



Selamat datang di Era Metaverse

Bayangkanlah anda mengadakan pertemuan dengan rekan kerja di kantor, anda hadir dalam ruang pertemuan, bertemu langsung dengan para peserta tidak hanya melalui video, namun tubuh fisik anda tetap berada di rumah. Di masa lalu ini hanya dapat ditemui dalam novel atau film-film science fiction. Tetapi dalam waktu dekat teknologi ini akan segera terwujud melalui metaverse.

Kata dan konsep metaverse menjadi perbincangan dunia sejak CEO Facebook, Mark Zuckerberg mengubah nama induk perusahaan Facebook menjadi Meta Platforms Inc. (Meta). Mark Zuckerberg menggambarkan metaverse sebagai dunia virtual yang bisa dimasuki oleh penggunanya. Jadi, alih-alih hanya melihat layar, pengguna metaverse bisa merasakan kehidupan di Meta dengan “masuk” ke dalam lingkungannya. Dalam dunia metaverse orang-orang dapat bekerja, bersosialisasi, belanja, serta melakukan berbagai aktifitas lainnya tanpa harus beranjak dengan menggunakan teknologi khusus seperti headset virtual reality (VR), kacamata augmented reality (AR), aplikasi khusus, atau perangkat lainnya. Para penggunanya hadir dalam bentuk avatar yang diciptakan untuk menjelajah dunia virtual.

Walau dipopulerkan oleh Facebook, di masa depan metaverse dapat dibangun dan dikembangkan oleh berbagai perusahaan. Seperti halnya internet, metaverse akan digunakan dalam berbagai bidang. Pengguna metaverse dapat menyaksikan konser virtual, melakukan perjalanan online, melihat karya seni atau mencoba pakaian digital untuk dibeli. Saat ini brand pakaian kelas dunia seperti Gucci sudah mulai melakukan kolaborasi dengan gim Roblox untuk menjual koleksi aksesoris khusus digital dalam metaverse. Lebih jauh lagi, pengguna metaverse bahkan dapat membangun rumah virtual. Rapper dunia Snoop Dogg baru saja membangun properti metaverse yang dinamakan Snoopverse. Anda dapat menjadi tetangga Snoop Dogg di Snoopverse dengan membeli properti seharga 6,5 miliar rupiah.

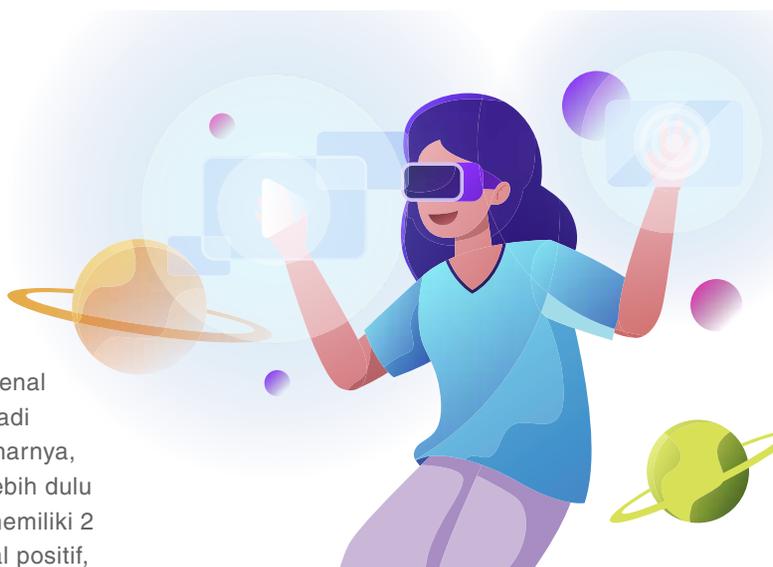
Metaverse, Menarik atau Mengerikan?

Membicarakan hal baru yang belum dikenal dengan baik dan belum dialami bisa jadi menarik sekaligus mengerikan. Sebenarnya, sama dengan teknologi yang sudah lebih dulu hadir dalam kehidupan manusia, metaverse memiliki 2 sisi mata uang. Satu sisi menghadirkan hal-hal positif, sisi lainnya bisa menghadirkan dampak negatif dalam kehidupan manusia.

