**STRATEGI DIREKTORAT JENDERAL OTONOMI DAERAH**

**KEMENTERIAN DALAM NEGERI DALAM PENGEMBANGAN**

**KONSULTASI VIRTUAL OTONOMI DAERAH BERBASIS METAVERSE**

Irvan Eka Prasetya

NPP. 30.1281

*Asdaf Kota Manado, Provinsi Sulawesi Utara*

*Program Studi Administrasi Pemerintahan Daerah*

Email: irvanekaprasetya12@gmail.com

Pembimbing Skripsi: Dedi Kusmana, S.Sos, M.Si

**ABSTRACT (in english)**

**Problem Statement/Background (GAP):** The development of science in the era of globalization is marked by the abundance of new knowledge and technology that can be utilized by humans in various aspects of life. The innovations in managing communication that are running are increasingly complex. Therefore, the importance of the need for governance that relies on speed, accuracy and accuracy to support the public service paradigm in administering government towards digital. In terms of minimizing face-to-face meetings with Regional Governments because this is very prone to causing transactional practices, therefore the presence of the Kovi Otda metaverse is an alternative route as well as a follow-up in the administration of effective and efficient governance. This study aims to find out the strategy undertaken by the Ditjen Otda in developing metaverse-based regional autonomy virtual consultations. By paying attention to how the Kovi Otda metaverse development strategy as well as the supporting factors and inhibiting factors of this development process. **Purpose:** The aim of this research is to find out the strategy of the Ditjen Otda Kemendagri in developing metaverse-based regional autonomy virtual consultations. **Method:** This research uses descriptive qualitative method. The data obtained is through observation, interviews, and documentation which are then analyzed using a deductive mindset. The data is referred to based on the results of interviews with employees at the Ditjen Otda and local governments as well as through field observations. **Result:** The findings obtained by researchers in this study are that the strategy of the Ditjen Otda in the development of the Kovi Otda metaverse has been planned and implemented as measured by 4 (four) dimensions, namely environmental observation, strategy formulation, strategy implementation, and evaluation and control. In this study, the researchers identified strategies using the swot analysis matrix, namely to produce 4 (four) alternative strategies, namely the S+O, S+T, W+O and W+T strategies that can be used in the development of the Kovi Otda Metaverse. **Conclusion:** Based on the researchers' observations, the results have not been optimal due to deficiencies and obstacles encountered, such as inadequate infrastructure, unqualified human resources, and some local governments have not budgeted because it has not become a priority. As for suggestions from researchers, namely joint commitment in this development, budget support for infrastructure, as well as affirmation to all stakeholders.

**Keywords:** Strategy; Development; Metaverse

**ABSTRAK (in bahasa)**

**Permasalahan/Latar Belakang (GAP):** Perkembangan ilmu pengetahuan di era globalisasi ditandai dengan banyaknya pengetahuan dan teknologi baru yang bisa di manfaatkan manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Adapun inovasi dalam melakukan pengelolaan komunikasi yang berjalan semakin kompleks. Oleh sebab itu pentingnya kebutuhan penyelenggaraan pemerintahan yang mengandalkan kecepatan, ketepatan dan akurasi untuk menunjang paradigma pelayanan publik dalam penyelenggaraan pemerintahan menuju ke arah digital. Dalam hal meminimalisir pertemuan secara langsung dengan Pemerintah Daerah karena hal tersebut sangat rentan menimbulkan praktik transaksional, oleh karena itu kehadiran Kovi Otda metaverse merupakan salah satu jalan alternatif sekaligus tindak lanjut dalam penyelenggaraan pemerintahan yang efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi yang dilakukan oleh Ditjen Otda dalam pengembangan konsultasi virtual otonomi daerah berbasis metaverse. Dengan memperhatikan bagaimana strategi pengembangan Kovi Otda metaverse serta faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat dari proses pengembangan ini. **Tujuan:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi Ditjen Otda Kemendagri dalam pengembangan konsultasi virtual otonomi daerah berbasis metaverse. **Metode:** Penelitian ini menanggunakan metode kualitatif deskriptif. Data yang diperoleh adalah melalui obervasi, wawancara, dan dokumentasi dimana selanjutnya dianalisis menggunakan pola pikir deduktif. Data tersebut di dirujuk berdasarkan hasil wawancara bersama pegawai di Ditjen Otda dan pemerintah daerah serta melalui observasi di lapangan. **Hasil/Temuan:** Temuan yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini yaitu strategi Ditjen Otda dalam pengembangan Kovi Otda metaverse telah direncanakan dan dijalankan yang diukur dengan 4 (empat) dimensi yaitu pengamatan lingkungan, perumusan strategi, implementasi strategi, serta evaluasi dan pengendalian. Dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasi strategi menggunakan matriks analisis swot yaitu menghasilkan 4 (empat) strategi alternatif yaitu strategi S+O, S+T, W+O dan W+T yang bisa dipakai dalam pengembangan Kovi Otda Metaverse. **Kesimpulan:** Bedarsarkan pengamatan peneliti hasilnya belum optimal dikarenakan adanya kekurangan serta hambatan yang dihadapi seperti sarana-prasarana yang masih kurang, sumber daya manusia yang belum terkualifikasi, serta sebagian pemerintah daerah belum menganggarkan karena belum menjadi suatu hal yang prioritas. Adapun saran dari peneliti yaitu komitmen bersama dalam pengembangan ini, dukungan anggaran untuk sarana-prasarana, serta penegasan kepada semua stakeholder.

