

## PELATIHAN PENERAPAN METAVERSE DIDALAM KEWIRAUSAHAAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA SMK N 1 KISARAN

Suci Andriyani<sup>1\*</sup>, Wan Mariatul Kifti<sup>2</sup>, Rohminatin<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

*email:* \*suciandriyani94@gmail.com

**Abstract:** Entrepreneurship is one of the biggest money-making sectors, even in developed countries such as Japan, South Korea and England are developing countries very rapidly because they have many entrepreneurs in their country. Entrepreneurship is now not only applied in the real world but has entered the virtual world in which it is able to create new lives, new environments, new friends and places to live like we live in the real world. This technology is called the metaverse. Many large companies are willing to invest their money in developing the metaverse. This service activity aims to increase the knowledge of SMK N 1 students about the metaverse and later be able to compete with technology in the industrial era 4.0 and utilize the metaverse as a place to carry out entrepreneurial activities.

**Keywords:** Entrepreneurship; technology; metaverse

**Abstrak:** Kewirausahaan merupakan salah satu sektor penghasil uang terbesar, bahkan dinegara maju seperti jepang, korea selatan dan inggris menjadi negara yang berkembang sangat pesat karena memiliki banyak pengusaha dinegaranya. Kewirausahaan kini tidak hanya diterapkan di dunia nyata tetapi sudah memasuki dunia maya yang didalamnya mampu menciptakan kehidupan yang baru, lingkungan baru, teman baru serta tempat tinggal layaknya kita hidup didunia nyata teknologi ini disebut metaverse. Banyak perusahaan besar yang rela menginvestasikan uang mereka demi mengembangkan metaverse. kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan siswa SMK N 1 terhadap metaverse dan nantinya mampu bersaing dengan teknologi di era industri 4.0 serta memanfaatkan metaverse sebagai wadah melakukan kegiatan berwirausaha serta mengenalkan hasil karya dari para siswa dan siswi.

**Kata kunci:** kewirausahaan; metaverse; teknologi



## PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kisaran merupakan sekolah kejuruan terbaik untuk daerah asahan, SMK N 1 merupakan satu-satunya sekolah yang mendapatkan pendanaan untuk wilayah Sumatera Utara dari pemerintahan pusat, sekolah juga sering sekali mengikuti event-event untuk memperkenalkan produk dari para siswa dan siswinya, kegiatan ini memiliki manfaat untuk membuka peluang usaha bagi para siswa sayangnya kegiatan ini hanya diikuti bila ada event yang kegiatannya terkadang setahun hanya satu kali atau pun masih secara offline. Dengan alasan inilah pemateri memberikan pengetahuan bahwasanya ada wadah didalam memamerkan kreativitas oleh para siswa yaitu metaverse. Kegiatan pengenalan hasil karya siswa bisa dilakukan dengan membuat event secara virtual sehingga dapat menjangkau wilayah yang lebih luas lagi namun kegiatan juga bisa dilakukan secara offline tetapi pemasaran tiket menggunakan media online.

Metaverse merupakan terminologi yang diambil dari novel *Snow Crash* karya Neal Stephenson (1992). Metaverse berasal dari dua kata yaitu Meta (melampaui) dan Universe (semesta). Dalam novelnya Metaverse adalah sebuah Dunia Virtual tempat karakter utama melakukan aktivitas secara digital. Metaverse sendiri merupakan ranah penelitian baru yang merupakan kelanjutan dari basis keilmuan multimedia interaktif, khususnya pada bidang *Extended Reality* (Laeq and Sciences 2022). Metaverse kurang lebih seperti itu, hanya bedanya planet dan kota-kotanya bersifat virtual, berada di alam 'maya' yang bisa kita akses melalui perangkat seperti

VR. Meskipun 'maya', pengalaman yang Anda alami di dalam dunia virtual itu bersifat 'real time' dan permanen (Setyawan 2022). Secara umum, metaverse memudahkan individu untuk melakukan beberapa hal, seperti menghadiri konser virtual, melakukan perjalanan online, membuat atau melihat karya seni, dan mencoba pakaian digital untuk dibeli (Solechan, Wijanarko, and Putra 2022). Selain itu didalam metaverse pelaku kewirausahaan yang diwakili oleh avatar mengalami perendaman dalam lingkungan virtual digital, dengan berinteraksi dan menciptakan beberapa ruang 3D untuk hidup dan hidup bersama, sehingga memungkinkan dunia parallel muncul (Devrim and Düzce 2022). Walaupun metaverse sampai saat ini masih dikembang dan juga diteliti nyatanya sudah mampu menarik banyak kalangan khususnya yang bergerak didalam bidang programmer untuk terus mengembangkan serta membangun sebuah dunia baru yang nantinya akan siap digunakan oleh khalayak ramai.

