

Pemanfaatan Teknologi Metaverse dalam Komunikasi Layanan

Publik

Denta Rizkiani Oktavia ¹, Ervina Suhendar ², Wiranty ³, Tazkia Riska Alviana Azhari ⁴,
Jestiana Al Kayrani Rahmadhina ⁵, Elda Apriana Riska ⁶, Mujahidah Afifah ⁷, Rami Arum
Dinasti ⁸, Nadya Melya Hidayat ⁹, Muhammad Ijlal Alamin ¹⁰, Fadhila Achmad Taqqiya ¹¹,
Muhammad Fajar¹²

Universitas Djuanda, dentarizkianioktavia@gmail.com¹, ervinasuhendar.es@gmail.com²,
Wirantyranty67@gmail.com³, tazkiaalviana890@gmail.com⁴, jestiana.ar@gmail.com⁵,
eldaapriana25@gmail.com⁶, mujahidahafifah03@gmail.com⁷, ayubial791@gmail.com⁸,
nhmelya@gmail.com⁹, ijlal2209@gmail.com¹⁰, fadhiltqqya1@gmail.com¹¹,
muhamd.fajar18@gmail.com¹²

ABSTRAK

Artificial Intelligent atau yang dikenal dengan sebutan AI, adalah sebuah teknologi mutakhir yang muncul dan semakin ramai diperbincangan oleh masyarakat akibat kepintarannya dalam membantu manusia untuk memecahkan masalah sehari-hari. AI ini terkenal karena program dan teknologinya yang hampir dapat menyamakan manusia. Teknologi hebat ini juga diperkirakan mampu untuk merubah peradaban manusia dalam 10 tahun ke depan.

Begitu banyak dampak positif yang diberikan oleh teknologi AI, termasuk dalam membantu terbentuknya Metaverse. Metaverse adalah sebuah istilah pembaharuan teknologi yang diciptakan agar manusia dapat berinteraksi satu sama lain tanpa harus berada di ruang yang sama. Metaverse ini dapat disebut juga sebagai ruang virtual. Dengan semakin berkembangnya teknologi ini memberikan dampak yang sangat baik, terutama di bidang komunikasi dan pelayanan publik. Hal ini, yang ingin disampaikan dari webinar yang berjudul "Pemanfaatan Teknologi Metaverse Dalam Komunikasi Layanan Publik" yang diadakan oleh lembaga instansi pendidikan Universitas Djuanda dan kemudian dilakukannya analisis berkaitan dengan webinar tersebut untuk mendapat pemahaman yang secara mendetail yang kemudian dapat dijelaskan kembali kepada publik sehingga hasil analisis dapat bermanfaat. Metode yang digunakan adalah dengan pendekatan kualitatif deskriptif, guna menganalisis hoaks pada media digital. Hasilnya menunjukkan bahwa Keterampilan komunikasi yang baik dan pemahaman tentang teknologi dan media sosial adalah kunci untuk berinteraksi secara efektif dengan publik. Dengan dukungan teknologi kecerdasan buatan (AI), Metaverse telah menciptakan pengalaman virtual yang semakin realistis dan karakter pengguna yang dipersonalisasi.

Dalam dunia yang semakin terhubung secara virtual, keterampilan komunikasi yang baik dan pengetahuan yang mendalam tentang teknologi dan media sosial menjadi penting.

Kata Kunci: AI, Metaverse, Ruang Virtual, Framing

PENDAHULUAN

Istilah metaverse menjadi suatu topik yang ramai diperbincangkan oleh semua orang, terutama pada tahun 2021, dimana masyarakat mulai mengenal adanya istilah metaverse ini. Selain itu, kepopuleran metaverse semakin menjadi karena CEO (Chief Executive Officer) dari pemilik aplikasi yang bernama facebook yaitu Mark Zuckerberg resmi mengubah nama perusahaannya menjadi Meta Platform Inc, yang terinspirasi dari kata Metaverse. Ia mengatakan bahwa metaverse merupakan tak lain yang termasuk ke dalam bentuk dari internet.¹

