

LAPORAN MAGANG STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
MENCIPTAKAN *METaverse* 3D WORLD CREATION AND
COMMERCIALIZATION BUSINESS

DI PT CIPTA KONSULTAN INTERNASIONAL



Disusun Oleh :

KINTAN NUR ROHMATIN (1031910008)

PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK

2022

**LAPORAN MAGANG STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
MENCIPTAKAN *METaverse 3D World Creation*
AND COMMERCIALIZATION BUSINESS
DI PT CIPTA KONSULTAN INTERNASIONAL**



Disusun Oleh:

Kintan Nur Rohmatin

(1031910008)

**PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN MAGANG STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
MENCiptAKAN *METaverse 3D WORLD CREATION AND
COMMERCIALIZATION BUSINESS***

DI PT CIPTA KONSULTAN INTERNASIONAL

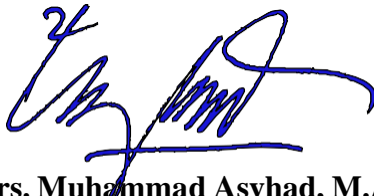
(Periode : 18 Agustus 2022 s.d 31 Desember 2022)

Disusun Oleh:

Kintan Nur Rohmatin

(1031910008)

**Mengetahui,
Kepala Departemen
Ekonomi Syariah**



Drs. Muhammad Asyhad, M.Ag
NIP. 6185161

**Menyetujui,
Pembimbing Lapangan Magang**



Dr. Bambang Tutuko, S.E., M.M., CFP®
NIP. 7516193

Jakarta Timur, 4 Januari 2023

PT CIPTA KONSULTAN INTERNASIONAL

Project Leader



(Yeyen Sundari)

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menjalankan program MSIB MBKM, dan dapat menyelesaikan Laporan Akhir Studi Independen Bersertifikat MBKM mengenai “*Metaverse 3D World Creation + Commercialization*” di PT Cipta Konsultan Internasional. Laporan ini berisi tentang pelaksanaan kegiatan Studi Independen Bersertifikat yang telah dilakukan penulis selama 6 bulan, selain itu laporan ini menjadi salah satu persyaratan kelulusan program MSIB MBKM.

Dalam pelaksanaan program ini tentunya tidak luput dari keterlibatan berbagai pihak yang turut memberikan do’a dan dukungannya. Terutama rasa terima kasih kepada orang tua penulis, Bapak Yukan, dan Ibu Pamusri yang selalu ada. Penulis juga mengucapkan terima kasih juga kepada:

1. Bapak Nadiem Anwar Makarim, B.A., M.B.A. selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
2. Prof. Dr. Ing. Herman Sasongko selaku Rektor Universitas Internasional SemenIndonesia.
3. Ibu Puji Andayani, S.Si., M.Si., M.Sc., MCE. selaku Kepala Bagian Kemahasiswaan dan Kealumnian Universitas Internasional Semen Indonesia.
4. Bapak Drs. Muhammad Asyhad, M.Ag. selaku Kepala Departemen Ekonomi Syariah Universitas Internasional Semen Indonesia.
5. Bapak Dr. Bambang Tutuko, S.E., M.M., CFP., AWP. selaku Dosen Pembimbing MSIB MBKM.
6. Bapak Dr. Indrawan Nugroho selaku CEO PT Cipta Konsultan Internasional.
7. Ibu Yeyen Sundari selaku Project Leader Studi Independen Bersertifikat *Metaverse 3D World Creation + Commercialization*.
8. dr. Yanuar selaku Mentor Squad 45 pada program Studi Independen Bersertifikat *Metaverse 3D World Creation + Commercialization*.

9. Seluruh Team Satelit dan Staf PT Cipta Konsultan Internasional dan WIR Group.

Laporan ini disusun oleh penulis semaksimal mungkin dengan bimbingan kepada berbagai pihak. Apabila terdapat kekhilafan didalamnya, penulis menyampaikan permohonan maaf. Maka dari itu, penulis membutuhkan saran dan kritik yang membangun agar menjadi lebih baik kedepannya.

Bojonegoro, 31 Desember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vi
Daftar Tabel.....	vii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Lingkup	2
1.3 Tujuan	2
1.3.1 Umum.....	2
1.3.2 Khusus.....	3

BAB II DESKRIPSI PERUSAHAAN

2.1 Profil PT Cipta Konsultan Internasional.....	3
2.2 Struktur Organisasi.....	3
2.3 Lingkup Pekerjaan	8
2.4 Deskripsi Pekerjaan.....	9
2.5 Jadwal Kerja.....	34

BAB III PEMBAHASAN

3.1 Topik Kegiatan.....	40
3.2 Proses Kegiatan.....	41
3.3 Luaran Kegiatan	46

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan	48
4.2 Saran.....	49

DAFTAR PUSTAKA	50
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

- Surat Penerimaan Magang dan Studi Independen Bersertifikat
- Sertifikat Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat di PT Cipta Konsultan Internasional

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan	4
Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT Cipta Konsultan Internasional.....	5
Gambar 3.1 Plenary Lecture.....	42
Gambar 3.2 Enrichment.....	42
Gambar 3.3 Workshop Fase 1.....	43
Gambar 3.4 Workshop Fase 2.....	44
Gambar 3.5 Coaching Squad dengan Mentor	44
Gambar 3.6 Assigment di MIRO	45
Gambar 3.7 Self Learning (Proses Pembuatan Asset Digital)	45
Gambar 3.8 Proses Diskusi Project Work di Discord	46
Gambar 3.9 Live QnA dengan WIR Group di Discord.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Deskripsi Kegiatan	9
Tabel 2.2 Jadwal Kegiatan	34

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi telah berkembang begitu pesat, sehingga diharuskan semua mengikuti perkembangan tersebut. Dalam perkembangan tersebut tentunya harus didukung oleh sumber daya manusia yang memadai. Oleh karena itu Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia membuat program Merdeka Belajar Kampus Merdeka agar dapat meningkatkan skill mahasiswa.

Mahasiswa sebagai *agent of change*, dituntut untuk mampu memberikan dampak perubahan yang baik bagi lingkungan. Selain itu, perguruan tinggi diharapkan mampu membuat proses pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Sehingga Kemendikbud membuat program Kampus Merdeka, yang dimana mahasiswa memiliki hak belajar di luar program studi. Salah satunya dapat mengikuti program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB). Dengan adanya kesempatan ini mahasiswa dapat terjun langsung ke perusahaan sehingga mengetahui apa saja yang dilakukan di industri, dengan hal itu diharapkan mahasiswa dapat mempersiapkan untuk kedepannya setelah menuntaskan pendidikannya di Perguruan Tinggi.

PT Cipta Konsultan Internasional menjadi salah satu mitra pada program MSIB MBKM. Perusahaan ini bergerak pada bidang konsultan dengan misi untuk membantu talenta perusahaan untuk merancang, mengembangkan, dan menyebarkan inovasi sehingga dapat mendorong kinerja bisnis. Pada saat ini PT Cipta Konsultan Internasional yang biasanya disebut CIAS bergabung



menjadi mitra ini untuk membantu mahasiswa memiliki kompetensi dan pengalaman berinovasi. Ditengah hangatnya pembicaraan metaverse ini, CIAS tergabung menjadi mitra dengan program Studi Independen Bersertifikat mengenai *Metaverse3D World Creation + Commercialization*, untuk berinovasi mengambil peluang bisnis pada dunia metaverse.

