

Menyiasati Peluang

Lapisan Komputasi Spasial Metaverse

KOMPUTASI spasial (*Spatial Computing*) sebagai istilah telah ada sejak awal 2000-an. Istilah ini didefinisikan oleh Simon Greenwold (alumni lab media MIT) dalam tesisnya tahun 2003, sebagai "interaksi manusia dengan mesin di mana mesin mempertahankan dan memanipulasi referensi ke objek dan ruang nyata." Komputasi spasial disebut sebagai antarmuka pengguna yang menggunakan teknologi untuk membuat antarmuka komputer di dunia tiga dimensi dengan mengubah realitas fisik untuk mengirim informasi input dan memanipulasi mengumpulkan output dari computer, yang dikenalkan oleh Simon Greenwold pada tahun 2003.

Komputasi spasial memadukan realitas virtual (*virtual reality*), realitas ditambahkan (*augmented reality*) dan realitas campuran (*mixed reality*), sehingga konten digital berinteraksi dengan Anda dan dunia nyata Anda. Realitas virtual adalah simulasi yang dihasilkan komputer dari gambar atau lingkungan tiga dimensi yang dapat berinteraksi dengan cara yang tampak nyata atau fisik oleh seseorang yang menggunakan peralatan elektronik khusus, seperti helm dengan layar di dalamnya atau sarung tangan yang dilengkapi dengan sensor. Realitas yang ditambahkan merupakan teknologi yang menempatkan gambar yang dihasilkan komputer pada pandangan pengguna tentang dunia nyata, sehingga memberikan tampilan gabungan. Mixed Reality (MR) merupakan penggabungan dari teknologi AR dan VR secara bersamaan, tempat-tempat objek/orang yang ada di dunia nyata secara dinamis terintegrasi ke dalam dunia virtual untuk menghasilkan lingkungan dan visualisasi baru dimana objek fisik dan digital hidup dan berinteraksi dalam waktu nyata.

Komputasi spasial telah meledak menjadi kategori besar teknologi yang memungkinkan Anda untuk masuk dan memanipulasi ruang 3D, dan untuk menambah dunia nyata dengan lebih banyak informasi dan pengalaman. Perangkat lunak komputasi spasial dari lapisan perangkat keras yang memungkinkan, yang didefinisikan di bawah bagian Antarmuka Manusia di bawah ini. Untuk aspek kunci dari perangkat lunak, ini termasuk mesin 3D untuk menampilkan geometri dan animasi (Unity and Unreal). Memetakan dan menafsirkan dunia dalam dan luar pemetaan geospasial (AR dan Niantic) dan pengenalan objek.

Unity3D adalah salah satu game engine yang dikembangkan oleh Unity Technologies untuk keperluan membuat sebuah game di berbagai platform. karena unity bersifat multi-platform yang artinya kita bisa membuat game di berbagai platform, seperti window, Linux, Mac os, Android, ios, Playstation 3, Playstation 4, dan WebGL. Unreal Engine adalah rangkaian lengkap alat pembuatan untuk pengembangan game, visualisasi arsitektur dan otomotif, pembuatan konten film dan televisi linier, produksi siaran dan acara langsung, pelatihan dan simulasi, dan aplikasi waktu nyata lainnya.

Niantic telah membangun satu-satunya platform augmented reality skala planet di dunia untuk perangkat keras augmented reality generasi saat ini dan mendatang. Niantic menganggap platform ini sebagai sistem operasi global untuk aplikasi yang menyatukan dunia digital dengan dunia fisik. Prinsip Dasar Komputasi Spasial menggunakan prinsip dasar teknologi audio-visual. Audio-Visual adalah istilah yang digunakan untuk menyelaraskan audio dengan komponen visual seperti film, konferensi perusahaan dan sebagainya. Teknologi audio visual berbasis komputer menggunakan variasi campuran audio dan visual untuk memberikan informasi.

Perangkat keras komputasi spasial mencakup headset VR dan kacamata AR. Headset VR merupakan perangkat headset ini memungkinkan pengguna untuk virtual reality terutama untuk digunakan untuk film, gamer untuk berinteraksi dengan objek dan karakter dalam film atau video game. Kacamata AR memungkinkan pengguna untuk melihat informasi tiga dimensi tambahan dan dimensi tampilan data proyek dan sangat berguna dalam aplikasi industri.

