



Analisis Peluang Dan Tantangan Pemanfaatan Metaverse Sebagai Pemasaran Digital

Wahyu Firmansyah¹, Tata Sutabri², Dwi Desi Yanti³, Nabilla Amelia Pratiwi⁴

^{1,2,3,4} Fakultas Sains Teknologi Universitas Bina Darma Palembang

Received: 06 September 2024
Revised: 14 September 2024
Accepted: 22 September 2024

Abstrak

Metaverse adalah dunia virtual tiga dimensi yang terhubung melalui internet, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan digital yang realistis. Konsep ini telah menarik perhatian banyak pihak, termasuk dalam konteks pemasaran digital. Pemanfaatan teknologi metaverse dalam pemasaran digital memiliki beberapa peluang dan tantangan. Peluang ini mencakup membantu pengguna berinteraksi dengan lingkungan digital yang realistis, mengubah cara manusia berjualan dan beriklan, dan meningkatkan platform media sosial dengan memberikan kebebasan yang lebih luas. Namun, pemanfaatan teknologi metaverse juga memiliki tantangan, seperti keamanan data digital, kurangnya sisi kemanusiaan dalam interaksi digital, dan kesulitan dalam pengaplikasian digital literacy. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis peluang dan tantangan pemanfaatan metaverse sebagai pemasaran digital. Dengan memahami dan mengatasi tantangan-tantangan ini, perusahaan dapat memanfaatkan potensi metaverse sebagai media pemasaran digital dengan lebih efektif dan bertanggung jawab.

Kata Kunci:

Metaverse, Pemasaran Digital, Peluang dan Tantangan

(*) Corresponding Author:

Wfirmansyah2577@gmail.com,
Tata.sutabri@gmail.com, dwidesiyanti22062017@gmail.com,
Nabilaamelia2505@gmail.com

How to Cite: Firmansyah, W., Sutabri, T., Yanti, D., & Pratiwi, N. (2024). Analisis Peluang dan Tantangan Pemanfaatan Metaverse Sebagai Pemasaran Digital. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(18), 1009-1016. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13987480>

PENDAHULUAN

Mark Zuckerberg mengumumkan pada 29 Oktober 2021 bahwa Facebook akan mengubah namanya menjadi Meta dan juga melakukan investasi yang signifikan dalam pengembangan teknologi Metaverse (Muhammet Damar, 2021). Banyak orang melihat Metaverse sebagai kata baru. Namun konsep Metaverse bukanlah istilah baru. Kata Metaverse pertama kali muncul pada tahun 1992 dalam sebuah fiksi spekulatif berjudul *Snow Crash* oleh Neal Stephenson (Li & Xiong, 2022). Dalam novel ini, Stephenson mendefinisikan metaverse sebagai lingkungan virtual yang besar. Sebuah dunia metaverse juga pernah diperkenalkan dalam novel dan film *Ready Player One*. Naya, V. B., López, R.M. & Hernández, I. L. (2012), mendefinisikan metaverse sebagai lingkungan virtual yang juga dikenal dengan istilah MUVE (Multi User Virtual Environments), memiliki format yang berasal dari MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games) yang memungkinkan semua orang dapat bertemu dengan avatar dalam permainan video 3D dengan menggabungkan realitas virtual, augmented reality (AR), virtual reality (VR) dan internet. Sehingga dengan adanya Metaverse serta perangkat teknologi pendukungnya, memungkinkan penggunaannya untuk merasakan sensasi berada di

lingkungan virtual yang sangat nyata (Díaz et al., 2020). Hal ini tidak hanya bisa digunakan untuk permainan video ataupun kegiatan hiburan lainnya (Lee, 2021). Banyak aspek-aspek kehidupan yang bisa menggunakan teknologi Metaverse, salah satunya yang menjadi fokus pembahasan pada artikel ini adalah untuk menganalisis peluang dan tantangan pemanfaatan metaverse sebagai pemasaran digital.

