

Menyiasati Peluang

Lapisan Pengalaman Metaverse: Microsoft (3)

SELAIN Halo, studio game dari Microsoft adalah Fallout. Fallout adalah serangkaian video game role-playing pasca-apokaliptik dan kemudian game role-playing aksi, yang dibuat oleh Interplay Entertainment. Serial ini berlatar abad ke-21, ke-22 dan ke-23, dan latar retrofuturistik atompunk serta karya seninya dipengaruhi oleh budaya pascaperang Amerika Serikat tahun 1950-an, dengan kombinasi harapan akan janji teknologi dan ketakutan yang mengintai terhadap nuklir.

Cikal bakal Fallout adalah Wasteland, sebuah game tahun 1988 yang dikembangkan oleh Interplay Productions di mana seri ini dianggap sebagai penerus spiritual. Saat itu, Interplay bukanlah penerbit dan menggunakan Electronic Arts untuk mendistribusikan game tersebut. Menurut pendiri Interplay, Brian Fargo, mereka ingin menjelajahi setting pasca-apokaliptik dan menciptakan Wasteland untuk itu.

Beberapa saat setelah rilis, Interplay memutuskan untuk mengalihkan fokus dan menjadi penerbit sambil tetap mengembangkan game. Fargo ingin terus menggunakan kekayaan intelektual Wasteland tetapi tidak dapat menegosiasikan kembali hak dari Electronic Arts. Masih ingin melakukan sesuatu dalam setting pasca-apokaliptik, Fargo dan timnya memutuskan untuk membuat setting dan game baru. Mereka menentukan aspek apa dari Wasteland yang positif dan menulis serta mengembangkan permainan baru di sekitar mereka. Hasilnya adalah game Fallout pertama, yang dirilis hampir sepuluh tahun setelah Wasteland.

Judul pertama seri ini, Fallout, dikembangkan oleh Black Isle Studios dan dirilis pada tahun 1997, dan sekuelnya, Fallout 2, pada tahun berikutnya. Dengan permainan peran taktis Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, pengembangan diserahkan ke Micro FortÉ dan 14 Degrees East. Pada tahun 2004, Interplay menutup Black Isle Studios, dan terus memproduksi Fallout: Brotherhood of Steel, sebuah game aksi dengan elemen role-playing untuk PlayStation 2 dan Xbox, tanpa Black Isle Studios. Fallout 3, entri ketiga dalam seri utama, dirilis oleh Bethesda Softworks, dan diikuti oleh Fallout: New Vegas, yang dikembangkan oleh Obsidian Entertainment.

Fallout 4 dirilis pada 2015, dan Fallout 76 dirilis pada 14 November 2018. Bethesda Softworks memiliki hak atas kekayaan intelektual Fallout. Setelah memperolehnya, Bethesda melisensikan hak untuk membuat versi Massal Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) dari Fallout to Interplay. MMORPG sampai sejauh tahap beta di bawah Interplay, tetapi perselisihan hukum yang panjang antara Bethesda Softworks dan Interplay menghentikan pengembangan permainan dan menyebabkan pembatalan akhirnya, karena Bethesda mengklaim di pengadilan bahwa Interplay tidak memenuhi persyaratan dan persyaratan kontrak lisensi. Kasus ini diselesaikan pada awal 2012.

Interplay terancam bangkrut dan menjual waralaba Fallout penuh ke Bethesda, tetapi mempertahankan hak atas MMO Fallout melalui lisensi belakang pada April 2007 dan mulai mengerjakan MMO akhir tahun itu. Bethesda Softworks menggugat Interplay Entertainment untuk pelanggaran hak cipta pada tanggal 8 September 2009, mengenal lisensi Fallout Online dan penjualan Fallout Trilogy dan meminta perintah untuk menghentikan pengembangan Fallout Online dan penjualan Fallout Trilogy.

Poin-poin penting yang coba diperdebatkan oleh Bethesda adalah bahwa Interplay tidak memiliki hak untuk menjual Fallout Trilogy di Internet melalui Steam, Good Old Games, atau layanan online lainnya. Bethesda juga mengatakan bahwa pengembangan "skala penuh" di Fallout Online tidak terpenuhi dan bahwa pembiayaan minimum 30 juta "pendanaan aman" tidak terpenuhi.

**Prof Dr M Suyanto, Rektor Universitas Amikom Yogyakarta*

Platform Merdeka Mengajar Tonjolan Kolaborasi

JAKARTA (KR) - Platform Merdeka Mengajar menonjolkan prinsip kolaborasi dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka. Sebagai salah satu bagian usaha mewujudkan transformasi pendidikan di Indonesia, platform Merdeka Mengajar menjadi sarana belajar mandiri dan teman penggerak guru dalam mendapatkan berbagai referensi, inspirasi dan pemahaman tentang kurikulum merdeka.

