

## Metaverse dalam Akuntansi yang Ditinjau dari Perspektif Filosofi Realitas Plato

Adib Minanurohman<sup>1</sup>, Nurul Fitriani<sup>2</sup>

Universitas Airlangga<sup>1,2</sup>, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Jl. Airlangga No. 4-6, Surabaya,  
60286, Indonesia

✉ Corresponding Author:

Nama Penulis: Adib Minanurohman

E-mail: adib.minanurohman-2021@feb.unair.ac.id

| Submit 20 Maret 2022 | Diterima 20 September 2022 | Terbit 09 Januari 2023 |

### Abstract

**Purpose:** This paper aims to review the metaverse in accounting from the perspective of Plato's philosophy of reality.

**Method:** This study uses the library research method to obtain an understanding and general description regarding the metaverse in accounting from Plato's perspective.

**Results:** The result shows that accounting can be a tool because its development leads to a blockchain system which can later become a means of exchange in the metaverse. It turns out that the metaverse can change accounting in five ways. First, the metaverse will allow direct engagement with the client. Second, training and development of new team members that can be done through the metaverse. Third, increase employee interaction. And fourth, the existence of a metaverse will form a more intense relationship with consumers. Finally, this metaverse does have many benefits and conveniences for its users. But, despite all that, the issue of user data security is still a major concern, so it is hoped that in the future the metaverse can develop better.

**Implications:** This research contributes to the development of literature related to the metaverse, especially accounting in terms of Plato's philosophy of reality.

**Novelty:** This study is the first article to review how the metaverse in accounting is viewed from the point of view of Plato's philosophy of reality.

**Keywords:** metaverse; philosophy; accounting

### Abstrak

**Tujuan:** Paper ini bertujuan untuk meninjau *metaverse* dalam akuntansi dari perspektif filsafat realitas Plato.

**Metode:** Penelitian ini menggunakan metode *library research* untuk memperoleh pemahaman dan gambaran umum terkait *metaverse* dalam akuntansi yang ditinjau dari perspektif Plato.

**Hasil:** Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa akuntansi bisa menjadi alat karena perkembangannya mengarah pada sistem *blockchain* yang nantinya bisa menjadi alat tukar di *metaverse*. Ternyata *metaverse* dapat mengubah akuntansi dalam lima cara. Pertama, *metaverse* akan memungkinkan keterlibatan langsung dengan klien. Kehadiran fisik melalui *virtual reality* (VR) telah menjadi perkembangan teknologi yang akan terjadi di masa depan. Kedua, pelatihan dan pengembangan anggota tim baru yang dapat dilakukan melalui *metaverse*. Ketiga, meningkatkan interaksi karyawan. Dan keempat, adanya *metaverse* akan membentuk hubungan yang lebih intens dengan konsumen. Terakhir, *metaverse* ini memang memiliki banyak

manfaat dan kemudahan bagi penggunanya. Namun terlepas dari itu semua, masalah keamanan data pengguna masih menjadi perhatian utama, sehingga diharapkan kedepannya *metaverse* dapat berkembang lebih baik lagi.

**Implikasi:** Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan literatur terkait metaverse khususnya akuntansi yang ditinjau dari filosofi realitas Plato.

**Kebaruan:** Penelitian ini merupakan artikel pertama yang meninjau bagaimana metaverse dalam akuntansi yang ditinjau dari sudut pandang filosofi realitas Plato.

**Kata kunci:** *metaverse*; *philosophy*; akuntansi

## PENDAHULUAN

Konsep *metaverse* telah banyak digaungkan beberapa dekade terakhir ini, terlebih pada akhir 2021 ini Facebook mengumumkan berubah menjadi Meta Platform (Duan dkk., 2021). Istilah ini menunjukkan generasi selanjutnya dari internet sebagai avatar yang dapat berinteraksi satu sama lain dan aplikasi perangkat lunak dalam ruang virtual tiga dimensi. Pada awalnya konsep ini memang lebih dikembangkan secara pesat dalam dunia games (permainan) virtual dengan bantuan *Virtual reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR). Namun, sepakat dengan (Gertrudes, 2022), kami yakin bahwa konsep *metaverse* ini dapat dibawa ke dalam bidang akuntansi di masa depan.

Dalam *metaverse*, dunia virtual yang tercermin di dalamnya dapat mewakili dunia nyata secara langsung. Karena memang di dalam *metaverse* para penggunanya dapat berinteraksi secara langsung menggunakan avatar layaknya bertemu dengan orang secara langsung di dunia nyata. Hal ini dapat dijelaskan oleh (Duan dkk., 2021) bahwa dampak positif yang signifikan di dunia nyata yang dibawa *metaverse* mencakup aspek aksesibilitas, keragaman, kesetaraan, dan kemanusiaan. Oleh karena itu, layaknya dunia nyata yang kita tinggali, *metaverse* dapat merombak secara keseluruhan bagaimana proses bisnis terjadi. Sebab dalam *metaverse* para pengguna akan berinteraksi dan melakukan transaksi, sehingga hal ini diperlukan sebuah alat atau *tools* untuk mewujudkannya. Dan teknologi *blockchain* menjadi jawabannya (Nofer dkk., 2017).

