



Metaverse dan dunia seni: I'm adalah Im'age

Taufik Rahzen ^{a,1,*}

^a Budayawan, Indonesia

¹ rahzent@gmail.com

*Correspondent Author

KATAKUNCI

Metaverse;
Seni Virtual;
Virtual konsep diri;
Realitas digital

KEYWORDS

Metaverse;
Virtual Art;
Virtual self concept ;
Digital reality

ABSTRAK

Kehidupan seni kini harus memberikan pertimbangan terhadap potensi jaringan terintegrasi dunia. Sejarah dunia virtual dan konsep Metaverse harus betul-betul dipahami dalam bingkai kebudayaan yang utuh, dan lengkap. Hal ini karena metaverse dalam perspektif seni secara signifikan mampu mempengaruhi pencapaian perkembangan seni dan teknologi dunia virtual di masa depan.

Metaverse and the art world: I'm is Im'age

Art life must now give due consideration to the potential of the world's integrated network. The history of the virtual world and the Metaverse concept must really be understood within the framework of a complete culture. This is because the metaverse in the perspective of art can significantly influence the achievement of the development of art and technology in the virtual world in the future.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pengantar

Dunia sedang melangkah ke Metaverse (Duan et al. 2021; Lee 2021; G. Kim and Jeon 2021; Sparkes 2021). Facebook sebagai platform dalam industri media sosial, kini berganti kelamin, menjadi Metaverse Company (C.-S. Kim, Lee, and Ahn 2021). Migrasi besar besaran ke ranah mayapada ini diikuti oleh perusahaan besar lain, yang dipercepat oleh hentakan pandemi global.

Metaverse adalah integrasi dunia nyata dan dunia maya dalam kehidupan sehari-hari (Sparkes 2021; Hazan 2010; Ayiter 2008). Virtual Reality, cyberspace, kecerdasan buatan (AI), bigdata, blockchain dan cryptocurrency kini menjadi dasar penciptaan realitas. Melalui penciptaan Avatar (Diri-yang-direka) mereka berkomunikasi, bekerja, mencipta dan mencari makna dalam mayapada.

Konsep tentang Diri dan Karya akan menjadi problematis. Untuk pertama kalinya para kaum-kreatif akan ditantang secara terbuka oleh algoritma kecerdasan buatan. Diri adalah Diri-yang-dibayangkan dalam waktu.

Ekosistem budaya sebagai pembentuk peradaban hendaknya ditata kembali dalam platform baru. Sebagai model ditampilkan Galamcryptoart, sebuah simulasi Alamkara, bagaimana industri budaya dan ekonomi kreatif masa depan.

ISI SOLO sebagai Bengawan Rasa sebagai modal kreatif untuk memasuki Metaverse. Kajian klasik tentang Wayang, Kerawitan, Kriyarupa, Desain simbolik, Sastra Alamkara, Gerak Hayati dan Tubuh arkais. Keseluruhannya adalah sumber kreatif untuk pembentukan Bengawan Rasa (=Silicon Valley).

2. Kesimpulan

Teknologi dan keberhasilan inovasi kreatif dunia digital sangat tergantung pada subjek, atau pelaku seni. Oleh karena itu, penting untuk mengelola dan menanggapi Metaverse dalam perspektif kebudayaan dan kehidupan seni nusantara. Dalam paparan ini, perhatian seniman, media seni, dan para peneliti harus mampu memberikan wawasan tentang bagaimana metaverse bekerja, disarankan generasi virtual berikutnya harus memiliki keterampilan dalam mengadopsi kebaruan digital dan harus mampu tumbuh terus menerus dalam medan kreativitas yang hampir mayoritas serba maya.

Daftar Pustaka

- Ayiter, Elif. 2008. "Integrative Art Education in a Metaverse: Ground." *Technoetic Arts* 6 (1): 41–53.
- Duan, Haihan, Jiaye Li, Sizheng Fan, Zhonghao Lin, Xiao Wu, and Wei Cai. 2021. "Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype." In *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia*, 153–61.
- Hazan, Susan. 2010. "Musing the Metaverse." *Heritage in the Digital Era, Multi-Science Publishing, Brentwood, Esse, UK*.
- Kim, Chang-Sik, Yunhee Lee, and Hyunchul Ahn. 2021. "A Study on the Metaverse: Focused on the Application of News Big Data Service and Case Study." *Journal of Korea Society of Digital Industry and Information Management* 17 (2): 85–101.
- Kim, Gokmi, and Ju Hyun Jeon. 2021. "A Study on the Copyright Survey for Design Protection in Metaverse Period." *International Journal of Advanced Smart Convergence* 10 (3): 181–86.
- Lee, Jee Young. 2021. "A Study on Metaverse Hype for Sustainable Growth." *International Journal of Advanced Smart Convergence* 10 (3): 72–80.
- Sparkes, Matthew. 2021. "What Is a Metaverse." Elsevier.