**Kata kunci:** Strategi; Pengembangan; Metaverse

1. **PENDAHULUAN**
   1. **Latar Belakang**

Indonesia merupakan salah satu negara yang menganut sistem otonomi daerah dalam pelaksanaan pemerintahannya. Pelaksanaan otonomi daerah telah diberlakukan sejak tahun 1999 dengan tujuan untuk dapat membantu serta mempermudah dalam berbagai urusan penyelenggaraan negara. Dengan adanya otonomi daerah, maka setiap daerah di Indonesia memiliki hak untuk mengatur daerahnya sendiri namun masih tetap dikontrol oleh Pemerintah Pusat serta mengacu pada ketentuan peraturan Perundang-undangan. Seperti halnya dengan urusan pemerintahan absolut yang menjadi kewenangan dari pemerintahan pusat yaitu politik luar negeri, pertahanan, keamanan, yustisi, moneter dan fiskal nasional serta agama.

Setiap Pemerintah daerah dituntut untuk dapat menggerakan segala kemampuan yang dimiliki dalam menciptakan serta mendorong peningkatan pendapatan asli daerah yang dapat menjadi sumber pembiayaan di daerah. Organisasi sektor publik pemerintah merupakan lembaga yang menjalankan roda pemerintahan yang legitimasinya berasal dari masyarakat. Oleh karena itu, kepercayaan yang diberikan oleh masyarakat kepada penyelenggara pemerintahan haruslah diimbangi dengan cara menciptakan pemerintahan yang baik (good governance). Good governance diwujudkan dengan cara mereformasi sistem penyelengaraan pemerintahan berbasis elektronik agar dapat menjawab tantangan zaman dan kemajuan teknologi pada pemerintahan pusat maupun pemerintahan daerah. (Urip dan Pambelum, 2008).

Direktorat Jenderal Otonomi Daerah (Ditjen Otda) adalah unsur pelaksana Kementerian Dalam Negeri di segi penyelenggaraan otonomi daerah. Ditjen Otda berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Menteri. Ditjen Otda mempunyai tugas menyelenggarakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan di bidang penyelenggaraan otonomi daerah sesuai dengan ketentuan peraturan perundang- undangan.

Berdasarkan Pasal 258 Permendagri Nomor 13 Tahun 2021 Tentang Organisasi Dan Tata Kerja Kementerian Dalam Negeri, Salah satu fungsi Ditjen Otda yaitu menyelenggarakan pelaksanaan kebijakan dan koordinasi di bidang penataan daerah, otonomi khusus dan daerah istimewa, administrasi kepala daerah dan Dewan Perwakilan Rakyat Daerah, pembinaan umum kelembagaan daerah, kepegawaian pada perangkat daerah, dan produk hukum daerah, serta evaluasi penyelenggaraan pemerintahan daerah. Maka dari itu fungsi Ditjen Otda dalam mengkoordinir urusan-urusan pemerintahan daerah harus adanya konsultasi antar pemerintah pusat dengan pemerintah daerah terkait permasalahan-permasalahan yang ada di daerah.

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sudah seharusnya kita mengikuti perkembangan zaman yang ada. Salah satu tanda perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi adalah kekayaan pengetahuan baru dan teknologi baru yang dapat digunakan orang di berbagai bidang kehidupan mereka. Orang dan teknologi adalah dua kata yang tidak akan pernah bisa mengakhiri dari perkembangan zaman yang ada. Sebagai makhluk Tuhan yang paling sempurna, manusia senantiasa berinovasi dalam segala bidang hanya untuk memperlancar kegiatan yang ada di dalam kehidupannya. Ini termasuk inovasi untuk mengelola komunikasi yang semakin kompleks.

Sebuah kegiatan kantor adalah contoh nyata dari komunikasi yang kompleks. Keterlibatan banyak orang, termasuk karyawan internal dan mitra bisnis, yaitu pemerintah daerah sebagai pihak eksternal. Stakeholder tersebut membutuhkan sistem informasi yang dapat menghubungkan keduanya agar dapat terus berkomunikasi. Cara sederhana adalah komunikasi melalui Internet. Karena teknologi canggih ini dapat menembus semua kelas sosial, batas waktu dan geografis masyarakat.

Seiring berjalannya waktu semuanya telah berubah di era pasca pandemi, sistem informasi berbasis internet mendadak menjadi sebuah trend,bisa kita lihat yang tadinya jarang sekarang bahkan tidak pernah kita melakukan rapat virtual/zoom meeting,sekarang zoom meeting merupakan hal yang biasa dan bahkan lebih kita gemari.

Perkembangan teknologi yang pesat sudah menjadi kewajiban pemerintah pusat maupun daerah dalam mengembangkan kemajuan teknologi yang bertujuan meningkatkan pelayanan yang baik dan prima kepada masyarakat, siklus pemerintahan pusat/daerah yang sistematis dan hubungan antar pemerintah secara vertikal maupun horizontal terlaksana dengan efektif dan efisien.

Pemerintah daerah provinsi dan kabupaten/kota dalam bentuk penyelenggaraan pemerintahan sesuai dengan pasal 1 ayat 1 Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik yaitu Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik yang selanjutnya disingkat SPBE adalah penyelenggaraan pemerintahan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk memberikan layanan kepada Pengguna SPBE. Berangkat dari hal tersebut pemerintah pusat dalam hal ini Kementerian Dalam Negeri Direktorat Jenderal Otonomi Daerah mengimplementasikan Peraturan Presiden dengan inovasi pemerintahan dalam bidang teknologi.

Oleh karena itu memperhatikan arahan Bapak Menteri Dalam Negeri Muhammad Tito Karnavian, M.A., Ph.D. dalam rangka peringatan hari Otonomi Daerah ke-26 dikantor Kemendagri pada Senin, 25 April 2022. Beliau menyampaikan,Pertama, untuk meminimalisir pertemuan secara langsung/tatap muka seputar layanan otonomi daerah dengan orang-orang Daerah dalam hal ini pemerintah provinsi dan kabupaten/kota hal tersebut sangat rentan menimbulkan praktek transaksional yang berujung korupsi, kolusi dan nepotisme (KKN), Kedua, Membatasi pertemuan secara langsung karena masih dalam kondisi pandemik covid, Ketiga, menciptakan efisiensi anggaran Pemerintah Daerah dalam hal koordinasi dengan Ditjen Otda, keempat, pelayanan yang harus di fasilitasi Ditjen Otda dengan prima dan kualitas yang baik. Oleh sebab itu inilah tindak lanjut Direktorat Ditjen Otonomi Daerah terkait arahan bapak Menteri Dalam Negeri tersebut,yaitu membuat sebuah Program Layanan Konsultasi Virtual Ditjen Otda.

