

METaverse DAN TANGGUNG JAWAB AKADEMISI DALAM PENDIDIKAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Pungky Febi Arifianto¹⁾, Bayu Setiawan²⁾, dan Monica Revias Purwa Kusuma³⁾

¹⁾²⁾Dosen Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur,
pungkyarifianto.dkv@upnjatim.ac.id, bayusetiawan.dkv@upnjatim.ac.id

³⁾ ISI Surakarta
monica.revias@isi-ska.ac.id

ABSTRAK

Metaverse merupakan dunia virtual dalam sebuah jaringan internet yang terkoneksi dengan komunitas dimana orang-orang dapat bertemu, bermain dan bekerja menggunakan sarana perangkat keras yang dibutuhkan. Dalam dunia virtual tersebut terdapat elemen-elemen komunikasi visual yang dibuat sebagai proses identifikasi, informasi dan persuasi sebagai hasil karya desain komunikasi visual. Seiring dengan adanya perkembangan tersebut, Pendidikan desain komunikasi visual yang adaptif memberikan konsepsi pengembangan kurikulum sebagai upaya mencetak SDM unggul sesuai dengan capaian lulusan dunia baru ini. Metode yang digunakan adalah kajian pustaka dari berbagai sumber kajian, baik dari penelitian maupun dari hasil pemikiran penulis lain. Tulisan ini berupaya melihat tanggung jawab profesi Desainer Komunikasi Visual sesuai dengan standar kerja dan norma sesuai dengan SKKNI (Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia) Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual tahun 2016 sebagai acuan dasar pembuatan kurikulum oleh pemerintah.

Kata Kunci: Metaverse, Etika, Pendidikan DKV, SKKNI 2016

ABSTRACT

Metaverse is a virtual world in an internet network that is connected to a community where people can meet, play and work using the required hardware facilities. In this virtual world, there are visual communication elements that are created as processes, information and persuasion as a result of visual communication design work. In line with these developments, adaptive visual communication design education provides a conception of curriculum development as an effort to produce good human resources in accordance with the achievements of graduates of this new world. The method used is a study from various research sources, both from research and from the thoughts of other authors. This paper seeks to see the responsibilities of the Visual Communication Designer profession in accordance with work standards and norms in accordance with the 2016 SKKNI for Graphic Design and Visual Communication Design as a basic reference for making curriculum by the government.

Keyword: Metaverse, Ethics, DKV Education, SKKNI 2016

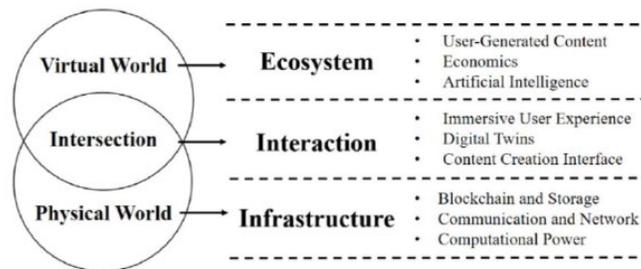
LATAR BELAKANG

Metaverse dalam Revolusi Digital Pendidikan

Sistem Pendidikan kita telah masuk dalam sistem Pendidikan 4,0 baru berbasis ICT (*Information Communication Technology*) dan IoT (*Internet of Things*). Pemanfaatan ICT dan IoT ini merupakan tuntutan jaman atas temuan teknologi yang begitu massif. Dilain sisi percepatan pergerakan teknologi ini juga dikarenakan pandemi covid 19 yang melanda seluruh dunia. Pandemi covid ini secara sengaja maupun tidak sengaja juga mengubah cara belajar-mengajar di seluruh dunia. Pemberlakuan social distancing untuk menghambat laju pertumbuhan virus dilakukan oleh banyak negara. Dilain sisi sistem Pendidikan harus tetap berjalan karena landasan Pendidikan yang kuat akan menciptakan SDM unggul dalam mengatur tatanan dunia selanjutnya. Pembelajaran daring merupakan sebuah solusi untuk mempertahankan Pendidikan dengan segala konsekuensi dan keterbatasan. Pembelajaran dari memiliki

