

# METAVVERSE

## DUNIA BARU DALAM GENGGAMAN

Beberapa tahun terakhir, dunia dihebohkan dengan pernyataan Mark Zuckerberg, pendiri Facebook, tentang project besar *Metaverse*. Dalam sebuah tayangan di media sosial tersebut, Metaverse dikatakan sebagai *the next step of the internet*, yakni dunia virtual dengan ekosistem sendiri yang mampu berfungsi secara utuh dan menyerupai dunia nyata.

Jika dulu orang berselancar di internet menggunakan alat bernama komputer dan *smartphone*, dalam metaverse setiap orang dapat menjelajahi dunia tersebut seolah dia berada di dalamnya. Kehadiran mereka tidak lagi sebatas teks terkode, tetapi terwujud dalam bentuk *Avatar* sebagai representasi lain dari dirinya.

Keberadaan Metaverse ini digadang-gadang akan mengubah definisi tentang kehidupan, karena orang dapat melakukan segala hal yang tidak bisa dia lakukan di dunia nyata. Mereka dapat bersosialisasi, bekerja, menghasilkan uang, bermain, serta mengunjungi tempat unik yang belum tentu pernah ada di dunia nyata. Semua itu bisa dialami dengan seperangkat alat bernama kacamata realitas buatan (VR Google) dan pakaian *haptic*.

Di satu sisi banyak yang menyambut baik kehadiran Metaverse, tetapi ada juga yang menolak karena berbagai alasan. Terlepas dari semua itu, kita menyadari bahwa kehadiran Metaverse ini nantinya akan mengubah semua hal yang kita tahu, termasuk berbagai praktik kebudayaan yang kita jalankan saat ini.

### Bermain Bisnis

Beberapa topik pembahasan di dunia maya menyebutkan bahwa Metaverse awalnya berupa dunia virtual berbasis *game* yang bisa dirancang sesuai dengan kreativitas para pemainnya. Mirip seperti *game online* pada umumnya, tetapi diklaim memiliki sensasi yang lebih terasa karena sentuhan teknologi lain seperti *Augmented Reality* (AR) dan

*Virtual Reality* (VR). Dalam dunia virtual ini, setiap orang bebas memilih ekosistem mana yang ingin dimasukinya, seperti; Axie Infinity, Upland, Decentraland, SandBox, Horizon Venues, dan sebagainya.

Untuk Axie Infinity misalnya, ekosistem yang rilis tahun 2018 ini diadaptasi dari permainan sejenis Pokemon dan Dragon City. Alur permainan mengarahkan orang membeli Axie atau hewan peliharaan virtual terlebih dahulu. Jika ingin mendapatkan keuntungan, pemain harus merawat, membesarkan, mengembangbiakkan dan menjual Axienya kepada pemain lain. Oleh karenanya, pemain dituntut untuk memelihara Axienya dengan benar.

Permainan ini membutuhkan interaksi penuh dari pemain agar semua berjalan dengan baik. Secara tidak langsung, para pemain terpaksa harus menjalani kehidupan di dunia Axie Infinity agar mereka menghasilkan sesuatu yang menguntungkan.

Salah satu orang yang sukses meraup keuntungan dari ekosistem ini adalah pria bernama RK Secretario asal Filipina. Dia rela meninggalkan semua aktivitas di dunia nyata, termasuk pekerjaan tetapnya, untuk fokus bermain di Axie Infinity. Dia pernah mencatatkan penghasilan sebesar \$2000 per hari. Benar-benar bisnis yang menggiurkan bukan?

### Metaverse dan Resikonya

Apa yang menarik dari Metaverse adalah kepemilikan aset dan komoditas virtual yang bernilai ekonomis. Mirip seperti di dunia nyata, semua aset tersebut dapat dibuat sendiri atau dibeli dengan uang *crypto* berbasis *blockchain*. Beberapa aset dan komoditas dalam ekosistem Metaverse berbentuk *Non-Fungible Token* (NFT) yang bisa diperjual-belikan di *market place* tertentu.

NFT adalah aset digital yang memiliki kode identifikasi khusus dengan beraneka ragam bentuk





yang bisa dikreasikan oleh siapa saja. Kode ini tercatat dalam basis data *Blockchain* yang diklaim sangat aman. Isu tentang NFT di Indonesia mulai mencuat, tatkala seorang pelajar bernama Ghozali berhasil mendapatkan milyaran rupiah dari penjualan aset digital berupa foto *selfie* yang dikumpulkannya sejak tahun 2017.

Penggunaan NFT dan mata uang *crypto* dalam ekosistem menjadikan Metaverse sebagai bisnis yang menjanjikan. Namun perlu diingat bahwa bisnis juga memiliki resiko kerugian (*loss*). Artinya, bermain di Metaverse tidak hanya dapat menghasilkan keuntungan, tetapi ada potensi kerugian yang perlu juga dipelajari.