Perkembangan *metaverse* dan teknologi multimedia yang pesat tidak dapat memastikan ekonomi digital transparan, stabil, dan berkelanjutan. Namun, untungnya ada teknologi *blockchain* yang dikenalkan oleh (Chaum, 1979) yang dapat membantu desentralisasi pencatatan buku besar. Sehingga semua transaksi yang ada dapat membangun transparansi, adil, bebas, dan berkelanjutan. Terlebih konsep *blockchain* dalam *metaverse* ini dapat dikaitkan dengan akuntansi masa depan (Digitalis, 2020) karena memang teknologi *blockchain* ini berpotensi untuk berkembang di dalam bidang akuntansi.

Profesi akuntansi secara luas berkaitan dengan pengukuran dan komunikasi informasi keuangan, serta analisis informasi tersebut, sehingga menggunakan *blockchain* bisa membantu memberikan kejelasan atas kepemilikan aset dan keberadaan kewajiban, serta dapat secara dramatis meningkatkan

efisiensi (Schaltegger, 2017). Apabila dikaitkan dengan *metaverse*, konsep *blockchain* dalam akuntansi ini bisa menjadi penopang yang fundamental dalam proses perkembangan alat atau *tools* yang digunakan dalam *metaverse*.

Lebih jauh sebelum munculnya konsep ini, Plato, salah seorang filsuf telah mengenalkan konsep teori realitas Plato. Ia percaya bahwa segala sesuatu di planet kita hanyalah salinan dari bentuk sempurna yang ada di planet lain. Plato menegaskan bahwa ada dua alam: alam jasmani (*physical realm*) dan rohani (*spiritual realm*) (Chithrananda, 2019). *Physical realm* terdiri dari hal-hal materi yang kita berinteraksi dan lihat setiap hari, dan berubah terus-menerus. Sementara itu, *spiritual realm* ada di luar alam fisik. Plato menyebut alam spiritual ini sebagai Alam Bentuk (*Realm of Forms*). Plato's Theory of Forms menegaskan bahwa alam fisik hanyalah bayangan, atau gambar, dari realitas sebenarnya dari *Realm of Forms* (Chithrananda, 2019). Kami yakin bahwa konsep *realm of form* yang digagas oleh Plato ini dapat menjelaskan bagaimana *metaverse* terbentuk.

Tujuan dari paper ini adalah untuk mengeksplorasi *metaverse* dalam akuntansi yang ditinjau dari perspektif filosofi realitas Plato. Hal ini menarik untuk dilakukan karena *metaverse* memiliki konsep ruang virtual yang mana arsitekturnya dapat ditinjau dari realitas Plato yang menurutnya dapat terbagi menjadi dua, *physical* dan *ideal* (Sedley, 2016). Hal ini dapat menjelaskan eksistensi *metaverse* dan bagaimana akuntansi dapat masuk ke dalamnya. Ternyata *metaverse* dapat mengubah akuntansi melalui lima cara (Gertrudes, 2022). Pertama, *metaverse* akan memungkinkan keterlibatan langsung dengan klien. Kehadiran fisik melalui *virtual reality* (VR) sudah menjadi perkembangan teknologi yang akan terjadi di masa depan. Jadi, akuntan (misalnya akuntan publik) ketika bertemu dengan kliennya yang berada di seberang pulau atau bahkan beda benua, dapat dilakukan dengan mudah melalui *metaverse*. Kedua, pelatihan dan pengembangan anggota tim baru yang dapat dilakukan melalui *metaverse*. Ketiga, peningkatan interaksi karyawan. Tentunya akan berdampak pada bagaimana cara meeting yang pastinya ke depan akan mempermudah karyawan untuk berkoordinasi secara global. Karena *metaverse* memungkinkan untuk bertemu dengan rekan secara langsung di dunia virtual dari negara manapun secara global.

Keempat, dengan adanya *metaverse* akan membentuk hubungan yang lebih intense dengan konsumen (dalam hal ini misalnya akuntan manajemen). Setelah membuat suatu produk, barang tersebut dapat langsung dijual kepada konsumen melalui platform *metaverse*. Di mana hal ini tentunya akan mengurangi biaya penjualan dan bisa terhubung langsung dengan konsumen. Dan yang kelima, dengan adanya *metaverse* ini pekerjaan jadi bebas gangguan. Pekerja dapat menggunakan VR untuk bekerja di ruang kantor virtual, sehingga lebih mudah untuk fokus. Hal ini juga dapat membantu untuk memotivasi dan kepuasan karyawan (Gertrudes, 2022). Selanjutnya, terkait dengan bagaimana

filosofi realitas Plato melihat *metaverse* ini dalam akuntansi, dapat dijelaskan melalui arsitektur mengenai bagaimana *metaverse* terbentuk. Menurut (Duan dkk., 2021), ada tiga layers yang membentuk *metaverse*: *infrastructure*, *interaction*, dan *ecosystem*. Dalam bagian infrastruktur terdapat *blockchain* dan *storage*, di mana *blockchain* ini sangat berperan penting sebagai alat atau *tools* di dalam *metaverse*. Di sinilah peran akuntansi sangat penting dalam *metaverse*.