Hal itu disampaikan Pelaksana Tugas (Plt) Direktur Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kemendikbudristek, Komalasari. "Platform Merdeka Mengajar adalah platform pendukung bagi guru dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka untuk mengajar, belajar dan berkarya dengan prinsip kolaborasi dan gotong roy-

ong," katanya dalam Webinar Paudpedia "Menenal Fitur Pelatihan Mandiri pada Platform Merdeka Mengajar", Senin (3/10).

Ia mengatakan, semangat kolaborasi yang diusung platform Merdeka Mengajar memungkinkan semua pihak untuk memperkaya konten di platform tersebut dan membantu lebih dari 4 ju-

ta guru di Indonesia untuk mengembangkan praktik pembelajaran. Komalasari memaparkan, ada beberapa manfaat platform Merdeka Mengajar yang dapat dirasakan guru.

Pertama, setiap guru di seluruh Indonesia mendapatkan kesempatan untuk mengakses pelatihan yang sama dengan kualitas yang sama. Kedua, seluruh guru di Indonesia dapat belajar sesuai kebutuhan dan kecepatan masing-masing.

Ketiga, setiap guru di Indonesia dapat saling berbagi praktik baik dan saling menginspirasi, dan keempat, setiap guru di Indonesia dapat mengakses beragam perangkat ajar untuk langsung digunakan maupun untuk di-

jadikan contoh. "Melalui platform Merdeka Mengajar, setiap guru di seluruh Indonesia dapat memiliki kesempatan meng-update beberapa dokumen serta setiap guru dapat berjejaring antar wilayah," tambah Komalasari.

Sebelumnya Mendikbudristek Nadiem Anwar Makarim telah menyebutkan, saat ini, setidaknya 1,6 juta guru telah menggunakan platform Merdeka Mengajar. Selain itu, ia juga menyebut aplikasi tersebut telah mendapatkan rating yang tinggi sebab fitur-fiturnya dibuat langsung untuk menjawab permintaan para guru. Menurutnya, sebanyak 55 ribu konten pelatihan mandiri juga telah tersedia di platform tersebut. **(Ant)**

24 Orang Penerima Beasiswa IISMAVO Diberangkatkan ke Inggris



KR-Istimewa

Penerima beasiswa IISMAVO berfoto bersama.

TANGERANG (KR) - Sebanyak 24 penerima beasiswa (awardees) Indonesian International Student Mobility Awards for Vocational Edition (IISMAVO) diberangkatkan menuju Inggris. Para mahasiswa yang berasal dari 18 perguruan tinggi penyelenggara pendidikan vokasi tersebut akan belajar selama satu semester di University of Nottingham Inggris.

Keberangkatan para awardees ke kampus impian mereka ini dilepas Direktur Akademik Pendidikan Tinggi Vokasi (APTV), Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi Kemendikbudristek Beny Bandanadjaja, kemarin. Selain bertujuan memberikan pengarahan kepada para awardees, pelepasan keberangkatan ini sekaligus sebagai dukungan emendikbudristek

terhadap para awardees dalam mengikuti IISMAVO Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka.

Saat memberikan arahan, Beny menyampaikan harapan besarnya kepada penerima beasiswa agar para awardees ini dapat memahami peran mereka sebagai pemuda bangsa selama menjalani kegiatan IISMAVO. Beny juga meminta agar para mahasiswa bersungguh-sungguh dan bersemangat dalam menjalankan tugas serta tanggung jawab sebagai pelajar, duta budaya dan duta vokasi Indonesia di negara tujuan.

"Jaga baik nama Indonesia dan Kemendikbudristek dan nama baik vokasi, karena kesuksesan Anda adalah kesuksesan vokasi," ujar Beny di Terminal 3 Bandara Soekarno-Hatta. **(Ati)**

105 PINJOL ILEGAL DITINDAK

Sampai September, OJK Kenakan Sanksi untuk 854 Pihak

JAKARTA (KR) - Sebagai upaya penegakan hukum di bidang pasar modal, OJK telah mengenakan sanksi dari 1 Januari sampai dengan 30 September 2022 kepada 854 pihak. Adapun rincian sanksi yang diberikan terdiri dari 1 pencabutan izin, 1 pembatalan surat tanda terdaftar, 10 pembekuan izin, 85 peringatan tertulis, 757 sanksi administratif berupa denda dengan total nilai sebesar Rp 35,30 miliar, dan 6 Perintah Tertulis untuk melakukan tindakan tertentu dan larangan melakukan kegiatan di bidang Pasar Modal.