Konsultasi Virtual Ditjen Otda Metaverse kemudian selanjutnya disingkat Kovi Otda Metaverse, merupakan Program Layanan Konsultasi Virtual pemberi layanan dengan penerima layanan yang tidak bertemu di Ditjen Otda yang berbasis Metaverse, Program layanan konsultasi virtual ini memfasilitasi Pemerintah Daerah Provinsi, dan Pemerintah Daerah Kabupaten/Kota yang ingin konsultasi ke Ditjen Otda. layanan konsultasi pemerintah daerah seputar otonomi daerah dilakukan secara virtual dengan teknologi 3 dimensi dengan perangkat metaverse seperti kacamata virtual reality di mana pemerintah daerah akan dibawa masuk dalam sebuah dunia animasi.

Sebelum lebih jauh terkait dengan konsultasi virtual, peneliti mengajak pembaca untuk mengetahui apa itu metaverse ? Metaverse secara bahasa, metaverse dibagi menjadi dua, yaitu meta dalam bahasa Yunani yang artinya beyond atau melampaui dan verse, diambil dari kata universe, yang berarti semesta, sehingga jika kata ini digabung metaverse bisa diartikan sebagai melampaui alam semesta. (Tommy dan Reynaldi, 2022:2). Pendukung berjalannya metaverse ini adalah teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) merupakan komponen utama dari komponen-komponen yang lain, yakni 2 komponen ini bertujuan menciptakan dunia virtual yang kita inginkan yaitu metaverse.

* 1. **Kesenjangan Masalah yang Diambil (GAP Penelitian)**

Ada beberapa permasalahan berkaitan dengan pengembangan Kovi Otda berbasis metaverse yaitu dalam penggunaan fasilitas pelayanan konsultasi virtual otonomi daerah berbasis metaverse ini ditemukan adanya beberapa masalah yang signifikan sehingga pelayanan konsultasi virtual otonomi daerah masih belum maksimal untuk digunakan yaitu pertama, sumber daya manusia bidang teknologi yang mengelola layanan virtual itu masih sedikit dikarenakan kesiapan direktorat- direktorat yang ada di Ditjen Otda belum secara maksimal menggunakan layanan virtual karena keterbatasan sarana prasaran utama yaitu kacamata *virtual reality* penyedia layanan di beberapa direktorat belum mengetahui cara menggunakannya, serta masih membutuhkan pengembangan dari program tersebut. Kedua, berdasarkan data sekunder yang ada terdapat 6 provinsi masih dikategorikan kurang sekali, 26 provinsi dikategorikan kurang , 4 provinsi dikategorikan cukup dan 1 provinsi dikategorikan baik. Dengan fakta yang ada dapat disimpulkan layanan Kovi Otda belum terlaksana dengan maksimal, sehingga peneliti melalui inovasi Ditjen Otda mempunyai keinginan untuk meneliti dan menganalisis terkait permasalahan yang ada pada program konsultasi virtual otonomi daerah berbasis metaverse, agar supaya mempermudah pemerintah daerah dalam koordinasi dengan pemerintah pusat terkait dengan pengembangan daerah dan permasalahan-permasalahan pada otonomi daerah. Yang ketiga dalam sarana-prasarana masih mengalami kekurangan karena jumlah oculus metaverse, white board dan kondisi jaringan yang belum stabil. Seharusnya setiap kasubdit dalam direktorat yang ada di Ditjen Otda harus mempunyai setiap sarana yang ada untuk menunjang pelayanan konsultasi virtual. Dapat disimpulkan bahwa kurangnya sarana dan prasarana ini menyebabkan tidak terlaksana dengan baik program layanan konsultasi virtual otonomi daerah. Maka dari itu beberapa penjelasan dan masalah di atas yang peneliti sajikan itu merupakan dasar peneliti dalam melalukan penelitian terkait pemecahan masalah yang ada, demi terselenggeranya dengan baik inovasi pemerintah pusat yakni Ditjen Otda dalam pelayanan konsultasi virtual berbasis metaverse kepada pemerintah daerah.

