

---

## ANALISIS KEBIJAKAN KEWIRAUSAHAAN NASIONAL DI METAVERSE

**Abdurrofi Abdullah Azzam<sup>1\*</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Ilmu Pemerintahan, FISIP Universitas Singaperbangsa  
Karawang Jawa Barat, Indonesia

\* [1810631180115@student.unsika.ac.id](mailto:1810631180115@student.unsika.ac.id)

Dikirim : 15/11/2021  
Diterima : 08/03/2022  
Terbit : 21/04/2022

### Abstract

*Metaverse as a digital phenomenon has had an impact on global life since the Covid-19 pandemic took place. Almost all countries experienced disruption in various sectors. One of the countries undergoing transformation is Indonesia. This transformation has become an attraction for researchers to examine the steps taken by the Indonesian government to address the demand for national entrepreneurship in the Metaverse. Moreover, the metaverse has both opportunities and challenges. This study focuses on the public policy dimensions of the Indonesian government in dealing with national entrepreneurship and aims to analyze the factors that play a role in the effectiveness of implementing public policies in the use of the metaverse in Indonesia by using the policy implementation model offered by the Brian W. Hoogwood and Lewis A model. Guns. This study uses qualitative research methods with data collection by literature study. The results show that Indonesia has not optimally developed a national entrepreneurship policy in the metaverse.*

**Keywords:** Metaverse; National Entrepreneurship; Policy Implementation

### Pendahuluan

Metaverse sebagai dunia fisik diputar dalam virtual, dan metaverse akan dalam ke luar sensor yang dikendalikan secara virtual menembus dunia fisik untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, emosi dan keinginan kita melalui sistem komunikasi elektronik. Dunia realitas diputar ke dalam, berfungsi sebagai memori tambahan. Sistem lifelogging digunakan untuk menangkap baik yang praktis maupun yang sementara. Selain implikasi politik, mereka juga memiliki implikasi pribadi yang signifikan merupakan konsep transparansi (Sonvilla-Weiss, 2008). Akibatnya, konstruksi diri dalam lingkungan virtual mengikuti mode alternatif

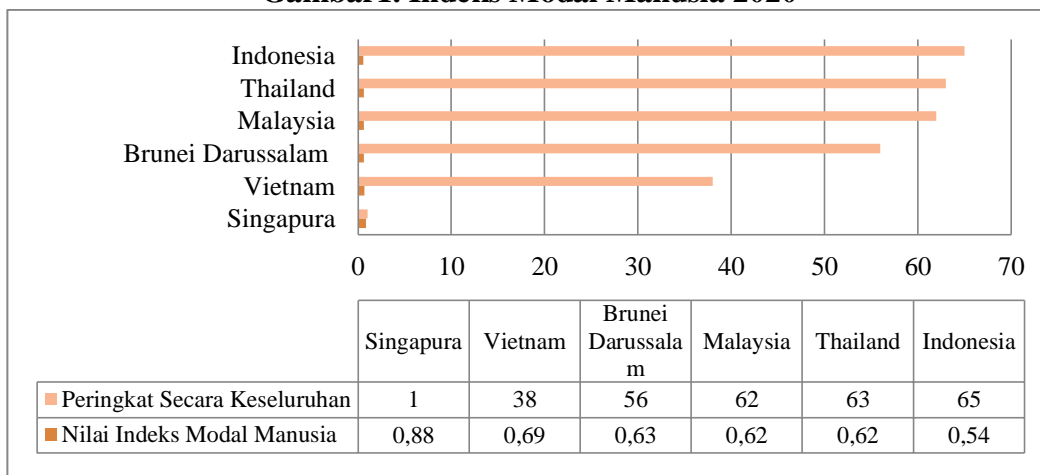
"representasi", yang mensinergikan fisik dan virtual: pikiran dan tubuh menjadi satu untuk mengejar tujuan yang bersatu.

Dalam metaverse yang lebih luas dari dunia Facebook, konsep 'berteman' dan 'mengikuti' seseorang sekarang identik dengan menguntit, karena kemudahan dan kecanduan berbagi hidup dengan teman, kenalan, dan orang asing. Secara radikal terhubung dengan kehidupan sehari-hari, politik, dan 'segalanya'. Beberapa percaya bahwa revolusi tidak akan terjadi di jejaring sosial Facebook karena mempromosikan ikatan yang lemah, alih-alih ikatan kuat seperti kultus antara kaum revolusioner yang saling menjaga rahasia dan memperkuat hierarki yang kuat (Drinkall, 2011). Untuk menghasilkan ide-ide kreatif dan untuk memulihkan ide-ide ini membuat tuntutan tinggi pada pengetahuan, keterampilan, imajinasi, dan metode melihat yang akrab dengan cara baru dalam sektor usaha termasuk kewirausahaan nasional.