Pemanfaatan metaverse sebagai alat pemasaran digital telah menjadi topik yang menarik minat banyak pihak dalam beberapa tahun terakhir. Metaverse merujuk pada dunia maya yang terdiri dari ruang virtual, di mana pengguna dapat berinteraksi satu sama lain dan dengan lingkungan digital dalam waktu nyata. Dengan perkembangan teknologi yang cepat, terbuka peluang yang luas untuk mengintegrasikan metaverse ke dalam strategi pemasaran digital. Namun, bersamaan dengan peluang tersebut, juga muncul sejumlah tantangan yang perlu dipertimbangkan.

Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi informasi telah berkembang pesat dan menyebabkan kemajuan baru dalam dunia bisnis, terutama dalam konteks pemasaran digital. Salah satu dari perkembangan ini adalah konsep metaverse, yang merupakan dunia virtual tiga dimensi yang terhubung melalui internet. Konsep ini telah menarik perhatian banyak pihak, termasuk dalam konteks pemanfaatan teknologi pemasaran digital.

Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi pemasaran digital memiliki beberapa peluang dan tantangan yang terkait dengan pemanfaatan pemasaran digital. Peluang ini mencakup membantu pengguna berinteraksi dengan lingkungan digital yang realistis, mengubah cara manusia berjualan dan beriklan, dan meningkatkan platform media sosial dengan memberikan kebebasan yang lebih luas. Namun, pemanfaatan teknologi pemasaran digital juga memiliki tantangan, seperti infrastruktur yang masih dalam pengembangan dan risiko keamanan siber. Selain itu, implementasi teknologi ini memerlukan konsumsi teknologi yang tinggi dan memunculkan tantangan terkait literasi masyarakat terhadap teknologi digital.

TINJAUAN PUSTAKA

Metaverse

Metaverse adalah konsep dunia virtual yang terdiri dari lingkungan digital 3D yang dapat diakses dan dihuni oleh pengguna melalui representasi diri mereka dalam bentuk avatar. Konsep ini melampaui sekadar permainan virtual dan mencakup berbagai aktivitas seperti interaksi sosial, perdagangan, pendidikan, dan hiburan. Metaverse memungkinkan pengguna untuk berinteraksi satu sama lain dan dengan lingkungan virtual secara real-time.

Dalam konteks teknis, Metaverse memerlukan infrastruktur yang kompleks, termasuk perangkat keras, komputasi, jaringan, dan platform virtual. Ini mencakup berbagai solusi teknis, protokol, format, dan layanan yang memungkinkan interoperabilitas antara berbagai perangkat dan platform. Pengguna dapat mengakses Metaverse melalui berbagai perangkat, mulai dari browser web hingga headset VR, dan terlibat dalam berbagai aktivitas seperti bermain game, belanja, belajar, bekerja, dan bersosialisasi.

Metaverse memiliki potensi untuk merevolusi hampir setiap industri dan fungsi nilai perusahaan di masa depan. Ini menciptakan peluang baru untuk bisnis dalam hal pemasaran, interaksi konsumen, dan pengalaman pengguna. Selain itu,

Metaverse juga menciptakan pasar dan sumber daya baru, serta membutuhkan jenis keterampilan, profesi, dan sertifikasi baru.

Perusahaan seperti Meta Platforms, Inc. (sebelumnya dikenal sebagai Facebook) telah berinvestasi besar-besaran dalam pengembangan Metaverse. Mereka mendefinisikan Metaverse sebagai jaringan dunia virtual 3D yang dapat diakses secara real-time oleh jumlah pengguna yang tidak terbatas, dengan kesinambungan data seperti identitas, sejarah, hak, objek, komunikasi, dan pembayaran.

Dengan perkembangan teknologi seperti jaringan 5G dan augmented reality, Metaverse semakin mendekati realitas. Ini menawarkan potensi besar bagi perusahaan untuk terlibat dalam pengembangan dan pemasaran produk dan layanan mereka di lingkungan virtual yang baru.