Terakhir, *metaverse* ini memang mempunyai banyak manfaat dan kemudahan bagi para penggunanya (Digitalis, 2020). Namun terlepas dari itu semua, masalah keamanan data pengguna masih menjadi perhatian utama, sehingga diharapkan kedepannya *metaverse* dapat berkembang lebih baik (Burhan, 2021). Oleh karena itu, dalam artikel ini dapat dirangkum bahwa *metaverse* yang pada awalnya berkembang dalam ranah games (permainan) virtual, kini sudah mulai bergeser pada proses bisnis, sehingga perlu pengembangan lebih lanjut. Mengenai pengembangan itu, sebenarnya *metaverse* dapat dipahami dalam konsep filosofi realitas Plato yang mengungkapkan ada dua alam: alam jasmani (*physical realm*) dan rohani (*spiritual realm*). Dari sana terlihat bahwa akuntansi dapat menjadi *tools* karena perkembangannya yang sudah mengarah pada sistem *blockchain* yang nantinya dapat menjadi alat pertukaran dalam *metaverse*.

Penelitian ini memiliki kebaruan atau *novelty* sebagai artikel empiris pertama yang mengaitkan *metaverse*, akuntansi, dan teori realitas Plato. Hal ini tentunya akan menarik para peneliti lain dan juga pihak yang berkepentingan untuk lebih dalam mengkritisi ketiga hal tersebut. Diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat dan wawasan bagi para pembaca dan juga berkontribusi pada literatur yang terkait.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *library research* untuk memperoleh pemahaman dan gambaran umum terkait *metaverse* dalam akuntansi yang ditinjau dari perspektif Plato. Pada penelitian ini, metode *library research* yang digunakan mengacu Kuhlthau dalam Mirzaqon & Purwoko, (2017) dengan mengumpulkan dan menelaah informasi dari berbagai sumber seperti artikel, buku, literatur, dokumen, majalah, maupun sumber ilmiah lainnya untuk memperoleh landasan teori dalam memecahkan masalah yang diteliti.

Penelitian ini mengikuti langkah-langkah melakukan *library research* menurut Kuhlthau dalam Mirzaqon & Purwoko, (2017). Pertama, peneliti memilih topik yang ingin dibahas. Berangkat dari isu *metaverse* yang banyak dibicarakan saat ini, akhirnya peneliti memilih untuk membahas hubungan antara *metaverse* dalam akuntansi menurut perspektif Plato. Setelah itu, peneliti mengeksplorasi informasi yang relevan dengan topik yang dipilih kemudian mengumpulkan berbagai artikel yang dapat diakses secara online misalnya melalui Scopus, Google Scholar, dan Sinta. Kami menyetikkan kata kunci

“metaverse”, “accounting” or “accountant” or “accountancy”, dan juga “Plato's theory of Forms” di masing-masing pencarian Scopus, Google Scholar dan Sinta. Banyak artikel yang muncul, namun ditelaah lebih lanjut untuk menyesuaikan kontennya. Alasan menggunakan database tersebut karena ketiganya merupakan sumber utama penelitian ilmiah yang kredibel dan banyak dirujuk. Kemudian justifikasi kata kunci yang dipakai adalah menyesuaikan topik artikel penelitian ini. Peneliti tidak membatasi pengambilan artikelnya dari tahun kapan, karena metaverse ini terus berkembang dari waktu ke waktu, sehingga penelitian yang sudah lama pun masih relevan untuk melihat bagaimana metaverse berubah dari waktu ke waktu. Dari informasi yang diperoleh, peneliti menentukan fokus penelitian yaitu tentang *metaverse* dalam akuntansi yang dikaitkan dengan perspektif filosofi Plato. Kemudian, peneliti menelaah dan memilah informasi dari literatur sebelumnya sehingga diperoleh informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Informasi tersebut diolah dan dianalisis untuk memperoleh gambaran umum terkait *metaverse* dalam akuntansi yang ditinjau perspektif Plato. Terakhir, peneliti menarik kesimpulan tentang bagaimana *metaverse* akan mengubah akuntansi dan bagaimana filosofi Plato melihat hal ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan *metaverse* dalam dekade terakhir sangat pesat. Namun, kemajuan dalam pengembangan teknologi multimedia (VR/AR, dll.) saja tidak dapat menyelesaikan semua masalah dalam perkembangan *metaverse*, karena teknologi multimedia tidak dapat memastikan ekonomi digital transparan, stabil, dan berkelanjutan. Misalnya, ekonomi digital saat ini dikelola oleh operator terpusat (misalnya, perusahaan besar), yang berarti bahwa properti digital sebenarnya milik operator, bukan pengguna (Lee, dkk., 2021). Untungnya, teknologi terkait *blockchain* yang eksplosif baru-baru ini dapat membantu. Pertama kali diusulkan oleh (Chaum, 1979), aplikasi *blockchain* dalam buku besar terdesentralisasi yang tahan kerusakan (Nofer dkk., 2017) telah menarik perhatian luar biasa karena keberhasilan Bitcoin (Nakamoto, 2008). Pada tahun 2013, Vitalik Buterin mengusulkan platform terdesentralisasi bernama Ethereum (Buterin, 2014), yang memperkenalkan kontrak cerdas untuk eksekusi program yang otonom dan transparan, dengan ribuan aplikasi desentralisasi baru (DApps) dikembangkan (Cai dkk., 2018), misalnya permainan *blockchain* (Min dkk., 2019). Secara khusus, keuangan terdesentralisasi (DeFi) dapat memastikan bahwa properti digital itu unik, persistent, dan dapat diperdagangkan. Terbukti, *metaverse*, sebagai komunitas multimedia interaktif yang mengandalkan sejumlah besar pengguna online, dapat mengambil manfaat dari kemajuan teknis *blockchain* untuk membangun masyarakat yang adil, bebas, dan berkelanjutan (Mystakidis, 2022).