Oleh karena itu konsep Metaverse dan karakter-karakter dari teknologi Metaverse akan berguna untuk menentukan kemungkinan-kemungkinan yang dapat diwujudkan dalam bidang Virtual Community. Mulai dari pentingnya dan karakter yang disebut "zaman kontemporer", dan dari sentralitas proses digitalisasi. Metaverse adalah utilitas pribadi dan publik yang hidup, perpanjangan dari ruang nyata dunia fisik di dalam ruang virtual internet (Moretti & Schlemmer, 2011). Pelaku kewirausahaan yang diwakili oleh avatar mengalami perendaman dalam lingkungan virtual digital, dengan berinteraksi dan menciptakan beberapa ruang 3D untuk hidup dan hidup bersama, sehingga memungkinkan dunia paralel muncul. juga kemampuan untuk menambahkannya dengan menciptakan pengalaman baru.

Secara khusus, isu utama meliputi tantangan dan peluang komunikasi inovasi digital akan dibahas dalam konteks dunia 3-D Second Life. Agar sukses secara ekonomi, wirausahawan harus mengkomunikasikan produk secara efektif dan memposisikan diri sebagai inovator. Dunia maya tiga dimensi menyediakan banyak pilihan untuk manajemen inovasi. Sementara jumlah laporan tentang aktivitas perusahaan di dunia 3-D telah menurun secara signifikan, dunia dapat dialokasikan ke salah satu dari empat bentuk penggunaan meliputi pertama sosial sebagai dunia di mana fokus utamanya, kedua permainan sebagai dunia yang pertama dan paling utama melayani permainan virtual, ketiga hiburan sebagai dunia memiliki fokus utama hiburan virtual bagi masyarakat virtual, dan keempat atau terakhir bisnis sebagai dunia secara khusus memenuhi tujuan bisnis secara virtual (Tobies, Maisch, & Bettina, 2011).

**Gambar1. Indeks Modal Manusia 2020**



Sumber : Data World Bank

Banyak penelitian menunjukkan bahwa kekurangan talenta merupakan masalah utama pengelolaan sumber daya manusia terutama kewirausahaan sebagai modal manusia atau *human capital*. Berdasarkan *Human Capital Index (HCI) 2020* atau Indeks Modal Manusia 2020 Indonesia sebesar 0,54 diperingkat ke-96 dari 174 negara, posisi Indonesia lebih rendah ketimbang lima negara ASEAN yaitu Singapura sebesar 0,88 diperingkat ke-1 dari 174 negara, Vietnam sebesar 0,69 diperingkat ke-38 dari 174 negara, Brunei Darussalam sebesar 0,63 diperingkat ke-56 dari 174 negara, Malaysia sebesar 0,61 diperingkat ke-62 dari 174 negara, dan Thailand sebesar 0,61 diperingkat ke-56 dari 174 negara diperingkat ke-57 dari 174 negara (World Bank, 2020).

Berdasarkan penjelasan diatas sebagai syarat ketiga sumber yang memadai belum lengkap sehingga perpaduan sumber-sumber yang diperlukan belum benar-benar tersedia menjadi persyaratan ketiga ini lazimnya mengikuti persyaratan kedua di atas. Dalam artian wirausahawan di metaverse belum dijamin agar mereka tidak terdapat kendala-kendala pada lapisan arsitek metaverse yang diperlukan, dan pengembangan wirausahawan masih rendah baik dari persaingan dan modal manusia secara keseluruhan. Pemerintah berupaya untuk meningkatkan rasio kewirausahaan. Terkait upaya tersebut, transformasi wirausaha yang mengarah pada sustainability dalam mendukung keberlanjutan lingkungan dan sosial penting untuk dilakukan (Kemenkeu RI, 2022).

