



Manusia, Kesejahteraan, dan Ekonomi Digital: Analisis Bibliometrik

Novia Utami¹ dan Yogie Pranowo^{2*}

¹ Faculty of Economics and Business, Atma Jaya Catholic University of Indonesia;

novia.utami@atmajaya.ac.id

² Driyarkara School of Philosophy, Indonesia; yogie.pranowo7@gmail.com

* Corresponding Author

ARTICLE INFO

Keywords:

Well-being
Financial
Economic
Digitalization
Bibliometric

Article history:

Received : 2023-01-03

Revised : 2023-01-07

Accepted : 2023-01-11

DOI:

<https://doi.org/10.26593/jsh.v2i02.6366>

ABSTRACT

Everyone wants to live a prosperous life. However, in the pursuit of well-being, wrong decisions are often made due to either psychological or rational reasons. Living in the digital era where everything is easier does not necessarily make this process error-free. The digital economy has been a vital part of the strategy to achieve well-being. Amidst the process, the digital economy finally found its place in the metaverse where people can interact with others in a virtual but seemingly real way. A bibliometric analysis was carried out in this literature review. Results show that humans need to continuously improve themselves before they can finally implement all their financial plans and achieve well-being. At the same time, given how critical innovation is for success, humans need to keep innovating. One of the ways to innovate is to implement digitalization principles in every aspect of life. In addition, it is also important to focus and improve adoption of metaverse principles to direct human intentional behavior to well-being.

ABSTRAK

Setiap orang menginginkan kehidupan yang sejahtera, namun seringkali dalam meraih kesejahteraan itu, manusia salah membuat keputusan, entah karena alasan psikologis ataupun alasan yang rasional. Padahal saat ini, kita hidup dalam era digital, dimana segala sesuatunya dimudahkan. Ekonomi digital menjadi sesuatu yang vital dalam strategi meraih kesejahteraan tersebut. Dalam prosesnya, ekonomi digital menemukan labuhannya pada metaverse, yang memungkinkan manusia untuk berinteraksi satu sama lain dalam layar virtual dan merasakannya sebagai suatu kenyataan. Penelitian ini menggunakan pendekatan bibliometric berbasis studi Pustaka. Hasil penelitian ini: untuk mencapai kesejahteraan, manusia perlu memantaskan diri hingga akhirnya ia mampu mengimplementasikan segala perencanaan keuangan menuju taraf yang sejahtera. Namun dalam proses menuju kesejahteraannya, manusia harus terus berinovasi, sebab inovasi adalah kunci menuju sukses. Dan salah satu cara berinovasi adalah dengan menerapkan prinsip digitalisasi dalam setiap aspek kehidupan. Hal lain yang harus terus dikembangkan dan diperhatikan adalah penerapan prinsip metaverse di dalam setiap kehidupan kita, agar laku intensional manusia semakin mengarah kepada kesejahteraan itu sendiri.



1. Pendahuluan

Banyak orang menginginkan kehidupan yang sejahtera. Mereka melakukan segala cara guna mencapai kesejahteraan tersebut. Oleh karena itu, tidak sedikit orang terjebak penipuan berkedok investasi yang menjanjikan keuntungan bombastis dengan cara yang manis. Kerugian yang dihasilkan dari investasi bodong tersebut disinyalir mencapai angka minimal 45T (OJK, 2022). Fenomena investasi bodong tersebut, membuktikan bahwa banyak di antara kita yang menginginkan kesejahteraan, bahkan dengan cara instant. Padahal, secara teoritis, kesejahteraan sangat dipengaruhi oleh kesehatan, pendidikan, dan lingkungan (Badan Pusat Statistik, 2019).

Kesejahteraan bukanlah suatu hal yang datang dari ruang kosong, melainkan dibangun oleh banyak aspek (Badan Pusat Statistik, 2019; Bodeker et al., 2020; PWC, 2019). Salah satu unsur pembentuk kesejahteraan manusia secara umum adalah finansial. Topik pembahasan finansial yang secara khusus meneropong kesejahteraan (*well-being*) manusia dikategorikan sebagai *financial wellbeing*. *Financial well-being* itu sendiri dapat didefinisikan sebagai kondisi dimana seseorang memiliki kemampuan untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya serta bebas memilih atas kepuasan hidup tertentu baik di masa kini maupun masa depan (Magli et al., 2021). Mengacu pada pendasaran tersebut, maka *financial well-being* mengasumsikan seseorang memiliki cukup dana untuk pemenuhan hidupnya tersebut. Dalam kajian mengenai *financial well-being* (Michael Collins & Urban, 2020), seseorang dikatakan sejahtera, jika (1) dapat memenuhi seluruh kebutuhan hidupnya, (2) memiliki kemampuan bertahan hidup dalam situasi yang tak menentu (krisis), (3) memiliki perencanaan keuangan yang matang, dan (4) memiliki kebebasan finansial terkait pilihan hidupnya.

Untuk mencapai taraf sejahtera, manusia dituntut untuk mampu beradaptasi dengan zaman, mengingat saat ini kehidupan manusia menjadi tak terprediksi. Para ahli mengatakan bahwa, saat ini manusia masuk ke dalam fase yang dikenal dengan sebutan VUCA. VUCA adalah akronim dari *Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity* (Tarumingkeng & Libris, 2020). *Volatility*, dapat diartikan sebagai kondisi yang begitu cepat berubah, dan tak terduga. *Uncertainty*, dapat diartikan sebagai kondisi penuh dengan ketidakpastian. *Complexity*, dapat diartikan sebagai dunia yang semakin kompleks dari sebelumnya. Dan *Ambiguity*, dapat dipahami sebagai kondisi dimana lingkungan sekitar semakin membingungkan, dan sulit dipahami (Co Navidad et al., 2021).

