong konten.

Visi untuk metaverse masa depan yang didukung oleh pembuat konten dan dibangun di atas desentralisasi. Investasi dan keputusan yang dibuat sekarang akan menentukan apakah ini adalah masa depan yang terwujud. Masa depan yang menawarkan variasi pengalaman terbesar, didukung oleh pembuat konten yang mencari nafkah darinya atau masa depan yang ditentukan oleh gelombang penjaga gerbang dan pengambil sewa berikutnya.

Prof Dr M Suyanto, Rektor Universitas Amikom Yogyakarta

SEMINAR NASIONAL KEWIRAUSAHAAN UNY

Generasi Muda Pencipta Lapangan Kerja

SLEMAN (KR) - Menteri Koordinator Bidang Perekonomian Indonesia, Dr (HC) Ir Airlangga Hartarto MBA MMT mendorong generasi muda untuk menjadi pencipta lapangan kerja melalui kegiatan wirausaha. Hal ini diungkapkannya saat menjadi pembicara kunci secara daring dalam seminar nasional dengan tema 'Upaya Peningkatan Semangat Kewirausahaan Mahasiswa Melalui KUR dan Kemudahan Akses Permodalan'.

Dalam kegiatan yang berlangsung di Gedung Digital Library UNY, Selasa (28/6) tersebut, Airlangga mengatakan, dorongan dari pemerintah agar generasi

muda untuk berwirausaha tak lepas dari kenyataan, keberadaan UMKM di masa pemulihan krisis ekonomi sangatlah penting. "UMKM adalah sektor penting,

karena berkontribusi pada 61 persen terhadap PDB nasional dan menyerap 97 persen dari total tenaga kerja," terangnya. Dalam pemulihan krisis ekonomi, menurut Airlangga, UMKM selama ini menjadi *buffer resilient* (penyangga tangguh) dan kondisinya bisa pulih dengan cepat. Oleh karena itu, pengembangan UMKM saat ini terus dimaksimalkan demi mendorong perekonomian Indonesia lebih tinggi lagi. Kepada seluruh mahasiswa yang hadir dalam seminar tersebut, Airlangga berpesan agar

komitmen untuk berwirausaha ini harus dipupuk sejak awal ataupun sejak mahasiswa. Deputi Bidang Koordinasi Ekonomi Makro dan Keuangan Perekonomian RI, Dr Iskandar Simorangkir SE MA menambahkan, disasanya generasi muda untuk menjadi wirausaha tak lepas dari komposisi usia di Indonesia saat ini. Dari 270 juta penduduk di tahun 2020, penduduk yang berusia 8-23 mencapai hampir 28% dan sementara untuk usia 24-39 tahun mencapai 26%. **(Hit)**

UKDW Dukung Pengembangan Produk Inklusif



Mahasiswa UKDW saat berada di SLBN 1 Bantul sesuai melakukan kegiatan.

YOGYA (KR) - Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW) Yogyakarta melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) mendukung implementasi keilmuan yang didapat mahasiswa dari bangku perkuliahan, salah satunya lewat program Inclusive Service Learning 2022.

Program yang dilaksanakan mahasiswa dari Program Studi (Prodi) Desain Produk, Kedokteran, Arsitektur, Informatika, Sistem

Informasi, Pendidikan Bahasa Inggris, Biologi, dan Manajemen ini, merupakan kolaborasi program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Inklusif dan Studio Desain Produk Inklusif yang berlangsung mulai tanggal 6 April 2022 hingga 24 Juni 2022 di SLB N 1 Bantul.

"Setelah melakukan program tersebut selama tiga bulan, UKDW secara resmi melakukan penarikan mahasiswa yang mengikuti program Inclusive Service Learning 2022 di SLB N 1

Bantul," kata Ketua LPPM UKDW, Dr Ing Wiyatiningsih, MT di Yogyakarta, Selasa (28/6).

Wiyatiningsih mengatakan, kegiatan Inclusive Service Learning 2022? bisa dilanjutkan dengan penelitian dan pengabdian dari dosen-dosen UKDW. "Kami siap mendukung program-program selanjutnya. Kegiatan ini bisa menghasilkan pembelajaran yang berguna karena mahasiswa mendapatkan pengalaman baru yang berbeda dengan KKN jenis yang lain," ujarnya.

Penanggung jawab kurikulum dan Kepala Jurusan Netra SLB N 1 Bantul Abdul Adim, MPd menyampaikan apresiasi kepada seluruh mahasiswa program Inclusive Service Learning 2022. Mengingat program itu sangat baik, karena sekolah memerlukan bantuan untuk pengembangan produk inovatif yang keahlian tersebut dimiliki oleh teman-teman dari universitas. **(Ria)**

Awali Program KKN, UST Gelar Bakti Kampus

YOGYA (KR) - Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST) Yogyakarta menyelenggarakan kegiatan 'Bakti Kampus' bertema 'Kampoeng-Kampus: Cinta & Peduli Lingkungan', Sabtu (27/6). Bakti Kampus dimaksudkan sebagai salah satu perwujudan kerja nyata mahasiswa sebelum diterjunkan di lokasi KKN.