Untuk melakukan implementasi kebijakan diharapkan model Brian W. Hoogwood dan Lewis A. Gun beberapa kondisi yaitu : Syarat pertama berkenan menggunakan jaminan bahwa syarat eksternal yang dihadapi lembaga/badan pelaksana tidak akan menimbulkan perkara yang besar. Syarat kedua merupakan apakah buat melaksanakannya tersedia sumberdaya yang memadai. Syarat ketiga apakah perpaduan sumber-sumber yang dibutuhkan benar-benar

ada tersedia, Syarat keempat apakah kebijakan yang akan diimplementasikan didasari interaksi kausal yang andal, Syarat kelima merupakan seberapa interaksi kausalitas yang terjadi. Semakin sedikit interaksi “karena akibat”, meningkat juga output yang dikehendaki kebijakan tadi dicapai, Syarat keenam merupakan apakah interaksi saling ketergantungan kecil. Interaksi saling ketergantungan tinggi, justru implementasinya akan berjalan secara efektif, Syarat ketujuh merupakan pemahaman yang mendalam & konvensi terhadap tujuan, Syarat kedelapan merupakan bahwa tugas-tugas sudah dirinci & ditempatkan pada urutan yang sah, Syarat kesembilan merupakan komunikasi & koordinasi sempurna, Syarat kesepuluh merupakan pihak-pihak yang mempunyai kewenangan kekuasaan bisa menuntut & menerima kepatuhan yang sempurna (dalam Nugroho, 2006).

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini akan mengambil bentuk penelitian kualitatif. Bentuk penelitian kualitatif diambil karena dinilai sesuai dengan tujuan dari penelitian ini sendiri yang berusaha untuk menjelaskan dan menginterpretasikan fenomena Kebijakan Kewirausahaan Nasional di Metaverse selama pandemi Covid-19 secara induktif didasarkan atas sifat-peristiwa yang diamati peneliti. Metode Penelitian dengan pendekatan kualitatif (Creswell, 2016) kemudian dijelaskan bahwa Penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau kelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan.

Data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini akan analisis model implementasi kebijakan yang ditawarkan oleh Brian W. Hoogwood dan Lewis A. Gun, dan hasil penelitian akan menyampaikan hasil-hasil temuan yang telah diabstraksi sesuai model tersebut dan menghasilkan sebuah kesimpulan mengenai variabel-variabel yang mempengaruhi efektivitas implementasi kebijakan dan kewirausahaan nasional. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dalam proses pengumpulan data-data yang digunakan untuk proses analisis. Seperti yang disampaikan sebelumnya, penelitian ini model Brian W. Hoogwood dan Lewis A. Gun ini tidak digunakan sebagai sebuah kesimpulan mutlak untuk pengembangan dan kebijakan kewirausahaan nasional.

Secara umum, penelitian terdahulu mengenai kebijakan kewirausahaan nasional bersifat non-digital dan menjadi kewirausahaan nasional digital di metaverse yang menjadi referensi dalam penelitian ini diterbitkan mulai tahun 2011 hingga 2022, mengingat kondisi metaverse sudah berkembang sebelum dipopulerkan oleh Mark Zuckerberg ketika pandemi Covid-19 secara global dimulai pada tahun akselerasi metaverse tersebut. Berbagai penelitian yang

mengkaji kebijakan kewirausahaan nasional mendapatkan referensi diterbitkan setelah Pemerintah Indonesia.

Indonesia dinilai relatif bisa berhasil membangun kewirausahaan nasional di negaranya untuk menyambungkan bisnis ke bisnis terdesentralisasi. Penelitian kewirausahaan yang dirujuk berupa tulisan buku jurnal maupun laporan dengan fokus pengkajian kebijakan pengembangan kebijakan kewirausahaan nasional. Buku, jurnal dan laporan pemerintah dipilih sebagai referensi utama karena menawarkan data dengan lebih komprehensif jika dibandingkan dengan sumber data lainnya seperti wikipedia, berita dan blog, dengan adanya aspek analisis mendalam pada setiap tulisannya. Referensi penelitian terdahulu dilakukan dengan mempertimbangkan keselarasan kajian penelitian tersebut dengan topik penelitian penulis mengenai bagaimana kebijakan kewirausahaan nasional di metaverse.