1.2 Lingkup

Program studi independen *Metaverse 3D World Creation + Commercialization* menggunakan pendekatan *Project-based Learning*. Yang dimana selama kegiatan pembelajaran berbasis proyek metaverse secara berkelompok berbekalan pelatihan yang dapat mendukung untuk mengerjakan projeknya. Aktivitas selama pelaksanaan program ini dalam penciptaan bisnis di dalam metaverse terbagi menjadi 3 fase, yaitu sebagai berikut:

1. *Create metaverse world concept (prototype) for specific use cases*
2. *Create 3D object and how to sell it to the public*
3. *Create 3D game, launch, and commercialize it*

1.3 Tujuan

1.3.1 Umum

1. Memperoleh pengalaman kerja dan mendapatkan peluang untuk dapat berlatih menyelesaikan problem di dunia industry
2. Agar mampu mengidentifikasi dan menjelaskan mengenai organisasi dan system informasi manajemen industry
3. Agar mampu menjalin komunikasi dengan user dengan baik dan menganalisa biaya industry

4. Agar mampu berfikir inovatif dan solutif atas permasalahan yang terjadi sehingga dapat mengambil peluang bisnis di dalam dunia metaverse
5. Agar mempunyai kemampuan daya juang yang tinggi dan memiliki prinsip *growth mindset*

1.3.2 Khusus

1. Untuk memenuhi beban Satuan Kredit Semester (SKS) yang harus ditempuh sebagai persyaratan akademik di Program Studi Ekonomi Syariah
2. Dapat menciptakan bisnis di dalam dunia metaverse dan mampu mengambil peluang di dalam pasar tersebut.

BAB II

DESKRIPSI PERUSAHAAN

2.1 Profil PT Cipta Konsultan Internasional

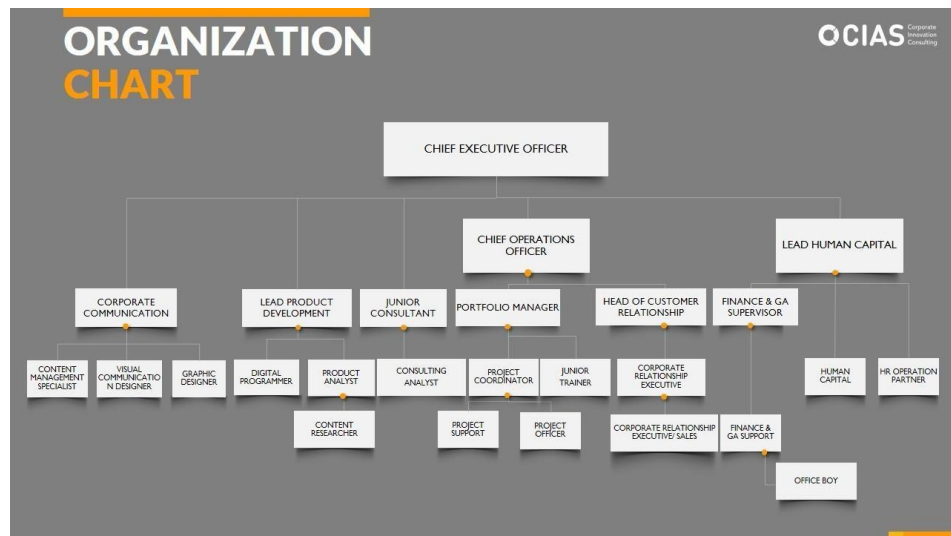


Gambar 2.1 Logo Perusahaan

PT Cipta Konsultan Internasional yang biasanya dikenal dengan CIAS (*Corporate Innovation Asia*) yang merupakan sebuah *hands-on consulting firm* yang mempunyai misi untuk memungkinkan talenta perusahaan agar dapat merancang, mengembangkan, dan menerapkan inovasi untuk dapat mendorong kinerja bisnis perusahaan. Kantor CIAS berada di Graha Zima Unit B-5, TB Simatupang No. 21, Jakarta Timur, Indonesia.

2.2 Struktur Organisasi

Setiap perusahaan memiliki struktur organisasi untuk menjalankan proses bisnisnya agar dapat berjalan secara optimal dan sesuai dengan target perusahaan. Hal itu juga diterapkan oleh PT Cipta Konsultan Internasional atau CIAS, dan berikut merupakan struktur organisasinya:



Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT Cipta Konsultan Internasional

Untuk mempermudah memahami struktur organisasi diatas, maka berikut merupakan penjelasan dari setiap jabatan di PT Cipta Konsultan Internasional:

1. *Chief Executive Officer* adalah seseorang yang memiliki posisi tertinggi di perusahaan, memiliki tugas utama termasuk di dalamnya membuat keputusan- keputusan besar terkait perusahaan, mengelola seluruh operasional dan sumber daya perusahaan, serta berperan sebagai pemeran utama dalam mengelola komunikasi antara dewan direksi, operasional perusahaan, sekaligus menjadi wajah dari perusahaan.
2. *Lead Product Development* adalah suatu profesi yang bertugas untuk melakukan pengembangan produk dan bertanggung jawab atas keberhasilan produk tersebut.
3. *Chief Operation Officer* adalah eksekutif senior yang bertugas mengawasi fungsi administrasi dan operasional sehari-hari dari bisnis. COO biasanya melapor langsung ke Chief Executive Officer (CEO) dan

dianggap sebagai yang kedua dalam rantai komando.

4. *Lead Human Capital* adalah seorang pemimpin manajemen sumber daya yang mempunyai ruang lingkup, seperti dalam hal pekerjaan, akuisisi, dan juga pengembangan karyawan yang lebih efektif dan juga taktis agar bisa mengoptimalkan nilai ekonomi perusahaan.
5. *Corporate Communication* adalah seorang yang menjaga kepuasan para stakeholders termasuk pemegang saham dan Pemerintah, bertanggung jawab terhadap pencegahan dan pemecahan krisis yang dapat mematikan perusahaan.
6. *Digital Programmer* adalah pekerjaan yang bertujuan untuk membuat sebuah sistem menggunakan bahasa pemrograman yang memiliki skill menulis kode program (syntax) dan merancang sistem, bisa juga disebut programmer. Kode atau bahasa program yang dimaksud seperti Java, Python, Javascript, PHP, dll.
7. *Analyst* adalah profesi di bidang teknologi informasi yang fokus pada aktivitas penelitian, perencanaan, pengoordinasian, juga pemilihan perangkat lunak dan sistem untuk mengakomodasi kebutuhan institusi.
8. *Portfolio Manager* adalah orang yang sesuai kontrak atau perjanjian dengan klien, menyarankan atau mengarahkan atau melakukan transaksi atas nama klien atau mengadministrasikan portofolio efek atau dana dari klien.
9. *Corporate Account Executive* adalah pekerja yang sehari-hari bertanggung jawab untuk mengelola hubungan bisnis dengan klien perusahaan.
10. *Content Management Specialist* adalah seseorang yang bertugas untuk membuat strategi konten, meneliti topik yang sedang tren, dan menulis

konten.

11. *Visual Communication Designer* adalah seseorang yang berorientasi pada komunikasi dan bertanggung jawab untuk menyampaikan pesan kepada klien atau pelanggan secara visual.
12. *Graphic Designer* adalah seseorang yang berfokus pada representasi visual dari konsep-konsep penting dalam metode komunikasi visual.
13. *Project Coordinator* adalah seseorang yang menjadi pemimpin tertinggi dan ujung tombak dari sebuah proyek.
14. *Project Support* adalah seseorang yang bertanggung jawab dalam memainkan peran integral dalam bisnis, sering kali mengelola beberapa proyek secara bersamaan dan memastikan operasi berjalan lancar.
15. *Project Officer* adalah seseorang yang bertanggung jawab dalam membuat proposal sesuai tender klien yang diberikan oleh AE, juga sebagai pengamat berlangsungnya sebuah *event*.
16. *Corporate Relationship Executive* adalah pekerja yang bertugas untuk menangani keluhan atau kekhawatiran dari *customer* yang membeli barang atau jasa dari perusahaan.
17. *Finance & General Support* adalah posisi dalam suatu perusahaan yang umumnya berada di bawah pimpinan divisi umum atau kepala operasional dan bertanggung jawab pada keuangan perusahaan.
18. *Human Capital* adalah seorang yang mengelola manusia sebagai modal berharga perusahaan yang perlu ditingkatkan nilainya dan dapat memberikan keuntungan bagi perusahaan.
19. *HR Operation Partner* adalah profesional SDM yang bekerja sama dengan pimpinan senior organisasi untuk mengembangkan agenda SDM yang mendukung keseluruhan tujuan organisasi.