* 1. **Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini terinspirasi oleh beberapa penelitian terdahulu, baik dalam konteks pengembangan layanan konsultasi virtual maupun konteks pengembangan metaverse. Penelitian Ikhwan Akbar Endarto, Martadi berjudul Analisis potensi implementasi metaverse pada media edukasi interaktif (Ikhwan Akbar Endarto & Martadi, 2022), menemukan bahwa penggunaan teknologi Metaverse akan memberikan peluang dalam bidang pendidikan sebagai media edukasi yang mendukung proses belajar mengajar. Prinsip- prinsip desain yang perlu diterapkan dalam pembuatan media edukasi di era Metaverse berbasis teknologi AR dan VR, diantaranya layouting, tipografi, prinsip warna, serta persepsi bidang dan ruang. Dengan menggunakan prinsip desain sebagai media edukasi berbasis teknologi Metaverse yang mengintegrasikan teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR), proses pembelajaran dan penyampaian ilmu menjadi lebih mudah, efektif, efisien, inovatif, dan menarik, serta diharapkan dapat memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia. Penelitian Muhammad Irfan menemukan bahwa sistem ini berjalan sesuai dengan fungsinya yaitu user dapat berkonsultasi mengenai masalah syari’ah islam kepada pakar islam dan sistem ini mudah digunakan sehingga user target tidak kesulitan dalam penggunaan sistem ini serta dengan adanya sistem ini, user terbantu dalam proses mendapatkan informasi tentang masalah syari’ah islam. (Muhammad Irfan, 2018). Penelitian Dina Purnama Sari menemukan bahwa *Non-Fungible Token* (NFT) merupakan salah satu peluang bisnis yang mudah dilakukan di era metaverse sehingga bisa lebih efektif dan efisien dalam cara kerjanya (Dian Purnama Sari, 2022). Penelitian Asa Muharroroh selanjutnya berkaitan dengan Implementasi program layanan konsultasi belajar siswa (kbs) online di Kota Yogyakarta hasil penelitian ini yaitu Implementasi program layanan konsultasi belajar siswa online SMP dan SMA di KotaYogyakarta dapat diamati dari level Dinas Pendidikan dan level sekolah. Pada level Dinas Pendidikan implementasi program layanan KBS *Online* dapat dianalisis dari tiga aspek yaitu program layanan KBS *Online* itu sendiri, organisasi pelaksana, dan pemanfaat program layanan KBS *Online*. Sedangkan pada level sekolah implementasi program layanan KBS *Online* dapat dianalisis dari aspek respon, efektivitas program, mata pelajaran/ materi yang dimanfaatkan, jenis kelamin pemanfaat, dan kondisi pemanfaat (Asa Muharroroh, 2016). Berdasarkan hasil penelitian Nunnun Bonafix, Amarena Nediari menemukan bahwa metaverse memiliki peluang yang sangat besar untuk diimplementasikan dalam semua jenjang pendidikan. Serta menunjang proses belajar mengajar menjadi lebih modern dan lebih baik efektif serta efisien. Dari hasil review jurnal yang ada, didapatkan gambaran bahwa teknologi Metaverse yang berkembang pesat membuat pengguna memiliki pengalaman baru dalam proses belajar mengajar. Pengalaman baru yang didapat dapat membantu siswa dalam mengembangkan soft-skill dan persepsi diri yang lebih baik dari simulasi yang diciptakan. Metaverse dapat menjadi solusi yang tepat untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), terutama di masa pendemi ini yang dirasa kurang efektif karena keterbatasan interaksi langsung antara pengajar dan siswa. Di samping banyak keunggulan, Metaverse juga banyak kelemahan dan tantangan. Seperti kebebasan dan keterbukaan dalam Metaverse dan belum meratanya kesiapan siswa untuk memasuki dunia Metaverse. Hal ini disebabkan oleh adanya masalah infrastruktur jaringan internet dan alat yang sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan pada umumnya masih dijumpai mahal. Diharapkan sektor pendidikan dapat mempersiapkan sumber daya yang terlatih sebelum memasuki dunia metaverse (Nunnun Bonafix & Amarena Nediari, 2022).

* 1. **Pernyataan Kebaruan Ilmiah**

Peneliti melakukan penelitian yang berbeda dan belum dilakukan oleh penelitian terdahulu, dimana konteks penelitian yang dilakukan yakni berfokus pada pengembangan layanan konsultasi virtual otonomi daerah berbasis metaverse berbeda demgan fokus penelitian yang sebelumnya, metodenya yang digunakan menggunakan kualitatif deskripsi juga memiliki perbedaan dengan penelitian Nunnun Bonafix & Amarena Nediari yang menggunakan metode studi pustaka. Selain itu pengukuran/indikator yang terdapat *grand theory* yang digunakan juga berbeda dari penelitian sebelumnya yakni menggunakan teori dari Hunger & Wheelen diterjemahkan oleh Julianto Agung S (Hunger & Wheelen,2003) yang menyatakan bahwa strategi pengembangan Kovi Otda metaverse diukur dengan 4 (empat) dimensi yaitu pengamatan lingkungan, perumusan strategi, implementasi strategi, serta evaluasi dan pengendalian.

* 1. **Tujuan.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi Direktorat Jenderal Otonomi Daerah Kementerian Dalam Negeri Dalam Pengembangan Konsultasi Virtual Otonomi Daerah Berbasis Metaverse.

1. **METODE**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Berdasarkan konsep teori yang sudah dijelaskan oleh (Sugiyono, 2015:9), Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran masalah yang akan diteliti, pendalaman karakteristik, kualitas, dan keterkaitan antar kegiatan.

Peneliti mengumpulkan data melaui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam melakukan pengumpulan data kualitatif, penulis melakukan wawancara secara mendalam terhadap 9 orang informan yang terdiri dari 6 orang lingkup Ditjen Otda yaitu direktur FKKPD, kabag umum, kabag perencanaan, kasubdit wilayah I, kasubdit wilayah III, dan kasubdit wilayah V. Serta 3 orang dari pemerintah daerah yaitu kabag organisasi setda Kota Makassar, pelaksana bagian organisasi setda Kab. Bogor, dan sekretaris BKPP Kab. Demak. Selanjutnya data yang diperoleh kemudian disajikan, dianalisis, direduksi kemudian ditarik kesimpulan.

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peneliti menganalisis strategi Ditjen Otda dalam pengembangan konsultasi virtual otonomi daerah berbasis metaverse menggunakan teori strategi dari Hunger & Wheelen diterjemahkan oleh Julianto Agung S (Hunger & Wheelen,2003) yang menyatakan bahwa strategi pengembangan Kovi Otda metaverse diukur dengan 4 (empat) dimensi yaitu pengamatan lingkungan, perumusan strategi, implementasi strategi, serta evaluasi dan pengendalian. Adapun pembahasan dapat dilihat pada subbab berikut.

