

Sumbangan untuk Aulia Diserahkan

BANTUAN untuk Aulia Khairunnisa penderita hidrosefalus warga Dusun Karang Semut Kalurahan Trimulyo Kapanewon Jetis Bantul diserahkan. Bantuan sebesar Rp 5.195.834



Orangtua Aulia menerima sumbangan pembaca KR.

diserahkan dan diterima ibunda Aulia, Hartini. Hingga sekarang ini Aulia masih menjalani perawatan sebagai proses penyembuhan. Meski hal tersebut sudah dilakukan sejak beberapa waktu yang lalu, namun pihak keluarga tidak pernah patah semangat agar buah hatinya segera sembuh. "Kami sekeluarga mengucapkan banyak terimakasih atas bantuannya untuk adik Aulia. Semoga semua menjadi berkah dan barokahnya para donatur dan *Kedaulatan Rakyat*, Allah SWT yang nanti akan membalas kebaikan semua pihak yang sudah membantu anak saya. Kami hanya bisa mengucapkan banyak terimakasih," ujarnya. Donatur yang membantu Aulia antara lain Indro Pitoyo Rp 50.000, MAL Rp 100.000, AA1122 Rp 100.000 , Keluarga Ali Irfan Rp 50.000, NN Rp 250.000, Keluarga Bakpia Patthok 25 Rp 250.000, Aji Rp 50.000, Mika Rp 100.000, Pranowo Tanu Tijoso Rp 100.000, Amno Rp 50.000, Jamil Sastra Kardeya Rp 100.000, SM Rp 100.000, Titik Palembangati Rp 100.000. Kemudian Abu Muslim Rp 100.000, lin Rp 50.000, Eri Rp 100.000, HRS Rp 250.000, MY Soedjarwi SM Rp 100.000, NN Rp 50.000, KUN Rp 100.000, Rekan-rekan EAST OPS Danone Indonesia SN Rp 2.595.834, Ika Rp 100.000, Dewi Rp 50.000, LPS Rp 200.000, Ign Sumitro Rp 100.000. (Roy)-f

BALITA SEBATANG KARA DI PATI
Savira Anggraeni Butuh Bantuan

NASIB tak bisa memilih. Begitulah yang dialami Savira Anggraeni (4). Sudah hidup sebatang kara, kini sedang menderita sakit. Balita di Desa Banyutowo Kecamatan Dukuhseti Kabupaten Pati Jawa Tengah itu perlu mendapat bantuan. Karena hidup sebatang kara, Savira Anggraeni lalu ditolong Rukati setiap hari harus bekerja sebagai pencari kerang di tengah laut, ia belum sempat mengurus administrasi Kartu Keluarga (KK) dan Nomor Induk Kependudukan (NIK) ke Pemdes untuk anak angkatnya itu. Rukati juga tidak tahu jika kesehatan anak angkatnya yang berumur empat tahun itu terganggu. "Yang tahu kalau Savira sakit, justru para tetangga. Kami langsung mengobatkan Savira ke bidan desa. Tiga hari dirawat, namun belum sembuh. Hasil diagnosa dokter, Savira mengalami gejala demam dan batuk," kata seorang tokoh desa, Sugiarto. Derita yang dialami Savira itu didengar Camat Dukuhseti, Agus Sunarko. Selanjutnya dilakukan bantuan penanganan. Savira dibawa ke Puskesmas setempat. Agus Sunarko langsung bergerak cepat. Dia membantu administrasi Savira, dengan memasukkan ke KK Rukati (dengan status famili lain) dan membuatkan NIK. "Kondisi Savira saat ini membutuhkan bantuan pengobatan. Namun terkendala administrasi karena belum mempunyai NIK," ungkap Camat Dukuhseti. Disebutkan, meski Rukati sudah masuk Program Bansos



