

Referensi Terpercaya Sektor Komunikasi & Informatika

KOMINFO next

Edisi 66
Juni 2024



JUDI ONLINE
Adalah **MAUT**

TIM REDAKSI

Pengarah:
Mira Tayyiba

Pemimpin Redaksi:
Rhina Anita

Wakil Pemimpin Redaksi:
Helmi Fajar Andrianto

Redaktur Pelaksana:
Fahmie Trihatin J.

**Wakil Redaktur
Pelaksana:**
Viskayanesya

Redaktur:
Daoni Diani Hutabarat
Verawati
Annisa Bonita P.

Reporter:
Agung Windhi Prasetya
Adhi Sakti
Meita Pusparini
Adelia Nabiila Safira
Yusuf
Ahmad Irso Kubangun
Desideramus Bitan

Fotografer:
Doni Paulus Sumule
Sri Indrati Novinarsari
Indra Kusuma
Paulinus Hardi Subiantoro
Anhar Rizki Affandi

Desain & Layout:
Adista Winda Rizka
Rahma Aulia Indroputri
Dhenty Febrina Sahara
Annas Yudistira Saputra

Produksi & Distribusi:
Sofia Wahdiati
Ardhia Mafaza

Keputusan Kepala Biro Humas
Nomor 30 Tahun 2024

Alamat Redaksi:
Biro Humas Kementerian
Komunikasi dan Informatika
Jl. Medan Merdeka Barat
No. 9, Jakarta Pusat

Berantas Bahaya Judi Online



Rhina Anita

• Kepala Biro Hubungan Masyarakat •
• **Pemimpin Redaksi Majalah Koinfo Next** •
•••••

Salam jumpa kepada para pembaca setia KoinfoNext. Pada edisi kali ini, Majalah KoinfoNext kembali hadir dengan sajian menarik yang mengupas tentang fenomena judi *online*.

Judi *online* telah menjadi salah satu masalah sosial yang semakin meresahkan dalam beberapa tahun terakhir. Dampak negatif dari judi *online* sangat signifikan, mulai dari masyarakat yang terjebak dalam lilitan utang pinjaman *online* hingga kekerasan dalam rumah tangga.

Judi *online* merupakan fenomena yang tidak hanya merugikan secara ekonomi tetapi juga berpotensi merusak sosial dan kesehatan mental individu. Perjudian *online* seringkali menarik pemain dengan janji-janji keuntungan besar dalam waktu singkat, namun kenyataannya dapat memperburuk kondisi keuangan dan

memicu masalah kecanduan yang serius. Masyarakat perlu diberikan pemahaman yang lebih baik tentang risiko dan dampak negatif dari aktivitas ini, serta diberikan pilihan alternatif untuk menyalurkan hobi yang lebih produktif dan bermanfaat.

Partisipasi semua pihak, termasuk pemerintah, masyarakat sipil, dan sektor swasta, menjadi kunci dalam menangani permasalahan kompleks ini. Selain menguatkan regulasi dan penegakan hukum yang ketat, pendekatan yang holistik dan berkelanjutan diperlukan untuk menyediakan pendidikan, perawatan, dan dukungan yang lebih baik bagi individu yang terkena dampak judi *online*. Kolaborasi antarinstansi dan advokasi publik yang intensif akan membantu meningkatkan kesadaran akan bahaya judi *online* serta mendorong perubahan perilaku yang lebih positif di masyarakat. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan bahwa upaya bersama ini dapat mengurangi prevalensi dan dampak negatif dari judi *online* secara signifikan.

Edisi kali ini juga menghadirkan liputan khusus tentang kunjungan kerja Menteri Komunikasi dan Informatika ke World Summit on the Information Society (WSIS) di Jenewa, Swiss. Kunjungan ini menunjukkan komitmen Indonesia dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di kancah internasional. Selama kunjungan tersebut, berbagai topik penting dibahas, termasuk upaya global dalam menangani masalah keamanan siber dan penyalahgunaan teknologi, seperti judi *online*.

Selain itu, dalam rangka memperingati Bulan Pancasila, Majalah KoinfoNext menyajikan artikel khusus yang mengupas sejarah lahirnya Pancasila. Artikel ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih mendalam kepada para pembaca tentang pentingnya nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Tak kalah menarik, edisi kali ini juga menyoroti kegiatan Liga Basket ASN yang diikuti oleh pegawai Koinfo bersama puluhan kementerian dan lembaga lainnya. Kompetisi ini tidak hanya menjadi ajang untuk menunjukkan kemampuan dan semangat olahraga, tetapi juga untuk mempererat hubungan antarinstansi. Para pegawai yang berpartisipasi menunjukkan dedikasi dan semangat tinggi, mencerminkan nilai-nilai kerja sama dan sportivitas yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Diharapkan melalui edisi ini, para pembaca setia KoinfoNext dapat memperoleh manfaat dan turut serta dalam upaya meminimalisir dampak negatif judi online dengan melakukan kampanye dan edukasi anti judi *online*, baik melalui media sosial maupun tatap muka. Hanya dengan kerja sama semua pihak, berbagai persoalan yang disebabkan oleh judi online dapat diminimalisir.

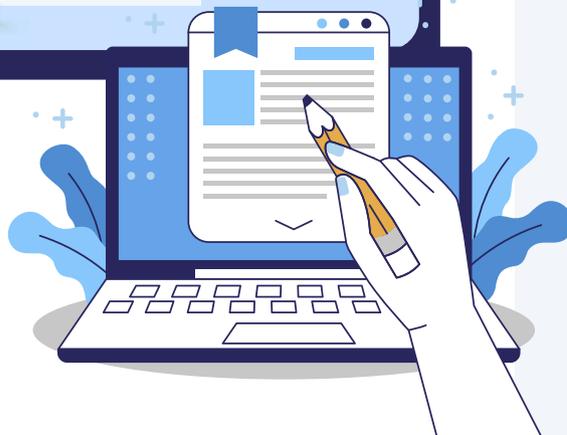
Selamat membaca!

Bagi sivitas yang ingin menyumbangkan tulisannya dapat mengirimkan ke email :

majalahkoinfonext@koinfo.go.id



0811-563-344



Dengan pemahaman mendalam dan kerja sama lintas sektor, kita bisa mengurangi dampak negatif judi *online* dan menciptakan lingkungan yang sehat bagi semua.



Yuk, isi survei untuk Majalah KoinfoNext lebih baik lagi



<https://s.id/SurveiKoinfoNext>

Daftar Isi

2 Surat dari MMB9

6 Kabar Istana

10 Rak Buku

12 Kominfopedia

14 Teknologi & Gadget

20 Liputan Utama

38 Cerpen

42 Liputan Khusus

52 Jurnal Foto

56 Liputan Khusus

62 Kominfo Daerah

70 Kominfo Muda

72 Kata Sivitas

74 KomEvent

78 Ngopi Bareng Kominfo

82 Zona Sehat

88 Portal Kominfo

96 Lintas Kominfo



KOMINFO

ONE LINK

s.id/WAChannelKominfo

Hanya di



Sumber inspirasi poster ini adalah film yang Minfo tunggu-tunggu: One Piece 😊

KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
REPUBLIK INDONESIA



Presiden Joko Widodo bersama para menteri dalam peringatan Hari Lahir Pancasila pada tahun 2024.
Foto: BPMI Setpres/Kris

Presiden Jokowi dan Para Menteri Tampilkan Kebinekaan Budaya dalam Perayaan Hari Lahir Pancasila

Dalam peringatan Hari Lahir Pancasila tahun 2024, Presiden Joko Widodo bersama para menteri menampilkan kebinekaan budaya Indonesia melalui

busana tradisional dari berbagai daerah. Acara ini diadakan di Lapangan Garuda PT Pertamina Hulu Rokan (PHR) Kota Dumai, Provinsi Riau, pada 1 Juni 2024.

Presiden Joko Widodo tampil memukau dalam Baju Melayu Teluk Belango, lengkap dengan aksesori tradisional yang menunjukkan kebesaran dan kearifan lokal. Busana ini tidak hanya menonjolkan estetika tetapi juga sarat dengan simbolisme mendalam seperti ketabahan dan integritas, mencerminkan nilai-nilai yang ditanamkan oleh Pancasila.

Menteri Luar Negeri, Retno Marsudi, memilih mengenakan kebaya kontemporer yang menegaskan bahwa kebaya dapat dipakai dalam segala situasi tanpa mengurangi keanggunan. "Ini menunjukkan bahwa Indonesia tidak hanya Jakarta, tetapi dari Sabang sampai Merauke, di mana setiap daerah memiliki keunikan yang memperkuat identitas nasional kita," ungkap Retno.

Sementara itu, Menteri Agraria dan Tata Ruang/Kepala Badan Pertanahan Nasional, Agus Harimurti Yudhoyono, tampil dalam pakaian adat Melayu Riau berwarna biru dengan motif emas. Ia menekankan bahwa Pancasila bukan hanya dasar negara tapi juga falsafah hidup yang menuntun Indonesia mencapai tujuan kemerdekaan. "Tentunya semangat hari ini adalah bagaimana kita menghadirkan keberagaman Nusantara tetapi

dalam satu kesatuan yang kokoh. Inilah yang selalu menjadi kekuatan bangsa Indonesia," ungkap Agus, yang akrab disapa AHY tersebut.

Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat, Basuki Hadimuljono, yang mengenakan baju adat Kalimantan, mengingatkan bahwa kesederhanaan dalam tampilan namun kaya makna. "Semoga Pancasila tetap selalu di hati untuk menjadi pegangan pelaksanaan tugas-tugas kita ke depan," ujar Menteri Basuki.

Perayaan ini bukan hanya tentang memperingati Hari Lahir Pancasila, tetapi juga tentang memperlihatkan dan merayakan keberagaman budaya yang menjadi pondasi kokohnya Indonesia. Kehadiran berbagai pakaian adat ini menjadi simbol nyata dari pesan persatuan yang dianjurkan oleh Pancasila, yang terus relevan sepanjang masa.

Dengan menampilkan kekayaan budaya melalui busana tradisional, Presiden Jokowi dan para menteri mengajak seluruh rakyat Indonesia untuk merayakan kebinekaan dan memperkuat persatuan. Ini adalah bukti bahwa meskipun terdiri dari berbagai latar belakang budaya, Indonesia tetap satu di bawah naungan Pancasila.

Ini menunjukkan bahwa Indonesia tidak hanya Jakarta, tetapi dari Sabang sampai Merauke, di mana setiap daerah memiliki keunikan yang memperkuat identitas nasional kita.



<https://www.presidentri.go.id/siaran-pers/presiden-jokowi-dan-para-menteri-tampilkan-kebinekaan-budaya-dalam-perayaan-hari-lahir-pancasila/>



Presiden Joko Widodo menyampaikan keterangannya di Istana Merdeka, Jakarta, pada Rabu, 12 Juni 2024. Foto: BPMI Setpres/Vico

Presiden Jokowi Ajak Masyarakat Bersatu Berantas Judi Online

Presiden Joko Widodo secara tegas menyuarakan larangan dan bahaya judi daring atau *online*. Dalam pernyataannya di Istana Merdeka pada Rabu, 12 Juni 2024, yang ditayangkan oleh YouTube Sekretariat Presiden, Jokowi mengajak

masyarakat untuk tidak terlibat dalam perjudian baik secara offline maupun *online*.

“Jangan judi.. Jangan judi.. Jangan berjudi.. baik secara offline maupun *online*. Lebih baik kalau ada rezeki, ada uang itu ditabung atau dijadikan modal usaha,” tegas Presiden.

Presiden Jokowi juga menyoroti dampak negatif yang ditimbulkan oleh praktik judi, mulai dari kehilangan harta benda, perpecahan keluarga, hingga meningkatnya tindakan kejahatan dan kekerasan di masyarakat. Menurutnya, judi bukan hanya sekadar mempertaruhkan uang atau gim iseng-iseng berhadiah, tetapi juga mempertaruhkan masa depan diri sendiri, keluarga, dan anak-anak.

Pemerintah, lanjut Jokowi, serius dalam melakukan upaya pemberantasan judi *online*. Hingga saat ini, lebih dari 2,1 juta situs judi *online* telah ditutup, dan pemerintah sedang dalam proses membentuk satuan tugas (satgas) khusus untuk mempercepat pemberantasan judi *online*. Jokowi berharap, dengan adanya satgas tersebut, langkah pemberantasan judi *online* dapat berjalan lebih efektif.

Presiden juga menekankan pentingnya peran serta masyarakat dalam membendung perjudian, mengingat sifat judi *online* yang transnasional dan melibatkan berbagai yurisdiksi. “Salah satu pertahanan yang paling penting adalah pertahanan dari masyarakat kita sendiri serta pertahanan pribadi,” ujarnya.

Salah satu pertahanan yang paling penting adalah pertahanan dari masyarakat kita sendiri serta pertahanan pribadi

Selain itu, Jokowi mengajak tokoh agama, tokoh masyarakat, dan warga negara untuk aktif mengingatkan, mengawasi, dan melaporkan segala bentuk aktivitas perjudian. Keterlibatan aktif dari seluruh lapisan masyarakat dinilai sangat penting dalam membangun pertahanan nasional terhadap perjudian *online*.

Dengan demikian, Presiden Jokowi berharap bahwa seluruh elemen masyarakat dapat bekerja sama dalam memerangi judi *online* demi masa depan yang lebih baik bagi bangsa dan negara.



<https://www.presidenri.go.id/siaran-pers/presiden-jokowi-ajak-masyarakat-bersatu-berantas-judi-online/>



Mengupas Makna Dalam Komunikasi Verbal

Penulis : I Gusti Ayu Vina Widiadnya Putri, S.S., M.Hum,dkk

Penerbit : CV. Adanu Abimata

Kategori : Education & Test Preparation

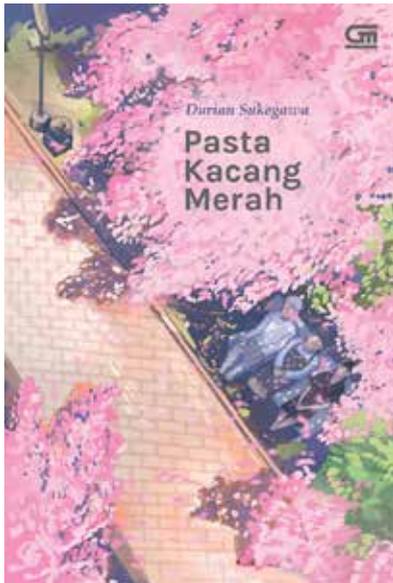
Bahasa digunakan sesuai dengan konteks komunikasi yang dilakukan dalam masyarakat. Sebuah tuturan yang diucapkan akan menentukan makna tuturan tersebut. Maksud yang ingin disampaikan oleh penutur, serta tanggapan dari mitra tutur juga memengaruhi pilihan kata yang digunakan dalam tuturan tersebut. Terkadang, tuturan yang diucapkan oleh penutur mungkin tidak sesuai dengan maksud atau tujuan aslinya. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut tentang maksud dan tujuan dari tuturan penutur kepada mitra tutur.

Buku ini menguraikan berbagai makna dari tuturan yang diucapkan, yang bisa sama atau berbeda dengan maksud sebenarnya dari tuturan tersebut. Bagaimana seseorang dapat bertutur dengan tepat sesuai budaya yang berlaku di tempat tersebut. Ini sangat relevan dengan peribahasa yang mengatakan “di mana bumi dipijak di sana langit dijunjung”, yang berarti bahwa saat berinteraksi dengan mitra tutur, penting untuk memahami latar belakang budaya dan status sosial mereka. Melalui buku ini peserta tutur dapat mengetahui dengan baik unsur utama dalam membangun situasi kontekstual yang efektif dalam komunikasi. Buku ini tersedia di E-Perpus/Ruang Buku Kominfo (*Online*).



Perpustakaan Kementerian Kominfo

Gedung Belakang Lt. 1, Jl. Medan Merdeka Barat no. 9, Jakarta



Pasta Kacang Merah

Penulis : Durian Sukegawa

Penerbit : Gramedia Pustaka Utama

Kategori : Fiksi

Sentaro mengalami kegagalan dalam hidupnya. Ia memiliki catatan kriminal, kesulitan melepaskan kebiasaan minum alkohol, dan impiannya menjadi penulis semakin lama semakin memudar. Hari-harinya berlalu monoton di sebuah kedai dorayaki, di bawah pohon sakura yang mengalami perubahan seiring pergantian musim.

