

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA  
SKEMA PENELITIAN DASAR**



**Judul Penelitian  
Disrupsi Profesi Era Metaverse  
Dalam Perspektif Desain Interior Berkelanjutan**

**Peneliti :**

**Setya Budi Astanto, MSn. NIP 19730129 200501 1 001**

**Karine Wangsaputra NIM 1812134023**

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2022  
Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2022 tanggal 17 November 2021  
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 266/IT4/HK/2022 tanggal 20 Mei 2022  
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian  
Nomor: 2735/IT4/PG/2022 tanggal 23 Mei 2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
LEMBAGA PENELITIAN  
November 2022**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
SKEMA PENELITIAN DASAR**

**Judul Kegiatan** : Disrupsi Profesi Era Metaverse Dalam Perspektif Desain Interior Berkelanjutan

**Ketua Peneliti**

Nama Lengkap : Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.  
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
NIP/NIK : 197301292005011001  
NIDN : 0029017304  
Jab. Fungsional : Lektor  
Jurusan : Desain Interior  
Fakultas : FSR  
Nomor HP : 0813 2875 0580  
Alamat Email : gilda.astanto@gmail.com  
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 12.000.000  
Tahun Pelaksanaan : 2022

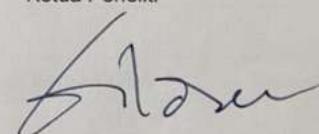
**Anggota Mahasiswa (1)**

Nama Lengkap : KARINE WANGSAPUTRA  
NIM : 1812134023  
Jurusan : DESAIN INTERIOR  
Fakultas : SENI RUPA

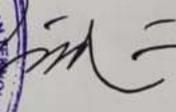
Mengetahui  
Dekan Fakultas FSR

  
**DR. Timbul Raharjo, M.Hum**  
NIP 1969110819903031001

Yogyakarta, 22 November 2022  
Ketua Peneliti

  
**Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.**  
NIP 197301292005011001

Menyetujui  
Ketua Lembaga Penelitian

  
**DR. Nur Sahid, M.Hum**  
NIP 196202081989031001

## RINGKASAN

Syarat membuat dunia baru Web. 3.0 adalah melakukan beberapa disrupsi, artinya menghilangkan cara-cara lama dalam membangun dunia metaverse. Sebuah era baru dalam dunia internet yang secara masif didesain untuk menghilangkan beberapa profesi lama sebagai syarat secara revolusioner menuju kehidupan yang dianggap akan lebih baik. Profesi apa yang akan terdampak disrupsi dan potensi profesi baru apa yang akan sangat dibutuhkan era metaverse.

Tujuan penelitian ini adalah memetakan potensi-potensi profesi baru maupun memperkuat potensi yang kompetensinya akan sangat dibutuhkan dalam dunia web 3.0 metaverse, tanpa menistakan potensi hilangnya profesi-profesi tertentu yang secara desain sengaja dihilangkan dalam dunia baru metaverse.

Metode desain berkelanjutan digunakan sebagai analisa problem potensi disrupsi profesi-profesi berkaitan kompetensi desain interior era metaverse. Melakukan analisa strategis mencari solusi desain yang selaras dengan prioritas keamanan dan privasi pengguna dunia metaverse.

Hasil penelitian adalah mengubah positioning dari calon korban disrupsi profesi menjadi *on the maps* dan matching dengan dunia DuDi global. Mempersiapkan perguaruan tinggi seni dengan *outcome* unggul berbasis kearifan lokal mandiri dan madani versi kaum milenial.

**TKT riset sebanyak 2** berupa formula konsep.

Rekomendasi penelitian mengubah *applied art* menuju *art science*..

Kata kunci : *metaverse, disrupsi profesi, desain interior berkelanjutan*..



## PRAKATA

Evolusi internet web 3.0 metaverse tidak dibangun dengan cara-cara lama tetapi masih tetap mempunyai hokum besi teknologi yang sama, bahwa setiap inovasi teknologi baru hanya harus melakukan disrupsi demi efisiensi. Dunia baru metaverse dibangun seperti kata mutiara Antoine de ST-Exupery seorang [penulis](#) dan [pilot](#) berkebangsaan [Prancis](#). Dia menjadi terkenal saat menuliskan karya [Le Petit Prince](#) atau Sang Pangeran Kecil, “Kalau ingin membangun kapal, jangan paksa orang untuk mengumpulkan kayu, membagi tugas dan member perintah. Sebaliknya, ajari mereka merindukan laut yang luas dan tak berujung”.