**3.1. Strategi Ditjen Otda Kemendagri dalam pengembangan konsultasi virtual otonomi daerah berbasis metaverse**

Strategi Direktorat Jenderal Otonomi Daerah Kementerian Dalam Negeri Dalam Pengembangan Konsultasi Virtual Otonomi Daerah Berbasis Metaverse telah berjalan cukup baik diukur dengan 4 (empat) dimensi yaitu Pengamatan lingkungan, perumusan strategi, implementasi strategi, serta evaluasi dan pengendalian. Strategi yang dijalankan oleh Ditjen Otda telah dijalankan sesuai dengan tahapan yang peneliti jelaskan pada dimensi tentang strategi yang dijabarkan pada tabel *milestone* pengembangan kovi otda metaverse yang menggambarkan tahapan-tahapan dalam pengembangan Kovi Otda metaverse. Strategi pengembangan ini sudah direncanakan dan dijalankan secara sistematis akan tetapi belum memberikan *output* atau hasilyang maksimal dikarenakan dalam pelaksanannya masih terdapat beberapa hambatan internal dan eksternal sehingga perlu adanya upaya langsung dan upaya tidak langsung dari Ditjen Otda dalam mengatasi hambatan dan kendala yang ada. Menurut Rangkuti (2017:3) Strategi merupakan alat untuk mencapai tujuan. Dalam penelitian ini peneliti juga mengidentifikasi strategi menggunakan matriks analisis swot menurut Rangkuti (2017) yaitu menghasilkan 4 (empat) strategi alternatif yaitu strategi S+O, S+T, W+O dan W+T yang bisa dipakai dalam pengembangan Kovi Otda Metaverse.

**Tabel 1. Matriks Swot**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **lFAS (lnternal Factor AnaIysis Summary)**  **EFAS (ExternaI Factor AnaIysis Summary)** | **KEKUATAN (S)** | **KELEMAHAN (W)** |
| 1. Komitmen bersama untuk menghasilkan Pelayanan Konsultasi kepada Pemerintah Daerah yang akuntabel dan responsif. 2. Tersedianya sumber daya manusia yang memiliki dasar-dasar pengetahuan pelayanan konsultasi dengan kemampuan teknologi yang mumpuni pada lingkup Ditjen Otda. 3. Adanya pembentukan tim khusus yang akan mengelola aplikasi KOVI OTDA dalam menanggulangi persoalan dan monitoring pelaksanaan kegiatan | 1. Permintaan konsultasi yang tinggi menyebabkan kelebihan beban kerja kepada aparatur yang disertai dengan minimnya jumlah aparatur pada beberapa komponen. 2. Aplikasi KOVI OTDA masih dalam tahap pengembangan dan perlu mendapatkan beberapa sentuhan penyempurnaan dan kelengkapan fitur untuk menciptakan system pelayanan konsultasi yang terintegrasi. 3. Membutuhkan spesifikasi dan keterampilan khusus dalam mengelola KOVI OTDA yang mengharuskan perlunya pelatihan dan bimbingan teknis kepada aparatur di level Pusat sampai ketingkat Provinsi dan Kabupaten/Kota |
| **PELUANG (O)** | **STRATEGI (S+O)** | **STRATEGI (W+O)** |
| 1. Terdapat regulasi yang mengatur sistematika mekanisme pemberian pelayanan konsultasi virtual melalui penetapan Standar Operasional Prosedur. 2. KOVI OTDA merupakan aplikasi konsultasi virtual pertama di lingkup Kementerian Dalam Negeri yang menggunakan teknologi metaverse dengan tujuan untuk membuat layanan konsultasi jarak jauh terasa nyata dan dekat. | 1. Membuat regulasi yang tegas dan mengikat untuk meningkatkan kualitas pelayanan. (S1+O1) 2. Mengoperasionalkan sumber daya manusia yang mempunyai kemampuan teknologi. (S1+O2) 3. Konsistensi dalam peningkatan sumber daya manusia karena Ditjen Otda sebagai moto penggerak dalam mengembangkan kovi otda metaverse pertama lingkup Kemendagri. (S2+ O2, O3) | 1. Menunjuk pegawai yang dikhususkan untuk mengurusi layanan kovi otda metaverse pada hari tersebut. (W1+O1) 2. Memanfaatkan tenaga teknisi untuk menyempurnakan software dari aplikasi kovi otda metaverse (W2+O2) 3. Mengadakan pelatihan dan bimbingan teknis internal dan eksternal secara rutin. (W3 + O1) |
| **ANCAMAN (T)** | **STRATEGI (S+T)** | **STRATEGI (W+T)** |
| 1. Penggunaan perangkat Oculus penunjang KOVI OTDA membutuhkan anggaran yang cukup besar dan cukup membebankan pemerintah Daerah di tengah pemulihan pasca pandemi Covid-19. 2. Kesulitan untuk menumbuhkan mentalitas efisiensi di tataran Pemerintah Daerah karena melalui penggunaan konsultasi virtual ini berdampak pada menurunnya belanja perjalanan dinas Pemerintah Daerah ke Pemerintah Pusat | 1. Meminimalisir anggaran kovi otda metaverse dan membangun komitmen kepada pemerintah daerah terkait output dari layanan ini. (S1+T1) 2. Pimpinan membuat regulasi berupa Permendagri atau Peraturan Pemerintah. (S2,S3+T2) | 1. Meningkatkan kualitas sarana-prasarana dan sumber daya manusia dengan mempertimbangkan kemampuan anggaran. (W2,W3 + T1) 2. Meminimalisir permintaan konsultasi dan menekankan konsultasi harus melalui kovi otda metaverse. (W1+T2) |

*Sumber: Ditjen Otda, Diolah oleh peneliti 2023*

Pada **Tabel 1** menghasilkan strategi alternatif yaitu strategi S+O, S+T, W+O dan W+T yang bisa dipakai dalam pengembangan Kovi Otda Metaverse. Berdasarkan Analisa SWOT di atas, maka dapat ditarik kesimpulan yang menjadi langkah yang dipilih dalam menghadapi persoalan dimaksud meliputi kekuatan untuk meraih peluang melalui diberlakukannya sistem konsultasi virtual pada setiap Direktorat di bawah lingkup Ditjen Otda, perlu dilakukan transformasi digital dalam penyelenggaraan komunikasi antara Ditjen Otda dengan Pemerintah Daerah Provinsi/Kabupaten/Kota guna mendukung mandat dan visi organisasi yang mendukung peningkatan kualitas pelayanan, transparansi dan efektivitas tanpa mengenal sekat jarak geografis yang luas serta Menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman dengan menumbuhkan komitmen kepada seluruh pemangku kepentingan, dengan tetap memberikan payung hukum Standar Operasional Prosedur penggunaan konsultasi virtual demi menguatnya kolaborasi dan komunikasi antara Pemerintah Pusat dalam hal ini Ditjen Otda Kemendagri dengan Pemerintah Daerah.

