

# Dampak Ekonomi Potensial Metasemesta di Indonesia



## Ringkasan

Pada 2002, Meta bekerja bersama Deloitte Center for the Edge untuk sebuah penelitian tentang dampak ekonomi potensial metasemesta (metaverse) di Asia, yang mencakup estimasi-estimasi untuk Indonesia. Laporan Deloitte, *Metasemesta di Asia: Strategi-Strategi untuk Mempercepat Dampak Ekonomi*,<sup>1</sup> membawa lebih jauh diskusi tentang cara metasemesta dapat meluaskan peluang ekonomi.

Dampak ekonomi potensial metasemesta pada produk domestik bruto (PDB) di Indonesia ditaksir sebesar **US\$28-52 miliar** per tahun pada 2035, sekitar 1,3-2,4% PDB keseluruhan. Indonesia adalah sebuah pasar utama untuk pengadopsian metasemesta. Seberapa besar dampak ekonomi potensial yang terwujud dan seberapa cepat terwujudnya bergantung pada strategi-strategi yang diadopsi ekonomi bersangkutan.

## Determinan makroekonomi

Sebagai faset selanjutnya dari internet, metasemesta dapat menggerakkan mesin pertumbuhan ekonomi internet Indonesia yang bernilai US\$70 miliar. Berbagai **determinan makroekonomi** (karakteristik di tingkat ekonomi, seperti struktur sektoral, penerimaan sosial, daya komputasi, inovasi, dan tingkat pendapatan) menyajikan beberapa peluang bagi pemangku kepentingan untuk berinvestasi dan membentuk:

- Dengan salah satu populasi usia muda terbesar di dunia setelah India dan Cina, generasi mendatang Indonesia siap untuk meraup manfaat dari metasemesta.
- Negara ini sudah menghasilkan 11 usaha rintisan unicorn, salah satu yang terbanyak di antara negara-negara Asia Tenggara.<sup>2</sup>
- Indonesia mencoba memanfaatkan metasemesta untuk membantu usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) bertumbuh. Jika berhasil, ini akan merangsang dengan cepat manfaat ekonomis berbasis luas. UMKM saat ini mempekerjakan 97% angkatan kerja Indonesia dan berkontribusi sebanyak lebih dari 60% PDB nasional.<sup>3</sup>

**GAMBAR 1:** Dampak ekonomi potensial metasemesta di Indonesia pada 2035



# Dampak ekonomi potensial metasemesta di Indonesia

## Fondasi teknologi

Teknologi-teknologi tertentu diperlukan untuk mewujudkan potensi metasemesta di dalam ekonomi, dan Indonesia dapat bersandar pada beberapa **fondasi teknologi**:

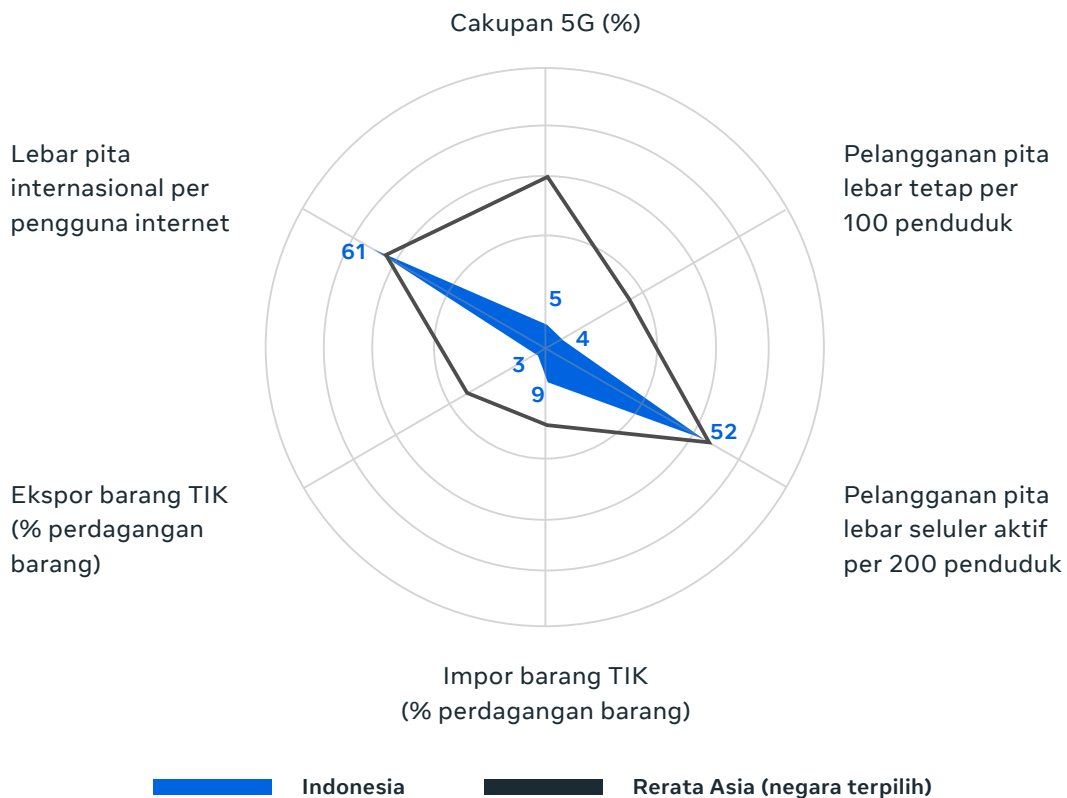
- Indonesia adalah bangsa yang mengutamakan peranti seluler dan memiliki pengguna ponsel cerdas terbanyak keempat sedunia.<sup>4</sup>
- Indonesia diperkirakan akan memimpin Asia Pasifik dalam belanja Teknologi Informasi (TI) keseluruhan selama 4 tahun ke depan, mencapai US\$6 miliar pada 2024.<sup>5</sup>
- Pembangunan infrastruktur awan fisik di Indonesia oleh pemain-pemain global seperti Alibaba, Google, dan Amazon akan mengurangi latensi koneksi.<sup>6</sup>

## Pemberdaya ekosistem

**Pemberdaya ekosistem** (keterampilan digital, kesiapan teknologi, interoperabilitas, aksesibilitas, dan persaingan) akan memainkan sebuah peran utama dalam memperlancar adopsi metasemesta. Indonesia dapat memimpin di bidang-bidang utama:

- **Keterampilan digital:** Sebagai bagian Peta Jalan Digital Indonesia, negara ini bermaksud menyediakan bagi 12,5 juta warganya pelatihan dalam keterampilan digital dasar, budaya digital, etik digital, dan keselamatan digital, serta 100.000 pekerja dengan keterampilan digital menengah di bidang-bidang seperti komputasi awan, kecerdasan buatan, benda mampu internet (iot), keamanan siber, dan analitika mahadata.<sup>7</sup>

**GAMBAR 2:** Fondasi teknologi yang menyusun metasemesta



## Sektor-sektor untuk dipantau

### Usaha Rintisan

Indonesia sudah muncul sebagai salah satu ekosistem usaha rintisan terdepan di dunia, dengan Jakarta diberi peringkat ketiga oleh Startup Genome.<sup>8</sup> Negara ini sudah menghasilkan 11 unicorn, salah satu terbanyak di antara negara-negara Asia Tenggara.<sup>9</sup> Walau masih menuju dewasa, Indonesia juga merupakan salah satu pasar modal ventura terbesar di Asia Tenggara. Ajaib, sebuah platform pialang daring, sudah mengadopsi Bored Ape Yacht Club NFT #2831 sebagai maskotnya untuk mendukung adopsi metasemesta dan aneka teknologi Web 3.0 oleh Indonesia.<sup>10</sup> Unicorn yang baru saja dibangun ini berniat memanfaatkan Bored Ape untuk mendidik masyarakat umum tentang aset kripto dan teknologi rantai blok.<sup>11</sup> Good Games Guild, sebuah usaha rintisan metasemesta yang berpotensi, telah membidik penciptaan ekonomi dunia virtual terbesar dengan memberikan insentif ke partisipasi yang lebih besar dalam permainan/gim main-untuk-belajar.<sup>12</sup> Bisnis ini menawarkan beasiswa untuk mensponsori para pelaku main-untuk-belajar dan membangun alat-alat untuk meningkatkan pengalaman bermain gim di metasemesta.<sup>13</sup> Proyek NFT Indonesia, Karafuru NFT dan USS Feed meluncurkan Karafuru Carnival di Jakarta pada April 2022. Festival luring ini mengusung proyek-proyek NFT lokal ke masyarakat umum yang lebih luas, menjadikannya lebih mudah diakses bagi khalayak yang lebih luas.<sup>14</sup>