Dengan kenyataan tersebut, maka semakin jelas bahwa manusia dituntut untuk memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi, secara khusus sejak pandemi. Saat ini, seakan dunia menuntut manusia untuk hidup berdampingan dengan teknologi yang tidak lagi dianggap hanya sebagai instrument pelengkap saja, tetapi justru teknologi menjadi bahan bakar utama kehidupan manusia, secara khusus karena kebutuhan manusia akan jaringan internet (Venkatesh et al., 2021).



Gambar 1. Piramida Kebutuhan (Rachmaniar et al., 2021)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Inventure (2021), dikatakan bahwa masa sebelum Maret 2020 dapat dinamakan sebagai “Leisure Economy” dimana kebutuhan konsumen bergerak cepat menuju puncak piramida Maslow yaitu *self-esteem* dan *self-actualization*. Namun, setelah Maret 2020, secara mendadak umat manusia dipaksa memasuki era “Pandemic Economy” dimana kebutuhan konsumen berbalik arah dari awalnya “go to the top”, menaiki piramida Maslow menjadi “back to the bottom” menuju dasar piramida (Rachmaniar et al., 2021). Dengan merebaknya virus covid 19, kebutuhan-kebutuhan *self-esteem* dan *self-actualization* menjadi tidak prioritas lagi. Konsumen kembali ke kebutuhan dasar yaitu *safety (health)*, *security (free of fear, employment)*, dan *physiological needs (food, cloth, shelter, etc)* (Rachmaniar et al., 2021).

Perubahan demi perubahan terjadi, dan itu dirasakan oleh semua pihak tanpa terkecuali. Perkembangan teknologi informasi lantas mempengaruhi laku intensional ilmu ekonomi dalam aras ekonomi digital. Ekonomi digital itu sendiri dapat diartikan sebagai bentuk perpanjangan tangan dari inovasi digital yang melibatkan teknologi, dan jaringan internet. Dengan kata lain, ekonomi digital mengubah makna pasar konvensional menjadi pasar di ruang virtual (Śledziowska & Włoch, 2021). Dalam perkembangannya, ekonomi digital menemukan labuhnya pada metaverse. Metaverse itu sendiri adalah dunia virtual yang dibangun oleh jaringan internet dan membentuk pengalaman manusia (Mystakidis, 2022).

2. Literature Review

Psikologi Well-being

Konsep kebahagiaan telah menjadi perhatian masyarakat dunia sejak lama. Ada pihak yang selalu mencari tahu darimana kebahagiaan mereka berasal, namun ada pula pihak yang tidak peduli dengannya. Sebab yang terpenting dari kebahagiaan adalah “aku merasa bahagia”. Secara alamiah, setiap manusia ingin bahagia, ini menjadi tujuan akhir dari hidup manusia itu sendiri (Owusu, 2021). Terlepas dari keinginan untuk bahagia tersebut, studi empiris mengatakan bahwa sebagian besar manusia justru tak bahagia. Hal ini terjadi, disinyalir lantaran kesalahpahaman akan makna kebahagiaan itu sendiri (Owusu, 2021; Xiao et al., 2009). Berkenaan dengan itu, psikologi sosial membuat suatu distingsi dalam dunia akademik, yang diberi nama “wellbeing”. Konsep ini merupakan konsep yang dipredikatkan kepada manusia sebagai individu (Owusu, 2021).

Psikologi *well-being* mencakup “feeling of contentment”, kebahagiaan, puas akan kehidupan yang dijalannya, puas akan pekerjaannya, dan segala hal yang mengarah kepada kualitas hidup seseorang (Kumar Dey et al., 2018). Dalam Gutman (2017), psikologi *well-being* dapat dilihat melalui indikator positif dan negatif. Adapun indikator positifnya adalah *self-esteem* dan ketahanan diri (*resilience*), sementara indikator negatifnya adalah depresi, emosi berlebih, gangguan makan (*eating disorder*), serta hal-hal negative lainnya.

Untuk mengejar kebahagiaannya, manusia harus mengejar terlebih dahulu kesejahteraan psikologisnya. Sebab, kesejahteraan psikologis sangat penting bagi kesejahteraan manusia secara keseluruhan (Owusu, 2021). Hal itu berkaitan dengan bagaimana manusia mampu menghadapi tantangan dan mencapai apa yang ia inginkan.

Financial Well-being

Financial well-being merupakan suatu keadaan dimana seseorang mampu memenuhi kebutuhannya baik kebutuhan saat ini ataupun masa depan (*future*) (Sang, 2021). Dalam perspektif lain, *financial well-being* dapat pula diartikan sebagai keadaan dimana seseorang di dalam suatu keluarga mempunyai cukup dana untuk menjalani kehidupan yang nyaman, tidak memiliki hutang, dan dapat memilih gaya hidupnya sendiri dengan leluasa (Mogaji et al., 2021).

Pada tahun 2019, Price Water House Coopers melakukan sebuah riset berkenaan dengan *financial well-being* (PWC, 2019). Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut antara lain:

1. *Financial well-being* berarti tidak merasa stress karena uang,
2. *Financial well-being* berarti tidak memiliki hutang,
3. *Financial well-being* berarti mampu membayar biaya hidup rutin, serta
4. *Financial well-being* berarti bebas membuat pilihan terkait peningkatan taraf hidup yang diinginkan.