Kepala LP2M UST Dr Siti Rochmiyati MPd menuturkan, kegiatan bakti kampus dilakukan oleh mahasiswa KKN bersama-sama dengan warga sekitar berupa kegiatan kebersihan lingkungan dan penanaman pohon. "Kegiatan ini sekaligus dalam rangka memperingati 1 Abad Tamansiswa," kata Siti Rochmiyati di sela-sela acara pembukaan bakti kampus di halaman Kampus Pusat UST.

Dijelaskan Atiek, dalam pelaksanaannya mahasiswa dibagi menjadi lima kelompok sesuai dengan lokasi bakti kampus, yaitu komplek Pendapa Tamansiswa, lingkungan Makam Wijayabrata, Tamansiswa Jetis, Lab Praktek Taman Karya Wadana Teknik (SMK) Jetis dan lingkungan pasar wisata Kebon Empring Piyungan. Kegiatan bakti kampus diikuti sekitar 300 mahasiswa perwakilan. Adapun keseluruhan peserta KKN sejumlah 897 mahasiswa (105 Padepokan/Kelompok) dengan dibimbing oleh 48 DPL (Dosen Pembimbing Lapangan).

Kegiatan bakti kampus dibuka Wakil Rektor I UST Dr Imam Ghozali MSc, dilanjutkan sambutan Kepala Dinas Lingkungan Hidup Kota Yogyakarta Agus Tri Haryono ST MT. Hadir dalam acara pembukaan, pimpinan UST, Kepala Bappeda Kota Yogya, Kemantren Umbulharjo, Kapolsek Umbulharjo, Lurah Tahunan, para Dekan dan Kepala Biro di lingkungan UST, para Kapus LP2M UST, DPL KKN, Taskforce KKN LP2M UST, UKM PIK-M dan Menwa UST. **(Dev)**

GENERASI MUDA MENDOMINASI

Investor Pasar Modal Indonesia Lampau 9 Juta

JAKARTA (KR) - Jumlah investor pasar modal Indonesia telah melampaui 9 juta investor hingga saat ini, meningkat lebih dari 1,57 juta single investor identification (SID) atau 21 persen dari tahun sebelumnya. Dari total jumlah investor pasar modal Indonesia tersebut, sebanyak 81,74 persen di antaranya didominasi oleh investor muda.

Hal ini disampaikan Direktur Utama PT Bursa Efek Indonesia (BEI) Inarno Djajadi dalam Galeri Investasi (GI) BEI Gathering 2022 secara virtual, Senin (27/6). Kegiatan ini diselenggarakan di tengah terciptanya beberapa capaian baru pasar modal Indonesia, sekaligus sebagai wujud apresiasi atas komitmen edukasi pasar modal oleh perguruan tinggi, sekolah lanjutan, institusi, dan perusahaan efek anggota bursa yang menjadi mitra kerja sama pendirian GI BEI.

"Kami menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak, sehingga dapat terciptanya tonggak pencapaian baru jumlah investor tembus di angka lebih 9 juta investor. Jumlah investor saham pun

mengalami peningkatan menjadi 3,988,341 SID per 24 Juni 2022 atau bertambah lebih dari 536.000 SID atau 15,6 persen dari tahun sebelumnya," tuturnya.

Inarno mengatakan beberapa tonggak pencapaian di pasar modal Indonesia tersebut diraih berkat dukungan, kolaborasi, dan sinergi yang baik antara OJK, Self-Regulatory Organization (SRO) serta seluruh stakeholders pasar modal Indonesia. Sampai dengan tengah 2022, telah terlaksana 3.893 kegiatan edukasi pasar modal di seluruh Indonesia yang diikuti oleh 312.906 peserta. Sebagian besar kegiatan ini diadakan dengan dukungan dari GI BEI di seluruh Indonesia yang saat ini sudah berjumlah 702.



KR-Istimewa

Inarno Djajadi

"Oleh karena itu, mewakili BEI dan SRO, saya berterima kasih kepada seluruh GI BEI di Indonesia yang telah bekerjasama dengan giat untuk pertumbuhan pasar modal di Indonesia. Acara hari ini juga menjadi salah satu sarana agar kita bisa membangun sinergi yang baik dan network dengan sesama GI BEI di seluruh Indonesia, serta berbagi pengalaman sekaligus berita terkini, sehingga ada kesamaan informasi yang kita terima bersama,"

terangnya.

