ABSTRAK

Pemahaman terhadap komputer khususnya kepada masyarakat awam masih dirasakan kurang optimal, terutama pada negara-negara berkembang. Hal ini tidak hanya disebabkan minimnya fasilitas tetapi juga karena sebagian besar dari mereka kurang memiliki rasa ingin tahu yang begitu besar terhadap komputer. Mereka merasa bahwa komputer adalah sebuah barang rumit yang tidak mungkin dapat dioperasikan oleh orang yang bukan ahlinya.

Untunglah dengan mulai merambahnya internet pada akhir-akhir ini dapat lebih meningkatkan rasa keingintahuan masyarakat untuk mencoba perangkat komputer.

Tujuan dari proyek Pusat Dunia Maya ini sendiri adalah menciptakan suatu wadah yang mewadahi segala aktifitas yang berhubungan dengan komputer khususnya pada bidang *virtual reality*. Dipilihnya bidang ini karena melalui sarana *VR* ini pengunjung tidak hanya akan diajak untuk menyelami pengaplikasian sarana ini secara edukatif saja tetapi juga secara rekreatif sehingga tidak akan lagi ada ketakutan atau kemalasan dan ketidaktertarikan seseorang kepada dunia komputer ini. Salah satu kelebihan dari *VR* ini sendiri adalah seseorang akan dapat benar-benar merasakan hidup dalam dunia komputer yang diaplikasikannya secara nyata, dan tentu saja hal-hal semacam ini akan dapat menambah intensitas orang tersebut untuk mengulangi pengalaman itu sekali lagi, lagi, dan lagi. Bahkan *VR* ini dapat menjadikan seseorang ketagihan untuk mencobanya. Akan tetapi kita juga perlu mengetahui efek negatif yang ditimbulkan dari *VR* ini sendiri, seperti yang lagi menjadi *trend* sekarang ini adalah *teledildonics* atau yang lebih kita kenal dengan *virtual sex*, tentu saja hal-hal semacam ini juga akan dapat merusak moral generasi penerus bangsa kita.

Oleh karena itu, perencanaan proyek ini juga mengharapkan dukungan dari fasilitas-fasilitas edukatif disekitarnya untuk menunjang pengarahan pengaplikasian VR ini secara benar, sehingga penggunaan sarana ini dapat lebih meningkatkan kualitas manusia Indonesia pada akhirnya, bukannya malah merusak moral bangsa.

Hal inilah yang kemudian menjadi salah satu konsep dari proyek ini, bahwa di dalam suatu keteraturan kita boleh menciptakan suatu ketidakteraturan, yang artinya dalam proses belajar kita harus benar-benar serius, akan tetapi serius itu boleh diiringi rasa santai untuk menghilangi kejenuhan asalkan tidak belebihan dan mengurangi manfaat dari proses belajar yang sebenarnya, sehingga tujuan akhir untuk menciptakan manusia Indonesia yang berkualitas, modern, dan berwawasan luas tetap dapat tercapai.