



Riski Damastuti, SSos MA

Dosen Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta

BEBERAPA hari lalu saya mengikuti sebuah kegiatan yang mengharuskan untuk membuka beberapa akun digital saya di gawai lain. Untuk membuka akun digital di gawai lain, saya harus melakukan log in ulang. Ternyata saya lupa

kata sandi untuk masuk ke beberapa akun digital tersebut. Kejadian "lupa kata sandi" dialami oleh banyak orang, karena biasanya dengan satu kali login, akun digital sudah otomatis terhubung dengan gawai yang sering digunakan sehari-hari. Akhirnya kejadian "lupa kata sandi" membuat saya harus menjalani beberapa tahap yang cukup merepotkan. Dimulai dengan melakukan otentikasi melalui link yang dikirimkan ke email lain, memilih gambar sesuai instruksi yang diberikan, hingga memasukkan kode angka yang dikirimkan ke nomor selular.

Kejadian "lupa kata

sandi", sering dianggap sepele. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan HYPYR (sebuah platform digital untuk memudahkan otentikasi kata sandi akun digital) kepada 500 responden di Amerika Serikat dan Kanada selama tahun 2017 - 2018, diketahui bahwa 8 dari 10 pengguna akun digital pernah lupa kata sandi dan melakukan reset kata sandi. HYPYR juga menyebutkan bahwa hanya 28% pengguna akun digital yang menggunakan unique password, sementara 72% pengguna akun digital masih menggunakan password yang sama untuk setiap akun digital dengan alasan keterbatasan ingatan.

Hasil survey tersebut menunjukkan rendahnya kesadaran akan keamanan akun digital, sehingga celah kejahatan digital masih terbuka lebar.

Bagi saya kejadian "lupa kata sandi" terasa seperti saat lupa letak kunci rumah. Akun digital berbagai rumah saya, seluruh aktivitas saya terekam dalam akun digital. Sebut saja akun media sosial, seperti instagram, facebook, maupun twitter. Beranda akun tersebut merupakan tampilan rumah digital saya. Saat orang lain mengunjungi akun saya, berarti mereka bertamu kerumah saya. Mereka dapat melihat aktivitas dan

kehidupan saya, bahkan mereka dapat mengenal keluarga saya. Pada akun digital tersebut juga terdapat *direct messages* yang merupakan bagian pribadi dari rumah saya. Rumah digital tersebut perlu dirawat dan dijaga keamanannya. Kita dapat memilih untuk menjaga dengan membatasi jenis informasi pribadi yang diunggah atau membatasi orang yang dapat berkunjung ke akun kita dengan mengaktifkan privasi. Bahkan kita diberikan fasilitas untuk membatasi komentar dari orang lain dengan mengaktifkan atau menonaktifkan kolom komentar, bahkan membatasi jumlah komentar.

Selain menjaga akun media sosial, penting juga untuk melindungi akun email. Segala aktivitas digital kita terintegrasi melalui email, mulai dari pesan pribadi, kode otentikasi untuk mengaktifkan atau masuk ke akun tertentu, hingga transaksi keuangan maupun perbankan. Pada tahun 2019 terjadi peretasan 2,2 miliar email yang dilakukan oleh hacker. Kejadian tersebut dikenal dengan "Collection #1" hingga "Collection #5". Hal ini seharusnya memberikan gambaran mengenai pentingnya menjaga keamanan akun digital, terutama akun email. Beberapa upaya sederhana yang dapat dilaku-



kan untuk melindungi akun email adalah mengganti kata sandi secara berkala dan menggunakan kode sandi unik yang terdiri dari bermacam-macam karakter, baik huruf, angka, maupun simbol-simbol, serta mengaktifkan fitur *two-factor authentication*. Penggunaan berbagai macam karakter dalam kata sandi dapat memperkuat keamanan kata sandi tersebut, karena kata sandi akan sulit untuk ditebak. Bagaimana akun digital anda? Sudahkah aman? ***

Menyiasati Peluang

Metaverse Menciptakan Pekerjaan dan Ekonomi Baru

CASEY Newton, dalam tulisannya di VERGE dengan judul "Mark In The Metaverse", Zuckerberg, juga mengatakan "Oh, saya hanya dapat berbagi satu dokumen pada satu waktu," karena semua orang, Anda kira, hanya memiliki satu layar. Dan di VR, orang dapat menarik layar sebanyak yang mereka inginkan sehingga Anda dapat berbagi konteks sebanyak yang Anda inginkan selama rapat. Anda memiliki papan tulis, orang bisa menggambar. Ini sangat liar. Dan kami jelas baru di awal ini. Jadi saya pikir itu akan sangat menarik dan orang-orang dapat menyesuaikan ruang kantor mereka, dan merasakan seperti apa kantor fisik mereka dan menjadi kelanjutan digital dari itu. Jadi saya pikir itu cukup rapi.