**3.2. Faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan konsultasi virtual otonomi daerah berbasis metaverse**

Faktor-faktor yang mendukung jalannya pengembangan Kovi Otda metaverse terbagi dalam dua faktor yaitu Faktor pendukung internal berasal dari Ditjen Otda yang telah mempersiapkan, mendorong, serta menunjang kegiatan pengembangan Kovi Otda metaverse hal ini dibuktikan dengan adanya pengadaan sarana-prasarana, sumber daya manusia yang dipersiapakan, serta komitmen antara stakeholder yang ada di lingkup Ditjen Otda. Untuk faktor pendukung eksternal dari pemerintah daerah itu sendiri menyikapi dengan antusias dan merespon inovasi dari Ditjen Otda dengan turut andil dalam proses pengembangan Kovi Otda metaverse. Selanjutnya untuk faktor penghambat yang dihadapi Ditjen Otda dalam pengembangan Kovi Otda berbasis metaverse terbagi menjadi dua yaitu Faktor Internal terdiri dari sarana prasarana dari Ditjen Otda maupun pemerintah daerah yang belum terpenuhi, sumber daya manusia secara keseluruhan belum mengetahui substansi dari Kovi Otda metaverse, komitmen yang masih kurang dalam lingkup Ditjen Otda serta anggaran yang belum secara komprehensif diatur terkait dengan pengembangan Kovi Otda metaverse. Faktor eksternal yaitu pemerintah daerah masih terkendala dengan sarana-prasarana, sumber daya manusia yang belum mengerti, serta dalam anggaran belum menjadi prioritas terkait dengan pengembangan Kovi Otda metaverse. Akan tetapi berjalannya waktu pemerintah daerah berkomitmen untuk menggunakan Kovi Otda metaverse karena lebih efektif dan efisien untuk konsultasi ke Ditjen Otda dan hal ini merupakan kemajuan teknologi dibidang penyelenggaraan pemerintahan.

**Tabel 2 Kendala dan Solusi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Kendala Yang Dihadapi** | **Solusi Yang Dapat Dilaksanakan** |
|  | Masih banyak ASN yang belum memahami secara fasih penggunaan alat *oculus*. | * Perlu ada pembekalan dan pelatihan penggunaan alat *oculus* kepada pegawai dilingkup Ditjen Otda * Perlu menunjuk PIC/penanggung jawab khusus pada setiap subdirektorat untuk memfasilitasi secara teknis proses konsultasi virtual |
|  | Alat *oculus* yang tersedia dinilai tidak ramah untuk digunakan dalam jangka waktu yang lama, karena dalam beberapa kasus tertentu ditemukan menimbulkan efek samping di antaranya; pusing dan otot mata berkedut. | Pimpinan bersama tim efektif dan Kabag Umum Ditjen Otda telah menemukan alat sejenis *oculus* yang lebih ramah yakni hololens untuk digunakan dalam jangka waktu yang lama, dan telah disepakati pengadaan yang akan diberikan kepada seluruh subdirektorat pada Tahun anggaran 2023. |
|  | Penggunaan KOVI OTDA berbasis *metaverse* membutuhkan akses internet yang stabil, kondisi existing hal tersebut belum tersedia setiap saat. | Pimpinan telah bersepakat dengan Kabag Umum dan Kabag Perencanaan untuk tahun 2023 akan ada penguatan akses internet pada setiap ruangan Kepala Subdirektorat di lingkup Ditjen Otda untuk memastikan konsultasi virtual yang dilakukan menggunakan layanan KOVI OTDA berjalan lancar. |

*Sumber: Ditjen Otda, Diolah oleh peneliti 2023*

Dapat dilihat pada **Tabel 2** diatas terkait dengan kendala yang dihadapi ditjen dalam pengembangan Kovi Otda metaverse berupa masih banyak Aparatur Sipil Negara (ASN) belum memahami, alat oculus dinilai belum ramah, dan jaringan internet belum stabil. Dari adanya hambatan itu Ditjen Otda sudah memberikan solusi untuk mengatasinya.

**3.3. Upaya mengatasi faktor penghambat dalam pengembangan konsultasi virtual otonomi daerah berbasis metaverse**

Direktorat Jenderal Otonomi Daerah melakukan upaya-upaya untuk mengatasi hambatan dan kendala yang ada. Dalam upaya yang dilakukan terbagi atas dua yaitu upaya langsung dan upaya tidak langsung.

Upaya langsung yang dilakukan Direktorat Jenderal Otonomi Daerah yaitu:

1. Menyediakan alat pendukung pelayanan Kovi Otda metaverse seperti kacamata VR (Oculus);
2. Memberikan dukungan komitmen pejabat lingkup Ditjen Otda dalam penggunaan Kovi Otda metaverse sebagai salah satu alternatif layanan konsultasi dengan pemerintah daerah;
3. Menetapkan standar alur pelayanan Kovi Otda metaverse;
4. Menetapkan pemerintah daerah percontohan sebagai langkah awal perluasan Implementasi penggunaan aplikasi Kovi Otda metaverse secara terintegrasi pada setiap layanan konsultasi urusan pemerintah daerah pada setiap level (Provinsi dan Kabupaten/Kota);
5. Menyusun Kerangka Acuan Kerja (KAK) pengembangan Kovi Otda metaverse.