Pengertian dari metaverse itu sendiri adalah sebuah ruang dimensi digital yang sengaja diciptakan untuk membuat para penggunanya dapat bertemu satu sama lain secara virtual, dengan adanya metaverse ini, memungkinkan para pengguna untuk bisa tetap berinteraksi, saling berkomunikasi, dan berbincang satu sama lain tanpa perlu bertemu dan tatap muka secara langsung. Metaverse ini juga dapat dikatakan sebagai ruang virtual yang bisa membuat para penggunanya dapat bertemu dengan sesama penggunanya tanpa harus melakukan pertemuan di ruangan yang sama.² Istilah metaverse ini terbangun atas dua kata atau bagian, yakni “Meta” yang memiliki pengertian luar, atas, atau melebihi. Dan kata “Verse” yang memiliki pengertian yaitu “semesta”. Kedua kata ini adalah sebuah kata yang diambil dari bahasa Yunani, yang pada akhirnya diartikan sebagai “diluar semesta” atau “melebihi semesta”.³ (Qomarrullah et al., 2022)

Metaverse menggunakan teknologi AI (artificial Intelligence) untuk dapat mewujudkan hal tersebut. Teknologi AI ini sangat membuat gempar seluruh masyarakat belahan dunia, terutama Negara Indonesia akibat kepintaran teknologi ini yang diiming-imingi mampu mengubah peradaban manusia. AI membuat

¹ Jurnal altifani “pengenalan digital literasi “metaverse”.

² Jurnal altifani “pengenalan digital literasi “metaverse”.

³ Binus Higher Education “Metaverse adalah realitas virtual yang ramai dibicarakan, seperti apakah itu?”

khawatir segilintir orang karena ketakutan mereka terhadap pekerjaan yang membutuhkan sumber daya manusia, dapat digantikan oleh kepintaran dari teknologi AI ini. Selain kekhawatiran yang timbul, kehadiran AI ini juga memiliki sisi positif bagi masyarakat. Tak jarang orang-orang yang merasa sangat terbantu dengan kepintaran dari teknologi AI, pekerjaan yang terasa berat dapat dikerjakan dengan begitu mudah dengan adanya teknologi AI tersebut. Penggunaan teknologi AI terhadap Metaverse membantu untuk pembuatan avatar, yang merupakan kunci utama seseorang untuk menjadi pengguna metaverse untuk dapat melakukan interaksi dan operasi di dunia metaverse ini. Dan masih banyak lagi penggunaan teknologi AI dalam membantu menjalankann dunia metaverse.

Berdasarkan uraian di atas, menjadi sebuah rujukan terhadap penulisan karya ilmiah ini. Sebuah webinar yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Metaverse Dalam Komunikasi Layanan Publik” yang dilaksanakan oleh suatu instansi lembaga pendidikan yaitu Universitas Djuanda Bogor, membahas tentang sisi baik dari kehadiran Metaverse terutama di bidang komunikasi dan pelayanan publik. Hal ini juga dilaksanakan untuk membuat masyarakat sekitar yang merasakan kekhawatiran terhadap isu-isu yang tiba-tiba saja mencuat kepermukaan, seperti kekhawatiran terhadap penggunaan data atau masalah penyebaran berita hoax di sosial, menjadi lebih terbantu dan paham apa sebenarnya pengertian metaverse.

Selain itu di era digital yang sudah semakin berkembang pesat seperti sekarang ini, teknologi menjadi salah satu faktor dimana masyarakat dapat merubah kebiasaan yang ada, terutama kebiasaan masyarakat saling berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Dan kemunculan konsep metaverse ini menjadi sesuatu hal yang begitu baru, metaverse berhasil mengkombinasikan dunia nyata dan dunia maya. Hal ini juga berhasil menawarkan potensi yang luas dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam komunikasi dan penyediaan layanan publik. Laporan karya ilmiah ini akan mengulas tentang bagaimana penggunaan teknologi metaverse dalam komunikasi layanan publik dan potensi serta manfaatnya.

METODE PENELITIAN

Menurut (Sugiyono, 2009) Metode deskriptif kualitatif adalah salah satu pendekatan penelitian yang digunakan untuk menjelaskan dengan detail suatu fenomena. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman menyeluruh tentang konteks dan karakteristik fenomena tersebut, serta mencari pola dan makna yang terdapat di dalamnya. Dalam metode deskriptif kualitatif, peneliti berusaha memperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti dengan memperhatikan berbagai aspek yang relevan serta kompleksitas hubungan antara variabel-variabel yang terlibat. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik-teknik seperti observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara induktif dengan mengidentifikasi tema-tema utama, membandingkan data, dan menggali makna yang terdapat dalam data tersebut.

