

No. : 064/CORSEC/WIRG/V/2025

Kepada Yth./To.

Otoritas Jasa Keuangan/Financial Authority Services ("OJK")

Gedung Sumitro Djojohadikusumo

Jl. Lapangan Banteng Timur No. 2-4

Jakarta 10710

UP/Attn

: **Bapak Inarno Djajadi**

Kepala Eksekutif Pengawas Pasar Modal, Keuangan Derivatif, dan
Bursa Karbon/Chief Executive of Capital Markets, Financial
Derivatives, and Carbon Exchange Supervision

Kepada Yth./To.

PT Bursa Efek Indonesia/Indonesia Stock Exchanges ("BEI"/"IDX")

Gedung Bursa Efek Indonesia Tower I Lantai 6

Jl. Jend. Sudirman Kav. 52-53

Jakarta 12190

UP/Attn

: **Bapak I Gede Nyoman Yetna**

Direktur Penilaian Perusahaan/Director of Corporate Appraisal

Perihal/Re.

: **Keterbukaan Informasi Siaran Pers "Bus Sekolah *Virtual Reality*
(VR) Pertama di Indonesia"/Disclosure Information of Press Release
"Indonesia's First Virtual Reality (VR) School Bus"**

Dengan hormat,

Dear Sirs,

Merujuk kepada (i) Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 31/POJK.04/2015 tentang Keterbukaan Informasi atau Fakta Material oleh Emiten atau Perusahaan Publik ("POJK 31/2015"); dan (ii) Surat Keputusan Direksi PT Bursa Efek Indonesia Nomor Kep-00066/BEI/09-2022 tanggal 30 September 2022 perihal Perubahan Peraturan Nomor I-E tentang Kewajiban Penyampaian Informasi ("Peraturan I-E"), dengan ini kami sampaikan Laporan Informasi atau Fakta Material dengan uraian sebagai berikut:

In compliance with (i) Financial Services Authority Regulation Number 31/POJK.04/2015 concerning Disclosure of Information or Material Fact by Issuers or Public Company ("POJK 31/2015"); and (ii) Decree of the Board of Directors of Indonesia Stock Exchange Number Kep-00066/BEI/09-2022 dated September 30, 2022 regarding Amendments to Regulation Number I-E concerning Obligations for Submitting Information ("Regulation I-E"), we hereby submit the Report on Information or Material Facts with detail as follows:

Nama Perusahaan

: PT WIR ASIA Tbk

Publik/Company's Name

Bidang Usaha/Line of Business

: **Jasa teknologi informasi termasuk bidang multimedia, telekomunikasi dan periklanan melalui perusahaan anak serta periklanan/Information technology services including multimedia, telecommunications, and advertising through subsidiary companies and advertising**

Telepon/Phone

: 021-53678064

Faksimili/Fax

: 021-53669283

Alamat surat elektronik/e-mail

: corsec@wirglobal.com

1.	Tanggal Kejadian Date of Occurance	28 Mei 2025 May 28, 2025
2.	Jenis Informasi atau Fakta Material Type of Information or Material Fact	Informasi atau Fakta Material Penyampaian Siaran Pers “Bus Sekolah <i>Virtual Reality</i> (VR) Pertama di Indonesia” Information or Material Facts of Disclosure Information of Press Release “Indonesia's First Virtual Reality (VR) School Bus”
3.	Uraian Informasi atau Fakta Material Details of Information or Material Facts	Nusameta, unit usaha Perseroan, menginisiasi program Sekolah VR Keliling untuk menghadirkan pengalaman belajar imersif berbasis <i>Virtual Reality</i> yang dirancang untuk menjangkau sekolah-sekolah di seluruh Indonesia dan memperkenalkan cara belajar baru yang lebih menarik, inklusif, dan relevan bagi generasi muda. Nusameta menargetkan pengoperasian 25 unit bus Sekolah VR Keliling untuk menjangkau lebih dari 1,9 juta siswa di seluruh Indonesia. Nusameta, a subsidiary of the Company, has launched the <i>Mobile VR School</i> program to deliver immersive learning experiences through Virtual Reality which designed to reach schools across Indonesia and introduce a new, engaging, inclusive, and future-relevant approach to education for the younger generation. Nusameta aims to deploy 25 Mobile VR School buses, targeting outreach to over 1.9 million students nationwide.
4.	Dampak kejadian, informasi atau fakta material tersebut terhadap kegiatan operasional, hukum, kondisi keuangan, atau kelangsungan usaha Perseroan Impacts of the occurrence, information, or material facts on the Company's operational, legal, financial condition, or business continuity	Sampai dengan tanggal keterbukaan informasi ini, tidak ada dampak kejadian terhadap kegiatan operasional, hukum, kondisi keuangan, atau kelangsungan usaha Perseroan. As of the date of this disclosure of this information, there is no specific impact of events on the Company's operational activities, laws, financial condition, or business continuity.
5.	Keterangan lain-lain Others Information	Tidak ada keterangan lain-lain. There is no other information.