Digital Marketing

Pemasaran digital mengacu pada penggunaan saluran digital, platform, dan teknologi untuk mempromosikan dan mengiklankan produk atau layanan kepada konsumen. Ini mencakup berbagai strategi dan taktik pemasaran daring untuk mencapai dan terlibat dengan target audiens. Pemasaran digital mencakup berbagai aktivitas seperti optimasi mesin pencari (SEO), pemasaran media sosial, pemasaran konten, pemasaran email, dan iklan online.

Menurut Kotler, Hollensen, dan Opresnik (2023) pemasaran digital telah berkembang dengan munculnya Metaverse, sebuah ruang digital interaktif 3D baru yang diharapkan dapat merevolusi hampir semua industri. Metaverse dipandang sebagai perbatasan baru untuk pemasaran, menyediakan ruang digital 3D interaktif untuk menghidupkan berbagai jenis merek. Lingkungan digital ini memungkinkan pengguna untuk berkumpul melalui avatar dan berinteraksi dengan cara yang berpotensi mengubah cara perusahaan menggunakan fungsi pemasaran dan berkomunikasi satu sama lain di masa depan.

Metaverse untuk merek mewah pada 2022. Penulis menekankan pentingnya memahami komponen dasar yang diperlukan untuk fungsi lengkap Metaverse dalam konteks hubungan interaktif 3D. Hal ini menunjukkan bahwa pemasaran digital di Metaverse akan membutuhkan pemahaman mendalam tentang fitur dan kemampuan unik platform untuk secara efektif terlibat dengan konsumen.

Selain itu, pemasaran digital juga dipengaruhi oleh popularitas platform pertemuan digital seperti Zoom and Teams, seperti yang disebutkan Hollensen, Kotler, dan Opresnik (2022). Platform ini diharapkan dapat mengembangkan kehadirannya di Metaverse di masa depan, menunjukkan potensi ekspansi pemasaran digital ke ruang digital baru ini.

Secara keseluruhan, pemasaran digital mencakup berbagai strategi dan platform, dan dengan munculnya Metaverse, diharapkan akan mengalami transformasi signifikan dalam cara merek terlibat dengan konsumen dan melakukan kegiatan pemasaran.

Strategi Pemasaran

Strategi pemasaran adalah rencana terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan pemasaran perusahaan. Tujuan strategi pemasaran adalah agar produk perusahaan dikenal masyarakat luas dan menarik konsumen datang atau membeli. Strategi pemasaran melibatkan analisis pasar yang mendalam untuk memahami kondisi pasar, tren, kebutuhan pelanggan, serta kompetisi. Dengan melakukan analisis pasar, perusahaan dapat mengidentifikasi peluang dan

tantangan yang ada, serta merumuskan strategi yang tepat untuk memasuki atau memperluas pangsa pasar. Ada banyak strategi pemasaran yang bisa digunakan oleh sebuah badan usaha, seperti strategi pemasaran produk, strategi pemasaran digital, strategi pemasaran sosial, dan lain-lain.

METODE

Artikel jurnal ini menggunakan Metode Penelitian Kajian Pustaka dan menggunakan bahan pustaka sebagai sumber utama. Dengan kata lain, data dalam artikel ini dikumpulkan dari kepustakaan, termasuk jurnal, buku, dan media online. Semua hal yang berkaitan dengan metaverse kemudian di analisis dan dirangkum dalam satu artikel jurnal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metaverse

Metaverse didefinisikan sebagai teknologi yang memungkinkan orang untuk terhubung dan berkomunikasi dengan membenamkan diri dalam dunia maya. Tidak semua orang akan seperti itu termotivasi secara individu di metaverse atau dunia virtual. (Situmorang 2013) Mereka akan melakukannya dapat berkomunikasi dengan orang lain, termasuk NPC otonom dan hologram. Setiap orang dapat mencoba dan membeli barang secara virtual di dunia maya. Artinya Produsen produk juga harus menciptakan merek bagi konsumen yang ingin memilikinya produk secara virtual.