Upaya tidak langsung yang dilakukan Direktorat Jenderal Otonomi Daerah yaitu:

* + - 1. Melaksanakan seminar dan pelatihan bertujuan mensosialisasikan Kovi Otda metaverse kepada pemerintah daerah;
      2. Memberikan penegasan kepada pemerintah daerah untuk mengaplikasikan Kovi Otda metaverse;
      3. Merencanakan penganggaran di tahun anggaran 2023 terkait dengan pengembangan Kovi Otda metaverse;
      4. Melakukan monitoring dan evaluasi ke pemerintah daerah untuk mengidentifikasi permasalahan terkait dengan pengembangan Kovi Otda metaverse.

**3.4. Diskusi** **Temuan Utama Penelitian**

Konsultasi Virtual Otonomi Daerah berbasis Metaverse (Kovi Otda Metaverse) adalah layanan konsultasi virtual berbasis metaverse dilingkup Direktorat Jenderal Otonomi Daerah Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia, program ini merupakan layanan konsultasi virtual setiap hari Ditjen Otda yang berbasis metaverse, program layanan konsultasi virtual ini memfasilitasi pemerintah daerah provinsi, dan pemerintah daerah kabupaten/kota yang ingin melakukan konsultasi ataupun koordinasi mengenai otonomi daerah serta berhubungan dengan jalannya sistem pemerintahan daerah yang tidak terlepas dari pengawasan dan pengevaluasian dari pemerintah pusat yakni Ditjen Otda.

Dalam hal pembentukan program layanan konsultasi virtual ini Ditjen Otda telah menyusun dan merancang program dengan beberapa tujuan. Sesuai dengan Term Of Referencer (Kerangka Acuan Kegiatan) Kovi Otda yaitu :

* + - 1. Memberikan kemudahan berkomunikasi antara Ditjen Otda dan Pemerintah Daerah.
      2. Mempersempit ruang transaksional yang mungkin terjadi jika ada pertemuan langsung secara fisik.

Berdasarkan tujuan di atas peneliti menyimpulkan bahwa program layanan konsultasi virtual otonomi daerah berbasis metaverse ini perlu diterapkan demi terselenggaranya pemerintahan yang baik dan profesional karena memberikan kemudahan antar Ditjen Otda dengan pemerintah daerah serta mempersempit ruang transaksional seperti korupsi kolusi dan nepotisme yang kemungkinan terjadi jikalau ada pertemuan langsung secara fisik. Peneliti menemukan temuan penting yakni program layanan konsultasi virtual ini sangat penting untk di implementasikan karena bagian dari perwujudan sistem pemerintahan yang baik. Sama halnya dengan temuan Ikhwan Akbar Endarto, menemukan bahwa penggunaan teknologi Metaverse akan memberikan peluang dalam bidang pendidikan sebagai media edukasi yang mendukung proses belajar mengajar. Prinsip- prinsip desain yang perlu diterapkan dalam pembuatan media edukasi di era Metaverse berbasis teknologi AR dan VR, diantaranya layouting, tipografi, prinsip warna, serta persepsi bidang dan ruang. Dengan menggunakan prinsip desain sebagai media edukasi berbasis teknologi Metaverse yang mengintegrasikan teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR), proses pembelajaran dan penyampaian ilmu menjadi lebih mudah, efektif, efisien, inovatif, dan menarik, serta diharapkan dapat memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia (Ikhwan Akbar Endarto & Martadi, 2022). Muhammad Irfan menemukan bahwa sistem ini berjalan sesuai dengan fungsinya yaitu user dapat berkonsultasi mengenai masalah syari’ah islam kepada pakar islam dan sistem ini mudah digunakan sehingga user target tidak kesulitan dalam penggunaan sistem ini serta dengan adanya sistem ini, user terbantu dalam proses mendapatkan informasi tentang masalah syari’ah islam. (Muhammad Irfan, 2018), konsultasi virtual otonomi daerah juga merupakan sebuah sistem yang mudah digunakan dan ini merupakan pembaharuan dalam komunikasi pemerintahan. Dalam penelitian Dina Purnama Sari menemukan bahwa *Non-Fungible Token* (NFT) merupakan salah satu peluang bisnis yang mudah dilakukan di era metaverse sehingga bisa lebih efektif dan efisien dalam cara kerjanya (Dian Purnama Sari, 2022), dalam program layanan Kovi Otda metaverse juga lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan layanan konsultasi yang kovensional atau layanan yang langsung tatap muka sehingga pemanfaatan metaverse sebagai alat untuk konsultasi pemerintah pusat dengan pemerintah daerah menjadi solusi untuk mengatasi ruang transaksional yang ada. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Asa Muharroroh berkaitan dengan Implementasi program layanan konsultasi belajar siswa (KBS) online di Kota Yogyakarta hasil penelitian ini yaitu Implementasi program layanan konsultasi belajar siswa online SMP dan SMA di KotaYogyakarta dapat diamati dari level Dinas Pendidikan dan level sekolah. Pada level Dinas Pendidikan implementasi program layanan KBS *Online* dapat dianalisis dari tiga aspek yaitu program layanan KBS *Online* itu sendiri, organisasi pelaksana, dan pemanfaat program layanan KBS *Online*. Sedangkan pada level sekolah implementasi program layanan KBS *Online* dapat dianalisis dari aspek respon, efektivitas program, mata pelajaran/ materi yang dimanfaatkan, jenis kelamin pemanfaat, dan kondisi pemanfaat (Asa Muharroroh, 2016), pengembangan layanan Kovi Otda metaverse merupakan inovasi yang baru dalam lingkup Kemendagri yang menfasilitasi konsultasi secara virtual/*online* sehingga menjadi acuan kepada lembaga pemerintah agar menfasilitasi urusan pemerintahan daerah lewat konsultasi secara virtual. Peneliti Nunnun Bonafix, Amarena Nediari menemukan bahwa metaverse memiliki peluang yang sangat besar untuk diimplementasikan dalam semua jenjang pendidikan. Serta menunjang proses belajar mengajar menjadi lebih modern dan lebih baik efektif serta efisien. Dari hasil review jurnal yang ada, didapatkan gambaran bahwa teknologi Metaverse yang berkembang pesat membuat pengguna memiliki pengalaman baru dalam proses belajar mengajar. Pengalaman baru yang didapat dapat membantu siswa dalam mengembangkan soft-skill dan persepsi diri yang lebih baik dari simulasi yang diciptakan. Metaverse dapat menjadi solusi yang tepat untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), terutama di masa pendemi ini yang dirasa kurang efektif karena keterbatasan interaksi langsung antara pengajar dan siswa. Di samping banyak keunggulan, Metaverse juga banyak kelemahan dan tantangan. Seperti kebebasan dan keterbukaan dalam Metaverse dan belum meratanya kesiapan siswa untuk memasuki dunia Metaverse. Hal ini disebabkan oleh adanya masalah infrastruktur jaringan internet dan alat yang sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan pada umumnya masih dijumpai mahal. Diharapkan sektor pendidikan dapat mempersiapkan sumber daya yang terlatih sebelum memasuki dunia metaverse (Nunnun Bonafix & Amarena Nediari, 2022), sama halnya dengan fokus penelitian ini yang menjawab kebaharuan dari tantangan teknologi dalam lingkup pemerintahan sehingga pemerintah daerah sebagai penerima informasi tidak mengalami kesusahan dalam konsultasi dengan pemerintah pusat dalam hal ini Ditjen Otda terkait dengan permasalahan mengenai otonomi daerah.

