

EDISI 68/APRIL 2023

# DIMENSI

MAJALAH KAMPUS POLITEKNIK NEGERI SEMARANG

**LAJU PERKEMBANGAN TEKNOLOGI:  
GENGGAM DAN HADAPI RUANG  
TEKNOLOGI**





TUTI COLLECTION  
TQ  
COLLECTION



# BEAD CRAFT

Melayani berbagai kerajinan tangan berbahan manik - manik, aksesoris, buket hingga hantaran pernikahan.  
Informasi lebih lanjut, hubungi nomor wa tertera

*can be customized*

 Pengkol 1/1 Penawangan, Grobogan, Jawa Tengah

 085228336446



LEMBAGA PERS MAHASISWA

# DIMENSI

### **Pelindung**

Prof. Dr. Totok Prasetyo, B.Eng (Hons), M.T., IPU, ASEAN.Eng, ACPE

### **Penasehat**

Aris Sunindyo, S.E., M.M.

### **Pembina**

Junaidi, S.T., M.T.

### **Pemimpin Umum**

Rafli Hardiansyah

### **Sekretaris Umum**

Dwi Wulandari, Annisa Safina Ika Sari

### **Bendahara Umum**

Oktavia Dewi Faradita, Intan Dwi Yuniarti

### **Pemimpin Redaksi**

Annisa Nur Aulia

### **Redaktur Majalah**

Ela Elfita Fatimah, Reitha Alya Pramudita

### **Redaktur Buletin**

Candra Ayuningtyas Maharani

### **Redaktur Siber**

Mahesti Diva Pratiwi, Rizky Tania Ulul Husna

### **Redaktur Fotografi dan Videografi**

Arya Bhisma Febriyanto, Imam Mahdi Imrona

### **Koordinator Fotografi dan Videografi**

Hanif Nugraha Ramadhan, Laila Syifa Salsabila

### **Redaktur Artistik**

Ranira Salma Edza Fabillah, Sari Wahyuningsih

### **Koordinator Layout**

Hasna Jilan Anjaina

### **Reporter**

Dea Prima Pratistha, Ela Melianti, Inayah Bulan Dzulqo'idah,

Kharisma Wahyu Liliana, Maura Nanda Prameswari

### **Staf Fotografi dan Videografi**

Afifin Ihza Ramadhan, Dina Kania Widawati, Lucky Khairul Efendi,

Nadea Elva Rosalia Arizaky

### **Staf Ilustrasi**

Nurera Alicia Siregar, Sabrina Safira Ridhani, Sofiya Nur Azizah

### **Staf Layout**

Arshanty Dona Hapsari, Desdiera Khairunnisha, Dian Chintiya

Febrianti, Salma Velita

### **Pemimpin Litbang**

Alifa Salsabilla Khalda Rifai

### **Kepala Divisi PSDM**

Alifia Tiara Putri

### **Kepala Divisi Humas**

Nurul Azizah

### **Kepala Divisi Riset**

Izdihar Rana Haifa

### **Staf PSDM**

Rofiqul Ulya Rizqiyani, Siti Ratnasari, Vikha Putri Amandha

### **Staf Humas**

Khamim Nur, Neza Ahnasyah, Ulya Fauzia

### **Staf Riset**

Klara Ramadani, Maria Angelina Silviani, Nisrina Nur Rahma

### **Pemimpin Perusahaan**

Tiara Ayu Dhiya Ulhaq

### **Kepala Divisi Perusahaan**

Dianita Vega Sekar Islami

### **Koordinator Periklanan dan Non Produk**

Arifiani Kusuma Sakti

### **Koordinator Logistik**

Adella Titah Anggita

### **Staf Perusahaan**

Nadliatul Maula, Muhammad Nur Ikhsan, Nabila Aristawidya, Lutfia

Diva Asharah

## COVER



Ilustrator: Sabrina Safira Ridhani

## SALURKAN IDEMU

Redaksi menerima tulisan, karikatur, ilustrasi, atau foto. Hasil karya merupakan asli, bukan terjemahan/saduran atau hasil kopi. Redaksi berhak memilih karya yang masuk dan menyunting tulisan yang akan dimuat tanpa mengubah esensi.

Karya dapat dikirimkan melalui e-mail [redaksidimensi23@gmail.com](mailto:redaksidimensi23@gmail.com) atau dikirim langsung ke alamat kantor redaksi di Gedung Pusat Kegiatan Mahasiswa (PKM) Baru Lantai 2, No. 4-5, Kampus Politeknik Negeri Semarang, Jalan Prof. Soedharto, Tembalang, P.O. BOX 6199, Semarang (50061).

Selamat berkarya!

# DARI DAPUR

Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat dan semakin canggih, manusia berusaha untuk memanfaatkannya secara maksimal. Hal tersebut sejalan dengan era *society 5.0* atau masyarakat 5.0. *Society 5.0* lebih mengedepankan konsep ilmu pengetahuan berbasis teknologi modern seperti *Artificial Intelligence* (AI) dan *Internet of Things* (IoT) untuk memenuhi kebutuhan dan mempermudah kehidupan manusia. Tak heran, jika saat ini banyak pekerjaan manusia yang sudah dialihkan ke robot-robot buatan manusia. Namun, perkembangan tersebut tentunya tak selalu berjalan mulus, terdapat banyak tantangan dan penolakan yang dihadapi. Oleh karena itu, pada Majalah Dimensi Edisi ke-68 kali ini mengangkat tema mengenai “Laju Perkembangan Teknologi: Genggam dan Hadapi Ruang Teknologi.”

Di dalam majalah ini, topik pada rubrik Laporan Utama membahas mengenai tantangan utama dalam perkembangan AI di era digital. Adanya perkembangan tersebut tentunya membawa banyak manfaat sekaligus ancaman bagi manusia. Hal itu dapat menjadi ancaman karena AI akan semakin berkembang dan banyak alat atau robot yang bisa menggantikan tenaga kerja manusia sehingga lapangan kerja berkurang. Namun, jika manusia mampu menempatkan diri dengan baik, maka akan memberikan dampak yang positif.

Dari pembahasan tersebut, pada rubrik Laporan Khusus kami berfokus pada dukungan dan penolakan masyarakat akan hadirnya AI dan IoT atau *Artificial Intelligence of Things* (AIoT). Pekerjaan manusia yang kemungkinan besar akan digantikan oleh alat atau robot berbasis AIoT ternyata menimbulkan berbagai macam dukungan dan penolakan. Didukung karena dapat membantu pekerjaan manusia, namun juga ditolak karena manusia cenderung akan bergantung pada teknologi.

Di samping topik-topik tersebut, kami juga menyajikan berbagai konten informatif pada rubrik Kampusiana dan Semarangan. Tak lupa, kami juga menyajikan hal yang menarik untuk disimak yaitu Travelogue. Pada Travelogue kali ini, kami mengunjungi Pantai Gua Manik dengan perpaduan wisata alam serta mitos yang tertuang di dalamnya. Selain itu, ada pula konten sastra yang tersaji pada rubrik Inconigto sebagai penutup pada Majalah Dimensi Edisi ke-68 ini.

Tak lupa, kami juga mengucapkan syukur dan terima kasih kepada seluruh pihak yang ikut serta dan mendukung dalam pembuatan majalah ini. Kami juga menunggu kritik maupun saran yang membangun dari pembaca untuk memperbaiki Majalah Dimensi di masa yang akan datang. Kami berharap semoga sajian yang kami berikan dapat bermanfaat bagi para pembaca. Selamat membaca!

Hidup Pers Mahasiswa!  
Redaksi



# CONTENT

## LAPORAN UTAMA

- 8. Talent dan Infrastruktur Indonesia: Tantangan Utama Perkembangan Artificial Intelligence (AI) di Era Digital
- 10. Intip Gerak IoT dan Penerapannya dalam Industri Manufaktur
- 12. Opini: Metaverse: Akses Dunia Virtual Berikan Kemudahan Tak Terbatas
- 14. Polling: Tinjau Kesiapan Diri Masyarakat dalam Penggunaan IoT di Kehidupan Sehari-hari

## LAPORAN KHUSUS

- 18. Dukungan dan Penolakan Masyarakat Turut Sambut Hadirnya Artificial Intelligence of Things (AIoT)
- 20. “Jarimu Harimaumu” Tuk Gambarkan Pentingnya Literasi dalam Dunia Digital
- 22. Sosok: Ahmad Syaifulloh: Sang Technopreneur Muda Sekaligus Salah Satu Pendiri Chickin Indonesia
- 24. Infografis: Lebih Dekat dengan Digital Talent dan Kenali Ciri-Cirinya di Era Society 5.0

## KAMPUSIANA

- 28. Salah Satu Tim PKM-PI Polines Luncurkan Alat Deteksi Jamur Berbasis IoT Sebagai Wujud Kepedulian Masyarakat
- 30. Ibarat Dua Sisi Koin, Mahasiswa Harus Bijak Dalam Menggunakan Teknologi
- 32. Speak Up: Eksistensi dan Manfaat Perkembangan Teknologi di Kalangan Mahasiswa

## SEMARANGAN

- 36. Komunitas: Google Developer Group *Chapter* Semarang, Komunitas IT Bentukan Google
- 38. Galeri Foto: Nikmati Suasana Semarang *Car Free Day* Selepas Pandemi

## TRAVELOGUE

- 42. Plesir: Perpaduan Wisata Alam serta Mitos yang Tertuang dalam Eksotisme Pantai Gua Manik
- 44. Kuliner: Horok-horok, Makanan Pokok Warga Jepara di Masa Penjajahan

## INCOGNITO

- 48. Kelakar: Mahasiswa Cerdas Itu yang Punya IPK Tinggi atau Jago Orasi?
- 50. Inggris: Growth Mindset for Digitalization
- 52. Cerpen: Ayah, Bersamamu Terasa Cukup Bagiku
- 55. Puisi: Siapa Aku?
- 56. Resensi Buku: Manusia dan Badainya: Sang Penolong yang Membutuhkan Pertolongan
- 58. Resensi Film: The Sea Beast, Kisah Pemburu Monster Laut
- 60. Kang Prov
- 61. Teka-Teki
- 62. Ngedims

# Seberapa Penting Digitalisasi di Kampus Polines?

Oleh: Izzul Fuady Octabrian Hinko | Desainer: Desdiera Khairunnisha

Saat ini, kita hidup di zaman modern yang sudah terfasilitasi dengan segala kemajuan teknologi. Secara sederhana, salah satu dampak kemajuan teknologi yang bisa dirasakan adalah dengan adanya digitalisasi. Sedikit mengkritisi pentingnya digitalisasi di kampus kita, Politeknik Negeri Semarang (Polines). Pada saat terjadi pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19), banyak orang tua atau wali mahasiswa yang mengalami ketidakstabilan pada kondisi ekonomi. Akhirnya, tidak sedikit pula mahasiswa yang hendak melakukan banding Uang Kuliah Tunggal (UKT) untuk meringankan biaya perkuliahan. Namun, berawal dari situlah banyak yang terkendala dalam pengumpulan berkas persyaratan banding UKT. Pada saat itu, mahasiswa diharuskan untuk mengumpulkan berkas fisik atau *hardfile* ke kampus. Sangat disayangkan, kenapa harus mengumpulkan *hardfile*-nya ke kampus? Tidak bisakah dikirim secara *softfile* saja?

Hal tersebut tentu bertolak belakang dengan aturan pemerintah yang tidak memperbolehkan untuk bertatap muka secara langsung dan himbauan untuk menjaga jarak. Akhirnya, ada beberapa mahasiswa yang rela menempuh jarak jauh hanya untuk mengantarkan persyaratan tersebut. Walaupun dapat mengirimkan berkas melalui kurir paket, tetapi dengan waktu banding yang terbatas, apakah masih bisa diterima? Padahal, ada beberapa kampus yang bisa mengajukan banding UKT hanya dengan mengirimkan secara *softfile*. Proses banding tersebut juga lancar-lancar saja. Kenapa kampus kita tidak?

Selain banding UKT, ada juga keresahan dari organisasi kemahasiswaan (Ormawa) yang pada saat itu dengan sangat terpaksa harus datang ke kampus untuk mengurus perizinan, padahal kegiatannya dilakukan secara *online*. Sangat disayangkan, bukan? Walaupun Covid-19 sudah menjadi endemi, besar harapan kami agar kampus tercinta ini dapat memaksimalkan dan memanfaatkan kemajuan teknologi khususnya pada digitalisasi.

# LAPORAN UTAMA





Dok.Pribadi

# Talent dan Infrastruktur Indonesia: Tantangan Utama Perkembangan Artificial Intelligence (AI) di Era Digital

Oleh: Ela Melianti | Desainer: Dian Chintiya

**D**i era digital saat ini, perkembangan teknologi semakin pesat dan maju. Keberadaan teknologi juga telah dirasakan manfaatnya oleh berbagai elemen masyarakat. Berbicara mengenai perkembangan teknologi, akan kurang rasanya jika tidak membahas mengenai *Artificial Intelligence (AI)*. Dilansir dari kompas.com, AI atau kecerdasan buatan ialah ilmu dan rekayasa pembuatan mesin cerdas, melibatkan mekanisme untuk menjalankan tugas menggunakan komputer. Dalam kalimat lain, AI merupakan se-

buah teknologi yang memungkinkan sistem komputer, perangkat lunak, program, dan robot untuk “berpikir” secara cerdas layaknya manusia. Contohnya pada *Computer Vision*, AI bekerja dengan memanfaatkan kamera sebagai media penangkap objeknya. Kemudian hasil penangkapan tersebut akan diteruskan ke komputer untuk dideteksi. Jadi, fungsi kamera di sini sama dengan fungsi mata pada manusia. Hal inilah yang menjadikan AI bisa menyalin hal yang manusia lakukan dengan instrumen yang berbeda.

Adanya perkembangan teknologi ini membawa banyak manfaat sekaligus ancaman bagi manusia. Dikatakan membawa ancaman karena AI akan semakin berkembang dan banyak alat atau robot yang bisa menggantikan tenaga kerja manusia. Hal inilah yang menyebabkan lapangan pekerjaan akan berkurang. Di sisi lain, jika manusia mampu menempatkan diri dengan baik, maka akan memberikan dampak yang positif. Sebab, pesatnya perkembangan teknologi AI ini, akan semakin pesat pula alat dan robot yang bisa membantu pekerjaan manusia. Efisiensi waktu, penekanan biaya, dan peningkatan produktivitas inilah yang menjadi salah satu manfaatnya.

### **Perkembangan Teknologi AI di Indonesia Khususnya di Kota Semarang**

Menurut Alwy Herfian selaku Co-Founder PT Widya Inovasi Indonesia, Implementasi dari teknologi AI ini telah dirasakan oleh hampir 25% masyarakat Indonesia setiap harinya. Lebih dari 50% orang setidaknya memakai AI setiap bulan. Teknologi yang sering dikaitkan dengan robot ini berkembang sangat masif karena kebutuhan dari masyarakat terutama saat pandemi *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19). Banyak alat-alat dengan teknologi AI yang digunakan dan dikembangkan sejak saat itu.

Dibuktikan dengan perkembangan teknologi AI di Kota Semarang, Arif Budiman selaku Kepala Bidang Layanan *E-Government* Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kota Semarang, menerangkan bahwa AI telah digunakan sejak tahun 2019 di Kota Semarang. “Perkembangannya diawali dengan pemasangan *Closed Circuit Television* (CCTV) untuk melakukan pemantauan,” papar Arif. Saat Covid-19 berlangsung, alat inilah yang digunakan untuk memantau pemakaian masker dan kerumunan masyarakat. Selain itu, ada juga robot pelayanan publik dan aplikasi Semarang Virtual Assistant (SAVIRA) yang digunakan untuk menunjang pelayanan publik agar lebih efektif dan efisien terutama saat Covid-19.

Tak hanya di Diskominfo Kota Semarang, sebagai organisasi yang bergerak di bidang robotika, Polines Robotic (Polirevo) Politeknik Negeri Semarang (Polines) turut andil dalam menunjang

pesatnya perkembangan teknologi AI ini. Andri Zani selaku Ketua Polirevo, menuturkan bahwa saat pandemi Covid-19 lalu, Tim Polirevo membuat Robot Asistant Medis Autonomus (RAMA). “Robot ini sudah dipakai di Rumah Sakit Kota Semarang saat pandemi Covid-19 berlangsung,” ujarnya. Robot tersebut difungsikan untuk membantu para pekerja kesehatan yang ada di rumah sakit agar tidak terpapar Covid-19 saat melayani pasien. Dengan mengendalikan robot ini untuk berjalan sendiri ke kamar pasien, para pekerja bisa berinteraksi dengan pasien tanpa harus bersentuhan atau memasuki kamar pasien.

### **Lalu, Apa Tantangan yang Dihadapi dalam Pengembangan Alat dengan Teknologi AI?**

Pesatnya perkembangan teknologi AI tak terlepas dari berbagai pihak yang ikut andil dalam mengembangkan teknologi ini. Sebagai perusahaan yang ikut andil dalam pengembangan AI, PT Widya Inovasi Indonesia harus menghadapi tantangan dalam pelaksanaannya. Alwy mengungkapkan terkait talent dan infrastruktur Indonesia yang kurang memadai dalam pengembangan teknologi AI. “Untuk mengembangkan teknologi, perlu talent yang mumpuni di bidang ini. Sayangnya di Indonesia belum banyak talent yang bisa mengembangkan teknologi AI,” ujar Alwy.

Melihat hal tersebut, PT Widya Inovasi Indonesia melakukan kerja sama dengan universitas atau tempat dimana talent itu lahir. Diharapkan dengan adanya kerja sama ini, universitas dapat mengembangkan kurikulum terkait teknologi AI. Selain kurangnya talent yang mumpuni, hambatan lainnya berasal dari infrastruktur Indonesia yang kurang memadai. Dikarenakan perlu adanya infrastruktur yang lebih canggih dan terkini agar tidak tertinggal dengan negara lainnya. Untuk mengatasi hambatan terkait Infrastruktur ini, pemerintah atau perusahaan dapat mengambil langkah dengan melakukan kerjasama bersama pihak luar negeri yang mempunyai infrastruktur lebih canggih. Dengan adanya berbagai kerja sama ini, diharapkan kedepannya Indonesia mampu menghasilkan produk dengan teknologi yang canggih dan bisa membantu pekerjaan manusia dalam berbagai segi kehidupan.

# Intip Gerak IoT dan Penerapannya dalam Industri Manufaktur

Oleh: Dea Prima Pratistha | Ilustrator: Ranira Salma Edza Fabillah | Desainer: Sari Wahyuningsih



Perkembangan *Internet of Things* (IoT) perlahan kian merambat ke berbagai sektor kehidupan, khususnya pada industri manufaktur. McKinsey's Global Institute telah memperkirakan bahwa IoT akan memberikan dampak terhadap perekonomian sekitar \$11 triliun pada akhir tahun 2025. Jika ditelusuri lebih lanjut di industri manufaktur, peminatan untuk otomatisasi, pemantauan terpusat, dan pemeliharaan prediktif terlihat jauh lebih menonjol. Terbukti nyata, di Indonesia IoT semakin berkembang dalam industri manufaktur. Hal ini selaras dengan yang dikatakan oleh Satriyo Adhy selaku Dosen Teknologi Informasi Universitas Diponegoro (Undip). Ia mengatakan bahwa dalam bisnis IoT di Indonesia, terjadi peningkatan yang signifikan dari tahun ke t-

ahun. "Terdapat lebih dari 400 juta perangkat yang terhubung dalam bisnis IoT," kata Satriyo.