keunggulan dalam menghilangkan hambatan geografis. Kelemahan Pendidikan dengan sistem daring menjadikan interaktivitas social didalamnya tidak dapat dipantau oleh dosen secara langsung. Kurangnya interaktivitas social ini nantinya akan menjadi hambatan dimana, dosen mempunyai jarak yang besar meskipun dalam satu ruang interaksi.

Hambatan interaktivitas social itu juga menjadi sebuah permasalahan global yang sedang diperbaiki oleh banyak pengembang di dunia digital. Salah satunya ialah Facebook sebagai platform social media terbesar didunia mengembangkan dunia virtual dengan cara mentransformasi cara berinteraksi secara virtual. Facebook melakukan *research* dan *development* pengembangan dunia virtual dengan mengubah nama menjadi Meta. Meta dapat diartikan sebagai “masa depan” penggunaan meta bukan tanpa sebab, beberapa dekade terakhir ini, nama metaverse menjadi trend di kalangan pengembang ICT. Metaverse sendiri merupakan sebuah paduan kata dari meta (*beyond*) dan verse (*universe*) yang dapat diartikan sebagai masa depan dunia. Kata metaverse secara original di dapatkan dari novel science fiksi berjudul “*Snow Crash*” . Dilain sisi metaverse juga dianggap sebagai generasi lanjutan dari internet dimana semua pengguna memilih avatar yang dapat berinteraksi dengan pengguna lain di dalamnya menggunakan software aplikasi 3D dalam dunia maya tersebut. Dikalangan peneliti metaverse ini dapat dijadikan solusi untuk mengatasi interaktivitas sosial dalam internet sehingga mampu menjadi fundamental dalam pengembangan Pendidikan di masa depan (Article and Narin, 2021)



Gambar 1. Layer arsitektur pembuatan Metaverse
 Sumber: Prosiding “Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype, 2021

Untuk membuat metaverse dibutuhkan tiga layer arsitektur, yakni *physical world* dimana hal ini menyangkut infrastruktur yang terdapat media penyimpanan, *blockchain*, jaringan komunikasi, dan tenaga komputasi. Kemudian di bagian intersection merupakan interaksi yang didalamnya terdapat *immersive user experience*, *digital twins* dan *content creation interface*, disini *virtual world* terdapat ekosistem yang didalamnya terdapat *user-generated content*, ekonomi, dan kecerdasan buatan. Setelah kebutuhan arsitektur tersebut yang mendasari berjalannya ekosistem tersebut adalah interaksi, material dan keberlanjutan hal ini yang menjadi karakteristik mendasar dari metaverse (Duan *et al.*, 2021). Sebagai gambaran bahwa pembuatan dunia virtual ini layaknya pembuatan sebuah game. Dasar pembuatannya pun sama, yakni menggunakan modern prototipe berupa *Massive Multiplayer Online Video Games*. Adapun beberapa game yang telah dibuat dan menjadi dasar pembuatan dunia virtual antara lain: Second life, Roblox, Minecraft, Grand Theft Auto Online, Pokemon Go, Super Mario Maker 2, Fortnite dan Animal Crossing : New Horizons.