**4.5. Diskusi** **Temuan Menarik Lainnya (opsional)**

Peneliti menemukan faktor penghambat dari pengembangan layanan ini yaitu pemerintah daerah masih nyaman dengan gaya konsultasi yang konvensional dimana ada pertemuan secara langsung yang mungkin masih mengadakan penganggaran terkait biaya perjalanan dinas sehingga *culture* dan budaya mengunjungi kantor langsung masih sangat rentan terjadi dan mengakibatkan adanya ruang transaksional seperti korupsi, kolusi dan nepotisme.

1. **KESIMPULAN**

Peneliti menyimpulkan bahwa strategi Direktorat Jenderal Otonomi Daerah Kementerian Dalam Negeri dalam pengembangan Konsultasi Virtual Otonomi Daerah berbasis metaverse telah berjalan cukup baik diukur dengan 4 (empat) dimensi yaitu Pengamatan lingkungan, perumusan strategi, implementasi strategi, serta evaluasi dan pengendalian yang menghasilkan masih terdapat indikator yang belum maksimal seperti indikator kebijakan yang belum diatur, anggaran yang belum optimal, prosedur yang belum tersosialisasi secara maksimal dan kinerja dalam pengembangan yang masih kurang Strategi yang dijalankan oleh Ditjen Otda telah dijalankan sesuai dengan tahapan yang peneliti jelaskan pada dimensi tentang strategi yang dijabarkan pada *milestone* pengembangan kovi otda metaverse yang menggambarkan tahapan-tahapan dalam pengembangan Kovi Otda metaverse. Dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasi strategi menggunakan matriks analisis swot yaitu menghasilkan 4 (empat) strategi alternatif yaitu strategi S+O, S+T, W+O dan W+T yang bisa dipakai dalam pengembangan Kovi Otda metaverse.

**Keterbatasan Penelitian.** Penelitian ini memiliki keterbatasan utama yakni waktu dan biaya penelitian. Penelitian juga dalam proses wawancara dengan informan pemerintah daerah hanya dilakukan melalui telekomunikasi.

**Arah Masa Depan Penelitian (*future work*).** Peneliti menyadari masih awalnya temuan penelitian, oleh karena itu peneliti menyarankan agar dapat dilakukan penelitian lanjutan pada lokasi dilingkup Pemerintah Pusat atau lokasi penelitian dilingkup Pemerintah Daerah berkaitan dengan pengembangan konsultasi virtual otonomi daerah berbasis metaverse untuk menemukan hasil yang lebih mendalam.

1. **UCAPAN** **TERIMA** **KASIH**

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Direktur Jenderal Ditjen Otda Kemendagri beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melaksanakan penelitian, serta seluruh pihak yang membantu dan mensukseskan pelaksanaan penelitian.

1. **DAFTAR PUSTAKA**

Hunger, D., & Wheelen, T. 2003. *Manajemen Strategis.* Jakarta : Andi

Rangkuti. 2017. *Teknik Membedah Kasus Bisnis Analisis SWOT: Membedah Kasus Bisnis Cara Perhitungan Bobot, Rating, dan OCAI.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Simangunsong, Fernandes. 2017. *Metodelogi Penelitian Pemerintahan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Endarto, I. A., dan Martadi. 2022. *Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif.* Surabaya.

Muhammad Irfan. 2018. *Rancang Bangun Sistem Layanan Konsultasi Kepada Pakar Syari’ah Islam Berbasis Web.* Makassar.

Dian Purnama Sari. 2022. *Pemanfaatan NFT Sebagai Peluang Bisnis Pada Era Metaverse. Pekanbaru.*

Asa Muharroroh. 2016.  *Implementasi Program Layanan Konsultasi Belajar Siswa (KBS) Online DiKota Yogyakarta. Yogyakarta.*

Bonafix, Nunnun and Nediari. 2022. *Potensi Dan Peluang Metaverse Dalam Dunia Pendidikan.* Surabaya.