

'WULING INTERCONNECTED SMART ECOSYSTEM'

Fitur Canggih di Almaz RS



KR-Istimewa

Wuling Almaz RS dilengkapi beragam fitur canggih.

JAKARTA (KR) - Wuling Motors (Wuling) terus mengembangkan beragam inovasi berupa fitur-fitur canggih yang disematkan dalam produk-produk terbaru Wuling. Salah satunya di lini kendaraan jenis SUV, Wuling Almaz RS. Inovasi tersebut berupa *Wuling Interconnected Smart Ecosystem* (WISE).

Untuk memperkenalkan beragam fitur canggih yang ada di Wuling Almaz, baru-baru ini digelar Media First Impression di kawasan Ancol, Jakarta Utara selama dua hari, dengan tetap menerapkan protokol kesehatan secara ketat.

Wuling memberikan kesempatan kepada awak media untuk menjadi yang pertama merasakan sensasi berkendara bersama inovasi WISE di Almaz RS. Brand and Marketing Director Wuling Motors Yin Yi mengatakan, terobosan terkini yang disematkan di dalam Almaz RS merupakan wujud komitmen Wuling dalam memenuhi kebutuhan mobilitas masyarakat dan menyajikan kemudahan berkendara. Harapannya, konsumen dapat terus melaju menuju kehidupan yang lebih

baik sejalan dengan *Drive for a Better Life*.

RS di belakang nama Almaz merupakan kepanjangan dari kata Rising Star. Almaz RS merupakan flagship model dari Wuling yang dapat berkompetisi di pasar otomotif Indonesia dengan dibekali beragam teknologi terkini, mulai dari perintah suara berbahasa Indonesia pertama dalam Wuling Indonesian Command (WIND) hingga inovasi WISE yang terdiri Advanced Driving Assistant System (ADAS) dan Internet of Vehicle (IoV).

"Desain eksterior dan interior Almaz RS sangat modern, memberikan pengalaman berkendara yang unik, serta fitur kenyamanan dan keamanan yang kompetitif di kelasnya, mampu mendeskripsikan SUV ini sebagai Rising Star," kata Yin Yi, Selasa (23/3).

Disediakan enam unit Wuling Almaz RS untuk dicoba para awak media. Antara lain fasilitas ADAS di WISE, yang terdiri Adaptive Cruise Control (ACC), Bend Cruise Control (BCC), Lane Keeping Assist (LKA), Lane Departure Warning (LDW), Traffic Jam

Assistance (TJA), hingga Intelligent Cruise Assistance (ICA).

Fitur-fitur lainnya berupa Internet of Vehicle (IoV) seperti Vehicle Remote Control, Bluetooth Key, Vehicle Positioning, dan Geo-fencing Security yang dapat dioperasikan melalui smartphone. Fungsi IoV tersedia melalui head unit mulai dari Online Navigation, Online Music, serta Internet Messaging App.

Dari sisi eksterior, SUV Wuling memiliki sentuhan berbeda, yakni integrated future eyes LED dan dynamic



KR-Istimewa

Almaz RS dengan desain eksterior dan interior modern.

Di DIY

Keempat titik tersebut, yakni di jalur nasional Kulonprogo-DIY yang menghubungkan Yogyakarta International Airport (YIA), simpang empat Ketandan, simpang empat Maguwoharjo dan simpang empat Ngabean. Kamera canggih buatan Tiongkok ini, dapat menangkap berbagai jenis pelanggaran, di antaranya pelanggaran traffic light, marka jalan, menggunakan ponsel, melawan arus, tidak menggunakan sabuk pengaman dan pelanggaran

garan pembatasan jenis kendaraan tertentu. Kemudian secara otomatis, kamera akan mengcapture jenis pelanggaran yang dilakukan pengendara. Kombes Yuliyanto mengungkapkan, petugas di back office RTMC (Regional Traffic Management Center) Dirlantas Polda DIY, kemudian akan memverifikasi jenis pelanggaran. Setelah itu, bentuk pelanggaran akan dikirim melalui paket pos ke alamat pemilik kendaraan. Selanjutnya selama 15 hari, petugas

akan menunggu konfirmasi dari pemilik kendaraan. Berita terkait di halaman 5.