Pembelajaran berbasis game ini menjadi perspektif baru dalam Pendidikan dikarenakan generasi sekarang ini sudah mengenal dan beradaptasi terhadap interaksi virtual menggunakan perangkat permainan *PC (Personal Computer)* maupun *Mobile* sejak usia dini. Kegiatan ini kemudian dianggap sebagai sesuatu yang normal dan general dilakukan oleh kebanyakan anak. Sebuah penelitian memperlihatkan bahwa game edukasi dalam *PC* maupun *mobile* memiliki kontribusi besar dalam peningkatan kognitif dan *social skills*. Adanya Metaverse dengan penggunaan serta penerapan teknologi berbasis AR (*Augmented Reality*) dan VR (*Virtual Reality*) akan memberikan pengalaman interaktif dalam sebuah konsepsi abstrak yang menjanjikan dalam bidang Pendidikan saat ini. Integrasi antara Metaverse dan *Game-based learning* ini

menjadikan dampak positif terkait dengan perkembangan pemecahan masalah, keterampilan kognitif, analitis, *mathematical thinking*, *machine learning*, komunikasi, kreativitas dan manajemen keterampilan (Dyulicheva and Glazieva, 2022)

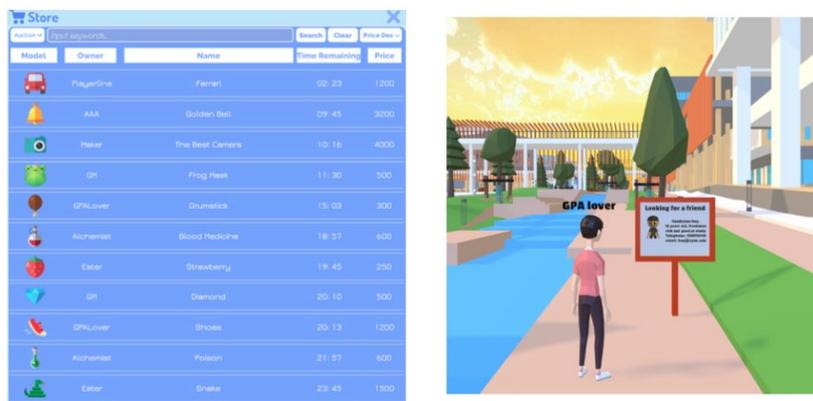
Beberapa tahun terakhir, perguruan tinggi berupaya membuat kampus digital dengan menggunakan arsitektur Metaverse. *University of Cundinamarca* menggunakan *open simulator* dengan *multiplatform* yang dibangun dengan Qs Grid, Franco Grid, 3D Rock Grid. Pembuatan platform Pendidikan dengan menggunakan *Based Design Struktur*, Kelas Virtual, Upload bahan pembelajaran pedagogi dengan menggunakan kombinasi *hybrid learning*.



Gambar 2. Dallas Education Foundation membuat Educational Metaverse Menggunakan platform STEMuli

Sumber : www.dallasinnovates.com diakses Juni 2022

The Chinese University of Hong Kong Shenzhen membuat dunia virtual yang disebut sebagai CUHKSZ Metaverse. Dunia virtual kampus tersebut dikembangkan dengan menggunakan *Unity*. Pembuatan tersebut didasari oleh dukungan pengembangan lintas platform baik aplikasi native di PC, smartphone ataupun *streaming cloud* berbasis *browser*. Dalam metaverse tersebut dibangun dengan menggunakan 3 layer arsitektur yakni infrastruktur, interaksi, dan ekosistem serta beberapa komponen kunci di setiap lapisannya. Salah satunya adalah teknologi *blockchain*. Dalam prototipe pengembangan CUHKSZ Metaverse penggunaan *blockchain* konsorsium yang berfungsi untuk pembuatan *operating system* dan pengujian tahap awal, nantinya *blockchain* konsorsium ini akan digabungkan dengan blockchain public seperti *Etherium* (Duan *et al.*, 2021)



Gambar 3. Layanan perdagangan dan pembelian menggunakan teknologi Blockchain pada CUHKSZ Metaverse

Sumber: Prosiding “Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype, 2021