Tuntutan yang realistis dan prospek untuk membangun *metaverse* secara layak memotivasi industri, yang telah bekerja keras untuk mempersiapkannya

dengan penuh semangat. Misalnya, The Sandbox adalah game sandbox virtual berbasis *blockchain* yang memperoleh pembiayaan lebih dari \$2 juta pada tahun 2020. Demikian pula, Roblox, platform game online dan sistem pembuatan, mencapai nilai lebih dari \$40 miliar pada puncaknya. Untuk aplikasi industri, NVIDIA telah membangun platform bernama Omniverse untuk mendukung kolaborasi virtual real-time dalam desain dan visualisasi industri. Selain itu, ada banyak perusahaan raksasa yang bersiap untuk bergabung dengan *metaverse* venture. Facebook membeli produsen perangkat VR Oculus untuk pengembangan lebih dalam dari teknologi VR dan augmented reality (AR). Epic Games mengklaim mereka mengumpulkan \$1 miliar untuk membangun *metaverse*, dan Sony juga menginvestasikan \$200 juta untuk mendukung visi Epic. Selain itu, banyak raksasa seperti Tencent, Bytedance telah memberikan banyak perhatian untuk membangun aplikasi terkait *metaverse* (Duan dkk., 2021; Dionisio, dkk., 2013).

Konsep *blockchain* dalam *metaverse* ini dapat dikaitkan dengan akuntansi masa depan. Karena memang teknologi *blockchain* ini berpotensi untuk berkembang di dalam bidang akuntansi. Seperti yang dijelaskan dari artikel (Digitalis, 2020) *blockchain* sebenarnya adalah sebuah teknologi berbasis akuntansi. Hal ini berkaitan dengan pengalihan kepemilikan aset, dan bagaimana memelihara buku besar informasi keuangan agar selalu akurat. Profesi akuntansi secara luas berkaitan dengan pengukuran dan komunikasi informasi keuangan, serta analisis informasi tersebut, sehingga menggunakan *blockchain* bisa membantu memberikan kejelasan atas kepemilikan aset dan keberadaan kewajiban, serta dapat secara dramatis meningkatkan efisiensi.

*Blockchain* memiliki potensi untuk meningkatkan profesi akuntansi dengan mengurangi biaya pemeliharaan dan rekonsiliasi buku besar (Digitalis, 2020; Yang, dkk., 2022). Lebih dari itu *blockchain* juga memberikan kepastian absolut atas kepemilikan dan sejarah aset. *Blockchain* dapat membantu akuntan mendapatkan kejelasan tentang sumber daya yang tersedia dan kewajiban organisasi mereka. Selain itu juga dapat membebaskan sumber daya untuk berkonsentrasi pada perencanaan dan penilaian, daripada sekedar pencatatan.

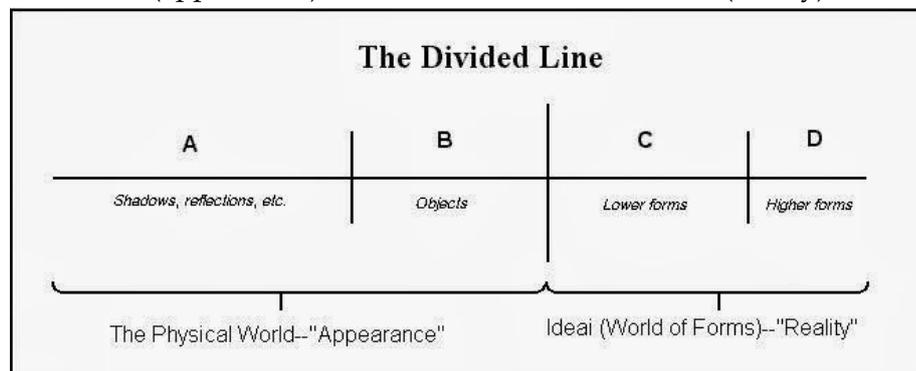
Bersamaan dengan tren otomatisasi lainnya seperti pembelajaran mesin, *blockchain* juga akan menyebabkan semakin banyak transaksional akuntansi yang dilakukan bukan oleh akuntan. Sebaliknya, akuntan yang berhasil adalah mereka yang bekerja untuk menilai interpretasi ekonomi nyata dari catatan *blockchain*, menggabungkan catatan dengan realitas ekonomi dan penilaian. Sebagai contoh, *blockchain* mungkin membuat keberadaan debitor tertentu, tetapi nilai yang dapat dipulihkan dan nilai ekonomisnya masih dapat diperdebatkan. Kepemilikan aset dapat diverifikasi dengan catatan *blockchain*, tetapi kondisi, lokasi, dan nilai sebenarnya masih perlu dipastikan.