Hasil penelitian yang menggunakan metode deskriptif kualitatif umumnya berupa deskripsi naratif yang terperinci, pemetaan konsep atau teori yang muncul dari analisis data, serta interpretasi terhadap fenomena yang diamati. Metode ini sangat sesuai digunakan untuk memahami konteks sosial, budaya, dan psikologis yang kompleks, dan memberikan gambaran yang mendalam tentang fenomena yang diteliti. Dalam penelitian kualitatif, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, seperti wawancara terstruktur (structured interview), observasi non-partisipatif, dan studi literatur. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif, yang melibatkan tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Teknik pengumpulan data observasi kualitatif, yang diuraikan oleh Sugiyono dalam bukunya "Metode Penelitian Kualitatif", merupakan salah satu metode yang sangat penting dalam penelitian kualitatif. Observasi kualitatif dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk mengamati dan mencatat fenomena yang terjadi di lapangan, sehingga memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang konteks dan karakteristik fenomena tersebut. Berikut ini adalah

penjelasan lebih rinci tentang teknik pengumpulan data observasi kualitatif menurut Sugiyono:

1. Perencanaan Observasi:

Sebelum melaksanakan observasi, peneliti perlu melakukan perencanaan yang matang. Tahap ini melibatkan beberapa langkah penting. Pertama, peneliti harus menetapkan tujuan observasi dengan jelas. Hal ini akan membantu peneliti untuk fokus pada aspek yang relevan dan memudahkan interpretasi data yang diperoleh. Selanjutnya, peneliti harus mengidentifikasi aspek-aspek yang akan diamati dan membuat panduan observasi yang berisi daftar pertanyaan atau catatan penting yang akan diperhatikan selama proses observasi. Panduan observasi ini akan membantu peneliti tetap terarah dan memastikan bahwa data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian.

2. Pengamatan Lapangan:

Observasi dilakukan dengan mendatangi lokasi atau tempat di mana fenomena yang ingin diteliti terjadi. Peneliti secara aktif mengamati kejadian, perilaku, interaksi, atau situasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Observasi dapat dilakukan secara langsung (partisipan) dengan peneliti terlibat dalam kegiatan yang diamati, atau secara tidak langsung (non-partisipan) dengan mengamati tanpa terlibat langsung dalam kegiatan tersebut. Metode partisipan memungkinkan peneliti untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang fenomena yang diamati, sementara metode non-partisipan memungkinkan peneliti untuk menjaga objektivitasnya sebagai pengamat.

3. Pencatatan Data:

Selama melakukan observasi, peneliti mencatat data yang diperoleh dengan cermat dan terperinci. Pencatatan data dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, tergantung pada preferensi dan kebutuhan peneliti. Beberapa teknik pencatatan yang umum digunakan antara lain:

- Catatan Lapangan: Peneliti mencatat observasi dalam bentuk catatan lapangan yang mencakup deskripsi detail tentang apa yang diamati, konteks situasi, interaksi antara individu atau kelompok, ekspresi verbal dan non-verbal, serta hal-hal lain yang dianggap relevan dengan penelitian.

- Jurnal Lapangan: Peneliti dapat mencatat observasi dalam bentuk jurnal lapangan, di mana catatan dicatat secara kronologis dan juga dapat ditambahkan dengan refleksi diri. Jurnal lapangan ini dapat berfungsi sebagai wadah untuk merekam pengalaman dan pemikiran peneliti saat melakukan observasi.

- Rekaman Audio/Video: Dalam beberapa situasi, peneliti dapat menggunakan rekaman

- audio atau video untuk mendokumentasikan observasi. Rekaman ini dapat membantu peneliti untuk kembali pada data yang diamati dan mengecek detail-detail yang mungkin terlewatkan selama proses observasi.