Muspika Dukuhseti membantu proses pengobatan balita sebatang kara, Savira Anggraeni. Penerima Bantuan Iuran (PBI) Jaminan Kesehatan (JK), fasilitas tersebut belum bisa mengcover Savira. Karena itu, Camat Dukuhseti memasukkan Savira Anggraeni dalam KK Rukati, dengan status famili lain. Dengan demikian, Savira dapat diakui secara legal sebagai anak angkat melalui Pengadilan Negeri," jelas Camat Dukuhseti. Camat Dukuhseti juga berkoordinasi dengan Petugas Program Keluarga Harapan (PKH) Dukuhseti. Hal itu dimaksud agar balita yang sudah diasuh sejak bayi bisa dicover PBI JK. Namun jika tidak bisa, akan diusahakan agar masuk di Jamkesda. "Jika tetap tidak bisa, akan kami bantu untuk mendaftar sebagai peserta BPJS secara mandiri. Mungkin akan dibantu Kades Banyutowo dalam waktu 1-2 bulan ke depan, dengan membiayai iuran BPJS-nya," ungkap Agus Sunarko. (Cuk)-f

PARA dermawan yang ingin menyumbang bisa datang langsung ke Redaksi KR Jalan Margo Utomo 40-46 Yogya atau via transfer ke rekening BSI Nomor 1035564027 atas nama Ahmad Lutfi. Mohon bukti transfer dikirim ke WA 0878-3964-6420. (Red)

GAME BINAAN NUON
Paw Rumble Tembus 1 Juta Unduhan

INDUSTRI game terus berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir termasuk di Indonesia. Berbagai karya anak bangsa berhasil mencuri perhatian dunia dan mencatatkan pencapaian cukup baik, salah satunya Paw Rumble. Game karya anak bangsa dengan genre Arcade-Casual yang diterbitkan PT Nuon Digital Indonesia (Nuon) ini telah berhasil menembus angka 1 juta unduhan secara global sejak dirilis Juli 2023 lalu. Paw Rumble merupakan karya developer lokal asal Surabaya, Grinmile, yang berhasil mengikuti Indigo Game StartUp Incubation, dimana perilisannya bekerja sama dengan Dunia Games-Telkomsel selaku co-publisher di Indonesia. Dukungan user, komunitas dan influencer menjadi kunci penting pencapaian tersebut. Nuon Games aktif berinteraksi dengan pemain melalui media sosial dan forum, mendengarkan masukan, dan menanggapi dengan cepat. Selain itu, kerja sama dengan influencer lokal dan internasional membantu memperkenalkan game ini kepada audiens lebih luas guna mempercepat pertumbuhan unduhan. Saat ini game Paw Rumble memiliki basis user terbesar di India, Pakistan, dan Indonesia. Direktur Utama Nuon Aris Sudewo mengatakan, Nuon Games dan Grinmile terus mempertahankan minat pemain dengan meng-

hadirkan tambahan level baru, karakter tambahan, dan mode permainan baru yang diperkenalkan secara berkala. Ini memastikan bahwa pemain tetap tertarik dan terlibat dalam perjalanan game ini. Pencapaian yang diraih dalam waktu relatif singkat ini sekaligus menjadi bukti nyata bahwa kreativitas, kerja keras, dan fokus pada kualitas dapat membawa hasil yang luar biasa. "Dengan menggabungkan gameplay yang inovatif, desain visual yang sangat menarik, dukungan komunitas yang kuat, serta strategi pemasaran yang efektif, game Paw Rumble membuktikan bahwa Indonesia memiliki potensi pengembangan industri game yang luar biasa besar," ujar Aris Sudewo dalam keterangan persnya, Selasa (5/9). Selain bersifat party games yang dapat dimainkan hingga empat pemain, jelas Aris, game Paw Rumble memiliki keunikan gameplay yang memukau dengan adanya tiga game mode yaitu Overgreed, Bomb, dan Letter. Melalui game mode tersebut, game ini berhasil menghadirkan pengalaman yang belum pernah ada sebelumnya. Pemain akan merasa tertantang dan terhibur oleh tata cara permainan yang berbeda dari game arcade lainnya. "Juga dari sisi desain visual yang menggemaskan, game ini mampu menampilkan visual yang memukau dengan memadukan enam



Game Paw Rumble buatan anak bangsa Indonesia. karakter hewan (maskot) yang menggemaskan (art style-pixel), membuat pemain dari segala usia akan terpicak untuk mencoba bermain bersama dan bersaing menjadi pemenang di setiap mode game. Ada beberapa karakter utama yang dapat gamers gunakan seperti Chipper, Beruskhya, Nekomon, Ducko, Carpy, dan Poggu yang didesain menarik dan menggemaskan," jelasnya. (San)-f