Jika dibenarkan, pemilik kendaraan diberikan kode BRI Virtual Account, selanjutnya bisa membayar melalui bank atau ATM tanpa harus mengikuti sidang.

Jika 15 hari tidak ada konfirmasi, maka kendaraan tersebut akan diblokir sehingga pemilik kendaraan tidak bisa membayar pajak sebelum menyelesaikan denda tilang.

(Ayu)-d

Penanggungan

Namun di beberapa orang kuman tersebut bisa aktif dan menyerang penderita. Akibatnya bisa fatal sampai ke kematian.

Obat anti TBC saat ini telah tersedia di hampir seluruh puskesmas dan rumah sakit. Bahkan biaya obat tersebut ditanggung program pemerintah. Namun anggota masyarakat yang mengalami TBC sering enggan untuk berobat karena mengalami ketakutan terhadap stigma baik kepada diri maupun keluarganya. Padahal, bila tidak diobati sampai sembuh maka seluruh anggota keluarga baik balita atau dewasa bisa terinfeksi karena sangat menularnya penyakit ini.

Pada kasus stigma TBC, masyarakat sebenarnya tidak perlu khawatir karena saat ini banyak lembaga sosial yang juga bergerak aktif di komunitas, mendampingi pasien mulai dari terduga, mendapat pelayanan tes diagnosis di fasilitas kesehatan. Bahkan sampai proses pendampingan pengobatan. Mengingatkan dan

juga memberi konsultasi agar termotivasi dan selalu siap untuk menjalani pengobatan tuntas sampai sembuh 6-9 bulan ke depan.

Beberapa problem mendasar pelayanan TBC juga di metode testing yang mana terduga pasien TBC diminta mengeluarkan dahak dan akan diambil 2 kali untuk tes mikroskopis. Tantangan besar untuk pasien yang baik kondisinya, akan banyak keluhan dalam proses pengambilan dahak. Karena selain cara mengeluarkan dahak yang tidak semua orang bisa, serta kedatangan selanjutnya terduga TBC akan sangat menghambat. Bisa saja terbentur dengan urusan lain sehingga tidak jadi datang ke fasilitas kesehatan.

Tentunya informasi dan teknologi baru akan bisa meningkatkan temuan kasus baru TBC untuk diobati secara tuntas. Salah satu caranya, adalah membentuk tim promosi kesehatan, pada tingkat RT/RW atau padukuhan tidak perlu baru,

namun bisa berintegrasi dengan yang sudah ada. Aktivitas ini wajib ditopang pemerintah daerah setempat. Sehingga mendapat dukungan dari sisi kebijakan serta rencana mitigasi bila terjadi stigma di masyarakat.

Pengulangan yang terpadu lintas sektor baik swasta (RS, klinik, apotek, dokter praktik swasta), pemerintah (pemerintah daerah dan unsur kementerian kesehatan) serta komunitas menjadi modal sosial untuk mencari solusi penanganan TBC di masyarakat. Di tengah pandemi Covid-19, langkah penemuan kasus baru dan pengobatan TBC di masyarakat juga memiliki tantangan besar. Penyediaan langkah yang efektif dan strategis menjadi pilihan penting untuk memastikan penanganan penyakit TBC dan bebas TBC di masyarakat. *** (Penulis adalah Pengelola Program TBC Komunitas dan Alumni Pembangunan Sosial, Departemen Sosiologi FISIP UI)-d



Hanif Al Fatta M. Kom
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas AMIKOM Yogyakarta

BAGONG sedang duduk termenung di pojokan kampung sambil membuka HP, namun pandangannya tertuju ke Petruk yang sedang berjalan sambil ketawa-ketiwi membawa barang belanjaan dari sebuah retail

waralaba terkenal.

Petruk senyap-senyum sambil menyanyikan lagu kesayangannya This is your life, don't play hard to get it's a free world, all you have to do is fall in lovePlay the gameEverybody play the game of loveSaat Petruk melintas, Bagong kemudian menyapanya. "Truk kamu kok keliatan lagi happy banget." Petruk menoleh dan menghentikan nyanyian.