Oleh karena itu, untuk mencapai taraf kesejahteraan finansial, perlu memahami secara baik mengenai persoalan managerial keuangan. Pemahaman mengenai managerial keuangan menjadi penting, karena (Sang, 2021): (1) Untuk mencapai kesejahteraan finansial, kita harus memiliki kemampuan untuk mengelola keuangan dalam kurun waktu tertentu dan sifatnya adalah rutin. (2) Selain itu, kita juga harus mampu bersikap secara tepat dihadapan realitas yang tak menentu (ambigu). Dalam arti: tidak menghamburkan uang untuk hal yang tidak perlu. (3) Untuk mencapai kesejahteraan finansial, kita juga harus memiliki rencana keuangan yang matang

Ekonomi Digital

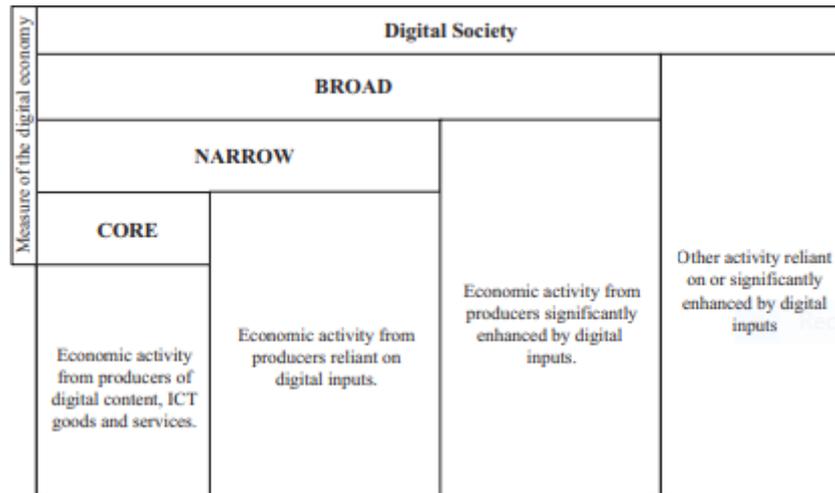
Konsep ekonomi digital banyak diperbincangkan sejak tahun 1990an (Lynn et al., 2022; Markoza, 2022). Ada banyak definisi terkait konsep tersebut, salah satunya adalah dari OECD (2012), dikatakan bahwa ekonomi digital memungkinkan perdagangan barang dan jasa melalui internet. Kemunculan internet di awal tahun 2000an menjadi landasan awal mengenai ekonomi digital yang ada saat ini. Perkembangan internet dan teknologi lainnya, menjadi lokus dari ekonomi digital itu sendiri (Lynn et al., 2022). Gugus Tugas G20 terkait ekonomi digital, mendefinisikan dalam (Lynn et al., 2022):

All economic activity reliant on, or significantly enhanced by the use of digital inputs, including digital technologies, digital infrastructure, digital services and data. It refers to all producers and consumers, including government, that are utilising these digital inputs in their economic activities.

Definisi tersebut dirancang dengan melakukan pendekatan yang fleksibel terkait dengan ekonomi digital. Mengikuti Bukht dan Heeks (2018), terdapat tiga hal yang harus diperhatikan dalam ekonomi digital berdasarkan ruang lingkungannya, yakni:

1. Ruang lingkup utama dari ekonomi digital serta aktivitas digital adalah persoalan teknologi informasi antara produsen dan sistem layanan itu sendiri. Dalam hal ini, yang harus menjadi

- perhatian adalah inti dari ekonomi digital itu sendiri, yakni sektor ICT, hal ini terkait dengan produksi perangkat keras, pengembangan perangkat lunak, serta layanan informasi dan telekomunikasi lainnya (Markoza, 2022).
2. Ruang lingkup sempit ekonomi digital-sektor utama nya berasal dari perusahaan yang bergantung pada input digital atau layanan digital. Hal ini terkait dengan gig economy atau sharing economy serta platform economy (Markoza, 2022).
 3. Ruang lingkup luas dari ekonomi digital, dimana aktivitas ekonomi perusahaan mengalami inovasi dan pengembangan yang signifikan. Hal ini terkait dengan layanan digital berdasarkan teknologi canggih termasuk internet of things, kecerdasan buatan, cloud technology, teknologi blockchain, data analitik, robotika, pencetakan 3D, dan lain lain (Markoza, 2022).



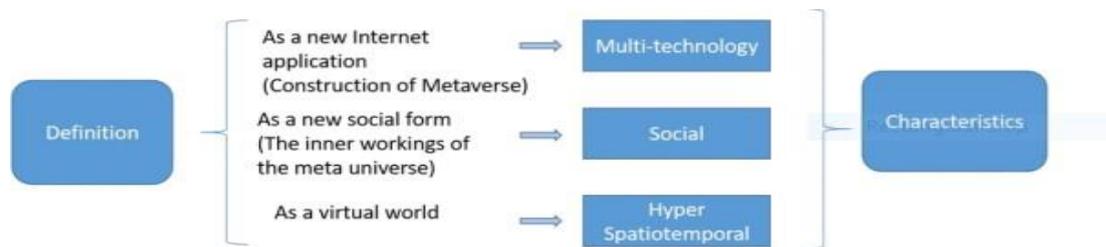
Gambar 2. Ruang lingkup Ekonomi Digital (Lynn et al., 2022)

Lebih lanjut lagi, Katarzyna (2021) mengatakan bahwa pondasi dari ekonomi digital tak lain adalah computer dan internet. Empat aspek yang menjadi perhatian dari ekonomi digital adalah: *device*, *connection*, *service*, dan *content*. Artinya, untuk saat ini, kegiatan perekonomian tidak lagi dapat dipandang mampu berdiri sendiri, namun ia harus menyandarkan dirinya pada apa yang kini disebut teknologi informasi. *Device*, *connection*, *service*, dan *content* merupakan instrument yang saling bertalian satu sama lain, agar kegiatan perekonomian melalui ruang virtual dapat terejawantahkan dengan memadai. Dalam hal ini kecepatan transmisi dan kenyamanan pengguna menjadi titik pijak yang juga tak bisa dielakkan begitu saja.