Namun segalanya mulai berubah ketika seorang wanita tua bernama Tokue, dengan jemari yang berbentuk aneh masuk dalam kehidupan Sentaro. Dengan cara mengajar yang unik, Tokue mewariskan pengalaman lima puluh tahunnya dalam membuat pasta kacang merah kepada Sentaro. Namun, seiring pertemanan mereka mulai terjalin, tekanan dari masyarakat atas keadaan Tokue justru mengungkap rahasia gelap yang selama ini dirahasiakannya rapat-rapat.

"Pasta Kacang Merah" adalah kisah yang menggabungkan kudapan manis dengan persahabatan, menggambarkan bagaimana harapan dapat membantu manusia mengatasi kegelapan masa lalu mereka. Buku ini tersedia di Perpustakaan Kementerian Kominfo (offline) dan di E-Perpus/Ruang Buku Kominfo (Online).

Berani Tidak Disukai

Penulis : Ichiro Kishimi dan Fumitake Koga

Penerbit : Gramedia Pustaka Utama

Kategori : Motivation & Self-Help

"Berani Tidak Disukai" mengungkap rahasia meraih kebahagiaan yang sejati dan mencapai potensi yang kita impikan. Apakah kebahagiaan itu sesuatu yang bisa kita pilih? Buku ini menjawabnya secara langsung dan sederhana. Berdasarkan teori Alfred Adler, salah satu dari tiga psikolog terkemuka abad ke-19 selain Freud dan Jung, buku ini mengupas dialog yang mendalam antara seorang filsuf dan seorang pemuda.

Dalam lima percakapan yang terbentuk, sang filsuf membimbing muridnya untuk memahami bagaimana setiap individu mampu menentukan arah hidupnya sendiri, terlepas dari trauma masa lalu dan ekspektasi orang lain. Buku ini penuh kebijaksanaan yang akan membantu pembaca memahami konsep memaafkan diri sendiri, mencintai diri sendiri, serta menghapus hal-hal yang tidak penting dari pikiran. Pendekatan pemikiran yang membebaskan ini memberikan keberanian untuk mengubah dan melepaskan batasan yang mungkin kita lakukan pada diri sendiri.



Buku ini tersedia di Perpustakaan Kementerian Kominfo (offline) dan di E-Perpus/Ruang Buku Kominfo (Online).



Judi Slot *Online*: Tipu Daya RNG

Halo Sobatkom! Tau kan sekarang ini lagi marak-maraknya perjudian *online*? Hati-hati terjebak ya, SobatKom harus ingat kalau judi *online* itu ilegal dan juga bahaya karena bikin kecanduan. Bahkan *nggak* sedikit orang yang kecanduan judi *online* akhirnya terjebak pinjaman *online* buat terus-terusan main judi *online*.

Salah satu tipe judi *online* yang banyak digunakan adalah judi slot *online*. Mungkin karena mainnya

gampang ya, tinggal pencet satu tombol, terus nanti secara acak muncul gambar-gambar. Kalau gambarnya menunjukkan suatu karakteristik tertentu, misalnya gambarnya sama semua, maka user menang dan mendapatkan imbalan. Tapi, Sobatkom, penting banget kita paham cara kerja mesin yang dinamakan slot ini, biar kita *nggak* terjebak dalam permainan yang berisiko, menjebak, dan tentunya ilegal ini.

Mesin slot, baik yang digital, analog, ataupun *online*, menggunakan RNG atau *Random Number Generator*. Tugasnya adalah mendapatkan angka acak setiap kali mesin digunakan. Angka acak ini yang nantinya menentukan kombinasi gambar atau simbol yang muncul dan menentukan apakah pemain menang atau tidak beruntung. Saat menarik tuas, menekan tombol, atau klik di layar ponsel atau monitor, mesin akan menentukan dengan cepat angka acak yang akan menentukan urutan atau kombinasi simbol yang muncul. Persentase kemenangan atau *payout* pada mesin slot juga berbeda-beda.

Nah, Sobatkom, meskipun mesin slot menggunakan RNG yang seharusnya acak, penggunanya kan *nggak* pernah tahu bagaimana di belakang layar situsnya bekerja. Sering kali penyedia layanan judinya *nggak* mau kalah. Bisa saja mesin yang banyak dimainkan di situs judi *online* itu didesain untuk hanya menang 5 kali di awal untuk memancing rasa puas karena sudah menang, lalu begitu si pengguna sudah kecanduan, diatur untuk terus-terusan kalah di permainan berikutnya. Ditambah lagi, pengguna perlu membuat akun untuk login kalo ingin main judi *online*, jadi situsnya bisa membaca bahwa pengguna dengan nama akun tersebut sudah kecanduan, jangan dikasih kesempatan menang lagi.

Selain bahaya kecanduan yang akan menghabiskan uang SobatKom secara percuma, SobatKom juga harus ingat bahwa perjudian di Indonesia itu ilegal. Jadi mau *online* atau *offline*, perjudian tidak dibenarkan kalau menurut hukum di Indonesia saat ini.

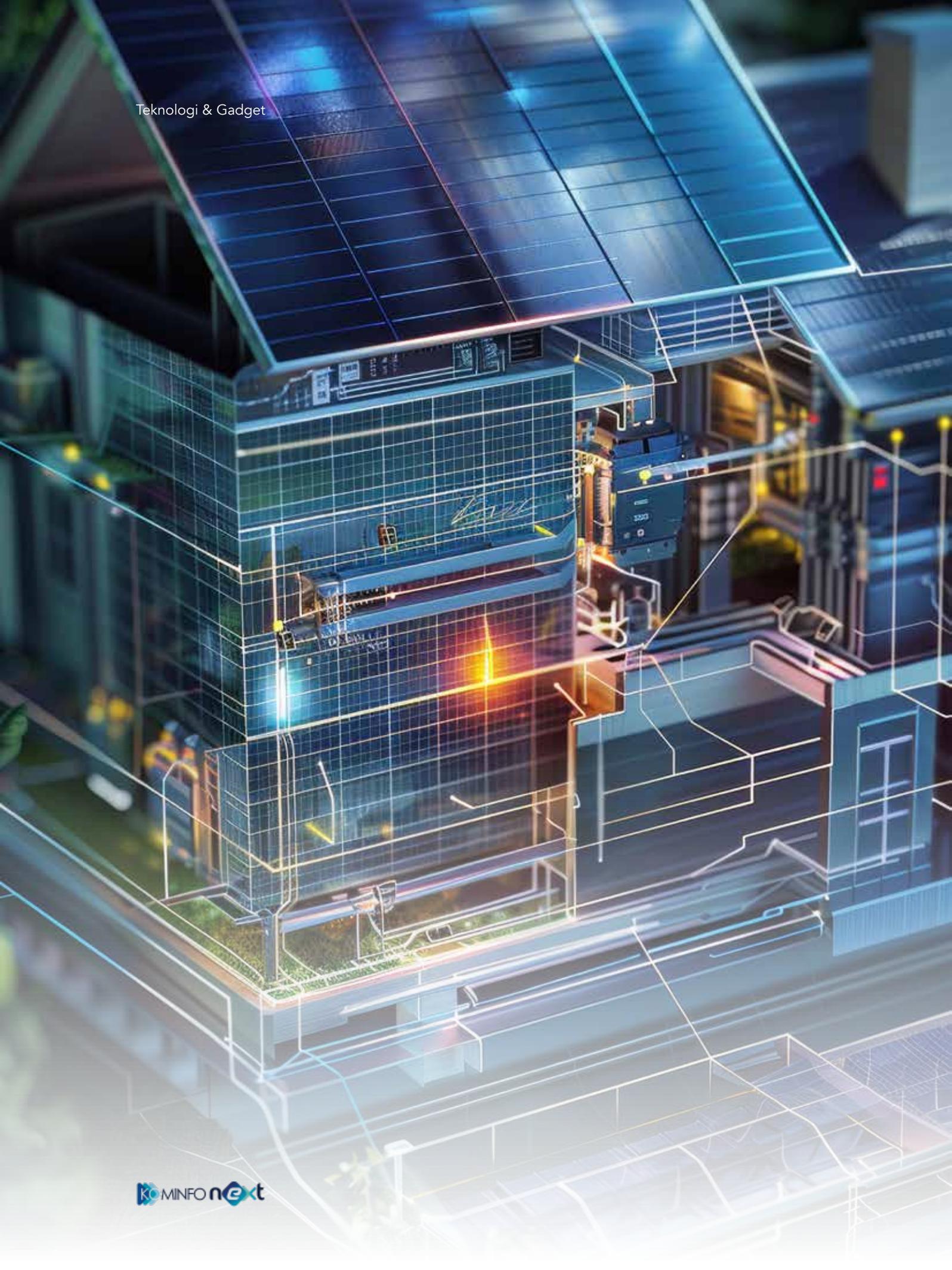
Pertama, dari sisi distribusi, perjudian dilarang di UU ITE Pasal 27 ayat 2, dan konsekuensinya disebutkan di Pasal 47, yaitu dipenjara maksimal 6 tahun atau denda paling banyak Rp. 1 milyar,

Sementara itu, dari sisi pidana, pada Pasal 303 KUHP disebutkan bahwa penyelenggara perjudian dapat dikenakan pidana penjara 10 tahun. Bahkan pemain judi yang melanggar Pasal 303 KUHP juga dapat dipidana penjara 4 tahun sesuai ketentuan KUHP Pasal 303. Jadi, Sobatkom, selain berisiko secara finansial dan emosional, judi *online* itu juga bisa membawa masalah hukum yang serius. Hati-hati ya SobatKom, jangan sampai terjebak! (Agung Windhi)

Sumber:

Memahami Algoritma dan Cara Kerja Mesin Slot Online —BAIKBOS | by Baikbos | Medium <https://medium.com/@cs.baikbos/memahami-algoritma-dan-cara-kerja-mesin-slot-online-baikbos-a3b1f482c432>





Energi Listrik Ramah Lingkungan dengan Tenaga Surya

Di era serba digital ini, selain kita membutuhkan koneksi internet, satu hal yang tak kalah penting adalah kebutuhan akan energi listrik. Semua infrastruktur telekomunikasi digital yang ada saat ini semua digerakkan oleh listrik.

Semakin tingginya kebutuhan listrik membuat tingkat polusi semakin meningkat. Hal ini disebabkan masih banyaknya energi listrik yang diproduksi dari bahan bakar fosil yang menimbulkan polusi. Untuk itulah saat ini berbagai negara tengah menggalakkan produksi energi listrik yang ramah lingkungan.

Salah satu sumber energi listrik yang ramah lingkungan adalah tenaga surya atau matahari. Pembangkit listrik tenaga surya ini memiliki kelebihan karena tidak hanya bisa dilakukan pada

skala industri besar namun juga dapat dilakukan di rumah tangga dalam skala kecil.

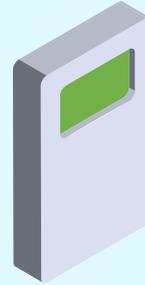
Memiliki pembangkit listrik tenaga surya secara mandiri dapat memberikan beberapa keuntungan, yang paling utama adalah menurunnya jumlah tagihan pemakaian listrik. Selain itu, energi listrik dari tenaga surya yang tersimpan di baterai dapat digunakan jika suatu saat pasokan listrik dari PLN terputus sehingga listrik tetap bisa menyala.

Buat sobatkom yang mau membuat pembangkit listrik tenaga surya, berikut adalah komponen-komponen yang perlu disiapkan. Harga komponen-komponen ini memang tidak murah, namun jika dibandingkan dengan keuntungan dalam jangka panjang, penghematan yang didapat bisa cukup signifikan.



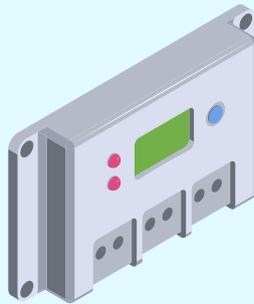
1. Panel Surya

Bagian utama dari pembangkit listrik adalah panel surya. Panel surya adalah komponen utama yang mengubah sinar matahari menjadi listrik. Panel surya berfungsi menyerap sinar matahari dan mengonversinya menjadi arus listrik searah (DC)



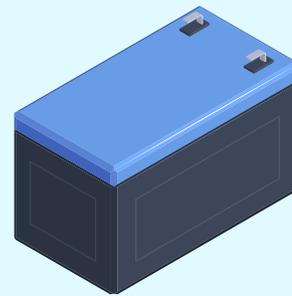
3. Inverter

Inverter adalah perangkat yang mengubah arus listrik searah (DC) yang dihasilkan oleh panel surya menjadi arus listrik bolak-balik (AC), yang dapat digunakan oleh peralatan rumah tangga atau disalurkan ke jaringan listrik.



2. Solar Charge Controller

Solar Charge Controller adalah peralatan elektronik yang berfungsi untuk mengatur arus listrik ke baterai. *Solar Charge Controller* ini juga berfungsi untuk mencegah kelebihan pengisian pada baterai yang sudah penuh. Dengan adanya *Solar Charge Controller* ini diharapkan dapat memperpanjang umur baterai yang digunakan.



4. Baterai

Baterai digunakan untuk menyimpan energi listrik yang dihasilkan oleh panel surya untuk digunakan saat matahari tidak bersinar, seperti pada malam hari atau saat cuaca mendung.

Nah sobatkom, pembangkit listrik tenaga surya ini menawarkan banyak manfaat, mulai dari keberlanjutan lingkungan hingga pengurangan biaya energi jangka panjang. Melalui adopsi energi surya, kita dapat berkontribusi pada pelestarian lingkungan dan pembangunan ekonomi yang lebih berkelanjutan. (Adhi Sakti)

Jadi bagaimana, sudah siapkah sobatkom bermigrasi ke energi surya yang ramah lingkungan?



Teknologi & Gadget

Saatnya Kita Kuis!



Mendatar

5. Monumen Pancasila terletak di daerah mana?
6. Pohon beringin merupakan lambang dari sila ke berapa?
7. Hari Lahir Pancasila diperingati setiap tanggal 1 bulan apa?

Menurun

1. Siapa yang merumuskan konsep dasar Pancasila?
2. Siapakah pencipta lagu Mars Pancasila?
3. Apakah arti dari kata "panca" dalam Pancasila?
4. Apakah lambang sila pertama Pancasila?



5 orang pemenang beruntung akan mendapatkan bingkisan menarik.

Jawaban dapat dikirim ke majalahkominfonext@kominfo.go.id
dengan subject: **Kuis Kominfonext Juni 2024.**

Selamat Hari Raya Iduladha

10 Zulhijah 1445 Hijriah

17 Juni 2024

Mari rayakan dengan hari yang suci ini dengan penuh rasa syukur,
semangat berbagi, dan penuh keikhlasan.



Budi Arie Setiadi
Menteri Komunikasi dan Informatika



Menggiurkan Sekaligus Menjebak, Kenali Sederet Bahaya dan Dampak Judi *Online*



Permainan judi *online* semakin marak di Indonesia, menawarkan keuntungan instan yang menggiurkan namun berujung pada banyak kerugian. Meskipun media sering melaporkan penangkapan dan penggerebekan tempat judi *online*, hal ini tidak menyurutkan para bandar dan pengelola judi. Dengan hanya menggunakan ponsel pintar yang terhubung ke internet, siapa pun bisa mengakses platform judi *online* dengan mudah.

menjadi salah satu sebab platform judi ikut adaptasi. Harapan keuntungan yang besar dengan usaha yang kecil begitu menggiurkan, walau sebenarnya lebih banyak kerugian yang dialami oleh para pemain judi *online*. Judi *online* menawarkan seseorang mendapatkan uang secara cepat jika berhasil menang. Istilah judi *online* kerap disebut dengan slot.

Biasanya, judi *online* dimainkan berawal dengan alasan untuk sekadar mengisi waktu luang alias iseng. Namun tanpa sadar, orang dibuat kecanduan. Apalagi pada posisi kalah, pecandu permainan ini akan penasaran dan bermain terus menerus tanpa sadar uangnya terkuras.