Metaverse Berasal dari Kata “Meta” yang berarti “di Luar” dan “ayat”, yang berarti “Alam Semesta”. Hasilnya, ketika semua elemen ini digabungkan, metaverse memiliki arti melampaui alam semesta. (Mystakidis 2022). Metaverse, istilah yang pertama kali diciptakan oleh penulis Neal Stephenson dalam novel fiksi ilmiahnya tahun 1992 "Snow Crash", mengacu pada ruang bersama virtual yang sepenuhnya imersif, kolektif, yang diciptakan oleh perpaduan realitas fisik yang diperbesar secara virtual dan ruang virtual yang persisten secara fisik. Ini pada dasarnya merupakan lompatan evolusioner bagi internet, sebuah konvergensi dari dunia fisik dan digital di mana pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan yang dihasilkan komputer dan satu sama lain secara realtime. Perusahaan perlu menavigasi batas digital yang baru dan luas ini sambil mempertahankan strategi manajemen krisis yang kuat, keterlibatan komunitas, dan niat baik dengan pengguna.

Metaverse bersifat persisten, artinya tidak pernah berhenti atau berakhir, namun terus ada dan berkembang, terlepas dari apakah pengguna masuk atau tidak. Metaverse dibagikan di antara pengguna dan pengalaman, menjadikannya ruang yang berkesinambungan dan kolektif dimana setiap pengguna melakukan aktivitas mereka secara bersamaan dengan orang lain. Metaverse juga bersifat spasial atau tiga dimensi, menandakan pergeseran dari halaman web datar dua dimensi dan platform sosial di internet saat ini. Pengguna menavigasi dengan menelusurinya, sama seperti yang mereka lakukan di dunia fisik. Ini mendalam dan interaktif. Pengguna, sebagai avatar digital, dapat berinteraksi dengan lingkungan, objek, dan pengguna lainnya. Mereka dapat memanipulasi objek digital, berpartisipasi dalam peristiwa kompleks, atau memulai tugas kooperatif atau kompetitif.

Komponen metaverse terdiri dari perpaduan beberapa elemen teknologi mutakhir. Teknologi Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) berfungsi sebagai pintu gerbang ke Metaverse, menciptakan pengalaman mendalam yang

mengaburkan batas antara dunia fisik dan digital. Kekuatan AI dan pembelajaran mesin menghadirkan interaktivitas dan otonomi pada elemen-elemen di dunia, memungkinkan mereka berperilaku lebih mirip manusia.

Konsep pemasaran metaverse melibatkan ruang virtual dalam tiga dimensi yang memungkinkan perusahaan untuk menciptakan pengalaman yang berbeda bagi konsumen. Dengan temuan bahwa hampir 75% pembeli Gen Z telah membeli barang digital melalui video perkembangan teknologi, pemasar digital harus mengadopsi metaverse untuk mencapai generasi Z. Metaverse juga memungkinkan perusahaan untuk memperluas cakupan target konsumen di platform online yang sebelumnya tidak terlihat. Selain itu, metaverse juga dapat digunakan sebagai platform untuk membangun toko virtual, melakukan survei, dan menyediakan dunia imajinasi virtual.

Dalam konteks pemasaran metaverse, perusahaan dapat menggunakan metaverse untuk branding, penjualan, operasi, produksi, dan penelitian & pengembangan (R&D). Metaverse juga memungkinkan perusahaan untuk menjual produk digital dan NFT dengan harga tinggi, serta memberikan pengalaman visual yang lebih detail. Dengan demikian, metaverse memiliki potensi implikasi strategis yang besar di luar pemasaran.

Pemasaran metaverse juga melibatkan penggunaan strategi pemasaran yang mirip dengan pemasaran online, namun dengan fokus pada pengalaman pengguna di dalamnya. Pengguna di metaverse dapat berbelanja, berdagang, dan berpartisipasi dalam pengalaman yang berbeda, sehingga perusahaan perlu memperhatikan apakah konsumen mereka hadir di metaverse atau tidak. Dalam hal ini, perusahaan perlu menentukan alasan utama dibuatnya suatu pengaturan melalui metaverse.

