

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI..... | ii |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI..... | iii |
| MOTTO | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR DIAGRAM | xii |
| INTISARI..... | xiii |
| Abstract..... | xiv |
| BAB I Pendahuluan | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.4 Tinjauan Pustaka | 7 |
| 1.5 Kerangka Konseptual | 10 |
| 1.5.1 Antropologi Pengalaman | 10 |
| 1.5.2 Teknologi dalam pariwisata..... | 11 |
| 1.5.3 Dunia Virtual | 13 |
| 1.5.4. Pariwisata Virtual | 15 |
| 1.5.5 Generasi Z dan Pariwisata | 17 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 19 |
| BAB II GAMBARAN UMUM PARIWISATA VIRTUAL DALAM METAVERSE | 22 |
| 2.1 Sejarah Metaverse | 22 |
| 2.2 Pariwisata Konvensional menuju Pariwisata Virtual | 25 |
| 2.3 Mekanisme Masuk Dalam Metaverse | 28 |
| 2.3.1 Akses Teknologi pergeseran Web 1 ke Web 3 | 28 |

| | |
|---|-------------|
| 2.3.2 Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality Pendukung Metaverse | 31 |
| 2.3.3 Sistem Keuangan di Metaverse..... | 33 |
| 2.2.4 Platform Metaverse Populer | 35 |
| 2.3 User dalam Metaverse | 37 |
| 2.4 Tipologi Pariwisata dalam Metaverse | 42 |
| 2.4.1 Wisata Hiburan | 47 |
| 2.4.2 Wisata Edukasi | 48 |
| 2.2.3 Wisata Religi..... | 50 |
| BAB III Konsepsi Mahasiswa Mengenai Metaverse | 52 |
| 3.1 Pengetahuan Mahasiswa Mengenai Metaverse | 53 |
| 3.2 Pro-Kontra Mahasiswa Terhadap Pariwisata Virtual dalam Metaverse..... | 64 |
| 3.3 Pengalaman dan Kesan Saat Mengekslore Metaverse | 83 |
| 3.4 Penilaian mahasiswa terhadap pengembangan pariwisata melalui metaverse .. | 93 |
| BAB IV IMPLIKASI RESPON GENERASI Z TERHADAP METAVERSE DAN PARIWISATA..... | 105 |
| 4.1. Pola Respon Generasi Z Pengembangan Pariwisata Metaverse | 105 |
| 4.2. Inkonsistensi /Ambiguitas User terhadap Metaverse | 111 |
| 4.3 Imersive Metaverse Sebagai Perancang Perjalanan Wisata | 113 |
| BAB V Penutup..... | 117 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 117 |
| 5.2 Sumbangan Penelitian | 118 |
| 5.3 Saran dan rekomendasi..... | 120 |
| DAFTAR PUSTAKA | 1223 |
| LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI..... | 133 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. RE, MR, AR, dan VR..... | 31 |
| Gambar 2. Sistem Ekonomi di Metaverse..... | 33 |
| Gambar 3. Platform Decentraland..... | 36 |
| Gambar 4. Platform Vivers | 36 |
| Gambar 5.Lighthouse.world..... | 36 |
| Gambar 6.Platform The Sandbox..... | 36 |
| Gambar 7.Platform Game Roblox..... | 37 |
| Gambar 8.Persepsi Konsumen Indonesia terhadap Metaverse | 40 |
| Gambar 9. Persepsi Generasi Z Indonesia terhadap Metaverse | 41 |
| Gambar 10. Data Statistik Durasi Pengguna Internet Antargenerasi di Indonesia | 42 |
| Gambar 11. Konser Realita | 44 |
| Gambar 12. Konser Justin Bieber yang dilaksanakan secara Virtual | 44 |
| Gambar 13. Suasana Pameran Kayon yang dilaksanakan secara Realita | 44 |
| Gambar 14. Suasana belajar dalam museum Virtual | 44 |
| Gambar 15. Suasana Olahraga di Stadion Reality | 44 |
| Gambar 16. Stadion Manchestercity Virtual..... | 44 |
| Gambar 17. suasana Haji Realitas di Tanah Suci Makkah | 45 |
| Gambar 18. Suasana Kuil Chaotian Beigang Realitas | 45 |
| Gambar 19. Haji Metaverse Virtual | 45 |
| Gambar 20. Kuil Chaotian Beigang dalam situasi Virtual..... | 45 |
| Gambar 21. Museum LGBT pertama di Inggris | 46 |
| Gambar 22. Museum LGBT dalam Metaverse | 46 |
| Gambar 23. Justine Bieber mengadakan konser tanggal 18 November 2021..... | 47 |
| Gambar 24. Konser Syahrini di Metaverse tanggal 14 Desember 2021 | 47 |
| Gambar 25. Konser band pusakata mengadakan konser tanggal 23 April -29 Mei 2021 | 47 |
| Gambar 26. Konser Ariana Grande yang berkolaborasi dengan Fortnite | 48 |
| Gambar 27. Konser Mocca group berkolaborasi dengan RealityChain tanggal 23 April 2022 | 48 |
| Gambar 28. KazoArt Museum | 49 |
| Gambar 29. L'Official | 49 |
| Gambar 30. Museum Kuliner Indonesia. Dibangun oleh WIR Group | 49 |
| Gambar 31. iTeacer Metaverse | 50 |
| Gambar 32. LGBTQ+ Museum Virtual | 50 |
| Gambar 33. Ka'bah Metaverse | 51 |
| Gambar 34. Kuil Chaotian Beigang..... | 51 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel 1. Platform populer yang digunakan untuk Metaverse | 37 |
| Tabel 2. Alasan pengguna Bergabung Metaverse..... | 38 |
| Tabel 3. Sektor Bisnis yang telah berinvestasi di Metaverse..... | 39 |
| Tabel 4. Perbandingan Wisata Real-life dengan Virtual Life | 46 |
| Tabel 5. artis yang pernah melakukan konser di Metaverse | 48 |
| Tabel 6. Pameran/Museum di Metaverse..... | 50 |
| Tabel 7. Wisata Religi di Metaverse | 51 |
| Tabel 8. Pengetahuan dan Definisi Metaverse oleh Generasi Z dari Berbagai Jurusan | 59 |
| Tabel 9. Respon Mahasiswa Terhadap Digitalisasi Pariwisata..... | 81 |
| Tabel 10. Pengalaman dan Kesan dari Eksplorasi Metaverse..... | 89 |
| Tabel 11. Penilaian Mahasiswa Terhadap Implementasi Metaverse dan Pariwisata Virtual | 103 |

DAFTAR DIAGRAM

| | |
|--|----|
| Diagram 1. Pengetahuan Mahasiswa Mengenai Metaverse..... | 54 |
| Diagram 2. Ekploasi Metaverse..... | 83 |
| Diagram 3. Tujuan Ekplore Metaverse | 84 |