Prof Dr M Suyanto, Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.

POPULASI ANGKA CUKUP TINGGI
TBC Masih Menjadi Penyakit Kronis

SOLO (KR) - Penyakit tuberculosis paru atau TBC masih menjadi penyakit kronis dengan populasi angka kesakitan cukup tinggi. Saat terjadi pandemi Covid-19 selama 2 tahun, kasus TB meningkat secara global.

Badan kesehatan dunia WHO merilis, diperkirakan sekitar 4,1 juta orang penderita TB belum terdiagnosis.

Pakar ilmu penyakit paru dan kedokteran respirasi, Prof Dr Yusup Subagio Sutanto menyebut di Indonesia kasus TB juga masih cukup tinggi. Saat ini diperkirakan terdapat 845.000 kasus TB biasa dan 24.000 kasus TB resisten. Pada saat pandemi Covid tercatat dari 845.000 kasus TB terdeteksi 349.000 kasus dan 860 kasus TB resisten.

Data terbaru Kemenkes pada 21 Oktober 2021 menunjukkan, kasus TB di Indonesia terdapat 301 kasus per 100.000 penduduk sehingga menempatkan Indonesia di posisi ke-3

865 orang Prodi S1 Pariwisata dan 21 orang S2 Pariwisata di Auditorium Kampus setempat, Selasa (19/7).

Kepala L2Dikti V Prof Aris Junaidi menyatakan, STIPRAM sebagai perguruan tinggi penyelenggara pendidikan dengan kekhasannya sebagai sekolah tinggi yang berfokus pada bidang pariwisata perlu menyiapkan para lulusannya agar memiliki kompetensi tinggi.

Tantangan bagi STIPRAM untuk melakukan inovasi yang menunjang proses belajar mengajar bagi para mahasiswa. Memasuki fase endemi saat ini, saatnya membangkitkan semangat baru, dengan visinya menjadi PT pariwisata berkualitas, kata Ketua Sekolah Tinggi Ambarrukmo (STIPRAM) Yogyakarta, Dr Suhendroyono saat mewisuda 386 orang D3 Perhotelan,

kasus TB terbanyak di dunia.

"Upaya menekan meningkatnya penderita TB paru sulit karena kuman TB yang resisten memiliki kekebalan luar biasa," jelas Prof Yusup Subagio saat dikukuhkan guru besar pulmonologi Fakultas Kedokteran Univesitas Sebelas Maret (UNS) Solo, Selasa (19/7).

Ia dikukuhkan sebagai guru besar bersama Prof Dr Sri Subanti, Dosen FMIPA di bidang ilmu statistika ekonomi dan Prof Dr Zainal Arifin dari Prodi Teknik Mesin Fakultas Teknik (FT). Pengukuhan dilakukan Rektor Prof Dr

Jamal Wiwoho dan Ketua Senat Akademik Prof Dr Adi Sulistiyono.

Menurut Prof Yusup Subagio, kesulitan dalam pengobatan TB yakni

lapisan lilin yang menyelimuti kuman harus dipecahkan sehingga pengobatan butuh waktu lama sedikitnya 6 bulan tanpa putus.

(Qom)



KR-Qomarul Hadi

Prof Yusup Subagio Sutanto saat dikukuhkan menjadi guru besar.

Literasi Digital Santri Perlu Ditingkatkan

JAKARTA (KR) - Kemampuan literasi digital untuk santri perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika RI (Kemenkominfo) bersama Gerakan Nasional Literasi Digital Siberkreasi (GNLD) dan Kaukus Muda Indonesia (KMI) melaksanakan kegiatan Seminar Literasi Digital Pesantren di Auditorium kampus IDIA Pondo Pesantren Al-Amien Prenduan Kabupaten Sumenep, baru-baru ini

Acara diikuti 380 peserta secara daring dan 480 peserta secara luring. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kemampuan dan pengetahuan literasi digital mahasiswa/wati agar bijak dan bertanggungjawab menggunakan internet.

Berdasarkan Survei Indeks Literasi Digital Nasional Indonesia yang diselenggarakan Kemenkominfo dan Katadata Insight Center pada tahun 2021 disebutkan bahwa Indonesia masih berada dalam kategori sedang dengan angka 3.49 dari 5,00.

