

## Referensi 2

### Mengenal Aset

**Aset baru yang bisa dimonetisasi.** Orang yang mampu menguasai aset baru lebih cepat biasanya memperoleh peluang ekonomi lebih besar.

Evolusi Era Bisnis → Peluang Make Money → Knowledge → Skill

| Era                                                                                                                 | Sumber Nilai            | Peluang Make Money                      | Knowledge yang Dibutuhkan                   | Skill yang Harus Dikuasai                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|-----------------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------------------------|
|  <b>Berburu &amp; Mengumpulkan</b> | Alam & tenaga fisik     | Berburu, mengumpulkan, barter           | Alam, hewan, tumbuhan                       | Survival, berburu, membuat alat           |
|  <b>Pertanian</b>                  | Tanah & hasil produksi  | Bertani, peternakan, pengolahan pangan  | Pertanian, musim, tanah                     | Bertani, mengelola lahan, produksi        |
|  <b>Perdagangan Awal</b>           | Komoditas               | Jual beli, barter, perdagangan          | Harga, komoditas, pasar                     | Negosiasi, berdagang, berhitung           |
|  <b>Perdagangan Global</b>       | Modal & jaringan dagang | Import-export, distribusi, trading      | Pasar global, logistik                      | Negosiasi, networking, supply chain       |
|  <b>Industri</b>                 | Mesin & pabrik          | Produksi massal                         | Teknik, manufaktur, manajemen               | Operasional, engineering, quality control |
|  <b>Distribusi</b>               | Supply chain & pasar    | Distributor, retail, logistik           | Marketing, distribusi, consumer behavior    | Sales, branding, logistics                |
|  <b>PC/Komputer</b>              | Informasi & software    | Software, IT services, digital products | Computing, programming, information systems | Coding, data processing, automation       |

| Era                                                                                                          | Sumber Nilai              | Peluang Make Money                              | Knowledge yang Dibutuhkan          | Skill yang Harus dikuasai                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------------------------------------------|
|  <b>Internet</b>            | Koneksi & informasi       | Website, e-commerce, SaaS, digital services     | Internet, digital business         | Web development, SEO, digital marketing                |
|  <b>Social Media</b>        | Attention & community     | Creator, influencer, affiliate, advertising     | Content, audience, psychology      | Content creation, storytelling, personal branding      |
|  <b>Platform &amp; Data</b> | Data & network effect     | Marketplace, fintech, analytics, platform       | Data science, business model       | Data analytics, product management, growth             |
|  <b>AI</b>                  | Intelligence & automation | AI service, AI products, automation, consulting | AI, LLM, data, business processes  | Prompting, AI integration, automation, problem solving |
|  <b>AI Agent Economy</b>  | Autonomous intelligence   | AI agents, autonomous business, AI workforce    | Agentic AI, APIs, business systems | Agent orchestration, system design, AI engineering     |

# EVOLUSI ERA BISNIS

## DARI BERBURU MENGUMPUL HINGGA AI AGENT ECONOMY

Perubahan zaman mengubah sumber nilai. Mereka yang cepat menguasai pengetahuan dan keterampilan baru selalu menemukan peluang untuk menciptakan nilai dan menghasilkan uang.