Kemajuan teknologi dan informasi menjadi andil dalam mendorong maraknya perjudian *online*. Dikarenakan judi *online* begitu mudah dan lincah dapat menyusup melalui aplikasi iklan atau bisnis dengan penyamaran yang sempurna. Para operator

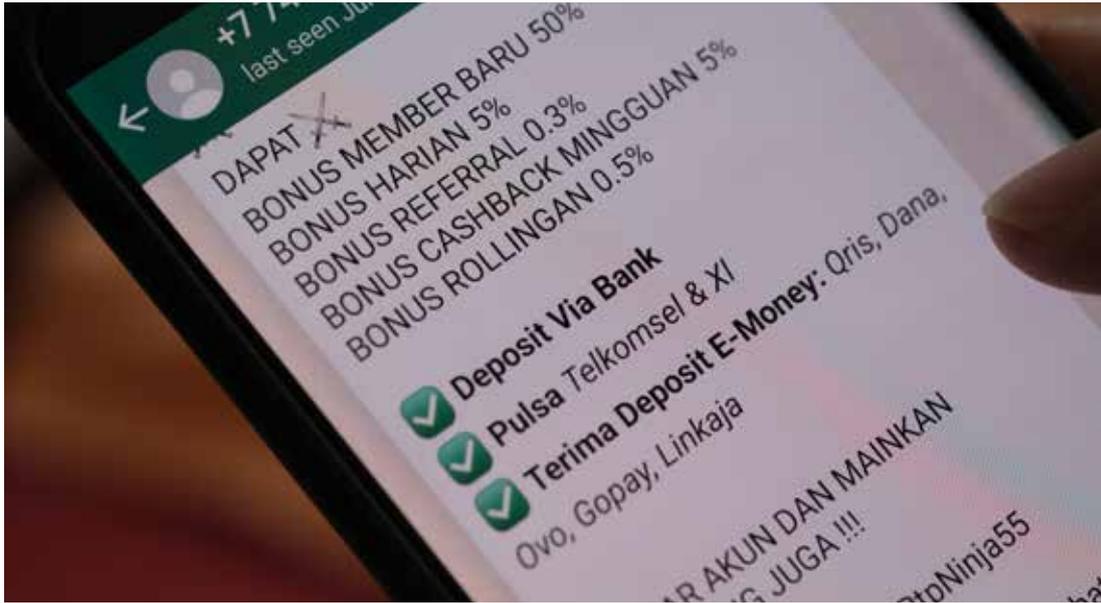
judi *online* bisa menempatkan databasenya melalui server yang ada di luar negeri. Bahkan judi *online* dibuat dan dikendalikan oleh warga negara asing di luar negeri.

Fenomena perjudian merupakan suatu bentuk permasalahan sosial yang telah ada sejak zaman dahulu. Selain bertentangan dengan nilai dan norma yang ada dalam masyarakat, perjudian juga memberikan dampak buruk dalam kehidupan pribadi maupun dalam kelompok masyarakat. Perjudian dengan bersarakan teknologi tumbuh dan berkembang seiring bertambahnya para pengguna alat-alat komunikasi elektronik yang berbasis internet.

Belakangan, begitu marak dengan permainan judi *online* yang begitu meresahkan dan merugikan banyak orang terutama pada pemainnya sendiri, judi *online*, dengan kemudahan akses dan iming-iming keuntungan instan, bagaikan racun manis yang menggoda banyak orang.

Judi *online* pun semakin merajalela di tengah masyarakat Indonesia. Meskipun terlihat sebagai cara cepat untuk menghasilkan uang, kenyataannya banyak individu yang mengalami kerugian besar akibat kecanduan permainan ini. Selain itu, maraknya platform main judi *online* juga membawa sejumlah risiko yang serius bagi pelakunya. Namun, di balik tawaran menariknya, judi *online*





menyimpan bahaya yang dapat menjerumuskan pelakunya ke dalam jurang masalah, seperti bisa terjatuh hukum.

Dirangkum dari berbagai sumber, ada beberapa bahaya judi *online* yang perlu diwaspadai. Salah satu dampak paling merusak dari judi *online* adalah kecanduan. Banyak orang yang awalnya bermain judi *online* hanya sebagai hobi atau hiburan, tetapi seiring waktu, mereka dapat terperangkap dalam lingkaran ketergantungan yang sulit untuk dilepaskan.

Ketergantungan ini dapat merusak kehidupan sosial, ekonomi, dan kesehatan mental seseorang. Pemain yang kecanduan mungkin mengabaikan tanggung jawab sehari-hari, termasuk pekerjaan, sekolah, atau hubungan pribadi.

Tanpa disadari, banyak orang terperangkap dalam siklus kecanduan ini, terus menerus bermain demi mengembalikan kerugian atau mencari sensasi kemenangan. Hal ini dapat mengakibatkan stres, depresi, bahkan masalah psikologis yang lebih kompleks.

Di bidang kesehatan misalnya, judi *online* dirancang untuk memicu sensasi dopamin, hormon yang terkait dengan kesenangan dan penghargaan. Hal ini dapat membuat penggunaannya kecanduan,

terus menerus ingin bermain dan bertaruh demi mendapatkan kepuasan yang sama. Kecanduan judi *online* dapat berakibat fatal, seperti munculnya gangguan mental berupa depresi, kecemasan, dan stres berlebihan akibat kekalahan, terilit hutang, gangguan perilaku, kehilangan kontrol diri, berbohong, dan mengabaikan tanggung jawab. Lebih parah lagi, isolasi sosial yaitu menghabiskan waktu berlebihan untuk judi *online*, mengabaikan hubungan dengan keluarga dan kerabat.

Di samping itu, terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain judi *online* juga dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik seseorang. Kurangnya aktivitas fisik dan tidur yang cukup dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti obesitas, gangguan tidur, dan penurunan daya tahan tubuh.

Selain mengakibatkan masalah kesehatan, bermain judi *online* juga dapat memicu risiko kerugian finansial dan membawa dampak sosial yang negatif. Masyarakat menjadi rentan terhadap praktik penipuan, manipulasi, dan tindakan kriminal lainnya yang terkait dengan dunia perjudian *online*.

Ketergantungan pada judi *online* juga dapat menyebabkan penurunan kualitas hidup secara keseluruhan. Pemain mungkin merasa tertekan dan tidak bahagia karena tekanan keuangan dan masalah pribadi yang timbul akibat perjudian.

Janji kemenangan dalam judi *online* seringkali menipu. Kenyataannya, banyak pemain yang justru mengalami kekalahan dan terjerumus ke dalam hutang menumpuk. Hal ini dapat berakibat terhadap keuangan yang kacau, boros dan tidak mampu memenuhi kebutuhan dasar.

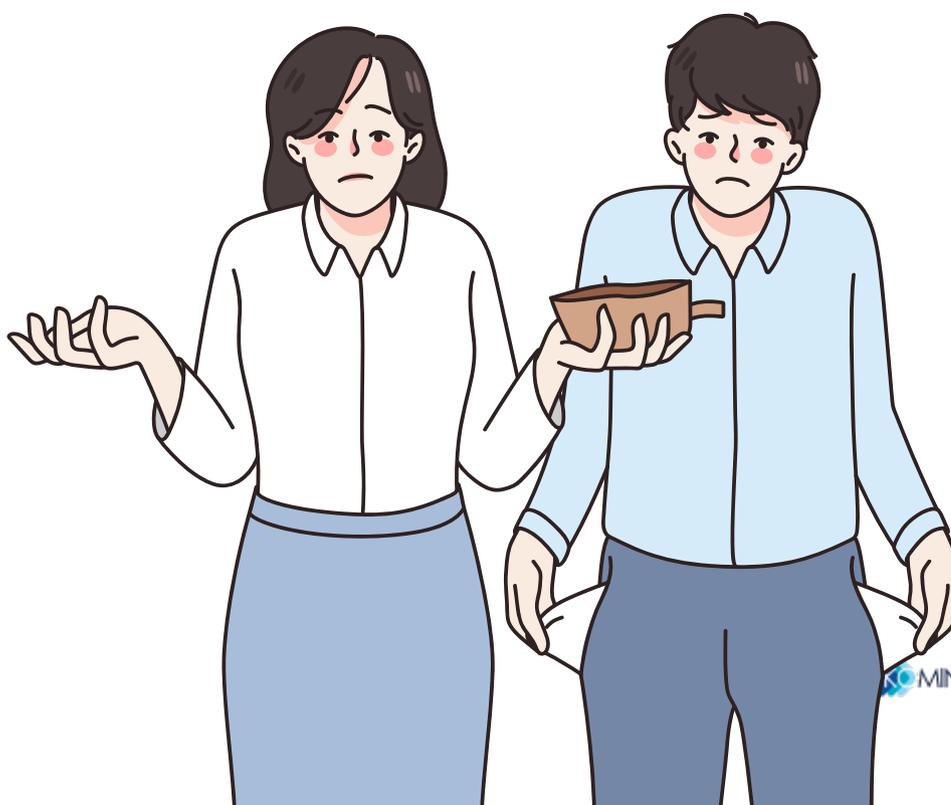
Bahkan, yang lebih parah yaitu kehilangan aset berharga serta bisa terjerumus ke dalam utang piutang dengan terpaksa meminjam uang kepada orang lain, rentenir, mencuri, menjual barang-barang berharga di rumah, merampok, atau bahkan menipu orang lain. hingga nekat melakukan tindakan kriminal untuk mendapatkan dana taruhan. Tak hanya itu, bisa juga merembet persoalan lebih besar lagi seperti disharmonisasi rumah tangga.

Bukannya untung, banyak pelaku judi *online* kerap merugi. Kemenangan yang didapatkan bisa saja tidak sebanding dengan kekalahan yang dialami sebelumnya. Kehabisan uang dan candu judi *online* dapat membuat pelaku sering meminjam uang ke sana-sini untuk bermain kembali. Akibatnya, Anda mungkin jadi terlilit utang dan sulit membayar tagihan.

Apabila segala cara telah dilakukan, pelaku mungkin melakukan tindak kriminal dengan mencuri atau menipu orang lain untuk mendapatkan uang.

Ini bukan hanya masalah individu, tetapi juga masalah sosial yang perlu mendapat perhatian serius dari semua pihak terkait. Bermain judi *online* jelas dilarang dan dapat mengakibatkan konsekuensi hukum serius bagi pelakunya. Beberapa di antaranya termasuk denda besar dan bahkan penjara dalam waktu lama. Penting untuk diingat bahwa judi *online*, seperti bentuk perjudian lainnya, memiliki potensi bahaya yang signifikan.

Di sisi lain, pencurian data merupakan ancaman serius yang sering kali terlupakan oleh pemain judi *online*. Saat seseorang bermain di platform judi *online* yang tidak terpercaya, data pribadi mereka rentan dicuri untuk kepentingan yang tidak semestinya. Tanda-tanda potensial dari pencurian data ini antara lain seringnya menerima pesan spam dari nomor asing atau pihak yang tidak dikenal karena data pribadi sudah tersebar luas. Hal ini bisa menjadi awal dari masalah keamanan lebih serius, seperti penipuan identitas atau penyalahgunaan informasi finansial.





Indonesia, Negara dengan Pemain Judi Slot Terbanyak

Banyak pihak mengatakan media sosial sebagai media promosi terbaik abad ini. Fakta ini menjadi mengerikan jika disandingkan dengan judi daring di Indonesia. Indonesia rupanya menjadi "surga" bagi promosi judi daring tersebut.

Merujuk data Drone Emprit dalam unggahan melalui media sosial, menunjukkan Indonesia merupakan negara dengan pemain judi daring terbanyak di dunia dengan jumlah 201.122 orang. Pada laporan tersebut, Indonesia mencapai transaksi sebanyak 81 triliun.

"Negara mana pemain judi Slot dan Gacor nomor satu di dunia? tulis Founder Drone Emprit Ismail Fahmi melalui akun Twitternya (kini platform X) @ismailfahmi sembari membagikan data diagram negara penyumbang terbanyak pemain judi slot dan gacor di dunia.

Posisi nomor dua, ditempati negara Kamboja itupun hanya 26.279. Terpaut sangat jauh dengan

pemain dari Indonesia. Nomor tiga Filipina hanya 4.207 pemain. Keempat Myanmar 650 pemain. Kelima Rusia 448 pemain. Di Indonesia orang begitu mudah mengakses judi *online* berupa slot dan gacor di internet sebab web judi telah menyusup ke situs pemerintah, pendidikan, dan situs lainnya.

Menurut Founder Drone Emprit Ismail Fahmi, ada hampir 4 juta halaman web judi di situs-situs pemerintahan dengan kode <http://go.id>. Beragam bentuk judi *online* antara lain mesin slot permainan kartu, slot permainan dadu, taruhan olahraga, hingga lowongan pekerjaan.

"Bisa dilihat ketika mencari di Google alamat gacor sites:<https://go.id> akan muncul sejumlah alamat web judi," ujarnya.

Sementara itu, website menjadi media dengan iklan judol terbanyak, rata-rata berasal dari website film, game, olahraga, sampai portal berita.

Upaya Pemerintah Berantas Judi *Online*

Pemerintah dalam fungsinya sebagai pengawasan sosial (*social control*) telah menetapkan aturan-aturan mengenai perjudian dalam rumusan peraturan perundang-undangan yang ada. Pengaturan hukum terhadap tindak pidana perjudian telah diatur dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP). Sedangkan sanksi pidananya diperberat sesuai dalam Pasal 2 ayat (1), ayat (2), ayat (3) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Apabila telah terbukti melakukannya maka dapat diproses sesuai dengan hukum acara yang berlaku.

Kebijakan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online*, dilaksanakan dengan berdasarkan kepada ketentuan Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun pada kenyataannya penyidik Kepolisian Negara Republik Indonesia masih sering menggunakan Pasal 303 KUHP untuk pelaku tindak pidana perjudian *online* karena kesulitan menerapkan Pasal 43 ayat (6) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yaitu adanya ketentuan penyidik dalam melakukan penangkapan dan penahanan melalui penuntut umum meminta penetapan Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu satu kali dua puluh empat jam.

Kementerian Komunikasi dan Informatika berupaya memberantas judi *online* dengan memutus akses konten dalam platform digital dan situs web. Menkominfo Budi Arie Setiadi menyatakan sampai dengan tanggal 21 Mei 2024, sudah terdapat hampir dua juta konten yang ditangani.

"Pemerintah berkomitmen melakukan pemberantasan judi *online* dari sumbernya. Kominfo men-*takedown* 1.904.246 konten sepanjang 17 Juli 2023 hingga 21 Mei 2024," tegas Menteri Kominfo Budi Arie Setiadi usai mengikuti Rapat Internal Lanjutan Pembahasan Pemberantasan Judi *Online* di Istana Merdeka, Jakarta Pusat, Rabu (22/05/2024).

Menteri Budi Arie menyatakan selama satu bulan sejak Rapat Pemberantasan Judi *Online*



Kurang lebih satu bulan sejak rapat judi *online* terakhir kali, Kominfo sudah hampir men-*takedown* 290.850 konten terkait judi *online*. Hampir 300.000 jadi sehari bisa mendekati 10.000 konten judi *online*

pada tanggal 19 April 2024 hingga 21 Mei 2024, Kementerian Kominfo menangani sebanyak 290.850 konten judi *online* yang tersebar di berbagai platform digital.

"Kurang lebih satu bulan sejak rapat judi *online* terakhir kali, Kominfo sudah hampir men-*takedown* 290.850 konten terkait judi *online*. Hampir 300.000 jadi sehari bisa mendekati 10.000 konten judi *online*," tandasnya.

Pemutusan akses tersebut dilakukan berdasarkan hasil temuan patroli siber, laporan dari masyarakat, dan laporan instansi Pemerintah atas penemuan konten yang memiliki unsur perjudian. Patroli siber yang dilakukan oleh Kementerian Kominfo didukung oleh sistem pengawas situs internet negatif atau AIS, yang dioperasikan selama 24 jam tanpa henti oleh tim Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika.