Dengan menghilangkan rekonsiliasi dan memberikan kepastian atas riwayat transaksi, *blockchain* juga dapat memungkinkan peningkatan dalam

cakupan akuntansi. Dalam hal ini bisa membawa lebih banyak pertimbangan kepada hal-hal yang saat ini dianggap terlalu sulit atau tidak dapat diandalkan untuk diukur, seperti nilai data yang dimiliki perusahaan.

Salah satu filosofi Plato yang paling menarik berkaitan dengan pandangan dunianya adalah teori realitas Plato. Dia percaya bahwa segala sesuatu di planet kita hanyalah salinan dari bentuk sempurna yang ada di planet lain. Plato menegaskan bahwa ada dua alam: alam jasmani (physical) dan rohani (spiritual) (Chithrananda, 2019). Physical realm terdiri dari hal-hal materi yang kita berinteraksi dan lihat setiap hari, dan berubah terus-menerus. Sementara itu, spiritual realm ada di luar alam fisik. Plato menyebut alam spiritual ini sebagai Alam Bentuk (Realm of Forms). Plato's Theory of Forms menegaskan bahwa alam fisik hanyalah bayangan, atau gambar, dari realitas sebenarnya dari Realm of Forms (Sedley, 2016).

Bentuk (Forms) yang dimaksud Plato adalah konsep abstrak dan sempurna yang tidak pernah berubah tidak seperti alam fisik kita (Chithrananda, 2019). Meskipun Forms bersifat abstrak, bukan berarti tidak nyata. Jadi, konsep keindahan, keadilan, atau kebaikan adalah Forms (dan dengan demikian mereka biasanya dikapitalisasi). Dalam konteks ini, *metaverse* dapat dijelaskan sebagai Forms dalam konsep filosofi Plato ini. Gambar 1 menjelaskan perbedaan antara physical world (appearance) dan ideal atau world of forms (reality).



Gambar 1. The Physical dan Ideal Worlds (Appearance vs. Reality)

Selain teori realitas, ada yang disebut dengan *The Allegory of the Cave*, atau *Plato's Cave*, yaitu sebuah alegori yang disajikan oleh Plato dalam karyanya Republic (514a-520a) untuk membandingkan "efek pendidikan dan kurangnya pendidikan pada alam kita". Itu ditulis sebagai dialog antara saudara Plato, Glaucon dan mentornya Socrates, diriwayatkan oleh Socrates. Dalam alegori ini, Socrates menggambarkan sekelompok orang dirantai ke dinding gua sepanjang hidup mereka, menghadap dinding kosong. Orang-orang melihat bayangan yang diproyeksikan di dinding dari benda-benda yang lewat di depan api di belakang mereka dan memberi nama pada bayangan-bayangan ini. Bayangan adalah realitas para tahanan, tetapi bukan representasi akurat dari dunia nyata (Chithrananda, 2019).

Alegori ini terkait dengan teori Bentuk Plato (*Plato's theory of Forms*), yang menurutnya "Forms" (atau "Ide"), dan bukan dunia material yang kita kenal melalui sensasi, memiliki jenis realitas tertinggi dan paling mendasar. Pengetahuan tentang Forms merupakan pengetahuan nyata atau apa yang Socrates anggap "the good". Socrates memberi tahu Glaucon orang yang paling baik harus mengikuti studi tertinggi, yaitu melihat Kebaikan (Good). Mereka yang telah naik ke tingkat tertinggi ini, bagaimanapun, tidak boleh tinggal di sana tetapi harus kembali ke gua dan tinggal bersama para tahanan, berbagi dalam pekerjaan dan kehormatan mereka. Alegori gua mengikat semua analogi lain yang digunakan Platon untuk menjelaskan pandangan dunianya. Mereka yang terpicat dengan dunia gambar seperti tahanan di gua, benar-benar terperangkap dengan gambar yang mereka anggap nyata (Sedley, 2016).

Orang yang melepaskan diri dari belenggunya adalah filosof yang, dengan menggunakan kecerdasannya, naik ke luar gua (keluar dari dunia indera dan ke dalam dunia bentuk). Plato percaya bahwa filsuf sejati akan memilih untuk kembali ke dunia indera, atau penjara, untuk mencoba membebaskan sesamanya, meskipun ia secara alami lebih suka tetap tinggal secara permanen di dunia bentuk dan akan menghadapi penganiayaan dan kemungkinan kematian karena melakukannya (Sedley, 2016).