Metaverse

Metaverse atau dunia tiga dimensi adalah konsep yang pertama kali dicetuskan oleh Neal Stephenson pada tahun 1992 lewat novelnya “Snow Crash”. *Metaverse* saat ini dipahami sebagai realitas dunia virtual yang dibangun lewat jaringan internet dan membentuk pengalaman manusia sebagai individu (Hemmati, 2022). Dunia virtual tersebut dihubungkan melalui medium seperti *headset*, kacamata, dan lain lain yang menghubungkan mereka dengan avatar yang digambarkan sebagaimana penampakan di dunia nyata. Dalam perkembangannya, *metaverse* mulai memasukkan unsur indrawi agar mendapatkan sensasi “sungguh real” seperti, sentuhan, bau, dan lain-lain (Hemmati, 2022). Di dalam dunia virtual, melalui avatarnya, pengguna dapat mengatasi keterbatasan fisik tubuhnya akibat sensasi yang didapatkan lewat bantuan medium tertentu.

Metaverse juga dapat melampaui batas-batas geografis, sehingga seringkali dikatakan bahwa *metaverse* adalah sebuah usaha untuk merekonstruksi dunia (Hemmati, 2022).



Gambar 3. Karakteristik *Metaverse* (Krishna Sriram, 2022)

Gambar di atas menunjukkan karakter dasar dari *metaverse*, yakni menggunakan banyak teknologi, sosial, dan *hyper spatiotemporal*. Dari aspek teknologi, dikatakan bahwa *metaverse* menggabungkan beberapa teknologi, seperti *augmented reality*, *virtual reality*, serta *blockchain*. Sementara untuk aspek sosial, dapat dipahami bahwa *metaverse* memiliki sistem hukum, sistem ekonomi, dan budaya yang serupa dengan kenyataan, tetapi juga berbeda dengan dunia nyata. Dan aspek spatio-temporal dimaksudkan disini adalah hubungan untuk melihat ruang dan waktu, mencoba mencairkan sekat pemisah antara kenyataan maya dan kenyataan yang sesungguhnya (Krishna Sriram, 2022). *Metaverse* adalah dunia yang mirip dengan kenyataan tetapi juga bukan kenyataan itu sendiri.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan bibliometrik berbasis studi pustaka. Pendekatan bibliometrik yang digunakan pada penelitian ini akan berfokus pada analisis kata kunci: *financial well-being*, ekonomi digital, dan *metaverse* dengan menggunakan *software* VOSviewer versi 1.6.18. Vosviewer itu sendiri merupakan *software* yang dapat difungsikan sebagai alat untuk memvisualkan data bibliografi dari data raya (Damar & Turkey, 2021).

Untuk *design* penelitiannya sendiri, peneliti membuat langkah langkah penelitian mengikuti Kaczynski (2014) dan Neuman (2014) dan Cresswell (2018). Langkah-langkah tersebut antara lain:

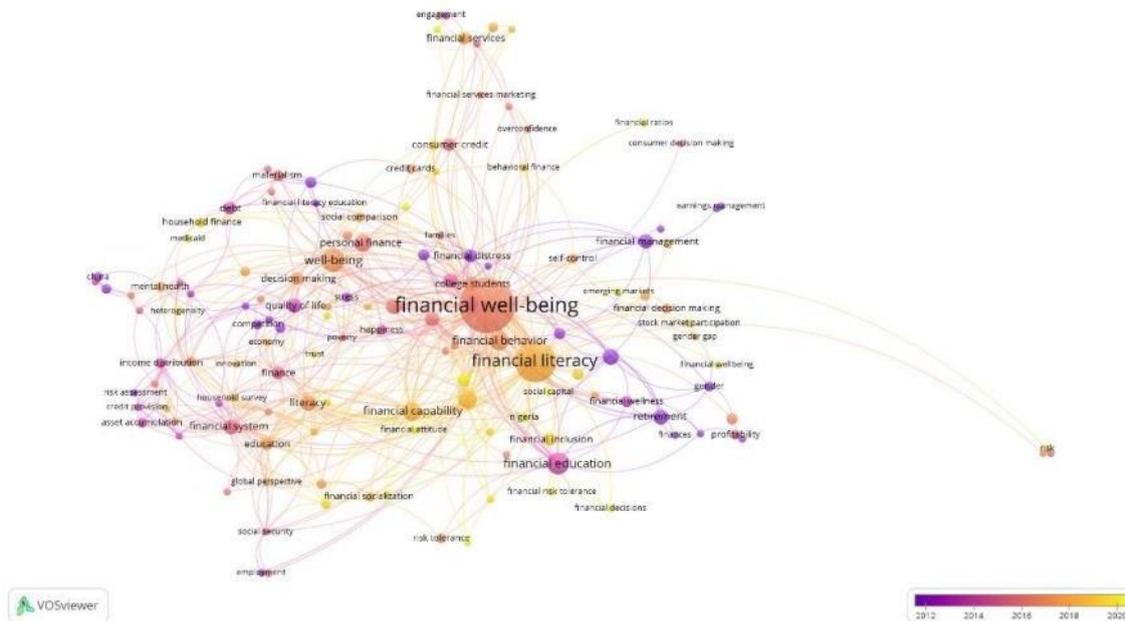
1. *Conceptual Framework Development*. Pada tahap ini, peneliti mencoba untuk merumuskan identifikasi masalah, membuat design penelitian, serta prosedur penelitian. Hal ini dilakukan dengan mencermati fenomena terkait kesejahteraan yang terekam dalam kajian kajian *literature*, serta mencoba untuk membuat hipotesa berdasarkan teori-teori yang ada.
2. *Instrument Development*. Pada bagian ini peneliti merumuskan beberapa teori yang dituangkan dalam uraian panjang artikel ini. Adapun instrument teori yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif dari ranah ekonomi dan filsafat.
3. *Data Analysis*. Pada bagian ini, peneliti melakukan penggambaran deskriptif yang diperoleh dari data statistik yang diperoleh dari bibliometrik. Penjabaran data tersebut berfungsi agar peneliti mendapatkan celah untuk melihat keterkaitan antar variabel yang diteliti pada penelitian ini.
4. *Conclusion*. Pada bagian ini, peneliti membuat intisari dari penelitian ini yang tertuang dalam bagian simpulan.

