

BAB I

DESKRIPSI BISNIS

A. LATAR BELAKANG

Pandemi Covid-19 sudah mengubah cara pandang masyarakat baik dalam bekerja, belajar, belanja dan bahkan berwisata. Keadaan yang memaksa masyarakat untuk menjaga jarak dan tidak berkerumun membuat banyak sekali inovasi dalam berbagai sektor, salah satunya rekreasi dan pariwisata.

Sebuah jurnal untuk 24th *International Conference on Knowledge-Based and Intelligent Information & Engineering Systems* (KES 2020) menyebutkan bahwa: ‘Sekarang kita berada di *Society 5.0*, jadi masalah sehari-hari harus dapat diselesaikan dengan IoT (*Internet of Things*) melalui kolaborasi bersama tanpa batas ruang dan waktu). Itulah yang menjadi alasan beberapa perusahaan raksasa seperti Tesla, Facebook (Sekarang META), Google, Micosoft, NVIDEA dan masih banyak lagi berlomba-lomba membuat Metaverse mereka sendiri.



Gambar 1.1 Ilustrasi Terbatas oleh Ruang dan Waktu

Metaverse adalah sebuah fusi dari dua ide yang telah ada selama bertahun-tahun: ‘*virtual reality and digital second life*’. Selama beberapa dekade, para teknolog telah memimpikan sebuah era dimana kehidupan virtual kita memainkan peran yang sama pentingnya dengan realitas fisik kita. Secara teori, kita akan menghabiskan banyak waktu untuk berinteraksi dengan teman dan kolega kita di ruang virtual seperti yang tengah kita rasakan saat pandemi ini. Akibatnya, kita juga akan menghabiskan uang disana, untuk pakaian dan benda-benda untuk *avatar* digital kita. Seperti yang telah digambarkan oleh Mr. Zuckerberg (*Founder* Facebook yang sekarang META) bahwa metaverse merupakan *virtual reality* yang berfungsi sebagai platform komputasi untuk menjalani kehidupan kedua secara *online*. Dalam *virtual reality* metaverse, kita bisa memakai headphone yang akan membawa kita masuk ke dalam lingkungan 3-D. Kita juga dapat menggunakan *sensing controllers* untuk berinteraksi dengan objek virtual dan menggunakan mikrofon untuk berkomunikasi dengan orang lain di dalamnya.

Dilansir oleh *traveldailynews* yang merupakan sebuah portal berita pariwisata internasional mengatakan bahwa metaverse ini akan sangat membantu banyak sekali perusahaan agen perjalanan, akomodasi, juga atraksi untuk memperkenalkan lebih jauh produknya kepada calon konsumen. Dibantu dengan teknologi VR, calon konsumen dapat membandingkan pemandangan, desain interior juga wahana yang terdapat antar beberapa atraksi wisata yang diminatinya tanpa harus pergi keluar dari rumah.

Dengan berbagai kemudahan dan kesenangan yang bisa dibawa oleh Metaverse tersebut, akan sangat baik kalau kita bisa ikut berlomba dengan beberapa perusahaan raksasa tadi untuk menciptakan metaverse juga walaupun dengan skala dan fasilitas sederhana. Ini merupakan kesempatan dimana kita bisa bersaing dengan *resources* yang tidak terlalu banyak (*Internet-Based*).

B. GAMBARAN UMUM BISNIS

a. DESKRIPSI BISNIS

Peace Revolt, Ltd (RVLT) merupakan sebuah usaha di bidang pariwisata dengan produk berupa platform metaverse yang menyediakan beberapa kegiatan rekreasi, konferensi, pameran dan retail digital.