Pembangunan prototyping dalam metaverse masih dikembangkan secara massif oleh beberapa kampus di seluruh dunia. Hal ini menjadi sebuah gambaran revolusi Pendidikan di masa depan. Bagaimana sistem pembelajaran dibuat sedemikian rupa menggunakan visualisasi 3D menggunakan skenario permainan. Dilain sisi pembelajaran model jarak jauh menggunakan virtual world ini tidak dapat dilepaskan dari kurangnya interaksi sosial yang menyebabkan model pembelajaran seperti ini kurang efektif. Jika

pembelajaran jarak jauh ini diterapkan dalam jangka waktu yang lama ditakutkan memberikan dampak *Learning Loss*. Dalam acara *The Education and Development Forum* (2020) menjelaskan bahwa *learning loss* merupakan situasi dimana peserta didik kehilangan pengetahuan baik secara umum maupun secara khusus. Hal ini nantinya akan memiliki dampak kehilangan pengetahuan dan keterampilan karena kesenjangan interaksi sosial antara pendidik sebagai pelaku *transfer knowledge* dan moral kepada peserta didik itu sendiri. Sehingga dapat dikatakan *learning loss* ini akan menjadi sebuah bencana SDM yang mempengaruhi waktu belajar, kurangnya konsentrasi, hilangnya fokus serta kurangnya serapan belajar terhadap materi pembelajaran dan moral pada aspek sikap (Cerelia *et al.*, 2021)

Pendidikan Desain Komunikasi Visual dalam Percepatan Revolusi Digital

Desain komunikasi visual atau sering disebut DKV masuk sebagai sebuah keilmuan tergolong masih sangat muda. Kata ini pertama kali digunakan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 1984. Sebelumnya prodi ini bernama seni reklame di tahun 1969 ketika institusi ini masih menjadi Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia (Harsanto, 2019). Desain komunikasi visual memang erat kaitannya dengan reklame atau periklanan. Iklan erat kaitannya sebagai proses identifikasi produk, informasi sebuah produk dan persuasif terhadap konsumen sebagai target marketnya agar membeli sebuah produk tersebut. Hal ini juga menjadi ciri dari desain komunikasi visual itu sendiri. Desain Komunikasi Visual mempunyai cakupan yang luas, mulai dari iklan digital, animasi dan pendukung film seperti special efek. Hal ini jauh berbeda dengan desain grafis yang hanya fokus pada gambar statis (*graphic*).

Desain komunikasi visual sendiri berkembang beriringan dengan teknologi dalam pembuatan media komunikasi ini. Sebagai sebuah ilmu terapan, DKV membutuhkan alat tambahan sebagai *tools* yang digunakan untuk menerjemahkan ide kedalam media tertentu sesuai dengan konteks, konten dan target audience nya. Era pertama evolusi periklanan terjadi Ketika cina memperkenalkan kertas pada tahun 1215 dan penemuan mesin cetak pada tahun 1450 yang menjadikan peralihan iklan dalam bentuk relief (pahat) kepada selebaran kertas yang bisa diproduksi masal. Iklan pertama muncul di Inggris pada tahun 1472 dimana iklan tersebut berbentuk poster yang menginformasikan terbitnya buku-buku gereja. Kemudian revolusi industri yang terjadi pada tahun 1970 hingga 1850 menyebabkan perubahan besar-besaran di berbagai bidang. Di Jerman terdapat sebuah pabrik elektronik terbesar pada masa itu yang menjadi pelopor desain Industri yaitu AED (*Algemeine Electricizitats Gasellschaft*). Modernisasi yang dilakukan oleh pabrik tersebut berdampak pada proses kerja desain industri yang membuahkan perpecahan profesi seniman dan desainer modern.