Allegory of the cave bertujuan untuk menyoroti betapa tidak sadarnya kita akan realitas sejati, the Forms. Karena para tahanan tetap terjebak dalam penampilan, mereka memilih untuk mengabaikan apa yang dikatakan tahanan 'Socrates' kepada mereka. Hal ini sama seperti konsep *metaverse*. Mungkin orang-orang masih berpikir bahwa konsep ini terlalu abstrak dan terkesan fantasi (Sedley, 2016), tapi sebenarnya konsep ini juga dapat menunjukkan realitas yang sebenarnya. Realitas sejati atau the forms yang digagas oleh Plato ini sekali lagi dapat digunakan dalam memahami konsep *metaverse* yang mungkin masih perlu banyak pengembangan tapi konsep ini memang benar-benar penting dan ada untuk dipahami lebih lanjut ke depannya.

Menurut Gertrudes, (2022) ada lima cara bagaimana *metaverse* akan mengubah akuntansi di masa depan, antara lain:

1. *Terlibat dengan klien: kehadiran fisik melalui VR*

Dengan adanya *metaverse* ini akan membantu akuntan dalam membangun hubungan dengan klien karena hal ini selalu menjadi bagian penting dari strategi bisnis (Gertrudes, 2022). Apabila bertemu dengan klien yang potensial tidak memungkinkan karena kejauhan geografi atau biaya yang mahal jika harus mengunjungi klien secara langsung, maka realitas virtual yang dibangun dalam *metaverse* ini akan menciptakan lingkungan yang ideal untuk berkomunikasi. Tentunya hal ini sangat memudahkan dalam keterlibatan langsung dengan klien bagi para akuntan dan akan membuat proses akuntansi menjadi lebih mudah untuk dilakukan.

2. *Pelatihan dan pengembangan anggota tim baru*

Profesi akuntansi dibangun di atas hubungan pribadi, baik di sisi akuisisi klien dan sisi pengembangan karyawan. Banyak perusahaan telah berjuang untuk melatih dan mengembangkan staf tingkat pemula saat bekerja secara virtual atau *hybrid* selama pandemi akhir-akhir (Gertrudes, 2022). Kami percaya dengan adanya realitas virtual akan membawa kembali pelatihan pribadi di lingkungan kerja jarak jauh. Pelatihan mendalam yang biasa kita semua lakukan dalam profesi akuntansi dapat diselesaikan dengan realitas virtual yang bisa dijalan di *metaverse*.

### 3. Peningkatan interaksi karyawan

*Metaverse* menjawab pertanyaan mengenai bagaimana interaksi karyawan dapat dipertahankan jika pekerja mereka tidak bersama dalam pengaturan kantor. Tentunya dengan berkembangnya bisnis global, perlu adanya pertemuan antara karyawan secara global (yang berada di negara yang berbeda) untuk melakukan interaksi dalam merumuskan tujuan perusahaan. Realitas virtual dalam *metaverse* ini memungkinkan pertemuan langsung bagi karyawan global (berinteraksi secara langsung, tidak hanya melalui *video call*). Bahkan ketika karyawan terpisah ribuan mil, mereka masih dapat bertemu, dalam apa yang terasa seperti pertemuan langsung melalui realitas virtual ini (Gertrudes, 2022).

### 4. Retooling RevOps: Tingkatkan cara staf penjualan terlibat dengan prospek

Realitas virtual mengubah hubungan antara perusahaan dan klien. Akan selalu ada klien yang lebih memilih pengalaman langsung daripada interaksi online. Dengan realitas virtual, perusahaan dapat menjembatani kesenjangan antara penjualan online dan kehadiran fisik. Dalam perkembangan dunia bisnis, menerapkan realitas virtual akan memungkinkan kita untuk terhubung secara emosional dengan konsumen. Realitas virtual membuat ini lebih mudah dari sebelumnya karena dapat terlibat dengan klien secara lebih realistis. Realitas virtual juga memungkinkan untuk membedakan dirinya dari pesaing. Dengan menciptakan pengalaman yang disesuaikan dengan target pasar maka akan membuka koneksi yang lebih pribadi dengan klien (Gertrudes, 2022).