"Selain itu, OJK terus mendorong percepatan penanganan Lembaga Jasa Keuangan yang sedang dalam perhatian/pemantauan khusus," ungkap Ketua Dewan Komisiner Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Mahendra Siregar dalam acara paparan hasil rapat ADK OJK di Jakarta, Senin (3/10).

Dijelaskan, OJK secara proaktif mendorong pelaksanaan Rencana Penyelamatan Keuangan (RPK) yang telah disusun oleh Lembaga Jasa Keuangan dimaksud. Antara lain dengan meminta pemilik/pemegang saham pengendali untuk memenuhi komitmen pemenuhan kebutuhan permodalan dan menerapkan

kan upaya-upaya perbaikan tingkat kesehatan yang dapat menyelesaikan permasalahan pada Lembaga Jasa Keuangan tersebut. "Apabila upaya penyehatan dinilai tidak mampu dijalankan, untuk kepentingan perlindungan konsumen, OJK mengambil langkah tegas terhadap Lembaga Jasa Keuangan tersebut sesuai ketentuan perundangan yang berlaku," tandas Mahendra.

Untuk PT Asuransi Jiwasraya (persero) misalnya, sebagai bagian pemantauan RPK, OJK mendorong perusahaan dapat segera menyelesaikan pengalihan polis yang telah menyetujui restrukturisasi dan

tetap menjaga kesehatan PT Asuransi Jiwa IFG (IFG Life) sebagai penerima pengalihan. Dalam hal terdapat kekurangan permodalan di IFG Life, OJK meminta komitmen dari pemilik/pemegang saham untuk memenuhi kebutuhan permodalan.

"Dengan langkah-langkah tersebut OJK optimis sektor jasa keuangan ke depan akan lebih baik dan dapat terus memberikan kinerja positif secara berkelanjutan. Untuk itu OJK senantiasa proaktif dan memperkuat kolaborasi dengan para stakeholder dalam rangka menjaga stabilitas sistem keuangan, khususnya dalam mengantisipasi peningkatan risiko eksternal serta menjaga momentum pemulihan ekonomi nasional," tegasnya.

Sementara untuk pemberantasan pinjaman online ilegal dan investasi ilegal, menurut Mahendra, OJK aktif berkolaborasi dengan asosiasi, Kementerian Komunikasi dan Informatika, Kementerian/Lembaga lain, serta aparat penegak hukum dalam wadiah Satgas Waspada Investasi (SWI). Pada bulan September, telah dilakukan penin-

dakan terhadap 105 pinjaman online ilegal dan 18 entitas investasi ilegal.

Dewan Komisiner OJK Bidang Edukasi dan Perlindungan Konsumen Friderica Widayarsi Dewi menambahkan, untuk fintech peer to peer (P2P) lending pada Agustus 2022 terus mencatatkan pertumbuhan dengan outstanding pembiayaan tumbuh 80,97 persen yoy menjadi Rp 47,23 triliun. Tingkat Keberhasilan Bayar 90 hari sejak jatuh tempo (TKB90) sebesar 97,11 persen (turun 1,14 persen yoy), sehingga persentase pendanaan macet sebesar 2,89 persen masih dalam batas yang terkendali di tengah kondisi global yang penuh tantangan.

"Sampai dengan 23 September 2022, OJK telah menerima 226.267 layanan melalui berbagai kanal, termasuk 10.109 pengaduan. Dari pengaduan tersebut, sebanyak 50 persen merupakan pengaduan sektor IKNB, 49,5 persen merupakan pengaduan sektor perbankan, dan sisanya merupakan layanan sektor pasar modal," jelas Friderica. **(Lmg)**

EKONOMI

19,5 Juta UMKM Masuk Ekosistem Digital

JAKARTA (KR) - Menteri Keuangan (Menkeu) Sri Mulyani Indrawati mengatakan, digitalisasi memainkan peran penting dalam menciptakan ekonomi yang lebih inklusif. Masyarakat yang tinggal di daerah terpencil, yang mungkin bukan merupakan bagian dari lembaga keuangan manapun, dapat menggunakan layanan keuangan digital untuk melakukan transaksi keuangannya.