Bauhaus menjadi barometer sekolah design yang pertama melakukan reformasi dalam sistem Pendidikan desain sampai sekarang. Dalam sistem Pendidikan Bauhaus menyatukan kemampuan berkarya dengan tangan melalui metode industri untuk menemukan sintesis yang baru, Terdapat dua tujuan evolusi pembelajaran Bauhaus yang pertama adalah peningkatan unsur estetika dalam penciptaan sebuah produk untuk menjawab kebutuhan manusia. Hal ini sekaligus sebagai wujud tanggung jawab desainer kepada masyarakat. Hal ini menjadikan sistem Pendidikan Bauhaus menghasilkan desain-desain terbaru yang memadukan aspek fungsi, material, teknik dan ekonomi. Yang kedua adalah metodologi Pendidikan yang diterapkan yakni *Wesensforschung* dan *Funktionsanalyse* yang berfungsi dalam menyelidiki dan menganalisis hakikat suatu produk. Akhirnya tradisi dari sekolah Bauhaus ini yang menjadikan peran institusi desain dalam mengembangkan desain produk dalam percepatan industri sampai sekarang ini. Hal ini juga membuktikan bahwa mutu produk jerman terkenal secara internasional. (Kreatif, 2015)

Perkembangan dunia industri 4.0 dimana digitalisasi membawa perkembangan sistem komunikasi di dalamnya. Revolusi industri ini membawa perancangan DKV mengacu pada sebuah rancangan yang cerdas (smart), terstruktur dalam system siber fisik (*cyber physical system*), berbasis pada penggunaan internet (IoT), komputasi awan (*cloud*) dan komputasi kognitif (Harsanto, 2019). Produk-produk desain komunikasi visual bukan hanya pada tampilan visual statis maupun dinamis, tapi lebih dari itu seperti tampilan pengguna (*User Interface*). Pada era dimana layar mendominasi, okupasi pekerjaan desainer

komunikasi visual juga semakin meluas. Lulusan dkv sekarang juga tidak hanya terbatas pada firma desain ataupun periklanan tapi juga institusi lain termasuk Pendidikan itu sendiri.

PEMBAHASAN

Lulusan DKV dan Peluang Kerja di Bidang Digital

Dalam rangka mempersiapkan SDM DKV yang berkualitas sesuai dengan tantangan global, pemerintah melalui Kepmen Ketenagakerjaan RI Nomor 301 tahun 2016 menetapkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dalam kategori aktivitas profesional, ilmiah dan teknis lainnya bidang Desain Grafis dan Komunikasi Visual. Penetapan ini merupakan landasan dasar bagi perguruan tinggi untuk mempersiapkan lulusan DKV sesuai dengan bidang tersebut. Adapun standar ini dipakai untuk Pendidikan formal, non formal, ataupun informal yang dapat dilihat dalam Kualifikasi Kurikulum Nasional Indonesia. Konsep ini digunakan sebagai sarana penyetaraan dan pengakuan yang disepakati secara nasional mengenai mekanisme pengakuan Pendidikan, dunia kerja dan keprofesian. Hal ini diharapkan mampu digunakan masyarakat luas khususnya pada lulusan DKV ataupun keprofesian di bidang Desain Grafis untuk diakui sebagai upaya pemerintah membangun mutu, akuntabilitas dan integritas SDM didalamnya (Arifianto, 2019)

Kemajuan teknologi yang kian masif, membuat industry desain, profesi desainer grafis mengalami perubahan yang cukup signifikan dalam penggunaan medianya masuk dalam kategorisasi penggunaan teknologi yang bersinggungan. Dari kemajuan ini mempengaruhi tatanan lingkup pekerjaan yang juga semakin meluas sehingga mempunyai kategori baru yang bersinggungan dengan disiplin ilmu lainnya. Desainer grafis sekarang bukan hanya memiliki kemampuan dalam melaksanakan pekerjaan grafis secara tradisional melalui media cetak namun juga diwajibkan penguasaan terhadap berbagai macam media dan platform digital