### **Hasil Dan Pembahasan**

Kewirausahaan nasional berdasarkan manajemen integratif sebagai pondasi ekonomi sejalan dengan Visi Pembangunan Nasional Tahun 2005-2025. Untuk manajemen kompleksitas, membutuhkan ide sentral; prinsip yang jelas untuk membentuk dan merancang model konteks khusus untuk kegiatan bisnis. Prinsip 'integrasi' dengan konsep-konsep terkaitnya tentang kelengkapan, keseragaman, interkoneksi, dan interdisipliner hanyalah gagasan seperti itu. Kondisi yang menantang dan faktor kompleksitas dalam perekonomian saat ini menuntut pendekatan yang memetakan aktivitas bisnis secara komprehensif, dan karenanya dapat secara fleksibel merespons lingkungan bisnis dan perubahan (Doleski, 2015). Model kewirausahaan sebagai model bisnis baru harus dirancang untuk mengintegrasikan semua aspek yang relevan ke dalam satu solusi keseluruhan yang seimbang.

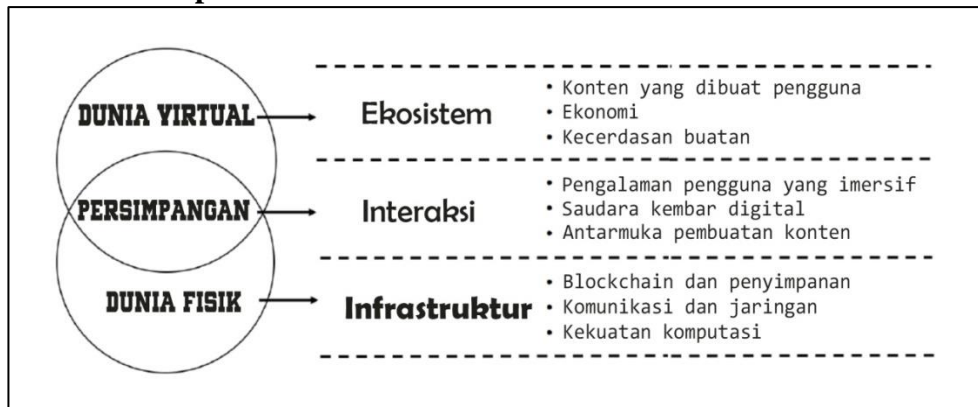
Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, penelitian ini akan menggunakan model implementasi kebijakan dari Model yang dikembangkan Hogwood dan Gunn (2004) yang dikenal sebagai *top down approach*, antara lain: (1) kondisi eksternal yang dihadapi oleh badan/instansi pelaksana tidak akan menimbulkan gangguan /kendala yang serius; (2) untuk pelaksanaan program tersedia waktu dan sumber-sumber yang cukup memadai; (3) perpaduan sumber-sumber yang diperlukan benar-benar tersedia; (4) kebijaksanaan yang akan diimplementasikan didasari oleh suatu hubungan kausalitas yang andal; (5) hubungan kausalitas bersifat langsung dan hanya sedikit mata rantai penghubungnya; (6) hubungan saling ketergantungan harus kecil; (7) tugas-tugas diperinci dan ditempatkan dalam urutan yang tepat; (8) komunikasi dan koordinasi yang sempurna, dan (9) pihak-pihak yang

memiliki wewenang kekuasaan dapat menuntut dan mendapatkan kepatuhan yang sempurna (Hogwood, 2004).

Syarat jaminan menjadi faktor yang paling utama disepakati oleh para peneliti sebagai salah satu syarat pertama yang sangat mempengaruhi kesuksesan kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia. Metaverse yang dihadapi lembaga/badan pelaksana Indonesia belum memiliki Undang-Undang mengenai perlindungan data pribadi akan menimbulkan perkara yang besar mengenai perlindungan data pribadi dalam avatar di metaverse. Metaverse memiliki potensi kebocoran dan pencurian data pribadi karena kehidupan akan diubah menjadi versi digital. Dasar hukum perlindungan data pribadi wirausaha nasional di metaverse berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 20 Tahun 2016 Perlindungan Data Pribadi Dalam Sistem Elektronik dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik akan menjamin keamanan.

Syarat kedua pejabat hanya peduli dengan pencapaian tujuan pengembangan kewirausahaan nasional, namun kurang peduli dengan penyediaan lapisan arsitektur metaverse untuk kewirausahaan nasional untuk mencapainya, sehingga tindakan pembatasan terhadap pembiayaan program lapisan metaverse mungkin akan membahayakan upaya pencapaian tujuan program kewirausahaan nasional karena sumber-sumber yang tidak memadai untuk arsitektur metaverse dari perspektif yang lebih makro untuk pembuatan kewirausahaan nasional berdasarkan infrastruktur dari dunia fisik, interaksi dari persimpangan hingga ekosistem dari dunia virtual (Duan, *et al*, 2021).