4. Refleksi Diri:

Setelah observasi selesai, peneliti perlu melakukan refleksi diri terhadap pengalaman dan interpretasi yang muncul selama proses pengamatan. Refleksi ini melibatkan penilaian kritis terhadap kekuatan dan kelemahan observasi, kesesuaian antara temuan dengan tujuan penelitian, serta refleksi terhadap peran peneliti dalam pengumpulan data. Peneliti perlu menyadari adanya bias-bias yang mungkin timbul dan berusaha untuk meminimalkannya agar data yang diperoleh menjadi lebih objektif.

5. Verifikasi dan Validitas:

Untuk meningkatkan validitas data yang diperoleh dari observasi, peneliti dapat menggunakan teknik verifikasi dengan membandingkan data observasi dengan data dari sumber lain, seperti wawancara atau analisis dokumen. Hal ini bertujuan untuk memperkuat temuan dan mengonfirmasi keabsahan hasil observasi. Dengan menggabungkan data dari berbagai sumber, peneliti dapat

mengurangi potensi bias dan memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang fenomena yang diamati.

Teknik pengumpulan data observasi kualitatif yang dijelaskan oleh Sugiyono memberikan panduan yang komprehensif bagi peneliti untuk melaksanakan observasi secara efektif dan mendapatkan data yang kaya dan berkualitas. Penting bagi peneliti untuk menjaga objektivitas dan kecermatan dalam melakukan observasi, serta menerapkan prinsip-prinsip etika penelitian, seperti menghormati privasi subjek dan memperoleh izin dari pihak yang terlibat dalam penelitian. Dengan menerapkan teknik-teknik ini, peneliti dapat memperoleh wawasan mendalam tentang fenomena yang diteliti dalam penelitian kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Kegiatan

Kegiatan Webinar dengan judul Webinar Pemanfaatan Teknologi Metaverse dalam Komunikasi Layanan Publik ini dilakukan secara online.

Pelaksanaan Kegiatan

WEBINAR INI MERUPAKAN KULIAH UMUM : WEBINAR LITERASI DIGITAL SEKTOR PERGURUAN TINGGI BERTEMA "PEMANFAATAN TEKNOLOGI METAVERSE DALAM KOMUNIKASI LAYANAN PUBLIK." - UNIVERSITAS JUANDA BOGOR AKAN

PELAKSANAKAN

PADA SABTU, 18 MARET 2023 PUKUL 08.00 WIB S/D SELESAI SECARA DARING.

DIUNGGAH DI

LINK YOUTUBE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=XmsKXJU5WP8](https://www.youtube.com/watch?v=XmsKXJU5WP8)

HASIL SEMINAR ISI MATERI POKOK BAHASAN :

Artificial Intelligent

Saat ini teknologi AI sedang adanya pertarungan sengit antara Google dan Microsoft,. Google merupakan mesin pencari ke-21 yang diluncurkan pada tahun 1998 oleh Larry Page dan Sergey Brin. Sedangkan Microsoft Bing adalah yang paling

tertinggal di antara Google dan Yahoo, Microsoft meluncurkan mesin pencari Bing tahun 2009, dibangun dari set Live Search yang dirilis tahun 2006. Akhirnya pertarungan itu dimenangkan oleh google yang mendominasi selama hampir dua dekade.

Kemudian muncullah openAI, yaitu kumpulan orang yang mengembangkan AI secara terbuka atau tanpa biaya. Baru-baru ini juga muncul ChatGPT yang dikembangkan oleh OpenAI, menggunakan teknik canggih yang menghasilkan tanggapan seperti manusia dalam bahasa alami berdasarkan input yang diterimanya. Sama halnya dengan google yang telah mengembangkan apa yang disebut dengan bard AI, dimana model bahasanya menggunakan lamda atau menggunakan dialog, tetapi kelemahannya adalah informasinya hanya yang terbaru.

Lalu siapa pemenang antara open AI dan Bard AI untuk dimanfaatkan dalam komunikasi layanan publik? Kita sebagai pengguna, yang paling tepat adalah menggunakan Microsoft openAi, karena produk openAI sudah digabungkan dengan Microsoft 365. Jadi ketika kita menggunakan microsoft online seperti word, powerpoint, dan excel maka otomatis kita sudah bisa menggunakan openAI, itu adalah salah satu kelebihan dari produk Microsoft. Berbeda dengan google yang isinya terkini, tidak seperti Microsoft yang mengumpulkan informasi dari seluruh dunia. Jadi untuk saat ini yang banyak dipakai dan mudah adalah OpenAi dari Microsoft Bing.