20. *Office Boy* adalah profesi pekerjaan di sebuah perusahaan atau kantor yang membantu karyawan dan staf untuk melakukan semua pekerjaan di luar pekerjaan seorang karyawan dan staf untuk mendukung pelaksanaan tugas dan pekerjaan.

2.3 Lingkup Pekerjaan

Kegiatan dalam program studi independen *Metaverse 3D World Creation + Commercialization* yang dituntut untuk mampu membuat proyek inovasi bisnis kreatif untuk mengambil peluang di dunia metaverse. Dalam mengerjakan proyek tersebut tentunya dibekali pelatihan, yang dibagi dengan 3 fase, yakni:

1. *Create metaverse world concept (prototype) for specific use cases*

Didalam fase ini diajarkan pendekatan *Business Model Canvas*, yang dimana nantinya akan mendesain ide yang telah diciptakan didalamnya. Selain itu juga dapat mengetahui target market dari proyek metaverse yang akan dikerjakan dan apa saja yang harus diperhatikan. Dengan memiliki model bisnis yang tepat, maka nantinya juga akan mempermudah dalam menjalankan proyek dan merancang prototype metaverse yang nantinya akan dipaparkan kepada mentor dan panelis.

2. *Create 3D object and how to sell it to the public*

Dalam fase ini menggunakan pendekatan *Agile Development*, yang dimana nantinya akan mengembangkan proyek yang akan dilakukan menjadi MVP (*Minimum Variable Product*). Kemudian nantinya akan mengukur *desirability*, *feasibility*, dan *viability*. Setelah itu akan membuat 3D Assets menggunakan software dan tata cara menjual asset yang telah dibuat.

3. *Create 3D game, launch, and commercialize it*

Setelah melakukan fase 1, yang dimana telah membuat BMC dan prototype maka selanjutnya direalisasikan melalui platform Roblox. Selain itu, object assets yang telah dibuat dapat dikomersialisasikan. Kemudian juga harus dapat memperhitungkan biaya dan proyeksi pendapatan yang nantinya akan disampaikan pada saat show case Bersama panelis.

2.4 Deskripsi Pekerjaan

Aktivitas selama program studi independen *Metaverse 3D World Creation + Commercialization* pada tanggal 18 Agustus 2022 – 31 Desember 2022 mengikuti modul yang telah dibagi menjadi 3 fase oleh CIAS, sebagai berikut:

Fase	Materi	Sasaran Pengembangan Skill	Detil Pembelajaran	Metode Asesmen	Durasi
1a	Metaverse Introduction	Mahasiswa memahami Metaverse beserta implikasinya pada manusia •Mampu memahami definisi Metaverse dengan baik	Mahasiswa/i mengikuti kuliah online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mempelajari dan mendalami lebih lanjut dengan cara browsing di internet	Mahasiswa diminta untuk menyampaikan hasil penelusuran mereka di internet terkait topik pembelajaran dalam bentuk tertulis atau rekaman video yang diunggah ke	2 minggu

		<ul style="list-style-type: none"> •Mampu mengetahui peran web3 untuk Metaverse 	<p>(asynchronous). Topik-topik yang perlu didalami oleh mahasiswa/i adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Menelusuri sejarah internet hingga evolusinya menjadi Web3 •Mengulik sejarah Metaverse dari gagasan hingga aplikasinya hari ini •Menghubungkan Metaverse dengan teknologi Web3 •Merumuskan definisi Metaverse berdasarkan hasil telurusan di internet •Memahami dampak Metaverse terhadap perekonomian dunia 	<p>YouTube.</p>	
--	--	--	---	-----------------	--

1b	Metaverse Company	<ul style="list-style-type: none"> •Mampu mengetahui peran perusahaan dan industri di Metaverse •Mampu mengidentifikasi peluang dan ancaman dari Metaverse 	<p>Mahasiswa/i mengikuti kuliah online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mempelajari dan mendalami lebih lanjut dengan cara browsing di internet (asynchronous). Topik-topik yang perlu didalami oleh mahasiswa/i adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Menggali peran perusahaan Meta dalam pembangunan Metaverse •Mengidentifikasi perusahaan-perusahaan yang sedang membangun Metaverse •Mengkaji 	<p>Mahasiswa diminta untuk menyampaikan hasil penelusuran mereka di internet terkait topik pembelajaran dalam bentuk tertulis atau rekaman video yang diunggah ke YouTube</p>	
----	-------------------	--	--	---	--

			<p>ekosistem yang diperlukan untuk menjalankan Metaverse</p> <ul style="list-style-type: none"> •Menggali potensi kebermanfaatan dari penggunaan Metaverse secara masif •Mengidentifikasi potensi permasalahan yang dapat muncul dari Metaverse 	
1c	Metaverse Technologi es	Mengetahui jenis-jenis teknologi yang ada dalam Metaverse •Mampu melihat use-case dari masing-masing teknologi	Mahasiswa/i mengikuti kuliah online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mempelajari dan mendalami lebih lanjut dengan cara browsing	Mahasiswa diminta untuk menyampaikan hasil penelusuran mereka di inetrnet terkait topik pembelajaran dalam bentuk tertulis atau rekaman video

	tersebut	di internet	yang diunggah ke	
	<ul style="list-style-type: none"> •Mampu menakar manfaat dan tantangan setiap teknologi tersebut 	<p>(asynchronous). Topik-topik yang perlu didalami oleh mahasiswa/i adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Memahami Metaverse sebagai produk Extended Reality •Mempelajari teknologi Augmented Reality dan contohnya (AR) •Mempelajari teknologi Virtual Reality dan contohnya (VR) •Mengidentifikasi perbedaan Augmented Reality dan Virtual Reality •Mengidentifikasi manfaat dan tantangan AR/VR •Mengkaji konsep Mixed Reality (MR) dalam Metaverse 	YouTube	

			<ul style="list-style-type: none"> •Mempelajari peran Artificial Intelligence (AI) dalam Metaverse 		
1d	Blockchain in the Metaverse	<p>Memahami konsep dasar teknologi Blockchain</p> <ul style="list-style-type: none"> •Mengetahui fitur-fitur Blockchain dalam Metaverse •Mampu melihat use-case Blockchain di Metaverse 	<p>Mahasiswa/i mengikuti kuliah online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mempelajari dan mendalami lebih lanjut dengan cara browsing di internet (asynchronous). Topik-topik yang perlu didalami oleh mahasiswa/i adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Mengetahui sejarah terciptanya Blockchain •Mermahami bagaimana 	<p>Mahasiswa diminta untuk menyampaikan hasil penelusuran mereka di inetrnet terkait topik pembelajaran dalam bentuk tertulis atau rekaman video yang diunggah ke YouTube</p>	

			<p>Blockchain bekerja</p> <ul style="list-style-type: none"> •Menemukan keunggulan teknologi Blockchain •Memahami penggunaan Blockchain di Metaverse •Mengupas kebutuhan desentralisasi Metaverse •Mengkaji fungsi smart contract di Metaverse 		
2a	<p>Experiencing Metaverse Today</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Mengetahui contoh konkrit bagaimana perusahaan memanfaatkan Metaverse saat ini •Mampu menerka model pemanfaatan Metaverse untuk bisnis 	<p>Mahasiswa/i mengikuti kuliah dan demo online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mengeksplorasi berbagai platform Metaverse</p>	<p>Mahasiswa diminta untuk menyampaikan hasil penelusuran mereka di internet terkait topik pembelajaran dalam bentuk tertulis atau rekaman video yang diunggah ke</p>	<p>4 minggu</p>

		model masa depan	(asynchronous) menggunakan laptop/handphone atau VR headset (jika ada). Platform Metaverse yang perlu dieksplorasi oleh mahasiswa/i adalah: •Sandbox dan Decentraland •Axie Infinity dan Horizon World •Rec Room dan Roblox	YouTube.	
2b	Digital Assets in the Metaverse	•Memahami konsep Token, NFT, dan Cryptocurrency •Mampu melihat model bisnis baru dari Blockchain.	Mahasiswa/i mengikuti kuliah online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mempelajari dan mendalami lebih lanjut dengan cara browsing	Mahasiswa diminta untuk menyampaikan hasil penelusuran mereka di inetrnet terkait topik pembelajaran dalam bentuk tertulis atau rekaman video	