PT WIR ASIA Tbk
Jl. Panjang Raya No.70
Kebon Jeruk, Jakarta, 11530
Indonesia
T + 62 21 5367 8064
F + 62 21 5367 4611
www.wir.group

Demikian informasi ini kami sampaikan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Thus, we convey this information. Thank you for your kind attention.

Jakarta, 28 Mei 2025/May 28, 2025
PT WIR ASIA Tbk

Ira Yuanita
Corporate Secretary

Tembusan/CC:

1. **Dewan Komisaris PT WIR ASIA Tbk**/The Board of Commissioners of PT WIR ASIA Tbk;
2. **Direksi PT WIR ASIA Tbk**/The Board of Directors of PT WIR ASIA Tbk.

Siaran Pers

Bus Sekolah VR Pertama di Indonesia Sasar 2 Juta Siswa per Tahun, Pintu Masa Depan Pendidikan Indonesia

Inisiatif Nusameta, unit WIR Group, hadirkan teknologi imersif untuk buka akses pendidikan dan dorong minat siswa terhadap STEM

Jakarta, 28 Mei 2025 – Nusameta, unit usaha dari **WIR Group** (PT WIR ASIA Tbk, IDX: WIRG) yang berfokus pada pengembangan teknologi imersif dan ekosistem virtual, kembali menunjukkan komitmennya terhadap kemajuan pendidikan Indonesia melalui inisiatif **Sekolah VR Keliling**. Program ini dirancang untuk menjangkau sekolah-sekolah di seluruh Indonesia dan memperkenalkan cara belajar baru yang lebih menarik, inklusif, dan relevan bagi generasi muda.

Menggunakan teknologi *Virtual Reality* (VR), Sekolah VR Keliling menghadirkan pengalaman belajar imersif langsung ke halaman sekolah dan ruang publik. Anak-anak diajak masuk ke dunia ilmu pengetahuan secara langsung, dari menjelajahi luar angkasa hingga menyelami sejarah Indonesia melalui konten pembelajaran yang interaktif, mendalam, dan penuh imajinasi.

Sebuah studi dari PwC pada tahun 2020 menunjukkan bahwa pembelajaran dengan teknologi *Virtual Reality* (VR) mampu melatih siswa hingga empat kali lebih cepat dibandingkan metode belajar tradisional di ruang kelas. Tak hanya itu, siswa yang belajar melalui VR juga terbukti 3,75 kali lebih terhubung secara emosional dengan materi yang dipelajari, sehingga mendorong pemahaman yang lebih dalam dan bermakna.

Di berbagai negara maju, teknologi *Virtual Reality* (VR) telah menjadi salah satu tulang punggung inovasi dalam dunia pendidikan. Amerika Serikat, Inggris, dan Australia menjadi pelopor dalam mengintegrasikan VR ke dalam kurikulum sekolah dasar hingga universitas. Siswa tidak hanya belajar melalui buku teks, tetapi juga melalui simulasi interaktif seperti perjalanan ke luar angkasa, eksplorasi sejarah dunia secara virtual, hingga praktik laboratorium yang aman dan imersif. Di Inggris, lembaga pendidikan melaporkan peningkatan signifikan dalam retensi informasi dan keterlibatan siswa setelah menerapkan modul berbasis VR. Sementara di Australia, startup edukasi seperti Mindflight7 memanfaatkan VR untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan empati, khususnya dalam pembelajaran lintas budaya dan sejarah. Inovasi ini menegaskan bahwa VR bukan sekadar alat bantu visual, tetapi telah berevolusi menjadi medium pembelajaran yang mentransformasi cara siswa menyerap, memahami, dan mengalami pengetahuan.