Perkembangan teknologi VR untuk Tur & Pameran Virtual

Metaverse adalah lingkungan virtual 3D imersif (teknologi yang menaburkan antara dunia virtual dan dunia nyata), komunitas buatan virtual di mana avatar bertindak sebagai alter ego pengguna dan berinteraksi satu sama lain (Lee, J. Y., 2021)

Konsep Metaverse pertama kali diperkenalkan dalam novel Snow Crash karya Neal Stephenson (1992). Karakter dalam Snow Crash adalah avatar yang beroperasi

dalam dunia virtual tiga dimensi (3D) tempat orang berinteraksi satu sama lain tanpa sarana fisik. Dunia maya ini dikenal sebagai "Metaverse".

Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) adalah teknologi dibalik Metaverse. Selain itu, ada pula Artificial Intelligence, mata uang digital (kripto) seperti bitcoin, dan tentu saja koneksi internet, tanpa adanya internet maka kita tidak akan bisa menggunakan metaverse. VR merupakan teknologi yang membuat kita bisa menyaksikan secara langsung visual-visual yang ada di dunia maya mendekati kenyataan dan seakan-akan kita berada ditempat tersebut. Sedangkan AR mensimulasikan objek-objek buaatannya untuk melengkapi VR, misalnya didalam AR terdapat sensor, audio visual, dll.

Fungsi dari Virtual Reality yaitu untuk Pelatihan Medis, Pelatihan Militer, Presentasi Produk, Pendidikan, Desain Arsitektur, dan Berkeliling Dunia. Sedangkan Keuntungannya dalam pameran dan tur virtual yaitu jangkauan Lebih luas, lebih banyak pengunjung, dapat buka 24 Jam, akses yang mudah, meriah dan instagramable, memiliki analitik komprehensif dan terukur, dan mendukung Virtual Reality.

Reformasi Era Disrupsi

Dalam era saat ini, dengan pesatnya perkembangan teknologi, pemerintahan pun berusaha untuk tetap terkini. Salah satu inovasi yang diadopsi oleh pemerintah daerah adalah Kovi Otda, yang merupakan singkatan dari Konsultasi Virtual Otonomi Daerah. Inovasi ini adalah hasil dari kemajuan teknologi yang sangat cepat pada saat ini. Sebelumnya, kita telah mengalami berbagai Revolusi Industri yang signifikan. Revolusi Industri 1.0 dimulai dengan penemuan mesin uap yang digunakan dalam proses produksi. Kemudian, Revolusi Industri 2.0 ditandai dengan adanya penemuan tenaga listrik. Revolusi Industri 3.0 membawa kemajuan melalui teknologi digital dan internet. Revolusi Industri 4.0 merupakan perubahan besar dalam berbagai aspek produksi dengan menggabungkan teknologi digital dan internet dengan industri tradisional. Terakhir, ada Revolusi 5.0 yang bertujuan

untuk meratakan kesejahteraan bagi seluruh masyarakat dengan memanfaatkan kecerdasan buatan dan Internet of Things (IoT).

Masuk ke dalam era E-Government, peran pemerintah sangat penting. E-Government merujuk pada penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan hubungan antara pemangku kepentingan. E-Government juga dapat disebut sebagai pemerintah digital atau online pemerintah. Tujuan dari E-Government adalah menciptakan jaringan informasi dan transaksi pelayanan publik yang tidak terbatas oleh batasan waktu dan ruang, serta terjangkau bagi masyarakat. Inovasi ini menciptakan mekanisme dan saluran komunikasi antara lembaga pemerintah, mendorong dialog publik, serta menciptakan sistem manajemen dan proses kerja yang transparan, efisien, dan memperlancar transaksi dan layanan antar lembaga pemerintah.