Sri Mulyani menyebutkan inklusi keuangan Indonesia sejauh ini telah mengalami kemajuan, dimana pada 2021 inklusi keuangan domestik telah mencapai 83,6 persen. "Ke depan pada 2024, pemerintah menargetkan angka yang lebih tinggi lagi yaitu 90 persen untuk inklusi ekonomi. Dengan demikian, digitalisasi merupakan komponen utama bagi pemerintah untuk mencapai target itu," ujarinya dalam G20 GPFI High Level Symposium yang dipantau secara daring di Jakarta, Selasa (4/10),

Langkah ke depannya dalam mencapai inklusivitas, menurut Sri Mulyani adalah memperhatikan integrasi, serta komponen lainnya yakni keterlibatan, dorongan, dan penguatan nilai. Tak hanya inklusivitas, digitalisasi dinilai turut menurunkan biaya transaksi bagi beberapa kelompok rentan, seperti UMKM. "Digitalisasi dan UMKM saling terkait, terutama dalam hal keuangan," ungkapnya. Dengan begitu, kata Sri Mulyani, Pemerintah Indonesia terus mendorong digitalisasi UMKM. Per Juni 2022, sebanyak 19,5 juta UMKM telah masuk ke dalam ekosistem digital. Untuk 2024, pemerintah menargetkan Indonesia memiliki 50 juta UMKM yang masuk ke ekosistem digital. **(Ant/Has)**

Si Jiwa bagi Nasabah CIMB Niaga

JAKARTA (KR) - PT Sun Life Financial Indonesia (Sun Life Indonesia) melalui kerja sama bancassurance dengan PT Bank CIMB Niaga Tbk (CIMB Niaga) kini memperluas jangkauan produknya dengan menghadirkan Sun Proteksi Jiwa (Si Jiwa) bagi nasabah CIMB Niaga. Sun Proteksi Jiwa merupakan produk asuransi jiwa tradisional dengan premi terjangkau dan fleksibel yang disesuaikan untuk generasi produktif.

Menawarkan beragam keunggulan dan manfaat perlindungan, Sun Proteksi Jiwa dapat dimanfaatkan sebagai pengganti penghasilan atau dana warisan jika terjadi risiko pada kepala keluarga. Sehingga kelangsungan hidup keluarga yang ditinggalkan tetap terpenuhi dan tujuan finansial keluarga di masa mendatang tetap tercapai. "Menyasar generasi produktif yang mayoritas menjadi tulang punggung ekonomi keluarga, Sun Proteksi Jiwa merupakan pilihan tepat untuk memenuhi kebutuhan perlindungan jiwa jangka panjang. Sehingga risiko di masa depan yang dapat mengganggu perencanaan keuangan keluarga dapat diantisipasi sedini mungkin," kata Chief Distribution Officer Sun Life Indonesia Danning Wikanti di Jakarta, Rabu (4/10).

Sun Proteksi Jiwa menawarkan beragam keunggulan yang dapat dinikmati oleh nasabah CIMB Niaga. Di antaranya premi terjangkau dengan proteksi hingga miliaran rupiah. Pilihan masa perlindungan yang disesuaikan dengan tahapan kehidupan masing-masing individu, dimulai dari 1 tahun, 10 tahun hingga 20 tahun. **(Lmg)**



KR - Fira Nurfiani

Perayaan Hari Batik 2022 di Kantor Dekranasda DIY.

telah ditetapkan tersebut maka akan mendapatkan penghargaan dari calon konsumen atau konsumen.

Pada 2015 lalu, ekspor batik di DIY cukup tinggi namun lambat laun hingga saat ini terus berku-

rang sehingga dibutuhkan strategi untuk kembali meningkatkan ekspor batik. "Tugas kita sebagai pelaku dunia usaha adalah meningkatkan kapasitas SDM para perajin batik sehingga produk batik bisa terjual dan maju di ne-

gara sendiri maupun ekspor. Selain itu, adanya transformasi digital pun perlu dilakukan. Dengan demikian keberadaan batik sebagai alat kemakmuran diharapkan benar-benar bisa terwujud," ujar Robby di sela Peringatan Hari Batik di Kantor Dekranasda DIY, Senin (3/10).

Sementara Wakil Ketua Dekranasda DIY GKBRAY A. Paku Alam berharap upaya kolaborasi yang dilakukan antarperajin batik dengan OPD dan stakeholder lainnya diharapkan bisa mengangkat kembali industri batik di DIY. "Kalau bisa saling berkolaborasi, saya yakin DIY bisa kembali mengangkat batik sebagai warisan budaya tak benda. Memang ada beberapa tantangan ke depan, namun saya yakin jika di manage dengan baik batik di DIY bisa kembali maju," ujarnya. **(Ira)**