4. Hasil dan Pembahasan

Analisis kata kunci dengan menggunakan bibliometrik pada hakikatnya, berfungsi untuk menemukan fokus dari topik yang diteliti (Kruljac, 2021). Dengan cara ini, kata kata yang paling menggambarkan topik yang dibahas akan muncul. Dengan menggunakan bantuan bibliometrik, peneliti dapat menemukan kesamaan atau hal yang saling berdekatan terkait dengan penulis, indeks, serta total kata kunci pada masing masing variabel (Damar & Turkey, 2021; Kruljac, 2021).

Analisa Kata kata Kunci Financial Well-being

Pada bagian ini, kata kunci *Financial Well-being* akan dianalisa berdasarkan penampakan bibliometricnya. Berdasarkan gambar 4, diketahui bahwa terdapat dua topik besar yang berkaitan dengan *financial well-being*, yakni *financial literacy*, dan *well-being*.



Gambar 4. Kata-Kata Kunci Variabel *Financial Well-being* (Nguyen, 2022)

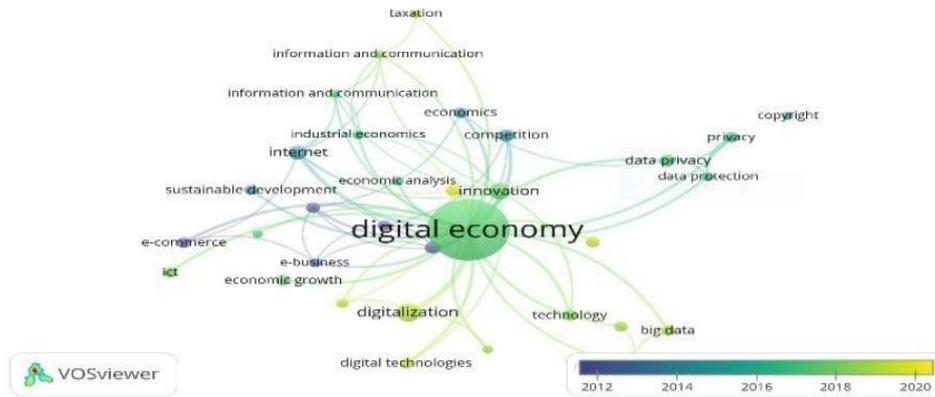
Matriks kata kata kunci *Financial Well-being* sebagaimana nampak pada gambar 4 menyiratkan adanya hubungan antara *finansial well-being* dan masalah keuangan pada umumnya (Nguyen, 2022). *Financial literacy* merupakan kemampuan seseorang untuk mengelola keuangan. Hal ini terkait dengan pemahaman konsep dasar mengenai keuangan itu sendiri (Antony & Joseph, 2019). Sementara *well-being* itu sendiri merupakan suatu kondisi dimana seseorang merasa puas akan kehidupan yang dijalani (Kumar Dey et al., 2018)

Untuk dapat mencapai kesejahteraan, seseorang perlu mendapatkan pengetahuan keuangan yang cukup (Antony & Joseph, 2019; Click & Dobbins, 2020). Pada hakikatnya, agar manusia mencapai taraf kebahagiaan, mereka harus (1) dapat memenuhi seluruh kebutuhan hidupnya, (2) memiliki kemampuan bertahan hidup dalam situasi yang tak menentu (krisis), (3) memiliki perencanaan keuangan yang matang, dan (4) memiliki kebebasan finansial terkait pilihan hidupnya (Click & Dobbins, 2020).

Dapat dikatakan bahwa untuk mencapai suatu kesejahteraan, manusia harus mencapai kematangan psikologis terlebih dahulu (Gutman et al., 2017; Kumar Dey et al., 2018), tanpa itu, maka manusia hanya akan terbawa oleh emosi sesaat yang bahkan menyesatkan. *Financial literacy* dan *well-being*, menjadi instrument yang harus dimiliki seseorang untuk mencapai kesejahteraan finansial.

Analisa Kata kata Kunci Ekonomi Digital

Pada bagian ini, kata kunci ekonomi digital akan dianalisa berdasarkan penampakan bibliometricnya. Berdasarkan gambar 5, diketahui bahwa terdapat dua topik besar yang berkaitan dengan ekonomi digital, yakni digitalisasi, dan inovasi.



Gambar 5. Kata-Kata Kunci Variabel Ekonomi Digital (Kruljac, 2021)

Matriks kata kata kunci ekonomi digital sebagaimana nampak pada gambar 5 menyiratkan adanya hubungan antara ekonomi digital dan penggunaan teknologi informasi yang menjadi syarat mutlak dari implementasi industri terkini (Kruljac, 2021). Digitalisasi itu sendiri merupakan sebuah usaha untuk menggunakan teknologi dalam setiap aspek kehidupan.