"Eh Bagong, iya dong bro, ini barusan menyelesaikan mini games kehidupan saya minggu ini, belanja, belanja bulanan." Bagong bingung, "minigames Truk? Lagi install game baru apa Truk?", dia berusaha menghubungkan minigames dengan belanjaan petruk yang tampak kompli. "Gini-gini tak ceritani. Aku baru mempraktekkan cara memotivasi diri melalui teknik menggamifikasi kehidupan kita, Gong.



Piye, kelihatan intelek to Gong", Petruk duduk di samping Bagong sambil naruh belanjaannya. Bagong sangat tertarik.

"Wah apa itu truk? Gamifikasi dan menggamifikasi kehidupan? Coba dibagi ilmunu Truk." Petruk melanjutkan ceritanya. "Gini Gong, sampeyan kan sering maen game, nah di dalam game itu ada beberapa elemen misalnya game play, game mechanic, game rule, elemen-elemen itu ternyata bisa diterapkan di dalam kehidupan kita biar kita lebih produktif, Gong." Bagong menimpali penjelasane Petruk, "Aku kok masing bingung, Truk. Yang lebih guampang gimana?" Petruk kemudian berpikir mencari bahasa

yang lebih praktis. "Jadi, cara gampang gini Gong. Sampeyan saat ini lagi punya target mengecat rumah sendiri to, buat ngirit ongkos? Nah anggap saja menyelesaikan pengcatan satu rumah itu kamu kasih score 1000. Terus kamu bagi-bagi itu score nya misalnya menyelesaikan pagar luar itu score 50, ngecat ruang tamu 50, ngecat kamar mandi 10, dan seterusnya. Sampeyan bikin reward kalau sudah ngumpulin 200 poin, sampeyan ngundang Pak Kromo buat miji sampeyan, gitu. Mesti lebih semangat. Piye Gong, gampang to?" Petruk memberi penjelasan. "Kalau bahasa ilmiahnya, menurut Tom Chatfield, ada beberapa komponen utama kalau mau menggamifikasi hidupmu, diantaranya: Tujuan jangka pendek dan tujuan jangka panjang, ini quest utama kita yang bisa kita bagi menjadi level-level yang lebih

pendek.

Terus ada namanya experience bar, dipakai untuk mengukur capaian-capaian kita, seberapa dekat kita dengan tujuan utama tadi. Nah terus yang menyenangkan, ada reward untuk setiap capaian yang sudah kita selesaikan.

Misalnya aku ini Gong, biasane beli-beli belanjaan gini 1 bulan sekali, sekarang saya bikin 2 kali, setiap selesai belanja aku mampir warung bakso depan toko itu lho", Petruk menjelaskan sambil pura-pura memasang tampang serius. "Harapannya, yang awalnya malas-malasan mengejar targetnya bisa lebih termotivasi untuk menyelesaikan, Gong. Masih ada beberapa lagi sebenarnya lain waktu kita ngobrol. Gimana Gong, mau dicoba buat proyek pengcatan rumahmu?" Lha yang minigames tadi gimana, Truk?", Bagong ingat

kata-kata awal yang disampaikan Petruk. "Oo, minigames itu mirip sidequest, Gong. Misalnya tadi main-quest mu ngecat rumah, lha nyapu halaman atau atau nguras aquarium bisa jadi side quest mu, Gong. Jadi kegiatan-kegiatan positif diluar main-quest kita kasih score juga. Ya mirip checklist itu tapi coba setiap selesai 1 checklist kita menghadiah diri kita sendiri, Gong." Wah keliatannya menarik itu, Truk. Saya coba buat proyek ngecat rumah yang gak. kelar-kelar itu Truk.