Terdapat beberapa jenis E-Government, seperti Government to Citizen (G2C) yang melayani masyarakat, Government to Government (G2G) untuk interaksi antar lembaga pemerintah, Government to Business (G2B) yang berhubungan dengan pelaku bisnis, dan Government to Employees (G2E) yang memberikan layanan kepada pegawai pemerintah. E-Government memiliki manfaat antara lain meningkatkan kualitas pelayanan pemerintah, meningkatkan transparansi, pengendalian, dan akuntabilitas, mengurangi biaya administrasi dan interaksi, memberdayakan masyarakat dan pihak lain sebagai mitra pemerintah dalam pengambilan kebijakan publik, serta menciptakan lingkungan yang responsif dalam menangani berbagai permasalahan.

Namun, E-Government juga memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat dirasakan oleh masyarakat. Kelebihannya adalah peningkatan pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat, akses informasi 24/7 tanpa harus datang ke kantor pemerintah, serta efisiensi proses administrasi. Akan tetapi, beberapa kekurangan yang mungkin timbul adalah tantangan keamanan data dan privasi, kesenjangan

digital yang mempengaruhi aksesibilitas bagi sebagian masyarakat, serta perubahan budaya organisasi dalam mengadopsi teknologi baru.

Secara keseluruhan, E-Government dan inovasi seperti Kovi Otda adalah langkah positif dalam memanfaatkan perkembangan teknologi untuk meningkatkan hubungan dan pelayanan antara pemerintah dan masyarakat.

Dibalik tujuan inovasi yang baru, terdapat pula fungsi-fungsi penting. Salah satu fungsi tersebut adalah meningkatkan kualitas pelayanan kepada masyarakat, memperkuat hubungan antara pemerintah, pelaku bisnis, dan masyarakat, serta memberdayakan masyarakat melalui akses informasi yang dapat diunggah. Penggunaan teknologi yang semakin maju memungkinkan pemerintah bekerja lebih efisien.

E-Government memiliki lima jenis yang berbeda, yaitu Government to Citizen (G2C), Government to Government (G2G), Government to Business (G2B), dan Government to Employees (G2E). Manfaat dari E-Government meliputi peningkatan kualitas pelayanan pemerintah, transparansi, pengendalian, dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan. Selain itu, E-Government juga dapat mengurangi biaya administrasi, relasi, dan interaksi yang dikeluarkan, serta memberdayakan masyarakat dan pihak lain sebagai mitra pemerintah dalam pengambilan kebijakan publik secara merata dan demokratis. Terakhir, E-Government menciptakan lingkungan yang responsif dalam menangani berbagai permasalahan yang dihadapi.

Namun, E-Government juga memiliki kelebihan dan kekurangan yang dirasakan oleh masyarakat. Kelebihannya adalah peningkatan pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat, akses informasi yang tersedia 24/7 tanpa harus menunggu kantor buka, kemudahan dalam mendapatkan informasi tanpa harus pergi ke kantor pemerintah, serta meningkatkan hubungan antara pemerintah, pelaku bisnis, dan masyarakat umum. E-Government juga mendukung pengelolaan pemerintahan yang lebih efisien. Namun, terdapat juga kelemahan, seperti ketidaksetaraan akses publik terhadap keandalan informasi di jaringan, agenda tersembunyi dari

organisasi pemerintah yang dapat mempengaruhi publik, pengurangan komunikasi atau interaksi antara pengelola (pemerintah) dengan masyarakat, serta kurangnya sistem manajemen dan proses kerja yang efisien karena keterbatasan regulasi, prosedur, dan sumber daya manusia.

Secara keseluruhan, E-Government adalah langkah menuju pelayanan publik yang lebih baik, tetapi tetap perlu memperhatikan tantangan dan kelemahan yang ada agar dapat mengoptimalkan manfaatnya bagi masyarakat.

Komunikasi Efektif Tokoh Publik (Tantangan Era Metaverse)

Dalam menghadapi tantangan komunikasi yang semakin kompleks di era metaverse ini, komunikasi efektif tokoh publik memainkan peran yang sangat penting, kita perlu melihat kebelakang dan mengambil pelajaran yang berharga dari pandangan yang dikemukakan oleh Marshall McLuhan, seorang ahli teori media yang telah melihat dengan jeli perkembangan komputer sebagai perangkat komunikasi dan pemrosesan data. Menariknya, McLuhan telah dengan tepat meramalkan adanya suatu masa di masa depan di mana saling keterkaitan antar individu dan kebebasan akan dapat terwujud secara bebas dan tanpa hambatan melalui pemanfaatan perangkat teknologi canggih. Oleh karena itu, dalam konteks komunikasi saat ini, sangat penting untuk menyadari bahwa apa pun yang kita lakukan saat ini, baik itu dalam perilaku atau pesan yang kita sampaikan, akan memiliki dampak yang signifikan dalam membentuk perilaku dan pandangan yang diterima oleh orang lain.