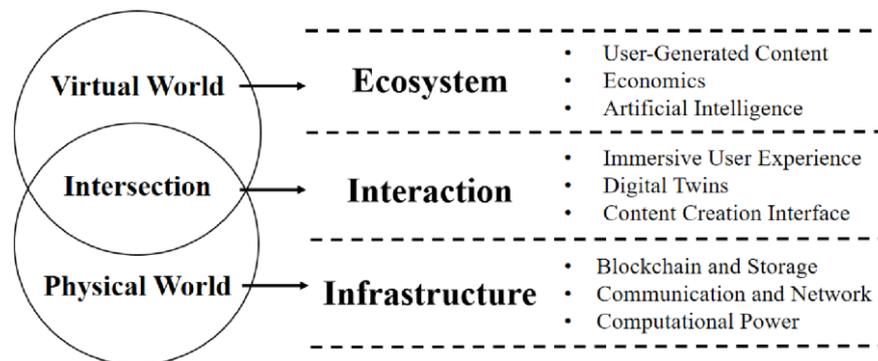
### 5. Kerja bebas gangguan

Salah satu kelemahan utama dari kerja jarak jauh adalah dapat mengganggu pekerjaan di lingkungan di mana seseorang juga tinggal. Meskipun mungkin tidak berlaku untuk semua bisnis, produktivitas perusahaan dapat dipengaruhi secara negatif oleh kerja jarak jauh. Realitas virtual menciptakan pilihan untuk tempat kerja yang bebas gangguan. Pekerja dapat menggunakan VR untuk bekerja di ruang kantor virtual, sehingga lebih mudah untuk fokus. Hal ini juga dapat membantu motivasi dan kepuasan karyawan, karena bekerja di tempat yang sama dengan tempat tinggal seseorang dapat membuat terisolasi. Dalam realitas virtual, bisa ada kolaborasi dan perasaan berada di tempat lain untuk meningkatkan produktivitas (Gertrudes, 2022).

Plato telah menjelaskan dalam teori realitas bahwa dunia dibagi menjadi dua: *physical* dan *forms* (Chithrananda, 2019). Dunia yang kita berada sekarang

(dapat dilihat dan disentuh dengan panca indera) disebut dengan dunia fisik, sementara dunia di mana ide-ide kita berkembang disebut dunia bentuk (*forms*). Dalam hal *metaverse* yang merupakan dunia virtual ini dapat dijelaskan ke dalam *the realm of form* Plato ini. Untuk lebih jelasnya perlu tahu lebih lanjut mengenai bagaimana arsitektur atau *metaverse* dapat terbentuk.

Pengembangan *metaverse* saat ini sebenarnya masih dalam tahap awal, sehingga arsitekturnya tidak memiliki definisi yang konsisten baik di dunia akademis maupun industri. Misalnya, Jon Radoff mengusulkan arsitektur *metaverse* tujuh lapis (*layers*), di mana lapisan dari bawah ke atas adalah: *infrastructure, human interface, decentralization, spatial computing, creator economy, discovery, dan experience* (Radoff, 2021). Arsitektur ini dibangun dari sebuah divisi industri berdasarkan rantai nilai pasar yang diharapkan. Penelitian (Duan dkk., 2021) menyimpulkan arsitektur *metaverse* dari perspektif yang lebih makro, sehingga arsitektur tiga lapis diusulkan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2, termasuk: *infrastructure, interaction, dan ecosystem*.



Gambar 2. Three-layer Architecture of the Metaverse

Untuk menjelaskan tiga layers itu kami mengacu pada (Duan dkk., 2021) bahwa dalam hal persyaratan dasar *metaverse* arsitekturnya harus menyeberang dari dunia fisik ke dunia virtual. Pada Gambar 3 di atas dijelaskan dua lingkaran menunjukkan dunia virtual dan dunia fisik, dan ada persimpangan (yang disebut *intersection*) antara keduanya.

Dalam bagian dunia fisik ada infrastruktur yang terdiri dari *blockchain and storage, communication and network, dan computational power*. Selanjutnya pada bagian *intersection* atau yang menjembatani dua dunia ini ada *interaction* yang terdiri atas *immersive user experience, digital twins, dan content creation interface*. Hal ini berhubungan dengan antar muka pengguna. Dan yang terakhir pada bagian dunia virtual ada *ecosystem* yang terdiri atas *user-generated content, economics, dan artificial intelligence*. Hal-hal inilah yang menjadi arsitektur *metaverse* dan kemudian dilihat dalam teori realitas Plato sebagai *realm of Form*.

Selanjutnya akuntansi akan berperan dalam ranah infrastruktur yang dapat menopang arsitektur ini. Konsep *blockchain* yang dikembangkan berkaitan

dengan akuntansi. Atau menurut pendapat kami, setidaknya *blockchain* ini bisa menjadi cikal bakal bagaimana akuntansi berperan dalam *metaverse*.

Dampak positif dengan adanya *metaverse* ini telah dijelaskan pada tinjauan pustaka bahwa *metaverse* dapat mencerminkan dunia nyata secara baik karena mempertimbangkan aspek aksesibilitas, keragaman, kesetaraan, dan kemanusiaan. Sehingga pengalaman yang dialami pengguna tentunya dapat menjadi lompatan baru dalam perkembangan teknologi saat ini karena pengguna seakan hidup di dalamnya. Pengguna juga bisa lebih ekspresif karena akan ditampilkan dalam bentuk avatar yang dapat bergerak berbentuk tiga dimensi dan dapat dimodifikasi. Sehingga dapat dikatakan *metaverse* memberikan kebebasan berekspresi untuk pengguna agar menjadi seperti yang diinginkan.

Namun, terlepas dari dampak positif yang diungkapkan sebelumnya, *metaverse* juga memiliki kekurangan yang sangat signifikan, yakni masalah keamanan. Meskipun didukung dengan berbagai macam infrastruktur yang memadai, perihal keamanan data pengguna ini selalu menjadi perhatian utama bagi para penggunanya (Burhan, 2021).