Gairah dunia digital era web 3.0 akan membuat semuanya mainstream, seiring CEO Facebook Mark Zuckerberg mengganti nama perusahaan induk menjadi Meta, melakukan investasi sebesar \$10 billion atau setara 140 trilyun Rupiah untuk fokus mewujudkan ambisinya pada konsep *metaverse* [8][9][10][11].

Apakah Metaverse akan menimbulkan disrupsi dalam dunia industry desain interior. Apakah dunia pendidikan tinggi seni tidak perlu melakukan perubahan untuk menghadapi gelombang besar bergesernya paradigm baru dari sistem sentralisasi menjadi desentralisasi, dari diurusi menjadi menjaga dan mengurus bersama-sama dalam sistem besar digital bernama blockchain[12]. Sementara baru 3 % penduduk dunia yang aktif terlibat dalam dunia blockchain tersebut[13].

Dampak block chain dan Metaverse di dunia industry desain Indonesia belum dirasakan, wajar jika dunia pendidikan tinggi desain interior masih tenang tidak ada yang perlu digelisahkan. Tetapi beberapa perguruan tinggi desain interior sudah mulai melarang Pinterest sebagai acuan desain. Fenomena menggunakan background virtual pada pertemuan Zoom sebagai ganti desain interior ruang asli yang bisa diganti sekali klik sebenarnya adalah bagian dari metaverse sederhana.

Disrupsi profesi desain sebenarnya secara kasat mata sudah mulai kita rasakan, seperti pada dunia desain komunikasi visual tentang berkurangnya prioritas desain ilustrasi yang harus bagus, digantikan oleh keharusan menguasai kemampuan desain UX user experience[14][15][16][17]. Desainer komunikasi visual diharuskan menguasai kemampuan mendesain sistem informasi grafis yang menentukan pengalaman senang atau tidak senang seseorang menggunakan sebuah aplikasi digital, misal kita lebih nyaman menggunakan aplikasi Gojek dari pada aplikasi Grab dengan menghiraukan harga dan layanan transportasi realnya[18][19]. Desainer UX menentukan mengapa aplikasi belanja Shopee lebih disukai dari pada aplikasi Lazada. Persaingan kualitas desain UX dua sosok platform e-Commerce raksasa di Asia Tenggara, yaitu Shopee dan Lazada sebagai anak perusahaan dari platform e-commerce raksasa China [Alibaba](#) bukan lagi melulu masalah harga lagi [20][21][22].

Yogyakarta, 20 November 2022

Setya Budi Astanto

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR GRAFIS .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	6
A. Tinjauan Pustaka .....	6
B. Landasan Teori .....	7
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	18
A. Tujuan Penelitian .....	18
B. Manfaat Penelitian .....	18
BAB IV METODE PENELITIAN.....	19
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN .....	23
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran-saran/ Rekomendasi .....	61
KEPUSTAKAAN .....	63
LAMPIRAN.....	66

## DAFTAR TABEL

Tabel.1. Evolusi Internet dan Disrupsi.....	40
Tabel. 2. Potensi Profesi Baru Dunia Internet Web 3.0 .....	54
Tabel. 3. Disrupsi Profesi Dunia Industri Desain Interior.....	55
Tabel.4. Potensi Profesi Baru Dunia Industri Desain Interior.....	57



## DAFTAR GAMBAR

Gambar.1. Evolusi Dunia Internet web 3.0 .....	1
Gambar.2. Profesi Baru Dunia Industri Internet web 3.0.....	24
Gambar. 3. Disrupsi Profesi Industri Internet web 3.0 .....	28
Gambar. 4. Potensi Profesi Baru Dunia Industri Desain Interior web 3.0.....	57



## BAB I. PENDAHULUAN

Era dunia baru web 3.0 metaverse tidak dibangun dengan cara-cara lama sehingga akan terjadi disrupsi beberapa profesi lama dalam dunia industri desain interior. Dunia baru metaverse dibangun seperti kata mutiara Antoine de ST-Exupery seorang [penulis](#) dan [pilot](#) berkebangsaan [Prancis](#). Dia menjadi terkenal saat menuliskan karya [Le Petit Prince](#) atau Sang Pangeran Kecil, “Kalau ingin membangun kapal, jangan paksa orang untuk mengumpulkan kayu, membagi tugas dan member perintah. Sebaliknya, ajari mereka merindukan laut yang luas dan tak berujung”.