2.000 MABA IKUTI PKKMB DI UMBY
Dorong Mahasiswa Optimalkan Potensi Diri

YOGYA (KR) - Sebanyak 2.000 mahasiswa baru (Maba) Universitas Mercu Buana Yogyakarta (UMBY) mengikuti kegiatan. Pengenalan Kehidupan Kampus Mahasiswa Baru (PKKMB) tahun akademik 2023/2024 di kampus setempat, Selasa (5/9). Dalam kegiatan PKKMB kali ini tema yang dipilih adalah 'Pemberdayaan Diri untuk Memimpin Masa Depan'. Tema tersebut dipilih dengan harapan dapat meningkatkan bakat dan kreativitas siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. "UMBY terus berupaya



Rector UMBY, Dr Agus Slamet saat memakaikan jas almamater kepada mahasiswa baru dalam acara PKKMB.

menghasilkan lulusan yang tidak sekadar pandai secara akademik, tapi juga kompeten dan unggul di bidangnya masing-masing. Kami menyadari dalam pelaksanaannya untuk mewujudkan hal itu tidak mudah dan membutuhkan proses, tapi dengan adanya keseriusan, kerja keras dan kedisiplinan, semua itu bisa diwujudkan. Bahkan kami mengharapakan mahasiswa baru kali ini bisa lulus 3,5 tahun atau 4 tahun," kata Rektor UMBY, Dr Agus Slamet dalam acara Pengenalan Kehidupan Kampus Mahasiswa Baru (PKKMB) tahun akademik 2023/2024 di kampus setempat, Selasa (5/9). Hal senada diungkapkan Kabag Humas UMBY Widarta MM CDMP. Menurut Widarta, selama kegiatan PKKMB mahasiswa baru akan mengikuti berbagai kegiatan. Mulai dari pengenalan kampus serta kuliah umum menghadirkan narasumber yang berkompeten di bidangnya. Misalnya untuk kuliah soal wawasan kebangsaan menghadirkan narasumber dari Akmil, sedangkan untuk narkoba dan obat terlarang menghadirkan narasumber dari BNN serta soal pencegahan dan penanganan kekerasan seksual dari dosen psikologi, Dr Rahma Widyana. "Tema Pemberdayaan Diri untuk Memimpin Masa Depan kami pilih dalam kegiatan PKKMB dengan harapan mahasiswa baru bisa mengoptimalkan potensi diri. Dengan begitu mereka bisa berkontribusi kepada institusi dan masyarakat. Selain itu untuk menyiapkan lulusan yang kompeten dan siap kerja, di samping menggunakan kurikulum merdeka belajar kampus merdeka (MBKM), mahasiswa juga dibekali skill," terang Widarta. (Ria)-f

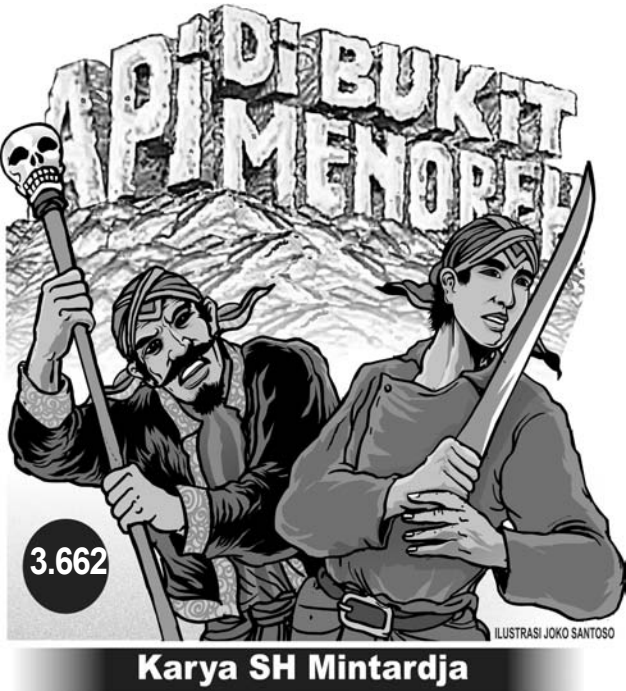
PEMBUATAN PUPUK ORGANIK CAIR
Ember Tumpuk Atasi Sampah Rumah Tangga