Selain itu, IoT juga dapat membuka peluang bagi perusahaan di era industri 4.0 untuk terus tumbuh, menjadi lebih relevan, serta membuka peluang pendapatan baru. "Perkembangan IoT di Indonesia begitu pesat, terlebih di Industri manufaktur yang semakin efisien dalam proses produksi," lanjut Satriyo. Dijelaskan juga olehnya, bahwa efisiensi ini menjadi kata kunci dalam proses produksi. "Karena dengan efisiensi, perusahaan dapat meningkatkan kapasitas produknya untuk meminimalisir *cost*," imbuhnya. Alhasil, pesatnya perkembangan IoT dalam industri manufaktur akan menerima banyak manfaat dari perkembangan teknologi.

Dilansir dari *mycarrier.telkom.co.id* manfaat dari adanya teknologi industri manufaktur, salah satunya dapat menekan biaya operasional untuk menghasilkan pendapatan yang lebih baik. Di samping itu, perusahaan dapat mengatur manajemen inventarisnya melalui sistem *Enterprise Resource Planning* (ERP) guna meningkatkan kualitas produk. Proses pabrik inilah yang dapat meningkatkan sistem kerja IoT dan memberi peringatan secara otomatis kepada operator apabila mesin terlalu banyak menggunakan bahan. Oleh karena itu, kinerja alat berat dan output yang dihasilkan pun akan menjadi lebih baik.

### Bagaimana Proses Pengadopsian Teknologi IoT pada Perusahaan Manufaktur?

Sebelum IoT masuk dan diterapkan ke dalam perusahaan, terdapat proses yang cukup panjang. Untuk penerapannya sendiri, dibutuhkan pelatihan khusus yang dilakukan oleh ahli *Information and Technology* (IT). Biasanya terdapat perusahaan yang menyediakan jasa pelatihan IT, salah satunya seperti yang dilakukan oleh PT Widya Analytic. Proses pelatihan ini dilakukan dalam 2 sistem yaitu melalui teori dan praktik. Hal ini disampaikan oleh Faris Yusuf Baktiar, selaku Vice President of Technology PT Widya Analytic, bahwasannya proses pelatihan ini dilakukan untuk membantu mengoptimalkan sistem dengan meningkatkan *skill* dari pihak pengambil kebijakan maupun dari staf-stafnya. “Kemarin PT Widya Analytic bekerja sama dengan beberapa instansi, serta melakukan pelatihan terkait IoT dan integrasinya dengan sistem berbasis *cloud* untuk penggunaanya di industri,” ungkap Faris.

Proses pertama yang diterapkan yaitu melalui *gathering* untuk melakukan survei terhadap kebutuhan masing-masing industri terkait materi apa saja yang dapat *diapproach*. “*Gathering* ini menjadi suatu hal yang penting karena dapat mengetahui apa yang bisa diintegrasikan untuk perusahaan manufaktur,” jelasnya. Setelah tahap tersebut, proses pelatihan pun dapat dilaksanakan dengan menghadirkan pemateri yang kompeten serta penyajian materi yang standar. Oleh karena itu, *gathering* menjadi langkah yang tepat untuk melakukan pelatihan IoT agar dapat menghasilkan *output* yang maksimal.

### Selanjutnya, Apa Saja Contoh Pengaplikasian Sistem IoT pada Perusahaan Manufaktur?

Adanya teknologi IoT, memunculkan istilah baru dalam dunia industri. *Smart Manufacturing* atau pabrik pintar yang menjadi layanan perusahaan berkelas dan merupakan salah satu contoh pengaplikasian sistem IoT di perusahaan manufaktur. Mengutip dari *layana.id*, perusahaan dikatakan *Smart Manufacturing* apabila sudah menerapkan teknologi dengan basis digital. Terkait hal ini, Satriyo turut menjelaskan terkait contoh penerapan dalam industri manufaktur. Salah satunya yaitu industri perakitan kendaraan yang menerapkan peralatan IoT agar dapat terintegrasi dengan *line* perakitan yang menggunakan mesin-mesin lengan robot yang canggih. “Mesin-mesin ini membuat presisi dalam memasang setiap bagian kendaraan agar minim kesalahan,” jelas Satriyo.

Lain halnya dengan pendapat Faris tentang pekerjaan di pabrik manufaktur IoT, bahwa di sana digunakan untuk memonitoring perangkat alat berat yang akan dipasang sensor agar terkoneksi dengan jaringan internet. Sistem tersebut akan terpusat di suatu *pusat data* yang mencatat semua pergerakan dari alat-alat berat yang digunakan. “Sistem tersebut dapat dipantau melalui jarak jauh dengan menggunakan *web application* ataupun *mobile application*,” terang Faris.

### Lantas, Apa Saja Tantangan yang Dihadapi dalam Pengadopsian IoT?

Dalam pengadopsian IoT tidak bisa lepas dari tantangan yang akan dihadapi. Menurut survei dari Boston Consulting Group (BCG) pada tahun 2016, tantangan terbesar yang dihadapi perusahaan Amerika Serikat (AS) untuk memulai transformasi digital IoT adalah ketidakpastian tentang *Return on Investment* (ROI). Setiap penggunaan teknologi harus dihitung ROI-nya agar dapat menemukan solusi seberapa cepat dalam menghasilkan pendapatan yang harus diperhitungkan. Tak hanya itu, tantangan selanjutnya mengenai keamanan data yang akan meningkatkan resiko *cyber attacks*. Diperkirakan oleh Gartner, Inc, pengeluaran untuk keamanan IoT mencapai \$547 juta. Kemudian, untuk tantangan dalam integrasi teknologi operasional dan *legacy system*, saat ini sudah ditemukan cara pengintegrasian tetapi harus tetap memecahkan tantangan yang ada.

# Metaverse: Akses Dunia Virtual Berikan Kemudahan Tak Terbatas

Oleh: Alvianita Gunawan Putri, S.E., M.Acc., AK., CA., CAAT. | Penyunting: Kharisma Wahyu L. | Desainer: Hasna Jillan



**M**etaverse merupakan sebuah gagasan inovasi berupa gabungan dari dunia virtual dengan dunia nyata yang menggunakan teknologi digital sebagai tempat bertemunya orang-orang dalam bentuk 3 Dimensi (3D). Metaverse diyakini dapat mempermudah kegiatan sehari-hari salah satunya seperti mempertemukan orang-orang yang terkendala jarak dan waktu serta berada di lokasi yang berbeda. Hal inilah yang mempermudah bertemunya seseorang secara virtual tanpa keluar rumah. Dengan adanya Metaverse, tentu akan memberikan dampak yang signifikan dalam dunia bisnis, pendidikan, bahkan di dunia kesehatan.

Seperti yang kita tahu, awalnya Metaverse dipublikasikan oleh Mark Zuckerberg selaku pendiri Facebook melalui sebuah film yang populer di kala itu. Ia mengubah perusahaan Facebook menjadi perusahaan baru dengan teknologi yang telah diperbarui bernama Meta dan sekarang menjadi perusahaan induk dari Facebook. Meta sendiri

merupakan singkatan dari *Most Effective Tactics Available*, istilah tersebut bukan pertama kali diciptakan, melainkan sudah ramai digunakan di kalangan pencinta *game*. Perusahaan Meta yang sudah berkembang kemudian menciptakan Metaverse yang merupakan inovasi baru dari kecanggihan teknologi digital saat ini. Metaverse kemudian populer sejak munculnya *Corona Virus Diesses-2019* (Covid-19) yang mana masyarakat mulai menggunakan teknologi digital untuk dapat berinteraksi dan melakukan aktivitas sehari-hari.

Tak hanya mempertemukan orang dengan lokasi yang berbeda saja, Metaverse mampu melakukan apapun tanpa adanya batasan karena tersedia banyak kemudahan di dunia virtual yang dapat diakses oleh semua orang. Aktivitas jual beli pun dapat dilakukan dengan mudah. Seperti halnya belanja barang yang *up to date*, menjual barang baru maupun bekas, dan masih banyak lagi aktivitas yang dapat dilakukan di dunia virtual ini. Yang paling menarik, selain melakukan aktivitas jual beli dengan Metaverse, hal lain yang dapat dilakukan adalah berbelanja tanah secara digital. Maksudnya, dalam dunia Metaverse tersedia tempat apabila kita hendak membeli tanah di seluruh dunia dengan catatan tanah dan bangunan tersebut belum dimiliki secara digital.

Meskipun tidak dapat membeli tanah tersebut di dunia nyata, namun masih bisa membeli di dunia virtual. Sistem dari pembelian tanah ini yaitu dengan menggunakan mata uang dari *Crypto Currency* yaitu *Bitcoin*. Alhasil jika ingin membeli tanah di Metaverse, yang harus dilakukan adalah menukar *Bitcoin* yang dimiliki untuk membeli tanah dengan harga yang sesuai.

**Avatar Sebagai Ikon atau Tanda Pengenal**  
Dalam melakukan transaksi digital atau pada saat bertemu orang di dunia virtual, kita perlu memiliki gambar atau foto profil (*user picture*) yang bernama *Avatar*. *Avatar* inilah yang menggambarkan karakter seseorang yang akan kita mainkan di dunia virtual. Bentuk *Avatar* yang

didesain 2 Dimensi (2D) atau 3D ini hanya bisa dijalankan di dunia virtual tetapi akan terlihat nyata. Kita dapat mengendalikan Avatar menuju lokasi manapun yang sudah berbentuk 3D. Dengan menggerakkan Avatar, kita dapat bertemu dan berinteraksi dengan seseorang melalui fitur *chat* dalam platform Metaverse.

Sebenarnya, kemudahan yang ditawarkan dalam penggunaan Metaverse tak hanya dalam dunia komunikasi saja. Tetapi juga berpengaruh dalam dunia pendidikan khususnya pada jenjang perkuliahan. Dalam hal ini, Metaverse sangat penting diketahui oleh masyarakat awam terutama oleh dosen dan mahasiswa. Tak bisa ditampik perkembangan teknologi yang semakin hari semakin berkembang akan sangat berpengaruh terhadap kemudahan akses dalam menjangkau informasi.

Meskipun demikian, di balik kemudahan penggunaan Metaverse tak lepas dari kekurangan yang ada. Masih dalam ranah dunia pendidikan di jenjang perkuliahan, kekurangan Metaverse mengakibatkan melemahnya kemampuan *public speaking* mahasiswa karena tidak terlatih atau terbiasa berbicara di depan umum. Mahasiswa akan cenderung lebih aktif di dunia virtual karena terbiasa melakukan kegiatan yang bisa diakses hanya dengan berdiam diri di rumah saja. Dengan begitu, bisa dikatakan mahasiswa atau generasi muda sekarang jarang bersosialisasi dengan khalayak umum.

Tak hanya itu, selain dalam dunia pendidikan penggunaan Metaverse juga berpengaruh dalam hal lain. Seperti akses berbelanja yang mengharuskan memakai *Bitcoin*. Perlu adanya kehati-hatian karena rawan akan terjadinya pencurian data keamanan pribadi. Namun, semua kekurangan itu dapat diatasi dengan cara mengendalikan diri terhadap perubahan-perubahan teknologi yang ada. Seperti mampu menyikapi secara bijak dan mengaplikasikannya dengan tidak meninggalkan dunia nyata yang sesungguhnya.

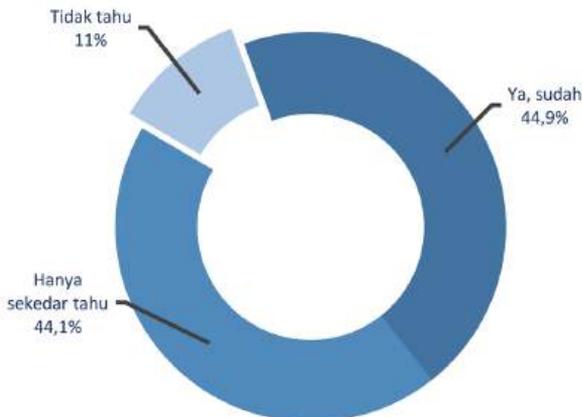
# TINJAU KESIAPAN DIRI MASYARAKAT dalam Penggunaan IoT di Kehidupan Sehari-hari

Oleh: Tim Riset | Desainer: Salma Velita

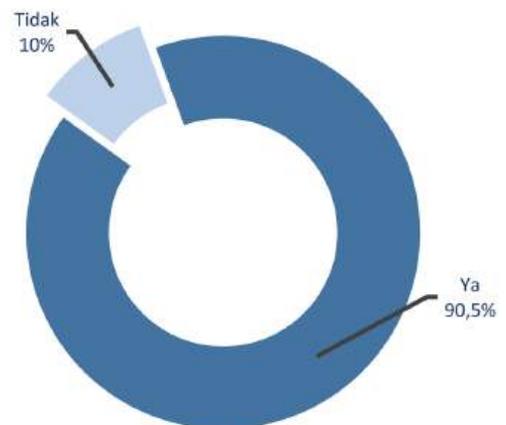
**I**nternet of Things (IoT) merupakan suatu implementasi sistem teknologi dengan basis internet yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk mempermudah aktivitas manusia. Adapun contoh dari penggunaan IoT yaitu digunakan dalam pengoperasian alat elektronik seperti gawai atau telepon pintar sebagai pengontrol *smart televisi* (TV), *air conditioner* (AC), mesin cuci, penggunaan perangkat nirkabel ataupun *wireless*, dan juga perangkat *wearable* (dengan sensor) seperti *smart watch*.

Di masa yang akan datang, IoT akan terus berkembang dan menjadi bagian dari masyarakat. Hal tersebut erat kaitannya dengan revolusi *society 5.0* di mana kehidupan akan berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Oleh sebab itu, kami Tim Riset LPM Dimensi melakukan riset terkait "Penggunaan IoT dan Kesiapan Masyarakat dalam Menghadapinya". Dari riset tersebut memperoleh 535 responden dengan rata-rata umur 15-20 tahun sebanyak 71,8%, umur 21-25 sebanyak 24,3%, umur 26-30 sebanyak 1,9%, dan umur 31-35 sebanyak 0,6%, serta sisanya umur <35 tahun. Berikut hasil riset yang telah kami lakukan:

**1. Apakah Anda sudah mengetahui dan memahami apa itu IoT dan penerapannya?**



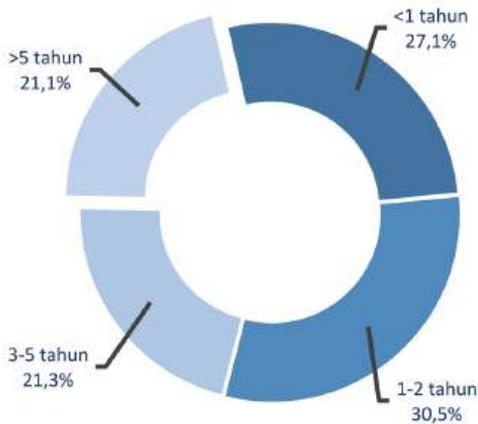
**2. Penggunaan teknologi IoT dalam kehidupan sehari-hari, contohnya seperti pengoperasian perangkat elektronik tanpa kabel (*wireless*) maupun dengan gawai atau *smartphone*, apakah Anda menerapkan hal-hal tersebut dalam kehidupan Anda?**



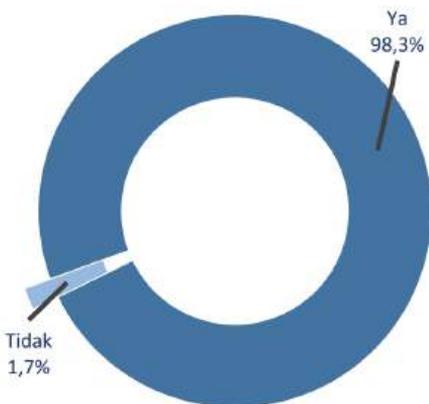
**3. Jika Anda sudah menerapkan teknologi IoT dalam hidup Anda, penerapan apa saja yang Anda lakukan?**

Dari 535 responden, hanya 23 orang yang menyatakan tidak melakukan penerapan IoT dalam kehidupan mereka. Sisanya sebanyak 512 responden sudah menerapkan teknologi IoT seperti penggunaan *wireless earphone*, *smart TV*, *smart lamp*, bahkan *smart home*, dan juga pertanian modern.

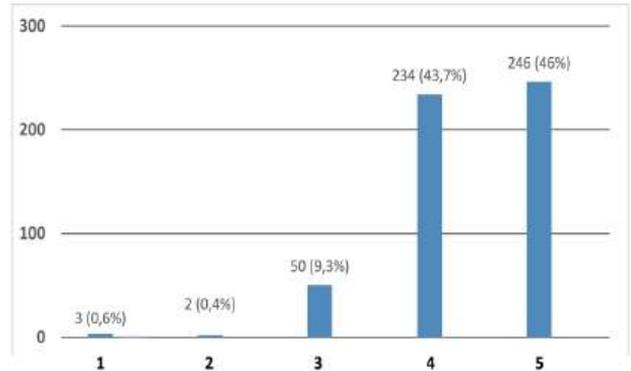
**4. Sudah berapa lama Anda menerapkan IoT dalam kehidupan Anda?**



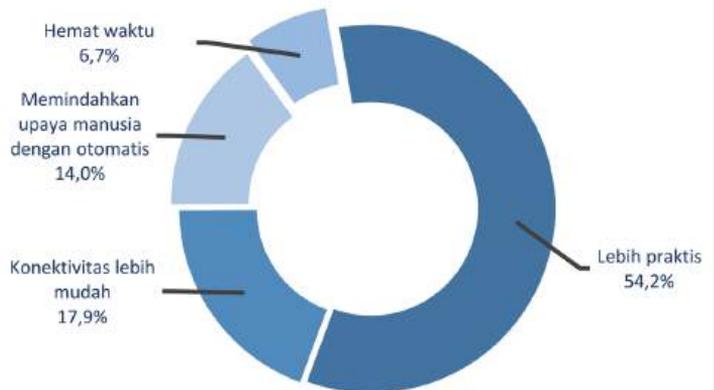
**5. Apakah Anda setuju teknologi IoT dapat membantu dan mempermudah kehidupan manusia?**



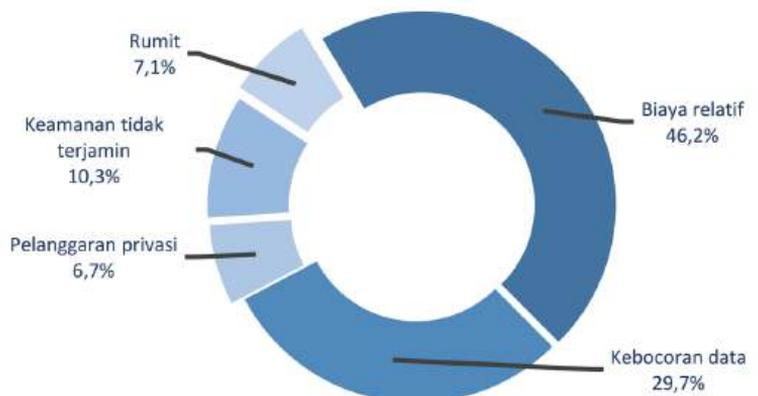
**6. Seberapa besar Anda merasa terbantu dengan peran IoT di hidup Anda?**



**7. Dari kelebihan penerapan IoT di bawah ini, manakah yang paling sering Anda rasakan?**



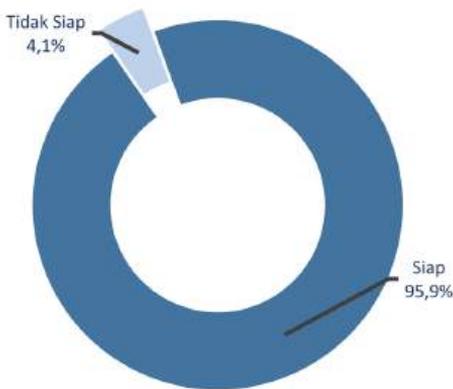
**8. Ada kelebihan tentu saja ada kekurangan, dari kekurangan IoT dibawah ini, manakah yang Anda alami atau takutkan?**



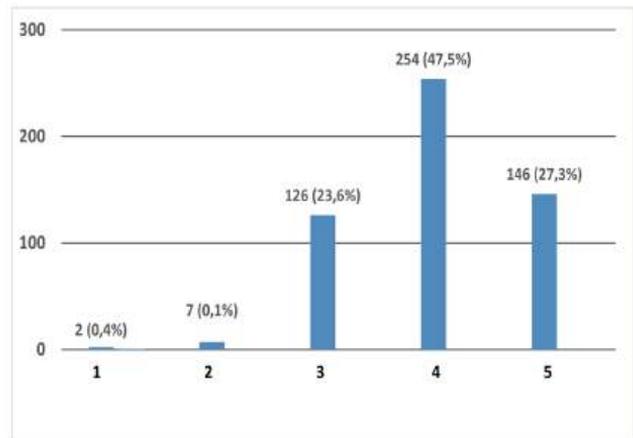
**9. Contoh penerapan IoT dalam kehidupan sehari-hari misalnya di bidang keamanan rumah. Dengan teknologi IoT kita bisa memonitor apakah ada penyusup datang ke rumah sehingga meminimalisir rasa khawatir ketika berada jauh dari rumah. Dari pernyataan tersebut, apakah dapat dikatakan adanya IoT dapat mengurangi sumber daya manusia?**

Mengenai penerapan IoT dalam kehidupan sehari-hari, sebagian responden berpendapat bahwa adanya IoT tidak mengurangi sumber daya manusia (SDM) dikarenakan tetap dibutuhkan untuk mengontrol dan mengawasi dalam penggunaannya. Namun, sebagian lain mengatakan SDM akan tergantikan seiring dengan terus berkembangnya teknologi dan segala sesuatu akan dipermudah dalam penggunaan IoT.