Dalam UU No.10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata Peace Revolt, Ltd bergerak pada bidang penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi sekaligus penyelenggaraan pertemuan, perjalanan insentif, konferensi, dan pameran yang dikemas menjadi Portal Web dan/atau Platform Digital dengan Tujuan Komersial menurut Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020. Salah satu produk Peace Revolt, Ltd bernama Peace Revoltverse yang merupakan platform metaverse untuk memenuhi kebutuhan rekreasi, MICE dan retail. Pemilihan platform digital sebagai media aktivitas dikarenakan kini sebagian besar kegiatan kita sudah dapat dilakukan melalui perangkat digital dan internet seperti belanja, belajar, bekerja dan bermain game.

b. DESKRIPSI LOGO DAN NAMA

Peace Revoltverse berasal dari 3 kata yaitu peace yang berarti damai, revolt yang merupakan kependekan dari revolution atau perubahan dan verse yang merupakan kependekan dari kata universe atau semesta. Jadi, Peace Revoltverse dapat diartikan sebagai semesta baru yang membawa kedamaian dalam perubahannya.



Gambar 1.2 Logo Peace Revoltverse

Logo Peace Revoltverse sendiri mewakili inisial nama perusahaan yaitu 'PR', dikemas dengan desain yang minimalis dan karakter yang kuat juga tajam. Desain logo yang seperti ini diharapkan dapat meningkatkan ingatan pengguna atau pasar terhadap brand perusahaan serta memudahkan perusahaan untuk mengaplikasikan logo tersebut ke berbagai media nantinya.

c. IDENTITAS BISNIS (KONTAK DAN ALAMAT PERUSAHAAN)

Nama Perusahaan: Peace Revolt, Ltd
 Alamat: Level 39, Marina Bay Financial Centre Tower 2, 10 Marina Boulevard, Singapore, 018983
 Jenis produk: Platform Games, MICE dan Retail berbasis VR/AR.
 Alamat email: meta@peacerevolt.com
 Facebook: Peace Revoltverse
 Instagram: @peacerevolt
 Website: <https://metaverse.peacerevolt.com>

C. VISI DAN MISI

VISI

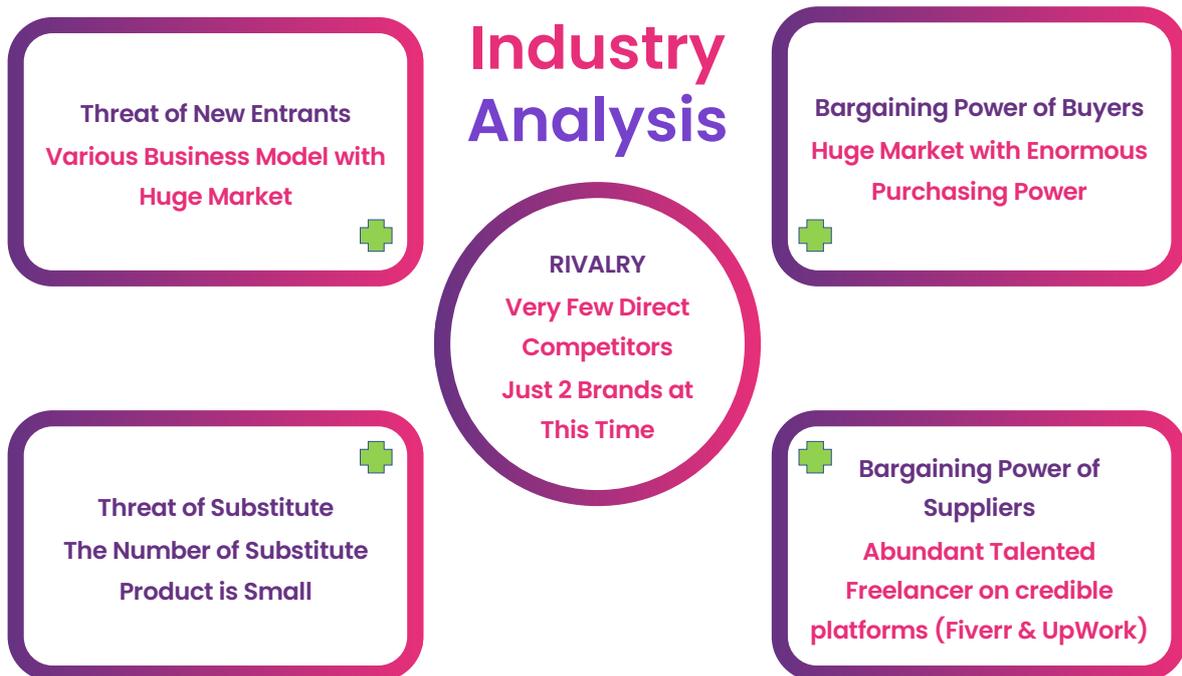
Menjadi Platform Metaverse Paling Ramah Pengguna di Asia di tahun 2024 dan Dunia pada tahun 2027