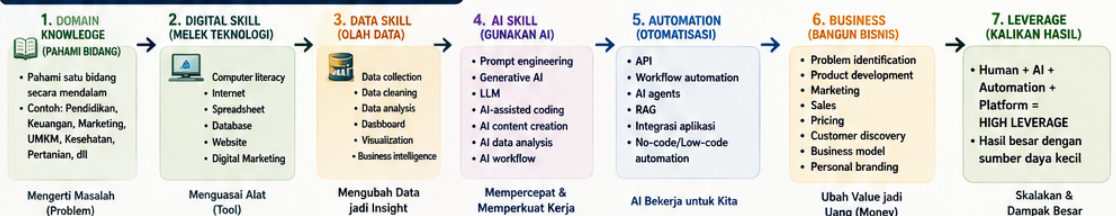


| ERA                       | PERIODE (PERKIRAAN)      | SUMBER NILAI UTAMA                          | PELUANG MAKE MONEY                                                  | KNOWLEDGE YANG DIBUTUHKAN                               | SKILL YANG HARUS DIKUASAI                                         | ILUSTRASI |
|---------------------------|--------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1. BERBURU & MENGUMPULKAN | ±2,5 juta SM – 10.000 SM | Alam, hewan, tumbuhan, tenaga fisik         | Berburu, mengumpulkan, barter, membuat alat sederhana               | Alam, perilaku hewan, tumbuhan, cuaca                   | Survival, berburu, membuat alat, kerja sama                       |           |
| 2. PERTANIAN              | ±10.000 SM – 3.000 SM    | Tanah, air, benih, tenaga kerja             | Bertani, peternakan, menjual hasil panen, pengolahan pangan         | Pertanian, musim, kesuburan tanah, irigasi              | Bertani, mengelola lahan, memelihara ternak, produksi             |           |
| 3. PERDAGANGAN AWAL       | ±3.000 SM – 1500 M       | Komoditas, barang, jalur perdagangan        | Jual beli, barter, kerajinan, perdagangan antar wilayah             | Harga, komoditas, pasar lokal, metode barter            | Negosiasi, berdagang, berhitung, membangun kepercayaan            |           |
| 4. PERDAGANGAN GLOBAL     | ±1500 – 1750             | Modal, kapal, jaringan dagang internasional | Import-export, trading, komoditas global, keuntungan dari jarak     | Pasar global, logistik, rute dagang, regulasi           | Negosiasi, networking, manajemen risiko, supply chain awal        |           |
| 5. INDUSTRI               | ±1750 – 1870             | Mesin, tenaga uap, pabrik                   | Produksi massal, barang standar, penjualan skala besar              | Teknik mesin, manufaktur, manajemen pabrik              | Operasional pabrik, engineering, quality control, efisiensi       |           |
| 6. DISTRIBUSI             | ±1870 – 1970             | Jaringan distribusi, transportasi, merek    | Distributor, retail, logistik, memperluas pasar                     | Marketing, distribusi, perilaku konsumen, branding      | Sales, marketing, logistik, manajemen persediaan                  |           |
| 7. PC / KOMPUTER          | ±1970 – 1990             | Komputer, software, informasi digital       | Software, IT services, otomatisasi, digital products                | Komputasi, pemrograman, sistem informasi                | Coding, database, pengolahan data, otomatisasi                    |           |
| 8. INTERNET               | ±1990 – 2005             | Koneksi, informasi, website                 | Website, portal, e-commerce, SaaS, digital service                  | Internet, web, SEO, e-commerce                          | Web development, SEO, digital marketing, analitik dasar           |           |
| 9. SOCIAL MEDIA           | ±2005 – 2015             | Perhatian, komunitas, identitas digital     | Creator, influencer, affiliate, iklan, konten bersponsor            | Psikologi audiens, konten, algoritma platform           | Content creation, storytelling, branding diri, community building |           |
| 10. PLATFORM & DATA       | ±2015 – 2022             | Data, platform, algoritma, ekosistem        | Marketplace, fintech, analytics, subscription, iklan tertarget      | Data science, machine learning, business model platform | Data analytics, product management, growth hacking                |           |
| 11. AI                    | ±2022 – Sekarang         | Data + model AI + komputasi + pengetahuan   | AI service, AI products, otomatisasi, konsultan AI, generasi konten | AI, LLM, data, prompt engineering, integrasi AI         | Prompting, AI integration, otomatisasi workflow, problem solving  |           |
| 12. AI AGENT ECONOMY      | Masa Depan               | AI agents, data, jaringan, compute          | AI agents, autonomous business, AI workforce, layanan otonom        | Agentic AI, API, sistem terintegrasi, keamanan data     | Membangun AI agents, orkestrasi sistem, arsitektur otomatisasi    |           |

### PERGESERAN CARA MENGHASILKAN UANG



### SKILL STACK ERA AI: DARI PENGETAHUAN HINGGA LEVERAGE



### FORMULA MAKE MONEY YANG SEMAKIN KUAT



🔥 "Belajar, Beradaptasi, Berinovasi, dan Bangun Sistem. Masa Depan Milik Mereka yang Menciptakan Nilai."

## **Polanya menjadi sangat menarik**

Dari sejarah tersebut kita bisa melihat perubahan:

**TENAGA → TANAH → MODAL → MESIN → DISTRIBUSI → INFORMASI → PERHATIAN → DATA → KECERDASAN**

Dan bersamaan dengan itu:

**BEKERJA → MEMPRODUKSI → BERDAGANG → MENGOTOMATISASI →  
MENGINFORMASIKAN → MEMBANGUN AUDIENS → MENGANALISIS DATA →  
MENGOTOMATISASI PENGETAHUAN**

**Jadi, bagaimana cara "make money" di era AI?**

Bukan sekadar **belajar AI**.