**10. Jika kedepannya teknologi IoT semakin masif, apakah Anda merasa diri Anda siap untuk beradaptasi?**



**11. Bagaimana skala kesiapan diri Anda dalam menghadapi perkembangan teknologi di masa mendatang?**



**12. Berikan alasan mengenai kesiapan/ketidaksiapan diri Anda!**

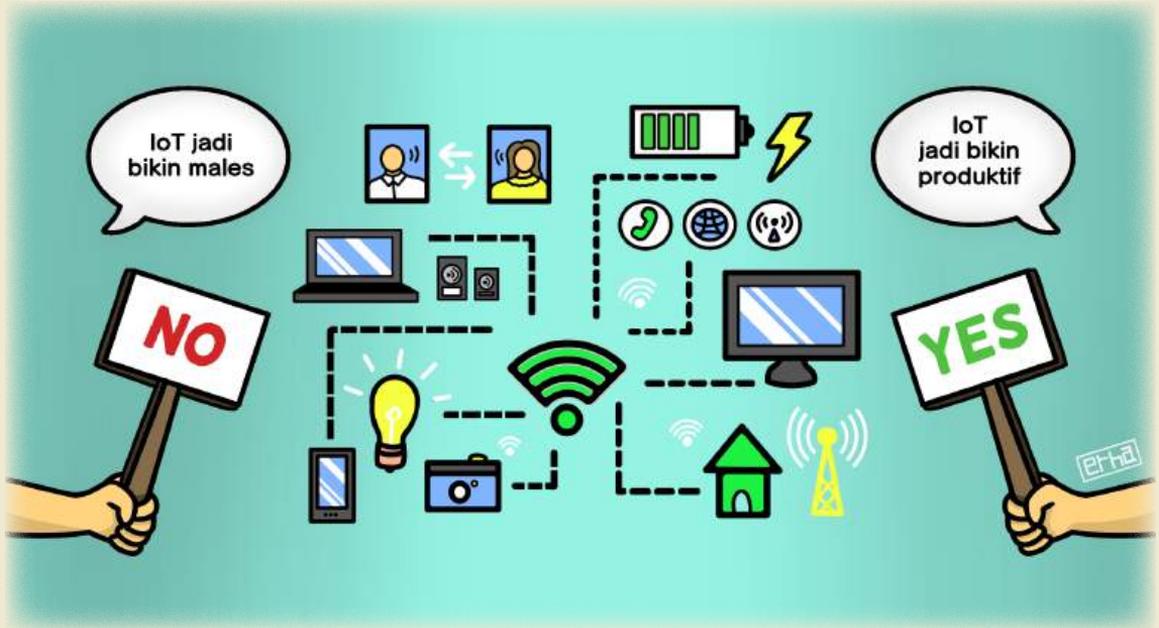
Saat responden ditanya tentang alasan mengenai kesiapan atau ketidaksiapan dirinya dalam menghadapi perkembangan teknologi di masa mendatang. Mayoritas responden berpendapat bahwa di era digital seperti ini, siap atau tidak siap mereka harus menyiapkan diri dalam menghadapi penerapan teknologi seperti penerapan IOT di kehidupan nantinya. Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi pun akan semakin masif. Maka dari itu, kita dituntut untuk siap dalam menghadapi hal tersebut agar tidak tergerus zaman. Responden juga mengatakan, IoT dapat mempermudah pekerjaan dengan waktu yang singkat dan hasil yang maksimal, hal inilah yang dapat menambah efisiensi dan efektifitas kerja.

### Kesimpulan

Dapat disimpulkan dari 535 responden yang terkumpul atas polling yang dilakukan, sebagian besar responden mengetahui mengenai IoT dan sudah menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya IoT, aktivitas mereka menjadi lebih terbantu karena penggunaannya yang lebih praktis meskipun penggunaan IoT dirasa masih memiliki biaya yang relatif tinggi. Responden juga menyatakan kesiapannya akan perkembangan IoT di masa mendatang. Dilihat dari sebagian besar pendapat, bahwa nantinya pekerjaan akan terselesaikan dengan lebih cepat dan maksimal karena terbantu dengan perkembangan IoT yang ada.

# LAPORAN KHUSUS





# Dukungan dan Penolakan Masyarakat Turut Sambut Hadirnya *Artificial Intelligence of Things (AIoT)*

Oleh: Inayah Bulan Dzulqo'idah | Ilustrator: Rafli Hardiansyah | Desainer: Desdiera Khairunnisha

**K**emajuan teknologi telah melahirkan *Artificial Intelligence (AI)* dan *Internet of Things (IoT)*. Perpaduan antara AI dan IoT atau *Artificial Intelligence of Things (AIoT)* memungkinkan sebuah sistem untuk andil dalam menghasilkan keputusan tanpa adanya campur tangan manusia. Dalam setiap kehadiran teknologi selalu akan menimbulkan dampak positif dan negatif. Secara rasional dampak positif kemajuan teknologi akan membantu dalam mempermudah kehidupan manusia. Selama ini banyak pihak diuntungkan dengan datangnya teknologi AI dan IoT, mulai dari produsen, peneliti, hingga masyarakat sebagai pengguna. Namun, di lain sisi dampak negatif juga turut mengiringi, salah satu contohnya adalah menambah ketergantungan manusia terhadap teknologi. Hal inilah yang sering menimbulkan kontra di masyarakat dengan anggapan bahwa teknologi akan menyingkirkan manusia, padahal teknologi berperan untuk membantu kehidupan manusia. Jika teknologi tersebut menggantikan pekerjaan manusia sebetulnya manusia memiliki banyak peran lain yang lebih baik. Dengan kata lain, muncul peran atau pekerjaan baru akibat berkembangnya teknologi. Hal baru tersebut misalnya berkembangnya media sosial yang melahirkan banyak *entrepreneurship* baru, seperti berniaga melalui sosial media yang belum pernah ada sebelumnya.

### Peran AIoT dalam Kehidupan

Berdasarkan keterangan dari Dinas Komunikasi dan Informasi (Diskominfo) Kota Semarang mengenai perkembangan AI dan IoT di masyarakat, bahwa telah diterapkan di Semarang sejak 2019 dalam bentuk pemasangan 10.000 *Closed Circuit Television (CCTV)* di sepanjang ruas jalan sebagai media pengawasan. Terkait sikap masyarakat dalam menerima perkembangan AI dan IoT ini, menurut

Arif Budiman sebagai Kepala Bidang Layanan E-Government Diskominfo Kota Semarang, terdapat masyarakat yang mendukung dan tidak mendukung perkembangan teknologi tersebut. “Biasanya oknum yang tidak mendukung adalah orang yang bertindak kriminal dan melanggar, sehingga merasa terancam jika diawasi CCTV. Tercatat sekitar 1000 CCTV telah dirusak oleh oknum,” ujar Arif. Kendati demikian, banyak juga masyarakat yang mendukung penerapan AIoT dalam bentuk CCTV tersebut untuk memonitor keamanan lingkungan. Tak hanya itu, ia turut menyampaikan bahwa penerapan AIoT juga berguna untuk mendata grafik deteksi genangan air, orang, kendaraan, sampah, dan parkir dengan data yang transparan.

Menanggapi berbagai pihak pendukung maupun penolak kehadiran AIoT, Satriyo Adhy selaku Dosen Informatika Universitas Diponegoro (Undip), berpendapat bahwa AI dan IoT merupakan kombinasi yang luar biasa dalam sebuah teknologi untuk mempermudah kehidupan manusia. “Berbagai peralatan pintar saya terapkan seperti *Smart Lamp*, *Smart Plug*, *IR-Remote*, *IP-Camera*, hingga *Sirine Alarm*. Saya juga menggunakan *Smart Door Lock* untuk akses buka tutup pintu di kantor,” ujarnya.

### Tanggapan Penerapan AIoT

Menilik tanggapan masyarakat yang setuju maupun tidak akan penerapan AIoT, Winda Aulia, salah satu mahasiswa Undip, turut menyampaikan bahwa dirinya termasuk pihak yang setuju dan mendukung penerapan AIoT. “Saya setuju dengan kehadiran AIoT karena saya rasa penerapannya lebih banyak membawa dampak positif, misalnya dalam bertransaksi,” ujarnya. Selebihnya Winda juga menyampaikan bahwa ia termasuk pengguna AIoT. “Saya menggunakan AIoT seperti layanan umum Gojek, Shopee Food, dan *e-money*,” tambahnya.

Berbeda dengan Winda, ada juga masyarakat yang kurang mendukung perkembangan AIoT yang semakin pesat. Mufida Balqis salah satu alumni Jurusan Teknik Sipil Politeknik

Negeri Semarang (Polines) 2022, tidak terlalu mendukung kemajuan AIoT. Menurutnya, dampak negatif AIoT sangat mempengaruhi keburukan perilaku manusia. “Sebenarnya AIoT memberikan banyak dampak positif, tetapi ada juga dampak negatifnya seperti orang tua yang memberikan telepon genggam pada anak tanpa pengawasan sehingga menimbulkan ketergantungan,” ujar Balqis. Balqis juga menambahkan salah satu dampak buruk AIoT untuk mahasiswa adalah bermain telepon genggam saat pembelajaran di kelas. Ia juga menyampaikan bahwa masyarakat perlu diedukasi terkait penerapan AIoT. “Masyarakat perlu diedukasi mengenai penggunaannya dengan baik,” tambahnya.

Tak hanya dari masyarakat, sektor perusahaan pun turut merasakan dampak perkembangan AIoT. Danu Narendro sebagai Engineer Pembangunan Divisi Pembangunan dan Aktivasi dari Icon Plus menyampaikan dukungannya atas kemajuan AIoT. “Saya mendukung perkembangan AIoT, di rumah masyarakat juga sudah banyak menerapkannya, misalnya *air conditioner* (AC) yang sudah menggunakan remot kontrol jarak jauh,” ujar Danu. Menurut Danu untuk penerapan IoT di Icon Plus sendiri sudah dilakukan dengan menerapkan absensi dalam jaringan (*daring*). “Sebelumnya pegawai harus datang ke kantor untuk absensi, kemudian saat *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) yang bekerja dari rumah harus tetap absen melalui aplikasi bernama *E-Office*,” ujar Danu.

Terlepas dari semua pendapat yang ada, Satriyo berpesan agar selalu bersiap diri terhadap perubahan teknologi yang ada. “AI dan IoT diciptakan dalam rangka mempermudah kehidupan manusia, maka harus selalu siap terhadap perubahan teknologi yang ada,” ucapnya. Di samping dengan adanya dampak positif dan negatif dari AIoT, Winda berharap agar masyarakat tetap mengikuti perkembangan teknologi. “Harapan saya semoga masyarakat tetap mengikuti perkembangan teknologi,” pungkasnya.



# “Jarimu Harimaumu” Tuk Gambarkan Pentingnya Literasi dalam Dunia Digital

Oleh: Maura Nanda Prameswari | Ilustrator: Sofiya Nur Azizah | Desainer: Arshanty Dona Hapsari

**D**ewasa ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memudahkan masyarakat dalam menjalankan kegiatannya. Tak hanya memudahkan, kemajuan teknologi juga dapat memengaruhi pola pikir yang beragam dari masyarakat. Meskipun terdapat masyarakat yang dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak, namun masih ada pula ada yang menggunakan teknologi untuk hal yang tidak berguna. Dahulu banyak orang mengatakan “Mulutmu Harimaumu”, namun seiring berkembangnya zaman dan teknologi pepatah tersebut berubah menjadi “Jarimu Harimaumu”. Pepatah tersebut selaras dengan keadaan masyarakat sekarang yang kurang berhati-hati dalam menggunakan

teknologi terutama media sosial. Hal itu tentu menjadi peringatan agar selalu berhati-hati dan waspada dalam mengetik, mengirim, maupun mengunggah sesuatu ke media sosial. Maka dari itu, peran literasi digital sangatlah dibutuhkan untuk mencegah hal buruk yang tidak diinginkan.

Menurut Paul Glister dalam bukunya yang berjudul “Digital Literacy”, literasi digital merupakan kemampuan seseorang untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dan sumber yang sangat luas dan dapat diakses melalui komputer seperti internet, media digital, dan alat komunikasi semacamnya. Jadi, literasi digital ini tak hanya berpacu pada keterampilan

penggunaan teknologi, informasi, dan komunikasi saja, tetapi juga melibatkan proses membaca, memahami, menulis, serta mengekspresikan sesuatu sebagai pengetahuan maupun konten.

Namun, bertambahnya pengguna internet di Indonesia tak senada dengan skor literasi digital. Dilansir dari *suara.com*, survei tentang literasi digital pada tahun 2021 tertulis bahwa indeks atau skor literasi digital di Indonesia berada pada angka 3,49 dari skala 1-5. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat literasi digital di Indonesia berada dalam kategori ‘sedang’. Seperti yang disampaikan oleh Arif Budiman selaku Kepala Bidang Layanan E-Government Dinas Komunikasi dan Informasi (Diskominfo) Kota Semarang, masyarakat masih kurang memahami dampak yang akan timbul dari ketidaktepatan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi khususnya dalam media digital. Generasi muda, khususnya pada usia sekolah sangat mudah terpengaruh oleh isu hoaks dengan hanya menyebarkan informasi yang belum tahu kebenarannya. “Mereka masih belum mengetahui jika jari mereka dapat berhubungan dengan hukum,” ungkap Arif.

### **Lantas, Apa Peran Literasi dalam Dunia Digital?**

Sejatinya, literasi tidak hanya diperlukan dalam menangkal berita hoaks saja, akan tetapi juga sangat berperan dalam hal mengedukasi dan memberikan pemahaman kepada masyarakat agar tidak mudah menangkap dan menyimpulkan suatu hal tanpa mengkonfirmasi kebenarannya. Literasi digital juga mampu menciptakan pola pikir masyarakat untuk lebih kritis, kreatif, dan inovatif dalam menerima informasi yang beredar. Banyaknya informasi yang tersebar mengharuskan masyarakat lebih selektif dan mengecek ulang kebenarannya. Selain itu, dengan adanya informasi tersebut tentu akan mendorong masyarakat untuk saling berkomunikasi dan berdiskusi untuk meminimalisir berita hoaks. Dengan meningkatnya pemahaman tentang literasi digital, maka akan semakin sedikit informasi hoaks yang beredar di masyarakat.

### **Bagaimana Agar Terhindar dari Berita Hoaks?**

Literasi digital tak lepas dari keterkaitan media dalam penyebaran informasinya. Media digital sangat berperan dalam penyebaran berita maupun

informasi. Berdasarkan survei yang dilakukan *databoks.katadata.co.id*, menyebutkan bahwa tingkat kepercayaan masyarakat terhadap berita masih tergolong rendah. Berdasarkan respons, hanya 39% masyarakat yang percaya terhadap pemberitaan di media. Aris Mulyawan, Ketua Aliansi Jurnalis Independen (AJI) Kota Semarang, menjelaskan bahwa untuk melihat kebenaran suatu berita dapat menggunakan pendekatan ilmu hadist. “Jadi kita bisa melihat isi (matan), riwayatnya (rowi), dan urutannya (sanad),” terang Aris. Dalam mengkaji berita, tidak hanya melihat dari judulnya saja, namun juga harus dilihat dari media yang menerbitkan. Selain itu, juga perlu memperhatikan korelasi antara isi berita dengan narasumber, serta kompetensi dari jurnalis yang menulis berita tersebut. “Sekarang ini banyak konten kreator yang hanya mengambil tren tanpa mengetahui apakah hal itu direkayasa atau tidak,” jelas Aris. Hal tersebut menunjukkan bahwa media dan konten kreator turut berperan penting dalam penyebaran berita ataupun informasi lainnya.

### **Pentingkah Peran Influencer dalam Literasi Digital?**

Seiring berkembangnya teknologi, kampanye mengenai pentingnya literasi digital bagi masyarakat sangatlah penting. Dalam melakukan kampanye tersebut, peran pemengaruh atau *influencer* sangatlah diperlukan terutama untuk menjangkau Generasi Z. *Influencer* tersebut merupakan seseorang yang memiliki kemampuan yang kredibel untuk mempengaruhi orang lain. Mereka bisa dari kalangan *selebgram*, *youtuber*, *tiktoter* maupun orang yang cukup populer di bidang tertentu. Mengutip dari *umkmindonesia.id*, *influencer* dinilai dapat memfasilitasi upaya dalam menjangkau masyarakat digital di media sosial. Ariana Sari Dewi, *influencer* sekaligus ambassador *kognisi.id*, mengatakan bahwa konten yang dibuat oleh para *influencer* haruslah konten yang memotivasi dan bermanfaat. “Konten yang baik itu seharusnya konten yang tidak jauh dari personal sosial mediana, serta bermanfaat bagi semua masyarakat,” jelas Rena. Di akhir, Rena berharap agar kedepannya pemahaman literasi digital dapat dimulai dari diri tiap individu. “Kita bisa memulai untuk lebih bijak dalam mengunggah maupun menyebarkan sesuatu di media sosial, karena jika salah informasi akan merugikan diri sendiri maupun orang lain,” pungkas Rena.