			<p>di internet (asynchronous). Topik-topik perlu didalami oleh mahasiswa/i adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Memahami konsep Token dan NFT serta aplikasinya •Mengetahui fungsi Token dan NFT di Metaverse •Mengetahui konsep Cryptocurrency dan cara kerjanya •Mengetahui model bisnis inovatif yang dimampukan Blockchain 	yang diunggah ke YouTube.	
2c	Metaverse Business Applications	•Mengetahui contoh konkrit bagaimana perusahaan memanfaatkan	Mahasiswa/i mengikuti kuliah dan demo online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor	Mahasiswa diminta untuk menyampaikan hasil penelusuran mereka di inetrnet	

		<p>Metaverse saat ini •Mampu menerka model pemanfaatan Metaverse untuk bisnis model masa depan</p>	<p>kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mencoba aplikasi Metaverse (asynchronous) menggunakan laptop/handphone atau VR headset (jika ada). Aplikasi Metaverse yang perlu dicoba oleh mahasiswa/i adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Aplikasi Metaverse di Gaming, Meetings, Virtual Learning •Aplikasi Metaverse di Social Interactions, Virtual Real-estate, Travel •Aplikasi Metaverse di Health-care, e-commerce, Digital Fashion 	<p>terkait topik pembelajaran dalam bentuk tertulis atau rekaman video yang diunggah ke YouTube.</p>	
--	--	--	---	--	--

2d	Metaverse Business Opportunities	<ul style="list-style-type: none"> •Mengetahui contoh konkrit bagaimana perusahaan memanfaatkan Metaverse saat ini •Mampu menerka model pemanfaatan Metaverse untuk bisnis model masa depan 	<p>Mahasiswa/i mengikuti kuliah dan demo online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mempelajari dan mendalami lebih lanjut dengan cara browsing di internet (asynchronous).</p> <p>Topik-topik yang perlu didalami oleh mahasiswa/i adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Memahami bagaimana ekonomi bekerja dalam Metaverse (pengantar metanomics) •Mengkaji Marketing and advertising, Avatars, dan Digital 	<p>Mahasiswa diminta untuk menyampaikan hasil penelusuran mereka di internet terkait topik pembelajaran dalam bentuk tertulis atau rekaman video yang diunggah ke YouTube.</p>	
----	----------------------------------	---	--	--	--

			<p>Identity di Metaverse</p> <ul style="list-style-type: none"> •Mengeksplorasi permintaan aset Metaverse di pasar konsumen dan industrial •Mengevaluasi nilai aset Metaverse berdasarkan persepsi pasar dan tren. •Mengidentifikasi peluang bisnis di Metaverse dengan potensi pasar terbesar 		
3a	Tools to Create Metaverse	<ul style="list-style-type: none"> •Mengetahui contoh konkrit bagaimana perusahaan memanfaatkan Metaverse saat ini •Mampu menerka model pemanfaatan 	<p>Mahasiswa/i mengikuti kuliah dan demo online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mempelajari dan</p>	<p>Mahasiswa diminta untuk menyampaikan hasil penelusuran mereka di internet terkait topik pembelajaran dalam bentuk tertulis atau</p>	4 minggu

		Metaverse untuk bisnis model masa depan	mendalami lebih lanjut dengan cara browsing di internet (asynchronous). Topik-topik yang perlu didalami oleh mahasiswa/i adalah: <ul style="list-style-type: none"> •Unity 3D •Unreal Engine •Amazon Sumerian •SparkAR •Cybernetics 	rekaman video yang diunggah ke YouTube.	
3b	Roblox Studio Introduction	<ul style="list-style-type: none"> •Mengetahui keuntungan menggunakan Roblox Studio untuk membangun Metaverse •Memahami tata cara penggunaan 	Mahasiswa/i mengikuti kuliah dan demo online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mempelajari dan berlatih lebih lanjut	Mahasiswa diminta untuk menyampaikan hasil penelusuran mereka di internet terkait topik pembelajaran dalam bentuk tertulis atau rekaman video	

		<p>Roblox Studio untuk membangun Metaverse</p>	<p>secara mandiri (asynchronous). Hal-hal yang perlu dilakukan oleh mahasiswa/i adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Memahami alasan pemilihan aplikasi Roblox Studio •Mengetahui kelebihan dan kekurangan Roblox Studio •Mengunduh dan menginstall aplikasi Roblox Studio •Menguasai antar muka pada aplikasi Roblox Studio •Melakukan uji coba penggunaan tools utama Roblox Studio <p>Alasan menggunakan Roblox Studio adalah:</p>	<p>yang diunggah ke YouTube.</p>	
--	--	--	---	----------------------------------	--

			<p>1.Karena aplkasinya ringan sehingga dapat diakses oleh setiap mahasiswa bahkan dengan spesifikasi komputer yang paling standar. 2.Semua skills membangun metaverse seperti 3D modelling, World Buidling, Coding dan Scripting tersedia.</p> <p>3.Roblox berisi jutaan pemain dengan ekonomi yang sudah jadi sehingga mewakili ekosistem Metaverse sesungguhnya</p>		
3c	Create 3D Digital Asset	•Mengetahui cara menggunakan Roblox Studio untuk membuat	Mahasiswa/i mengikuti kuliah dan demo online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor	Mahasiswa diminta untuk melakukan tugas praktik secara mandiri dan	

		<p>objek 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> •Mampu menerka model pemanfaatan Metaverse untuk bisnis model masa depan. 	<p>kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mempelajari dan berlatih lebih lanjut secara mandiri (asynchronous). Hal yang perlu dilakukan oleh mahasiswa/i adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Menggunakan Union dan Negate Tools untuk membangun bentuk kompleks •Melakukan kustomisasi bentuk dengan gambar dan tekstur berulang •Menggunakan Terrain Tool untuk menciptakan daratan (landscape) 	<p>melaporkan hasil kerja mereka dalam bentuk tertulis, image atau rekaman video.</p>	
--	--	---	--	---	--

4a	Coding for Virtual Reality Game	<ul style="list-style-type: none"> •Mengetahui dasar-dasar scripting dan Lua di Roblox Studio •Mampu melakukan scripting untuk mendesain gameplay 	<p>Mahasiswa/i mengikuti kuliah dan demo online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mempelajari dan berlatih lebih lanjut secara mandiri (asynchronous). Hal-hal yang perlu dilakukan oleh mahasiswa/i adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Menulis code untuk membuat platform dalam game •Membuat trigger code dengan in-game events •Mendesain scoring points untuk track pemain •Menulis script untuk 	<p>Mahasiswa diminta untuk melakukan tugas praktik secara mandiri dan melaporkan hasil kerja mereka dalam bentuk tertulis, image atau rekaman video.</p>	4 minggu
----	---------------------------------	---	---	--	----------

			pola perilaku pemain		
4b	Gameplay Mechanics	<ul style="list-style-type: none"> •Mengetahui dasar-dasar mekanisme game di Roblox Studio •Mampu membuat mekanisme permainan yang relatif kompleks 	<p>Mahasiswa/i mengikuti kuliah dan demo online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mempelajari dan berlatih lebih lanjut secara mandiri (asynchronous). Hal-hal yang perlu dilakukan oleh mahasiswa/i adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Menciptakan dan mengontrol equippable tool untuk pemain •Menggunakan raycasting dan hit detection dalam 	<p>Mahasiswa diminta untuk melakukan tugas praktik secara mandiri dan melaporkan hasil kerja mereka dalam bentuk tertulis, image atau rekaman video</p>	