Kalau sudah selesai sampeyan tak ajak menikmati rewardnya mancing di waduk timur desa, giman Truk, cocok to?", Bagong seperti biasa nurut banget dengan perkataan Petruk. " Nah sudah lebih termotivasi to sampeyan", Petruk tertawa sambil sedikit bangga sarannya diterima. (*)

MAYAT PEREMPUAN MUDA

Ditemukan di Wisma Sermo

KULONPROGO (KR) - Mayat perempuan muda tanpa identitas ditemukan tergeletak di emperan bangunan Wisma Sermo sisi selatan di wilayah Pedukuhan Kedungtangkil Kalurahan Karang Sari Kapanewon Pengasih, Selasa (22/3) petang. Polisi masih melakukan lidik untuk mengungkap identitas korban.

Kasubbag Humas Polres Kulonprogo, Iptu I Nengah Jeffri mengatakan, mayat perempuan tersebut ditemukan pertama kali oleh warga yang sedang merumput sekitar pukul 16.30. Saat ditemukan, mayat tersebut dalam posisi terlentang dengan kepala di sebelah utara.

Mengenakan celana jeans warna biru, kaos lengan panjang warna abu-abu, bra warna merah, sepatu warna coklat merk Alvacana, rambut hitam panjang sebahu, tinggi sekitar 160 cm dan berat badan sekira 50 kg.

"Hasil identifikasi petugas di TKP, kancing celana korban tidak ada dan posisinya membuka, kaos korban menyingskap ke arah dada sehingga kelihatan bagian perut, dibawah telapak kaki terdapat sepatu dalam kondisi rapi seperti ditata atau ditaruh. Kondisi mayat ada sedikit air liur keluar dan mengenakan masker didagu," jelasnya. (M-4)-f

Kegiatan Sambungan hal 1



KR-Ngabdul Wakid

Penyerahan wastafel kepada pengurus Ponpes An-Nuur Ngrukem.

bagi menjadi dua ruangan. Selain itu juga dilakukan gantian penggunaan ruang kelas, misalnya hari ini untuk kegiatan belajar mengajar Madrasah Tsanawiyah, hari berikutnya untuk Madrasah Aliyah. Selain melalui tatap muka juga diterapkan pembelajaran daring.

Jumlah santri secara keseluruhan sekitar 2.600 anak. Mereka tinggal dalam beberapa kompleks. Pengurus ponpes tidak ingin di antara mereka terpapar Covid-19. Karena itu adanya bantuan wastafel portabel dari pembaca KR sangat bermanfaat untuk mendukung proses, khususnya penerapan 5M, dalam hal ini sering mencuci tangan memakai sabun dengan air mengalir. "Alhamdulillah. Kami mengucapkan banyak terima kasih atas pemberian

bantuan. Insya Allah akan kami manfaatkan dengan sebaik-baiknya," kata Ahmad Sangidu.

Sebelumnya Tim Donpet 'KR' menyerahkan bantuan wastafel portabel untuk kantor KONI DIY di kompleks GOR Among Raga Jalan Kenari Umbulharjo Yogyakarta. Bantuan diterima langsung Ketua KONI DIY, Prof Dr Djoko Pekik MKes AIFO didampingi Sekum Dr Agung Nugroho MSI dan sejumlah staf. Prof Djoko Pekik menilai bantuan ini sangat bermanfaat untuk mendukung protokol kesehatan di kantor KONI DIY yang setiap hari banyak kegiatan.

"Karena itu kami atas nama semua jajaran pengurus KONI DIY mengucapkan terima kasih atas pemberian bantuan ini," katanya. (Fie)-d

Sejumlah Sambungan hal 1

penularan virus Korona di Tanah Air. "Karena satu orang dua dosis, maka 360 juta lebih dosis sudah didapat," katanya.

Terdapat empat jenis vaksin yang diperoleh Indonesia, yaitu Sinovac, AstraZeneca, Novovac, dan Pfizer dan diharapkan tuntas pelaksanaan vaksinasinya dalam kurun waktu 12 bulan. "Kapabilitas produksi vaksin di dunia sekitar 3 miliar-4 miliar. Jadi, ketika dapat maka tidak bisa memilih, sebab istilahnya kita rebutan seluruh dunia," ucapnya.

Sementara pada pelaksanaan vaksinasi, Menkes menyaksikan suntikan dosis kedua menggunakan vaksin berjenis Sinovac kepada KH Anwar Mansur, KH Agoes Ali Masyhuri, KH Anwar Iskandar dan KH Abdul Matin.