Yang lebih penting adalah:

**AI + Knowledge + Skill + Problem + Market = Money**

Contohnya:

### **Knowledge**

→ memahami pendidikan

### **Skill**

→ membuat sistem AI

### **Problem**

→ sekolah kesulitan membuat laporan monitoring

### **AI**

→ otomatisasi pengumpulan dan analisis data

### **Product**

→ AI Monitoring & Evaluation System

### **Market**

→ sekolah, dinas, lembaga pendidikan

### **Money**

→ subscription / project / consulting / training.

---

## **Skill Stack Era AI**

Menurut saya, untuk konteks masa sekarang, kemampuan manusia dapat dibangun seperti **tumpukan (skill stack)**:

### **LEVEL 1 — DOMAIN KNOWLEDGE**

Pahami satu bidang secara mendalam.

Contoh:

- Pendidikan
- Keuangan
- Marketing
- Pertanian
- UMKM
- Kesehatan
- Manufaktur
- Pemerintahan

↓

### **LEVEL 2 — DIGITAL SKILL**

Mampu bekerja dengan teknologi.

- Computer literacy
- Internet
- Spreadsheet
- Database
- Website
- Cloud
- Digital marketing

↓

### **LEVEL 3 — DATA SKILL**

Mampu mengubah data menjadi keputusan.

- Data collection
- Data cleaning
- Data analysis
- Dashboard
- Visualization
- Business intelligence



#### **LEVEL 4 — AI SKILL**

Mampu menggunakan kecerdasan buatan.

- Prompt engineering
- Generative AI
- LLM
- AI-assisted coding
- AI content creation
- AI data analysis
- AI workflow



#### **LEVEL 5 — AUTOMATION**

Membuat AI bekerja untuk kita.

- API
- Workflow automation
- AI agents
- RAG
- Database
- Integrasi aplikasi
- No-code/low-code automation



## **LEVEL 6 — BUSINESS**

Mengubah kemampuan menjadi uang.

- Problem identification
- Product development
- Marketing
- Sales
- Pricing
- Customer discovery
- Business model
- Personal branding



## **LEVEL 7 — LEVERAGE**

Membuat satu orang mampu menghasilkan output yang sebelumnya membutuhkan banyak orang.

**Human + AI + Automation + Platform**

**= HIGH LEVERAGE**

---

### **Pergeseran Cara Menghasilkan Uang**

Ini mungkin bagian yang paling penting untuk dimasukkan ke infografis:

#### **Era Agrikultur**

**Own Land → Produce → Sell**

#### **Era Industri**

**Own Machine → Produce at Scale → Sell**

#### **Era Distribusi**

**Own Distribution → Reach Customers → Sell**

## **Era Internet**

**Build Website → Reach Global Market → Sell**

## **Era Social Media**

**Build Audience → Capture Attention → Monetize**

## **Era Data**

**Collect Data → Understand Behavior → Optimize → Monetize**

## **Era AI**

**Build Intelligence → Automate Work → Create Value → Monetize**

## **Era AI Agent**

**Build AI Workforce → Run Processes → Scale Business → Monetize**

---

## **Formula Make Money yang semakin kuat**

Dulu:

**TIME × LABOR = MONEY**

Kemudian:

**CAPITAL × MACHINE = MONEY**

Kemudian:

**DISTRIBUTION × MARKET = MONEY**

Internet:

**INFORMATION × SCALE = MONEY**

Social Media:

**ATTENTION × AUDIENCE = MONEY**

Platform:

**DATA × NETWORK = MONEY**

AI:

**KNOWLEDGE × AI × AUTOMATION = MONEY**

Dan ke depan:

**AI AGENTS × SYSTEM × SCALE = MONEY**

---

### Kesimpulan besar

Yang berubah dari zaman ke zaman bukan hanya teknologinya, tetapi **“apa yang memiliki nilai ekonomi.”**

**Dulu:**

 Alam adalah aset.

**Kemudian:**

 Tanah adalah aset.

**Kemudian:**

 Mesin adalah aset.

**Kemudian:**

 Distribusi adalah aset.

**Kemudian:**

 Informasi adalah aset.

**Kemudian:**

 Perhatian adalah aset.

**Kemudian:**

 Data adalah aset.

**Sekarang:**

 Kecerdasan yang dapat diakses dan diotomatisasi menjadi aset baru.

Karena itu, strategi individu di era AI bukan hanya **“belajar menggunakan ChatGPT”**, tetapi membangun kombinasi:

**DOMAIN KNOWLEDGE + DIGITAL SKILL + DATA + AI + AUTOMATION + BUSINESS**

Orang yang mempunyai kombinasi tersebut berpotensi berubah dari **“orang yang mencari pekerjaan”** menjadi **“orang yang membangun sistem yang menghasilkan nilai.”**