			<p>permainan •Mendesain kamera orang pertama, sidescrolling dan isometric •Membuatin-game actions untuk kunci dan tombol</p> <p>•Menyimpan data permainan dan pemain di cloud</p>		
4c	Game Interfaces	<p>•Mengetahui dasar-dasar antar muka permainan di Roblox Studio</p> <p>•Mampu membuat antar muka permainan yang relatif kompleks</p>	<p>Mahasiswa/i mengikuti kuliah dan demo online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mempelajari dan berlatih lebih lanjut secara mandiri (asynchronous). Hal-hal yang perlu dilakukan oleh</p>	<p>Mahasiswa diminta untuk melakukan tugas praktik secara mandiri dan melaporkan hasil kerja mereka dalam bentuk tertulis, image atau rekaman video</p>	

			<p>mahasiswa/i adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Membuat Graphical User Interface (GUI) sederhana •Membuat interface untuk interactive in-game buttons •Memanfaatkan proximity prompts dalam permainan •Menggunakan Surface GUI untuk menampilkan interface 		
4d	Game Environments	<ul style="list-style-type: none"> •Mengetahui dasar-dasar pengembangan lingkungan di Roblox Studio •Mampu membuat lingkungan permainan yang relatif 	<p>Mahasiswa/i mengikuti kuliah dan demo online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mempelajari dan berlatih lebih lanjut</p>	<p>Mahasiswa diminta untuk melakukan tugas praktik secara mandiri dan melaporkan hasil kerja mereka dalam bentuk tertulis, image atau rekaman</p>	

		kompleks	<p>secara mandiri (asynchronous). Hal-hal yang perlu dilakukan oleh mahasiswa/i adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Menggunakan custom filter untuk mengubah susasana permainan •Menggunakan kontrol lingkungan untuk haze, glare dan warna •Menggunakan in-game light sources untuk menerangi permainan •Menggunakan sound object untuk memainkan musik dan efek suara •Menggunakan ParticleEmitter object untuk menghasikan efek cahaya •Menggunakan Beam 	video.	
--	--	----------	---	--------	--

			object untuk membuat efek laser		
4e	Game Physics & Animation	<ul style="list-style-type: none"> •Mengetahui dasar-dasar animasi dan fisika di Roblox Studio •Mampu membuat animasi dan reaksi objek sesuai logika fisika 	<p>Mahasiswa/i mengikuti kuliah dan demo online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mempelajari dan berlatih lebih lanjut secara mandiri (asynchronous). Hal-hal yang perlu dilakukan oleh mahasiswa/i adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Menggunakan basics of constraints untuk menggerakkan pintu •Menggunakan fungsi engsel roda untuk membuat objek 	<p>Mahasiswa diminta untuk melakukan tugas praktik secara mandiri dan melaporkan hasil kerja mereka dalam bentuk tertulis, image atau rekaman video.</p>	

			bergerak <ul style="list-style-type: none"> •Menggunakan animation editor untuk membuat animasi game •Menggunakan script untuk mengimplementasikan animasi khusus 		
5a	Making money in the Metaverse	•Mengetahui cara perusahaan dan individu dapat menghasikan uang di Metaverse	Mahasiswa/i mengikuti kuliah dan demo online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mempelajari dan mendalami lebih lanjut dengan cara browsing di internet (asynchronous). Topik-topik yang perlu didalami oleh mahasiswa/i adalah:	Mahasiswa diminta untuk melakukan tugas praktik secara mandiri dan melaporkan hasil kerja mereka dalam bentuk tertulis, image atau rekaman video	4 minggu

			<ul style="list-style-type: none"> •Mengeksplorasi bagaimana cara perusahaan mencari keuntungan di Metaverse •Mengeksplorasi bagaimana individu dapat menghasilkan yang di Metaverse •Mampu mengidentifikasi cara termudah untuk menghasilkan uang di Metaverse 		
5b	Selling Digital Assets	Mampu menjual aset digital yang dbuatnya di Roblox Marketplace	<p>Mahasiswa/i mengikuti kuliah dan demo online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Mengupload aset 	Mahasiswa diminta untuk melakukan tugas praktik secara mandiri dan melaporkan hasil kerja mereka dalam bentuk tertulis, image	

			<p>digital ke Roblox Marketplace</p> <ul style="list-style-type: none"> •Menetapkan harga jual aset digital yang sesuai 	<p>atau rekaman video.</p>	
5c	Marketing Roblox Games	<ul style="list-style-type: none"> •Mampu mempromosikan hingga mendatangkan para pemain di permainan yang dibuatnya di Roblox 	<p>Mahasiswa/i mengikuti kuliah dan demo online via Zoom (synchronous) yang dibawakan mentor kemudian masing-masing mahasiswa diwajibkan untuk mendatangkan pemain dan menjual aset digital dalam permainan dengan langkah sebagai berikut</p> <ul style="list-style-type: none"> •Menerapkan strategi promosi untuk mendatangkan pemain •Memastikan semua fitur permainan berjalan sesuai rencana 	<p>Mahasiswa diminta untuk melakukan tugas praktik secara mandiri dan melaporkan hasil kerja mereka dalam bentuk tertulis, image atau rekaman video.</p>	

			<ul style="list-style-type: none"> •Menjual aset digital yang ada dan ditransaksikan di permainan 		
--	--	--	--	--	--

2.5 Jadwal Kerja

Aktivitas selama program studi independen *Metaverse 3D World Creation + Commercialization* pada tanggal 18 Agustus 2022 – 31 Desember 2021 mengikuti *time schedule* yang disusun oleh CIAS, berikut untuk jadwal selama program, yakni sebagai berikut:

No	Judul Kegiatan	Detail Kegiatan	Alokasi Waktu	Tujuan Pembelajaran
1	Plenary Lecture	Fase 1: Metaverse Fundamentals Fase 2: Metaverse Market Opportunity Fase 3: Metaverse Asset Fase 4: Metaverse Game	1.5 jam * 37 pertemuan (2x seminggu)	Mahasiswa diharapkan dapat konsep yang diperlukan dan belajar bagaimana menerapkan konsep untuk mencapai misi

		Fase 5: Metaverse Commercialization		
2	Assignment & Self learning	Mahasiswa diberikan tugas individu setiap akhir plenary lecture . Pengerjaan assignment dilakukan dalam self learning	15 jam * 18 kali (dikerjakan selama sepekan)	Untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman konsep yang dipelajari dengan studi kasus dan berbagai kasus penggunaan. Hal ini juga untuk membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas. Mahasiswa diminta untuk menyerahkan bukti pembelajaran dalam tools collaboration yang sudah disiapkan

3	Workshop	Mahasiswa berbagi apa yang telah mereka pelajari dari belajar mandiri dan mendiskusikan bagaimana pengetahuan yang diperoleh, dengan pendampingan mentor	2,5 jam * 18 kali	Membantu mahasiswa menyelesaikan assignmentnya dan memberi evaluasi atas hasil assignment
4	Coaching	Proses yang membantu mahasiswa mencapai tujuan melalui instruksi, bimbingan ataupun pelatihan intensif	2,5 jam *9 kali	membantu mahasiswa dalam bergerak maju menuju penyelesaian misi dengan sukses
5	Project Work	Setiap mahasiswa bersama kelompoknya mengerjakan proyek	25 jam * 18 kali	Mahasiswa berkontribusi secara positif dalam kelompok dan menyelesaikan setiap misi dalam tiap fase,