MISI

- Menyediakan game dengan fitur DAO yang memungkinkan pemain untuk melakukan vote terhadap arah pengembangan game dalam tahun pertama.
- Menjaga privasi dan keamanan pengguna berkaitan dengan data sensitif mulai dari awal perilisan.



D. ANALISIS INDUSTRI



Gambar 1.3 Porter's Five Forces

Dari setiap factor pada Porter's Five Forces, penulis mendapati bahwa industri metaverse ini masih sangat menarik untuk dimasuki karena memiliki model bisnis yang banyak dengan pangsa pasar yang luast tanpa terbatas ruang dan waktu. Selain itu, industri yang masih sangat baru ini juga memiliki sedikit pesaing yang benar-benar menjadi direct competitor perusahaan karena sampai dengan saat ini baru duan ama besar yang menjadi direct competitor yaitu Decentraland dan Sandbox.

Selain itu, skema remote-work yang belakangan menjadi kebiasaan kita juga dapat diterapkan secara keseluruhan pada model bisnis ini, didukung oleh platform freelancer kredibel yang dapat mensuplai tenaga ahli berupa freelancer kompeten dengan harga beragam untuk perusahaan.

E. GAMBARAN UMUM PRODUK & JASA

Peace Revoltverse hadir untuk membantu pengguna yang ingin berinteraksi, beraktivitas maupun berkreasi secara virtual tanpa terbatas ruang dan waktu dengan platform metaverse yang kami rancang.

Metaverse merupakan istilah yang menggabungkan realita dan dunia virtual, dimana pengguna dapat memasuki dunia virtual dengan avatar kesukaan mereka untuk melakukan berbagai aktivitas mereka. Metaverse juga merupakan terobosan produk dan layanan internet yang terintegrasi dalam perubahan dari Web 2.0 menuju 3.0 dimana semua aset digital dalam metaverse berbentuk NFT dan tercatat kedalam sistem *blockchain*, sehingga pengguna memiliki hak penuh terhadap semua item yang ia dapat maupun beli.

Peace Revoltverse memiliki platform metaverse yang terintegrasi dengan 4 produk dan layanan utama yaitu:

1. **Pe-Volt: Virtual Pet Game**
2. **PEACIETY: Virtual World Plaza**
3. **Re-Vent: Virtual Event Organizer**
4. **AdVolt: Virtual Advertisement Service**

F. JENIS BADAN USAHA

Bentuk kepemilikan perusahaan berupa Pte, Ltd (Private Limited) Company yang berbasis di Singapura dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Singapura menjadi negara paling ramah untuk bisnis se-Asia dengan minimal modal disetor di awal yaitu S\$1 dan dapat dimiliki 100% oleh orang luar Singapura.
2. Rentang pajak yang relatif kecil yaitu 1% - 17% dibandingkan 1% - 25% di Indonesia
3. Singapura memiliki lokasi yang strategis dan memiliki banyak perjanjian perdagangan bebas bilateral maupun multilateral.
4. Proses pembuatan perusahaan yang mudah dan cepat.

Pembentukan perusahaan di Singapura sangat mudah, ditambah lagi banyak tersedia Virtual Office dengan biaya relatif murah dan jasa pengurusan lisensi perusahaan dengan biaya mulai dari \$1500 dan proses antara 3-7 hari.



Gambar 1.4 Ilustrasi Gedung-Gedung Perkantoran di Singapura