

BAB VI. KESIMPULAN

Dalam mengadaptasi budaya Nusantara ke dalam metaverse, integrasi elemen-elemen seni pertunjukan tradisional dengan karakter avatar 3D merupakan langkah penting. Hal ini dapat menciptakan pengalaman budaya yang kuat, memungkinkan pengguna untuk merasakan keindahan dan kekayaan seni budaya Indonesia. Dari berbagai pilihan pakaian adat dan elemen seni pertunjukan tradisional yang dipertimbangkan, kesimpulan diperoleh bahwa karakter avatar 3D yang paling cocok untuk mewakili budaya Nusantara adalah wayang dengan mempertahankan ciri khas batik sebagai atribut karakter. Pemilihan ini tidak mengurangi pentingnya elemen budaya lainnya, seperti pakaian adat, karena setiap elemen memiliki nilai, makna, dan keunikan dalam mencerminkan identitas budaya yang kaya di seluruh Indonesia.

Batik menjadi unsur penting dalam karakter avatar karena telah menjadi bagian integral dari budaya Indonesia selama berabad-abad. Batik memiliki bukti sejarah yang kuat, mencakup berbagai motif dan makna yang mewakili keragaman budaya, sejarah, alam, dan filosofi Indonesia. Batik juga memiliki daya tarik global, menghubungkan berbagai etnis dan daerah di Indonesia, dan telah diakui oleh UNESCO sebagai Warisan Kemanusiaan. Selain itu, batik merupakan elemen budaya yang dapat menggambarkan identitas nasional Indonesia, mengingat kenyataan bahwa batik telah mencapai pangsa pasar global.

Wayang, khususnya Wayang Punakawan, dipilih karena karakter-karakter ini memiliki ciri khas yang unik dalam seni pertunjukan tradisional Indonesia. Wayang Punakawan, yang terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, mencerminkan penggabungan budaya lokal dengan pengaruh Hindu-Budha masa lalu, menciptakan karakter yang unik dalam seni pertunjukan tradisional. Mereka tidak hanya menghibur, tetapi juga mengandung makna filosofis yang mendalam, menjadikannya representasi budaya yang mendalam dan unik.

Dalam konteks metaverse, representasi Wayang Punakawan dapat menjadi cara efektif untuk mempromosikan dan melestarikan budaya Nusantara Indonesia.

Melalui pendekatan ini, diharapkan nilai-nilai budaya, kekayaan seni tradisional, dan identitas budaya Indonesia dapat tetap hidup dan diakses oleh generasi yang lebih muda serta oleh masyarakat global yang tertarik dengan budaya Nusantara.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Muhamad Azhar, and Nabilah Abdullah. 2020. "An Initial Attempt: A Synthesis of Cultural Adaptation and Representation in Animation." *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 10 (12): Pages 546-557. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v10-i12/8354>.
- Chang, Andrea. 2022. "Metaculture – What Metaverse Culture Is and How It Can Change the World." Substack newsletter. *Metaverse Research* (blog). April 4, 2022. <https://metaresearch.substack.com/p/metaverse-culture-part-1-what-it>.
- Daltorio, Tony. 2022. "Investing in the Metaverse, with Nike | Investors Alley." Investor Alley by TIFIN. February 16, 2022. <https://www.investorsalley.com/investing-in-the-metaverse-with-nike/>.
- Ducheneaut, Nicolas, Ming-Hui Wen, Nicholas Yee, and Greg Wadley. 2009. "Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds." In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1151–60. Boston MA USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/1518701.1518877>.
- Fokides, Emmanuel. 2021. "My Avatar and I. A Study on Avatars, Personality Traits, Self-Attributes, and Their Perceived Importance." *Journal of Ambient Intelligence and Humanized Computing* 12 (1): 359–73. <https://doi.org/10.1007/s12652-020-01977-1>.
- Hutcheon, Linda, and Siobhan O'Flynn. 2013. *A Theory of Adaptation*. 2nd ed. London ; New York: Routledge.
- Lin, Hsin, and Hua Wang. 2014. "Avatar Creation in Virtual Worlds: Behaviors and Motivations." *Computers in Human Behavior* 34 (May): 213–18. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.005>.
- Loeb, Walter. 2022. "How Entering The Metaverse Will Affect Nike's Bottom Line." *Forbes*. January 12, 2022. <https://www.forbes.com/sites/walterloeb/2022/01/12/how-entering-the-metaverse-will-affect-nikes-bottom-line/>.
- Marr, Bernard. 2022. "The Amazing Ways Nike Is Using The Metaverse, Web3 And NFTs." *Forbes*. January 1, 2022. <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2022/06/01/the-amazing-ways-nike-is-using-the-metaverse-web3-and-nfts/>.
- Mayasari, Luh G. P. 2015. "Identitas Budaya Orang Indonesia Dalam Kota Virtual Jepang: Studi Etnografi Virtual Pengguna 'Ameba Pigg.'" *JURNAL KOMUNIKASI INDONESIA IV* (1).
- Meige, Albert, and Rick Eagar. 2023. "The Industrial Metaverse, Making the Invisible Visible to Drive Sustainable Growth." 003. Blue Shift. https://www.adlittle.jp/sites/default/files/reports/ADL_BLUE%20SHIFT_Industrial_metaverse_2023_0.pdf.
- Nguyen, Terry. 2022. "How Digital Fashion, the Metaverse, and NFTs Could Change the Fashion Industry - Vox." *VOX*. January 21, 2022.

- <https://www.vox.com/the-goods/22893254/digital-fashion-metaverse-real-clothes>.
- Pappas, Stephanie, and Callum McKelvie. 2022. "What Is Culture?" *Livescience.Com*. October 17, 2022. <https://www.livescience.com/21478-what-is-culture-definition-of-culture.html>.
- Rao, Lokesh. 2022. "How Are Avatars Constructing Digital Identities in the Metaverse?" *Nasdaq*. February 8, 2022. <https://www.nasdaq.com/articles/how-are-avatars-constructing-digital-identities-in-the-metaverse>.
- Robertson, Adi, and Jay Peters. 2021. "What Is the Metaverse, and Do I Have to Care?" *The Verge*. October 4, 2021. <https://www.theverge.com/22701104/metaverse-explained-fortnite-roblox-facebook-horizon>.
- Sari, Ilva Laela. 2021. "Ragam Budaya Nusantara." *Berita.kompasiana* (blog). January 28, 2021. <https://www.kompasiana.com/ilva75996/601238e98ede4854047f7be2/ragam-budaya-nusantara>.
- Stephenson, Neal. 1992. *Snow Crash*.
- Tanudjaja, Bing Bedjo. 2022. "Punakawan Sebagai Subculture Dalam Cerita Wayang Mahabaratha." *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana* 22 (1): 52–68.
- Watson, Tracy. 2021. "3D Avatars in the Metaverse: Everything You Need to Know." *Skywell Software*. November 18, 2021. <https://skywell.software/blog/3d-avatars-in-the-metaverse-everything-you-need-to-know/>.
- Webb, Stephen. 2001. "Avatarculture: Narrative, Power and Identity in Virtual World Environments." *Information, Communication & Society* 4 (4): 560–94. <https://doi.org/10.1080/13691180110097012>.