Dalam menghadapi dunia metaverse, perusahaan perlu mengembangkan strategi pemasaran yang mencakup pembangunan "properti" di metaverse, serta mempertimbangkan tata kelola, penikmat metaverse, dan manfaat nyata dari praktik pemasaran digital di metaverse. Contoh strategi pemasaran metaverse meliputi penerapan branding karakter game dan Pengaturan Melalui Metaverse.

Peluang Dalam Pemanfaatan Metaverse

Pemanfaatan Metaverse sebagai strategi pemasaran digital menawarkan berbagai peluang yang signifikan bagi bisnis. Metaverse, sebagai ruang virtual kolektif yang menggabungkan realitas fisik dan digital, memberikan kesempatan bagi pemasar untuk menciptakan pengalaman pelanggan yang lebih mendalam dan interaktif. Dalam konteks ini, terdapat beberapa peluang yang dapat dieksplorasi dalam pemanfaatan Metaverse sebagai pemasaran digital.

Metaverse memungkinkan pemasar untuk menciptakan pengalaman pelanggan yang lebih imersif dan personal. Dengan memanfaatkan lingkungan virtual yang dapat disesuaikan, pemasar dapat menciptakan pengalaman yang unik dan menarik bagi konsumen. Misalnya, merek dapat membuat lingkungan virtual yang mencerminkan nilai-nilai merek mereka, memungkinkan konsumen untuk berinteraksi dengan produk atau layanan secara virtual, dan menciptakan pengalaman yang lebih mendalam daripada yang dapat ditawarkan oleh media tradisional.

Selain itu, Metaverse juga memungkinkan pemasar untuk berinovasi dalam pemasaran influencer dan duta merek. Dengan adanya influencer virtual dan kemampuan untuk berkolaborasi dengan karakter virtual, pemasar dapat

menciptakan keterlibatan yang lebih kuat dengan konsumen. Hal ini membuka peluang untuk menciptakan konten yang unik dan menarik, serta memperluas jangkauan merek melalui kolaborasi dengan karakter virtual yang populer di Metaverse.

Metaverse juga membuka peluang untuk keterlibatan komunitas yang baru. Konsumen dapat berinteraksi tidak hanya dengan merek, tetapi juga satu sama lain dalam lingkungan virtual. Hal ini membuka kemungkinan bagi inovasi crowdsourcing, advokasi merek organik, dan pengembangan komunitas terkait merek. Pemasar dapat memanfaatkan interaksi antar konsumen dalam Metaverse untuk membangun komunitas yang kuat di sekitar merek mereka, menciptakan kesetiaan pelanggan yang lebih dalam.

Dengan mengadaptasi teknologi metaverse, bisnis dapat memiliki peluang yang sangat besar dan signifikan untuk berkembang di era sekarang ini. Contohnya seperti di bawah ini:

- Memberikan pengalaman baru bagi konsumen dengan memperkenalkan produk virtual yang hanya tersedia di metaverse, dengan demikian perusahaan dapat mengumpulkan data-data baru tentang terkait perilaku dan preferensi pelanggan dan memanfaatkannya sebagai analitik big data pelanggan.
- Pemasaran produk dan layanan fisik dan digital yang didukung oleh pembayaran dengan keuangan metaverse.
- Perusahaan juga dapat mengembangkan bisnis dengan menjual perangkat keras dan aplikasi yang mendukung aktivitas metaverse.

Metaverse adalah evolusi, bukan revolusi sehingga harus menjadi fokus para pelaku bisnis, di mana teknologi ini dapat mengubah cara bisnis dan konsumen berinteraksi dengan produk dan layanan yang tersedia.