Sisi positif dari metaverse adalah semakin mudahnya orang-orang terhubung satu sama lain. Melalui metaverse, para penggunanya dapat melampaui batasan ruang dan waktu untuk saling bertemu. Pengguna metaverse tidak perlu lagi menghabiskan banyak waktu untuk dapat mengunjungi teman, keluarga, atau rekan kerja. Metaverse juga memungkinkan penggunanya untuk melakukan beberapa pekerjaan sekaligus di tempat yang berbeda. Hal ini tentunya juga memberikan kesempatan untuk terciptanya lapangan pekerjaan baru serta model bisnis baru, khususnya dalam bidang teknologi dan digital.

Dalam dunia pendidikan, metaverse juga dapat digunakan untuk membuka wawasan siswa. Melakukan study tour ke museum atau mengunjungi tempat-tempat bersejarah akan lebih mudah dengan menggunakan teknologi virtual. Metaverse juga dapat digunakan untuk melakukan kerja praktek atau penelitian-penelitian.

Dalam dunia hiburan, metaverse dapat membawa penggunanya menyaksikan konser, pertunjukan teater, berbagai acara kesenian tanpa harus hadir ke lokasi acara.



Metaverse juga dapat membantu penyandang disabilitas untuk bisa berkarya atau beraktifitas seperti orang-orang lainnya. Di dunia virtual, orang dapat melakukan hal-hal yang mungkin tidak dapat dilakukan di dunia nyata.

Namun tidak dapat disangkal bahwa kecanggihan dunia metaverse juga membawa kekhawatiran akan dampak negatifnya. Metaverse akan semakin mengaburkan batasan antara realita dan virtual. Para penggunanya dapat menciptakan identitas dan penggambaran diri yang sangat berbeda dengan diri mereka yang sesungguhnya. Mereka bebas menciptakan avatar sesuai dengan yang diinginkan, baik secara fisik maupun karakter, walau bisa saja tidak sesuai dengan kenyataannya.

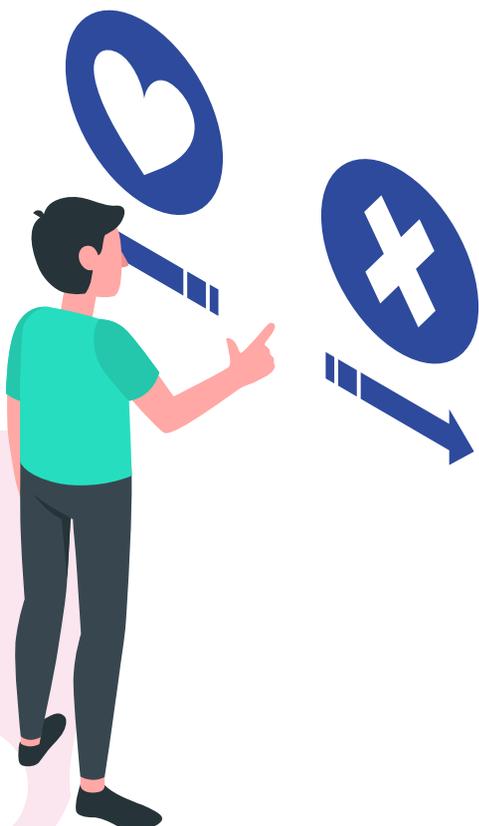
Seperti halnya ancaman dunia teknologi yang sudah ada, dalam metaverse pencurian data juga sangat rentan untuk terjadi, demikian pula dengan pelanggaran privasi dan perundungan siber. Coba bayangkan, bagaimana kira-kira polisi akan menghukum orang yang melakukan pelecehan seksual terhadap sebuah avatar di metaverse? Kehadiran metaverse bisa menimbulkan masalah yang cukup kompleks di dunia nyata.

Ancaman serius lain yang patut diwaspadai dengan adanya metaverse adalah masalah Kesehatan mental. Dengan mudahnya seseorang untuk bebas menjadi siapa saja di dunia metaverse dapat membawa penggunanya untuk semakin meninggalkan dunia nyata dan menghabiskan banyak waktu di dunia buaatannya. Jika ini terus berlanjut, maka pengguna tersebut akan rentan mengalami delusi dan halusinasi, hingga masuk dalam depresi saat dia kembali kepada kehidupan nyata yang sangat berbeda dengan keberadaan dirinya dalam dunia metaverse.

Ikut atau Tertinggal

Walaupun saat ini metaverse masih dalam tataran konsep, tetapi dengan perkembangan teknologi yang begitu dahsyat, bukan tidak mungkin hal ini dapat terwujud dalam waktu dekat. Mark Zuckerberg memprediksikan bahwa metaverse akan hadir dalam waktu 5 tahun ke depan. Suka atau tidak, dunia harus mempersiapkan diri masuk ke dalam era metaverse.