Inisiatif Nusameta ini juga mendapatkan sambutan positif dari berbagai tokoh publik. Wakil Ketua Komisi VII DPR RI, **Rahayu Saraswati**, yang juga adalah *Program Initiator* dari Sekolah VR Keliling, menyatakan bahwa program ini menjawab kesenjangan akses pendidikan yang selama ini masih terjadi di banyak daerah. "Sekolah VR Keliling hadir sebagai pembuka pintu dengan cara baru, membawa teknologi ke pelosok-pelosok negeri dan memperkecil jurang ketimpangan. Teknologi ini hadir untuk menginspirasi, karena kami percaya siapa pun bisa, asal berani berimajinasi," ungkapnya.

Senada dengan itu, **Dirgayuza Setiawan**, tokoh pendidikan dan pendiri berbagai program kepemudaan, menekankan dampak emosional dan psikologis yang dapat ditanamkan melalui pendekatan imersif ini. "Sekolah VR Keliling tidak hanya membawa teknologi ke sekolah-sekolah, tetapi juga menumbuhkan harapan dan rasa percaya diri. Ketika mereka masuk ke dalam bus dan menjelajahi dunia virtual bersama teman-teman, mereka sedang membentuk cara berpikir baru, lebih kritis, lebih imajinatif, dan lebih percaya diri dalam memahami dunia," jelas tokoh yang juga adalah *Program Initiator* dari Sekolah VR Keliling.

Saat ini, Sekolah VR Keliling telah memasuki tahap *Proof of Concept* di wilayah Jakarta dan direncanakan akan diperluas ke berbagai daerah lain. Didukung oleh **Yayasan Pendidikan Kader Bangsa Indonesia** dan sejumlah sponsor, program ini hadir dalam bentuk bus penumpang yang dimodifikasi menjadi teater imersif bergerak, lengkap dengan perangkat VR mutakhir. Konsep ini merupakan yang pertama di dunia dan menjadi wujud nyata dari komitmen untuk menghadirkan pendidikan berkualitas yang setara dan inklusif bagi seluruh anak Indonesia.

Satu unit Sekolah VR Keliling dapat menyajikan konten edukasi imersif kepada sekitar 76.800 siswa jenjang SD, SMP, dan SMA dalam satu tahun ajaran. Nusameta menargetkan pengoperasian 25 unit bus Sekolah VR Keliling untuk menjangkau lebih dari 1,9 juta siswa di seluruh Indonesia. Program ini secara khusus menyasar sekolah-sekolah negeri dan swasta yang memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi pendidikan, dengan tujuan memberikan inspirasi, membuka peluang belajar berbasis teknologi, serta mendorong keterlibatan generasi muda dalam pengembangan teknologi Indonesia di masa depan. Dengan semangat "teknologi untuk semua", **Nusameta** terus membuka jalan bagi masa depan pendidikan Indonesia yang lebih adil, inklusif, dan berdaya saing global.

Informasi lebih lanjut mengenai *Proof of Content (POC)* Sekolah VR Keliling dapat diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=PIYHKuf-0p8>.



Tentang NUSAMETA

Nusameta adalah unit usaha dari WIR Group yang berfokus pada pengembangan ekosistem metaverse dan teknologi imersif di Indonesia. Nusameta menghadirkan solusi dan pengalaman digital berbasis Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), dan Artificial Intelligence (AI) untuk berbagai sektor, mulai dari pendidikan, budaya, pariwisata, hingga ekonomi kreatif. Melalui pendekatan inovatif dan inklusif, Nusameta berkomitmen untuk menjembatani dunia fisik dan digital guna menciptakan pengalaman interaktif yang relevan dengan kebutuhan masyarakat Indonesia. Nusameta percaya bahwa teknologi bukan hanya alat, tetapi jembatan menuju masa depan yang lebih inklusif, cerdas, dan berdaya saing.

