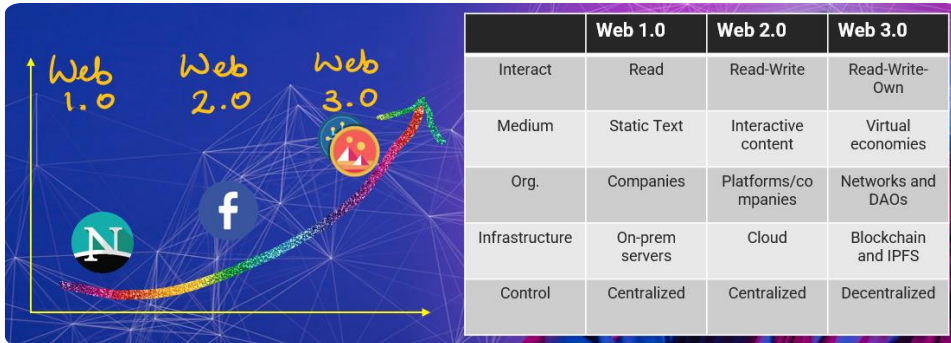


Metaverse : Peluang dan Tantangan 'Dunia Baru'

Pengantar Kuliah Bestari

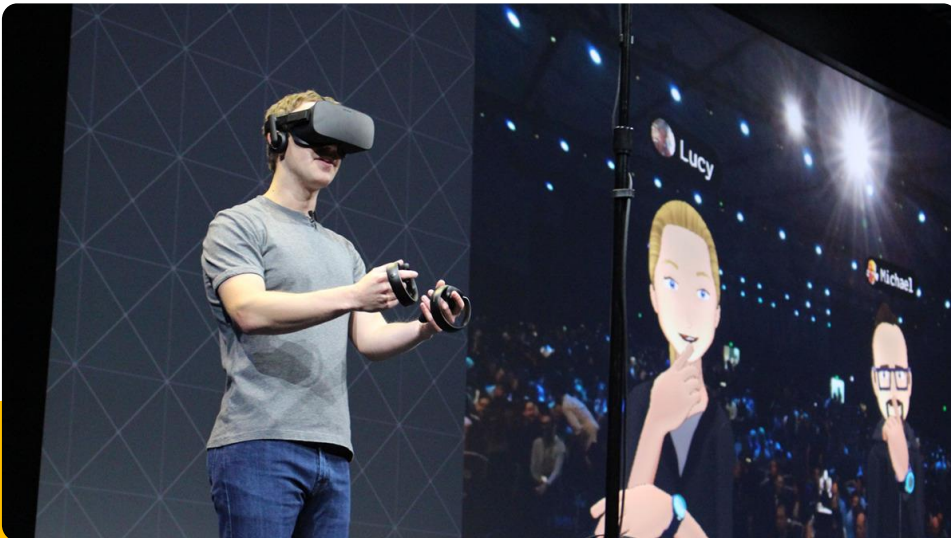
Bambang Riyanto Trilaksono

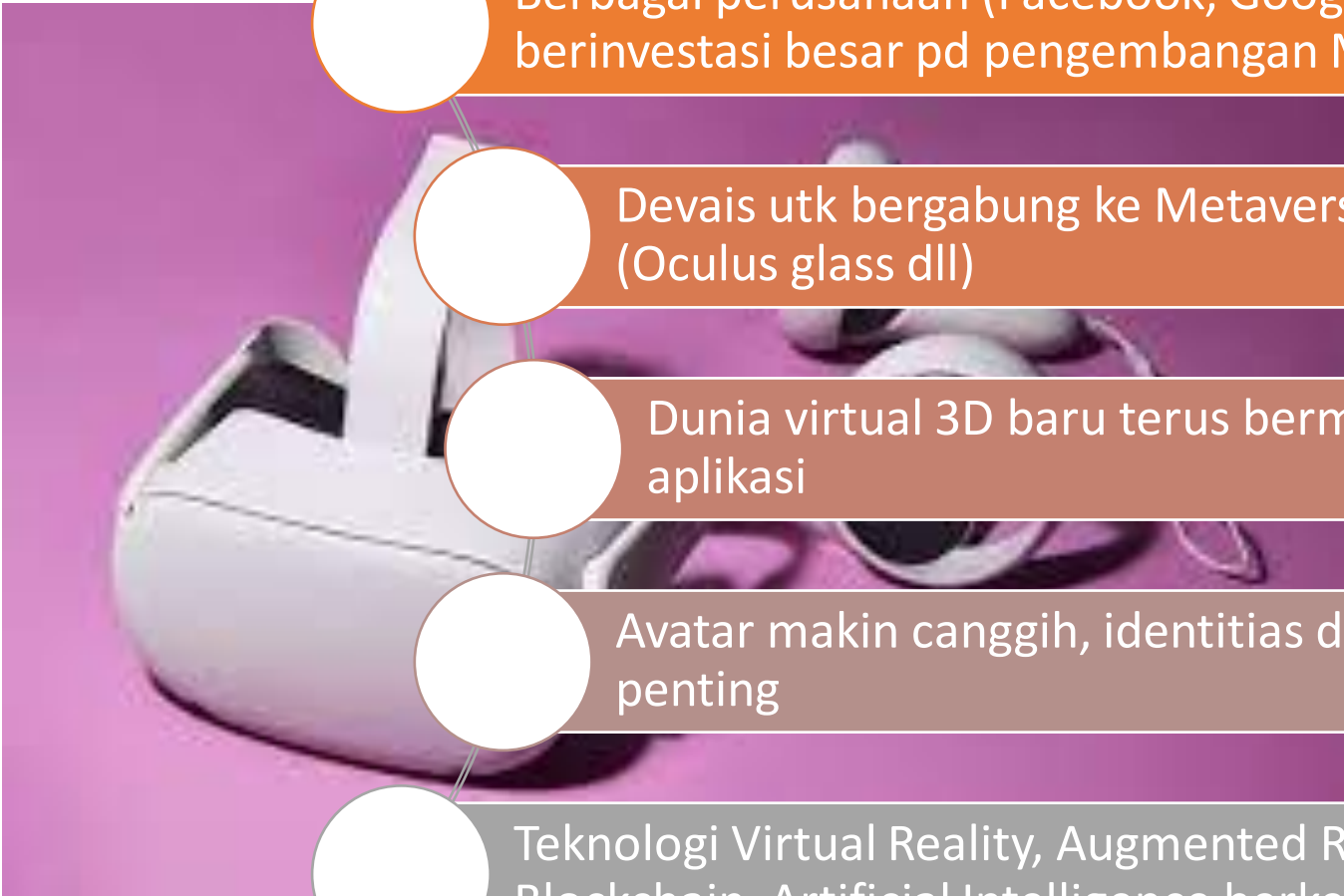
Metaverse



- Dunia virtual 3 (tiga) dimensi dimana manusia dapat berinteraksi (bersosialisasi, berbelanja, bermain, belajar, bertransaksi, ber-bisnis, berkolaborasi dsb)
- Dunia tanpa batas yg menggabungkan dunia online & offline
- Web 3.0 yang menggabungkan Internet, Virtual Reality, Augmented Reality & Mixed Reality dimana manusia dapat berinteraksi pada suatu lingkungan sosial

Metaverse sedang/akan terus berkembang, pengertian, cakupan dan teknologinya masih akan berevolusi