**Ahmad Syaifulloh: sang *Technopreneur* Muda  
Sekaligus Salah Satu Pendiri Chickin Indonesia**

Oleh: Ulya Fauzia | Desainer: Hasna Jilan

Ahmad Syaifulloh Imron atau yang kerap disapa Ahmad merupakan salah satu pendiri Chickin Indonesia. Chickin Indonesia merupakan bagian dari PT Sinergi Ketahanan Pangan yang bergerak di bidang teknologi peternakan dan distribusi daging dengan dua produk unggulan, yaitu Chickin Smart Farm dan Chickin Fresh. Salah satu pengembangan teknologi yang dilakukan perusahaan tersebut adalah dengan meluncurkan Chickin Smart Farm yang merupakan sebuah aplikasi yang bergerak dalam membantu para peternak ayam untuk meningkatkan produktivitas dan menghemat pengeluaran. Tak hanya itu, melalui pemanfaatan perkembangan teknologi *Internet of Things* (IoT) dan *Artificial Intelligence* (AI), aplikasi ini juga menyediakan fitur manajemen kandang, pencatatan harian, *early warning*, serta dapat mengontrol limit dalam kandang. Didirikannya perusahaan tersebut berangkat dari permasalahan yang dialami oleh rekan dari Ahmad yang sudah beternak sejak tahun 2018 silam. Manajemen kandang yang berantakan membuat peternak sering kebingungan untuk melihat data dari tahun-tahun sebelumnya atau beberapa tahun kebelakang. Selain itu, *climate control* yang masih manual pada akhirnya memunculkan sebuah kolaborasi antara Ahmad dalam bidang teknologi informasi bersama dengan rekan peternaknya dalam bidang agrikultur.

Sebelum menjadi pendiri Chickin Indonesia, Ahmad juga memiliki pengalaman sebagai pendiri PT. Oxioo Teknologi Indonesia yang berlatar belakang sebagai perusahaan *software developer*. Sama halnya dengan aplikasi Chickin Smart Farm yang menerapkan sistem IoT, perusahaan milik Ahmad yang bertempat di kota Malang ini juga menerapkan sistem IoT. PT Oxioo Teknologi Indonesia membuat teknologi informasi agar pemerintah terhubung ke desa atau kota-kota lain dengan sistem pemberitahuan dari pusat ke bawah. Pada perusahaan ini Ahmad memiliki inovasi dalam mengembangkannya. Salah satunya yaitu website pemerintah Kabupaten Malang. Ahmad bersama tim-nya sudah membantu pemerintah pusat dalam pengujian puskesmas yang totalnya sekitar 20 puskesmas dan website desa sebanyak 394. Menjadi pendiri di perusahaan tersebut, Ahmad banyak belajar dalam mengembangkan teknologi seperti pembuatan sistem. Tak hanya itu, Ahmad juga belajar menganalisis suatu sistem dan

pemecahan masalah saat pembuatan teknologi.

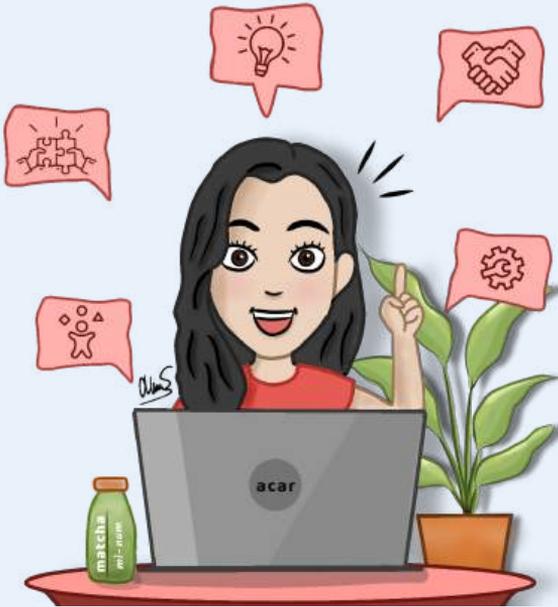
Pria kelahiran Probolinggo, 13 Desember 1995 ini mengaku bahwa motto "*Keep it Simple, Stupid!*" menjadi motto hidupnya dalam pengembangan sebuah teknologi. "Kita harus menciptakan teknologi *se-simple* mungkin sehingga orang bodoh bisa menggunakannya serta orang awam pun lebih mudah dalam penggunaannya," jelas Ahmad. Tak hanya itu, seorang lulusan Sarjana Sistem Informasi Universitas Brawijaya ini mengaku bahwa ia juga berusaha menerapkan motto hidupnya ke rekan kerja yang lain. Menurutnya, semua orang mempunyai talenta dalam membuat teknologi, asalkan adanya kemauan. Tetapi tidak semata-mata hanya memiliki kemauan saja, dalam penciptaan teknologi juga harus bisa mengidentifikasi suatu permasalahan dengan jelas. Apabila suatu permasalahan sudah teridentifikasi dengan jelas, baru kita dapat mencari solusi permasalahannya melalui sebuah penciptaan teknologi.

Begitu juga yang Ahmad terapkan dalam pengembangan aplikasi Chickin Smart Farm. Saat membuat inovasi dalam aplikasi tersebut tak hanya sekali dan langsung berhasil. Awal mulanya ia membuat solusi teknologi semacam *marketplus peer-to-peer landing* untuk menghubungkan antara peternak yang membutuhkan dana untuk memperbaharui, merenovasi, meningkatkan performa, serta *scale up* kandangnya dengan para investor. Namun, setelah adanya validasi dari Ahmad beserta rekan-rekannya, produk teknologi tersebut masih kurang valid. Maka dari itu Ahmad dan tim harus tetap konsisten dalam berinovasi. Dengan kekonsistenan dalam berinovasi, nantinya pasti dapat menemukan sebuah solusi teknologi yang dapat membantu masyarakat.

Pria yang menjabat sebagai pendiri sekaligus *Chief Technology Officer* (CTO) Chickin Indonesia juga berpesan kepada para pembaca untuk sebisa mungkin mempunyai potensi serta bakat dan minat dalam bidang teknologi. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini kemajuan teknologi merupakan suatu hal yang pasti yang tidak dapat dihindari. Pergerakan inovasi di zaman dewasa ini pasti lebih cepat dan dari sinilah apakah kita mau terlibat dalam kemajuan inovasi atau tidak. "Mungkin saja Anda dapat membantu kehidupan masyarakat dengan menciptakan teknologi yang terdepan," pungkas Ahmad.

# Lebih Dekat dengan Digital Talent dan Kenali Ciri-cirinya di Era Society

Oleh: Klara Ramadani dan Izdihar Rana Haifa | Ilustrator: Nurera Alicia Siregar | Desainer: Dian Chintiya



Di era *society* 5.0 ini penggunaan teknologi menjadi semakin maju dan modern. Pada era ini sebuah konsep ilmu pengetahuan muncul dengan berbasis teknologi modern seperti penggunaan *Internet of Things (IoT)*, *Artificial Intelligence (AI)*, dan robot. *Society* 5.0 tentu berbeda dengan era sebelum-sebelumnya, pada era ini teknologi menjadi bagian dari manusia dan internet tidak hanya digunakan sebagai sarana berbagi informasi, tetapi juga untuk kelangsungan hidup manusia.

Dalam menghadapi era tersebut seorang individu, organisasi, perusahaan, institusi atau bahkan sebuah negara dituntut untuk menguasai dan dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi global yang

semakin canggih. Hal tersebut memunculkan insan-insan yang memiliki keahlian dan keterampilan yang mengkhususkan diri dalam bidang teknologi, serta dapat beradaptasi dengan segala perkembangan teknologi yang ada, orang-orang inilah yang disebut sebagai *Digital Talent*.

Seorang *Digital Talent* tidak hanya memiliki keterampilan dalam menguasai teknologi digital. Tetapi, juga harus mengikuti teknologi yang akan terus berkembang untuk mengembangkan diri pada bidang yang menjadi keahliannya. Seorang *Digital Talent* memiliki ciri khas tertentu yang dapat dilihat pada dirinya, dilansir dari [www.linovhr.com](http://www.linovhr.com) berikut adalah ciri-ciri seorang *Digital Talent*.

## 1 Seorang *Digital Talent* adalah Seseorang yang Melek Teknologi atau *Tech Savvy*

Melek teknologi adalah salah satu modal bagi seseorang untuk menjadi seorang *Digital Talent* yang profesional, karena orang yang melek teknologi pasti siap dan dapat mengikuti perkembangan teknologi.



## 2 **Digital Talent Memiliki Sifat Kerja Sama dalam Kelompok**

Seorang *Digital Talent* harus memiliki kemampuan bekerjasama dalam sebuah kelompok. Kemampuan ini akan sangat berpengaruh terhadap pekerjaan seorang *Digital Talent* yang harus bekerjasama dengan setiap anggota kelompoknya untuk mengembangkan teknologi yang ada dalam perusahaan atau instansi yang menaunginya agar terus berkembang menjadi lebih baik.

## 3 **Seorang Digital Talent Mampu dalam Berinovasi**

Dalam pengembangan teknologi, seorang *Digital Talent* akan selalu berinovasi untuk menciptakan sebuah teknologi yang lebih maju dan terbaru agar dapat bersaing dan tidak ketinggalan zaman.

## 4 **Pantang Menyerah**

Seorang *Digital Talent* adalah seseorang yang pantang menyerah dan berani dalam mencoba hal-hal yang baru. Dalam mengembangkan teknologi yang ada seorang *Digital Talent* memiliki tantangan-tantangan atau hambatan yang mengganggu, seperti kesalahan pemrograman, teknologi eror, kegagalan sistem, dan lain sebagainya.

## 5 **Selalu Kreatif dan Energik**

Seorang *Digital Talent* harus memiliki ide-ide terbaru, unik, dan menarik dibanding dengan lainnya. Untuk itu, seorang *Digital Talent* pasti mempunyai pemikiran yang kreatif dan banyak ide, serta dapat menuangkan ide tersebut dalam pengaplikasian pengembangan teknologi miliknya. Tak hanya harus kreatif, seorang *Digital Talent* juga harus energik dan bersemangat tinggi dalam menyelesaikan suatu ambisi tertentu.

Sebagai seorang generasi muda yang siap menghadapi perkembangan teknologi yang kian pesat dan maju, maka tidak boleh lalai dalam menghadapi perubahan dan perkembangan teknologi yang ada. Untuk itu, disarankan untuk selalu mempelajari setiap teknologi terbaru di era globalisasi yang berubah-ubah.

Sumber: [www.linovhr.com](http://www.linovhr.com)

# STOP PUNGLI!

**PENERIMA DAN PEMBERI  
SAMA-SAMA  
PELANGGAR HUKUM**



# KAMPUSIANA



# SALAH SATU TIM PKM-PI POLINES LUNCURKAN ALAT DETEKSI JAMUR

BERBASIS IOT SEBAGAI WUJUD KEPEDULIAN MASYARAKAT



Oleh: Neza Ahnasyah | Desainer: Salma Velita | Dok. Pribadi

Dalam rangka mewujudkan fungsi perguruan tinggi dalam hal pengembangan civitas akademika dengan keterampilan berbasis padakemajuan peradaban bangsa yang inovatif dan kreatif, tak mengherankan jika di setiap perguruan tinggi memiliki program kerjanya masing-masing. Demikian pula yang dilakukan oleh Politeknik Negeri Semarang (Polines). Setiap tahunnya, Polines rutin mengadakan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang merupakan program turunan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia. Program yang sampai saat ini masih menjadi primadona mahasiswa tersebut terbukti mampu mengembangkan keterampilan mahasiswa bahkan membawa manfaat bagi masyarakat umum sehingga secara nyata merepresentasikan mahasiswa sebagai *agent of change*.

Bentuk Pengabdian Terhadap Keresahan Masyarakat

Sebagai contoh, pada PKM tahun 2022 ini muncul inovasi mesin sensor untuk mengecek suhu dan kelembaban budidaya jamur oleh salah satu tim PKM Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) atau PKM-PI Polines. Berawal dari adanya kendala yang dirasakan saat kegiatan cocoktanam oleh salah satu warga di lingkungan Kepoh, Rukun Tetangga (RT) 1, Rukun Warga (RW) 12, Kelurahan Wujil, Kecamatan Bergas, Kabupaten Semarang. Dalam melakukan budidaya jamur memerlukan ketelitian karena kualitas jamur dipengaruhi oleh pengaturan suhu dan kelembaban ruangan.

Imam Bagus selaku pengusaha budidaya jamur, mengaku inovasi ini sangat bermanfaat bagi usahanya. Selama ini, budidaya jamur miliknya

dinilai kurang efektif karena masih melakukan pengukuran suhu dan kelembaban secara manual. Ia harus melakukan pengecekan secara langsung dan berulang ke gumpungnya yang tentu sangat menguras waktu. Terlebih muncul permasalahan dimana media tanam yang ada tidak merata sehingga waktu panen jamur tidak dapat diprediksi atau tidak dapat tumbuh secara bersamaan. Oleh karena itu, ia menyambut baik niat salah satu tim PKM-PI tersebut karena sejalan dengan permasalahan yang sedang dialaminya. “Budidaya jamur sangat riskan, sehingga inovasi ini perlu direalisasikan,” jelasnya.

### **Inovasi sebagai Hasil dari Manfaat Perkembangan Teknologi**

Setelah mendapatkan sambutan baik dari masyarakat, Daffa Fajar selaku ketua tim PKM-PI, segera merealisasikan idenya. Ia menerangkan beberapa hal terkait cara kerja alat ukur tersebut. Mesin pengecekan jamur yang terhubung *Internet of Things* (IoT) diciptakan untuk mempermudah para petani dalam mengelola budidaya jamurnya. Selain mengatasi kelembaban dan suhu, alat tersebut juga dilengkapi sistem penyiraman otomatis yang dapat dikontrol dari jauh. Dengan alat tersebut penyiraman dapat lebih merata dan dioperasikan di manapun dan kapanpun.

Menggunakan kemampuan sensor yang disambungkan ke *data base* dalam jaringan seperti gawai, alat tersebut mampu mendeteksi suhu dan kelembaban ruangan pada gumpung jamur. Selain itu, alat yang memiliki koneksi IoT tersebut dapat menerima perintah untuk melakukan penyiraman secara merata meskipun berada jauh dari lokasi gumpung. Dalam proses budidaya, Daffa menerangkan petani hanya perlu melakukan penanaman, mengontrol dari jauh, dan menunggu saat jamur siap dipanen. “Sangat menghemat waktu petani karena semua bisa dikontrol melalui gawai,” terangnya.

### **Kendala sebagai Bentuk KetidakSempurnaan Teknologi**

Meskipun teknologi sangat membantu manusia di setiap kegiatannya, terkadang penggunaannya masih dibarengi oleh beberapa kendala. Hal tersebut sulit untuk ditampik karena pada hakikatnya teknologi merupakan hasil buatan manusia. Be-

gitu juga yang terjadi dalam penggunaan alat ini. Imam Bagus menambahkan kendala yang muncul dari pemasangan alat tersebut dikarenakan memerlukan ketelitian tinggi. Ia menjelaskan sempat terjadi kesalahpahaman terkait waktu dan tempat pemasangan alat, sehingga memerlukan beberapa kali uji coba pada tingkat kestabilan elektronika. “Hasil uji yang mereka lakukan di kampus berbeda dengan saat di gumpung karena setiap tempat memiliki kualitas jaringan yang berbeda,” jelasnya.

Tak hanya terkait uji coba, Daffa menambahkan kurang maksimalnya koneksi internet yang ada di daerah Bergas memberikan dampak yang cukup signifikan pada hasil panen yang ada. Pemasangan alat yang dimulai pada (08-30/09) tersebut sangat disayangkan belum memiliki hasil yang signifikan. Namun pada pengecekan mendalam, dapat diketahui bahwa tingkat kesuburan jamur meningkat sehingga kegagalan media tanam menurun. “Diperlukan pengecekan lanjutan agar memperoleh hasil panen yang baik,” tambahnya.

### **Improvisasi terhadap Kekurangan Teknologi**

Terlepas dari tidak adanya hasil panen yang signifikan, selama proses pengembangan inovasi, improvisasi terus digiatkan. Hal tersebut disampaikan oleh Said selaku dosen pembimbing tim PKM-PI tersebut. Menurutnya, sudah hal lumrah jika suatu ide kreatif memiliki kekurangan. Salah satu *output* dari kegiatan PKM adalah keterampilan dalam mencari solusi dari sebuah kekurangan. “Ketika ada masalah jangan diambil sisi bebannya, namun peluang untuk berkembang atau pengalaman melalui masalah tersebut,” ujarnya.

Sejalan dengan Said, Imam Bagus sebagai masyarakat yang dibantu sangat mengapresiasi ide kreatif dan jerih payah mahasiswa dalam membantu permasalahan di masyarakat. Ia berharap mahasiswa khususnya yang ada di Polines bisa lebih aktif bergerak, contohnya dengan kegiatan PKM ini. Ia menambahkan mahasiswa pastinya memiliki banyak ide kreatif lainnya yang sayang jika hanya berbentuk gagasan namun tidak diaplikasikan. “Mahasiswa dengan ide kreatifnya dapat membantu pembangunan nasional,” pungkas Imam.

# Ibarat Dua Sisi Koin, Mahasiswa Harus Bijak dalam Menggunakan Teknologi

Oleh: Ela Elfita | Desainer: Sari Wahyuningsih

**P**erkembangan teknologi yang semakin canggih turut mempengaruhi lingkungan pendidikan terutama kehidupan mahasiswa. Dengan adanya teknologi, mahasiswa dapat mengakses berbagai sumber referensi untuk menunjang perkuliahan. Namun ibarat dua sisi koin, teknologi tidak serta merta membawa dampak positif saja. Ada dampak negatif yang menyertai apabila teknologi tersebut tidak digunakan dengan baik. Dalam lingkungan kampus, dosen merupakan orang tua bagi mahasiswa yang turut serta memperhatikan perkembangan mahasiswa. Berikut pendapat dari beberapa dosen di Politeknik Negeri Semarang (Polines) mengenai dampak teknologi bagi mahasiswa.



## **Dosen Jurusan Teknik Elektro – Syahid, S.T., M.Eng.**

Di perguruan tinggi, teknologi dimanfaatkan dengan baik seperti teknologi *Internet of Things* (IoT), *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) untuk menunjang perkuliahan. Mahasiswa harus dapat menguasai teknologi dan memanfaatkannya, namun tetap diimbangi dengan moral sehingga tidak tergerus dampak negatif dari teknologi. Adanya filter yang membatasi penggunaan teknologi dapat mencegah timbulnya penyalahgunaan teknologi. Dosen bertugas sebagai fasilitator dan mengarahkan agar mahasiswa dapat menggunakan teknologi dengan bijak. Sayangnya, mahasiswa kerap kali menyalahgunakan teknologi hingga membuat mereka kurang berinteraksi dengan lingkungan ataupun menggunakan teknologi sebagai alat kejahatan.