**Gambar 2. Lapisan Arsitektur Metaverse Untu Kewirausahaan Nasional**



*Sumber Data: Duan, et al, 2021*

Dalam menjadikan program kewirausahaan nasional mengalami digitalisasi sebagai berikut:

1. Infrastruktur

Program kewirausahaan nasional mengalami digitalisasi dimulai dari dunia fisik yakni infrastruktur berupa blockchain atau database terdistribusi yang dibagikan di antara

beberapa node dari suatu sistem kewirausahaan nasional akan dihasilkan dan disimpan dalam penyimpanan massal, yang merupakan infrastruktur dasar pertama. Indonesia masih kekurangan dua aktor utama yaitu keterlibatan universitas atau lembaga riset dan industri pendukung blockchain dalam kewirausahaan nasional (Ramadhan & Putri, 2018).

Komunikasi akan menggunakan koeksistensi dan kerjasama antara jaringan terestrial dan satelit sangat potensial dalam jaringan komunikasi masa depan. Faktanya, jaringan akses radio satelit telah dipertimbangkan dalam jaringan generasi kelima (5G) untuk didukung untuk Fase 2 sebagai sebuah visi baru dari jaringan generasi berikutnya (JGB) telah diusulkan oleh Persatuan Telekomunikasi Internasional (PTI), di mana jaringan satelit dan terestrial terintegrasi dan/atau hibrida seharusnya memainkan peran penting (Jiang, *et al*, 2017).

Penggunaan satelit sangat diperlukan terutama dikarenakan Indonesia merupakan negara kepulauan dan untuk mendukung teknologi 5G merambat sangat baik di daerah perkotaan dengan gedung-gedung tinggi dan pedesaan (Awangga, *et al*, 2018). Telepon yang menjalankan kebanyakan operasi komputasi untuk sistem informasi terdesentralisasi. Syarat kedua metaverse untuk kewirausahaan nasional buat melaksanakannya tersedia sumberdaya yang belum memadai sehingga menjadi tantangan pemerintah Indonesia. Tantangan kewirausahaan nasional khususnya UMKM di metaverse menurut (Sulendrakusuma, 2022) sebagai berikut:

- a. UMKM yang telah *onbranding* dalam ekosistem digital/virtual masih rendah sekitar 13,6 juta atau 21%.
  - b. Produktivitas dan daya saing UMKM Indonesia masih relatif rendah jika masuk metaverse.
  - c. Kualitas Sumber Daya Manusia UMKM menghambat transformasi virtual di metaverse.
  - d. Infrastruktur konektivitas, dan infrastruktur digital/virtual masih tertinggal.
2. Interaksi

Interaksi akan berarti bahwa wirausaha dapat bereaksi terhadap objek virtual; semuanya ditampilkan secara *real time*, di depan mereka di dunia fisik dan wirausaha berbicara dengan asisten kecerdasan buatan (AKB) pribadi, yang akan menemukan dan menunjukkan informasi yang wirausaha butuhkan secara virtual, di dunia nyata. Wirausaha kemudian dapat melihat, mengklik, atau bertindak pada objek tersebut (Wallace, *et al*, 2021). Peluang kewirausahaan nasional khususnya UMKM di

metaverse menurut (Sulendrakusuma, 2022) sebagai berikut:

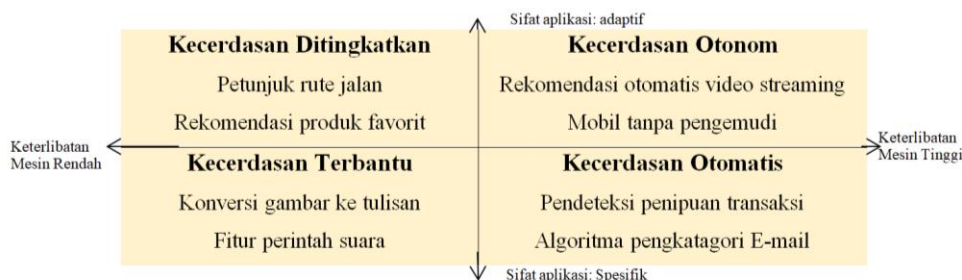
- a. Kemudahan untuk memasarkan produk tanpa harus bertemu penjual dan pembeli secara langsung.
  - b. Kemampuan UMKM untuk menjangkau lebih banyak konsumen/pembeli pada komunitas virtual.
  - c. Kemudahan transaksi virtual dengan sistem peredaran digital yang saling terhubung ke berbagai negara.
  - d. Meningkatkan metaverse untuk meningkatkan provit.
3. Ekosistem