Berwirausaha merupakan salah satu langkah didalam meningkatkan pendapatan negara dan juga kesejahteraan masyarakatnya. Kewirausahaan sendiri memiliki beberapa peran penting untuk Indonesia diantaranya membuka peluang jenis usaha baru, menyediakan lapangan kerja dan menyerap tenaga kerja, mengurangi kesenjangan ekonomi, menumbuhkan produktivitas nasional, meningkatkan pendapatan masyarakat dan pertumbuhan ekonomi nasional serta menambah pendapatan negara melalui pajak. Wirausaha kini telah merambah diberbagai bidang bahkan kini kita dapat memanfaatkan media teknologi sebagai wadah berinteraksi dengan banyak orang salah satunya didunia metaverse. Dunia

saat ini sedang menghadapi perubahan industri ke-4 atau yang dikenal dengan Industri 4.0. Berdasarkan analisis Mckinsey Global Institute, Industri 4.0 memberikan dampak yang sangat besar dan luas, terutama pada sektor lapangan kerja, di mana robot dan mesin akan menghilangkan banyak lapangan kerja di dunia (Satya 2018). Kegiatan pengabdian ini juga bertujuan selain mengenalkan mengenai metaverse kegiatan ini juga dapat menjadi sarana didalam memperkenalkan hasil dari kreativitas siswa yang nantinya akan dibuktikan event nya didalam dunia metaverse sehingga lebih banyak lagi orang yang akan mengetahui mengenai SMK N 1 Kisaran bukan hanya diAsahan saja.

## METODE

Metode yang dilakukan penulis dalam menyampaikan materi adalah melalui workshop yang diselenggarakan langsung secara tatap muka di SMK Negeri 1 Kisaran dengan tema pelatihan penerapan metaverse didalam kewirausahaan berbasis teknologi yang mana peserta kegiatan berjumlah 15 orang, peserta kegiatan terdiri dari siswa kelas 1-3 dari berbagai jurusan yang ada disekolah tempat di-laksakannya kegiatan workshop. Kegiatan ini diawali dengan survei langsung kelokasi yang akan dijadikan target dalam kegiatan pengabdian selanjutnya menentukan tema apa yang paling cocok dan pas disampaikan pada lokasi sasaran, setelah mendapatkan persetujuan selanjutnya kegiatan ini dilaksanakan mulai dari tanggal 14 sampai dengan 21 November 2022 dengan berbagai macam agenda mulai dari hari pertama yaitu pembukaan yang dihadiri oleh kepala

sekolah dan juga para guru serta jajarannya, lalu dilanjutkan dengan menyampaikan materi, setiap harinya materi disampaikan dengan berbagai tema yang berbeda sehingga topik dapat dibahas secara detail disetiap pertemuannya.

## PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan memberikan materi secara langsung kepada para siswa dan disetiap materi akan dilakukan praktek secara langsung dikomputer yang telah disediakan oleh pihak sekolah, para siswa pun wajib mengisi daftar kehadiran pada setiap harinya untuk keperluan pemberkasan dari pihak pemateri. Kegiatan yang dilakukan ini bertujuan untuk menambah pengetahuan para siswa mengenai metaverse dan juga menggunakan serta menghasilkan uang didunia metaverse. Pada hari pertama kegiatan dimulai dengan mengenalkan apa itu Metaverse merupakan suatu ruang realitas virtual yang dapat digunakan oleh penggunanya untuk berinteraksi dengan lingkungan yang dihasilkan oleh komputer maupun pengguna lain (Artha and Seputra 2022).



Gambar 1. Pengenalan metaverse

Pada gambar 1 materi yang disampaikan menyangkut pengenalan mengenai metaverse, asal mula munculnya metaverse, komponen utama dalam sebuah metaverse, penjelasan mengenai hal apa saja yang bisa dilakukan didalam metaverse, sisi positif dan negatif dari sebuah dunia didalam metaverse. Dihari kedua dan ketiga kegiatan yang dilakukan adalah mempelajari cara membuat dompet crypto dari sebuah website penyedia, Mata uang kripto merupakan serangkaian kode kriptografi yang dibentuk sedemikian rupa agar dapat disimpan dalam perangkat komputer dan dapat dipindah tangankan seperti surat elektronik dan dimungkinkan digunakan sebagai alat pembayaran dalam suatu transaksi komersialn (Sari 2022) website yang digunakan didalam pembuatan dompet crypto adalah metamask berikut dokumentasi kegiatannya



