

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Cube Studio merupakan *startup* yang bergerak di bidang Multimedia Interaktif. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2020 oleh empat mahasiswa dari program D4 Teknologi Rekayasa Multimedia, yang memiliki beragam keahlian sehingga membentuk tim dengan kompetensi yang saling melengkapi. Pada tahun 2021, Cube Studio resmi mendirikan PT Ruang Teknologi Kreatif Nusantara melalui akta hukum yang sah. Dengan fokus pada pencapaian *Product Market Fit* (PMF), Cube Studio dapat mewujudkan visinya untuk menjadi pionir dalam bidang multimedia interaktif di Indonesia dan misinya untuk memberikan solusi terbaik bagi klien dalam mencapai tujuan bisnis mereka. (Asti, 2021)

Pada tahun 2021-2022, Cube Studio melakukan pengembangan aplikasi *event online* bernama ViraExpoir, yang dirancang untuk mengadakan pameran virtual. ViraExpoir muncul sebagai solusi inovatif untuk menghadapi tantangan pandemi COVID-19, yang menuntut masyarakat untuk menghindari kerumunan dan kontak langsung. Pameran virtual ini menjadi alternatif di tengah larangan berkumpul dan pembatasan sosial berskala besar (Budiyanto dkk, 2020). Dengan ViraExpoir, pameran tetap dapat berlangsung tanpa risiko penyebaran virus akibat kerumunan. Hal itu dikarenakan teknologi membuat mungkin interaksi antar manusia tetap terjadi (Salim, 2018).

Pengembangan ViraExpoir terus berlanjut hingga tahun 2022, saat aplikasi ini menarik perhatian Surge, sebuah perusahaan infrastruktur digital asal Jakarta. Melihat potensi besar dari ViraExpoir, Surge mengusulkan kerjasama dengan Cube Studio untuk menciptakan aplikasi serupa dengan cakupan yang lebih luas. Kolaborasi ini menghasilkan *social entertainment* metaverse bernama PataLand, yang merupakan kombinasi dari kata Sanskerta "Patala" yang berarti dimensi lain dan "Land" yang berarti daratan. PataLand berfokus pada konser virtual, yang telah terbukti mampu menarik penonton dalam jumlah besar, seperti yang ditunjukkan oleh konser Travis Scott di Fortnite yang mencapai 47 juta penonton dan menghasilkan US\$20 juta, jauh melampaui pendapatan tur konvensional yang hanya memperoleh US\$1 juta (Zewei, 2020). Konser virtual ini memiliki keunggulan karena tidak dibatasi oleh lokasi fisik dan dapat diakses dari mana saja.

Kerjasama dengan Surge memberikan kontribusi besar bagi terciptanya PataLand, terutama dalam hal koneksi di industri musik. Surge memiliki hubungan dekat dengan beberapa label musik, yang telah bekerja sama dalam mempromosikan lagu-lagu mereka melalui media milik Surge, seperti di Kereta Rel Listrik (KRL). Hubungan

ini memungkinkan Surge untuk menghadirkan beberapa label musik ke dalam PataLand, untuk dapat meningkatkan popularitas lagu-lagu mereka yang baru saja di *launching*.

PataLand menawarkan fitur eksklusif yang memungkinkan penggemar berinteraksi langsung dengan artis melalui chat dan membeli *merchandise* fisik dan digital. Platform ini membedakan diri dari Instagram yang hanya fokus pada gambar, video, dan cerita singkat (Novida, E., Avicenia, D. P., & Sinaga, n.d.), serta Twitter yang terbatas pada tweet dan balasan (Yulistiana, F., Sujoko, A., & Pujarama, 2014). Dalam hiburan sosial, PataLand menyajikan dunia virtual tiga dimensi menarik dengan sistem *multiplayer* untuk berinteraksi melalui *chat*, *mini game*, *quest*, hadiah harian, dan aktivitas seru lainnya, dapat diakses lintas platform (*desktop*, *mobile*, *VR*), dengan fokus pada skalabilitas untuk berbagai perangkat.

Sejak tahun 2022, PataLand telah fokus pada pengembangan platform VR untuk memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan interaktif bagi pengguna. Dengan VR, pengguna dapat merasakan sensasi hadir di konser dan berinteraksi secara realistis dengan artis serta penggemar lainnya. Apalagi, penelitian Chalmers (2023) menunjukkan bahwa imersi metaverse dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi pengguna dalam berbagai kegiatan, seperti pendidikan, pelatihan, dan hiburan.

Langkah ini diambil untuk memanfaatkan potensi teknologi VR dalam mengembangkan metaverse, menciptakan komunitas yang terhubung secara mendalam. PataLand juga telah didistribusikan di berbagai kanal aplikasi VR untuk memperluas aksesibilitas. Konten yang ditawarkan juga diperkaya untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara berkelanjutan. Prediksi pasar VR Indonesia yang menggembirakan, dengan perkiraan mencapai US\$500 juta hingga US\$2 miliar pada tahun 2025 (Indonesia VR/AR Association, 2020), menjadi dukungan bagi perkembangan PataLand dalam menghadirkan inovasi hiburan virtual yang lebih maju.