Selanjutnya, dilakukan vaksinasi dosis pertama menggunakan vaksin AstraZeneca kepada kiai muda, antara lain KH Muhammad Muslih, KH Jazuli Soleh Chosim, KH Ainul Mubarak,

KH Lukmanul Hakim serta ratusan kiai lainnya.

"Dengan kiai PWNU Jatim berkenan divaksin, maka diharapkan bisa membangkitkan keyakinan masyarakat berkenan memakai vaksin ini yang dipastikan aman," tuturnya.

Wakil Ketua Rois Syuriah PWNU Jatim KH Anwar Iskandar menegaskan, program vaksinasi ini wajib diikuti oleh seluruh masyarakat Indonesia. "Kami ambil keputusan bagi umat Islam, warga NU melaksanakan vaksinasi hukumnya adalah wajib. Menjaga keselamatan jiwa bagian dari kewajiban," tuturnya.

Sedangkan Wakil Menteri Agama Zainut Tauhid Sa'adi menyatakan, masyarakat Indonesia tidak usah ragu menggunakan vaksin AstraZeneca karena hal tersebut sudah mendapat fatwa dari Majelis Ulama Indonesia (MUI) dan izin penggunaan darurat atau emergency use authorization (EAU) dari Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM). (Ati)-f

BWF Sambungan hal 1

BWF pun berkomitmen memperbaiki kesalahan dan melakukan persiapan lebih terukur agar kejadian serupa tidak terulang di masa mendatang. "Poul (Presiden BWF) tahu bulu tangkis adalah olahraga kebanggaan Indonesia. Bahkan saat ia masih menjadi atlet, ia sempat merasakan kehormatan dan suasana pertemanan dengan atlet-atlet Indonesia," ungkap Menpora.

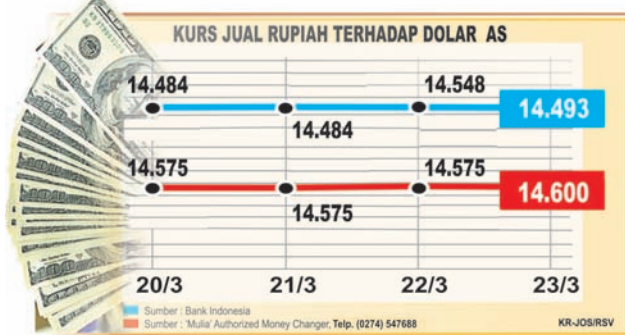
Menpora menilai permintaan maaf dari BWF tersebut merupakan hasil kerja sama antar pemerintah, PBSI dan NOC Indonesia melalui jalurnya masing-masing serta dukungan masyarakat. "Ini sebagai contoh kalau kita kompak, kita bersatu pasti akan men-

dapatkan tanggapan yang serius dari pihak yang kita tuju," tukasnya.

Menpora mengapresiasi kinerja Kementerian Luar Negeri RI serta jajaran Kedutaan Besar RI di London yang membantu proses diplomasi hingga pemulangan 24 atlet, pelatih dan official PBSI dari Birmingham

ke Indonesia. Menurutnya, kasus tersebut menjadi perhatian besar pemerintah, mengingat bulu tangkis merupakan salah satu dari 14 cabang yang masuk dalam grand design olahraga nasional, sehingga pemerintah punya kepentingan untuk menyelesaikan masalah itu.

(Sim)-f



Menggamifikasikan masyarakat-Memasyarakatkan Gamifikasi



Hanif Al Fatta M. Kom
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas AMIKOM Yogyakarta

BAGONG sedang duduk termenung di pojokan kampung sambil membuka HP, namun pandangannya tertuju ke Petruk yang sedang berjalan sambil ketawa-ketiwi membawa barang belanjaan dari sebuah retail

waralaba terkenal.

Petruk senyap-senyum sambil menyanyikan lagu kesayangannya This is your life, don't play hard to get it's a free world, all you have to do is fall in lovePlay the gameEverybody play the game of loveSaat Petruk melintas, Bagong kemudian menyapanya. "Truk kamu kok keliatan lagi happy banget." Petruk menoleh dan menghentikan nyanyian.