Digitalisasi media tersebut kemudian memunculkan kategorisasi baru dalam jenis pekerjaan desainer grafis. Beberapa diantaranya adalah pekerjaan Desainer Pengalaman Pengguna (*UX Designer*), Desainer Interaksi (*UI Designer*), Desainer Informasi dan *Freelancer* (pekerja paruh waktu). Seluruh pekerjaan tersebut beberapa decade ini menjadi pekerjaan yang banyak dicari karena maraknya kebutuhan *startup* dalam menciptakan tampilan aplikasi mobile maupun desktop. Dalam perusahaan dengan skala besar, terdapat Departemen Desain (*Design Departemen*) yang masuk dalam divisi desain menangani beberapa pekerjaan seperti iklan maupun promosi. Adapun sebutan lain di perusahaan desain seperti *Art & Design Departemen*, *Art Service Departemen*, *Design Service Departemen*, *Creative Service Departeen*, *Creative Group*, *Research & Development Departemen*, serta *User Experience Group* (Heller and Vienne, 2013).

Dari sisi asosiasi profesional desain komunikasi visual (AIDIA) dan kemnaker membuat uraian okupasi/jabatan kerja dalam lingkup profesi dan DKV yang mengacu pada SKKNI DG/DKV 2016 sebagai berikut:

Table 1. Peta Okupasi Jabatan Kerja Lingkup Profesi Desain Grafis dan DKV SKKNI 2016

SEKTOR/SUBSEKTOR/AREA				
FUNGSI TUJUAN UTAMA				
BISNIS				
Sub-bidang/Subdisiplin/Area Fungsi Kunci	PENDUKUNG DESAIN	DESAIN IDENTITAS & PUBLIKASI	DESAIN MEDIA DIGITAL	DESAIN MEDIA LINGKUNGAN/ ENVIRONMENT
Sub-bidang/Subdisiplin/Area Fungsi mayor	Visualisasi, Pracetak	Identitas Visual, Iklan, Publikasi, Kemasan, Branding, UX	Multimedia, Animasi/Film, UI, Games/Interaktif, Website, Motion Graphic	Pameran, POS/POP/Kiosk, Sistem Rambu, Wayfinding, Grafis Lingkungan

Okupasi/Jabatan Kerja	Visualiser	Desainer Grafis	Desainer Web	Desainer Grafis Lingkungan
	Fotografer	Desainer Branding	Desainer Apps	Desainer marka/Signage Designer
	Illustrator 2D/3D	Desainer Publikasi	Desainer User Interface/UI	Desainer ekshibisi
	Storyboard Artist	Desainer Kemasan	Desainer Game	Desainer Visual Merchandising
	Digital Imaging Artist	Desainer User Experience/UX	Desainer Multimedia	
	Photo/Image Editor/Coloring Artist	Desainer Infografis	Desainer Motion Graphic	
	Desainer Huruf/Type Designer	Pengarah Seni/Art Director	Desainer Konten Media Sosial	
	Operator Pracetak			
	Operator Setting/Layout			
	Animator			

Sumber : SKKNI DG/DKV 2016

Pergeseran keilmuan yang sudah dipaparkan di atas membuat lulusan DKV bisa masuk dalam berbagai disiplin ilmu yang memerlukan jasa dari pembuatan desain. Dalam kondisi seperti ini, lulusan DKV bisa saja bekerja di dalam pemerintahan, usaha swasta, maupun bekerja secara independen tanpa perlu terpaku dalam sebuah firma desain. Sebagai salah satu lulusan yang outputnya pengadaan jasa desain, hal ini menjadikan DKV masuk dalam subsektor ekonomi kreatif di bawah Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Lulusan ini sangat banyak dibutuhkan dalam pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Namun, karena pergeseran lulusan DKV yang merambat dunia komunikasi dan teknologi maka DKV juga masuk dalam rencana strategis pengembangan sumber daya manusia bidang ICT sehingga masuk pada Kementerian Komunikasi dan Informatika. Tidak menutup kemungkinan DKV juga bisa masuk dalam pengembangan sumber daya manusia di kementerian lain sehingga peluang kerja DKV di bidang digital lainnya terbuka lebar.