		<p>untuk menyelesaikan misi di tiap fase</p> <p>1. Membuat konsep dunia metaverse dalam bentuk prototype</p> <p>2. Menciptakan 3D Object & belajar bagaimana menjualnya</p> <p>3. Membuat 3D Game dan belajar cara mengkomersialisasinyanya</p>		
6	Pitching & Evaluation	<p>Mahasiswa mempresentasikan hasil project work secara jelas, efektif, dan efisien di hadapan panelis ahli</p>	6 jam * 3 kali	<p>Mahasiswa belajar presentation skill, pitching deck, dan mendapatkan feedback dari panelis ahli..</p>

		untuk mendapatkan feedback		
7	Enrichment Class	Kelas khusus untuk melengkapi dan memfasilitasi kurikulum	2 jam * 5 kali	Menambah wawasan mahasiswa di luar materi yang diajarkan di kelas yang akan membantu mahasiswa memperkaya pengetahuannya
8	Live Q&A	Mahasiswa melakukan tanya jawab interaktif bersama ahli dan praktisi metaverse	1 jam * 35 kali	Mahasiswa mendapatkan wawasan yang lebih luas mengenai metaverse dan membantu pengerjaan assignment maupun projectnya
9	Menulis Laporan	Laporan diberikan kepada mitra dan panitia MSIB Kampus Merdeka	12 jam	Mahasiswa dapat menuangkan apa yang telah dikerjakan dalam bentuk rangkuman hasil belajar,

				assignment, dan project kelompoknya
--	--	--	--	--

BAB III PEMBAHASAN

3.1 Topik Kegiatan

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (BMKM) pada Studi Independen Bersertifikat yang diadakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. PT Cipta Konsultan Internasional menjadi salah satu mitra dalam pelaksanaan program tersebut yang bekerja sama dengan perusahaan WIR Group. PT Cipta Konsultan Internasional ini bergerak pada bidang konsultan perusahaan untuk merancang, dan mengembangkan keterampilan bisnis, dan inovasi dalam menjalankan bisnis perusahaan. Sedangkan WIR Group merupakan perusahaan yang bergerak dibidang teknologi *Augmented Reality* (AR) yang terintegrasi dengan *Virtual Reality* (VR), dan *Artificial Intelligence* (AI) yang telah memimpin pasar Asia Tenggara pada bidang tersebut. Selain itu PT WIR Asia, Tbk juga dipercayai pemerintah Indonesia untuk membangun Jagat Nusantara Metaverse IKN.

Program studi independent *Metaverse 3D World Creation + Commercialization* menerapkan pendekatan *Project-based Learning* . Yang mana dibentuk squad untuk mengerjakan proyek, setiap squad terdiri dari 5 mahasiswa. Selama program peserta dimentori oleh coach yang sudah professional dibidangnya.

Secara detailnya, program ini dilakukan selama 20 minggu dengan durasi 900 jam, yang dimana 372 jam digunakan untuk mengerjakan proyek dan 188 jam dialpkasikan untuk pelatihan yang nantinya akan mendukung pengerjaan proyek. Apabila ditinjau pada per minggunya, total ada 21 jam per minggunya, sekitar 3-13 jam dialokasikan untuk kegiatan pelatihan, dan

(minimum) 8-21 jam dialokasikan untuk mengerjakan proyek. Alokasi waktu untuk mengerjakan proyek dibuat lebih banyak dari aktivitas pelatihan agar dapat memberikan waktu lebih banyak untuk berlatih menerapkan ilmunya dan bereksplorasi demi menghasilkan inovasi yang baik.

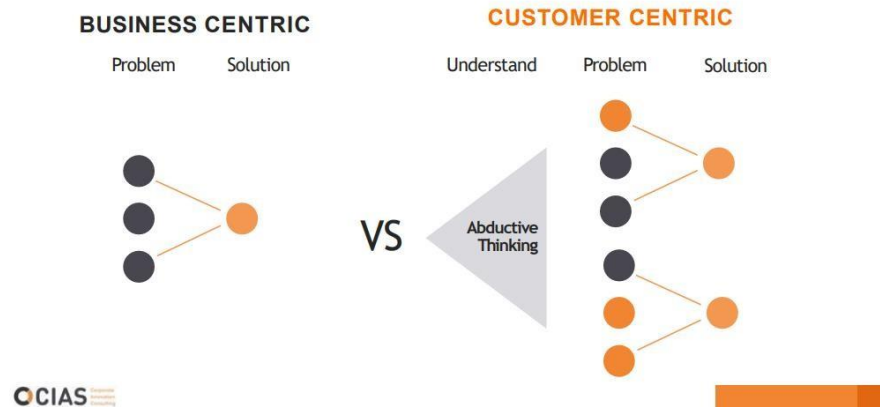
Penulis berada di squad 45 yang dimana telah berinovasi untuk menyelesaikan permasalahan yang sering terjadi mengenai kebosanan yang dirasakan oleh orang-orang yang mempunyai hobi menonton konser saat menunggu konsernya mulai. Sehingga squad 45 memberikan solusi atas permasalahan tersebut dengan menciptakan area townhall sebagai sarana teleportasi ke tempat konser, dan obby game, serta fasilitas car spawn agar user bisa menikmati dreamverse dan melewati tantangan mencari *lightstick* di area tempat konser.

3.2 Proses Kegiatan

Kegiatan dalam program studi independen *Metaverse 3D World Creation + Commercialization* ini menerapkan pendekatan *Project-based Learning*. Yang mana dibentuk squad untuk mengerjakan proyek, setiap squad terdiri dari 5 mahasiswa. Selama program peserta dimentori oleh coach yang sudah profesional dibidangnya.

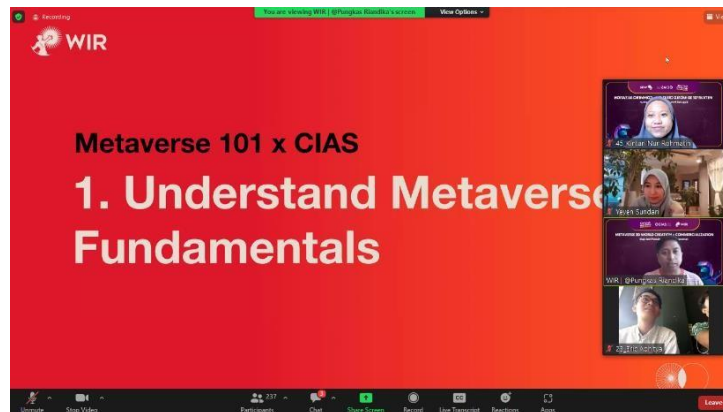
Didalam pengerjaan proyek tersebut tentunya tidak terlepas dari pelatihan yang telah diberikan oleh coach yang ahli dibidangnya. Dalam pengembangan keterampilan tersebut bersikap *just enough, just in time, and just for you*. Yang dimana ilmu yang diberikan dalam sesi pelatihan secukupnya saja sesuai apa yang dibutuhkan oleh tim dalam mengerjakan proyek squadnya. Pelatihan yang diberikan meliputi:

1. Plenary Lecture, yang dimana diikuti oleh seluruh peserta dngandurasi 90 menit oleh coach dari CIAS mengenai cara berpikir kreatif dan inovatif serta mengambil sebuah peluang bisnis didalam dunia metaverse.