## **Dosen Jurusan Akuntansi – Sarana, S.E., M.Si.**

Pada dasarnya teknologi memiliki dua sisi. Jika kita bisa memanfaatkannya dengan baik maka akan mendukung pembelajaran. Kemajuan teknologi yang sangat cepat menuntut kreativitas mahasiswa agar tidak hanya sebagai pengikut tapi dapat memenangkan persaingan dengan mendapatkan informasi yang pertama. Namun, di sisi lain teknologi dapat berdampak negatif karena bisa digunakan untuk sesuatu yang merugikan misalnya menggunakan teknologi untuk kejahatan seperti *Hacker*. Dalam menggunakan teknologi kita harus bersikap bijak karena semua alat yang dapat mempermudah pekerjaan baik teknologi ataupun manual itu bersifat netral tergantung bagaimana kita menggunakannya.



**Dosen Teknik Mesin – Farika Tono Putri, S.T., M.T.**

Teknologi yang digunakan mahasiswa sangatlah beragam meliputi media sosial maupun perdagangan elektronik atau *electronic commerce (e-commerce)*. Selama pengetahuan saya, banyak mahasiswa yang menggunakan teknologi secara positif untuk membantu kegiatan belajar dengan melihat contoh yang ada di internet. Selain itu, mahasiswa juga dapat mencari pekerjaan di laman *e-commerce* seperti desain produk yang dapat menjadi tambahan penghasilan. Di masa depan nantinya penggunaan teknologi harus ditekankan sejak dini agar tidak berdampak negatif. Perkembangan teknologi yang cepat terkadang membuat mahasiswa terlalu asik berselancar di dunia maya padahal dapat digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat.

**Dosen Administrasi Bisnis – Dr. Iwan Hermawan, S.Kom., M.T.**

Penggunaan sosial media menjadi alat aktif para mahasiswa untuk kegiatan belajar serta mencari bahan materi dan artikel. Hal tersebut dapat mengasah kreativitas mahasiswa untuk dapat belajar dan lebih dekat dengan teknologi. Sosial media juga dapat digunakan untuk membangun jaringan dimana relevansinya sama dengan membangun modal kebutuhan sosial dan mencari koneksi yang luas. Teknologi juga memiliki dua sisi yang mana sisi positifnya harus lebih dominan. Dampak negatif yang dirasakan mahasiswa biasanya sering bekerja lupa waktu sehingga dapat menekan kondisi fisik dan psikologis. Oleh karena itu, mahasiswa harus mengatur kapan belajar atau bekerja dan kapan waktu untuk berhenti atau istirahat.

**Dosen Teknik Sipil – Nor Puji Lestari, S.T., M.Eng.**

Dampak teknologi itu ada sisi positif dan negatif. Dampaknya positifnya jelas, yaitu mempermudah proses pembelajaran, sedangkan negatifnya saat diberi tugas oleh dosen mahasiswa cenderung tidak membuka literatur tapi langsung mencari di internet. Padahal seharusnya mereka memahami apa yang mereka tulis agar nantinya saat menemukan masalah dengan kondisi yang sama dengan latihan soal mahasiswa dapat menyelesaikannya. Dalam menghadapi tantangan teknologi mahasiswa harus mau membuka diri dalam artian peduli dengan lingkungan sekitar. Namun tetap harus ada saringan apakah teknologi tersebut bermanfaat atau tidak. Penggunaan gawai harus disesuaikan dengan posisi dan situasi.

# Eksistensi dan Manfaat Perkembangan Teknologi di Kalangan Mahasiswa

Oleh: Rofiqul Ulya Rizqiyani | Desainer: Hasna Jilan

**T**eknologi merupakan suatu hal yang diciptakan untuk memudahkan manusia memenuhi kebutuhan hidupnya. Tanpa disadari teknologi akan semakin berevolusi dan berkembang mengikuti zaman. Banyak aspek kehidupan manusia yang semakin tersentuh dengan teknologi. Tak terkecuali pada proses pembelajaran atau pendidikan. Tak hanya berguna sebagai fasilitas untuk menunjang pendidikan, nyatanya eksistensi teknologi bagi pelajar khususnya mahasiswa dinilai mampu meningkatkan minat belajar karena kecanggihan dan tampilannya yang menarik. Namun, pastinya dibalik kecanggihan teknologi terdapat dampak negatif yang tidak dapat dihindarkan. Lantas, bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap perkembangan teknologi yang semakin canggih dan cara mereka dalam memanfaatkan teknologi?



Ayum Nindy Premadita – Jurusan Teknik Elektro

- Dalam menghadapi perkembangan teknologi yang pesat harus mempunyai sifat seperti air, yaitu berusaha mengikuti alur, dinamis, dan menyesuaikan tempatnya (mahir beradaptasi). Dalam dunia teknologi yang sangat luas dan dibarengi dengan perkembangannya yang begitu pesat, tentunya teknologi akan mengalami perubahan dalam setiap detiknya. Sebagai generasi muda yang akan menjadi penerus bangsa, sebaiknya peka terhadap perkembangan teknologi. Meskipun secara tidak sadar sudah bergantung pada teknologi, namun juga harus bisa mengendalikan diri agar tidak terbawa arus negatif dari kemudahan teknologi. Disitulah perlunya sifat air dalam menghadapi perkembangan teknologi yang sangat pesat ini.



Menurut saya, perkembangan teknologi merupakan suatu era atau zaman yang mana teknologi dari masa ke masa berkembang ke arah yang lebih maju dan canggih. Perkembangan ini berpacu pada inovasi dan kreativitas manusia untuk mempermudah kegiatan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi bisa dengan beberapa cara, misal dengan bermain game electronic sport (e-sport) yang bukan hanya sekedar bermain, namun juga bisa menghasilkan pundi-pundi rupiah. Hal ini akan mendorong dampak positif kepada generasi-generasi muda. Selanjutnya, dengan berbisnis di electronic commerce (e-commerce) akan memudahkan para konsumen untuk belanja. Selain itu, juga memberikan dampak berkelanjutan yang dapat meningkatkan daya beli masyarakat dan berimbas pada pendapatan negara dari sektor pajak.



Sadam Husein – Jurusan Teknik Mesin

Menurut saya, perkembangan teknologi ialah perubahan kehidupan dari konvensional menjadi serba digital. Untuk menghadapi perkembangan teknologi ini kita harus menggunakan teknologi sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya. Senantiasa menggunakannya dalam hal positif dan jangan sampai terlarut atau bahkan sampai kecanduan dengan teknologi yang ada. Sebagai generasi muda, selain menikmati manfaat teknologi juga dapat berperan dalam perkembangan teknologi agar tidak mengarah ke hal negatif seperti membuat batasan diri. Kita harus tetap mengedepankan sosialisasi secara langsung atau tatap muka dan saling mengingatkan antar sesama tentang dampak penggunaan teknologi yang berlebihan.



Syarif Hidayat – Jurusan Teknik Sipil



Seperti yang kita tahu, perkembangan teknologi yang sangat pesat lebih banyak terjadi pada komunikasi dan informasi. Sikap yang saya ambil adalah terus beradaptasi terhadap perkembangan yang ada. Selain itu, saya juga akan memanfaatkan sebaik mungkin sehingga dapat memberikan dampak positif bagi banyak orang. Perkembangan teknologi yang semakin canggih ini harus ditanggapi dengan bijak. Salah satunya dengan cara menyaring dampak positif atau negatif yang ditimbulkan, sehingga kita mengetahui langkah apa yang harus dilakukan dalam menghadapi perkembangan teknologi. Selain senantiasa mengikuti perkembangan zaman, kita bisa ikut serta melakukan pengawasan penggunaan teknologi di kalangan anak di bawah umur.

Nilam Asih – Jurusan Administrasi Bisnis

Adanya kemajuan teknologi saya bisa mendapatkan kemudahan akses serta penyampain informasi secara lengkap dan cepat. Dengan informasi tersebut kita bisa memilah mana yang baik dan yang kurang baik. Diusahakan juga untuk menyaring informasi yang didapat, sebaiknya informasi yang diperoleh adalah cukup dan sesuai dengan kebutuhan diri sendiri. Setelah itu, kita bisa memanfaatkan kebaikan dari perkembangan teknologi, baik untuk diri sendiri maupun orang lain. Untuk saat ini, saya menggunakan beberapa kemajuan teknologi contohnya dalam hal mengerjakan tugas kuliah atau membuat project bersama teman-teman organisasi.



Febrian Antonius Kale - Jurusan Akuntansi



**Gurih,  
Manis,  
Sedap.**

DIJAMIN BIKIN NAGIH...

*Hubungi Kami*

Dusun Kepuh, Desa Tambakrejo, Rt6/Rw9, Kabupaten  
Grobogan, Jawa Tengah (085712203014)

**Kripik  
Bu Pur**  
**DENGAN SINGKONG PILIHAN**

Dapat Dipesan Melalui  
Nomer WhatsApp yang Tertera

# SEMARANGAN





# GOOGLE DEVELOPER GROUP CHAPTER SEMARANG

## Komunitas IT Bentukan Google

Oleh: Reitha Alya Pramuditha | Desainer: Hasna Jillan

**K**omunitas Google Developer Group atau yang kerap disebut GDG merupakan sebuah komunitas yang dibentuk langsung oleh Google sejak tahun 2015. Komunitas GDG ini hampir ada di setiap negara, tetapi terdapat perbedaan *chapter* di tiap negaranya. Menurut Deni Salfana Efran selaku Manager GDG Semarang, Indonesia memiliki komunitas GDC dengan jumlah yang paling banyak, khususnya di wilayah regional Jawa Tengah.

Komunitas yang sudah berdiri sekitar tujuh tahun ini memiliki fokus untuk menyampaikan perkembangan teknologi yang diproduksi oleh Google. Tak bisa ditampik, adanya perkembang-

an teknologi semakin hari semakin canggih. Oleh karena itu, untuk menyiasati perkembangan yang ada, Google membentuk komunitas untuk menangani perkembangan atau pembaharuan hingga tanggapan dari *developer*. Secara tidak langsung, adanya komunitas ini sebagai pemberi wadah dan umpan balik dari Google terhadap perkembangan yang ada.

Dikarenakan Komunitas GDG masih didukung oleh Google, sehingga semua yang terlibat dalam komunitas ini berkomitmen untuk membuat ekosistem *developer* di Indonesia agar semakin hidup. “Rencananya pasti ingin semua elemen di Google ini *reach level up*, jadi setidaknya *development* ekosistem kita *level-up in diversity*,” ujar Deni.

### Perbedaan Komunitas GDG dengan Komunitas IT Lainnya

Komunitas GDG memiliki kegiatan yang terbagi menjadi beberapa segmentasi di tiap tahun. Seperti yang dikatakan Deni, basis yang ada dalam komunitas ini yaitu mengenai *Information and Technology* (IT) dimana banyak melibatkan relawan untuk membantu program kerja yang dilakukan agar berjalan lancar. “Karena GDG ini dibentuk langsung oleh Google, jadi kegiatannya banyak melibatkan *volunteer* seperti pada saat pelaksanaan kegiatan webinar maupun seminar yang berbasis IT,” ujar Deni. Seperti contohnya kegiatan *Developer Festival* (Defvest) beberapa waktu lalu yang mana tidak semua *chapter* di wilayah-wilayah mengadakan kegiatan tersebut. “Tiap tahun pasti ada kegiatan webinar maupun seminar yang berbeda-beda di tiap segmentasi. Tetapi menariknya, semua kegiatan GDG ditujukan untuk umum,” imbuh Deni.

Uniknya, dikarenakan Komunitas GDG merupakan komunitas yang fokusnya untuk mengembangkan teknologi, jadi komunitas inilah yang memberi wadah untuk menciptakan kompetisi atau perlombaan bagi masyarakat umum. Tak hanya itu, komunitas ini juga terbuka untuk umum dalam kegiatan maupun acara mengenai edukasi apabila masyarakat hendak belajar mengenai *development* IT. “Apabila ada masyarakat ingin belajar atau tergabung dengan komunitas ini, bisa langsung masuk saja,” ungkap Deni.

Lebih lanjut, Deni menjelaskan bahwa Komunitas GDG ini memang berbeda *culture*-nya dengan organisasi pada umumnya. Dalam hal ini, pasti ada hal yang harus di organisasikan tetapi tidak *strict* seperti organisasi-organisasi yang dibayangkan. Komunitas GDG ini terbuka untuk orang-orang yang hendak bertumbuh bersama. Oleh karena itu, berbeda dengan organisasi lain. Secara tidak langsung, jika dilihat melalui, visi, misi, tujuan, maupun kegiatan yang

dilakukan dalam organisasi ini lebih terstruktur dari pada komunitas. Hal tersebut dikarenakan dasar dari komunitas yaitu mengharuskan semua elemen yang ada di dalamnya bertanggung jawab untuk *develop ourself together*.

Sementara itu, untuk Komunitas GDG di Semarang ini melakukan aktivitas *reporting* dari kegiatan dan memberikan informasi lebih detail mengenai agenda dari Google per segmentasi yang hendak dilakukan. Komunitas GDG *Chaptership* Indonesia ini, masing-masing memiliki tanggung jawab yang dinamakan *Community Manager*. “Teman-teman di sini bertanggung jawab kepada *Community Manager*, sehingga kita melakukan *reporting* ke beliau,” terang Deni.

Sumber dana yang mereka dapatkan untuk acara yang dilaksanakan berasal dari Google. Selain itu, mencari sponsor menjadi jalan pintas jika sewaktu-waktu dana yang dibutuhkan kurang dalam menyelenggarakan acara. Hal tersebut bertujuan agar tidak membebankan biaya apapun ke peserta yang hendak mengikuti acara yang diadakan Komunitas GDG ini.

### Menyinggung Soal Google *Developer Student Clubs*

Google *Developer Student Clubs* atau GDSC ini merupakan suatu komunitas di bawah naungan Komunitas GDG Semarang untuk melakukan *develop* kepada rekan-rekan mahasiswa. Namun, dalam hal ini tidak semua kampus terdapat *chapter* untuk GDSC ini dikarenakan adanya ketergantungan minat mahasiswa yang hendak mengikuti komunitas ini. Adapun GDSC khususnya untuk komunitas yang ada di Semarang terdapat di GDSC Chapter Polines, GDSC Chapter Undip, GDSC Chapter Udinus, dan GDSC Chapter UIN Walisongo Semarang. GDSC di sini ditujukan sebagai wadah untuk belajar mengenai teknologi dan pembaharuan yang ada di Google.

# NIKMATI SUASANA SEMARANG *CAR FREE DAY* SELEPAS PANDEMI

Oleh: Tim Fotografi dan Videografi | Desainer: Desdiera Khairunnisha

**A**khir pekan menjadi waktu yang tepat untuk menghabiskan waktu bersama orang terdekat. Mulai dari mencari sarapan, berolahraga, atau menikmati suasana baru di pagi hari. Seperti halnya di pusat Kota Semarang, setiap minggu pagi terdapat kegiatan Semarang *Car Free Day* (CFD) yang biasa dilakukan oleh masyarakat Semarang. Bertempat di Lapangan Pancasila Simpang Lima Semarang dan sekitarnya, acara ini digelar sejak pukul 06.00 – 10.00 WIB. Tak hanya untuk jalan-jalan pagi, di sana juga terdapat berbagai penjual jajanan pasar, mainan, hingga pertunjukan yang sengaja digelar oleh beberapa pihak. Namun, sudah dua tahun terakhir ini Semarang CFD ditutup karena pandemi dan baru dibuka kembali pada Agustus 2022 lalu. Simak galeri foto berikut ini:



Dok. Afifin

Kegiatan senam bersama oleh salah satu komunitas di Semarang.



Dok. Bhisma

Pengunjung yang berfoto bersama anggota Polri.



Dok. Kania

Salah satu penjual jajanan pasar di Semarang CFD.



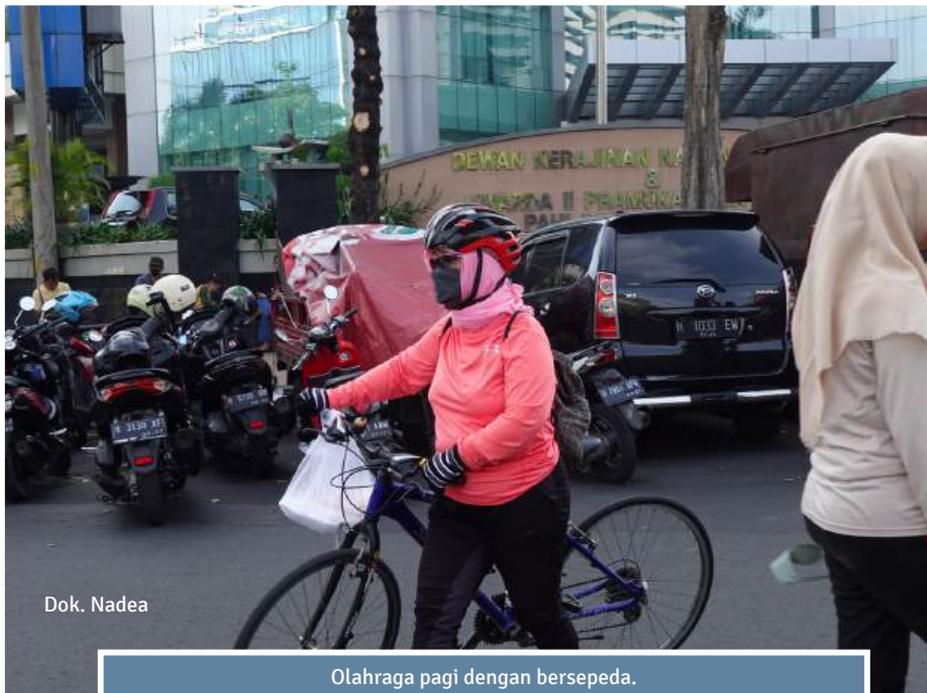
Dok. Bhisma

Pengamen jalanan turut memeriahkan Semarang CFD.



Dok. Nadea

Menikmati kebersamaan dengan bermain.



Dok. Nadea

Olahraga pagi dengan bersepeda.

# TRAVELOGUE



# *Perpaduan Wisata Alam serta Mitos yang Tertuang dalam Eksotisme Pantai Gua Manik*

Oleh: Arifiani Kusuma Sakti | Desainer: Arshanty Dona Hapsari

Dok. Laila Syifa Salsabila



Jepara dikenal sebagai kota penghasil kerajinan ukiran yang apik sekaligus destinasi wisata pantainya yang elok. Jepara atau *Jepara* berasal dari kata bahasa Jawa yaitu “Ujungpara” yang memiliki makna *ujung* berarti bagian barat yang menjorok ke laut dan *para* berarti menunjukkan arah. Secara keseluruhan, Jepara bermakna sebagai suatu daerah yang menjorok ke laut. Maka tak heran, jika pesona utama dari Jepara adalah keelokan air laut berbalut pasir putihnya.

Keindahan laut di Jepara ini tertuang dalam berbagai bentuk wisata, seperti Pantai Kartini, Pantai Ombak Mati, Pantai Punuk Panjang, Pulau Panjang, Pulau Mandalika, hingga Taman Nasional Karimun Jawa. Seluruh pemandangan tersebut berbaur dalam objek wisata Pantai Gua Manik. Pantai ini tidak sekedar

menyajikan wisata pantai dan gua saja, tetapi juga bukit, benteng, serta Pulau Mandalika di seberangnya.