1.2. Identifikasi Masalah

Masalah yang diidentifikasi adalah kendala tempat dan lokasi yang seringkali membatasi jumlah pengunjung pada konser konvensional. Untuk mengatasinya, Cube Studio mengembangkan sebuah *social entertainment metaverse* dengan fokus utama pada konser virtual yang dapat diakses dengan mudah dan memberikan pengalaman imersif melalui perangkat *virtual reality*.

1.3. Solusi

Sebagai solusi atas kendala yang telah disebutkan sebelumnya, penulis mengembangkan aplikasi *social entertainment metaverse* bernama PataLand yang

mendukung multi-platform, dengan fokus utama pada pengembangan untuk *virtual reality*.

1.4. Target Pasar

Dalam membuat metaverse *social entertainment* berupa PataLand, penulis serta rekan *startup* membuat target pasar dalam skala nasional, diantaranya:

- 50.000-200.000 pemilik device VR Quest 2
- 131 juta penikmat pertunjukan musik
- 20 juta penikmat konten Vtuber
- 158 Vtuber

1.5. Model Bisnis

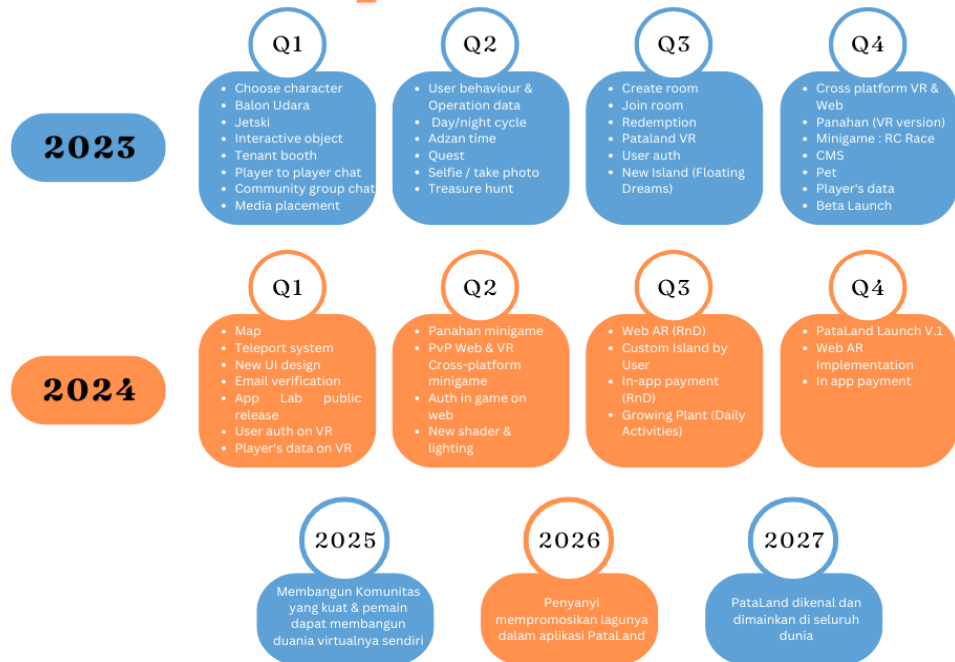
Cube Studio merencanakan 2 skema model bisnis yaitu *Business to Business* (B2B) dan *Business to Customer* (B2C). Skema B2B berfokus pada penjualan kepada *brand*. Skema B2C berfokus pada pengguna aplikasi PataLand.

1.6. Peta Jalan Startup (Roadmap)

Cube Studio memiliki rencana pengembangan jangka panjang untuk produknya, PataLand, sebagaimana ditunjukkan dalam Gambar 1.1 di bawah ini. Pada tahun 2023, kami berhasil meluncurkan versi beta PataLand yang telah diterima dengan baik oleh masyarakat setelah beberapa kali melakukan *showcase* dan kolaborasi dengan acara-acara ternama seperti Indonesia Comic Con, Metafest ITB, Potluck IKJ, dan TipOn (Telkom University). Pada tahun 2024, kami merilis versi PataLand yang kompatibel dengan VR untuk penggunaan lintas platform, serta menambahkan fitur *minigame* yang menarik. Rilis resmi versi pertama PataLand juga dilakukan pada tahun ini.

Ke depan, fokus utama kami adalah memperluas penggunaan PataLand melalui promosi yang intensif dan pembangunan komunitas pengguna yang kuat. Diharapkan, pada tahun 2026, PataLand akan menjadi platform yang dikenal luas dan diminati oleh banyak orang, memberikan peluang besar bagi penyanyi dan seniman untuk mempromosikan karya mereka. Pada tahun 2027, kami optimis bahwa banyak penyanyi terkemuka akan menggunakan PataLand sebagai wadah untuk memamerkan karya mereka secara global, meningkatkan popularitas aplikasi ini di kancah internasional.

Roadmap



Gambar 1.1 Roadmap Startup