Tanggungjawab Moral Akademisi pada Era Digital

Pembicaraan mengenai Pendidikan tidak dapat dilepaskan dari aspek ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan gambaran akan membantu memudahkan keperluan umat manusia di masa depan, namun di lain sisi penerapan ipteks ini memberikan dampak krisis lingkungan, krisis nilai kemanusiaan, dan krisis moral. Krisis-krisis dari penerapan ipteks tersebut terjadi karena kurangnya kesadaran pendidik dalam menerapkan landasan moral pada peserta didik. Lembaga pendidikan formal kebanyakan masih mementingkan Pendidikan yang sifatnya intelektualistis dan verbalistis yang kesannya hanya pada *transfer knowledge* dari otak pada pendidik kepada otak peserta didik (Bustari, 2008)

Jika kita membicarakan moral, kata ini bukan saja menyangkut tingkah laku, sopan santun, lemah lembut, taat dan bakti terhadap orang tua saja, namun dapat diartikan secara luas selalu bertindak jujur, konsekuen, cinta bangsa dan sesama, serta bertanggung jawab (Muchson, 2000). Dalam sebuah lingkungan apapun, semua tindakan yang kita lakukan, tentu saja terdapat konsekuensi yang harus dipertanggung jawabkan. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, moral didefinisikan sebagai ajaran tertentu tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban dan sebagainya: akhlak, budi pekerti, Susila (KBBI). Sedangkan menurut purwodarminto dalam bustari, Moral adalah

ajaran tentang baik buruk, perbuatan dan kelakuan, akhlak, kewajiban dan sebagainya. Dari dua uraian diatas dapat diartikan bahwa moral itu diatur oleh segala perbuatan yang dapat dinilai baik dan perlu dilakukan dan sesuatu perbuatan yang dinilai tidak baik untuk bisa dihindari, Sehingga bisa dikatakan moral itu merupakan kemampuan untuk membedakan antara perbuatan benar dan salah.

Dalam kurikulum desain komunikasi visual nilai moral mengacu pada capaian pembelajaran yang disusun oleh masing-masing perguruan. Standarisasi mengenai capaian tersebut dibuat oleh kementerian ketenagakerjaan yang melihat bahwa perguruan tinggi sebagai penghasil SDM harus memiliki kriteria khusus sesuai dengan kebutuhan kerja. Capaian pembelajaran yang dilakukan oleh Lembaga Pendidikan kemudian harus disesuaikan dengan Standar Nasional Pendidikan tinggi tahun 2014 yang mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan No 73 tahun 2013, pasal 10 ayat (3) bahwa Pendidikan tinggi wajib menerapkan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia dalam pembuatan kurikulum. Aspek-aspek wajib yang harus dikuasai lulusan Pendidikan akademik yakni aspek sikap. Adapun aspek sikap yang dijelaskan dalam Kepmendiknas no 49 tahun 2014 sebagai berikut :

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika serta nilai-nilai;
3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan
10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

Sebagai sebuah landasan dalam membuat kurikulum di perguruan tinggi, peraturan tersebut memberikan gambaran akan output yang dihasilkan dalam sebuah lulusan konsepsi perguruan tinggi. Pendidikan desain komunikasi visual sebagai pencetak lulusan di bidang DKV harus mampu mengamalkan aspek sikap dalam pendidikan dan menerapkannya sebagai tanggung jawab moral terhadap diri sendiri, bangsa negara dan agama.