## KESIMPULAN

Dari pemaparan yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa konsep *metaverse* dapat dibawa ke dalam bidang akuntansi di masa depan. Dengan tujuan untuk mengeksplorasi *metaverse* dalam akuntansi yang ditinjau dari perspektif filosofi realitas Plato. Ternyata *metaverse* dapat mengubah akuntansi melalui lima cara. Pertama, *metaverse* akan memungkinkan keterlibatan langsung dengan klien. Kehadiran fisik melalui *virtual reality* (VR) sudah menjadi perkembangan teknologi yang akan terjadi di masa depan. Kedua, pelatihan dan pengembangan anggota tim baru yang dapat dilakukan melalui *metaverse*. Ketiga, peningkatan interaksi karyawan. Keempat, dengan adanya *metaverse* akan membentuk hubungan yang lebih intense dengan konsumen. Terkait dengan bagaimana filosofi realitas Plato melihat *metaverse* ini dalam akuntansi, dapat dijelaskan melalui arsitektur mengenai bagaimana *metaverse* terbentuk. Ada tiga *layers* yang membentuk *metaverse*: *infrastructure*, *interaction*, dan *ecosystem*. Dalam bagian infrastruktur terdapat *blockchain* dan *storage*, di mana *blockchain* ini sangat berperan penting sebagai alat atau *tools* di dalam *metaverse*. Di sinilah peran akuntansi sangat penting dalam *metaverse*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Burhan, F. A. (2021). Mantan Bos Google Ungkap Dampak Buruk Dunia Virtual *Metaverse*.  
<https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/618203b0ab65a/mantan-bos-google-ungkap-dampak-buruk-dunia-virtual-metaverse>

- Buterin, V. (2014). A next-generation smart contract and decentralized application platform. White Paper, 3(37).
- Cai, W., Wang, Z., Ernst, J. B., Hong, Z., Feng, C., & Leung, V. C. M. (2018). Decentralized applications: The *blockchain*-empowered software system. *IEEE Access*, 6, 53019–53033.
- Chaum, D. L. (1979). Computer Systems established, maintained and trusted by mutually suspicious groups. Electronics Research Laboratory, University of California.
- Chithrananda, S. (2019). Plato – Understanding His Philosophies and the Allegory of the Cave.
- Digitalis. (2020). Pengaruh *Blockchain* kepada Bidang Akuntansi dan Audit. <https://digitalis.id/blog/blockchain-bidang-akuntansi-auditor/>
- Dionisio, J. D. N., Iii, W. G. B., & Gilbert, R. (2013). 3D Virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities. *ACM Computing Surveys*, 45(3), 1–38. <https://doi.org/10.1145/2480741.2480751>
- Duan, H., Li, J., Fan, S., Lin, Z., Wu, X., & Cai, W. (2021). *Metaverse* for social good: A university campus prototype. Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia, 153–161.
- Gertrudes, D. (2022). 5 ways the *Metaverse* will change accounting. <https://www.accountingtoday.com/list/5-ways-the-metaverse-will-change-accounting>
- Lee, L.-H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., Bermejo, C., & Hui, P. (2021). *All one needs to know about metaverse: A complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda*. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2110.05352>
- Min, T., Wang, H., Guo, Y., & Cai, W. (2019). *Blockchain* games: A survey. 2019 IEEE Conference on Games (CoG), 1–8.
- Mirzaqon, A., & Purwoko. (n.d.). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing. 1–8.
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486–497. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>
- Nakamoto, S. (2008). Bitcoin: A peer-to-peer electronic cash system. *Decentralized Business Review*, 21260.
- Nofer, M., Gomber, P., Hinz, O., & Schiereck, D. (2017). *Blockchain*. *Business & Information Systems Engineering*, 59(3), 183–187.
- Radoff, J. (2021). The *Metaverse* Value-Chain. <https://medium.com/building-the-metaverse/the-metaverse-value-chain-afcf9e09e3a7>
- Schaltegger, S. (2017). Sustainability as a fundamental challenge for management accountants. In *The Role of the Management Accountant* (pp. 274–291). Routledge.

- Sedley, D. (2016). An introduction to plato's theory of forms. *Royal Institute of Philosophy Supplement*, 78, 3-22.  
<https://doi.org/10.1017/S1358246116000333>
- Sparkes, M. (2021). What is a metaverse. *New Scientist*, 251(3348), 18.  
[https://doi.org/10.1016/S0262-4079\(21\)01450-0](https://doi.org/10.1016/S0262-4079(21)01450-0)
- Stephenson, N. (2014). *Snow crash*. Bragelonne.
- Yang, Q., Zhao, Y., Huang, H., Xiong, Z., Kang, J., & Zheng, Z. (2022). Fusing blockchain and ai with metaverse: A survey. *IEEE Open Journal of the Computer Society*, 3, 122-136. <https://doi.org/10.1109/OJCS.2022.3188249>