Pantai Gua Manik terletak di Desa Banyumanis, Kecamatan Donorejo, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah. Perjalanan menuju lokasi dapat ditempuh menggunakan kendaraan pribadi maupun transportasi umum. Tim travelog meniti perjalanan mulai pukul 06.30 WIB dari Kantor Lembaga Pers Mahasiswa (LPM) Dimensi Politeknik Negeri Semarang (Polines) menggunakan mobil melalui jalur pantura. Rute yang dilalui meliputi Jl. Semarang – Demak, Jl. Demak – Welahan, Jl. Raya Welahan hingga Jl. Jepara – Bangsri, kemudian ke arah Jl. Benteng Portugis. Setelah itu, belok kiri ke Jl. RS Donorejo Dalam. Jika ditempuh menggunakan transportasi umum, dapat naik bus Semarang – Jepara dan saat tiba di terminal

Jepara Sahabat Dims dapat menaiki ojek umum untuk sampai ke lokasi wisata.

Setelah menempuh perjalanan selama tiga jam lamanya, kami menjumpai Gapura Selamat Datang di Pantai Gua Manik, yang menjadi pertanda pintu masuknya wisatawan ke obyek wisata. Setelah itu, untuk masuk ke tempat wisata Sahabat Dims hanya perlu merogoh kocek sebesar Rp5.000 per orang. Cukup murah bukan? Setelah membayar tiket masuk, wisatawan akan langsung disuguhkan hamparan pantai yang luas serta pemandangan Pulau Mandalika di seberang. Fasilitas yang disajikan meliputi tempat parkir, pusat informasi, kamar mandi, toilet, mushola, kedai makanan, cenderamata, gazebo, spot foto, hingga penginapan yang menghadap ke arah pantai.

Namun, ketika sudah memasuki area wisata, pengunjung akan dibuat bertanya-tanya, dimanakah letak gua ini? Menurut cerita penduduk setempat, konon dahulu terdapat Ratu Johar Manik yang bertapa di Pantai Gua Manik ini. Diceritakan bahwa ia memiliki sebuah kerajaan yang luas di dalam gua. Manik sendiri memiliki arti mata yang paling dalam, sehingga untuk melihat wujud asli gua tersebut harus menggunakan mata batin. Gua ini adalah sebuah gua gaib. Jika ingin melihat wujud dari Gua Manik ini, wisatawan dapat berpuasa putih selama 40 hari. Puasa putih ini hanya diperbolehkan untuk makan nasi putih dan minum air putih saja.

Dikarenakan tidak semua orang dapat melihat wujud gua tersebut, masyarakat sekitar membangun gua buatan yang ada di balik bukit. Untuk sampai ke gua buatan tersebut, wisatawan harus mendaki beberapa anak tangga untuk mencapai bibir gua. Setelah menginjak anak tangga satu demi satu, Sahabat Dims akan disambut oleh patung yang dibalut oleh kain berwarna kuning dan terdapat sesajen di sekitarnya. Selama berada di Gua Manik, kita harus tetap mematuhi peraturan dan larangan yang berlaku di sana. Seperti peribahasa, “Di Mana Bumi Dipijak di Situ Langit Dijunjung” yang berarti harus mengikuti atau menghormati adat istiadat di wilayah yang ditempati.

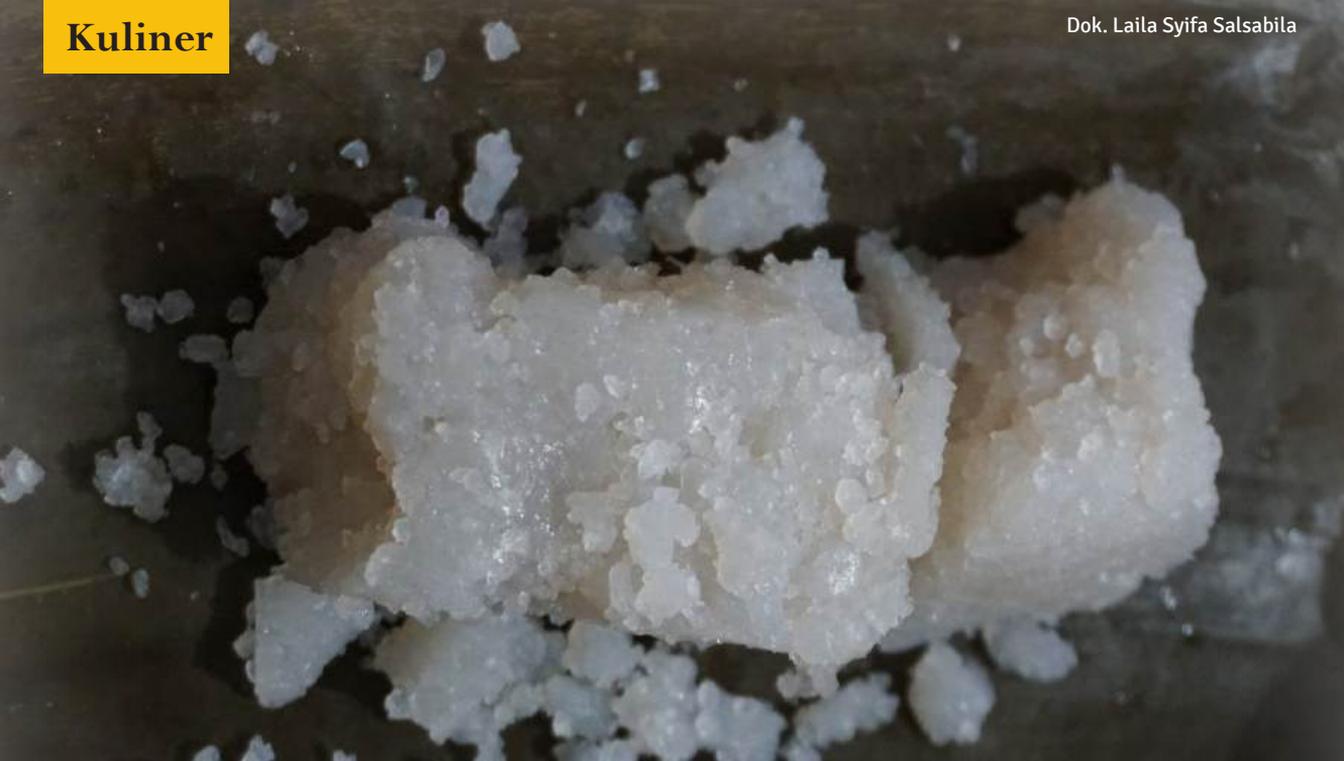
Terlepas dari mitos yang menyelimuti Pantai Gua Manik, mulanya tempat ini sebagai penunjang terapi penderita penyakit kusta dari Rumah Sakit (RS) Kusta Donorejo atau Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Jawa Tengah dr. Reihatta. Pantai Gua Manik yang

sepenuhnya dikelola oleh masyarakat sekitar ini, selain dapat meningkatkan taraf hidup juga sebagai tempat pemulihan psikologis pasien penyakit kusta. Pengunjung tidak perlu khawatir akan penularan penyakit kusta, dikarenakan pasien dengan bakteri inkubasi yang masih aktif tidak akan ke tempat wisata.

Waktu yang tepat untuk mengunjungi Pantai Gua Manik ini yaitu di pagi menjelang siang karena udaranya yang masih asri. Meninjau perjalanan menuju Gua Manik ini cukup berliku, menanjak, dan menurun, serta gelap di malam hari. Terlebih diiringi perkebunan, perbukitan, serta pesisir pantai. Untuk itu, pelancong harus tetap memperhatikan perkiraan cuaca dan iklim guna perjalanan liburan yang lebih aman dan nyaman.

Setelah puas bermain dan mengelilingi sekitar pantai dan gua, kami melanjutkan perjalanan pulang sembari mencari makanan khas Jepara. Dalam perjalanan pulang menjelang sore tersebut kami menemui *sunset* di ujung pantai. Itulah sedikit ulasan perjalanan ke Pantai Gua Manik yang menyajikan berbagai pemandangan di tempat yang sama.





# Horok-horok, Horok-horok,

## Makanan Pokok Warga Jepara di Masa Penjajahan

Oleh: Mahesti Diva | Desainer: Sari Wahyuningsih

Jika berbicara mengenai Kota Jepara, pasti yang terlintas di benak kita adalah objek wisata lautnya. Tak heran karena kota ini terletak di pesisir Pantai Utara Jawa, jadi terdapat berbagai objek wisata laut yang ditawarkan. Namun, kali ini bukan objek wisata yang akan kita bahas, melainkan makanan khas unik yang berasal dari Kota Ukir ini, yaitu Horok-horok.

Bagi masyarakat yang berdomisili di luar Kota Jepara, pasti asing rasanya saat mendengar nama makanan ini. Bukan

tanpa alasan, Horok-horok terdengar sangat unik untuk sebuah makanan khas suatu daerah. Horok-horok sudah lama dikonsumsi masyarakat Jepara sebagai makanan pengganti beras.

Berawal dari suatu kisah saat masa penjajahan Jepang di Kabupaten Jepara pada tahun 1942, masyarakat dilarang mengonsumsi beras sebagai makanan pokok mereka. Hal tersebut dikarenakan semua hasil makanan pokok yang berupa beras wajib disetorkan seluruhnya pada Pemerintah Jepang. Apabila peraturan

tersebut dilanggar, maka masyarakat setempat akan diberi hukuman mati. Akibatnya, beras menjadi sangat langka.

Tak kehabisan akal, masyarakat Jepara pun kemudian menebang pohon aren yang banyak terdapat di sekitar mereka. Dari pohon tersebut, diambilah sari pati yang ada di dalam batang untuk membuat Horok-horok sebagai pengganti nasi pada masa itu. Menurut berbagai sumber, Horok-horok sering juga disebut sebagai *sego radio* atau dalam bahasa Indonesia berarti nasi radio. Sebutan tersebut berasal dari *guyonan* masyarakat Jepara saat tidak ada nasi.

Pembuatan Horok-horok ini memerlukan tahap yang cukup panjang, dimulai dengan merendam tepung aren ke dalam air selama semalaman. Setelah itu, tepung aren ditiriskan menggunakan kain dan abu sampai air meresap. Kemudian, tepung yang sudah kering disangrai (digoreng tanpa minyak) selama beberapa menit dan dikukus hingga matang. Setelah matang, tepung diayak menggunakan tangan kemudian sangrai kembali sampai membentuk gumpalan kecil. Selanjutnya, diamkan beberapa saat dan kukus kembali pati aren serta jangan lupa untuk memberi air pada wadah kukusan agar tidak lengket. Setelah itu, kukus kembali sampai benar-benar matang hingga terasa gumpalan kristal yang kenyal. Langkah terakhir, tiriskan Horok-horok dan sajikan menggunakan daun pisang.

Saat disajikan, Horok-horok memiliki struktur yang terlihat padat dan berwarna putih keabu-abuan. Namun, saat masuk ke dalam mulut teksturnya menjadi mudah hancur dan kenyal. Dari segi rasa,

makanan ini memiliki rasa yang sedikit gurih. Oleh karena itu, makanan ini cocok untuk dijadikan makanan pengganti nasi dan disandingkan bersama lauk pauk yang lain. Horok-horok banyak ditemui di berbagai warung bakso dan dijadikan sebagai pendamping makanan. Tak hanya itu, warga setempat juga menggunakan makanan ini sebagai pendamping saat menyantap sayuran. Horok-horok ini umumnya memiliki daya simpan hingga dua hari.

Pada awalnya, Horok-horok banyak diproduksi di daerah pedesaan. Namun, kini di tengah kota pun dapat menjumpai para pembuat Horok-horok meskipun tak banyak seperti dahulu. Makanan ini dapat ditemui dengan mudah di pasar tradisional yang ada di Jepara. Tak hanya itu, di pinggir jalanan pun juga terdapat banyak sekali warung bakso yang menawarkan Horok-horok sebagai makanan pelengkap. Hanya dengan harga sekitar Rp2.000 saja Sahabat Dims dapat mencicipi makanan khas Jepara ini.

Bagi Sahabat Dims yang penasaran dengan cita rasa yang ditawarkan oleh Horok-horok ini dapat langsung berkunjung ke Kota Jepara. Setelah menikmati berbagai wisata alam yang ada di sana, lengkap rasanya jika ditambah dengan menyantap Horok-horok beserta bakso dengan kuah yang hangat. Bagaimana Sahabat Dims, tertarik untuk mencoba? Tak perlu merogoh kocek yang besar, Sahabat Dims dapat menikmati makanan khas Jepara ini sekaligus melestarikan kebudayaan daerah. Zaman boleh berubah, tetapi jangan pernah lupakan ciri khas daerah.

# LPM Dimensi

*The Way of Journalism*

Laporan Khusus ▾

Kampusiana ▾

Semarang

Sosok

IKUTI



**Untuk artikel lebih lengkap,  
kunjungi *website* kami:**

[www.lpmdimensi.com](http://www.lpmdimensi.com)



[www.issuu.com/lpmdimensipolines](http://www.issuu.com/lpmdimensipolines)



SEMARANG  
Tuai Antusias Penonton,  
Teater Tejari Tampilkan Kisah  
Intelijen Masa Revolusi Fisik  
16 FEBRUARI 2023

KAMPUSIANA

Turut Hadirkan Direktur  
Polines, Simak Aspirasi  
Mahasiswa dalam Reses  
Akbar 2023

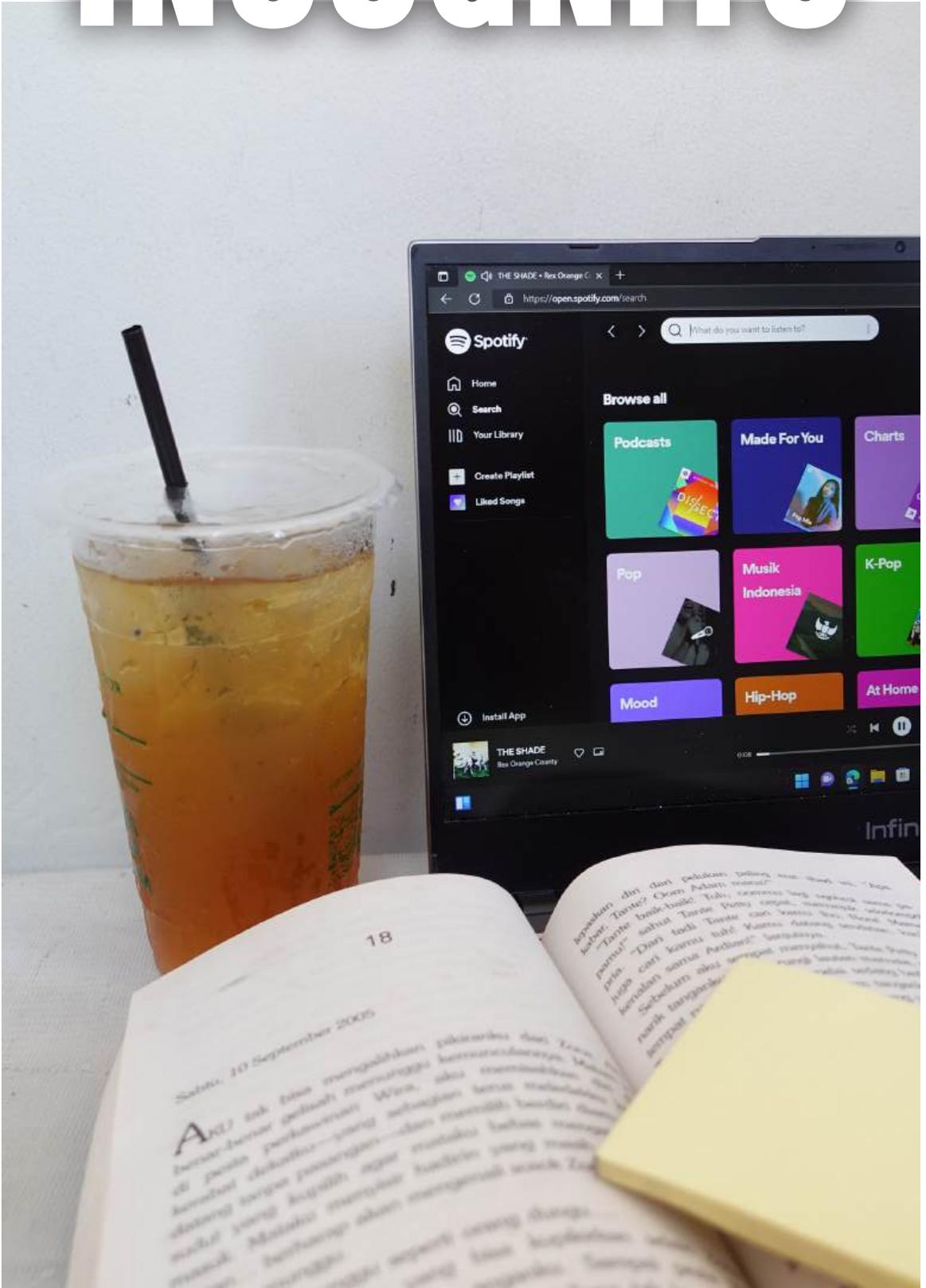
15 FEBRUARI 2023

SEMARANG 16 FEBRUARI 2023

Tuai An

INFOGRAFIS

# INCOGNITO



# Mahasiswa Cerdas Itu yang Punya IPK Tinggi atau Jago Orasi?

Oleh: Rafli Hardiansyah | Ilustrator: Sofiya Nur Azizah | Desainer: Dian Chintiya



Sebagai *agent of change*, mahasiswa merupakan kontrol sosial, generasi penerus, dan kekuatan moral dalam masyarakat. Dalam menjalankan perannya secara maksimal, mahasiswa dituntut untuk berpikir cerdas. Saat ini, opini publik mengenai kecerdasan identik dengan indikator nilai dari suatu kegiatan pembelajaran atau sering disebut dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Indikator ini kemudian dijadikan sebagai patokan dalam menjuluki mahasiswa yang cerdas dan

yang tidak cerdas. Namun, apakah dengan IPK yang tinggi saja dapat mencerminkan sosok mahasiswa cerdas?

## Mahasiswa Cerdas Itu Apakah yang IPK-nya Tinggi?

Sebagai mahasiswa yang telah dianggap dewasa oleh kalangan masyarakat, seharusnya mampu menentukan tujuan hidupnya. Pembahasan mengenai indikator kecerdasan mahasiswa akan terpecah menjadi tiga kelompok. Akan

ada mahasiswa yang lebih pandai dalam hal akademik, ada juga mahasiswa yang pandai dalam berorganisasi, serta ada mahasiswa yang mampu memposisikan diri seimbang pada keduanya. Jika digali lebih dalam, indikator kecerdasan pada mahasiswa bukan sekadar pada lingkup indikator kecil itu saja.

Pada dasarnya, mahasiswa yang mementingkan sebuah nilai atau IPK saja belum dapat dikatakan sebagai mahasiswa cerdas. Tidak ada larangan bagi mahasiswa untuk mengejar IPK karena tujuan dari fokus tersebut pun banyak macamnya. Ada yang memandang bahwa lulusan terbaik dan tercepat karena dipengaruhi faktor IPK tinggi dan diyakini akan lebih mudah dalam mencari pekerjaan. Kasus opini publik tentang mahasiswa yang memiliki IPK tinggi berarti “mahasiswa cerdas” jelas tidak dapat langsung dikatakan demikian. Terkadang, IPK tersebut sama sekali tidak mencerminkan kemampuan akademis mahasiswa yang sebenarnya. Perlu diingat bahwa kualitas mahasiswa tidak bergantung pada besarnya IPK, tetapi hal pertama yang dibutuhkan oleh mahasiswa adalah kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik. Kualitas itulah yang mempengaruhi tingkat kecerdasan mahasiswa. Tak ada artinya menjadi mahasiswa yang hanya mementingkan nilai, tanpa mempunyai bekal dari berbagai kegiatan selama di perkuliahan.

