PUST4313

Diskusi I

Tutor: **Richard Togaranta Ginting, S.Sos., M.Hum  
[richardtogaranta@unud.ac.id]**

Pada dasarnya, media digunakan sebagai perantara untuk menyampikan informasi. Berbagai jenis media muncul selaras dengan perkembangan teknologi. Dengan adanya media tersebut, diharapkan informasi dapat diterima dan dipahami dengan benar. Metaverse merupakan salah satu teknologi multimedia tiga dimensi. Mari kita diskusikan mengenai apa itu metaverse, fungsi, dampak pada kehidupan pada umumnya serta khususnya pada dunia perpustakaan .

Silakan teman-teman memberikan tanggapan yang disertai dengan alasan dan berikan contoh media teknologinya. Mahasiswa boleh mendapatkan jawaban dari modul atau internet, tetapi tidak diperbolehkan *copy paste* seluruh jawabannya, silakan kolaborasikan dengan menggunakan gaya bahasa anda sendiri. Selamat berdiskusi.

Metaverse adalah komunitas virtual yang saling terhubung dan tak memiliki ujung, di dalam Metaverse pengguna dapat bekerja, bersosialisasi, berbelanja, hingga bermain dengan menggunakan teknologi khusus.

Metaverse merupakan salah satu alternatif mengakses perpustakaan terutama bagi generasi digital. Metaverse memungkinkan seseorang untuk melakukan banyak hal sekaligus, misalnya berinteraksi dengan pustakawan dan pengguna, menggunakan gadget, dan melakukan aktifitas lainnya.

Fungsi Metaverse untuk kehidupan secara umum membantu mempersingkat waktu, mempermudah akses dalam bertransaksi dan berkomunikasi. Salah satu dampak buruknya adalah penggunaan data secara online dari pihak yang tidak bertanggung jawab (kebocoran data).

Dalam dunia Perpustakaan metaverse dapat memberikan layanan secara virtual, seperti instruksi informasi literasi, konsultasi, promosi koleksi, dan layanan berbasis pendidikan lainnya. Dengan membangun metaverse perpustakaan bisa memberikan layanan pendidikan dengan jangkauan yang luas. Salah satu dampak baik dari metaverse di dunia perpustakaan adalah memberikan inovasi secara digitalbagi para pengguna online dan perpustakaan akan terus berkembang dalam jangkauan yang sangat luas. Secara dampak buruknya ketidaksiapan bangsa Indonesia menghadapi teknologi metaverse dikarenakan adanya realita rendahnya literasi digital.

Contoh :

**Lingang digital science and teknology library**

Menyatakan sebagai peprustakaan pertama yang menyediakan metaverse dalam bentuk *public meeting space, cultural expedition area, tourism*, dan tempat santai (*leisure*).

Sumber:

[https://unair.ac.id/perpustakaan-metaverse-menciptakan-pengalaman-interaksi-secara-virtual/](https://unair.ac.id/perpustakaan-metaverse-menciptakan-pengalaman-interaksi-secara-virtual/%20) .Perpustakaan Metaverse: Menciptakan Pengalaman Interaksi Secara Virtual. Diambil secara daring 13 April 2024.

# <https://glints.com/id/lowongan/metaverse-adalah/> .Mengenal Metaverse: Arti, Cara Kerja, dan Opsi Kegiatan di Dalamnya. Diambil secara daring 13 April 2024.