Oleh karena itu, Kemenkominfo menyelenggarakan Seminar Literasi Digital Pesantren dengan materi yang didasarkan pada 4 pilar utama literasi digital, kecakapan digital, budaya digital, etika digital dan keamanan digital. Kegiatan ini sangat penting dilakukan karena sebagai pengguna internet.

"Kita tahu, evolusi 4.0 ini memang tidak bisa kita hindari. Kita sudah berada di tengah-tengah dunia global yang diantaranya adalah dunia digital," ujar Muhtadi Abdul Muniri, Rektor IDIA Al-Amien Prenduan. Dunia digital ini harus dikuasai. Oleh karena itu, ada dua pilihan di dalam dunia digital ini.

(Ati)

EKONOMI

FFI Gandeng Komunitas PKK

JAKARTA (KR) - Pemenuhan gizi berkualitas untuk mencegah malnutrisi, nyatanya juga erat kaitannya dengan faktor ekonomi keluarga. Faktor kebersihan dan lingkungan pun tak bisa dipandang sebelah mata. Peran perempuan, khususnya ibu kian signifikan. Edukasi dan intervensi perlu dilakukan, guna meningkatkan kapasitas perempuan sebagai penggerak laju kemajuan keluarga.

"Frisian Flag Indonesia (FFI) memahami peran penting perempuan khususnya para ibu sebagai penggerak laju kemajuan keluarga, baik di sektor kesehatan, kesejahteraan dan keselarasan dengan lingkungan," kata Corporate Affairs Director Frisian Flag Indonesia Andrew F Saputro dalam webinar, di Jakarta, Selasa (19/7).

Dikatakan, pada sektor kesehatan, perempuan memiliki peran besar dalam pemenuhan gizi harian keluarga dan mencegah malnutrisi. Sementara terkait kesejahteraan, tak sedikit perempuan yang turut ambil bagian dalam pemenuhan ekonomi, sekaligus pengelola keuangan keluarga. Tak hanya itu, perempuan juga menjadi tumpuan dalam menjaga kelestarian lingkungan, dimulai dari pengelolaan sampah rumah tangga.

"Inilah yang mendasari kami menggandeng komunitas Ibu-Ibu PKK, dan menggagas program e#MelajuKuatBersama Ibu PKK (Pahlawan Kemajuan Keluarga)," tegasnya.

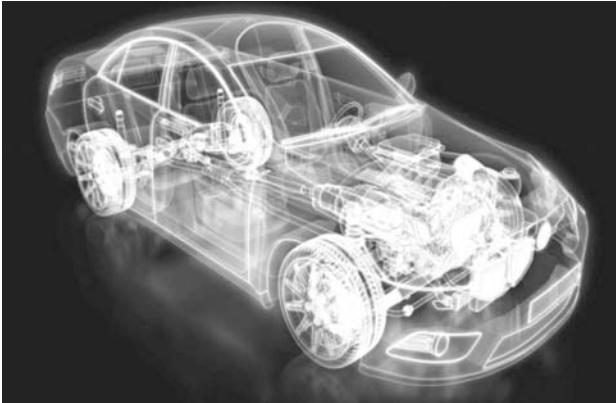
(Lmg)

BISNIS KOMPONEN KENDARAAN LISTRIK
LG Kantongi Pesanan Hingga Rp 90 T

SEOUL (KR) - LG Electronics (LG) kembali memperkuat posisi sebagai pemain besar dalam solusi bisnis komponen kendaraan listrik (EV). LG memperlihatkan kinerja baik di sektor yang sangat kompetitif dan mampu mengantongi pesanan senilai KRW 8 triliun atau Rp 90

triliun menutup paruh pertama 2022 guna menyediakan pengalaman in-vehicle terbaik kepada beragam manufaktur mobil global.

"Dengan memanfaatkan teknologi inti yang canggih serta kerja sama dengan manufaktur global yang kuat, kami akan terus



KR-Istimewa

Produk mobil listrik LG VS

SUKSESKAN TRANSISI ENERGI
Pertamina Alokasikan Capex 14 % dari Dana Investasi

JAKARTA (KR) - Mencegah pemanasan global dan perubahan iklim menjadi tantangan semua negara di dunia, baik negara maju maupun negara berkembang. Termasuk di dalamnya adalah perusahaan energi dan kalangan industri.