### **Kecerdasan Diukur dari Pemikiran dan Juga Kemampuan**

Kata “cerdas” berarti memiliki pemikiran tajam akan suatu hal, baik untuk berpikir maupun mengerti. Melihat dari pengertian tersebut dapat ditarik benang merah bahwa seseorang dapat dikatakan cerdas tak hanya diukur dari seberapa tinggi kepintarannya dalam memahami suatu materi, melainkan juga dari keterampilannya dalam berinteraksi dengan orang lain. Interaksi tersebut dapat dimulai melalui organisasi sebagai tempat untuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan dan pengalaman. Pengetahuan yang dimiliki seseorang tidak hanya lahir dari kegiatan membaca buku, sebagian besar ide inovatif datang melalui kemampuannya dalam berdiskusi dengan orang lain.

Kemampuan dalam menyampaikan suatu pandangan dan pendapat inilah yang perlu dicermati. Mampu dalam berkomunikasi termasuk dalam daftar kualitas yang harus dimiliki oleh mahasiswa. Bertemu dengan lebih banyak orang dapat menambah sudut pandang dan cara berpikir mahasiswa menjadi kritis. Dengan berpikir kritis, mahasiswa dapat dengan mudah menjabarkan permasalahan hingga menyampaikan suatu solusi yang nyata. Ditekankan kembali bahwa mahasiswa menjadi agen perubahan yang selalu berperan penting dalam setiap sejarah bangsa. Seperti yang dikatakan oleh mantan Ketua Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR), Zulkifli Hasan, “Mahasiswa selalu hadir di momen penting sejarah bangsa. Baik pada tahun 1908, 1928, 1945 dan puncaknya pada 1998.”

Pada masa tersebut mahasiswa dipandang sebagai perwakilan masyarakat yang berjasa dalam berorasi untuk menyampaikan permasalahan masyarakat ke pemerintah. Kejadian tersebut yang menjadikan gambaran kuat bahwa mahasiswa perlu untuk memahami suatu masalah yang menyebabkan kerugian bagi masyarakat melalui kemampuannya dalam bentuk orasi. Dalam berorasi pun tidak semata menggunakan satu kemampuan saja, orator dituntut untuk memahami situasi dan isu yang akan dibawa untuk disampaikan kepada khalayak ramai. Selain itu, orator juga dituntut untuk menyampaikan orasinya dengan gaya persuasif atau mengajak semua elemen agar ikut andil dan menciptakan suatu dorongan dalam mencapai tujuan dari orasi tersebut.

Dengan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis, mahasiswa dapat dikatakan cerdas. Mahasiswa yang penuh inovatif, kreatif, kritis, berwawasan luas, dan mampu memberikan solusi yang tepat sangat amat dibutuhkan. Menjadi mahasiswa cerdas bukanlah yang memandang satu hal sebagai bentuk kepuasan. Mahasiswa cerdas adalah mahasiswa yang dapat menyeimbangkan semua hal menjadi satu. Jadi, kalau bisa memiliki IPK tinggi tanpa melupakan kemampuan berkomunikasi atau berorasi, kenapa tidak?

# Growth Mindset FOR DIGITALIZATION

By: Vikha Putri Amandha | Illustrator: Ranira Salma Edza F. | Desainer: Desdiera Khairunnisha



In the new normal era, all economic, social, educational, and health activities are encouraged to be carried out with the best possible technical support. In conditions like this, many people are used to using digital services and digital products in their daily lives. That's how they view themselves as digital citizens. This requires people with a growth mindset.

A growth mindset is a person's mindset or belief that one's abilities will always grow through effort and perseverance. This mindset helps people achieve long-term goals how they want them to, both in the work environment and in relationships. People with a growth mindset embrace change to grow, innovate, and develop.

### **Why is a Growth Mindset Important?**

The Google Economy SEA 2020 research report shows that changes or the industrial revolution 5.0 are happening faster because the pandemic situation drives it. To survive and thrive after this rapid change, every member of society must begin to have a new mindset in activities. The mindset that can start to be owned and used is a growth mindset. As you grow into a person with a growth mindset, you will be shaped into a resilient person with a mindset that continues to grow and develop. Even when the significant deal strikes, we are not daunted, let alone in a hurry.

### **How to Develop a Growth Mindset?**

Life is a collection of problems that make us grow. Issues are challenges and opportunities for us to learn. When faced with challenges or concerns that force them to choose an "opponent or run," people with a growth mindset see challenges as opportunities for learning. But also note that you'd instead learn well than learn quickly. Good education is about following good learning ethics and learning directly from the experts. Moreover, a growth mindset hungry for learning sees failure, not failure. From these mistakes, he can understand what he can learn and what he needs to improve. For example, you can start learning from the mistakes of others. Seeing other people's mistakes as feedback helps you avoid repeating them.

The most crucial thing in developing a growth mindset is that you must have the perseverance to build your passion. Determination motivates you to keep getting better. This combination of passion and perseverance is called GRIT. The term GRIT was introduced by Angela Duckworth, a professor of psychology at the University of Pennsylvania, through her book GRIT. This tenacity is one of the characteristics of a growth-oriented person. If you want to cultivate a growth mentality, be persistent in achieving what you like.

However, it is not uncommon to face a lot of criticism from those around you in the process of success. Growth-oriented people are not the kind of people who like to avoid criticism. Instead, use criticism as a means to keep evolving. They may even take the initiative to seek constructive criticism. So, as a person with a mentally developed mentality, you need to maintain a positive attitude and not give up easily because success is nothing instantaneous.

# Ayah, Bersamamu Terasa Cukup Bagiku

Oleh: Rizky Tania Ulul Husna | Ilustrator: Nurera Alicia Siregar | Desainer: Arshanty Dona Hapsari



Pagi itu, sama seperti pagi sebelumnya selama dua tahun ini. Hiro turun dari tangga dengan riang sambil berteriak.

“Ibu!! Selamat pagi Ibuku tercantik sedunia. Bagaimana pagi Ibu hari ini?”

Di belakangnya, ayah mengikuti sambil menenteng tas kerjanya dan tas sekolah Hiro yang kebetulan terjatuh di undakan tangga terakhir karena terlalu bersemangat.

Hiro duduk di meja makan, di depannya terdapat layar televisi besar, sembari menopangkan tangan, ia menatap ibunya dengan mata berbinar.

“Ibu hari ini hari senin, seperti janji Hiro kemarin, Hiro tadi malam tidak begadang. Hiro hanya belajar untuk ulangan matematika nanti. Kenapa ya Bu, matematika susah sekali?” tanyanya pada sang ibu yang hanya dijawab oleh senyuman.

“Ibu, hari ini Hiro akan sangat sibuk karena ada ekskul, Ibu tunggu Hiro pulang ya. Ibu jangan se”

“Hiro, selesaikan dulu sarapanmu, setelah itu bergegas berangkat sekolah, sudah jam tujuh,” potong ayah tegas seraya menyerahkan sepiring nasi goreng yang telah dimasaknya tadi subuh.

Mendengar seruan ayah, Hiro langsung memakan sarapannya. Di sela-sela makan, melihat sang ayah kembali ke dapur, ia menundukkan badan, menutup mulutnya agar tidak terlihat oleh sang ayah seraya berbisik pada ibunya.

“Ibu, Ayah tidak marah pada Ibu, Ayah tidak melihat dan berbicara pada Ibu bukan karena sedang marah. Nanti Hiro akan membujuk Ayah agar mau berbicara dengan Ibu, Ibu tenang saja,” di depannya, ibu terlihat tersenyum menanggapi Hiro.

“Ayo cepat Hiro, jangan membuat Ayah ikut terlambat masuk kerja,” ujar ayah di ambang pintu menatap tajam Hiro yang masih ingin meneruskan berbicara dengan ibunya.

Hiro lantas berlari menuju pintu dan langsung mengenakan sepatunya.

Suasana dalam mobil tampak hening. Meskipun suara radio terus berputar menyiarkan sekilas berita pagi itu, dua orang sedarah itu tampak merenung masing-masing. Sesekali Hiro melirik ayahnya yang masih diam seribu bahasa sejak menaiki mobil. Tentu banyak hal yang terlintas di benaknya, apalagi hari ini merupakan seminggu menjelang ulang tahunnya. Banyak keinginan yang terdaftar dalam benaknya. Ia menimbang apakah mungkin untuk berbicara dengan ayahnya sekarang. Di sisi lain, Hiro tak tahu apa yang sedang dipikirkan ayahnya. Hingga hampir pertengahan jalan menuju sekolahnya, akhirnya ia memberanikan diri untuk bersuara.

“Ayah tahu tidak minggu depan hari apa?” di sebelahnyanya ayah masih bergeming. Dengan nyali yang hampir habis, Hiro tetap melanjutkan kalimatnya.

“Ih Ayah, Ayah lupa ya? Minggu depan ulang tahun Hiro yang ke-15 tahun. Berarti sesuai kesepakatan kita, Hiro boleh kan meminta tiga keinginan?”

Mendengar ucapan Hiro, Ayah menghela napas panjang. Sedikit menoleh pada sang anak, ia berujar.

“Apa yang Hiro mau?” tanyanya lembut.

Di tempatnya Hiro langsung berseru, akhirnya sang ayah mau mendengar permintaannya. Ia berharap, seperti tahun lalu, ayah mengabulkan semua keinginannya.

“Permintaan pertama Hiro ingin membeli sepatu Ayah, kemarin Hiro lihat ada sepatu putih lucu di mal. Kedua, emmm Hi.. Hiroo ingin ulang tahun Hiro dirayakan di rumah, mengundang teman-teman Hiro. Jangan lupa kue ulang tahun coklat kesukaan Ibu,” pinta Hiro dengan pelan dan sedikit tergagap.

Di sampingnya, mata ayah memicing dengan raut muka menajam. Tak ingin terpengaruh dengan suasana yang membuat nyalinya terjun, Hiro melanjutkan permintaannya.

“Yang ketiga, Hiro kemarin bertemu Paman Robert, beliau menawarkan un” belum selesai ia berucap, ayah yang sudah mencapai batas emosi memotong perkataannya.

“Hanya permintaan pertamamu yang akan terwujud, selebihnya cari yang lain. Jangan Hiro kira Ayah tidak

tahu kalau Hiro memaksa bertemu Paman Robert kemarin,” ucapnya pada sang anak.

“Tapi Ayah itu hanya 5 juta rupiah, jika Ayah tidak berkenan menggunakan uang Ayah, pakai uang Hiro saja, please Ayah tabungan Hiro sudah lebih dari cukup,” mohon Hiro seraya menangkupkan kedua tangannya.

Ia sudah hampir saja meneteskan air mata. Kali ini ia tidak main-main dengan permohonannya. Ia memang memaksa Paman Robert membuatnya. Sudah setahun ini dibuat dan ia akan membuat ibunya berbicara.

“Sudah berapa kali Ayah katakan cukup sampai di situ, seharusnya Hiro sadar Ayah sudah baik hati menuruti permintaan Hiro sebelumnya. Jangan buat Ayah bertambah marah dan terpaksa MERUSAK SEMUA KEGILAANMU ITU!” bentak ayah dengan penuh penekanan di akhir.

Tangisan yang sempat ditahan Hiro akhirnya menyeruak, bertepatan dengan berhentinya mobil di depan sekolahnya. Hiro lantas membuka pintu, berlari memasuki pelataran sekolah tanpa melihat ayahnya lagi. Di dalam mobil Ayah Hiro termenung, ia tahu ia salah telah membentak anaknya, tapi ia sudah tidak tahan dengan segala kegilaan yang sudah berlangsung dua tahun lebih ini.

Sorenya selepas pulang sekolah, Hiro memutuskan untuk nekat menemui Paman Robert. Ia berharap tidak bertemu ayahnya disana, karena mereka satu kantor. Berjalan dengan gundah gulana, ia menyiapkan mentalnya untuk kemungkinan ditolak. Namun selama ini Paman Robert sangat baik padanya. Adik ayahnya itu bahkan tak pernah menatapnya kasihan dan selalu bersedia mengabulkan keinginannya. Setelah berhasil berjalan mengendap menghindari resepsionis, ia langsung menaiki lift menuju lantai 10 ruang kerja pamannya. Dengan perlahan ia membuka pintu berharap hanya ada pamannya di dalam. Namun sepertinya takdir sedang tidak berpihak padanya. Di dalam sana Paman Robert sedang berbicara berdua dengan ayahnya. Sontak Hiro terkejut, ia hendak memutar badannya dan kabur. Namun sebuah suara menggagalkan niatnya.

“Ada keperluan apa kamu kemari Hiro?” tanya ayahnya dengan suara parau melihat kelakuan anaknya.

Hiro hanya bisa menunduk. Jujur saja ia takut dengan ayahnya. Selama ini meskipun terkenal nakal, ia tidak pernah menentang ayahnya. Tapi keinginannya membutakan matanya. Ia ingin sekali menentang ayahnya. Dikarenakan tidak adanya balasan dari sang anak, ayah Hiro kembali bersuara.

“Oh kebetulan sekali kamu disini. Ayah dan Paman sedang berdiskusi untuk mencopot alat itu. Bagaimana menurutmu?” mendengar ucapan enteng sang ayah, Hiro lantas berseru marah.

“Ayah, kenapa Ayah melakukannya? Itu satu-satunya harapan Hiro. Hiro tidak sanggup tanpa Ibu. Seharusnya Ayah tahu itu. Ayah juga berjanji tetap mencintai Ibu. Tapi ternyata Ayah setega ini? Hiro tetap ingin melihat senyum Ibu dan menyapa Ibu,” isaknya dengan penuh amarah.

“Ayah bukannya tega, Ayah tidak mau orang-orang memandangi seperti orang gila,” mendengarnya Hiro semakin diliputi amarah.

“Jadi selama ini Ayah juga menganggapku gila? Paman juga?” tanyanya.

Di tempatnya Paman Robert hanya terdiam. Ayah Hiro yang frustrasi berusaha menyadarkan anaknya.

“Sadar Hiro, hentikan semua kegilaanmu,” seru sang ayah.

Ayah lantas menarik tangan Hiro, keluar kantor dan menuju mobilnya. Dengan Hiro yang masih menangis memberontak, ayah melajukan mobilnya. Selang beberapa menit, mobil keduanya sampai di hamparan tanah lapang dengan pohon besar di tengahnya. Ayah kembali menarik tangan Hiro untuk turun dari mobil. Berjalan beberapa meter sampai pada gundukan tanah yang di atasnya terdapat beberapa bunga layu. Ayah lantas menunduk, sebisa mungkin memeluk gundukan di bawah sana. Tak terkira, ayah yang tidak pernah ia lihat menangis sejak dua tahun lalu turut meneteskan air mata.

“Ayah sangat mencintai Ibu, Hiro. Ayah juga sedih kehilangan Ibu. Tapi hidup harus terus berjalan. Itukan janji Hiro pada Ibu? Apa Hiro tidak merasa kasihan, mungkin saja Ibu sedang menangis di atas sana melihat kita seperti ini,” tuturnya.

Seakan ditampar kenyataan, lutut Hiro melemah dengan tidak sadar ia terjatuh di samping ayahnya. Menatap nyalang pada gundukan yang tidak pernah ia kunjungi selama ini. Ya, ibunya telah tiada. Selama ini ia tidak pernah mau menerima kenyataan itu. Mengetahui pamannya yang ahli dalam teknologi. Ia meminta pada pamannya untuk membuatkan alat Virtual Reality (VR) berwajah ibunya. Alat yang ia pasang di TV besar ruang tamu tersebut bisa menampilkan wajah dan senyum ibunya. Rencananya, ia ingin menambah fitur agar alat itu bisa berbicara padanya. Namun sepertinya ayahnya benar, sudah cukup semua kegilaan ini. Ia sadar alat tersebut tidak mampu menggantikan keberadaan ibunya. Alat canggih tersebut memang berguna menepis sedikit rasa rindu pada ibunya. Tapi hanya itu saja. Seharusnya ia rajin mengunjungi makam ibunya dan berdoa, bukan menolak takdir seperti ini.

Ia lantas memeluk ayahnya. Menangis tersedu mengingat ulahnya selama ini ketika ibunya masih ada. Salahnya yang jarang memberi perhatian pada ibunya hingga ibunya memilih pergi meninggalkannya. Bahkan di akhir napasnya, sang ibu masih saja perhatian, menyuruhnya untuk menjadi anak yang rajin dan mengurangi bermain game agar dapat berbakti pada ayahnya.

Setelah memberi waktu pada Hiro, ayah Hiro lantas berdiri merapat ke Hiro, dengan masih berpelukan, ayah berkata.

“Apakah berdua saja dengan Ayah masih belum cukup Hiro? Mari kita tunjukkan pada Ibu di sana bahwa kita sangat menyanyanginya dan bisa membuatnya bangga, setuju?” pintanya pada Hiro.

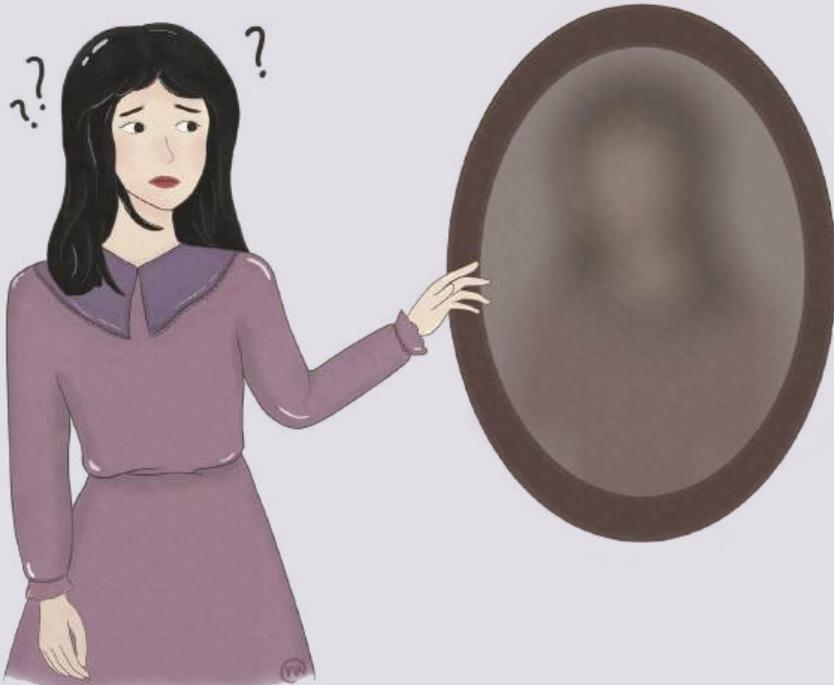
Masih dengan tersengguk-sengguk Hiro menjawab.

“Baik Ayah, mari saling menyayangi. Aku cinta Ibu dan Ayah,” ucapnya sambil memeluk erat sang ayah.

Hari ini, tepat setahun semenjak ia mulai menerima takdir dan melepaskan kepergian ibunya. Mengingat hari itu, ia bersyukur memiliki ayah yang hebat. Sekarang ia rajin datang ke makam ibunya, membawakan bunga, dan membacakan doa. Ia tahu ibunya sedang tersenyum di atas sana.