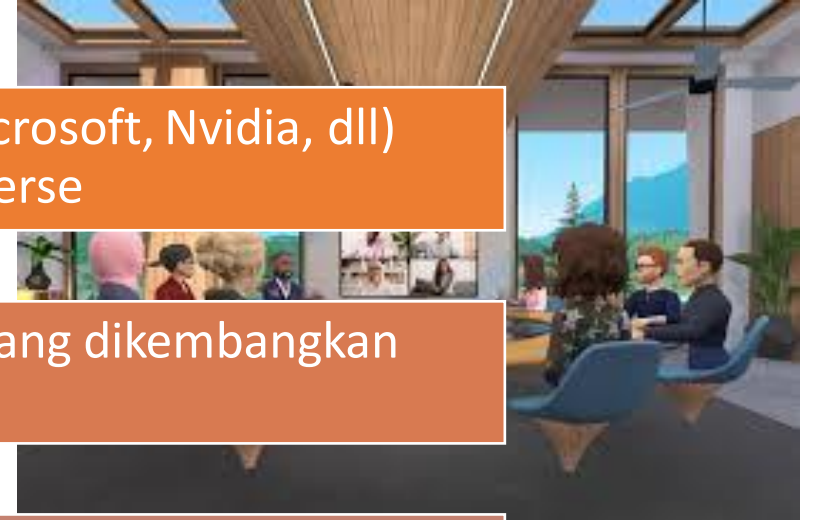
Berbagai perusahaan (Facebook, Google, Microsoft, Nvidia, dll) berinvestasi besar pd pengembangan Metaverse