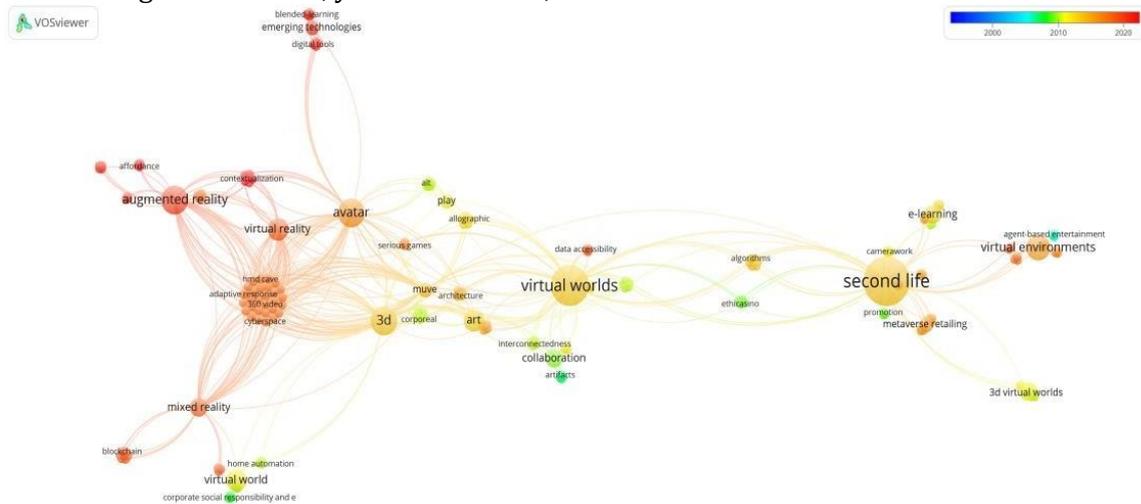
Gambar 6. Aspek Kehidupan yang ter-Digitalisasi (Bukht & Heeks, 2018)

Digitalisasi erat kaitannya dengan industry 4.0. Hal itu juga sangat berkaitan dengan dunia yang saling terhubung, dimana kecepatan transmisi menjadi senjata utama dari pertumbuhan perekonomian di suatu negara (Cyprian Nwasuka et al., 2022). Pada awal kehadiran perkembangan industry 4.0 lewat IoT membuat bingung beberapa manufaktur konvensional, namun seiring berjalannya waktu, industri konvensional memang harus bersinergi dengan yang namanya teknologi itu sendiri (Cyprian Nwasuka et al., 2022). Industry 4.0 juga lekat dengan yang namanya inovasi.

Inovasi itu sendiri seringkali diartikan sebagai sesuatu yang mengarah pada kebaruan akan produk tertentu. Biasanya diidentikkan dengan teknologi. Inovasi juga merupakan kunci kemajuan dan kesejahteraan. Oleh karena itu inovasi mendapat perhatian yang besar dari masyarakat. Dalam sejarah peradaban manusia, terdapat empat tahap perkembangan inovasi, yakni (1) tahap berburu, (2) tahap bertani, (3) tahap revolusi industri, dan (4) tahap informasi yang ditandai dengan kemunculan computer (Eger, 2021).

Analisa Kata kata Kunci Metaverse

Pada bagian ini, kata kunci metaverse akan dianalisa berdasarkan penampakan bibliometricnya. Berdasarkan gambar 7, diketahui bahwa terdapat dua topik besar yang berkaitan dengan metaverse, yakni *second life*, dan dunia virtual.



Gambar 7. Kata kunci variabel Metaverse (Damar & Turkey, 2021)

Matriks kata kata kunci *metaverse* sebagaimana nampak pada gambar 7 menyiratkan adanya hubungan antara *metaverse* dan pengalaman *virtual* yang tertanam pada dunia fisik. Artinya, realitas dunia virtual dimaknai sama atau menyerupai dengan realitas nyata (Hemmati, 2022). Dalam *metaverse*, antara topik *second life* dan dunia *virtual* menjadi sesuatu yang paradoks, ia serupa, tetapi juga tidak (Hemmati, 2022; Mystakidis, 2022).

Metaverse, bukanlah produk tunggal yang dapat dimiliki perusahaan begitu saja, sebab *metaverse* adalah sesuatu yang *beyond*-multidimensi. Dalam hal ini, *metaverse* akan melihat manusia sebagai subjek sekaligus objek dari metaverse itu sendiri.

Terkait dengan dunia *virtual*, *metaverse* sangat berkaitan dengan teknologi. Sebab teknologilah yang memberi nafas bagi *metaverse*. Dengan bantuan teknologi, *metaverse* menjadi nyata. Manusia dapat meraba, mencium, dan segala jenis kegiatan lain yang menyerupai kenyataan dibangun dalam dunia *virtual* agar bisa sedemikian persis dirasakan (Krishna Sriram, 2022).