Dalam era di mana komputer telah menjadi jantung dari komunikasi dan pemrosesan data, McLuhan telah memperhatikan dan mengenali potensi besar yang dimiliki oleh perangkat ini dalam menciptakan keterkaitan yang lebih dalam antara individu-individu di seluruh dunia. Ia telah melihat bahwa dengan menggunakan teknologi canggih ini, batasan fisik dan geografis yang ada akan semakin terkikis, membuka jalan bagi saling keterkaitan yang lebih luas dan kebebasan yang lebih besar bagi individu-individu dalam berkomunikasi dan berbagi informasi. Dalam

pandangan McLuhan, teknologi ini tidak hanya merupakan alat komunikasi biasa, tetapi juga sebagai media yang mampu menciptakan jaringan yang semakin kompleks dan global di mana individu-individu dapat saling berinteraksi dengan lebih bebas dan tanpa hambatan.

Peran kita sebagai tokoh publik dalam menghadapi tantangan era metaverse ini adalah untuk memahami dan memanfaatkan dengan bijak potensi yang ditawarkan oleh teknologi canggih ini. Dalam mengembangkan komunikasi yang efektif, kita perlu menggunakan kebijaksanaan dan pengetahuan yang kita peroleh dari pandangan McLuhan untuk memastikan bahwa pesan yang kita sampaikan dapat terhubung secara kuat dengan audiens kita. Kita harus mempertimbangkan bahwa apa yang kita lakukan saat ini, dalam menggunakan media sosial, platform digital, atau aplikasi komunikasi, akan membentuk perilaku dan pandangan orang lain terhadap kita. Oleh karena itu, sebagai tokoh publik, tanggung jawab kita adalah untuk menghasilkan konten yang berkualitas dan membangun kepercayaan, sehingga audiens dapat menerima dan mempertimbangkan pesan kita dengan serius dan membuka ruang untuk dialog yang bermanfaat dan memperkuat keterkaitan kita dengan mereka.

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, kita menyaksikan perubahan yang signifikan dalam bidang komunikasi dan media. Perkembangan ini tidak hanya membawa manfaat yang luar biasa, tetapi juga menghadirkan ancaman dan masalah yang perlu kita perhatikan secara serius. Melihat perjalanan sejarah, kita dapat melihat transformasi dramatis yang terjadi seiring dengan penemuan dan inovasi dalam teknologi komunikasi. Pada masa-masa awal, seperti saat ditemukannya surat kabar dan sebelum radio ditemukan, orang cenderung memiliki tingkat inisiatif yang rendah dan kurang kritis terhadap informasi yang disampaikan oleh media. Mereka menerima apa yang disampaikan media sebagai kebenaran yang tak terbantahkan, tanpa mempertanyakan validitasnya. Dalam konteks ini, teori efek langsung (direct effect) muncul, dimana orang mengabaikan

kewajiban mereka untuk memperhatikan informasi yang dihasilkan oleh media konvensional dan hanya menerima apa yang disampaikan.

Dalam konteks tantangan era metaverse yang melibatkan komunikasi efektif tokoh publik, terdapat tiga aspek yang harus diperhatikan dengan seksama oleh komunikator dalam upaya persuasinya agar pesannya dapat memiliki dampak yang kuat dan menginspirasi audiens. Ketiga prinsip persuasi yang memiliki peranan penting dalam meraih keberhasilan tersebut adalah Ethos, yang berkaitan dengan membangun kredibilitas dan kepercayaan melalui penampilan yang meyakinkan, penggunaan bukti yang relevan, dan pengalaman yang otentik; Pathos, yang berfokus pada penggunaan emosi yang tepat dan memotivasi, membangkitkan rasa kegembiraan, simpati, harapan, atau ambisi untuk menjadi bagian dari sesuatu yang lebih besar; dan Logos, yang melibatkan penyusunan argumen yang kuat berdasarkan fakta, statistik, logika yang konsisten, serta penalaran yang jelas dan terstruktur. Dengan memahami dan mengaplikasikan prinsip-prinsip persuasi ini, komunikator dapat memperoleh daya pengaruh yang signifikan dalam meraih kesuksesan dalam komunikasi publik di era metaverse yang penuh dengan tantangan dan perubahan yang cepat.