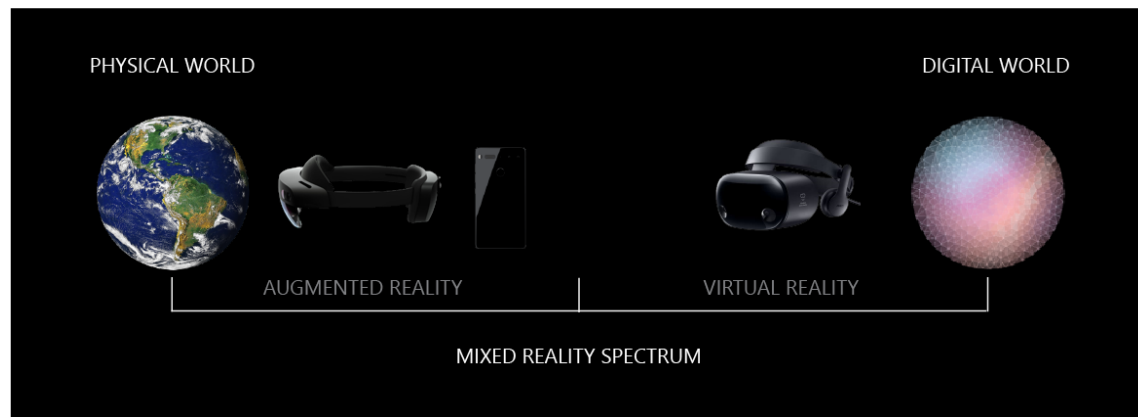
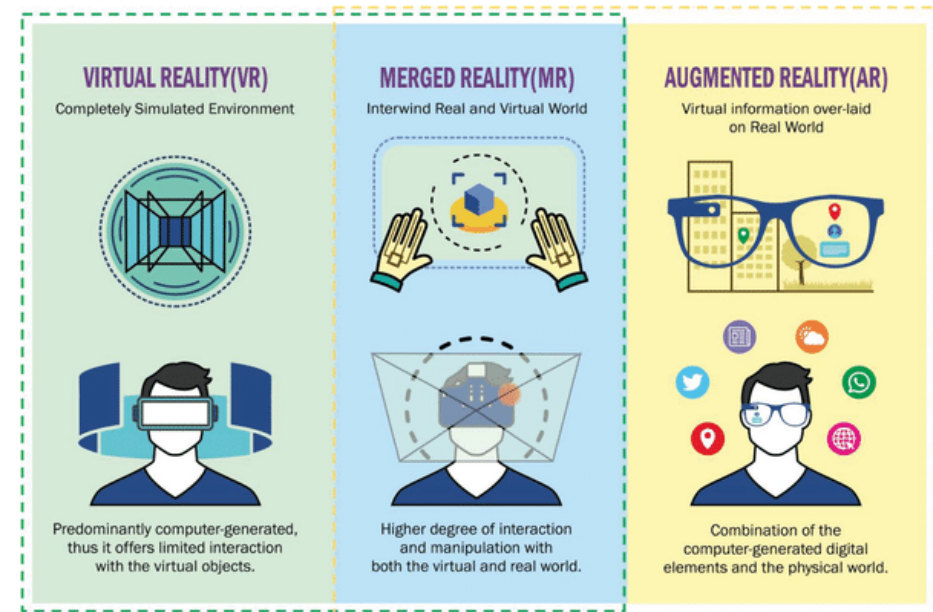
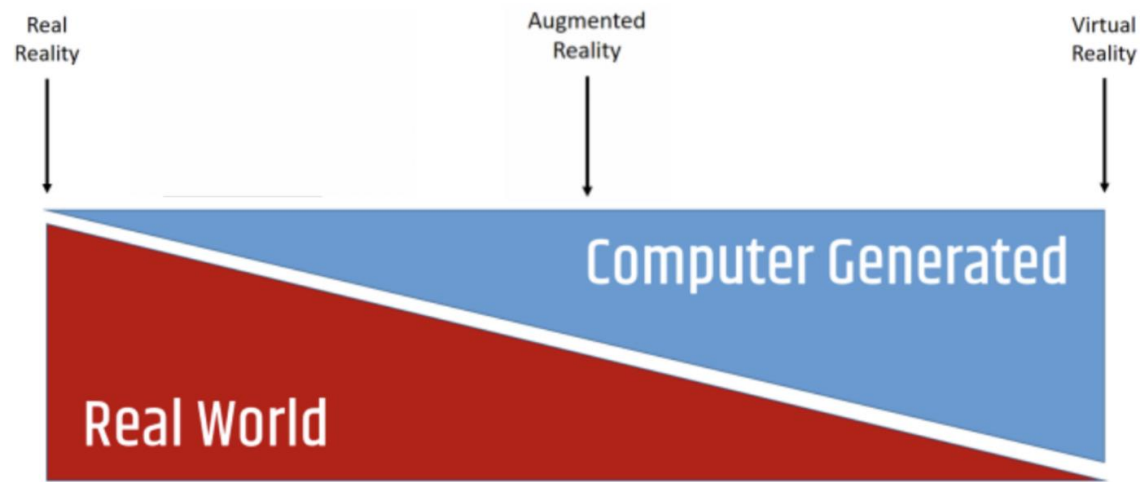
Devais utk bergabung ke Metaverse sedang dikembangkan (Oculus glass dll)

Dunia virtual 3D baru terus bermunculan utk berbagai aplikasi

Avatar makin canggih, identitas dan verivikasi digital menjadi penting

Teknologi Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality, Blockchain, Artificial Intelligence berkembang di Metaverse