5. Kesimpulan

Manusia mencapai kesejahteraannya melalui kerja. Dengan kerja, manusia juga merealisasikan kesosialannya dan memenuhi kebutuhannya dengan mengolah alam. Menurut Marx, pekerjaan merupakan aktivitas khas manusia. Baginya yang membedakan manusia dengan binatang secara khusus adalah pekerjaan. Ada empat hal yang menjadikan pekerjaan sebagai aktivitas manusia (Haryono Imam, 1993):

1. Pekerjaan merupakan pemenuhan kebutuhan manusia. Manusia tidak bisa langsung memenuhi kebutuhannya dari alam seperti binatang. Tubuhnya menuntut diadakannya penyesuaian atau suatu usaha atas alam. Ini berarti menuntut pekerjaan. Di sini nampak bahwa manusia makhluk alamiah sekaligus lebih dari sekadar alamiah. Ia berdistansi terhadap alam dan rasionya membedakan dia dari makhluk-makhluk lain yang membuatnya bergerak tidak seturut nalurinya belaka seperti yang terjadi pada binatang. Dengan demikian ia menjadi makhluk bebas karena ia tidak hidup pada lingkungan terbatas yang mengikat

- dirinya dengan nalurinya. Sebagai akibatnya, manusia mengolah alam, tempat ia bekerja.
2. Pekerjaan merupakan realisasi potensi-potensi diri manusia. Dalam bekerja manusia mengobjektivasikan dirinya sendiri ke dalam alam melalui pekerjaannya itu. Alam mendapatkan wajah manusia, dan gambaran diri yang tercipta pada alam karena pekerjaannya itu membenarkan keberadaan dirinya dan mengangkat kesadaran dan pengenalan dirinya ke taraf yang lebih tinggi secara dialektik.
 3. Pekerjaan menunjukkan aspek sosialitas manusia. Sangatlah mudah dimengerti bahwa tidak mungkinlah manusia seorang diri memenuhi semua kebutuhannya. Ia membutuhkan orang lain untuk itu. Selain itu manusia membutuhkan pengakuan orang lain atas hasil pekerjaannya. Pengakuan dan penerimaan diri meneguhkan keberadaan dirinya di dunia.
 4. Melalui kerja manusia menghasilkan sesuatu dan meninggalkan bekas-bekas. Pekerjaan menghasilkan kebudayaan dan membangun sejarah manusia. Melalui pekerjaan itu dilangsungkanlah dan dikembangkanlah kemanusiaannya.

Pada pembahasan diatas dapat dilihat bahwa analisis kata kata kunci bibliometrik dapat membantu para peneliti menemukan fokus kajian yang akan diteliti (Damar & Turkey, 2021; Kruljac, 2021; Nguyen, 2022). Pada penelitian ini, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa agar mencapai kesejahteraan, manusia perlu membuka diri, baik untuk memantaskan diri dengan mental psikologisnya (Gutman et al., 2017; Kumar Dey et al., 2018), maupun memantaskan diri berkaitan dengan pemahaman keuangan yang dimiliki (Antony & Joseph, 2019; Click & Dobbins, 2020; Sang, 2021), hingga akhirnya ia mampu mengimplementasikan segala perencanaan menuju sejahtera. Namun dalam proses menuju kesejahteraan manusia harus terus berinovasi, sebab inovasi adalah kunci menuju sukses (Abdrakhmanova et al., 2021; Kenzhin et al., 2021; Lynn et al., 2022). Salah satu cara berinovasi adalah dengan menerapkan prinsip digitalisasi dalam setiap aspek kehidupan (Cyprian Nwasuka et al., 2022). Digitalisasi tersebut dilakukan tak lain untuk mempermudah hidup manusia, sehingga inovasi dan digitalisasi dapat diterapkan dalam jalan menuju sukses. Dan salah satu hal yang harus terus dikembangkan dan diperhatikan adalah penerapan prinsip *metaverse* di dalam setiap kehidupan kita, agar laku intensional manusia semakin mengarah kepada kesejahteraan (Hemmati, 2022; Krishna Sriram, 2022).

REFERENCES

- Abdrakhmanova, G., Vishnevskiy, K., Gokhberg, L., Demidkina, O., Demyanova, A., Kovaleva, G., Kotsemir, M., Kuznetsova, I., Leven, E., Ozerova, O., Polyakova, V., Ratay, T., Ryzhikova, Z., Streltsova, E., Suslov, A., Utyatina, K., Fridlyanova, S., Fursov, K., & Schugal, N. (2021). *Digital Economy* (L. Gokhberg, E. Kislyakov, Y. Kuzminov, M. Parshin, & I. Shapoval, Eds.). National Research University Higher School of Economics. <https://doi.org/10.17323/978-5-7598-2346-9>
- Antony, J., & Joseph, J. K. (2019). Financial Literacy: A Catalyst to Financial Inclusion. *International Research Journal of Management Sociology & Humanities*, 10(11). www.IRJMSH.comwww.SPHERT.orgwww.irjmsh.com
- Badan Pusat Statistik. (2019). *Indikator Kesejahteraan Rakyat 2019*.
- Bodeker, G., Pecorelli, S., Choy, L., Guerra, R., & Kariippanon, K. (2020). Well-Being and Mental Wellness. In *Oxford Research Encyclopedia of Global Public Health*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190632366.013.162>
- Bukht, R., & Heeks, R. (2018). Defining, conceptualising and measuring the digital economy. *International Organisations Research Journal*, 13(2), 143–172. <https://doi.org/10.17323/1996-7845-2018-02-07>