Seperti dalam *Axie Infinity*, pemain membutuhkan biaya untuk merawat *Axie* mereka, terutama untuk membeli makanan, obat, hingga perlengkapan lainnya. Uang yang digunakan dalam ekosistem *Axie* adalah SLP (*Smooth Love Potion*), yang dapat dibeli menggunakan uang sungguhan (*Fiat*), atau uang kripto dengan kurs tertentu, mirip seperti *Google Play Gift Card*.

Setiap ekosistem Metaverse memang memiliki mata uangnya sendiri. Mata uang ini tidak dapat dipertukarkan antara satu ekosistem dengan ekosistem lain. Jika ingin menukar uang dalam bentuk kripto atau uang *fiat*, pemain harus mengikuti mekanisme tertentu atau bertransaksi secara *offline* di luar ekosistem seperti jual-beli *Chip* permainan *Domino Island* yang kini tengah digandrungi.

Selain membeli, uang dalam ekosistem *Axie Infinity* dapat dihasilkan dengan mengalahkan monster ataupun *Axie* pemain lain. Tetapi sebelum sampai ke titik itu, para pemain harus menyiapkan sejumlah uang sebagai modal awal investasi untuk membeli, merawat, dan membesarkan *Axie* mereka.

Kerugian yang bisa diderita oleh pemain adalah ketika *Axie* mereka tak kunjung laku. Alhasil,

tertahanlah semua uang yang sudah mereka tanam. Kecil kemungkinan pemain lama membeli *Axie* lagi, karena mereka sudah mampu mengembangbiakkan *Axie* mereka sendiri. Harapannya adalah para pemain baru. Itu sebabnya *Axie Infinity* gencar mengajak orang baru untuk bermain dalam ekosistem mereka, agar *Axie* yang diujakan oleh para pemain lama dapat terjual dan kepercayaan orang terhadap ekosistem ini semakin meningkat.

### Budaya Tekno dan Hiperealitas

Ada banyak pro dan kontra yang muncul terkait dengan kehadiran Metaverse, terutama soal dampaknya terhadap kehidupan manusia di masa depan. Ini terjadi karena koneksi yang terlampau intens terhadap dunia virtual, sehingga mengurangi waktu seseorang untuk menjalani kehidupan di dunia nyata. Kondisi ini menghasilkan suatu fenomena yang dikatakan sebagai *technoculture* atau budaya tekno, yakni budaya baru yang muncul dari perkembangan teknologi informasi dan aktivitas yang terjadi di dalamnya.

Sebenarnya tidak ada masalah dengan kebudayaan baru, tetapi banyak yang belum siap untuk perubahan itu. Pada akhirnya muncul wacana bahwa *technoculture* saat ini minim akhlak, miskin adab, dan jauh dari nilai-nilai luhur. Salah satunya seperti yang diungkap oleh Microsoft dalam hasil riset yang mereka lakukan di tahun 2020, bahwa Netizen Indonesia paling tidak sopan se-Asia Tenggara.

Dari sekian banyak hal yang muncul dalam perkembangan *technoculture*, salah satu fenomena yang mengkhawatirkan adalah hiperealitas. Dalam studi kebudayaan, hiperealitas dijelaskan secara sederhana sebagai suatu kondisi dimana seseorang kesulitan membedakan antara fantasi dengan kenyataan. Dalam budaya populer hiperealitas sering dianalogikan dengan istilah *halu*.

Mengapa dikatakan *halu*? Karena di dunia virtual, manusia membangun sendiri realitanya sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Terkadang mereka membangun sesuatu yang bertolak belakang dengan keadaan mereka di dunia nyata, sehingga itu tidak dapat diterima oleh orang-orang di sekitar mereka.

Ada beberapa contoh kasus hiperealitas yang terjadi di berbagai belahan dunia, salah satunya adalah pengakuan seorang perempuan yang merasa diperkosa secara virtual di salah satu ekosistem Metaverse. Perkosaan memang terjadi terhadap *Avatar*nya, tetapi dia mengatakan hal itu seolah nyata. Kondisi seperti ini belum bisa diterima oleh banyak orang, karena tidak ada kontak fisik yang terjadi saat itu. Pada akhirnya, mereka menganggap perempuan tersebut sedang *halu*.

Apa mungkin hal seperti ini bisa terjadi? Jawabannya mungkin saja, karena kontak yang intens terhadap Metaverse cenderung menempatkan seseorang pada fase liminal yang membuai. Pada fase ini sulit membedakan mana kenyataan dan yang mana hayalan, karena keduanya seakan terpilin secara bersamaan. Tetapi kita harus menyadari, meskipun hidup dalam dunia maya memang indah, tetapi sebagai manusia kita harus menjalani kehidupan secara utuh. Terlebih lagi, sudah menjadi hakikat manusia sebagai makhluk sosial untuk berada di dunia nyata bersama orang-orang lain yang benar-benar ada.

Penanggung jawab : Drs. Nurmatias  
Editor : Dr. Bustami Abubakar, S.Ag. M.Hum  
Penulis : Dharma Kelana Putra  
Setting/Layout : Faiz Basyamfar