Sebagai BUMN Energi, Pertamina terus berupaya mendorong kolaborasi global guna mensukseskan transisi energi dengan mengalokasikan Capital expenditure (Capex) 14 persen dari total dana investasi. Angka ini jauh lebih tinggi dari rata-rata investasi perusahaan energi dunia untuk energi terbarukan sebesar 4,3 persen.

Direktur Utama (Dirut) Pertamina Nicke Widyawati mengatakan, transisi energi adalah kunci mencegah bencana pemanasan global dan perubahan iklim. Akan tetapi, transisi energi ini tidak boleh

mengganggu agenda pembangunan yang belum selesai di negara-negara berkembang. Apalagi, rata-rata konsumsi energi, pengeluaran emisi dan pendapatan per kapita negara-negara berkembang pada umumnya berada di bawah negara-negara maju.

"Negara-negara maju harus mendukung negara-negara berkembang dalam transisi ke energi berkelanjutan jika dunia ingin memiliki peluang untuk memenuhi target pemanasan global. Mengatasi Perubahan Iklim merupakan salah satu strategi Sustainability Pertamina,

dengan target penurunan emisi 30 persen pada 2030 atau di atas target NDC Indonesia pada 2030. Tercatat selama 2010 - 2020, kita telah mengurangi 6,8 Juta Ton CO2 Equivalent (MmtCO2E) atau 27 % dari 26 % baseline 2010," tutur Nicke dalam dialog Sustainable Finance For Climate Transition di Bali, kemarin.

Nicke, yang saat ini juga menjabat sebagai Ketua Task Force Energy, Sustainability, and Climate B2 menambahkan, transisi energi harus direncanakan dengan baik, untuk memastikan keamanan energi dan aksesibilitas



KR-Istimewa

Nicke Widyawati (tengah) saat dialog Sustainable Finance For Climate Transition.

energi bagi seluruh masyarakat tetap terjaga. Pertamina akan mempercepat transisi energi menuju penggunaan energi yang berkelanjutan, memastikan transisi yang adil dan terjangkau serta meningkatkan ketahanan energi.

"Transisi energi membutuhkan teknologi dan biaya yang besar, maka Per-

tamina terbuka untuk kemitraan dan kolaborasi untuk mendorong inovasi dan menurunkan biaya teknologi. Ambisi Pertamina adalah menjadi perusahaan energi global terkemuka dan bereputasi baik serta diakui sebagai perusahaan yang menerapkan prinsip-prinsip ESG secara terintegrasi," tandas Nicke.

(Ira)

TINGKATKAN DAYA BERSAING
Pelaku UMKM Perlu Dibekali Teknik Marketing

SLEMAN (KR) - Para pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) perlu dibekali teknik marketing. Tujuannya untuk meningkatkan daya saing pelaku UMKM di Kabupaten Sleman dan mampu eksis di era globalisasi.

Anggota Komisi B DPRD Kabupaten Sleman Rahayu Widi Chahyani SH MM mengatakan, pada era digital seperti ini, para pelaku UMKM sudah tidak bisa mengandalkan pemasaran produknya hanya secara konvensional. Namun saat ini pemasarannya harus bisa memanfaatkan digital atau online.

"Era globalisasi ini, kita jangan hanya mengandalkan pasar Sleman. Tapi kita harus menjangkau pasar nasional, bahkan internasional. Salah satunya memanfaatkan digital untuk memasarkan produk kita," kata perempuan yang kerap disapa Yuyun ini saat mengadakan pelatihan marketing bagi kelompok UMKM di

Tlogoadi dan Sumberadi Mlati, Selasa (19/7).

Dalam pelatihan itu, pihaknya menggandeng Dinas Koperasi dan UKM Kabupaten Sleman. Dengan pelatihan tersebut, diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan para pelaku UMKM sehingga mampu bersaing dengan lainnya.

"Setelah pelatihan ini, diharapkan para peserta dapat membagikan ilmu kepada pelaku UMKM lainnya yang berada di sekitar wilayahnya. Ke depannya para pelaku UMKM, diharapkan bisa naik kelas. Kami minta ilmu yang didapat juga ditularkan ke temannya supaya mereka nanti dapat naik kelas," pungkasnya.

(Sni)



KR-Istimewa

Yuyun bersama peserta pelatihan marketing bagi pelaku UMKM.