Tantangan Dalam Pemanfaatan Metaverse

Meskipun Metaverse menawarkan banyak peluang menarik, pemanfaatan Metaverse Juga Memiliki Tantangan-tantangan yang meliputi beberapa aspek yang perlu diperhatikan oleh para pelaku bisnis dan pemasar. Berikut merupakan beberapa tantangan yang dihadapi dalam pemanfaatan Metaverse sebagai Digital Marketing:

- **Standar Interoperabilitas**

Metaverse terdiri dari banyak platform dan lingkungan virtual yang berbeda. Tantangan utama adalah menciptakan standar interoperabilitas yang memungkinkan pengguna untuk berpindah dari satu platform ke platform lain tanpa hambatan. Ini akan memastikan bahwa pengalaman pengguna dapat terhubung dengan mulus dan tidak terfragmentasi.

- **Keamanan dan Privasi**

Metaverse yang luas dan terkoneksi menyiratkan tantangan keamanan dan privasi yang signifikan. Adanya data pribadi, transaksi keuangan, dan identitas pengguna dalam Metaverse membuatnya rentan terhadap serangan siber dan penyalahgunaan informasi. Perlindungan data yang kuat dan langkah-langkah keamanan yang cermat harus diterapkan untuk menjaga integritas dan privasi pengguna.

- **Kesetaraan Akses**

Dalam Metaverse, kesetaraan akses menjadi penting. Tantangan ini meliputi kesenjangan digital dan kesenjangan ekonomi yang dapat mempengaruhi sejauh mana seseorang dapat mengakses dan memanfaatkan Metaverse. Upaya harus

dilakukan untuk memastikan akses yang setara bagi semua orang, tanpa memandang latar belakang ekonomi, geografi, atau keterbatasan fisik.

- **Etika dan Regulasi**

Dalam lingkungan Metaverse yang dinamis, perlu adanya perhatian terhadap etika dan regulasi. Pertanyaan tentang kebebasan berekspresi, perilaku negatif, dan dampak sosial dari Metaverse perlu dipertimbangkan dengan hati-hati. Peraturan dan pedoman etis yang jelas diperlukan untuk memastikan penggunaan yang bertanggung jawab dan adil dari Metaverse.

- **Pengembangan Teknologi**

Pengembangan teknologi yang diperlukan untuk mendukung Metaverse adalah tantangan besar. Infrastruktur jaringan yang kuat, kecerdasan buatan yang canggih, grafika real-time yang realistis, dan kecepatan pemrosesan yang tinggi diperlukan untuk menciptakan pengalaman Metaverse yang imersif dan interaktif. Terus berkembangnya teknologi ini memerlukan investasi dan inovasi yang berkelanjutan.

- **Kepemilikan dan Hak Kekayaan Intelektual**

Dalam Metaverse, ada pertanyaan tentang kepemilikan dan hak kekayaan intelektual atas konten yang dibuat dan diperdagangkan di dalamnya. Perlindungan hukum yang jelas dan mekanisme untuk mengelola hak kekayaan intelektual perlu dikembangkan untuk melindungi kepentingan pencipta dan mendorong inovasi di Metaverse.

Selain itu, Tantangan pemanfaatan Metaverse juga meliputi beberapa aspek yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan dengan cermat. Pertama, Metaverse menciptakan aturan dan dinamika baru dalam aktivitas pemasaran di lingkungan digital. Hal ini memerlukan adaptasi terhadap cara komunikasi pemasaran yang dilakukan, termasuk penggunaan teknologi seperti augmented reality, virtual reality, dan mixed reality untuk menciptakan pengalaman pemasaran yang inovatif dan menarik di Metaverse.

Pemanfaatan Metaverse juga menghadapi tantangan dalam menciptakan konten yang relevan dan menarik. Pengalaman pengguna yang mendalam dimungkinkan oleh digital twins, di mana pengguna dapat berinteraksi dalam ekosistem virtual melalui avatar mereka. Oleh karena itu, konten buatan pengguna diperlukan agar perekonomian Metaverse dapat berfungsi. Hal ini menuntut para pemasar untuk memahami bagaimana menciptakan konten yang menarik dan relevan dalam lingkungan virtual.