Menurut Menkominfo, penanganan konten judi *online* di platform digital dilakukan berdasarkan kata kunci atau *keyword*. Selanjutnya, bekerja sama dengan penyelenggara platform digital, Kementerian Kominfo memutus akses terhadap konten judi *online* yang ditemukan.

“Kita terus melakukan koordinasi dengan semua platform digital seperti Google dan Meta, di mana perubahan *keyword* terjadi. Di Google ada 20.241 *keyword*, sedangkan 2.637 *keyword* baru ditemukan pada platform Meta,” tuturnya.

Kementerian Kominfo juga telah menangani konten *phising* yang masuk ke dalam situs lembaga pendidikan dan pemerintahan.

“Di situs lembaga pendidikan ada 14.823 konten judi *online* menyisip. Dan lembaga pemerintahan ada 17.001 temuan konten,” tutur Menkominfo.

Selain penanganan konten judi *online*, Menteri Budi Arie menyatakan sebanyak 5.364 rekening bank telah diblokir dan sudah diajukan ke Otoritas Jasa Keuangan (OJK).

“Sebanyak 555 *e-wallet* yang terafiliasi judi *online* juga sudah diajukan pemblokiran rekening ke Bank Indonesia,” tandasnya.

Menkominfo menyatakan pemberantasan judi *online* dilakukan secara komprehensif sesuai arahan Presiden Joko Widodo. Kementerian Kominfo juga tak segan memberikan teguran kembali kepada platform seperti TikTok, Google, dan Meta jika masih ditemukan konten judi *online* di platform digital.

Imbauan dan Edukasi

Menkominfo menegaskan pemberantasan judi *online* dan pinjaman *online* ilegal menjadi prioritas utama kementerian Kominfo saat ini. Pernyataan itu disampaikan Menteri Budi Arie saat memberikan orasi ilmiah pada Wisuda ke-X Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) di Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta Sabtu (15/06/2024).

Dalam pesannya kepada para wisudawan dan wisudawati, Budi Arie mengingatkan agar menghindari judi *online* dan pinjaman *online* ilegal

“Saya pesan kepada wisudawan-wisudawati, hindari judi *online* dan pinjaman *online* ilegal. Jika punya kekasih yang terindikasi judol dan pinjol, putus saja,” ujarnya dengan nada bercanda.

Mengenai bahaya judi *online*, Menkominfo mengibaratkan kesamaan antara judi *online* dan pinjaman *online* (pinjol) layaknya saudara kandung. Menurutnya, dua aktivitas terlarang yang memanfaatkan ruang digital itu telah banyak merugikan masyarakat.

“Kalau dari pantauan sementara kami pinjol ilegal ini adalah adik kandung dari judi *online*. Jadi habis main judi *online*, kurang duit, dia pinjol. Dapat duit pinjol, main judi lagi, kalah lagi. Jadi gali lubang, gali lubang, gali lubang lagi,” untkannya.

Menkominfo menjelaskan upaya dan sikap tegas pemerintah dalam menyikapi maraknya pinjol dan judi *online* dengan melakukan langkah-langkah cepat seperti pemutusan akses. Namun demikian, upaya tersebut membutuhkan dukungan dari berbagai pihak.





Menkominfo usai mengikuti Rapat Terbatas Persiapan PON XXI dan Peparnas 2024 di Istana Merdeka

” Judol sama pinjol ilegal ini adik-kakak. Dua-duanya (harus) disikat!

Menurut Menteri Budi Arie, kedua kegiatan ilegal ini sangat meresahkan masyarakat dan seringkali saling berkaitan. “Saya sudah pernah bilang berkali-kali, judol sama pinjol ilegal ini adik-kakak. ‘Saudara kandung’ ini! Dua-duanya disikat,” tegasnya.

Menkominfo Budi Arie Setiadi mengingatkan kepada masyarakat agar menghindari permainan judi berbasis *online*. Dibandingkan memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan ilegal, Menteri Budi Arie mendorong agar masyarakat lebih produktif, salah satunya dengan berjualan secara *online*. “Daripada main judi *online* mendingan jualan *online*,” imbaunya.

Kementerian Kominfo juga berupaya mengedukasi masyarakat menggunakan SMS blast yang dilakukan rutin setiap hari bekerja sama dengan seluruh operator-operator seluler yang beroperasi di Indonesia sejak sepekan lalu. Langkah ini ditempuh untuk mencegah praktik judi *online*.

“Edukasi judi *online* melalui SMS blast sudah kita mulai,” jelas Menteri Komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi.

Dalam pesan singkat yang dikirim, Kominfo mengingatkan warga mengenai bahaya judi *online*. “Judi *Online* Bahaya dan Merusak Pengguna. Jangan Pernah Mencoba. Jaga Masa Depan Penuh Bahagia,” demikian bunyi pesan tersebut.

Selain SMS *blast*, Kominfo selaku penanggung jawab bidang pencegahan dalam Satuan Tugas Pemberantasan Judi Daring (Satgas Judi *Online*) rutin memutus akses ke situs-situs bermuatan judi *online*.

Tidak hanya itu, Kominfo juga telah melayangkan surat peringatan keras kepada pengelola X, Telegram, Google, Meta, dan TikTok karena platform mereka banyak dimanfaatkan untuk menyebarluaskan konten terkait judi *online*. (Yusuf)



Berantas Judi *Online*:

Pemerintah Menindak, Masyarakat Mencegah!



Dampak dan kerugian paling nyata dari judi *online* yang kerap kita dengar adalah terjerat pinjaman *online* hingga ratusan juta, pencurian, pembegalan bahkan tindakan kekerasan dalam lingkaran keluarga; rumah tangga hancur hingga anak dan sanak-saudara menjadi korban.



Beberapa bulan terakhir informasi mengenai judi *online* terus ramai diperbincangkan di masyarakat. Ibarat peribahasa karena nila setitik, rusak susu sebelanga memberikan gambaran bahwa penggemar atau pelaku judi *online* telah merusak mental dan perilakunya sendiri. Bahkan, berdampak sangat nyata terhadap lingkungannya.

Masyarakat yang kecanduan judi *online* akan terus-menerus melakukan percobaan dengan berharap akan mendapatkan keuntungan pada permainan berikutnya. Sementara judi *online* telah dibuat dengan sistem teknologi yang begitu canggih, dengan dalih agar user tetap bertransaksi karena peluang untuk memperoleh keuntungan berkali-lipat, jauh lebih besar dari deposit awal. Di mesin pencari seperti Google, sudah banyak pengakuan eks pemain yang memberikan edukasi terkait dampak negatif dan bahaya dari judi *online*.

Dampak dan kerugian paling nyata dari judi *online* yang kerap kita dengar adalah terjerat pinjaman *online* hingga ratusan juta, pencurian, pembegalan bahkan tindakan kekerasan dalam lingkaran keluarga; rumah tangga hancur hingga anak dan sanak-saudara menjadi korban. Tragisnya lagi, kekerasan yang berakibat pada hilangnya korban jiwa akibat depresi dan tingkat emosional yang tak terbendung.

Salah satu insiden yang viral beberapa waktu lalu, ketika seorang polwan membakar sang suami yang juga anggota kepolisian menjadi pelajaran penting bagi kita bahwa judi *online* maupun judi *offline* memberikan dampak paling buruk bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya.

Langkah Komprehensif dan Strategi Pemerintah

Presiden Joko Widodo telah merespons hal tersebut dengan mengimbau dan mengajak agar masyarakat menghindari judi sebagai kegiatan yang dilarang di Indonesia. Imbauan dan ajakan dari Presiden Jokowi tidak saja diperuntukkan bagi pegiat judi *online*, tetapi juga terhadap kegiatan judi yang bersifat umum.

“Jangan judi, jangan judi, jangan berjudi. Baik secara offline maupun *online*. Lebih baik kalau ada rejeki, ada uang itu ditabung atau dijadikan modal usaha. Sudah banyak terjadi karena judi harta benda habis terjual, karena judi suami istri bercerai, karena judi melakukan kejahatan, melakukan kekerasan, bahkan tidak sedikit yang menimbulkan korban jiwa,” tegas Presiden Jokowi.

Presiden Jokowi mengingatkan kepada masyarakat khususnya penggemar judi *online* bahwa bahaya dari permainan judi bukan hanya mempertaruhkan uang dan sekadar game berhadiah, akan tetapi judi pada dasarnya mempertaruhkan masa depan. Oleh karena itu, menghindari penggunaan dan kecanduan judi *online* dimulai dari diri sendiri.

Pemberantasan judi *online* terus dilakukan oleh pemerintah melalui kerjasama dan kolaborasi lintas kementerian dan lembaga (K/L). Dalam hal ini, terdapat peran, tugas dan fungsi masing-

masing K/L antara lain Kementerian Komunikasi dan Informatika bertugas melakukan penindakan dan penanganan melalui pemutusan akses atau pemblokiran terhadap situs dan platform yang terlibat dalam judi *online* dan pinjaman *online*.

Menkominfo Budi Arie Setiadi menyatakan penanganan pemberantasan judi *online* maupun pinjaman *online* ilegal perlu dilakukan secara komprehensif dan melibatkan semua K/L. Selama menjabat sebagai Menkominfo, Budi Arie telah memutus akses situs judi *online* lebih dari 2,1 juta sejak tanggal 17 Juli 2023 hingga pertengahan bulan Juni 2024. Artinya bahwa penanganan dan penindakan telah dilakukan secara masif dan terus menerus 1x24 jam setiap harinya.

Untuk memutus mata rantai kegiatan judi *online* memang tidak saja melalui pencegahan dan pemutusan akses dari sisi hulu. Perlu adanya langkah keberlanjutan seperti penanganan *payment gateway* atau sistem pembayaran yang memfasilitasi judi *online*, pemutusan server yang terhubung dari luar negeri khususnya negara-negara yang melegalkan judi, hingga penindakan tegas dari aspek hukum.

Selain Kementerian Kominfo, adapun K/L yang berperan sentral dalam penanganan judi *online* antara lain Kementerian Luar Negeri; Kementerian Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan; Otoritas Jasa Keuangan, Bank Indonesia, aparat penegak hukum Kepolisian dan Kejaksaan Agung serta K/L lainnya.



Satgas Judi Online Bergerak

Pemerintah telah melakukan langkah keberlanjutan dalam pencegahan judi *online* dengan persetujuan Presiden Jokowi Melalui Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024 tentang Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring.

Keppres Satgas Judi *Online* ditetapkan pada tanggal 14 Juni 2024 sebagai upaya percepatan pemberantasan perjudian daring secara terpadu. Dalam materi pokok Keppres tersebut menekankan Pembentukan Satgas bertujuan untuk melakukan percepatan pemberantasan kegiatan perjudian daring secara tegas dan terpadu dalam rangka melindungi masyarakat. Oleh karena penindakan tegas itulah, masa kerja Satgas dimulai sejak ditetapkannya Keppres sampai dengan tanggal 31 Desember 2024.

Selama enam bulan kedepan, Satgas Perjudian Daring atau dikenal judi *online* tersebut akan dinahkodai oleh sejumlah Menteri Kabinet Indonesia Maju yang tugas dan fungsinya diatur dalam Pasal 4 Keppres Nomor 21 Tahun 2024. Dalam Pasal 4 dijelaskan bahwa Satgas Judi *Online* bertugas untuk mengoptimalkan pencegahan dan penegakan hukum perjudian daring secara efektif dan efisien.

Selain itu, Satgas Judi *Online* akan terus meningkatkan koordinasi antar kementerian, lembaga dan kerja sama luar negeri dalam upaya pencegahan dan penegakan hukum perjudian daring. Hal ini sebagaimana telah disampaikan sebelumnya oleh Menkominfo Budi Arie Setiadi mengenai kerja kolaborasi dan koordinasi secara komprehensif untuk memutus mata rantai kegiatan terlarang judi *online* hingga pinjaman *online*.

Berikut adalah kedudukan, tugas, dan fungsi Satgas Perjudian Daring sesuai Keppres Nomor 21 Tahun 2024 :

Ketua Satgas: Menteri Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan; Hadi Tjahjanto

Wakil Ketua Satgas: Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan; Muhadjir Effendy

Ketua Harian Pencegahan: Menteri Komunikasi dan Informatika; Budi Arie Setiadi

Wakil Ketua Harian Pencegahan: Direktur Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Kominfo; Usman Kansong.

Keanggotaan Satgas Perjudian Daring terdiri dari Bidang Pencegahan dan Bidang Harian Penegakan Hukum. Anggota Bidang Pencegahan melibatkan stakeholder seperti Kementerian Agama, Kejaksaan Agung, Tentara Nasional Indonesia (TNI), Kepolisian Republik Indonesia, Badan Intelijen Negara (BIN) hingga Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Sementara Bidang Harian Penegakan Hukum dipimpin langsung oleh Kapolri Listyo Sigit Prabowo, Wakil Ketua Kepala Badan Reserse Kriminal (Bareskrim) Polri Wahyu Widada, serta anggota bidang melibatkan Kemenko Polhukam, Kementerian Kominfo, Kejaksaan Agung, BIN, BSSN dan OJK.

Dua Pimpinan Satgas Judi *Online* yakni Ketua Harian Pencegahan dan Ketua Harian Penegakan Hukum masing-masing memiliki tugas dalam penanganan pemberantasan kegiatan judi *online*. Tugas keduanya beserta para anggota diatur dalam Pasal 6 dan Pasal 7 Keppres tersebut. Secara singkat tugas tersebut antara lain:

Ketua Harian Pencegahan dalam Pasal 6

- a. Menentukan prioritas pencegahan perjudian daring;
- b. Mengoordinasikan langkah-langkah termasuk melakukan sosialisasi, edukasi, dan penyelesaian kendala dalam pencegahan perjudian daring;
- c. Memberikan usulan rekomendasi dalam pencegahan perjudian daring kepada Ketua Satgas;
- d. Melakukan pemantauan dan evaluasi atas pencegahan perjudian daring; dan
- e. Melaporkan hasil pelaksanaan tugas pencegahan perjudian daring kepada Ketua Satgas.

Ketua Harian Penegakan Hukum dalam Pasal 7

- a. Menentukan prioritas penegakan hukum perjudian daring;
- b. Mengoordinasikan langkah-langkah penyelidikan dan penyidikan dalam upaya penegakan hukum perjudian daring;
- c. Memberikan usulan rekomendasi dalam penegakan hukum perjudian daring kepada Ketua Satgas;
- d. Melakukan pemantauan dan evaluasi atas penegakan hukum perjudian daring; dan
- e. Melaporkan hasil pelaksanaan tugas penegakan hukum perjudian daring kepada Ketua Satgas.



Tindakan Tegas

Menkominfo Budi Arie Setiadi selaku Ketua Harian Pencegahan Satgas Judi *Online* menyatakan komitmen memberantas kegiatan ilegal yang telah diatur dalam undang-undang sehingga penguatan langkah-langkahnya terus dilakukan secara efektif.

Dalam berbagai kesempatan, Menteri Budi Arie menegaskan tidak adanya kata kompromi dan kesempatan bagi siapapun yang terlibat dalam judi *online*. Peringatan keras itu disampaikan salah satunya saat Konferensi Pers tanggal 24 Mei 2024 tentang Perkembangan Terbaru Pemberantasan



Menkominfo Budi Arie bersama Menteri Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan Hadi Tjahjanto serta pimpinan kementerian/ lembaga terkait secara rutin menyampaikan penanganan judi *online* kepada publik melalui konferensi pers.

Judi *Online*. Kepada platform digital dan Internet Service Provider (ISP), Menkominfo mengimbau serta mengingatkan agar ekosistem perusahaan teknologi yang beroperasi di Indonesia tidak memfasilitasi permainan judi *online*.

“Saya ingin menyampaikan hal penting, yakni peringatan keras kepada seluruh pengelola platform digital, seperti X, Telegram, Google, Meta, dan Tiktok. Jika tidak kooperatif untuk memberantas judi *online* di platform anda, maka saya akan mengenakan denda sampai dengan Rp500 Juta rupiah per konten. Saya ulangi, saya akan denda sampai dengan Rp500 Juta per konten,” tegas Menteri Budi Arie.

“Kepada seluruh pengelola ISP atau *internet service provider*. Jika tidak kooperatif dalam pemberantasan judi *online*, maka saya tidak segan-segan mencabut izin Anda. Saya ulangi, saya akan mencabut izin Anda!,” tegas Menkominfo Budi Arie.