Pada syarat kelima kebijakan yang akan diimplementasikan didasari oleh suatu hubungan kausalitas yang andal meskipun covid-19 membutuhkan serba digital dan dibutuhkan. Metaverse sedang dikembangkan berdasarkan realitas virtual sebelum pandemi Covid-19, tetapi menarik perhatian baru setelah berhasil memenuhi keterbatasan aktivitas eksternal dan kebutuhan individu. Ini adalah konsep yang berkembang pesat. Pandemi Covid-19 telah mempercepat kemajuan teknologi. Karena keterbatasan aktivitas offline, orang semakin banyak menghabiskan waktu online (Park & Kim, 2022). Dengan demikian, metode penyampaian pengalaman online yang mirip dengan dunia offline sedang dieksplorasi terutama dalam wirausaha nasional.

Kecerdasan buatan adalah suatu program komputasi yang dapat membuat mesin bekerja layaknya kecerdasan manusia untuk mengambil keputusan rasional, memecahkan masalah, dan melakukan prediksi. Oleh karena itu, kecerdasan buatan juga disebut kecerdasan eksternal menggunakan algoritma dengan pembelajaran mesin dan pembelajaran mendalam sebagai dua teknik yang paling populer untuk memproses data menggunakan kecerdasan buatan. Pembelajaran mendalam adalah bidang turunan dari pembelajaran mesin meskipun dibandingkan dengan pembelajaran mesin, pembelajaran mendalam bekerja lebih mandiri. Kemandirian pembelajaran mendalam karena algoritme pembelajaran mendalam melatih mesin dengan lebih banyak data dan dengan lapisan hierarki bersarang. Dengan demikian, mesin akan dapat mengenali pola umum dalam data itu sendiri, bahkan tanpa memerlukan bantuan manusia untuk memberikan input. Untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang konsep kecerdasan buatan, kami akan memberikan pemahaman tambahan berikut (Ramadhan & Putri, 2018).



**Gambar 5. Klasifikasi penerapan kecerdasan buatan**



Sumber: *Big Data Kecerdasan Butan, 2018*

Penguatan kewirausahaan menjadi salah satu sasaran dalam agenda penting dalam RPJMN 2020-2024 belum menerapkan kecerdasan buatan. Kewirausahaan bukan hanya satu dunia virtual tetapi banyak dunia, yang mulai terbentuk untuk memungkinkan masyarakat untuk memperdalam dan memperluas interaksi sosial secara digital. Dinamika penawaran dan permintaan mendorong lebih banyak orang ke dalam ekonomi metaverse. Ini, pada gilirannya, akan memerlukan pengembangan keterampilan baru dan menghasilkan peluang baru untuk menghasilkan uang. Orang-orang yang sebaliknya tidak akan memiliki akses ke pengalaman seperti itu, karena geografi atau biaya, dapat sekarang berpartisipasi. Bukan hanya lingkungan bisnis-ke-konsumen yang akan diuntungkan. Metaverse akan memberikan peluang besar bagi (wirausaha) bisnis-ke-bisnis(Morgan, 2022). Kebijakan yang akan diimplementasikan Pemerintah Indonesia dalam membangun kewirausahaan digital didasari interaksi kausal yang andal, membangun bisnis-ke-bisnis karena permintaan transformasi.

Syarat kelima merupakan seberapa interaksi kausalitas yang terjadi. ini Pressman dan Wldavsky memperingatkan, bahwa kebijakan-kebijakan yang hubungan sebab dampaknya tergantung pada mata rantai yang amat panjang maka ia akan mudah sekali mengalami keretakan, sebab semakin panjang mata rantai kausalitas, semakin besar hubungan timbal balik (Nugroho, 2006). Dengan perkataan lain, semakin banyak hubungan SDM belum memedai dan lapisan arsitektur metaverse dalam mata rantai, semakin besar pula risiko kebijakan kewirausahaan nasional, bahwa beberapa di antaranya amat lemah atau tidak dapat dilaksanakan dengan baik di Indonesia. Syarat kelima merupakan seberapa interaksi kausalitas yang terjadi dalam metaverse memiliki banyak hubungan dalam mata rantai dan semakin besar pula resiko. Wirausahawan berani mengambil risiko yang terkait dengan proses pemulaian usaha

di metaverse (Agustin, 2017).