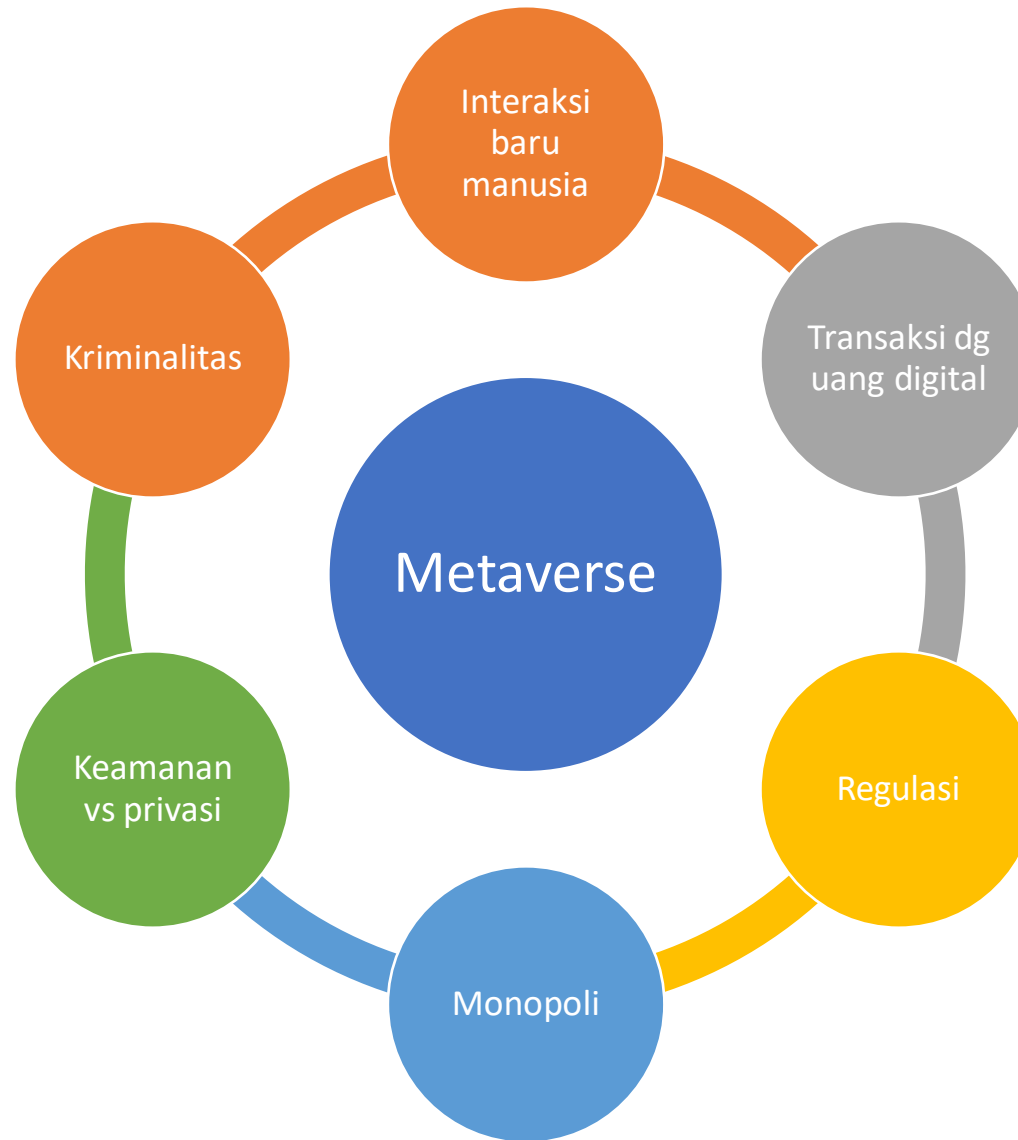
Spektrum Mixed Reality

Mixed reality (Metaverse)
merupakan gabungan dunia
fisik dan dunia digital,
membuka kemungkinan
interaksi manusia,
komputer dan lingkungan
dalam bentuk 3 dimensi
yang imersif & intuitif





Implikasi
sosial,
ekonomi,
budaya



Metaverse



PEMBICARA

Prof. Ir. Emir Mauludi Husni,
M.Sc, Ph.D (STEI ITB)

Metaverse di Perguruan Tinggi:
Pendekatan Multidisiplin

Sambutan:

30 September
2022

Pukul:
14.00 - 16.00 WIB

 https://bit.ly/MDGBPTNBH_FGBITB_SKBB
Meeting ID: 999 8556 0613
Passcode: 383689



PEMBICARA



MODERATOR

Prof. Dr. Ir. Bambang
Riyanto Trilaksono

Ketua Komisi II FGB ITB