Peringatan keras Menkominfo Budi Arie Setiadi kepada platform digital dan ISP di Indonesia akan terus ditindaklanjuti setelah pembentukan Satgas Judi *Online*. Pemerintah dalam hal ini Kementerian Kominfo tiada hentinya melakukan pemutusan akses atau *takedown* konten-konten judi *online* yang semakin meresahkan masyarakat.

Maraknya kegiatan judi *online* semakin meresahkan setelah Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) merilis laporan terkait perputaran uang judi *online*. Menurut data PPATK, hingga kuartal I Tahun 2024 tercatat sebanyak Rp600 triliun perputaran nilai transaksi judi *online*. Sementara itu, dari sisi jumlah pemain atau user judi *online* bahkan mencapai angka 3 juta orang, 80% pemain diantaranya memasang nilai transaksi untuk taruhan dalam relatif kecil yakni sebesar Rp100 ribu.

Berapapun nilai transaksi yang dijadikan sebagai modal untuk melakukan kegiatan taruhan judi *online* sama sekali tidak dibenarkan. Masyarakat perlu mengetahui dampak buruk dari setiap permainan judi *online* yang jelas-jelas telah memberikan kerugian secara signifikan. Oleh karena itu, kita mengharapkan kerja keras pemerintah melalui Satgas Pemberantasan Judi *Online* akan memutus mata rantai kegiatan ilegal tersebut. Namun kembali lagi, perlu kesadaran kolektif masyarakat dan semangat bersama untuk menghentikan kegiatan judi *online* dari hulu hingga ke hilir. (Irs)



Berantas Judol, Kominfo Sediakan Layanan Aduan Masyarakat Melalui *Website* dan Medsos

**Dalam memberantas judi *online*,
Kementerian Kominfo menyediakan
layanan aduan judi *online* kepada
masyarakat, baik melalui *website*,
maupun media sosial.**

Judi *online* merupakan salah satu penyakit sosial yang saat ini tengah mewabah di kalangan masyarakat Indonesia. Ratusan dan bahkan jutaan masyarakat dari usia anak-anak hingga orang dewasa menjadi pelaku sekaligus korban judi *online*. Akibatnya tidak sedikit masyarakat yang mengalami persoalan seperti kekerasan, terjerat utang dan bahkan hingga menjadi korban KDRT.

Untuk itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika memiliki tanggung jawab dalam memberantas judi *online*. Dalam memberantas judi *online*, Kementerian Kominfo menyediakan layanan aduan judi *online* kepada masyarakat, baik melalui *website*, maupun media sosial.

Ada pun melalui *website* yakni, *website* resmi Kominfo www.kominfo.go.id atau pun melalui situs aduankonten.id. Sedangkan di media sosial, masyarakat juga bisa melapor melalui Email aduankonten@mail.kominfo.go.id, Akun Twitter @aduankonten, WhatsApp 08119224545, Call center 159, Instagram [aduankonten.official](https://www.instagram.com/aduankonten.official), Facebook [aduankontenofficial](https://www.facebook.com/aduankontenofficial), dan cekrekening.id.

Cara Laporkan Melalui Aduankonten.id

Aduankonten.id merupakan fasilitas pengaduan konten negatif yang disediakan pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). Sebelum mengajukan pemblokiran situs atau aplikasi, masyarakat dapat melakukan pemeriksaan terlebih dahulu terhadap situs atau aplikasi yang dituju melalui laman trustpositif.kominfo.go.id.

Adapun langkah-langkah melaporkan konten, situs, atau aplikasi terkait judi slot sebagai berikut:

1. Kunjungi laman <https://aduankonten.id>.
2. Isikan data pelapor, meliputi nama lengkap, alamat surel (email), dan kata sandi.
3. Ketuk tombol Captcha 'Saya bukan robot'.
4. Tekan 'Daftar'.
5. Setelah itu, pelapor akan diminta mengunggah tautan (*link*) dan tangkapan layar (*screenshot*) konten judi *online*.
6. Jelaskan alasan melaporkan konten.
7. Selanjutnya, pelapor akan mendapatkan nomor aduan yang bisa dilacak di menu 'Lacak Aduan Konten'.
8. Selanjutnya Kementerian Kominfo akan memblokir konten, situs, atau aplikasi judi *online* setelah dilakukan verifikasi dan validasi.



Ada pun tahapan yang harus dilalui untuk memulai pengaduan yakni sebagai berikut;

1. Tahap Pelaporan

Pelaporan bersumber dari masyarakat dengan cara mendaftarkan diri pada situs aduankonten.id, mengunggah URL dan screenshot konten negatif, dan memberikan deskripsi alasan pelaporan. Dalam tahap ini, langkah pertama yang dilakukan pelapor yakni memasukkan nama, alamat email, dan membuat *password*.

2. Tahap Verifikasi

Di tahap verifikasi, akan dianalisis laporan tersebut untuk menentukan apakah konten yang dilaporkan merupakan konten negatif. Jika termasuk konten negatif, maka akan mendapatkan rekomendasi penapisan dari verifikator. Jika konten berkaitan dengan kewenangan instansi lain, maka konten akan diteruskan ke instansi tersebut untuk mendapatkan rekomendasi penapisan.

3. Tahap Persetujuan

Tahap persetujuan penapisan dibagi menjadi dua. Pertama, jika melalui website atau aplikasi, maka akan diinput ke dalam *database blacklist*. Kedua, apabila melalui pengaduan media sosial, maka akan diberikan rekomendasi penapisan ke penyelenggara media sosial.

Cara Laporkan Rekening Judi Online via Cekrekening.id

Masyarakat juga dapat melaporkan rekening bank bandar judi *online* ke laman cekrekening.id. Tujuannya, agar rekening pelaku dapat dibekukan atau diblokir. Berikut langkah-langkahnya:

1. Kunjungi situs <https://cekrekening.id/home>.
2. Pilih menu Laporkan Rekening, lalu ketuk tombol 'Lapor Sekarang'.

3. Isi keterangan rekening bank atau dompet digital (*e-wallet*), meliputi nama bank/dompet digital, nomor rekening/akun virtual, dan nama yang tertera.
4. Lengkapi biodata terlapor, seperti nama pemilik, nomor telepon, kategori laporan, jumlah kerugian, sumber/media transaksi, serta detail sumber/media transaksi.
5. Masukkan biodata pelapor, mencakup nama, jenis kelamin, nomor telepon, usia, alamat email, nomor identitas berupa nomor induk kependudukan (NIK) e-KTP atau kartu izin tinggal terbatas (Kitas), serta alamat domisili.
6. Unggah kronologi, tanggal dan waktu kejadian, foto identitas pelapor, serta foto bukti kejadian maksimal 5 buah dalam format jpg, png, atau pdf. Bukti-bukti terdiri dari hasil pindai (*scan*) bukti transfer/pembayaran atau percakapan lengkap selama transaksi.
7. Ketuk tombol 'Laporkan Rekening'.

(Erby)



Aduankonten.id merupakan fasilitas pengaduan konten negatif yang disediakan pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika



Pertaruhan Daring

Oleh: Annisa Moezha

Untuk kesekian kalinya, Andi masih berusaha menghubungi Rian melalui sambungan telepon. Sayangnya, tak pernah ada jawaban apa-apa. Andi menduga Rian telah memblokir nomornya atau teman lamanya itu sengaja mengganti nomor telepon baru untuk bisa kabur dan membawa semua uang yang Andi pinjamkan.

"Masih *nggak* ada kabar dari teman lu si Rian itu?" tanya Daniel begitu ia melihat Andi sibuk mondar-mandir dengan raut gelisah juga kesal.

Andi menggeleng lesu. "Kalau tahu ujungnya begini, *nggak* akan gue bantu deh. Malah jadi gue yang dirugikan, padahal dia yang punya masalah."

Dari balik kubikelnya, Daniel mengasihani Andi. Sebagai rekan kerja, ia hanya bisa menasihati sebisanya agar Andi lebih berhati-hati dalam meminjamkan uang kepada siapa pun. Apalagi Andi adalah PNS baru di kantor yang tukin dan gaji saja masih delapan puluh persen, seharusnya ia lebih bijak dalam mengelola keuangannya.

"Makanya, zaman sekarang jangan langsung percaya sama orang. Kadang niat baik, *nggak* selalu berujung baik. Mau teman lama atau siapa saja, *nggak* menjamin dia akan selalu jadi orang yang sama, apalagi kalau sudah urusan uang," ujar Daniel seraya memberi kode agar Andi lekas duduk di kursinya.

Andi menurut dan duduk di samping Daniel. Ia menghela napas panjang, memandang langit-langit ruangan, di kepalanya ia terus menyesali 'pertemuannya' kembali dengan Rian beberapa bulan lalu yang membuat dirinya sekesal saat ini.

**

"Ya namanya juga hidup, kadang kita di atas, kadang juga di bawah. Kalau lagi susah begini, gue *nggak* punya siapa-siapa lagi selain teman kaya lu yang bisa bantu," ujar Rian di telepon. Kalimat barusan masih terngiang-ngiang di telinga Andi kala ia mendengar serentetan kisah sedih hidup Rian, teman lama semasa kuliah yang tiba-tiba meneponnya malam-malam.

Awalnya Andi berpikir positif, Rian menghubunginya untuk memberi kabar bahagia,

misalnya berita pernikahan. Sebab di umur mereka, memang sedang disibukkan dengan jadwal pergi ke kondangan sana-sini. Sayangnya, Andi justru mendapat kabar sedih dari Rian yang mengaku usaha kecilnya bangkrut, ekonominya belum sepenuhnya pulih pasca-PHK akibat pandemi, orang tuanya sakit-sakitan dan butuh biaya pengobatan rawat jalan.

"Kira-kira apa yang bisa gue bantu?" tanya Andi dengan penuh rasa iba.

Sejauh yang Andi kenal, dahulu Rian adalah sosok teman yang bisa dipercaya, senang menolong sesama, dan setia kawan. Keduanya bahkan pernah satu organisasi yang sama. Andi merasa cukup mengenal baik Rian, sehingga ia luluh ketika Rian menyebutkan nominal uang yang ingin ia pinjam.

Begitu saja Andi menyanggupinya dan hanya mengatakan pada Rian kapan ia perlu mengembalikan uangnya. Sayangnya, ketika tanggal yang dijanjikan tiba, Rian tidak menepatinya. Ia berkelit dan kembali meminta bantuan pada Andi untuk meminjamkan lagi.

**

"Emang lu *nggak* curiga sama sekali pas dia mau minjam-minjam lagi?" tanya Daniel begitu ia mendengar sekilas cerita dari Andi tentang bagaimana ia bisa meminjami uang yang tak sedikit pada Rian.

Andi menggeleng, "gue masih mikir kalau dia beneran lagi kena musibah. Kejadian ini memang pelajaran banget buat gue, terutama untuk lebih bijak dan hati-hati kalau ada teman lama yang tiba-tiba menghubungi."

Ia menghela napas panjang sebelum sampai di kalimat, "sampai akhirnya gue tahu bahwa ternyata Rian main judi *online*."

Daniel hanya bisa geleng-geleng kepala. "Terus, dari mana lu tahu kalau dia ternyata main judi *online*?"

"Gue mulai curiga karena dia semaksa itu tiap minjam uang. Gue coba cek beberapa media



sosialnya. Di akun Facebook-nya, ada banyak notifikasi otomatis dari aplikasi yang terintegrasi, ternyata itu semacam permainan judi slot.”

“Siapa tahu akun dia ke-hack?” Daniel mencoba realistis.

“Ada jejak digital. Gue menemukan postingan yang dikomentari oleh salah satu temannya yang bilang ‘balikin duit gue jangan lu pake judi *online* dulu.’” Andi mengangkat alis, mulutnya terkunci tapi Daniel paham maksud kata yang tak terucap, ‘gimana menurut lu?’

“Hmmm. Bisa jadi.”

Menurut Andi, suatu hari ketika Rian kembali menghubunginya untuk meminjam uang, Andi yang sudah jengah langsung melemparkan pertanyaan kepada Rian, apakah ia benar bermain judi *online*? Rupanya Rian tak mengelak dan mengaku bahwa bermain judi *online* hanya sebatas hobi dan iseng.

Sayangnya, Andi tak mau lagi dibohongi. Ia kembali menemukan komentar yang sama di salah satu akun media sosial milik Rian. Di titik itulah Andi menyadari bahwa Rian tidak hanya iseng belaka, namun ia terobsesi dengan judi *online*.

Rupanya tidak hanya Andi, Rian juga meminjam uang dari teman-teman lain untuk “menutup”

kekalahan dan terus bermain dalam upaya untuk mendapatkan kembali uang yang hilang. Rian memanfaatkan keibaan Andi dan teman-teman yang ia bohongi dan semakin terjerumus tanpa dapat mengontrol dirinya.

“Terus sekarang apa langkah yang akan lu ambil biar duit lu kembali?” tanya Daniel.

Andi melirik Daniel di sebelahnya, “Apa gue coba datengin rumahnya ya?”

Keduanya bertatapan, namun tak ada satu kalimat pun sebagai jawaban.

**

Hidup di era serba modern memang tidak mudah. Teknologi digital berkembang pesat, semua serba digital. Segala aktivitas sehari-hari tak lepas dari kecanggihan teknologi. Segalanya tersedia di jejaring internet, baik hal positif maupun negatif seperti perjudian *online*.

Setelah mengaku bahwa dirinya memang benar bermain judi *online*, Rian menghilang tanpa jejak. Belakangan Andi dihubungi teman yang juga terlibat dalam skenario kebohongan Rian dan mengatakan bahwa sikap Rian semakin menggila. Singkatnya, Rian menanggung banyak utang besar akibat kekalahan dalam perjudian.

Andi mengurungkan niat untuk mengejar Rian ke rumahnya karena sepertinya sia-sia.

“Percuma lu nyari ke rumahnya. Dia udah lama nggak pulang. Keluarganya aja udah angkat tangan. Kemarin gue udah ke rumahnya, ibunya nangis terus,” ujar Dani, yang juga senasib dengannya.

Di ujung telepon Dani masih berapi-api memberi tahu Andi tentang bagaimana Rian telah membuat keluarganya kewalahan karena ulahnya, “ternyata dia jualin semua barang-barang di rumah, bahkan sebelum pergi dia juga ambil uang tabungan keluarganya.”

Tak sampai situ, bagian ini membuat Andi bergidik, “terakhir yang gue tahu, sertifikat rumah digadai juga, ampun deh judi *online* ini beneran meresahkan,” ucap Dani.

Dahulu, ia mengenal Rian sebagai seorang yang ceria, ramah, dan sopan. Ia sama sekali tak menyangka Rian kini terjerumus sejauh ini dalam permasalahan yang rumit karena hobinya bermain judi *online*.

Andi tak habis pikir, betapa merusaknya kecanduan judi *online* tidak hanya bagi individu yang terlibat langsung, tetapi juga bagi orang-orang terdekat di sekitarnya. Pada akhirnya tak ada yang bisa menyelamatkan Rian, kecuali hanya dirinya sendiri.

Andi memutuskan untuk berhenti ‘mencari’ Rian dan membiarkan karma bekerja sebagaimana tugasnya. Baginya, Rian adalah pelajaran yang berharga. Orang-orang mungkin berubah seiring dengan pengalaman dan pemahaman yang ia miliki. Namun, perubahan ke arah yang baik atau buruk, tergantung dari bagaimana ia bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri.

Rian terjaga dari tidurnya yang tak nyenyak, di kepalanya angka-angka berkeliaran. Utang piutang telah menghantuinya. Banyak tagihan yang memenuhi pikirannya. Namun, hasrat untuk terus bermain judi terus mendesaknya. Kalau sudah dihinggapi gelisah, ia akan melakukan segala cara. Ia mulai membuka deretan nama dan mencari

nomor di kontak hp-nya, ketika ada satu nama yang terlintas ia langsung menghubunginya. Ia akan segera memencet tombol hijau, begitu dering tersambung tanda nomor masih aktif, Rian kegirangan.

“Ya namanya juga hidup, kadang kita di atas, kadang kita di bawah. Kalau lagi susah begini, gue nggak punya siapa-siapa lagi selain teman kaya lu yang bisa bantu.”