Gambar 2. Materi dompet crypto

selanjutnya dihari keempat kegiatan membuat avatar, untuk pembuatan avatar disini pemateri menggunakan readplayer.me disana kita bisa membuat avatar menggunakan foto pribadi maupun membuat avatar sesuai dengan keinginan kita didalam website readplayer.me sudah menyediakan fitur yang sangat lengkap mulai dari bisa

memilih pakaian,memilih jenis rambut, aksesoris sepatu,tas maupun perhiasan serta banyak lagi fitur menarik lainnya. Readplayer ini menggunakan email untuk aksesnya. Dihari berikutnya kegiatan yang dilakukan adalah mencoba berinteraksi didunia metaverse menggunakan fasilitas dari mozilla hubs. Didalam mozilla hubs banyak sekali fitur pendukung komunikasi antar pengguna bisa menggunakan avatar, video, bahkan kita bisa share slide power point didalamnya.

Setelah kita mempelajari cara membangun sebuah didunia dimetaverse diharapkan para siswa mampu menganalisa kebutuhan dari dunia virtual yang sedang dijalankan, didalam metaverse banyak kegiatan yang bisa kita lakukan mulai dari berjualan voxel, voxel merupakan sebuah karya seni digital berbentuk 3 dimensi bisa berupa avatar, pakaian maupun kendaraan dan juga properti. Dimana aksesoris ini nantinya akan dipakai saat beraktivitas didalam metaverse. Selanjutnya kita juga bisa membuat konten iklan, seperti layaknya didunia nyata didala metaverse juga kita bisa memasang promosi iklan ditempat yang ramai pengunjung, berjualan tanah dimetaverse, sewa tanah dimetaverse, bermain game didalam metaverse nyatanya juga mampu menghasilkan uang dengan menjalankan berbagai misi yang disediakan nantinya akan mendapatkan aksesoris dimana aksesoris ini bisa kita tukarkan dengan uang kripto dan dikonversikan kedalam mata uang rupiah. Bahkan didalam metaverse sendiri kita bisa menggelar sebuah konser, banyak sekali musisi indonesia yang sudah mulai melakukan konser secara virtual ini salah satunya adalah vidi aldiano.

Selanjutnya para siswi juga diberikan sedikit pembelajaran

bagaimana cara membuat sebuah event secara virtual dan memasarkan tiket event sehingga diharapkan kegiatan ini dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai hasil karya dari para siswa sehingga selain sebagai ajang promosi sekolah hal ini juga dapat meningkatkan pendapatan dari para siswa apabila ada yang tertarik dan ingin memesan hasil karya mereka.

## SIMPULAN

Dengan adanya pelatihan ini diharapkan para siswa nantinya mampu berperan aktif serta ikut andil didalam kegiatan berwirausaha yang dilakukan didunia metaverse, para siswa juga mendapatkan banyak ilmu baru mengenai dunia metaverse bagaimana berinteraksi dan juga bertransaksi secara virtual didunia metaverse serta mampu membuka peluang usaha baru didalam berwirausaha dengan mengikuti beberapa event virtual.

## DAFTAR PUSTAKA

- Artha, B., & Seputra, R. Y. A. (2022). Virtual Reality Dan Metaverse Sebagai Penentu Efisiensi Perusahaan: Tinjauan Pustaka Dan Kerangka Konseptual. *Prosiding SNasPPM*, 7(1), 165-170.
- Artha, Bhenu, and R Yudhistira Adi Seputra. 2022. "Virtual Reality Dan Metaverse Sebagai Penentu Efisiensi Perusahaan: Tinjauan Pustaka Dan Kerangka Konseptual Tabel 1 . Telaah Pustaka Pada Efisiensi Biaya." 7(1): 165–70.
- Devrim, Aysun, and Yemenici Düzce. 2022. "Entrepreneurship in The World of Metaverse: Virtual or Real?" *Journal of Metaverse* 2(2): 71–82.
- Laeq, Kashif, and Emerging Sciences. 2022. "Metaverse : Why , How and What." (February).
- Sari, Dina Purnama. 2022. "Pemanfaatan NFT Sebagai Peluang Bisnis Pada Era Metaverse." *Champion's Familiar Journal* 7(1): 237–45.
- Satya, Venti Eka. 2018. "Pancasila Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI* X(09): 19.
- Setyawan, Muhammad Afif. 2022. "Jurnal Ekonomika Dan Bisnis." *Jurnal Ekonomika dan Bisnis* 8(2): 27–41.
- Solechan, Achmad, Toni Wijanarko, and Adi Putra. 2022. "(024) 6723456 2 Program Studi Teknik Informatika." *Universitas STEKOM Jl. Majapahit No. 605 Pedurungan* 2(1): 6723456. <http://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/JTIM> □page62.