PENUTUP

Metaverse sebagai sebutan baru bagi dunia virtual memberikan dinamika percepatan industri digital saat ini. Dunia virtual ini memberikan kesempatan bagi sebagian orang untuk berkarya dan menghasilkan sesuatu dari dunia tersebut. Sebagai dunia baru yang telah dibuat oleh manusia, maka dunia ini juga memberikan kesenjangan sosial bagi penghuni di dunia nyata. Problematika ini terjadi karena metaverse yang ada tidak memberikan sisi humanisme yang biasanya kita lihat di kehidupan nyata saat ini. Aspek sosial masyarakat dan tanggungjawab moral akademisi menjadi sebuah pertanyaan besar bagaimana aspek tersebut bisa mempengaruhi pendidikan dan pengabdian masyarakat sebagai dua komponen penting dalam sistem pendidikan yang ada di Indonesia. Hal ini akan menjadi sebuah paradigma baru dalam

melihat tanggung jawab moral lulusan desain komunikasi visual dalam menghasilkan lulusan yang sesuai dengan perkembangan dunia baru tersebut.

Pembicaraan mengenai metaverse tidak bisa lepas dari virtual world sebagai ekosistem yang termasuk didalamnya kecerdasan buatan. Sedangkan dalam kecerdasan buatan sendiri mempunyai tantangan terbesar yang bernama bias. Untuk itu perlu sekali membahas etika pada kecerdasan buatan sehingga identifikasi batasan-batasan etis itu bisa dapat digunakan dalam membangun ekosistem metaverse tersebut. Pemutakhiran undang-undang terhadap kebutuhan SDM dan capaian lulusan harus disesuaikan dengan percepatan era digital ini. Pengangkatan topik ini menjadi penting karena terkait masalah fundamental Pendidikan mengenai aspek sikap, moral dan jati diri bangsa Indonesia yang memiliki tujuan yang utuh untuk membentuk manusia yang memiliki iman dan taqwa (IMTAQ) serta menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS)

REFERENSI

- Arifianto, P. F. (2019) 'Pendidikan Desain Komunikasi Visual Dan Upaya Pemajuan Kebudayaan Indonesia', Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA), Vol. 2, 2, pp. 120–130. Available at: <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/121/96>.
- Article, R. and Narin, N. G. (2021) 'A Content Analysis of the Metaverse Articles', *Journal of Metaverse*, 1(1), pp. 17–24.
- Bustari, M. (2008) 'Pendidikan Moral Di Perguruan Tinggi Melalui Implementasi Kontrak Belajar Di Dalam Perkuliahan (Suatu Alternatif)', *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(2), pp. 31–39.
- Cerelia, J. J. et al. (2021) 'Learning Loss Akibat Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 di Indonesia', *Seminar NASIONAL Statistik*, pp. 1–14. Available at: http://semnas.statistics.unpad.ac.id/wp-content/uploads/erf_uploads/2021/11/Learning-Loss-Akibat-Pembelajaran-Jarak-Jauh-Selama-Pandemi-Covid-19-di-Indonesia.pdf.
- Duan, H. et al. (2021) 'Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype', *MM 2021 - Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia*, pp. 153–161. doi: 10.1145/3474085.3479238.
- Dyulichева, Y. Y. and Glazieva, A. O. (2022) 'Game based learning with artificial intelligence and immersive technologies: an overview', *CEUR Workshop Proceedings*, 3077, pp. 146–159.
- Harsanto, P. W. (2019) 'Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam Era Revolusi Industri 4.0', *Sandyakala: Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, dan Desain*, 1, pp. 10–15. Available at: <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandyakala/article/view/33>.
- Heller, S. and Vienne, V. (2013) *Becoming a Graphic & Digital Designer*, *Journal of Chemical Information and Modeling*. Available at: <http://www.mdmarketingdigital.com/que-es-el-marketing-digital.php>.
- Kreatif, T. S. dan K. P. E. (2015) *Ekonomi Kreatif : Rencana Pengembangan Desain Nasional 2015-2019*, PT. Republik Solusi. Jakarta. Available at: https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civilwars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625.
- Muchson, A. R. (2000) 'Dasar-Dasar Pendidikan Moral', ...). Yogyakarta: Laboratorium Jurusan PPKn FIS UNY.