Begitulah kalimat pamungkasnya, dan serentetan cerita bohong mengalir dari mulutnya yang manis, hingga seseorang di ujung telepon menyanggapi untuk meminjamkannya sejumlah uang.

Hal itu terus berulang dengan sistem gali lubang tutup lubang. Tanpa menunggu waktu lama, uang di rekeningnya akan terisi, dan seperti pohon yang haus disirami, gairah berjudi muncul kembali. Rian telah terjerumus dan semakin menggila. Sementara semakin hari, hidupnya kian tak terkendali.

“Betapa merusaknya kecanduan judi *online* tidak hanya bagi individu yang terlibat langsung, tetapi juga bagi orang-orang terdekat di sekitarnya. Pada akhirnya tak ada yang bisa menyelamatkan Rian, kecuali hanya dirinya sendiri”



Annisa Moezha

Gemar membaca buku, menulis cerpen dan puisi. Cerita-cerita lainnya bisa mampir ke media sosialnya @annisamoezha



Presiden Joko Widodo didampingi Menteri PUPR yang juga Plt. Kepala Otorita IKN Basuki Hadimuljono, Mensesneg Pratikno, Menhub Budi Karya dan juga Dirut PLN Darmawan Prasodjo dalam peresmian groundbreaking PLN HUB di Kawasan Ibu Kota Nusantara (IKN).

Groundbreaking PLN Hub Sediakan Listrik Ramah Lingkungan di Ibu Kota Nusantara

Pemerintah terus melengkapi infrastruktur utama dalam pembangunan Ibu Kota Nusantara (IKN) di Kabupaten Penajam Paser Utara, Kalimantan Timur. Salah satunya adalah infrastruktur kelistrikan yang disediakan oleh Perusahaan Listrik Negara (PLN).

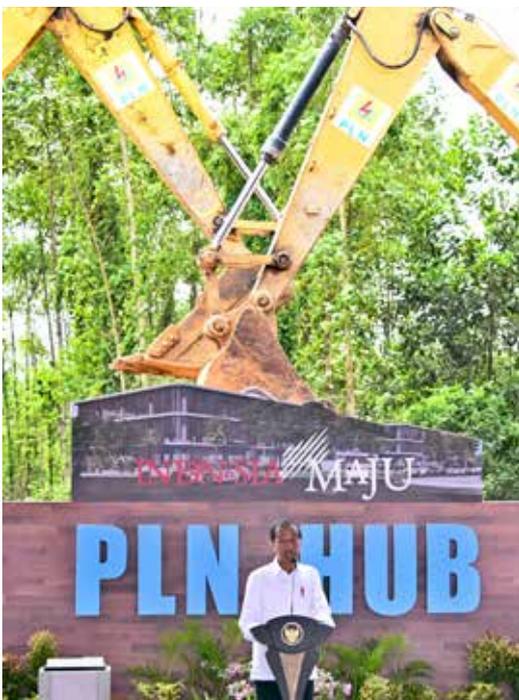
Infrastruktur kelistrikan yang andal merupakan faktor penting dari sebuah kota modern seperti IKN. Tidak hanya andal, IKN sebagai kota yang dirancang bebas emisi juga membutuhkan pasokan tenaga listrik yang ramah lingkungan.

Sebagai upaya dalam memenuhi kebutuhan tersebut, PLN mendirikan PLN Hub di IKN. PLN Hub tidak hanya sebagai pusat kelistrikan di IKN, namun juga menyatukan seluruh ekosistem kelistrikan PLN dan para mitra PLN. Selain itu, PLN Hub juga akan berperan mendukung infrastruktur telekomunikasi dan teknologi digital di IKN.

Pembangunan PLN Hub diresmikan oleh Presiden Joko Widodo dengan melakukan peletakan batu pertama atau *groundbreaking* PLN HUB



Presiden Joko Widodo didampingi Menkominfo Budi Arie Setiadi, mendengarkan penjelasan Dirut PLN Darmawan dalam peresmian groundbreaking PLN HUB di Kawasan Ibu Kota Nusantara (IKN).



Presiden Joko Widodo memberikan sambutan saat meresmikan *Groundbreaking* PLN Hub di Kawasan Ibu Kota Nusantara (IKN).

di Kawasan Ibu Kota Nusantara (IKN), Kabupaten Penajam Paser Utara, Provinsi Kalimantan Timur, Rabu (05/06/2024). Menurut Presiden Joko Widodo, PLN Hub akan memainkan peran strategis sebagai pusat kelistrikan dan telekomunikasi, serta teknologi digital andal dalam mewujudkan penggunaan energi hijau di IKN.

"Saya sangat menghargai pembangunan PLN Hub yang akan mengumpulkan semua *stakeholder* dan mitra yang terkait dengan PT PLN. Kita harapkan ini akan mengubah pola pikir kita semuanya karena di Ibu Kota Nusantara juga, saya sudah sampaikan, 100 persen harus memakai energi hijau," ucapnya.

Pembangunan PLN Hub menjadi bagian dari strategi besar untuk menarik investasi yang berfokus pada energi hijau. Melalui pembangunan ini, Presiden berharap keraguan investor akan potensi energi hijau di Indonesia dapat terjawab.

"Semua menanyakan mengenai energi hijau ada atau tidak. Enggak ada lagi yang menanyakan, saya mau pakai PLTU dari batu bara, enggak. Selalu pertanyaannya ini geotermal, apakah ini hidropower, apakah ini dari angin, dan kekuatan besar itu ada di negara kita. Inilah yang ingin kita gunakan," lanjut Presiden.

Kepala Negara kembali menyampaikan potensi besar Indonesia dalam memanfaatkan sumber daya energi yang ada. Menurutnya, Indonesia memiliki kekuatan dan potensi sangat besar dalam energi hijau. Misalnya seperti energi hidropower yang bisa dihasilkan dari 4.400 sungai di Indonesia.

“Sungai Kayan itu bisa menghasilkan 11 ribu sampai 13 ribu megawatt. Sungai Mamberamo bisa menghasilkan 23 ribu megawatt. Itu yang gede-gede, yang sedang, yang kecil-kecil banyak sekali yang bisa kita lakukan,” imbuhnya.

Tenaga Listrik untuk PDN di IKN

Pemerintah telah merancang pembangunan Pusat Data Nasional (PDN) di Ibu Kota Nusantara (IKN). Menteri Komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi menilai keberadaan Perusahaan Listrik Negara (PLN) Hub akan menyediakan infrastruktur kelistrikan yang penting untuk operasional PDN guna mewujudkan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE).

“Keberadaan PLN Hub ini bisa sangat membantu pengoperasian pusat data nasional di IKN,” jelasnya kepada pekerja media sebelum Groundbreaking PLN Hub di Ibu Kota Nusantara, Kabupaten Penajam Paser Utara, Kalimantan Timur, Rabu (05/06/2024).

Menteri Budi Arie menyatakan PLN Hub akan mengintegrasikan seluruh ekosistem kelistrikan IKN yang menopang infrastruktur telekomunikasi dan digital.

“Jadi hari ini akan diresmikan PLN Hub dimana PLN Hub ini kan seluruh ekosistem kelistrikan di Nusantara, termasuk juga bagaimana infrastruktur telekomunikasi dan infrastruktur digital ini diwujudkan,” tuturnya.

Oleh karena itu, Menkominfo mengapresiasi upaya PLN dalam pembangunan infrastruktur PDN di IKN.

“Yang namanya *data center* itu perlu listrik, sehingga sangat baik sekali untuk mendukung infrastruktur Pusat Data Nasional di IKN,” tandasnya.



Hari ini akan diresmikan PLN Hub di mana PLN Hub ini kan seluruh ekosistem kelistrikan di Nusantara, termasuk juga bagaimana infrastruktur telekomunikasi dan infrastruktur digital ini diwujudkan.



Kolaborasi Dukung Konektivitas Digital

Menurut Menteri Budi Arie, kolaborasi antara PLN dan operator telekomunikasi menjadi kunci keberhasilan implementasi konektivitas digital di IKN.

"Persiapan kita ya nanti kita terus, ini kan Telkom sudah narik infrastrukturnya. Nanti sesuai dengan perkembangan IKN juga akan terus ditambah kapasitasnya," ujarnya.

Pembangunan PLN Hub di IKN menjadi bukti komitmen pemerintah dalam menghadirkan konektivitas digital terbaik bagi masyarakat.

"Apalagi PLN punya Icon Plus yang juga men-support infrastruktur telekomunikasi," tegas Menkominfo Budi Arie.

Sementara Direktur Utama PLN Darmawan Prasodjo menyatakan ekosistem kelistrikan di IKN akan berbasis energi terbarukan dengan dukungan sistem yang cerdas.

"Salah satu tugas kami adalah membangun ekosistem kelistrikan yang *smart, green*, tetapi juga *beautiful*. Jadi ini satu ekosistem *renewable energy*," jelasnya.

Dirut PLN menegaskan kesiapan penyediaan infrastruktur listrik untuk PDN yang andal dan ramah lingkungan.

"PLN siap untuk memberi pasokan listrik yang sangat handal, tetapi juga ramah terhadap lingkungan," tandasnya. (Adhi Sakti)

Menkominfo Budi Arie Setiadi, bersama Dirut PLN Darmawan Prasodjo memberikan penjelasan kepada awak media dalam peresmian *groundbreaking* PLN HUB di Kawasan Ibu Kota Nusantara (IKN).





Menteri Budi Arie Bicara Capaian RI di Forum



Menteri Komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi melakukan kunjungan kerja ke Jenewa, Swiss untuk menghadiri World Summit on the Information Society (WSIS) +20 2024, sebuah pertemuan global yang diselenggarakan oleh International Telecommunication Union (ITU). Tak hanya membahas kecerdasan buatan dan teknologi digital, pertemuan tersebut juga menyoroti perjalanan dan prestasi transformasi digital Indonesia di panggung internasional.

Agenda pertama dalam kunjungan kerja Menkominfo ialah menghadiri Ministerial Roundtable, pertemuan yang mengumpulkan sekitar 35 Menteri bidang telekomunikasi dan digital dari berbagai negara serta pimpinan organisasi internasional. Pertemuan tersebut dimulai sekitar pukul 13.30 waktu setempat di CICG - Centre International de Conferences Geneve dan dipimpin oleh Sekretaris Jenderal ITU Doreen Bogdan-Martin.

Dalam forum tersebut, Menteri Budi Arie menekankan bahwa pembangunan digital di Indonesia diarahkan untuk mewujudkan konektivitas yang inklusif, memberdayakan, dan berkelanjutan guna mencapai Visi Indonesia Emas 2045. Diskusi tersebut juga mencakup isu-isu penting seperti kecerdasan buatan (AI), arus data lintas negara, pengembangan talenta dan literasi digital, serta keamanan siber. Forum ini menyepakati prinsip pembangunan digital yang inklusif, berpusat pada manusia, dan berorientasi pada pembangunan, dengan perhatian khusus pada kepentingan negara-negara Global South.

Di sela-sela mengikuti rangkaian World Summit on the Information Society (WSIS) 2024 di Jenewa, Swiss, Menteri Komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi menghadiri WSIS Prizes yang diselenggarakan pada 28 Mei 2024. Pada perhelatan bergengsi ini, Indonesia berhasil menominasikan 12 karya dalam 18 kategori yang



Menkominfo menghadiri acara Ministerial Roundtable of WSIS+20 Forum di Centre International de Conferences Geneve, Jenewa, Selasa (28/05/2024).

ada, bersaing dengan sekitar 360 inisiatif dari berbagai negara.

Indonesia meraih prestasi gemilang dengan program “JaWara Internet Sehat” yang memenangkan kategori C4 – Capacity Building. Menteri Budi Arie memberikan apresiasi tinggi atas inisiatif tersebut, menekankan pentingnya literasi digital sebagai agenda prioritas.

“Tentunya kami sangat bangga atas berbagai inisiatif dan pencapaian yang telah dihasilkan oleh Indonesia. Ini merupakan sebuah bukti nyata kemajuan transformasi digital nasional yang ditandai dengan berbagai inovasi bermanfaat dengan mengadopsi teknologi digital,” sebut Menteri Budi Arie.

JaWara Internet Sehat merupakan sebuah program literasi digital yang diinisiasi ICT Watch



Menkominfo bersama Executive Director ICT Watch Indriyatno Banyumurti menerima penghargaan WSIS Prizes Ceremony Winner: JaWara Internet Sehat (Cyberwise Champion) by Perkumpulan Mitra TIK Indonesia (ICT Watch) di Jenewa, Selasa (28/05/2024).



Menkominfo Budi Arie Setiadi bersama jajaran Kominfo bertemu sekaligus makan siang bersama dengan Diaspora Indonesia Jenewa di kantor PTRI (Perutusan Tetap Republik Indonesia) Jenewa, Rabu (29/05/2024).

bersama WhatsApp Indonesia dengan dukungan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), UNICEF Indonesia, Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) Siberkreasi dan Relawan TIK. Melibatkan 160 anak muda dari seluruh Indonesia, JaWara Internet Sehat mendorong gerakan literasi digital dengan pendekatan kearifan lokal, sehingga dapat lebih mudah diterima masyarakat.

Sejak 2017, Indonesia secara konsisten menorehkan prestasi gemilang dalam WSIS Prizes dengan meraih predikat Champion atau pemenang favorit dan Winner atau pemenang utama. Berbagai inisiatif asal Indonesia berhasil melewati proses seleksi yang ketat dari komite juri dan proses pemungutan suara publik. Hingga saat ini, Indonesia telah 5 kali meraih predikat Winner, yaitu ICT Watch (2017), Indonesia Baik Kominfo (2018), Gerakan Nasional Literasi Digital Siberkreasi (2019), 8villages (2021), dan Jakarta Smart City (2022).

"Selama ini, Indonesia secara aktif mengirimkan berbagai inisiatif di bidang TIK dan memenangkan penghargaan dalam ajang WSIS Prizes. Ini menunjukkan peran aktif Indonesia dalam mewujudkan penggunaan TIK untuk mewujudkan inklusi digital. Harapannya, prestasi ini dapat terus dipertahankan, bahkan mendorong aksi inovatif lainnya," ujar Menteri Budi Arie.

Diaspora Jenewa Apresiasi UU PDP

Dalam sela-sela rangkaian acara WSIS 2024, Menteri Budi Arie juga menyempatkan diri bertemu dengan Warga Negara Indonesia (WNI) yang bermukim di Jenewa. Kehadiran Menkominfo diterima oleh Ambassador Extraordinary and Plenipotentiary/Permanent Representative, Febrian A. Ruddyard, yang didampingi Deputi I Permanent Representative/Ambassador, Achsanul Habib, dan Deputi II Permanent Representative/ Ambassador, Dandy Satria Iswara.

Acara yang diadakan di Perutusan Tetap Republik Indonesia (PTRI) untuk PBB, WTO, dan organisasi internasional lainnya ini mendapat sambutan hangat dari sekitar 50 WNI. Mereka memanfaatkan kesempatan tersebut untuk berdiskusi tentang perkembangan teknologi dan kebijakan telekomunikasi di Indonesia. Apresiasi juga disampaikan oleh Diaspora Indonesia atas semakin pesatnya perkembangan teknologi serta regulasi di Indonesia, misalnya dengan penetapan UU Perlindungan Data Pribadi, yang juga menjadi perhatian serius di negara-negara Eropa.

Para diaspora juga menitipkan harapan agar Menteri Kominfo mendorong diseminasi informasi serta proliferasi tenaga-tenaga kerja Indonesia profesional di luar negeri terutama di lembaga-lembaga internasional.

Jajaki Kerja Sama Internasional

Kunjungan Budi Arie ke Geneva juga dimanfaatkan untuk memperkuat kerjasama internasional. Salah satu agenda penting adalah pertemuan dengan UNESCO untuk membahas tata kelola internet dan pengembangan talenta digital. Dalam kesempatan tersebut, Menteri Kominfo membahas tentang pentingnya negara berkembang, seperti Indonesia, untuk memperkuat posisinya dalam rantai pasok teknologi digital global, dan bukan hanya sebagai pengikut atau pengguna teknologi saja.