"Eh Bagong, iya dong bro, ini barusan menyelesaikan mini games kehidupan saya minggu ini, belanja, belanja bulanan." Bagong bingung, "minigames Truk? Lagi install game baru apa Truk?", dia berusaha menghubungkan minigames dengan belanjaan petruk yang tampak kompli. "Gini-gini tak ceritani. Aku baru mempraktekkan cara memotivasi diri melalui teknik menggamifikasi kehidupan kita, Gong.



Piye, kelihatan intelek to Gong", Petruk duduk di samping Bagong sambil naruh belanjaannya. Bagong sangat tertarik.

"Wah apa itu truk? Gamifikasi dan menggamifikasi kehidupan? Coba dibagi ilmunu Truk." Petruk melanjutkan ceritanya. "Gini Gong, sampeyan kan sering maen game, nah di dalam game itu ada beberapa elemen misalnya game play, game mechanic, game rule, elemen-elemen itu ternyata bisa diterapkan di dalam kehidupan kita biar kita lebih produktif, Gong." Bagong menimpali penjelasane Petruk, "Aku kok masing bingung, Truk. Yang lebih guampang gimana?" Petruk kemudian berpikir mencari bahasa

yang lebih praktis. "Jadi, cara gampang gini Gong. Sampeyan saat ini lagi punya target mengecat rumah sendiri to, buat ngirit ongkos? Nah anggap saja menyelesaikan pengcatan satu rumah itu kamu kasih score 1000. Terus kamu bagi-bagi itu score nya misalnya menyelesaikan pagar luar itu score 50, ngecat ruang tamu 50, ngecat kamar mandi 10, dan seterusnya. Sampeyan bikin reward kalau sudah ngumpulin 200 poin, sampeyan ngundang Pak Kromo buat miji sampeyan, gitu. Mesti lebih semangat. Piye Gong, gampang to?" Petruk memberi penjelasan. "Kalau bahasa ilmiahnya, menurut Tom Chatfield, ada beberapa komponen utama kalau mau menggamifikasi hidupmu, diantaranya: Tujuan jangka pendek dan tujuan jangka panjang, ini quest utama kita yang bisa kita bagi menjadi level-level yang lebih

pendek.

Terus ada namanya experience bar, dipakai untuk mengukur capaian-capaian kita, seberapa dekat kita dengan tujuan utama tadi. Nah terus yang menyenangkan, ada reward untuk setiap capaian yang sudah kita selesaikan.

Misalnya aku ini Gong, biasane beli-beli belanjaan gini 1 bulan sekali, sekarang saya bikin 2 kali, setiap selesai belanja aku mampir warung bakso depan toko itu lho", Petruk menjelaskan sambil pura-pura memasang tampang serius. "Harapannya, yang awalnya malas-malasan mengejar targetnya bisa lebih termotivasi untuk menyelesaikan, Gong. Masih ada beberapa lagi sebenarnya lain waktu kita ngobrol. Gimana Gong, mau dicoba buat proyek pengcatan rumahmu?" Lha yang minigames tadi gimana, Truk?", Bagong ingat

kata-kata awal yang disampaikan Petruk. "Oo, minigames itu mirip sidequest, Gong. Misalnya tadi main-quest mu ngecat rumah, lha nyapu halaman atau atau nguras aquarium bisa jadi side quest mu, Gong. Jadi kegiatan-kegiatan positif diluar main-quest kita kasih score juga. Ya mirip checklist itu tapi coba setiap selesai 1 checklist kita menghadiah diri kita sendiri, Gong." Wah keliatannya menarik itu, Truk. Saya coba buat proyek ngecat rumah yang gak. kelar-kelar itu Truk.

Kalau sudah selesai sampeyan tak ajak menikmati rewardnya mancing di waduk timur desa, giman Truk, cocok to?", Bagong seperti biasa nurut banget dengan perkataan Petruk. " Nah sudah lebih termotivasi to sampeyan", Petruk tertawa sambil sedikit bangga sarannya diterima. (*)