Zuckerberg melanjutkan, "Tapi kemudian saya pikir apa yang Anda tanyakan adalah, selain melakukan jenis pekerjaan pengetahuan yang biasanya kita lakukan di kantor hari ini, tetapi sebaliknya melakukannya di metaverse, saya pikir akan ada jenis pekerjaan yang sama sekali baru. Jadi, dalam hal mendesain tempat berkumpul orang, ini akan menjadi bagian besar dari ekonomi kreator, menurut saya. Anda akan memiliki masing-masing pembuat konten yang merancang pengalaman dan tempat. Anda akan memiliki artis yang melakukan sesuatu, apakah itu pertunjukan komedi. Kami melakukan pertunjukan komedi ini di tim kami di Horizon tempo hari dan itu agak lucu, Anda merasa seperti berada di sana bersama orang lain, dan ada sesuatu yang sedikit lebih menarik daripada hanya melihat layar secara mandiri dan menontonnya sendiri. Hanya ada sesuatu untuk energi. Pertunjukan apa ini? Apakah Anda menceritakan lelucon selama pertunjukan? Saya bukan komedian, untungnya untuk peserta lain yang ada di sana. Tapi tidak, tim yang mengembangkan Horizon, yang merupakan bagian besar dari upaya internal kami di ruang ini, mereka mencoba melakukan hal-hal menyenangkan seperti ini, hanya untuk membangun dan menguji bagaimana perkembangan pekerjaan itu. Dan saya pikir itu cukup lucu. Tapi Anda akan mendapatkan konser di sana. Anda memiliki seluruh rangkaian pembuat konten yang membangun pengalaman berbeda, mulai dari pembuat konten individu hingga tim yang terdiri dari puluhan orang yang membuat game AAA, tempat Anda dapat memiliki avatar dan menjelajahi pengalaman ini. Anda dapat berteleportasi secara instan. Anda dapat membawa pakaian dan benda digital Anda. Jadi saya pikir akan ada keseluruhan ekonomi di sekitar ini."

Zuckerberg menambahkan, "Dan saya kira satu poin yang lebih luas yang akan saya buat di sini adalah, satu pelajaran yang saya ambil dari menjalankan Facebook selama lima tahun terakhir adalah bahwa saya dulu berpikir tentang pekerjaan kami sebagai membangun produk yang suka digunakan orang. Tapi tahukah Anda, sekarang saya pikir kita hanya perlu memiliki pandangan yang lebih holistik tentang ini. Tidak cukup hanya membangun sesuatu yang orang suka gunakan. Ini harus menciptakan peluang dan secara luas menjadi hal yang positif bagi masyarakat dalam hal peluang ekonomi, dalam hal menjadi sesuatu yang, secara sosial, semua orang dapat berpartisipasi, dapat inklusif. Jadi kami benar-benar merancang pekerjaan yang kami lakukan di ruang metaverse dengan prinsip-prinsip itu dari bawah ke atas. Ini bukan hanya produk yang kami buat. Itu perlu menjadi ekosistem. Jadi para pembuat konten yang bekerja sama dengan kami, para pengembang, mereka semua tidak hanya harus mempertahankan diri mereka sendiri, tetapi juga mempekerjakan banyak orang."

Prof Dr M Suyanto, Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.

Madrasah Tetap Ada di Revisi RUU Sisdiknas

JAKARTA (KR) - Semua bentuk satuan pendidikan, baik sekolah maupun madrasah, sedari awal memang terwadahi dalam revisi Rancangan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (RUU Sisdiknas). Tidak pernah ada rencana penghapusan bentuk-bentuk satuan pendidikan melalui revisi RUU Sisdiknas.

Demikian diungkapkan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbudristek Anindito Aditomo menanggapi pertanyaan yang mengemuka dari masyarakat.