Asisten Direktur Jenderal Bidang Ilmu Sosial dan Kemanusiaan UNESCO, Gabriela Ramos menyambut baik pokok-pokok pertemuan yang disampaikan Budi Arie Setiadi tersebut. Gabriela menekankan pentingnya posisi Indonesia dalam mengedepankan tata kelola dan etika AI.



Menkominfo Budi Arie melakukan Bilateral Meeting dengan Sekretaris Jenderal International Telecommunication Union (ITU), Doreen Bogdan-Martin di Centre International de Conferences Geneve, Jenewa, Rabu (29/05/2024).

Temui ITU, Menkominfo Bahas Rencana Satelit LEO

Rangkaian agenda kunjungan Menkominfo di Jenewa juga diisi dengan pembahasan rencana Indonesia untuk mengembangkan satelit Low Earth Orbit (LEO). Menkominfo Budi Arie Setiadi didampingi Febrian A. Ruddyard (Wakil Tetap Republik Indonesia untuk Kantor Perserikatan Bangsa Bangsa di Jenewa, Organisasi Perdagangan Dunia, dan Organisasi Internasional lainnya) di Jenewa secara khusus diterima oleh Sekretaris Jenderal International Telecommunication Union, Doreen Bogdan-Martin.

Menurut Menteri Budi, jika rencana pengembangan satelit LEO dijalankan, pemerintah Indonesia perlu melakukan pendaftaran penggunaan slot orbit (*filing*) satelit NGSO untuk orbit equatorial. Rencana ini dipertimbangkan agar Indonesia tidak hanya menjadi pengguna satelit LEO, tapi juga menjadi pengembang yang kompetitif di level global. Untuk itu Menteri Kominfo mendiskusikan kemungkinan kerja sama dengan ITU dalam merealisasikan rencana tersebut.

UNESCO juga telah meluncurkan program Readiness Assessment Methodology (RAM) di Indonesia. RAM merupakan instrumen *assessment* untuk mendukung negara-negara anggota dalam pengembangan AI sesuai prioritas suatu negara.

Dengan memberikan kajian terperinci, RAM akan menghasilkan rekomendasi konkret untuk tata kelola AI di Indonesia. RAM mencakup serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang ekosistem AI suatu negara, antara lain dimensi hukum dan peraturan, sosial dan budaya, ekonomi, ilmu pengetahuan dan pendidikan, serta dimensi teknologi dan infrastruktur.

Dalam pertemuan itu Gabriela juga berharap Indonesia bersedia menjadi tuan rumah Global Forum on the Ethics of Artificial Intelligence tahun 2025. Lebih dari 70 delegasi negara setingkat Menteri dan unsur penting lainnya telah menghadiri Forum tersebut di Slovenia pada Februari 2024. UNESCO memastikan dukungan penuh dalam penyelenggaraan Forum Global tersebut.



Pertemuan Menkominfo dan Sekjen ITU membahas seputar rencana pendaftaran Slot Orbit (*filing*) Satelit NGSO.

Sekjen ITU menyambut baik rencana ini dan menyampaikan bahwa Indonesia dapat memproses pendaftaran lebih lanjut sesuai dengan prosedur yang ada. Ia juga terbuka untuk membangun kerja sama diantara kedua belah pihak. Beberapa bentuk kerja sama yang dimungkinkan adalah pengembangan kapasitas (*capacity building*), pemanfaatan berbagai forum substantif, dan dukungan para ahli.

Bilateral Meeting dengan Tiongkok dan DCO

Menteri Budi Arie juga mengadakan pertemuan bilateral dengan Wakil Menteri Perindustrian dan Teknologi Informasi Tiongkok, Shan Zhongde. Diskusi ini membahas pengembangan AI dan investasi SDM di Indonesia serta potensi kerja sama di bidang teknologi 5G dan 6G.

Menkominfo Budi Arie Setiadi menuturkan bahwa Indonesia yakin pengembangan AI (Artificial Intelligent) dan investasi pada SDM akan membawa kemajuan. Indonesia pun berupaya menghindari *middle income trap* dengan memajukan digital ekonomi dan pemanfaatan AI. Dia juga menerangkan Indonesia telah memiliki aturan kode etik dalam pemanfaatan AI. Untuk itu Menteri Budi Arie berharap Tiongkok mendukung pengembangan digitalisasi di daerah pedalaman Indonesia.

Wakil Menteri Zhongde menyatakan dukungan Tiongkok terhadap transformasi digital di Indonesia, terutama di sektor telekomunikasi yakni pengembangan teknologi 5G dan 6G serta AI. Dia berharap Indonesia mengirimkan delegasi dalam forum internasional tentang industri digital dan AI yang akan dihelat pada awal September tahun ini di negaranya.

Sementara itu dalam pertemuan bilateral antara Kemkominfo dengan Digital Cooperation Organization (DCO), Menteri Budi Arie membahas akselerasi dan keberlanjutan ekonomi digital di Indonesia. Menkominfo menekankan komitmen Indonesia untuk meningkatkan ekonomi digital dan menekan kesenjangan ekonomi, khususnya di negara-negara berkembang.

"Indonesia adalah negara besar yang terdiri belasan ribu pulau. Sebuah tantangan besar bagi kami dalam membangun ekonomi digital. Kami



Suasana pertemuan bilateral antara Menkominfo dengan Vice Minister, Ministry of Industry and Information Technology (MIIT) People's Republic of China Shan Zhongde di Centre International de Conférences Genève, Jenewa, Senin (27/05/2024).

berkomitmen untuk *no one left behind*,” kata Menkominfo dalam pertemuan tersebut.

Menteri Budi Arie menegaskan komitmen Pemerintah Indonesia dalam meningkatkan ekonomi digital untuk menekan kesenjangan ekonomi dan digitalisasi baik di Indonesia maupun negara-negara berkembang. Ia menekankan pentingnya kebersamaan memajukan negara-negara berkembang di kawasan Selatan dunia atau Global South.

Sekretaris Jenderal DCO, Deemah Al Yahya, menyambut baik komitmen pemerintah Indonesia. Menurutnya, DCO terus mendorong serta mengembangkan digitalisasi juga ekonomi digital di banyak negara. Deemah turut berbagi tantangan-tantangan yang dihadapi negara-negara berkembang di Afrika dan Timur Tengah.



..tantangan besar bagi kami dalam membangun ekonomi digital. Kami berkomitmen, no one left behind

“Kami juga berkomitmen dalam mendorong partisipasi serta kontribusi perempuan dalam digital ekonomi,” ujar Sekjen DCO Deemah Al Yahya.

Kunjungan kerja Menteri Komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi ke Jenewa, Swiss, kali ini menunjukkan komitmen kuat Indonesia dalam memperkuat posisi di kancah digital global. Melalui partisipasi aktif dalam forum internasional, penghargaan atas inisiatif digital, serta kerja sama bilateral dengan berbagai negara dan organisasi internasional, Indonesia terus berupaya mewujudkan transformasi digital yang inklusif, aman, dan berkelanjutan menuju Indonesia Maju 2045. (Viska)



Menkominfo dan jajaran Kominfo melakukan pertemuan bilateral dengan Sekretaris Jenderal Digital Cooperation Organization Deemah Al Yahya dan delegasi dari DCO di Centre International de Conférences Genève, Senin (27/05/2024).

Kunjungan Kerja Menkominfo ke Jenewa, Swiss



Menteri Komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi tiba di Jenewa dalam rangka menghadiri acara KTT Dunia Masyarakat Informasi (WSIS) 2024. Turut menyambut kehadiran rombongan Kominfo, Deputy I Permanent Representative Achsanul Habib, Deputy II Permanent Representative Dandy Satria Iswara dan segenap perangkat Perutusan Tetap RI di Jenewa. Minggu (26/05/2024). Foto: MD/Kominfo





Menghadiri acara Ministerial Roundtable of WSIS+20 Forum di Geneva International Conference Center, Jenewa, Selasa (28/05/2024). Foto: MD/Kominfo



Menteri Komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi bersama Executive Director ICT Watch Indriyatno Banyumurti menerima penghargaan WSIS Prizes Ceremony Winner: JaWara Internet Sehat (Cyberwise Champion) by Perkumpulan Mitra TIK Indonesia (ICT Watch) pada rangkaian acara WSIS+20 Forum di Geneva International Conference Center, Jenewa, Selasa (28/05/2024). Foto: MD/Kominfo



Menteri Komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi bersama jajaran Kominfo bertemu sekaligus makan siang bersama dengan Diaspora Indonesia Jenewa di kantor PTRI (Perutusan Tetap Republik Indonesia) Jenewa, Rabu (29/05/2024). Foto: MD/Kominfo



Menteri Komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi dan jajaran Kominfo melakukan Bilateral Meeting dengan Secretary-General International Telecommunication Union (ITU), Doreen Bogdan-Martin di Geneva International Conference Center, Jenewa, Rabu (29/05/2024). Foto: MD/Kominfo

Selamat Memperingati
**HARI LAHIR
PANCASILA**

1 Juni 2024





Mengenang Sejarah dan Perjuangan di Balik Lahirnya Pancasila

Indonesia merayakan Hari Lahir Pancasila setiap tanggal 1 Juni 2024, sebagai momen untuk mengenang, menghormati, sekaligus menghargai perjuangan pendiri bangsa dalam merumuskan dasar negara Indonesia. Penetapan 1 Juni menjadi Hari Lahir Pancasila diatur dalam Keputusan Presiden Republik Indonesia Joko Widodo Nomor 42 Tahun 2016.



Sejarah lahirnya Pancasila berawal dari kekalahan Jepang pada Perang Pasifik, tahun 1945. Menyadari hal itu, pemerintah Jepang berusaha mendekati rakyat Indonesia dengan menjanjikan kemerdekaan dan membentuk lembaga untuk mempersiapkan kemerdekaan itu.

Pada tanggal 29 April 1945, "Dokuritsu Junbi Cosakai" atau Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) resmi dibentuk. BPUPKI bertugas menyelidiki semua hal penting termasuk politik, ekonomi, dan lain-lain yang dibutuhkan dalam usaha pembentukan negara Indonesia.

BPUPKI diketuai oleh KRT Dr Radjiman Wedyodiningrat. Dalam pidato pembukaannya, dr. Radjiman mengajukan pertanyaan kepada anggota-anggota sidang, "Apa dasar Negara Indonesia yang akan kita bentuk ini?"

BPUPKI menjalankan sidang pertamanya secara resmi pada tanggal 29 Mei-1 Juni 1945. Dalam sidang BPUPKI ini, sejumlah tokoh menyampaikan

pidatonya terkait perumusan asas dasar negara. Para tokoh tersebut di antaranya Mohammad Yamin, Soepomo, dan Soekarno.

Moh. Yamin merumuskan 5 asas dasar negara, yaitu Peri Kebangsaan, Peri Kemanusiaan, Peri Ketuhanan, Peri Kerakyatan, dan Kesejahteraan Rakyat. Dia menyatakan bahwa kelima sila yang dirumuskan itu berakar kepada sejarah, peradaban, agama, dan hidup ketatanegaraan yang telah lama berkembang di Indonesia. Namun, Mohammad Hatta dalam memoarnya meragukan pidato Yamin tersebut.

Sementara Soepomo mengusulkan "Dasar Negara Indonesia Merdeka", yaitu Persatuan, Kekeluargaan, Mufakat dan Demokrasi, Musyawarah, serta Keadilan Sosial.

Selanjutnya, pada tanggal 1 Juni 1945, Soekarno memperkenalkan 5 sila, yang terdiri dari Kebangsaan Indonesia, Internasionalisme atau Peri Kemanusiaan, Mufakat atau Demokrasi, Kesejahteraan Sosial, dan Ketuhanan Yang Maha Esa. Momen ini menjadi momen pertama di mana Pancasila diperkenalkan.

Soekarno kemudian mengatakan menurut petunjuk seorang kawannya yang ahli Bahasa, nama paling tepat adalah Pancasila. Sila artinya asas atau dasar. "Di atas kelima dasar itulah kita mendirikan Negara Indonesia, kekal dan abadi. Pancasila itulah yang berkobar-kobar di dalam dada saya sejak berpuluh tahun," ujarnya.

BPUPKI lalu membentuk Panitia Sembilan untuk merumuskan lebih rinci tentang rumusan Pancasila sebagai dasar negara. Tokoh-tokoh yang tergabung dalam Panitia Sembilan itu adalah: Ir. Soekarno, Drs. Mohammad Hatta, Mr. A. A. Maramis, Mr. Muhammad Yamin, Achmad Soebardjo, Abikoesno Tjokrosoejoso, Abdul Kahar Muzakkar, H. Agus Salim, dan K.H Abdul Wahid Hasyim.

Hasil pembahasan Panitia Sembilan tertuang dalam Piagam Jakarta, 22 Juni 1945 sebagai berikut:

- 1 Ketuhanan dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya,
- 2 Kemanusiaan yang adil dan beradab,
- 3 Persatuan Indonesia,
- 4 Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan.
- 5 Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

Namun, perumusan soal dasar negara itu masih belum selesai. Terdapat perdebatan antara kelompok kebangsaan dan kelompok Islam. Saat rapat Panitia Perancang UUD pada 11 Juli 1945, J. Latuharhary menyampaikan keberatan terutama kewajiban melakukan syariat untuk pemeluknya.

Setelah Indonesia merdeka, BPUPKI dibubarkan dan diganti dengan Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI). Mengutip buku Paradigma Politik Muhammadiyah oleh Ridho Al-Hamdi (2021), alasan pembubaran adalah karena tugas BPUPKI, yakni menyusun rancangan UUD untuk Negara Indonesia saat merdeka nanti, telah selesai dengan baik.

Soekarno membentuk PPKI pada tanggal 7 Agustus 1945. PPKI dibentuk atas dasar pertimbangan kondisi Jepang yang semakin tersudut dalam perang. Setelah melalui berbagai musyawarah pada rapat PPKI, satu hari setelah kemerdekaan Indonesia, yakni pada tanggal 18 Agustus 1945,



Moh. Hatta menyebutkan rumusan final pembukaan UUD Negara. Salah satunya menyebutkan perubahan kalimat pada dasar negara menjadi hanya "Negara berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa".

"Inilah perubahan yang maha penting menyatukan segala bangsa," ujar Hatta. Perubahan ini dianggap sebagai rumusan final dasar negara yang dikenal dengan nama Pancasila.

Pancasila dinyatakan sah sebagai dasar negara Indonesia dalam sidang BPUPKI, dan disetujui untuk masuk dalam Mukadimah Undang-Undang Dasar 1945 sebagai dasar negara Indonesia yang sah.

Untuk memperingati hal tersebut, pemerintah melalui Keputusan Presiden (Keppres) Nomor 24 Tahun 2016 tentang Hari Lahir Pancasila menetapkan tanggal 1 Juni menjadi libur nasional Hari Lahir Pancasila.



Sidang "Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia" (BPUPKI), 1945/ ANRI.

Perbedaan Hari Lahir Pancasila dan Hari Kesaktian Pancasila

Hari kesaktian Pancasila diperingati setiap 1 Oktober 2024. Dasar penetapan Hari Kesaktian Pancasila mengacu pada Keputusan Presiden (Keppres) Nomor 153 Tahun 1967 tentang Penetapan Tanggal 1 Oktober sebagai Hari Kesaktian Pancasila.

Pada awalnya, "Hari Kesaktian Pancasila" hanya wajib diperingati oleh seluruh pasukan TNI AD di Indonesia untuk mengenang para korban G30S PKI yang merupakan sesama anggota TNI Angkatan Darat. Namun hal itu berubah begitu Soeharto naik menjadi Presiden ke-2 Indonesia. Ia menerbitkan Keppres 153/167 tentang Hari Kesaktian Pancasila.