Selanjutnya pada syarat keenam hubungan saling ketergantungan harus kecil jika hubungan saling ketergantungan tinggi, justru implementasinya tidak akan berjalan secara efektif (Nugroho, 2006). Untuk keberhasilan kewirausahaan, tidak perlu tergantung pada melibatkan kementerian di Indonesia sehingga hubungan ketergantungan dengan memiliki pada tingkat yang maksimal, baik dalam artian jumlah maupun kadar kepentingannya tinggi. Kemenkominfo untuk membangun pertumbuhan *e-commerce*, Kementerian Perindustrian telah *Making Indonesia 4.0* namun belum mencapai kewirausahaan nasional di metaverse secara nyata dalam komitmen (Hendarsyah, 2019).

Syarat ketujuh adalah pemahaman yang mendalam dan kesepakatan terhadap tujuan belum dikembangkan oleh pemerintah Indonesia sehingga pada syarat kedelapan adalah mengenai tugas-tugas telah dirinci dan ditempatkan dalam urutan yang benar mengenai kewirausahaan nasional di metaverse belum terwujud. Oleh karena itu, Syarat kesembilan adalah komunikasi dan koordinasi harus disempurnakan agar bisa melaksanakan syarat kesepuluh adalah pihak-pihak yang memiliki wewenang kekuasaan dapat menuntut dan mendapatkan kepatuhan yang sempurna dalam mengelola metaverse sebagai pasar bagi UMKM digital.

## Penutup

Indonesia telah membuktikan belum transformasi kebijakan kewirausahaan nasional di Metaverse. Banyak peneliti yang telah melakukan penelitian mengenai metaverse dalam mengimplementasikan kebijakan kewirausahaan belum cukup efektif. Namun masih terdapat kekosongan pembahasan dari disiplin analisis kebijakan publik yang coba diisi oleh penelitian ini. Dalam penelitian ini, telah dibahas syarat-syarat yang mempengaruhi proses implementasi kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia dalam mengelola kewirausahaan nasional di metaverse. Indonesia belum mengembangkan secara optimal kebijakan kewirausahaan nasional di metaverse

Syarat kedua meningkatkan SDM, infrastruktur, interaksi, dan ekosistem agar tersedia sumberdaya yang memadai di metaverse. Syarat perpaduan sumber-sumber yang dibutuhkan benar-benar ada tersedia baik dasar hukum, SDM, infrastruktur, interaksi, dan ekosistem. Syarat keempat kebijakan yang akan diimplementasikan didasari interaksi kausal yang andal sehingga meminimalisir risiko kebijakan. Syarat kelima merupakan seberapa interaksi

kausalitas yang terjadi dalam metaverse memiliki banyak hubungan dalam mata rantai dan semakin besar pula resiko. Wirausahawan berani mengambil risiko yang terkait dengan proses pemulaian usaha meskipun pemerintah Indonesia belum siap memfasilitasi (Agustin, 2017).

Pada syarat ketujuh mengenai pemahaman yang mendalam & konvensi terhadap tujuan sudah ditetapkan metaverse sebagai tempat wirausaha, namun pada syarat kedelapan mengenai tugas-tugas sudah dirinci & ditempatkan pada urutan yang sah belum ditetapkan. Pada syarat kesembilan merupakan komunikasi & koordinasi belum sempurna. Syarat kesepuluh mengenai pihak-pihak yang mempunyai kewenangan kekuasaan bisa menuntut & menerima kepatuhan yang sempurna.