Kepala Departemen Pengawasan Pasar Modal 2B Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Ona Retnesti Swaminingrum juga menyampaikan apresiasinya kepada GI BEI di seluruh Indonesia yang memiliki peran strategis sebagai sentra informasi dan edukasi pasar modal bagi masyarakat. GI BEI juga merupakan mitra utama OJK untuk perlindungan investor dan imunitas masyarakat Indonesia dari investasi bodong, yang kehadirannya secara fisik, terutama di daerah, akan meningkatkan etrusti, sekaligus sebagai eksekutor dalam memajukan perekonomian secara merata.

"GI BEI yang merupakan kerja sama antara BEI, Perguruan Tinggi/Sekolah Lanjutan/Institusi, dan Perusahaan Sekuritas, memiliki peran penting dalam pengembangan pasar modal di Indonesia. GI BEI berfungsi sebagai jembatan antara pasar modal dan civitas akademis maupun masyarakat di sekitar," imbuhnya. **(Ira)**

PATUNGAN LANXESS DAN ADVENT INTERNATIONAL

Dirikan Usaha Polimer Rekayasa Berkinerja Tinggi

JAKARTA (KR) - Perusahaan bahan kimia khusus LANXESS dan Advent International (Advent), salah satu investor ekuitas swasta global terbesar dan paling berpengalaman dengan rekam jejak mapan dalam investasi bahan kimia, mendirikan usaha patungan untuk polimer rekayasa berkinerja tinggi. Kedua perusahaan menandatangani perjanjian untuk mengakuisisi bisnis Engineering Materials (DEM) dari grup Belanda Royal DSM, yang akan menjadi bagian dari usaha patungan ini. Harga beli sekitar EUR 3,7 miliar akan dibayai oleh usaha patungan melalui ekuitas dari Ad-



KR-Istimewa

Pekerja di industri polimer.

vent dan utang luar negeri. CEO LANXESS Matthias Zachert mengatakan, LANXESS akan sekali lagi mengurangi ketergantungan pada fluktuasi ekonomi secara signifikan.

kuat di bidang polimer berkinerja tinggi." katanya, Selasa (28/7).

Sementara Ronald Ayles, Managing Partner di Advent International menyatakan, bergabung dengan LANXESS dalam transaksi transformasi industri ini merupakan hal penting bagi Advent karena kami telah membangun hubungan terpercaya dan bertahan lama serta saling menghormati. Bersama-sama kami berencana menghadirkan pengalaman, pengetahuan, dan sumber daya keuangan untuk menjadikan usaha patungan ini kisah sukses global bagi semua orang yang terlibat. **(Rsv)**

Pertumbuhan Polis Industri Asuransi Jiwa Meningkat

JAKARTA (KR) - Pertumbuhan polis individu untuk asuransi jiwa di Indonesia meningkat cukup tajam., yakni mencapai 3 juta pertahun. Pertumbuhan sebanyak ini belum pernah dialami oleh industri asuransi di Indonesia selama ini.

"Peningkatan polis individu di Indonesia mencapai 3 juta pertahun, ini luar biasa dan belum pernah peningkatan sebanyak itu. Apakah orang Indonesia sudah takut tentang kematian sehingga rajin membeli polis," kata Direktur Eksekutif Asosiasi Asuransi Jiwa Indonesia (AAJI) Togar Pasaribu dalam press conference Million Dollar Round Table (MDRT) Day Indonesia 2022 di Jakarta, Selasa (28/6).

Togar mengatakan, masyarakat yang membeli polisi individu umumnya berasal dari masyarakat yang berpenghasilan menengah. Polis industri asuransi jiwa ini bukan untuk memperkaya diri, tetapi dengan membeli polis itu untuk proteksi diri. "Harus kita ingatkan kepada masyarakat membeli polis asuransi itu bukan untuk memperkaya diri, tetapi

nyuk memproteksi diri, karena polis asuransi ini sangat berguna bila pemegang meninggal dunia dan nantinya ahli waris yang akan mendapatkannya," tegasnya.

Togar menjelaskan, dengan peningkatan polis ini, juga menandakan masyarakat Indonesia semakin sadar akan pentingnya fungsi proteksi yang diberikan oleh industri asuransi jiwa yang terlihat dari perolehan premi regular yang mendominasi total pendapatan premi dan adanya peningkatan jumlah tertanggung.

"Dominasi pendapatan premi regular dan peningkatan jumlah tertanggung mengindikasikan bahwa semakin banyak masyarakat Indonesia khususnya dari *middle dan low income* yang menyadari pentingnya asuransi jiwa sebagai proteksi. Kami optimis sejalan dengan upaya pemulihan ekonomi nasional, daya beli masyarakat juga dapat kembali pulih, sehingga Industri dapat memberikan manfaat perlindungan yang lebih optimal kepada masyarakat Indonesia," jelas Togar. **(Lmg)**