"Sedari awal tidak ada keinginan ataupun rencana untuk menghapus sekolah atau madrasah atau bentuk-bentuk satuan pendidikan lain dari sistem pendidikan nasional. Sekolah maupun madrasah secara substansi tetap menjadi bagian dari jalur-jalur pendidikan yang diatur dalam batang tubuh dari revisi RUU Sisdiknas. Namun, penamaan secara spesifik seperti SD dan MI, SMP dan MTS, atau SMA, SMK, dan MA akan dijelaskan dalam bagian penjelasan. Hal ini dilakukan agar penamaan bentuk satuan pendidikan tidak diikat di tingkat UU, sehingga lebih fleksibel dan dinamis," papar Anindito di Jakarta, Se-

nin malam (28/3). Penyusunan RUU Sisdiknas dilaksanakan dengan prinsip terbuka terhadap masukan dan tidak dilaksanakan dengan terburu-buru. Perkembangan RUU Sisdiknas sekarang masih dalam revisi draf awal. Hal itu berdasarkan masukan dari para ahli dan berbagai pemangku kepentingan, sekaligus pembahasan dalam panitia antar-kementerian.

"Pada dasarnya, RUU Sisdiknas juga masih di tahap perencanaan dan kami akan tetap banyak menampung dan menerima masukan," ujar Anindito. Seperti diketahui sejumlah pihak mengkhawatirkan penghapusan kata madrasah di revisi RUU Sisdiknas. Sekretaris Umum Pimpinan Pusat Muhammadiyah Abdul Mu'ti mengatakan, hilangnya kata madrasah dalam draf RUU Sisdiknas akan memunculkan dikotomi pada bidang pendidikan.

Selain itu, juga dikhawatirkan munculnya kesenjangan mutu pendidikan di madrasah. Tidak adanya kata madrasah dikhawatirkan menjadi alasan pemerintah tak mengalokasikan anggaran untuk jenis sekolah keagamaan Islam ini.

"Tidak adanya madrasah dalam RUU Sis-

diknas ini berpotensi menyebabkan terjadinya dikotomi sistem pendidikan nasional yang tentu saja bertentangan dengan UUD 1945 yang menginginkan adanya integrasi pendidikan dalam satu pendidikan nasional," ujar Mu'ti dalam keterangannya di Jakarta, Senin.

Ia juga mengaku khawatir dikotomi pendidikan tersebut jika tidak dikelola dengan baik, berpotensi menimbulkan masalah disintegrasi bangsa. Oleh karena itu, penting untuk memasukkan madrasah ke dalam RUU Sisdiknas 2022 seperti yang sudah tercantum dalam UU No 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Sementara itu, Ketua Himpunan Sekolah dan Madrasah Islam Nusantara, Arifin Junaidi, meminta pemerintah untuk kembali memasukkan madrasah dalam RUU Sisdiknas. Hilangnya kata madrasah, lanjut Arifin, merupakan kemunduran setelah sekolah dan madrasah diintegrasikan dan tidak dikotomi dalam UU 20/2003. "Madrasah harus tetap diatur dalam UU, bukan pada aturan turunan. Tujuannya agar madrasah dapat didukung baik dari sisi kebijakan maupun anggaran," kata Arifin. **(Ati/Ant)**

SMKN Jatipuro Terapkan Metode Belajar Berbasis Proyek

KARANGANYAR (KR) - SMK Negeri Jatipuro Kabupaten Karanganyar mengembangkan metode *project based learning* (PBL) pada sistem edukasi sekolah vokasinya. Penerapannya merata di tiga jurusannya.

Kepala SMKN Jatipuro Sri Eka Lelana mengatakan, metode pembelajaran tersebut dikembangkan sekolah melalui para pengajar dan tenaga kependidikannya.

Metode itu terbukti memberikan pengalaman belajar variatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

"Sejalan dengan kebijakan merdeka belajar yang di programkan oleh Kemendikbudristek untuk memberikan pengalaman secara langsung tentang berbagai ilmu dan keterampilan," katanya, Senin (28/3). PBL dimulai dengan ma-

pel produktif Tata Busana untuk kelas XI Tata Busa-

na yang dilaksanakan Februari 2022. Pada kesem-

patan itu siswa kelas XI Tata Busana ditugaskan

membuat baju sampai pada penjualan. **(Lim)**

GERAKAN PEREMPUAN ORMAS MKGR DIY

Melestarikan Budaya Melalui Lomba Senam Kreasi Daerah

*Gandung: Tahun Depan Kita Gelar Lebih Besar Lagi



5. Menpora Zaenudin Amali didampingi Gandung Pardiman dan Prof Djoko Pekik bersama peserta lomba.

YOGYA (KR) - Gerakan Perempuan Ormas MKGR (Musyawarah Kekeluargaan Gotong Royong) DIY mengadakan 'Lomba Senam Kreasi Daerah Gerakan Perempuan Ormas MKGR Se-DIY' di Graha Wana Bhaktiyasa, Jalan Kenari 14 Yogyakarta, Sabtu (26/3).