Tentang PT WIR ASIA Tbk

WIR Group adalah perusahaan teknologi imersif dan Web3 yang berfokus pada *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR) dan *Artificial Intelligence* (AI) yang sudah membangun solusi *platform* teknologi Business-to-Business-to-Customer (B2B2C) untuk puluhan industri mancanegara dengan mengkombinasikan teknologi imersif seperti *Virtual Reality* (VR) & *Artificial Intelligence* (AI) dan telah mendapatkan 5 (lima) paten global untuk AR yang teregistrasi pada Patent Cooperation Treaty (PCT). WIR Group juga tercatat di ISO/IEC 27001 untuk sertifikasi sistem keamanan informasi.

Sejak 2009, WIR Group telah menyelesaikan ribuan proyek dan melayani lebih dari 20 negara termasuk di antaranya Amerika Serikat, Jerman, Spanyol, Nigeria, Singapura, Malaysia, Thailand, Filipina, Myanmar & banyak lainnya. Selain itu, WIR Group juga telah mendapatkan banyak pengakuan Internasional di antaranya Excellent Communications Design Apps dalam German Design Award 2020, AR Best Campaign at the Augmented World Expo's 7th Annual Auggie Awards 2015 dan 2016 di Silicon Valley, Innovation 40 dari The New Economy London di London Stock Exchange, dan Metaverse Tech Companies to Watch in 2022 versi Forbes.

Perseroan dan Perusahaan Anak (selanjutnya disebut sebagai "WIR Group") kemudian menyelesaikan berbagai proyek di bidang edukasi, penerbitan, dan game. WIR Group pada 2015 memperluas kegiatan usahanya untuk memberikan jasa layanan media/iklan, melalui unit teknologi DAV dan perdagangan ritel melalui Mindstores. Pada 2019, Perseroan membentuk unit teknologi Minar di bawah PT Mata Nilai Republik untuk mengembangkan AR geo location based gaming. Pada 04 April 2022, PT WIR ASIA Tbk atau dikenal WIR Group resmi mencatatkan saham di Bursa Efek Indonesia (BEI) dengan kode saham WIRG.

Untuk informasi lebih lanjut silahkan hubungi:

Akbar Priandanu

External Communications

akbar.priandanu@wir.group

PT WIR ASIA Tbk

Telepon : (021) 5367 8064

Fax : (021) 5367 4611

Email : communications@wirglobal.com atau info@wirglobal.com

Website : www.wir.group



Press Release

Indonesia's First VR School Bus Targets 2 Million Students Per Year: Opening the Door to the Future of Education

Nusameta, a unit of WIR Group, introduces immersive technology to expand access to education and spark student interest in STEM

Jakarta, May 28, 2025 – **Nusameta**, a business unit of **WIR Group** (PT WIR ASIA Tbk, IDX: WIRG) focusing on immersive technology and virtual ecosystem development, reaffirms its commitment to advancing education in Indonesia through the Sekolah VR Keliling (Mobile VR School) initiative. This innovative program is designed to reach schools across the country and introduce a new way of learning, more engaging, inclusive, and relevant for the next generation.

Using Virtual Reality (VR) technology, Sekolah VR Keliling delivers immersive educational experiences directly to school grounds and public spaces. Children are invited to step into the world of knowledge, exploring outer space, diving into Indonesian history, and engaging with educational content that is interactive, meaningful, and imaginative.

A 2020 study by PwC found that learning with VR technology can train students up to four times faster than traditional classroom methods. Additionally, students who learn through VR are 3.75 times more emotionally connected to the material, leading to deeper understanding and retention.

Across developed nations, VR has become a pillar of educational innovation. The United States, United Kingdom, and Australia are among the pioneers in integrating VR into curriculums from elementary to university levels. Students now go beyond textbooks to experience interactive simulations, from space travel to global history and virtual lab experiments, all in a safe and immersive environment. In the UK, institutions have reported significantly improved knowledge retention and student engagement with VR-based modules. In Australia, edtech startup Mindflight7 uses VR to foster critical thinking and empathy, particularly in cross-cultural and historical learning. This proves that VR has evolved far beyond being just a visual aid, it is now a powerful educational medium that transforms how students absorb, understand, and experience knowledge.