# Siapa Aku?

Oleh: Annisa Safina Ika Sari | Desainer: Hasna Jillan | Ilustrator: Ranira Salma



Di malam yang sunyi, bulan nampak tersenyum  
Hembusan angin membuatku sejenak berpikir  
Satu pertanyaan terukir, siapakah aku?  
Aku, tampaknya hanya 3 huruf dan 1 kata  
sederhana  
Namun, maknanya tak mudah diartikan dengan  
kata-kata  
Siapa aku sebenarnya?

Seharusnya diri sendirilah yang bisa mengarti-  
kan  
Namun nyatanya salah, justru diri ini tak paham  
Begitu banyak orang yang mengenalku  
Namun, aku sendiri tak mampu  
Bagaimana bisa aku mengenal yang lain?  
Jika diri ini masih terjebak tanya sendirian

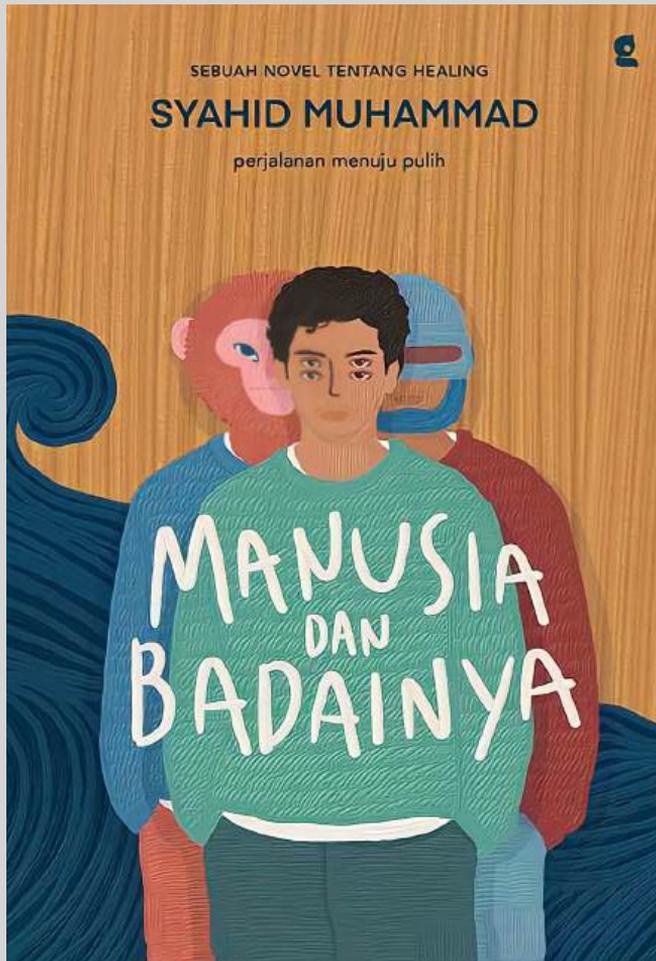
Siapa aku? Manusia yang tak tahu jati dirinya?  
Atau manusia yang mencoba menggebrak  
realita?  
Atau manusia yang telah kehilangan arah?  
Aku manusia biasa yang hanya bisa tertawa  
Aku manusia yang lupa akan realita  
Dan aku manusia yang tak punya nyali tuk  
kecewa

Ini bukan tentang apa dan siapa  
Ini adalah diriku yang menyimpan tanda tanya  
Terlalu memberi ruang pada masa lalu  
Terlalu memberi harapan pada masa depan  
Jika salah, maka berilah aku ampun  
Walau aku tak pantas berharap apapun

# Manusia dan Badainya:

## sang Penolong yang Membutuhkan Pertolongan

Oleh: Nadliatul Maula | Desainer: Salma Velita



[www.gramedia.com](http://www.gramedia.com)

<b>Judul</b>	: Manusia dan Badainya
<b>Penulis</b>	: Syahid Muhammad
<b>Penyunting</b>	: Olive Hateem
<b>Ukuran</b>	: 13 x 19 cm
<b>Tebal</b>	: 300 halaman
<b>Penerbit</b>	: Gradiem Mediatama
<b>ISBN</b>	: 978-602-208-212-5
<b>Tahun terbit</b>	: 2022

“Orang-orang yang butuh pertolongan, memang suka *sok-sokan* ingin menolong orang lain.” Kutipan tersebut sangat mewakili isi dari buku berjudul “Manusia dan Badainya” yang ditulis oleh Syahid Muhammad. Manusia dan Badainya merupakan sebuah novel tentang proses penyembuhan diri yang mengisahkan perjalanan tokoh bernama Janu untuk pulih dan berdamai dengan masa lalunya. Cerita ini dimulai dengan latar kehidupan Janu pada 12 tahun silam, saat umurnya masih 17 tahun dan ia baru saja jatuh cinta dengan seseorang bernama Bia. Namun, hubungan itu harus kandas karena Bia akan berkuliah di luar kota dan Janu tidak bisa menyusulnya dikarenakan tak mengantongi restu dari sang ibu. Saat Janu telah berkuliah, ia pun mulai menjalin hubungan baru dengan gadis bernama Nurani, tetapi hubungan keduanya juga tak bertahan lama karena perselingkuhan yang Nurani lakukan.

Cerita pun berlanjut saat sang ayah meninggal dunia di usia Janu yang menginjak 20 tahun. Kehidupan Janu sudah tak lagi sama, orang yang ia anggap selalu mengerti dirinya sudah tiada. Hanya tersisa ia dan sang ibu dengan sifat otoriter yang kerap kali memaksakan kehendaknya pada Janu. Keadaan tersebut membuat Janu depresi berat hingga membutuhkan bantuan psikiater.

Kehidupan keluarga yang tidak harmonis hingga masalah percintaan yang tak kunjung menemui titik kebahagiaan, membuat Janu tertekan sehingga muncullah suara-suara aneh yang ia namai sebagai Kera Sakti dan Robocop. Suara-suara tersebut ternyata membuat Janu tidak lagi merasa kesepian dan ia merasa bahwa mereka selalu memberikan saran hingga ejekan, terutama untuk masalah percintaan Janu. Hubungan percintaan Janu tidak pernah berjalan mulus, ia sering kali berperan sebagai sosok penolong untuk kekasihnya padahal Janu sendiri juga membutuhkan pertolongan. Cinta yang dibalut dengan rasa iba itu malah membuat keadaan semakin memburuk dan ia kerap kali menganggap

penderitaan tersebut sebagai suatu hal yang wajar.

Puncak dari permasalahan Janu adalah saat ia kehilangan sosok ibu untuk selamanya. Wanita yang sering bertentangan dengan dirinya itu ternyata tengah berusaha untuk menebus dosa-dosa dengan menjalani apa yang telah dikerjakan oleh ayah Janu sebelumnya, yaitu bertani. Rasa bersalah karena selalu menyalahkan sang ibu atas penderitaan yang ia alami tanpa pernah mencari tahu apa yang sebenarnya terjadi, membuat Janu semakin terpuruk hingga menyendiri selama 6 bulan lamanya. Setelah kejadian itu, Janu bangkit dan mulai menyelesaikan masalahnya satu persatu.

Kekurangan dari novel ini terdapat pada awal cerita yang terlalu berfokus pada berulangnya konflik yang sama pada kisah cinta Janu. Namun, hal tersebut tidak menutupi kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh novel ini. Lewat kisah Janu, kita diajak untuk menyelami betapa berdampaknya pola asuh orang tua yang salah dan hubungan yang tidak sehat pada diri seseorang. Kita juga dapat belajar pentingnya mencintai diri sendiri. Tak hanya itu, meminta pertolongan dari psikiater bukanlah suatu hal yang tabu melainkan bentuk perjuangan untuk pulih. Dalam novel ini kita juga akan disuguhkan kalimat-kalimat pemacu semangat yang sangat sesuai dengan kehidupan.

Novel Manusia dan Badainya yang dikemas dengan alur campuran ini tidak hanya menceritakan tokoh Janu, tetapi juga dua teman Janu yang membersamainya untuk pulih, yaitu Natta dan Pang. Mereka berjuang bersama untuk bertahan dan sembuh dengan caranya masing-masing. Menyerah untuk sebuah hubungan yang sudah tidak sehat memang diperlukan, tetapi menyerah untuk hidup merupakan suatu larangan. Penulis memberikan nilai 8/10 untuk buku ini karena cocok dibaca oleh semua kalangan dan mengajarkan untuk berdamai serta mencintai diri sendiri dengan dukungan orang-orang terdekat.

 *The Sea Beast*



Semua

Gambar

Video

Berita

Maps

# *The Sea Beast*

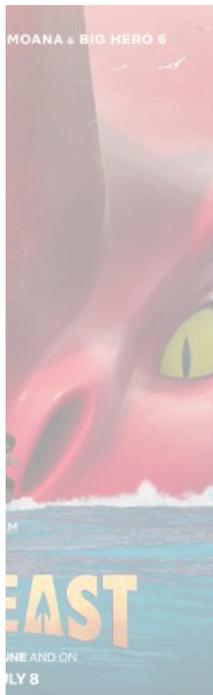
Kisah Pemburu Monster Laut

Oleh: Nabila Aristawidya | Desainer: Dian Chintiya

Ringkasan

Pemeran

Tonton Film



Sumber gambar: [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

Judul	: <i>The Sea Beast</i>
Sutradara	: Chris William
Penulis	: Nell Benjamin, Chris Williams
Produser	: Jed Schlanger, Jed Schlanger, Melissa Cobb, Chris Williams
Pengisi Suara	: Karl Urban, Jarred Haris, Marianne Jean Baptiste
Produksi	: Netflix Animation
Durasi	: 119 menit
Tanggal Rilis	: 24 Juni 2022 (Bioskop), 8 Juli 2022 (Netflix)
Distributor	: Netflix

## 🔍 *The Sea Beast*



“*The Sea Beast*” merupakan film garapan sutradara Chris Williams yang dirilis pada 8 Juli 2022 melalui media Netflix. Film yang bergenre animasi petualangan ini menampilkan latar panorama samudra lepas yang luas dan jauh dari sebuah pulau berpenghuni. Film ini menceritakan kisah seorang pemburu monster laut bernama Jacob Holland (Karl Urban). Ia adalah anak angkat dari seorang kapten yang gagah berani yaitu Kapten Crow (Jarred Haris) dan istrinya, Sarah Sharpe (Marianne Jean Baptiste).

Jacob adalah seorang anak pemberani yang memiliki misi untuk menaklukan dan memburu monster laut demi menyelamatkan penduduk suatu pulau. Namun, niat tersebut berubah setelah dirinya bertemu dengan seorang gadis yatim piatu, Maisie Brumble (Zaris Angel Hator), yang menyelip masuk ke dalam kapal legendaris milik keluarga angkat Jacob. Semasa hidupnya, orang tua Maisie adalah seorang pemburu karena itulah ia ingin melanjutkan perjuangan mereka.

Jacob dan kedua orang tua angkatnya adalah sekelompok pemburu monster laut “*The Inevitable*” dalam pencarian *Red Bluster* (Monster Merah). Selama ratusan tahun, monster laut telah muncul ke permukaan untuk mendatangkan bahaya kepada para penduduk pulau. Oleh karena itu, para pelaut menjelajah ke luar dengan kapal mereka untuk berburu monster di sebera “*The Sea Beast*” merupakan film garapan sutradara Chris Williams yang dirilis pada 8 Juli 2022 melalui media Netflix. Film yang bergenre animasi petualangan ini menampilkan latar panorama samudra lepas yang luas dan jauh dari sebuah pulau berpenghuni. Film ini menceritakan kisah seorang pemburu monster laut bernama Jacob Holland (Karl Urban). Ia adalah anak angkat dari seorang kapten yang gagah berani yaitu Kapten Crow (Jarred Haris) dan istrinya, Sarah Sharpe (Marianne Jean Baptiste).

Jacob adalah seorang anak pemberani yang memiliki misi untuk menaklukan dan memburu monster laut demi menyelamatkan penduduk suatu pulau. Namun, niat tersebut berubah setelah dirinya bertemu dengan seorang gadis yatim piatu, Maisie Brumble (Zaris Angel Hator), yang menyelip masuk ke dalam kapal legendaris milik keluarga angkat Jacob. Semasa hidupnya, orang tua Maisie adalah seorang pemburu karena itulah ia ingin melanjutkan perjuangan mereka.

Jacob dan kedua orang tua angkatnya adalah sekelompok pemburu monster laut “*The Inevitable*” dalam pencarian *Red Bluster* (Monster Merah). Selama ratusan tahun, monster laut telah muncul ke permukaan untuk mendatangkan bahaya kepada para penduduk pulau. Oleh karena itu, para pelaut menjelajah ke luar dengan kapal mereka untuk berburu monster di seberang lautan. “*The inevitable*”, yang dipimpin oleh Jacob dan keluarga angkatnya, terdiri atas para pemburu dari seluruh penjuru dunia yang berada dalam satu kapal.

Misi perburuan monster yang dilakukan “*The Inevitable*” tak lepas dari pengaruh Raja dan Ratu Mahkota. Raja dan Ratu memberi perintah untuk membasmi dan menaklukan para monster. Jika berhasil, salah satu bagian tubuh dari monster tersebut akan diawetkan di kerajaan. Apabila mereka gagal, misi akan dilanjutkan oleh “*The Imperator*”, pasukan kapal pemburu monster laut yang dipimpin oleh Laksamana Hornagold. Tak ingin pasukannya digantikan oleh pasukan lain, Jacob mengusulkan agar pasukannya diberi satu kesempatan untuk membunuh *Red Bluster*. Saat sedang berusaha menaklukan monster, Kapten Crow nyaris terbunuh. Ia pun memberi tahu Jacob bahwa nantinya Jacob lah yang akan menjadi penerus sebagai kapten kapal setelah Kapten Crow berhasil membunuh dan mengambil mata *Red Bluster*.

# KANG PROV

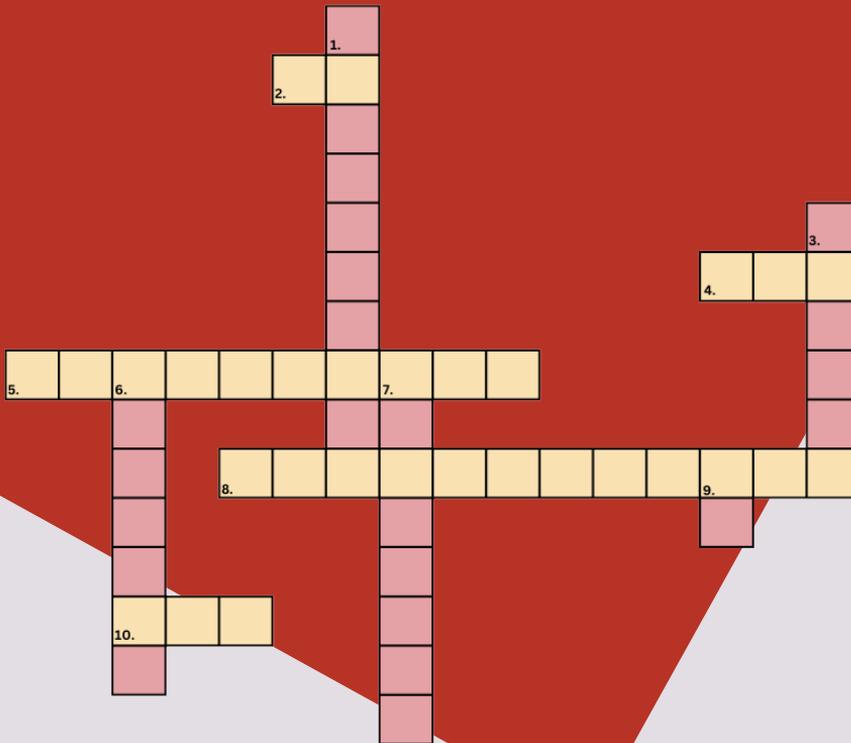
## “YANG SELALU MEMANTAU”

Illustrator: Sabrina Safira Ridhani



# TEKA TEKI MAJALAH KE-68

Oleh: Tiara Ayu Dhiya Ulhaq | Desainer: Arshanty Dona Hapsari



## MENDATAR

2. Cabang kecerdasan buatan yang membantu *Artificial Intelligence (AI)* untuk berinteraksi dengan manusia.
4. Merupakan tampilan untuk program berbasis ilustrasi.
5. Salah satu teknik *Machine Learning*.
8. Menciptakan contoh baru berdasarkan informasi yang dimiliki.
10. *Named Entity Recognition*.

## MENURUN

1. Membuat data secara *vectoral*.
3. Cabang kecerdasan dalam kecerdasan buatan.
6. Teknik melakukan analisis tata bahasa untuk kalimat yang disediakan.
7. Interpretasi bahasa untuk enam level pada kecerdasan buatan yang berfokus pada bagaimana konteks kata dalam kalimat untuk menentukan arti kata pada suatu individu.
9. Rangkaian mikroelektronik semikonduktor.

Kirim jawabanmu yang paling tepat dari pertanyaan di atas melalui:

E-mail: [redaksidimensi23@gmail.com](mailto:redaksidimensi23@gmail.com)

Subjek: Nama\_Jawaban Teka-teki Majalah ke-68

Bagi yang mengirimkan jawaban paling tepat akan mendapatkan merchandise spesial dari LPM Dimensi.

Pemenang akan diumumkan melalui Instagram [@lpm\\_dimensi](https://www.instagram.com/lpm_dimensi)

# ngedims

Oleh: Candra Ayuningtyas Maharani | Desainer: Desdiera Khairunnisha



Kuliah Kerja Lapangan (KKL) jadi salah satu syarat kelulusan mahasiswa.

Lalu, mahasiswa dari prodi yang tidak ada KKL tetap lulus atau tidak?



Lolos rekrutmen organisasi karena ada orang dalam.

Wah, sepertinya sudah jadi hal yang lumrah ya.



Peraturan Akademik Polines dibuat oleh Senat.

Tugas Senat hanya itu saja atau ada yang lain?



Lahan parkir kendaraan sangat terbatas.

Sudah parkir di tempat yang benar *kok* motor tetap lecet ya?



Latihan Dasar Kepemimpinan (LDK) dilaksanakan selama tiga hari.

Dalam waktu sesingkat itu, apa jiwa kepemimpinan bisa terbentuk?



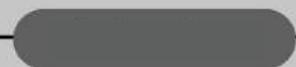


Place  
Your Ads  
Here



More Info:

**082323848580**  
**(Arifiani)**



*Biarkan Perbedaan Warna Menjadi*

**Potensi Besar Berkembangnya**

**Pola Pikir**





# onoki

NEXT LEVEL SIOMAY

Instagram: [onokisiomay.id](https://www.instagram.com/onokisiomay.id) | WhatsApp: 081222667742

## #peloporsiomayikankekinian

# Special

Saus Kacang

Saus Padang

Saus Korea Gochujang



## Kedai

Jalan Letjen Suprpto  
No 10 Ungaran



Available at





**“Cerdaslah dalam berteknologi, jangan sampai terlena dan lepas kendali. Karena sejatinya manusia adalah otak dari teknologi.”**

**TERSEDIA  
MAJALAH DIGITAL**

*Scan Me*



 Lembaga Pers Mahasiswa  
**DIMENSI.**

ISSN 1180432721



0 8 5 3 9 7 3 1