Lomba ini didukung oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, mempersembahkan trofi bergilir Menko Perekonomian Dr (HC) Airlangga Hartarto MBA MMT, trofi tetap Menpora Dr H Zaenudin Amali SE MSi, trofi Ketua Umum MKGR Dr Ir Adies Kadir SH MHum dan trofi tetap Ketua MKGR DIY Drs HM Gandung Pardiman MM. Selain trofi, peserta mendapatkan uang pembinaan dan total hadiah 25 juta.

Acara ini dihadiri oleh Menpora, Ketua Umum KONI DIY Prof Dr Joko Pekik Mkes IFO beserta jajarannya, Ketua DPD Partai Golkar DIY beserta jajarannya, Ketua Umum Ormas MKGR DIY beserta jajarannya, dan Ketua HASTA Karya DIY (Kosgoro 57, SOKSI, AMPI, HWK, Al Hidayah, Satkar Ulama, dan MDI) beserta jajarannya, dan anggota Fraksi Partai Golkar (FPG) se-DIY.

Ketua Panitia, Novia Rukmi SIP MPd menuturkan, lomba ini diikuti oleh 100 kelompok Senam dari seluruh wilayah

Daerah Istimewa Yogyakarta, berasal dari pelajar SD-SMP-SMA dan masyarakat umum. Ketentuan lagu untuk senam adalah Sluku Sluku Batok, Gundul Gundul Pacul, dan Gugur Gunung. "Kegiatan ini tujuannya yaitu memberikan ruang kreasi, meningkatkan kecintaan pada budaya, dan

terciptanya budaya hidup yang sehat," katanya. Menpora Zaenudin Amali mengatakan, saat ini kebugaran masyarakat Indonesia menjadi sorotan karena masih jauh di bawah rata-rata masyarakat dunia. Berdasarkan penelitian, kata Menpora, masyarakat Indonesia baru berjalan kaki sekitar 3.000 langkah perhari yang mana masih sangat sedikit dibandingkan rata-rata masyarakat dunia yang mencapai 5.000 langkah perhari.

dan hilirnya adalah prestasi," tandasnya. Sementara, Drs HM Gandung Pardiman MM, Ketua Ormas MKGR DIY sekaligus Ketua DPD Partai Golkar DIY mengatakan, antusiasme lomba sangat luar biasa dibuktikan dengan keikutsertaan 100 kelompok. Gelaran ini akan menjadi agenda rutin tahunan.

"Para peserta lomba kali ini berasal dari pelajar SD-SMP-SMA dan masyarakat umum. Semoga tahun depan bisa kita selenggarakan dengan lebih

besar lagi, hadiah lebih besar agar gregat olahraga tradisional kita semakin luar biasa. 10 besar juara nanti akan kita bina, untuk memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat di seluruh DIY," tandas politisi senior partai Golkar yang beken dengan slogannya Ikhlas Berjuang Ikhlas Beramal Peduli Semua.

Ketua Umum KONI DIY, Prof Djoko Pekik Irianto, menyampaikan harapan agar masyarakat Indonesia tak lagi malas untuk bergerak agar lebih bugar. KONI DIY mendukung upaya-upaya elemen masyarakat untuk bersama memajukan olahraga khususnya di DIY. "Kami sangat berharap lomba ini bisa mendorong masyarakat untuk lebih sehat lagi. KONI DIY tentu siap mensupport siapapun yang ingin turut memajukan olahraga," pungkas Djoko. **(Dev)**

besar lagi, hadiah lebih besar agar gregat olahraga tradisional kita semakin luar biasa. 10 besar juara nanti akan kita bina, untuk memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat di seluruh DIY," tandas politisi senior partai Golkar yang beken dengan slogannya Ikhlas Berjuang Ikhlas Beramal Peduli Semua.