Gambar 3.1 Plenary Lecture

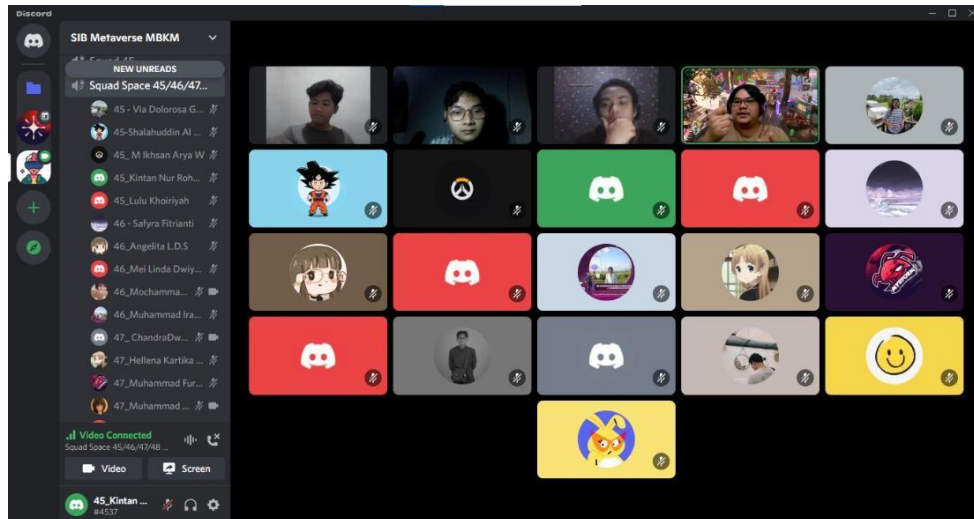
2. Enrichment, kelas ini diikuti oleh seluruh peserta MSIB dengan durasi 120 menit. Yang dimana materi enrichment ini disampaikan oleh WIR Group



Gambar 3.2 Enrichment

3. Workshop.

Pada fase 1 workshop dilakukan dengan mentor sesuai squadnya masing-masing. Hal ini untuk mereview plenary lecture dan diberikan pendampingan dan wawasan dari mentor mengenai memasuki peluang bisnis. Yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 3.3 Workshop Fase 1

Namun jika pada fase 2 workshop difokuskan untuk mempelajari roblox untuk menciptakan bisnis metaverse. Tentunya hal ini untuk membekali peserta dalam mengerjakan proyek squad.



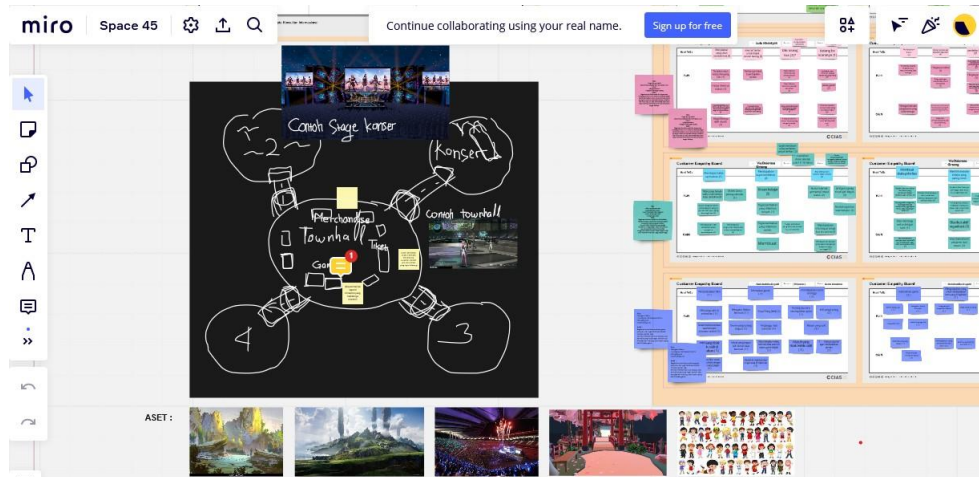
Gambar 3.4 Workshop Fase 2

4. Coaching, kegiatan ini dilakukan untuk memonitoring project squad dengan koordinasi dengan mentor dengan durasi 90 menit.



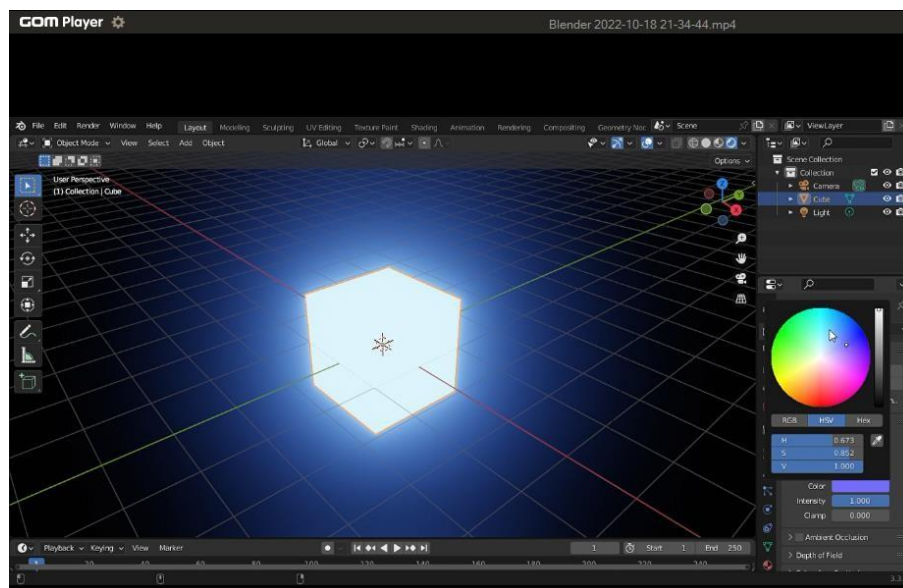
Gambar 3.5 Coaching Squad dengan Mentor

5. Assignment, kegiatan ini diberikan setelah plenary lecture. Yang dimana tugas ini bentuk implementasi atas materi yang telah diberikan.

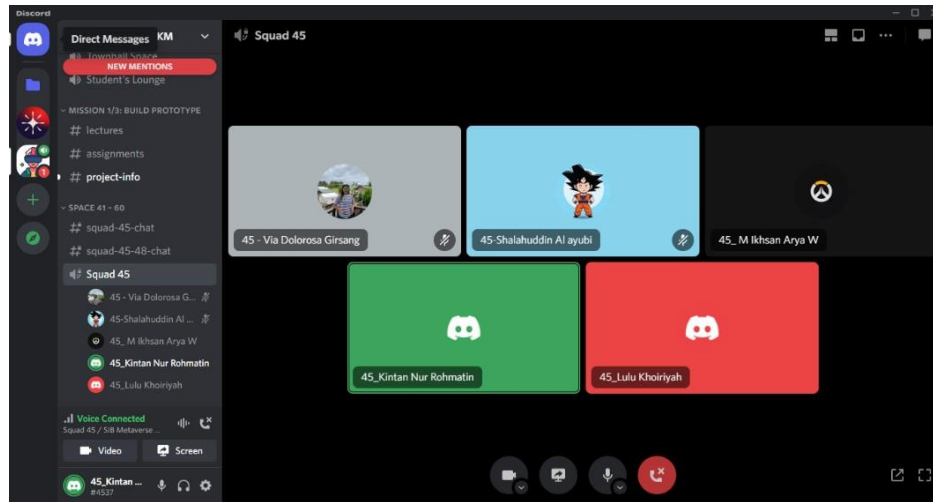


Gambar 3.6 Assignment di MIRO

6. Self learning & Project Work. Dalam self learning digunakan untuk mereview Kembali materi yang telah disampaikan kemudian dipraktikan, dengan nantinya dapat menyelesaikan proyek squad yang telah dibuat.

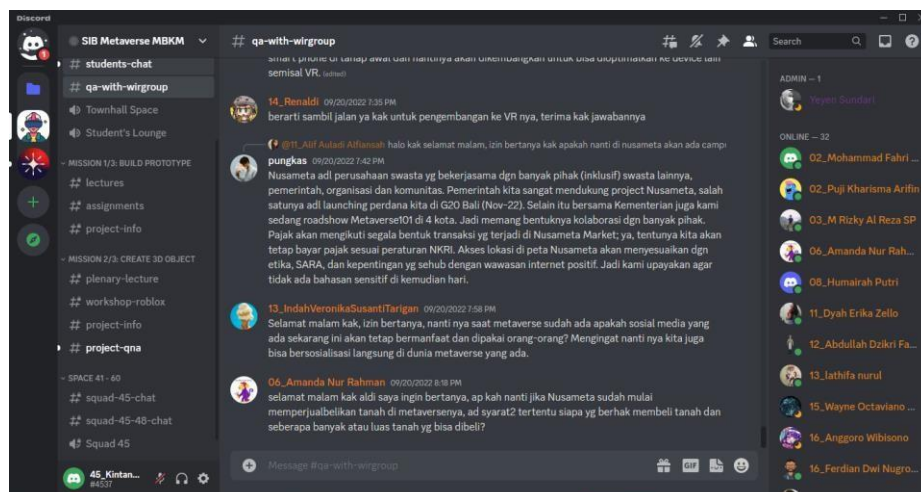


Gambar 3.7 Self Learning (Proses Pembuatan Asset Digital)



Gambar 3.8 Proses Diskusi Project Work di Discord

7. Live Q&A, kegiatan ini dilakuakn di discord dengan tujuan untuk membantu mahasiswa jika ada pertanyaan selama melaksanakan project work.