Gairah dunia digital era web 3.0 akan membuat semuanya mainstream, seiring CEO Facebook Mark Zuckerberg mengganti nama perusahaan induk menjadi Meta, melakukan investasi sebesar \$10 billion atau setara 140 trilyun Rupiah untuk fokus mewujudkan ambisinya pada konsep *metaverse* [8][9][10][11].

Apakah Metaverse akan menimbulkan disrupsi dalam dunia industry desain interior. Apakah dunia pendidikan tinggi seni tidak perlu melakukan perubahan untuk menghadapi gelombang besar bergesernya paradig baru dari sistem sentralisasi menjadi desentralisasi, dari diurusi menjadi menjaga dan mengurus bersama-sama dalam sistem besar digital bernama blockchain[12]. Sementara baru 3 % penduduk dunia yang aktif terlibat dalam dunia blockchain tersebut[13].

Dampak block chain dan Metaverse di dunia industry desain Indonesia belum dirasakan, wajar jika dunia pendidikan tinggi desain interior masih tenang tidak ada yang perlu digelisahkan. Tetapi beberapa perguruan tinggi desain interior sudah mulai melarang Pinterest sebagai acuan desain. Fenomena menggunakan background virtual pada pertemuan Zoom sebagai ganti desain interior ruang asli yang bisa diganti sekali klik sebenarnya adalah bagian dari metaverse sederhana.

Disrupsi profesi desain sebenarnya secara kasat mata sudah mulai kita rasakan, seperti pada dunia desain komunikasi visual tentang berkurangnya prioritas desain ilustrasi yang harus bagus, digantikan oleh keharusan menguasai kemampuan desain UX user experience[14][15][16][17]. Desainer komunikasi visual diharuskan menguasai kemampuan mendesain sistem informasi grafis yang menentukan pengalaman senang atau tidak senang seseorang menggunakan sebuah aplikasi digital, misal kita lebih nyaman menggunakan aplikasi Gojek dari pada aplikasi Grab dengan menghiraukan harga dan layanan transportasi realnya[18][19]. Desainer UX menentukan mengapa aplikasi belanja Shopee lebih disukai dari pada aplikasi Lazada. Persaingan kualitas desain UX dua sosok platform e-Commerce raksasa di Asia Tenggara, yaitu Shopee dan Lazada sebagai anak perusahaan dari platform e-commerce raksasa China [Alibaba](#) bukan lagi melulu masalah harga lagi [20][21][22].

Profesi dalam dunia industri desain interior akan terdampak disrupsi akibat fenomena metaverse[23]. Hukum besi metaverse yang ingin melipat dunia tanpa batas ruang dan waktu, demi prioritas privasi dan keamanan, akan berdampak besar pada dunia industry desain interior, ruang nyata akan digantikan ruang virtual yang tersusun dari hologram-hologram, desain fisik mulai ditinggalkan, bangunan kantor, sekolah, perguruan tinggi bahkan pasar dan gedung-gedung fisik pusat perbelanjaan, bioskop tidak lagi dibutuhkan. Bisa dibayangkan berapa banyak fasilitas ruang seperti furniture dan segala produk desain yang tidak lagi akan diproduksi dalam skala besar, yang artinya disrupsi profesi akibat metaverse ini adalah sebuah keniscayaan[24][9][25][26][27].

Data tentang fenomena Metaverse penyebab problem potensial terjadinya disrupsi profesi desain interior akan dianalisa menggunakan metode desain interior berkelanjutan[28][29][30]. Tujuan penelitian untuk merumuskan problem disrupsi profesi dalam dunia desain interior sekaligus menemukan potensi-potensi solusi bagi profesi desain interior dan dunia pendidikan tinggi secara berkelanjutan.

Pentingnya penelitian ini adalah membuat profesi desain interior agar terhindar dari disrupsi, tetapi justru menjadi solusi agar konsep metaverse yang disruptif berubah menjadi desain interior berkelanjutan yang respek pada manusia. Merangsang pendidikan tinggi seni melakukan pembaharuan metode dan kurikulum pembelajaran berbasis riset, terutama mengenai problem-problem desain yang potensial ditimbulkan oleh gelombang metaverse [31][32][33].