Dalam skala besar, pemerintah harus sadar akan ancaman nyata yang dihadapi dalam era metaverse. Harus ada perlindungan hukum yang jelas terhadap segala jenis bentuk kejahatan yang terjadi dalam metaverse. Demikian pula dengan perlindungan data dan privasi penggunanya. Banyak hal yang harus dipersiapkan dalam memasuki era metaverse.



Dalam dunia Pendidikan, ini adalah masa untuk menyiapkan siswa siap memasuki masa depan yang berbeda. Memasuki dunia tanpa batas, sangat penting memastikan setiap siswa memiliki karakter yang kuat sebagai seorang manusia. Metaverse dapat membuat interaksi antar manusia semakin berkurang di masa depan, sehingga manusia dapat kehilangan kemampuan dalam bersosialisasi. Dunia Pendidikan harus mampu menciptakan strategi baru dalam mengajarkan pengembangan karakter serta etika dalam berhubungan dengan orang lain, karena pendidikan bukan hanya sekedar menyampaikan materi pengajaran.

Keluarga juga harus menjadi pondasi yang kuat dalam menyiapkan anak memasuki dunia metaverse, khususnya dalam menyiapkan mentalitas mereka. Pengajaran tentang etika, nilai-nilai kehidupan, karakter positif harus dimulai dari keluarga. Orang tua berperan penting untuk memastikan anak-anaknya tetap hidup di dunia nyata dan menyadari bahwa metaverse adalah dunia virtual.

Metaverse sudah di depan mata dengan segala dampak positif dan negatifnya. Metaverse adalah perkembangan teknologi yang lebih maju, penggunaannya yang akan menentukan apakah metaverse akan bermanfaat bagi manusia, atau menjadi ancaman besar dalam peradaban. Banyak hal yang belum kita pahami, banyak hal yang harus disiapkan agar metaverse lebih banyak menghadirkan kebaikan. Ikut atau tertinggal bebas menjadi pilihan. Tetapi inilah masa untuk siap memasuki era baru dalam kehidupan manusia, dunia metaverse.



Cerita Bulan JANUARI

Hanlie Muliani, M.Psi.
Psikolog Klinis, Anak, dan Pendidik
Founder of Sahabat Orang tua Anak (SOA)
Founder of School of Child

Ratih
Managing Editor **Kanya.id**

#LivewithKanya

18 Januari 2022

IG Live bersama Kanya

Ibu Hanlie Muliani, M.Psi mendiskusikan topik: Yuk, Siapkan Mental Anak Kembali Ke Sekolah bersama dengan Ibu Ratih, Managing Editor Kanya.id di Instagram Live.



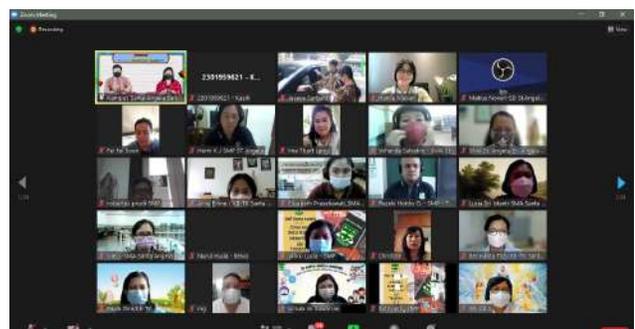
21 Januari 2022

Parenting Webinar “Sex Education” bersama Sekolah Saint Nicholas, PIK



21 Januari 2022

Parenting Webinar bersama Sekolah Santo Angela, Bandung dengan topik: Kamu Berharga Bagiku