KESIMPULAN

Di era Metaverse, penerapan E-Government memiliki peran penting dalam memperkuat hubungan antara pemerintah, pelaku bisnis, dan masyarakat. Keterampilan komunikasi yang baik dan pemahaman terhadap teknologi dan media sosial menjadi kunci utama untuk berinteraksi secara efektif dengan masyarakat.

Dalam menghadapi perkembangan Metaverse, OpenAI dari Microsoft Bing dapat menjadi pilihan yang tepat untuk memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) dalam komunikasi layanan publik, mengingat persaingan antara Google dan Microsoft dalam teknologi AI. Dengan dukungan teknologi kecerdasan buatan (AI), Metaverse telah menciptakan pengalaman virtual yang semakin realistis dan avatar pengguna yang personal.

Teknologi VR dan AR menjadi fondasi Metaverse, memungkinkan pengguna untuk menjelajahi lingkungan virtual yang menyerupai dunia nyata dan menambahkan elemen buatan ke dalam pengalaman tersebut.

Penerapan E-Government, inovasi yang menggunakan teknologi informasi untuk meningkatkan pelayanan publik, memiliki peran penting di era Metaverse. Dengan memanfaatkan teknologi ini, pemerintah dapat meningkatkan efisiensi, transparansi, dan hubungan dengan masyarakat dan pelaku bisnis.

Dalam dunia yang semakin terhubung secara virtual, keterampilan komunikasi yang baik dan pemahaman mendalam tentang teknologi dan media sosial menjadi sangat penting. Untuk dapat berinteraksi secara efektif dengan masyarakat, tokoh publik harus dapat memanfaatkan teknologi dan media sosial dengan bijak, sambil menjaga keaslian dan integritas komunikasi mereka.

Dalam menghadapi perkembangan Metaverse, OpenAI dari Microsoft Bing muncul sebagai pilihan yang menjanjikan untuk memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) dalam komunikasi layanan publik. Memberikan gambaran luas tentang latar belakang dan konsep Metaverse, serta pentingnya teknologi AI, VR, AR, E-Government, dan komunikasi efektif bagi tokoh publik dalam era ini.

Membahas perkembangan teknologi AI secara lebih mendalam, penggunaan teknologi VR dalam tur dan pameran virtual, peran E-Government dalam reformasi era disrupsi, serta tantangan yang dihadapi oleh tokoh publik dalam berkomunikasi di era Metaverse.

Dengan pemahaman yang semakin baik tentang Metaverse dan dinamikanya, kita dapat mempersiapkan diri untuk memanfaatkan potensi positif dari ruang digital ini sambil menghadapi tantangan yang muncul. Dalam era yang semakin terhubung secara virtual, penting bagi kita semua untuk terus belajar dan beradaptasi dengan perubahan teknologi, menjaga keterampilan komunikasi kita, dan menjunjung tinggi nilai-nilai yang mendasari interaksi kita dalam Metaverse dan di dunia nyata.

REFERENSI

- Eriyanto. (2002). *Analisis Framing: Kontruksi, Ideologi, dan Politik*.
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2615>
- Mahyani Br Hasibuan, R., Syahadah Sinaga, N., & Rahmadina, A. (2020). *Metode Analisis Framing dalam Media Sosial*.
- Qomarrullah, iy, Siahaan, J., & Sawir, M. (2022). *Pengenalan Digital Literasi “Metaverse” (Tantangan dan Potensi E-Sport di Tanah Papua)*. 2(4), 334–341. <https://doi.org/10.25008/altifani.v2i4.263>
- Sobur, A. (2015). *Analisis Teks Media*.
- Sugiyono. (2009). *Penelitian Kualitatif: Pengertian, Ciri-Ciri, Tujuan, Jenis, dan Prosedurnya*. 15.