

PUBLIK LAMPUNG

Kemenparekraf Hadirkan 'WonderVerse Indonesia' Promosikan Parekraf Secara Interaktif Digital

Tony Rosyid - PUBLIKLAMPUNG.ID

Aug 17, 2022 - 12:39



Menparekraf Sandiaga Uno

JAKARTA - Dalam pengembangan dunia meta (metaverse) "WonderVerse Indonesia", Kemenparekraf berkolaborasi dengan PT. Magnus Digital Indonesia. Hal tersebut ditandai dengan penandatanganan MoU antara Plt. Deputi Bidang

Pemasaran Kemenparekraf/Baparekraf yang juga Sekretaris Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Sekretaris Utama Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Ni Wayan Giri Adnyani dengan Chief Executive Officer Magnus Digital Indonesia Hendra Liman.

Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf/Kabaparekraf) Sandiaga Salahuddin Uno usai menyaksikan penandatanganan MoU pengembangan "WonderVerse Indonesia", Rabu (17/8/2022) di Gedung Sapta Pesona Kantor Kemenparekraf/Baparekraf, mengatakan, selain untuk mempromosikan pariwisata Indonesia ke tingkat nasional dan mancanegara, "WonderVerse Indonesia" juga untuk mendorong industri ekonomi kreatif mempromosikan produknya secara digital.

"Sekarang kita ada dalam satu transisi di mana digitalisasi mendorong transformasi. Hadirnya platform baru ini adalah untuk mengangkat promosi pariwisata dan juga bagaimana ekonomi kreatif bisa kita tingkatkan dengan perkembangan teknologi," kata Menparekraf Sandiaga Uno.

Pemasaran melalui metaverse menjadi satu keniscayaan seiring semakin terakselerasinya digitalisasi. Potensinya pun sangat besar. Bloomberg memproyeksikan metaverse akan menjadi masa depan internet dengan nilai yang ditaksir mencapai 800 miliar dolar AS pada 2024.

Di tahun 2026 diperkirakan akan ada 25 persen dari populasi dunia yang akan menghabiskan setidaknya satu jam dalam sehari di metaverse.

"Berarti mereka akan bekerja, berbelanja, mengakses pendidikan, melakukan perawatan kesehatan, dan kegiatan apapun termasuk pariwisata dan ekonomi kreatif di metaverse. Ada di dalam ruang meta yang tentunya harus kita lakukan langkah-langkah terobosan dari 4 tahun sebelum itu," kata Sandiaga.

Pemerintah dikatakan Sandiaga harus menghadirkan dan memfasilitasi agar seluruh pihak bisa memastikan bagaimana metaverse meningkatkan kesejahteraan.

"Sesuai dengan arahan Presiden Jokowi bahwa transformasi digital termasuk metaverse harus mampu mendorong kedaulatan dan kemandirian digital Indonesia. Dalam transformasi ini, jangan sampai justru kita menjadi tamu di tanah kita sendiri. Bagaimana kita bisa menghadirkan konten-konten kreatif dan kekuatan digitalisasi kita berdasarkan Pancasila dan kebhinekaan dengan tentunya berakar pada kearifan lokal yang kita miliki," kata Sandiaga.

Sandiaga berharap platform "WonderVerse Indonesia" jadi game changer dalam promosi pariwisata dan ekonomi kreatif Indonesia ke depan.

"Ini adalah langkah awal dari begitu banyak prestasi yang harus kita capai, dan ini juga bertepatan dengan momentum kemerdekaan kita ke-77 untuk pulih lebih cepat dan bangkit lebih kuat. Saya harapkan pelaku industri dan UMKM harus siap mengisi dengan produk-produk ekonomi kreatifnya dan destinasi wisata dipasarkan secara virtual. Terus dukung untuk berdayakan industri ini dalam menciptakan 1,1 juta lapangan kerja tahun ini dan 4,4 juta lapangan kerja di tahun 2024," kata Sandiaga.

Chief Executive Officer Magnus Digital Indonesia, Hendra Liman, menjelaskan, WonderVerse Indonesia terbagi menjadi empat bagian atau yang disebut dengan nama "land" yang merupakan representasi Indonesia sebagai negara kepulauan. Dalam "land" ini terdapat berbagai keanekaragaman yang bisa dinikmati.

Pertama adalah "Lobby". Di sini pengunjung bisa berinteraksi dengan hewan endemik, galeri lukisan dari seniman Indonesia serta layar lebar yang disediakan untuk mengetahui keseruan apa saja yang akan datang. Selanjutnya "WonderFUN Land" yang menghadirkan berbagai gim khas Indonesia serta hiburan seperti pertunjukan wayang, tari-tarian, dan sebagainya.

Selanjutnya adalah "WonderGoods Land", di mana pengunjung bisa bertransaksi barang-barang khas Indonesia yang dipasarkan oleh para pelaku pariwisata dan ekonomi kreatif.

Dan terakhir "WonderREAL Land". Di sini pengunjung bisa langsung membeli tiket penerbangan, hotel, dan akomodasi selama liburan untuk mengunjungi Indonesia sesuai destinasi yang diinginkan.

"Kami berharap MetaVerse Indonesia dapat menjadi wadah untuk memperkenalkan keindahan budaya Indonesia ke mata dunia. WonderVerse Indonesia dapat memberikan manfaat yang besar untuk Indonesia dari sisi digital, dari sisi travel dan terutama dari sisi ekonomi kreatif," kata Hendra Liman.

Namun untuk saat ini, kata Hendra, MetaVerse Indonesia masih dalam tahap penyempurnaan dan akan terus dikembangkan.

"Terus diperkantik termasuk mengakomodir semua kebutuhan. Harapannya keseluruhan akan bisa mulai diakses di kuartal 4 tahun 2022 ini," kata Hendra.

Turut hadir dalam kesempatan tersebut, Deputy Bidang Ekonomi Digital dan Produk Kreatif Kemenparekraf/Baparekraf, Muhammad Neil El Himam; serta Direktur Komunikasi Pemasaran Kemenparekraf/Baparekraf, Martini M. Paham.