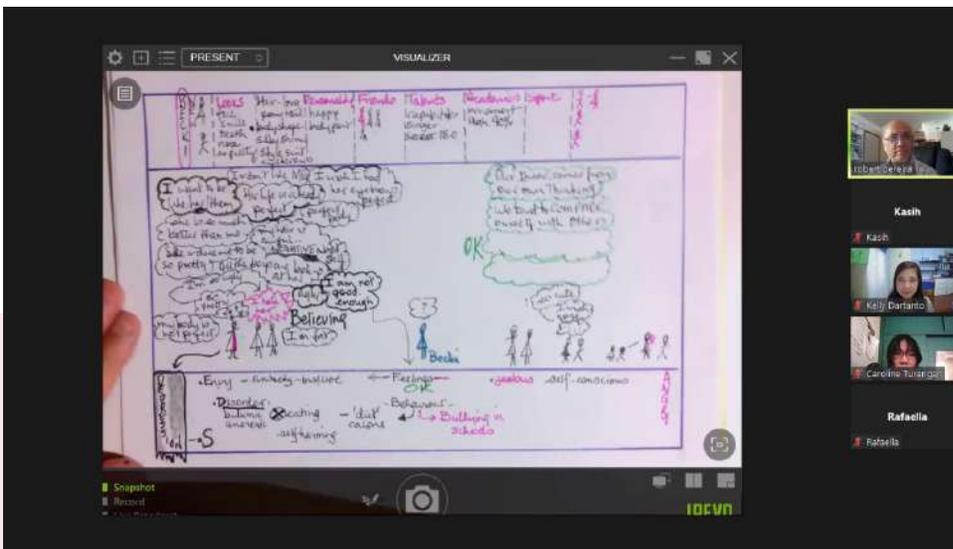
22 Januari 2022

Webinar: “How to Deal with your CHILD” bersama Sekolah Bina Mulia, Hari ke-1



22 Januari 2022

Webinar “Burning Burnout” bersama Leo Club



22 Januari 2022

Webinar: “How to Deal with your CHILD” bersama Sekolah Bina Mulia, Hari ke-1



28 Januari 2022

Webinar: “Cyber” untuk murid grade 7, 8 dan 9, Sekolah Solideo

29 Januari 2022

Parenting Webinar, kolaborasi dengan Pure untuk Sekolah Penabur Internasional



Cerita Bulan FEBRUARI

2 Februari 2022

Webinar bersama PT Nusakura

12 Februari 2022

Webinar "How to Deal with your CHILD" bersama Sekolah Bina Mulia hari ke-2

3 Februari 2022

Webinar bersama murid-murid SMPK Tirta Marta

19 Februari 2022

Talkshow Inner Child

5 Februari 2022

Parenting Training, School of ChiLD

21-23 Februari 2022

Career Camp untuk murid-murid grade 11, Sekolah Global Prestasi

26 Februari 2022

Webinar "How to Deal with your CHILD" bersama Sekolah Bina Mulia hari ke-3



Are you confused of choosing the right stream in high school?



Are you still confused the right major in university?



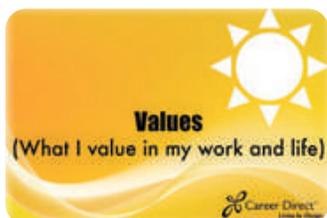
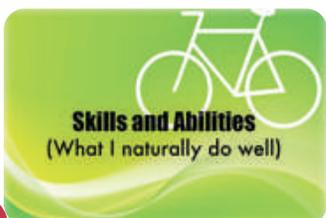
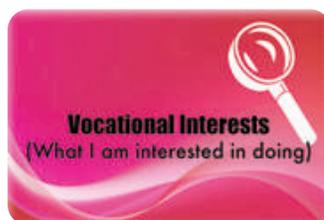
Or are you still confuse to decide the right career for the future?

FIND YOUR INTEREST IN STUDY AND CAREER WITH

Why are many people not happy in their study and career?

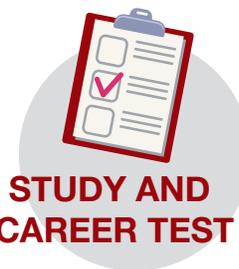
CAREER DIRECT ASSESSMENT

(STUDY AND CAREER TEST)



Career Direct Assessment assists someone to see 4 important aspects in oneself, namely: **PERSONALITY, INTEREST IN STUDY AND CAREER, TALENT AND SKILL**, as well as **VALUES** (Value of work environment, work result and life). When these 4 aspects support each other, someone will find their **PASSION**.

Career Direct Assessment is a psychological test to find out Interest in study and career with the very detailed result with the accuracy level of more than 97%.



Career Direct Assessment has been developed for more than 10 years by the world class experts of psychology.



Parenting & Education Support Center

SOA VENUE

Ruko Golden Boulevard Blok W2 - 30
Jl. Pahlawan Seribu, BSD, Serpong-Tangerang

(021) 5316 3542

0811 999 569

info@soa-edu.com

www.soa-edu.com

Cerita SOA, September 2021