Selain itu, pemanfaatan Metaverse juga memerlukan penguatan infrastruktur teknologi agar ratusan juta pengguna dapat terhubung secara bersamaan ke Metaverse dengan data tinggi. Hal ini menuntut investasi dalam infrastruktur teknologi yang mampu menangani jumlah pengguna yang besar dan memastikan pengalaman pengguna yang lancar.

Tantangan lainnya adalah dalam mengikuti perkembangan teknologi yang terus berubah dan melihat peluang agar dapat bertahan dan menjadi yang terdepan dalam persaingan. Pemasar dan pelaku bisnis perlu terus memperbarui pengetahuan mereka tentang teknologi Metaverse dan memanfaatkannya secara efektif untuk kepentingan pemasaran.

Dengan demikian, pemanfaatan Metaverse menghadapi tantangan dalam hal adaptasi strategi pemasaran, penciptaan konten yang relevan, investasi dalam

infrastruktur teknologi, dan pembaruan pengetahuan tentang perkembangan teknologi Metaverse.

KESIMPULAN

Metaverse memiliki dampak signifikan terhadap dunia bisnis, khususnya dalam hal strategi pemasaran. Metaverse telah mengubah cara konsumen berinteraksi dengan merek dan produk, memberikan peluang baru bagi pemasar untuk berinteraksi dengan basis pelanggan mereka dengan cara yang lebih menarik. Penggunaan teknologi baru seperti augmented reality (AR), virtual reality (VR), dan blockchain dalam metaverse juga memberikan peluang baru bagi perusahaan untuk memasarkan produk dan layanan mereka.

Dalam menggali potensi metaverse sebagai alat pemasaran digital, ditemukan bahwa metaverse menawarkan peluang besar bagi perusahaan untuk terlibat secara mendalam dengan konsumen dan membangun pengalaman yang imersif. Namun, perlu diakui bahwa tantangan seperti keamanan data, aksesibilitas, dan pengembangan konten yang relevan dapat menjadi hambatan dalam menerapkan strategi pemasaran di metaverse. Dengan pemahaman mendalam tentang keunggulan dan keterbatasan ini, perusahaan dapat mengeksplorasi potensi metaverse secara bijaksana sambil mengatasi kendala yang ada untuk meraih keberhasilan dalam pemasaran digital di era yang semakin terhubung secara virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifiani, Librita, dan Asnan Furinto. Transformasi Model Bisnis: Konsep, Strategi, dan Antisipasi Menyongsong Era Metaverse. Scopindo Media Pustaka, 2022.
- Efendioglu, I. H. (2023). Metaverse Concepts and Marketing. Handbook of Research on Consumer Behavioral Analytics in Metaverse and the Adoption of a Virtual World, 224-252.
- Firmansyah, E. A., & Umar, U. H. (2023) Metaverse in Business Research: a Systematic Literature Review. Cogent Business & Management, 10(2).
- Hollensen, S., Kotler, P., & Opresnik, M. O. (2023). Metaverse: The New Marketing Universe. Journal of Business Strategy, 44(3), 119-125.
- Iqbal. (2023). Metaverse dan Bisnis: Menjelajahi Peluang dan Tantangan di Dunia Virtual yang Mengubah Perdagangan, diakses pada 27 Desember 2023, <https://idmetafora.com/>
- Monica, P. D., & Darma, G.S. (2022). Digital Marketing Strategy for Balinese Handicrafts Facing the Metaverse Era. Channel Jurnal Komunikasi, 10(1), 73-84.
- Mosco, Vincent. (2023). Into the Metaverse: Technical Challenges, Social Problems, Utopian Visions, and Policy Principles. Javnost-The Public, 30(2), 161-173.
- Nagarajan, G., Moorthy, V. S., Mohamed, A. K., Mohideen, A. S., Ishaq, M. M., & Lakshmi, M. R. (2023). The Role Of The Metaverse In Digital Marketing. JETT, 14(5), 51-59.
- Rathore, B. (2018). Metaverse Marketing: Novel Challenges, Opportunities, and Strategic Approaches. Eduzone: International Peer Reviewed/Refereed Multidisciplinary Journal, 7(2), 72-82.