Ketua Umum KONI DIY, Prof Djoko Pekik Irianto, menyampaikan harapan agar masyarakat Indonesia tak lagi malas untuk bergerak agar lebih bugar. KONI DIY mendukung upaya-upaya elemen masyarakat untuk bersama memajukan olahraga khususnya di DIY. "Kami sangat berharap lomba ini bisa mendorong masyarakat untuk lebih sehat lagi. KONI DIY tentu siap mensupport siapapun yang ingin turut memajukan olahraga," pungkas Djoko. **(Dev)**

No	Nama Grup	Total Nilai
053	Paku Kunti	134,5
010	Tunas Muda2	132,5
025	Engelha Sukarmoyo	128
017	Puspa Indah	123,5
043	Gas LG 2	120,5



Menpora Zaenudin Amali memukul gong menandai pembukaan lomba senam kreasi.



Menpora Zaenudin Amali didampingi Gandung Pardiman dan Prof Djoko Pekik menyampaikan keterangan pers.

Industri Sambungan hal 1

Seperti diketahui, Pandemi Covid-19 menjadi roda kegiatan ekonomi harus direm untuk dikendalikan agar terjadi keseimbangan antara kepentingan kesehatan ekonomi. Kebijakan pengendalian pandemi seperti pemberlakuan Pembatasan Sosial Berskala Besar (sekarang dikenal PPKM), pemberlakuan social distancing, pembatasan transportasi, penutupan pusat-pusat keramaian (Mal dan Destinasi Wisata) menjadikan kegiatan ekonomi menurun drastis.

Kondisi tersebut tentu berdampak terhadap kegiatan usaha IMK. Pada tahun 2020, sebanyak 2,78 juta usaha IMK menyatakan bahwa usaha yang dijalankan terdampak pandemi (BPS, 2022). Dampak tersebut terjadi diseluruh kelompok industri dengan besaran persentase yang cukup bervariasi. Secara keseluruhan 7 dari 10 unit usaha IMK terdampak Pandemi Covid-19.

Berdasarkan survei BPS (2022), 3 kelompok IMK yang terdampak tertinggi adalah industri percetakan dan reproduksi media rekaman (83,78%), industri komputer, elektronika dan optic (93,36%) dan industri kertas dan barang dari kertas (93,42%). Kelompok IMK yang terdampak paling rendah adalah industri pengolahan tembakau (38,05%), industri bahan kimia dan barang dari bahan kimia (93,36%) dan industri farmasi, obat dan obat tradisional (54,03%).

IMK yang terdampak pandemi cukup bervariasi. Dampak terbanyak adalah menurunnya permintaan atau penjualan barang/ jasa (54,09%), kemudian diikuti oleh kenaikan harga bahan baku (15,76 persen), dan penundaan pembayaran pembeli (14,32%). Dampak yang lain adalah kelangkaan bahan baku (9,79%), kehadiran

pekerja berkurang (3,61%), dan dampak lainnya. Hasil survei BPS (2022) tersebut, tidak berbeda dengan studi yang dilakukan oleh Sri Susilo dan Sarosa (2020) yang melakukan survei terhadap UMK di DIY termasuk IMK di dalamnya. Selanjutnya temuan BPS tersebut juga mengonfirmasi atau mendukung survei JERCovid-19 (2020) terhadap IMK di DIY.

Bagaimana upaya yang telah dilakukan oleh unit usaha IMK dalam menghadapi dampak pandemi tersebut? IMK menerapkan beberapa strategi usaha agar usahanya tetap mampu bertahan (BPS, 2022). Strategi yang banyak dilakukan adalah mengurangi jam atau hari kerja (64,48%), mengurangi pekerja (12,78%), dan menghentikan produksi (11,94%). Di samping itu, juga menerapkan strategi pemasaran secara daring (7,77%), usaha berganti sektor (1,42%), produk berubah (1,20%), dan strategi lainnya.

Mengacu dari hasil survei BPS (2022) dan beberapa studi terkait tersebut, maka temuan tersebut menguatkan banyak studi yang menyatakan UMK dan IMK mempunyai keunggulan di masa krisis, termasuk pandemi. Keunggulan tersebut di antaranya adaptif dan fleksibel terhadap dinamika perubahan lingkungan dan kemampuan bertahan yang didukung dengan menggunakan sumber daya lokal, memproduksi barang kebutuhan pokok dan tidak mempunyai beban utang yang besar. Namun demikian IMK tetap membutuhkan bantuan dan pendampingan dari pemerintah dan pemangku kepentingan yang lain.

(Penulis Dosen FE UMB Yogyakarta dan Pengurus ISEI Cabang Yogyakarta)-f