BANTUL (KR) - Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Reguler Periode 111 unit IV.C.1 Universitas Ahmad Dahlan (UAD) melaksanakan Pengenalan Pembuatan Pupuk Organik Cair Menggunakan Media Ember Tumpuk di Padukuhan Tegallurung, Gilangharjo, Kapanewon Pandak, Bantul. Kegiatan didampingi dosen pembimbing Nur Hidayah MPd. Nur Hidayah MPd, Minggu (3/9) mengatakan, kegiatan ini juga didampingi tim fasilitator dari Dinas Lingkungan Hidup Bantul dan diikuti warga RT 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 setempat. Dengan kegiatan ini diharapkan warga mampu peduli dengan sampah dan mendukung program Bantul Bersih Sampah (Bantul Bersama) Tahun 2025. Ripin selaku Ketua Unit IV C1n dan Drs Supriyanto selaku Kepala Dukuh Tegallurung, senada mengatakan, kegiatan ini bisa menjadi solusi alternatif untuk mengurangi sampah karena praktis, mudah dalam pembuatan dan penerapannya. Acara inti diberikan praktik langsung dari Dinas Ling-

kungan Hidup terkait cara pengolahan serta penjelasan kerja dari ember tumpuk. Fatoni SPd, narasumber dari DLH Kabupaten Bantul menyebutkan, teknik ember tumpuk ini cocok digunakan untuk pengolahan sampah skala rumah tangga menggunakan ember bekas cat atau pengembang makanan ukuran 20 kg atau dapat juga menggunakan tong biru (penampung air). Cara pemakaiannya, po-



Fatoni SPd menjelaskan proses mengatasi sampah menggunakan ember.



Karya SH Mintardja

DEMIKIANLAH perlahan-lahan barak itu seakan-akan terbangun dari tidurnya. Agung Sedayu dan Swandaru pun segera pergi ke barak yang lain untuk menenangkan ketegangan yang ada di dalam barak itu. Meskipun tidak pasti bagi mereka, apakah yang terjadi, tetapi hati mereka telah dicengkam olen kecemasan sepanjang malam. Sumangkar dan Kiai Gringsing bergantian pergi mengambil air untuk membersihkan diri. Mereka masih harus mengawasi orang yang meskipun terluka, tetapi ada di antara mereka yang sudah dapat bangkit berdiri dan berjalan meskipun lemah. Ketika hari menjadi semakin terang, orang-orang di dalam barak itu dengan diam-diam, memerlukan memperhatikan orang-orang yang terluka yang selama itu mereka sangka hantu- hantu. Ternyata mereka adalah orang-orang bi-

asa. Orang-orang yang mempunyai wadag seperti mereka sendiri. Tangan, kaki, kepala, dan anggauta-anggauta badan yang lain. Kadang-kadang terasa juga hati mereka melonjak. Darah mereka merasa panas apabila mereka mengenangkan, apa saja yang pernah mereka alami di dalam barak itu. Tetapi mereka tidak berani melanggar pesan Agung Sedayu, dan agaknya mereka pun masih juga mempunyai harga diri, untuk tidak bertindak kasar terhadap orang-orang yang sudah tidak berdaya. Ketika matahari sudah menjadi semakin tinggi. Kiai Gringsing telah memanggil Agung Sedayu dan Swandaru, "Kedua mayat yang masih ada di belakang barak itu harus dikuburkan." "Adi Sumangkar,"berkata Kiai Gringsing, "tunggulah di sini. Orang-orang itu masih memerlukan pengawasan. Aku akan mengubur kedua orang di belakang barak itu."

Ki Sumangkar mengganggu sambil menjawab, "Silahkan. Mudah-mudahan aku tidak tertidur." Mereka pun kemudian mengajak beberapa orang untuk pergi ke belakang barak. Orang-orang yang ikut dengan Kiai Gringsing itu menjadi berdebar-debar. Meskipun mereka tidak melihat, tetapi berdasarkan pendengaran mereka semalam dan bekas-bekas yang mereka jumpai kini, terasa dada mereka tergetar. Alangkah dahsyatnya perkelahian itu. Pohon-pohon perdu bertebaran seperti ditebas. Tanahnya bagaimana dibajak. Bahkan rerumputan pun telah terungkat beserta akar-akarnya. "Mengerikan sekali,"seorang berdesis perlahan-lahan. "Apa?"bertanya yang lain. "Kau tidak melihat bekas perkelahian ini?" Kawannya mengganggu-anggukkan kepalanya. Terasa juga bulu-bulu tengkuknya meremang. -(Bersambung)-f