### Keuangan

Indonesia dapat memainkan peran yang berpengaruh dalam pengembangan rel-rel keuangan metasemesta secara patuh syariah yang menjawab kekhawatiran terhadap mata uang kripto. Bank Syariah Indonesia, yang dibentuk dari merger 3 bank milik negara pada 2021, sudah menorehkan perjanjian dengan WIR Group untuk mengembangkan jasa perbankan virtual di metasemesta.<sup>15</sup> Walaupun ada larangan mata uang kripto oleh program International Urban Cooperation (IUC) Indonesia, para pengamat sudah mengidentifikasi potensi terbesar dalam transaksi ekonomi di metasemesta Islami.<sup>16</sup>

# Dampak ekonomi potensial metasemesta di Indonesia

## Catatan akhir

1. Untuk mengakses laporan lengkap, silakan [klik di sini](#).
2. The Straits Times. "[Makin Banyak Usaha Rintisan ASEAN Menjadi Unikorn Berkat Pendanaan yang Kukuh, Kelas Menengah yang Bangkit: Laporan.](#)" 2021.
3. The Business Times. "[Indonesia Meluncurkan Metasemesta Sendiri untuk Mempromosikan Usaha Kecilnya.](#)" 2022.
4. Statista. "[Jumlah Pengguna Ponsel Cerdas Menurut Negara Terkemuka pada 2021.](#)" 2022.
5. McKinsey & Company. "[Tren Teknologi yang Dapat Memesatkan Ekonomi Indonesia.](#)" 2022.
6. McKinsey & Company. "[Tren Teknologi yang Dapat Memesatkan Ekonomi Indonesia.](#)" 2022.
7. International Trade Administration. "[Peluang Ekonomi Digital Indonesia, Departemen Perdagangan AS.](#)" 2021.
8. Startup Genome. "[Laporan Ekosistem Usaha Rintisan Global.](#)" 2021.
9. The Straits Times. "[Makin Banyak Usaha Rintisan ASEAN Menjadi Unikorn Berkat Pendanaan yang Kukuh, Kelas Menengah yang Bangkit: Laporan.](#)" 2021.
10. TechinAsia. "[Ajaib Indonesia Memperkenalkan NFT Bored Ape sebagai Maskot.](#)" 2022.
11. Jakarta Daily. "[Aplikasi Perdagangan Produk Keuangan Indonesia Ajaib Menetapkan NFT 'Bored Ape' sebagai Maskotnya.](#)" 2022.
12. Dunia Games. "[Good Games Guild, sebuah Perusahaan Rintisan Indonesia yang Membawa Masa Depan ke Gim dan Metasemesta.](#)" 2022.
13. Good Games Guild. "[Good Games Guild: Sebuah Sentra untuk Permainan NFT.](#)" 2022.
14. PR Newswire. "[Karafuru NFT dan USS Feed Menghadirkan Proyek Pengalaman Kehidupan Nyata NFT Terbesar Indonesia.](#)" 2022.
15. Technology for Indonesia. "[Bekerja Sama dengan WIR Group, Bank Syariah Indonesia Mengembangkan Jasa Metasemesta.](#)" 2022.
16. Zawya. "[COE IBF Net akan Mengonfigurasi Ekonomi Mega Islami.](#)" 2022.