Gambar 3.9 Live QnA dengan WIR Group di Discord

3.3 Luaran Kegiatan

1. Mampu berpikir kritis dan inovatif dalam menciptakan solusi peluang bisnis kedalam metaverse atas permasalahan yang terjadi

2. Terciptanya bisnis metaverse dan sudah siap dimainkan pada roblox
3. Mendapatkan user yang berlangganan setiap bulannya

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Program studi independen di PT Cipta Konsultan Internasional atau yang sering disebut dengan CIAS telah tergabung menjadi mitra program MSIB MBKM yang telah diadakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI. Program studi independent di CIAS saat ini mengambil bidang *Metaverse 3D World Creation + Commercialization* program ini sangat rekomendasi untuk diikuti oleh mahasiswa agar dapat mengambil peluang bisnis di dunia metaverse.

Didalam program ini mahasiswa dilatih untuk mapu berpikir inovatif untuk menyelesaikan problematika yang terjadi kemudian dibentuk didalam metaverse. Selain itu juga diajarkan untuk berpikir kreatif, pantang menyerah dan mempunyai daya juang yang tinggi.

Metaverse kini telah diperbincangkan oleh tokoh dunia, seperti Mark Zuckerberg kini mengubah perusahaan media social menjadi Meta. Selain itu negara kita, Indonesia juga ikut serta untuk membangun Jagat Nusantara Metaverse IKN yang akan segera bisa dinikmati. Tidak hanya itu, perusahaan miliki Raffi Ahmad dan Nagita Slavina juga ikut serta membangun dunia metaverse yang diberikan nama Ransverse. Kemudian perusahaan Telkom saat ini juga membangun MetaNesia. Dengan adanya perkembangan metaverse yang sangat pesat tentunya banyak peluang yang bisa diambil untuk memanfaatkan perkembangan yang ada.

Kini 56 squad mampu berhasil menciptakan proyek metaverse pada program ini, tentunya hal ini menjadi bukti nyata mahasiswa peserta studi indenpen mempunyai kemampuan untuk mengambil peluang didalam dunia metaverse. Salah

satu buktinya yaitu “Dreamverse” yang berhasil mendapatkan ratusan user per harinya dalam memainkan metaverse yang telah dibuat.

4.2 Saran

Secara keseluruhan penulis merasakan manfaat yang sangat luar biasa, pembelajaran yang diberikan sudah sangat lengkap dengan didampingi oleh coach dan mentor yang professional dibidangnya dan juga ada live Q&A yang dapat memfasilitasi peserta jika ada yang ingin ditanyakan di discord.

Saran untuk pelaksanaan program studi indepen *Metaverse 3D World Creation + Commercialization* yaitu, sebaiknya sesekali diadakan sesi langsung ke perusahaannya agar mahasiswa mengerti bagaimana keadaan perusahaan yang bergerak pada bidang tersebut, dan dalam proses seleksi MSIB sebaiknya dilakukan interview secara langsung agar dapat mengetahui apakah peserta bersungguh-sungguh untuk mengikuti program sampai selesai atau tidak. Karena ada beberapa peserta yang berhenti ditengah-tengah program berlangsung sehingga dapat berdampak kepada proyek squadnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adieb, Maulana. 2021. “Dikenal Serba Bisa, Ini Tanggung Jawab dan Skill Penting Content Specialist”, <https://glints.com/id/lowongan/content-specialist>, diakses pada 20 Desember 2022 pukul 10.01 WIB.
- [2] Kemenristekdikti (2022), <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/>. Diakses pada 29 Desember 2022 pukul 13.20 WIB.
- [3] Bisnis, Kamus. 2021. “Manajer Portofolio”, <http://kamusbisnis.com/arti/manajer-portofolio/>, diakses pada 29 Desember 2022 pukul 14.30 WIB.
- [4] Chandra. 2017. “Mengintip Peran Corporate Communication dalam Mengawal Citra Perusahaan”, <http://annualreport.id/kiat-strategi/mengintip-peran-corporate-communication-dalam-mengawal-citra-perusahaan>, diakses pada 30 Desember 2022 pukul 08.52 WIB.
- [5] CIAS. 2022. “Design Thinking Express”, <https://www.cias.co/design-thinking-express>, diakses pada 30 Desember 2022 pukul 09.18 WIB.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penerimaan Magang dan Studi Independen Bersertifikat



No : 01.001/CKI-KM3/VIII/2022

Lampiran: 1 lampiran

LETTER OF ACCEPTANCE

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Yeyen Sundari

Jabatan : Project Leader Metaverse 3D World Creation + Commercialization

Nama Perusahaan : PT. Cipta Konsultan Internasional

selaku penanggung jawab Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Kampus Merdeka Angkatan 03 periode tahun 2022, dengan ini menyatakan bahwa nama-nama yang terlampir bersama dengan surat ini diterima sebagai peserta **Studi Independen Metaverse 3D World Creation + Commercialization** di PT. Cipta Konsultan Internasional dengan pelaksanaan pada 18 Agustus – 31 Desember 2022.

Demikian surat pernyataan ini kami sampaikan sebagai kelengkapan syarat administrasi program MSIB Angkatan 03 periode tahun 2022 dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 11 Agustus 2022



Yeyen Sundari

Project Leader

Metaverse 3D World Creation + Commercialization

PT. CIPTA KONSULTAN INTERNASIONAL
CIAS Innovation Space
Graha Zima Unit B-5, Jl TB Simatupang No. 21, Gedung, Pasar Rebo, Jakarta Timur
+6221 2209 4835, 082211111373, info@cias.co, www.cias.co

118	3452365	Indah Veronika Susanti Tarigan	Universitas Negeri Medan	Pendidikan Matematika
119	3808185	INTAN ADILLIA NISSA	Universitas Jenderal Soedirman	Sosiologi
120	3618748	ISA ALFATH MUTAQIN	Universitas Negeri Malang	Game Animasi
121	2947877	ISMI THAQIYAH	Universitas Mohammad Husni Thamrin Jakarta	Gizi
122	2686648	Isti Fatonah	Universitas Jember	Ilmu Hubungan Internasional
123	3568474	Julia Ditanti	Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur	Desain Komunikasi Visual
124	3759648	JULIO GERALDI SOEIONO	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	Teknik Informatika
125	3505298	JUSNIAR	Universitas Negeri Makassar	Pendidikan Teknik Informatika & Komputer
126	3834199	KERY DIAN AYU KARTINI	Universitas Wijaya Kusuma Purwokerto	Manajemen
127	3481999	KEVIN THIO	Universitas Prima Indonesia	Manajemen
128	2874989	KHAERUL HAYAT	Universitas Hamzanwadi	Pendidikan Sosiologi
129	3824985	Khairudin	Universitas Sains Alqur an	Teknik Informatika
130	3818046	KINTAN NUR ROHMATIN	Universitas Internasional Semen Indonesia	Ekonomi Syariah
131	3822472	LAILATUL ALFIYAH	Universitas Islam Jember	Ilmu Komunikasi
132	3065666	LATHIFA NURUL FADILAH	Universitas Singaperbangsa Karawang	Ilmu Pemerintahan
133	3819117	Letisya Ukita Rista	Universitas Sains Alqur an	Teknik Informatika
134	2745650	LUKMAN ARISANDI	Universitas Amikom Yogyakarta	Informatika

**Lampiran 2. Sertifikat Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat
di PT Cipta Konsultan Internasional**