### **Daftar Pustaka**

- Agustin Endah Sri Evi. (2017). Hubungan Antara Pengambilan Risiko Dengan Intensi Berwirausaha Pada Mahasiswa. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Anisah A, & Sakinah A S. (2020). Konsep Manajemen Talenta dan Pengaruhnya Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Manajemen dan Sains*, 5(2), 238-240.
- Awangga S A F, Rivaatul W Adaniah, Ariyanti Sri, Kusumawati Diah, Erisvaha P Kiki, & Aziz Azwar. (2018). Studi Lanjutan 5G Indonesia Spektrum Outlook dan Use Case untuk Layanan 5G Indonesia. Jakarta: Badan Litbang SDM.
- Creswell W Jhon. (2016). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Doleski D.Oliver. (2015). *Integrated Business Model Applying the St. Gallen Management Concept to Business Models*. . Ottobrunn: Springer.
- Drinkall Jacqueline. (2011). *The Art and Flux of Telepathy 2.0 in Second Life*. 出处 ZagaloNelson, MorgadoLeonel, & Boa-venturaAna, *Virtual Worlds and Metaverse Platforms: New Communication and Identity Paradigms*. Hershey: Information Science Reference.
- Duan Haihan, Li Jiaye, Fan Sizheng, Lin Zhonghao, Wu Xiao, & Cai Wei. (2021). *Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype*. *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia* (页 153-161). New York: Association for Computing Michenary.
- Hendarsyah Decky. (2019). E-Commerce Di Era Industri 4.0 Dan Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 8(2), 171-184.

- Jiang Chunxiao, Kuang Linling, Lu Jianhua, & QianYi. (2017). *Terrestrial-Satellite Communication Networks : Transceivers Design And Resource Allocation*. Cham: Springer.
- Kemenkeu RI. (2022年Februari月11日). Pemerintah Dukung Pengembangan Kewirausahaan Indonesia. 检索日期: 2022年April月24日, 来源: <https://www.kemenkeu.go.id/>: <https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/berita/pemerintah-dukung-pengembangan-kewirausahaan-indonesia/>
- Moretti Gaia, & Schlemmer Eliane. (2011). *Virtual Learning Communities of Practice in Metaverse*. 出处 ZagaloNelson, MorgadoLeonel, & Boa-venturaAna., *Virtual Worlds and Metaverse Platforms: New Communication and Identity Paradigms*. Hershey: Information Science Reference.
- Morgan P.J. (2022年Januari月18日). Opportunities In The Metaverse How Businesses Can Explore The Metaverse And Navigate The Hype Vs Reality. 检索日期: 2022年Februari月19日, 来源: [jpmorgan.com: https://www.jpmorgan.com/content/dam/jpm/treasury-services/documents/opportunities-in-the-metaverse.pdf](https://www.jpmorgan.com/content/dam/jpm/treasury-services/documents/opportunities-in-the-metaverse.pdf)
- Nugroho Riant D. (2006). *Kebijakan Publik Untuk Negara-Negara Berkembang*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Park S, & Kim S. (2022). *Identifying World Types to Deliver Gameful Experiences for Sustainable Learning in the Metaverse*. Sustainability.
- Pelloni Alessandra, Stengos T hanasis, & Valenti Fabrizio. (2019). *The Non-linearity in the Relationship Between Human Capital and Growth*. 出处 BucciAlberto, PrettnnerKlaus, & PrskawetzAlexia, *Human Capital and Economic Growth The Impact of Health, Education and Demographic Change*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Ramadhan Agung Hakim, & Putri Andriani Dinita. (2018). *Big Data, Kecerdasan Buatan, Blockchain, dan Teknologi Finansial di Indonesia Usulan Desain, Prinsip, dan Rekomendasi Kebijakan*. Jakarta: Centre for Innovation Policy and Governance.
- Rifai Ahmad. (2021). *Faktor-Faktor Kunci Kesuksesan Corporate University dalam Pengembangan Talenta di Kementerian Keuangan*. PhD Thesis. Bogor: IPB University.
- Sonvilla-WeissStefan. (2008). *(IN)VISIBLE Learning to Act in the Metaverse*. New York: Springer.
- Sulendrakusuma S. Panutan. (2022). *Persepektif Kebijakan dan Pengembangan Kewirausahaan Nasional*. Jakarta: Deputi III Kepala Staf Kepresidenan.
- Tobies Katrin, Maisch, & Bettina. (2011). *The 3-D Innovation Sphere: Exploring the Use of Second Life for Innovation Communication*. 出处 ZagaloNelson, MorgadoLeonel, &

Boa-venturaAna., *Virtual Worlds and Metaverse Platforms: New Communication and Identity Paradigms*. Hershey: Information Science Reference.

Wallace Claire, Kung Fai, & Knottenbelt Frederik. (2021). *What Is The Metaverse?* 出处  
PryorGregor, & SessaE.Stephen, *Reed Smith Guide To The Metaverse*. London:  
Entertainment & Media Industry Group.

World Bank. (2020). *The Human Capital Index 2020 Update : Human Capital in the Time of Covid-19*. Washington, DC: World Bank.