- Click, E. R., & Dobbins, M. A. (2020). Financial Well-Being Program Development. *Building Healthy Academic Communities Journal*, 4(1), 58. <https://doi.org/10.18061/bhac.v4i1.7110>
- Co Navidad, F., Minerva, M., & Calimag, P. (2021). Embracing the VUCA Response to Overcome the Mental Health Challenges of the VUCA World. *JOURNAL OF SOCIAL HEALTH*, 4(2). <https://www.researchgate.net/publication/357402113>
- Creswell, J. W., & David Creswell, J. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5 edition). SAGE Publications, Inc.
- Cyprian Nwasuka, N., Nwaiwu, U., & Chibundo Princewill, N. (2022). INDUSTRY 4.0: AN OVERVIEW. *Proceedings on Engineering Sciences*, 4(1), 69–78. <https://doi.org/10.24874/pes04.01.010>
- Damar, M., & Turkey, I. (2021). Metaverse Shape of Your Life for Future: A bibliometric snapshot. *Journal of Metaverse*, 1(1), 1–8. <https://www.researchgate.net/publication/356646368>
- Eger, A. (2021). The History of Innovation and How it Works. *International Scholar*. <https://www.researchgate.net/publication/355427603>
- Gutman, L. M., Peck, S. C., Malanchuk, O., Sameroff, A. J., & Eccles, J. S. (2017). PSYCHOLOGICAL WELL-BEING. In *Monographs of the Society for Research in Child Development* (Vol. 82, Issue 4, pp. 70–82). Blackwell Publishing Inc. <https://doi.org/10.1111/mono.12330>
- Hemmati, M. (2022). The Metaverse: An Urban Revolution Effect of the Metaverse on the Perceptions of Urban Audience. *Tourism of Culture*, 2 (7). <https://doi.org/10.22034/TOC.2022.323276.1067>
- Kaczynski, D., Salmona, M., & Smith, T. (2014). Qualitative research in finance. *Australian Journal of Management*, 39(1), 127–135. <https://doi.org/10.1177/0312896212469611>
- Kenzhin, Z. B., Tulegenova, A. U., Zolkin, A. L., Kosnikova, O. v., & Shichkin, I. A. (2021). Labour market under economy digitalization. *E3S Web of Conferences*, 311, 08007. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202131108007>
- Krishna Sriram, G. (2022). A COMPREHENSIVE SURVEY ON METAVERSE. *International Research Journal of Modernization in Engineering*, 4(2). www.irjmets.com
- Kruljac, Ž. (2021). Digital economy – a bibliometric addition to understanding an “undefined” domain of the economy. *Ekonomski Vjesnik*, 34(2), 471–488. <https://doi.org/10.51680/ev.34.2.17>
- Kumar Dey, B., Roy, K., & Banik, A. (2018). INSECURITY AND PSYCHOLOGICAL WELL-BEING. *Jagannath University Journal of Life and Earth Sciences*, 4(2), 164–175. <https://www.researchgate.net/publication/345482024>
- Lynn, T., Rosati, P., Conway, E., Curran, D., Fox, G., & O’Gorman, C. (2022). The Digital Economy and Digital Business. In *Digital Towns* (pp. 69–89). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-91247-5_4
- Magli, A. S., Sabri, M. F., Abdul Rahim, H., & Magli, A. S. (2021). Review of The Factor Influencing and Measurements of Financial Well-Being. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11(19). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v11-i19/11739>
- Markoza, F. (2022). *Analysing Digital Economy Strategy of Malawi Against the Digital Economy Ecosystem Framework* (ICTD03/22).

- Michael Collins, J., & Urban, C. (2020). Measuring financial well-being over the lifecourse. *European Journal of Finance*, 26(4–5), 341–359. <https://doi.org/10.1080/1351847X.2019.1682631>
- Mogaji, E., Badejo, F. A., Charles, S., & Millisits, J. (2021). Financial well-being of sportswomen. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 13(2), 299–319. <https://doi.org/10.1080/19406940.2021.1903530>
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486–497. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>
- Neuman, W. L. (2014). *Social research methods: qualitative and quantitative approaches*. Pearson.
- Nguyen, S. M. (2022). Visualization and bibliometric analysis on the research of financial wellbeing. *International Journal of Advanced and Applied Sciences*, 9(3), 10–18. <https://doi.org/10.21833/IJAAS.2022.03.002>
- OJK. (2022). *Waspada Investasi Bodong*. <https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/InfoGraphics/1>
- Owusu, G. M. Y. (2021). Predictors of financial satisfaction and its impact on psychological wellbeing of individuals. *Journal of Humanities and Applied Social Sciences*. <https://doi.org/10.1108/jhass-05-2021-0101>
- PWC. (2019). *Employee Financial Wellness Survey*.
- Rachmaniar, A., Fatahillah, F., Brillian, G., & Hanifah, I. (2021). *INDUSTRY MEGASHIFTS 2 0 2 1*.
- Sang, N. M. (2021). FINANCIAL WELL-BEING OF VIETNAMESE STUDENTS. *Investment Management and Financial Innovations*, 18(4), 355–365. [https://doi.org/10.21511/imfi.18\(4\).2021.29](https://doi.org/10.21511/imfi.18(4).2021.29)
- Śledziewska, K., & Włoch, R. (2021). The foundations of the digital economy. In *The Economics of Digital Transformation* (pp. 1–44). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003144359-1>
- Tarumingkeng, R. C., & Libris, E. (2020). *INTERNATIONAL BUSINESS IN A VUCA WORLD* (R. van Tulder, A. Verbeke, & B. Jankowska, Eds.). Emerald Publishing.
- The Digital Economy - 2012*. (2012). <http://www.oecd.org/daf/competition/>
- Venkatesh, V., Ganster, D. C., Schuetz, S. W., & Sykes, T. A. (2021). Risks and rewards of conscientiousness during the COVID-19 pandemic. *Journal of Applied Psychology*, 106(5), 643–656. <https://doi.org/10.1037/apl0000919>
- Xiao, J. J., Tang, C., & Shim, S. (2009). Acting for happiness: Financial behavior and life satisfaction of college students. *Social Indicators Research*, 92(1), 53–68. <https://doi.org/10.1007/s11205-008-9288-6>