The Nusameta initiative has also received strong public support. **Rahayu Saraswati, Deputy Chair of Commission VII of the House of Representatives of Indonesia** and also a **Program Initiator of Sekolah VR Keliling**, stated “Sekolah VR Keliling is



a gateway to a new way of learning, bringing technology to rural areas and bridging educational inequality. This technology exists to inspire, because we believe anyone can succeed, as long as they dare to imagine.”

Dirgayuza Setiawan, an **education figure** and founder of multiple youth development initiatives who also serves as **Program Initiator**, emphasized the emotional and psychological impact of immersive learning, “Sekolah VR Keliling not only brings technology to schools but also fosters hope and builds confidence. When students board the bus and explore the virtual world with their peers, they are developing new ways of thinking, more critical, more creative, and more empowered to understand the world around them.”

The program is currently in its Proof of Concept phase in Jakarta and is expected to expand to other regions. Supported by the Yayasan Pendidikan Kader Bangsa Indonesia and several sponsors, the initiative utilizes passenger buses converted into mobile immersive theaters, fully equipped with advanced VR systems. This is the first concept of its kind globally and reflects a strong commitment to delivering inclusive and high-quality education to children across Indonesia.

Each Sekolah VR Keliling unit can deliver immersive learning content to approximately 76,800 students per academic year across elementary, junior high, and senior high school levels. Nusameta aims to deploy 25 VR school buses, reaching over 1.9 million students across the country. The program specifically targets public and private schools with limited access to educational technology, with the goal of inspiring students, unlocking opportunities through technology-based learning, and encouraging young Indonesians to engage in the development of the nation’s technological future.

With its “technology for all” spirit, Nusameta continues to pave the way toward a more equitable, inclusive, and globally competitive education system in Indonesia.

Watch the Sekolah VR Keliling Proof of Concept video here:

<https://www.youtube.com/watch?v=PIYHKuf-0p>

About NUSAMETA

Nusameta is a business unit of WIR Group focused on developing immersive technology and metaverse ecosystems in Indonesia. Nusameta delivers digital solutions and experiences using Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), and Artificial Intelligence (AI) for sectors including education, culture, tourism, and the creative economy. Through an inclusive and innovative approach, Nusameta is committed to bridging the physical and digital worlds to create interactive experiences that



meet the evolving needs of Indonesian communities. Nusameta believes that technology is not just a tool, it is a bridge to a smarter, more inclusive, and competitive future.



About PT WIR ASIA Tbk

WIR Group is a Web3 and immersive technology company specializing in Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), and Artificial Intelligence (AI). The company has developed business-to-business-to-customer (B2B2C) technology platforms for various global industries and holds five global AR patents registered under the Patent Cooperation Treaty (PCT). WIR Group is also certified under ISO/IEC 27001 for information security management systems.

Since 2009, WIR Group has completed thousands of projects in over 20 countries, including the United States, Germany, Spain, Nigeria, Singapore, Malaysia, Thailand, the Philippines, and Myanmar. The Group has received numerous international awards, including Excellent Communications Design Apps at the German Design Award 2020, Best AR Campaign at the Auggie Awards in Silicon Valley (2015 & 2016), Innovation 40 by *The New Economy* in London, and was named one of Forbes' Metaverse Tech Companies to Watch in 2022.

In 2015, the Group expanded its services into media/advertising through DAV, and retail commerce via Mindstores. In 2019, it launched Minar, a location-based AR gaming unit under PT Mata Nilai Republik. On April 4, 2022, PT WIR ASIA Tbk (WIR Group) was officially listed on the Indonesia Stock Exchange (IDX) under the ticker symbol WIRG.

For more information, please contact:

Akbar Priandanu

External Communications

akbar.priandanu@wir.group

PT WIR ASIA Tbk

Tel: +62 21 5367 8064

Fax: +62 21 5367 4611

Email: communications@wirglobal.com | info@wirglobal.com

Website: www.wir.group