Penetapan Hari Kesaktian Pancasila pada 1 Oktober didasarkan pada tiga pertimbangan, yaitu:

1. Keberhasilan rakyat Indonesia dalam menghadapi G30S/PKI yang hendak menghancurkan Pancasila
2. 1 Oktober dinilai sebagai hari yang memiliki ciri dan corak khusus sebagai suatu hari untuk mempertebal dan meresapi keyakinan akan kebenaran, keunggulan, serta Kesaktian Pancasila sebagai satu-satunya pandangan hidup yang dapat mempersatukan negara, bangsa, dan rakyat Indonesia
3. Adanya pandangan yang dirasa perlu meningkatkan SK Menteri Panglima Angkatan Darat No.Kep.977/9/1966 tanggal 17 September 1956 dan SK Menteri Utama Bidang Pertahanan Keamanan No.Kep/B134/1966 tanggal 29 September 1966 menjadi Keppres

Mengenal BPIP

Pembinaan ideologi Pancasila penting untuk menjaga keutuhan dan kedaulatan bangsa Indonesia. Dalam era globalisasi, nilai-nilai Pancasila menjadi fondasi untuk membangun karakter bangsa yang berintegritas dan toleran. Penguatan pemahaman Pancasila di masyarakat berfungsi sebagai benteng terhadap ancaman ideologi asing dan sebagai pedoman hidup untuk menciptakan harmonisasi sosial. Tugas dan fungsi pembinaan ideologi ini dilakukan oleh Badan Pembinaan Ideologi Pancasila Republik Indonesia (BPIP).

BPIP adalah lembaga yang berada di bawah kekuasaan Presiden dan memiliki tanggung jawab untuk membantu Presiden dalam merumuskan kebijakan pembinaan ideologi Pancasila, melakukan koordinasi, sinkronisasi, dan pengendalian pembinaan ideologi Pancasila secara menyeluruh dan berkelanjutan.



BPIP dibentuk karena pemerintah menganggap perlu melakukan pembinaan ideologi Pancasila secara terencana, sistematis, dan terpadu kepada semua penyelenggara negara untuk mewujudkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nasional.

Pada tanggal 19 Mei 2017, Presiden Joko Widodo menandatangani Peraturan Presiden Nomor 54 Tahun 2017 yang mengatur Unit Kerja Presiden Pembinaan Ideologi Pancasila (UKP-PIP). Namun, UKP-PIP dianggap perlu diperbaiki dan direvitalisasi baik dalam hal organisasi maupun tugas dan fungsinya

Berdasarkan pertimbangan tersebut, pada 28 Februari 2018, Presiden Joko Widodo menandatangani Peraturan Presiden Nomor 7 Tahun 2018 yang membentuk BPIP.

BPIP bertugas menyusun standar pendidikan dan pelatihan, menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan, serta memberikan rekomendasi terkait kebijakan atau regulasi yang tidak sesuai dengan Pancasila kepada lembaga tinggi negara, kementerian/lembaga, pemerintahan daerah, organisasi sosial politik, dan komponen masyarakat lainnya. (Meita)

Referensi:

<https://museumpendidikannasional.upi.edu/sejarah-hari-lahir-pancasila/>

<https://www.hukumonline.com/berita/a/makna-hari-kesaktian-pancasila-lt633132ab7e83d/>

<https://www.detik.com/sumut/berita/d-6745296/mengenal-bpip-sejarah-tugas-struktur-visi-dan-misi>

<https://www.detik.com/sumut/berita/d-6745296/mengenal-bpip-sejarah-tugas-struktur-visi-dan-misi>

<https://news.detik.com/berita/d-6739778/sejarah-singkat-lahirnya-pancasila-pada-tanggal-1-juni-1945>



Peringatan Hari Kesaktian Pancasila pada 1 Oktober 1976



Monumen Pancasila Sakti, Lubang Buaya, Cipayung, Jakarta Timur

Terobosan Balmon Banda Aceh dalam Program Maritime On The Spot (MOTS)

Indonesia yang memiliki sekitar 17 ribu pulau merupakan negara kepulauan terbanyak keenam di dunia. Kondisi geografis ini memberikan keuntungan berupa kekayaan alam bagi Indonesia. Salah satu kekayaan alam yang terbesar adalah di sektor maritim khususnya kekayaan hasil perikanan. Hasil perikanan ini termasuk komoditas ekspor yang bernilai besar bagi Indonesia. Berdasarkan data Kementerian Kelautan dan Perikanan (KKP), pada tahun 2023 Indonesia mampu mengekspor sekitar 1,2 juta ton hasil perikanan dengan total nilai sekitar 5,6 miliar USD. (sumber: Eksim - Ekpor Impor (kkp.go.id)). Capaian ini tentunya tidak lepas dari peran para nelayan yang berada di wilayah pesisir di seluruh Indonesia.

Nelayan/pelaut merupakan salah satu profesi tertua di dunia khususnya di Indonesia. Kita tentu masih ingat dengan lagu Nenek Moyangku Seorang Pelaut yang diciptakan oleh Ibu Sud pada tahun 1940. Lagu ini menggambarkan bagaimana dunia laut yang sudah melekat dengan budaya masyarakat

Indonesia. Hingga saat ini masih banyak masyarakat yang berada di pesisir Indonesia yang berprofesi sebagai nelayan. Di Aceh sendiri, berdasarkan data Dinas Kelautan Perikanan Aceh, pada tahun 2021 terdapat sebanyak 96.813 nelayan yang tersebar di 20 pelabuhan perikanan di provinsi Aceh.

Dalam melaut, para nelayan mengalami tantangan tersendiri khususnya dengan kondisi laut yang sering tidak pasti sehingga komunikasi antar nelayan dan antara nelayan dengan daratan menjadi sangat penting. Jalur komunikasi ini memerlukan frekuensi radio sebagai media penghantar komunikasinya.

International Telecommunication Union (ITU) selaku organisasi antarnegara yang berwenang mengatur penggunaan frekuensi radio internasional telah menetapkan alokasi frekuensi radio yang dapat digunakan untuk keperluan maritim dalam Article 5 Radio Regulations. Pengaturan alokasi ini bertujuan untuk tertibnya penggunaan frekuensi radio secara internasional sehingga menghindari terjadinya interferensi yang dapat ditimbulkan oleh pengguna lain.



Sosialisasi Perizinan Frekuensi Radio Kapal dan Program Maritim On The Spot (MOTS) di Provinsi Aceh, 14 Juni 2023, Banda Aceh

Di Indonesia, kewenangan pengaturan penggunaan frekuensi radio berada di bawah Kementerian Kominfo. Dalam mengatur alokasi frekuensi radio di Indonesia, Kementerian Kominfo telah menetapkan Peraturan Menteri Kominfo No. 12 Tahun 2022 tentang Tabel Alokasi Spektrum Frekuensi Radio yang mengatur alokasi frekuensi radio di Indonesia.

Terkait dengan alokasi frekuensi radio untuk keperluan maritim, Kementerian Kominfo juga telah menetapkan PM Kominfo No. 10 Tahun 2022 tentang Alokasi Spektrum Frekuensi Radio untuk Keperluan Dinas Maritim. Dalam ketentuan ini diatur lebih lanjut tentang pita frekuensi yang dapat digunakan untuk keperluan maritim beserta ketentuan teknisnya.

Selain itu, Kementerian Kominfo juga telah menetapkan PM Kominfo No. 7 Tahun 2021 tentang Penggunaan Spektrum Frekuensi Radio. Dalam PM ini diatur mengenai tata cara perizinan penggunaan frekuensi radio termasuk frekuensi radio untuk keperluan maritim.

Meskipun telah terdapat aturan yang mengatur penggunaan frekuensi radio untuk keperluan maritim, namun tidak semua pelaku usaha di bidang maritim khususnya nelayan mengetahui tentang hal tersebut. Hal ini dapat dilihat melalui temuan di lapangan pada saat UPT Balai Monitor Spektrum Frekuensi Radio melakukan kegiatan pemeriksaan dan penertiban dimana masih terdapat penggunaan frekuensi radio oleh nelayan yang tidak sesuai dengan ketentuan baik dari sisi frekuensi radio maupun dari sisi sertifikasi perangkat yang digunakan.

Penggunaan frekuensi radio yang tidak sesuai oleh nelayan ini dapat menimbulkan gangguan kepada pengguna lain termasuk kepada frekuensi radio yang digunakan oleh penerbangan baik penerbangan domestik maupun internasional. Hal ini tentunya sangat beresiko dan dapat menyebabkan gangguan terhadap keselamatan penerbangan.



Bimbingan Teknis Sertifikasi Long Range Certificate (LRC) dan Izin Komunikasi Radio Perikanan (IKRAN), 31 Mei 2023, Kab. Aceh Selatan

Dalam beberapa kesempatan Indonesia pernah menerima aduan dari negara lain yang disampaikan melalui ITU yang menginformasikan adanya gangguan pada frekuensi radio di penerbangan pada saat pesawat melintas di wilayah Indonesia khususnya saat di atas laut.

Untuk mengatasi hal ini, Direktorat Jenderal SDPPI melakukan langkah-langkah strategis untuk memberikan pemahaman kepada para nelayan terkait penggunaan frekuensi radio yang sesuai aturan. Salah satu terobosan yang dilakukan adalah melalui program Maritime On The Spot (MOTS) yang diinisiasi oleh Direktorat Operasi Sumber Daya, Ditjen SDPPI dan bekerjasama dengan Kementerian Perhubungan dan Kementerian Kelautan dan Perikanan.

Melalui program MOTS, Ditjen SDPPI membangun loket-loket pelayanan penggunaan frekuensi radio di pelabuhan-pelabuhan perikanan. Loket-loket MOTS ini memberikan pelayanan terkait dengan Izin

Stasiun Radio (ISR) Maritim dan Sertifikasi Operator Radio (SOR) bagi nelayan. Diharapkan dengan beradanya loket MOTS di di pelabuhan perikanan akan memudahkan para nelayan dalam memproses perizinan frekuensi radio.

Program MOTS ini dimulai sejak tahun 2019 dengan 8 lokasi sebagai *pilot project*-nya. Hingga saat ini terdapat sebanyak 33 loket MOTS yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Di Aceh saat ini terdapat 2 loket MOTS yaitu loket MOTS Lampulo di Banda Aceh dan loket MOTS Idi di Kab. Aceh Timur. Kedua lokasi tersebut diambil karena Pelabuhan Perikanan Lampulo dan Idi merupakan dua pelabuhan perikanan terbesar di Aceh

“Loket MOTS Lampulo Banda Aceh melayani para nelayan yang berada di wilayah pantai barat Aceh sedangkan Loket MOTS Idi Kab. Aceh Timur melayani para nelayan di wilayah pantai timur Aceh” kata Luthfi, Kepala Balai Monitor Spektrum Frekuensi Kelas II Banda Aceh (Balmon Banda Aceh).



Kegiatan Penyerahan IKRAN pertama di Aceh kepada Nelayan, 18 Maret 2023, Banda Aceh

Loket MOTS Lampulo Banda Aceh telah beroperasi sejak September 2021 sedangkan loket MOTS Idi Kab. Aceh Timur beroperasi sejak Februari 2022. Untuk mendukung dan mensukseskan program MOTS di Aceh, Balmon Banda Aceh melakukan sosialisasi dan pendekatan kepada para nelayan dengan merangkul para pemuka nelayan di Aceh.

“Di Aceh, setiap wilayah pelabuhan perikanan memiliki kelompok adat masyarakat nelayan masing-masing. Kelompok adat nelayan ini diketuai oleh pemuka yang disebut Panglima Laot yang disegani dan dihormati oleh para nelayan. Untuk mensukseskan program MOTS, Balmon Banda Aceh melakukan pendekatan dan komunikasi dengan para Panglima Laot ini untuk bersama-sama mengajak para nelayan untuk mengurus ISR” kata Luthfi.

Upaya ini membuahkan hasil yang positif. Hal ini dapat dilihat dari jumlah ISR yang diterbitkan oleh kedua loket MOTS yang ada di Aceh. “Antusiasme para nelayan Aceh dalam memanfaatkan loket MOTS ini sangat tinggi. Hingga saat ini kedua loket MOTS tersebut telah menerbitkan sekitar

500 ISR untuk para pemilik kapal dan nelayan di wilayah Aceh” lanjut Luthfi.

Walaupun masih sedikit dari jumlah keseluruhan kapal di Aceh, “karena Nelayan Aceh adalah nelayan pemberani, sehingga kapal dengan di bawah 7 GT saja bisa sampai puluhan mil laut mencari ikannya, sehingga dipastikan kapal-kapal tersebut menggunakan perangkat radio komunikasi” lanjut Luthfi.

Untuk meningkatkan pemahaman para pemilik kapal dan nelayan mengenai ketentuan penggunaan frekuensi radio, Balmon Banda Aceh juga melakukan sosialisasi dengan mengundang para *stakeholder* terkait. Pada tahun 2023, bertempat di Banda Aceh Balmon Banda Aceh telah melakukan kegiatan Sosialisasi Perizinan Frekuensi Radio Kapal dan Program Maritim On The Spot (MOTS). Kegiatan ini dihadiri oleh lebih kurang 50 (lima puluh) orang peserta yang utamanya berasal dari pelabuhan-pelabuhan perikanan, Dinas Kelautan Perikanan dan *stakeholder* maritim di 19 Kabupaten/Kota yang ada di wilayah Provinsi Aceh.

Tidak cukup sampai disitu, Balmon Banda Aceh juga melakukan terobosan untuk meningkatkan kemampuan para nelayan dalam mengoperasikan stasiun radio. “Balmon Banda Aceh melakukan terobosan dengan menyelenggarakan bimbingan teknis Sertifikasi Long Range Certificate (LRC)/ Short Range Certificate (SRC) dan Izin Komunikasi Radio Antar Nelayan (IKRAN) secara reguler tiap bulan di wilayah Pelabuhan Perikanan Lampulo di Aceh, lokasi pelaksanaannya tepat di Gedung Serba Guna Panglima Laot Lhok Krueng Aceh, yang juga merupakan lokasi loket MOTS Lampulo” tambah Luthfi.

Pada saat penyerahan IKRAN pertama secara reguler, Balmon Banda Aceh memberikan papan callsign sebagai apresiasi terhadap nelayan yang telah mengikuti Bimtek SRC dan IKRAN tersebut.

Yang terbaru Balmon Banda Aceh telah melakukan bimbingan teknis Sertifikasi Long Range Certificate (LRC) dan Izin Komunikasi Radio Antar Nelayan (IKRAN) bagi nahkoda crew kapal nelayan serta pelaku usaha perikanan di Pelabuhan Perikanan Pantai (PPP) Labuhan Haji Kabupaten Aceh Selatan pada 31 Mei 2024 yang lalu. Upaya-upaya Balmon Banda Aceh ini mendapatkan apresiasi dari para pihak baik dari Dinas Kelautan dan Perikanan maupun dari nelayan.

“Acara bimtek ini bukan hanya pertemuan biasa, tetapi juga merupakan suatu wadah kebersamaan

yang penuh makna dan bermanfaat bagi nelayan di kabupaten Aceh Selatan khususnya di wilayah pelabuhan perikanan Pantai Labuhan Haji” ungkap Kepala UPTD Pelabuhan Perikanan Pantai (PPP) Labuhan Haji, Renaldi, dalam sambutannya.

Sementara itu Panglima Laot Lhok Kecamatan Labuhan Haji Kabupaten Aceh Selatan, Said Zulkifli mengatakan kegiatan ini sangat bermanfaat kepada nelayan dalam berkomunikasi yang benar saat melaut dan menggunakan spektrum frekuensi radio sesuai izin. Selain itu pemilik/pengurus kapal dapat mengetahui bagaimana sebenarnya perangkat telekomunikasi di kapal baik untuk berkomunikasi dengan sesama nelayan maupun saat keadaan marabahaya. Oleh karenanya diharapkan setelah Bimtek ini para peserta agar dapat berbagi kepada nelayan lain yang tidak berkesempatan hadir dan yang belum mengetahui tentang penggunaan radio di kapal nelayan.

Di sesi akhir kegiatan bimtek, salah seorang nelayan Zulmardiansyah mengatakan selama ini tidak mengetahui tentang adanya aturan penggunaan spektrum frekuensi radio di laut.

“Sekarang kami sudah tahu bagaimana yang sebenarnya dan akibat dari menggunakan frekuensi radio sembarangan dapat mengganggu frekuensi penerbangan dan membahayakan keselamatan jiwa manusia” ujar Zulmardiansyah. (Doni Paulus)



Kegiatan Penyerahan IKRAN pertama di Aceh kepada Nelayan, 18 Maret 2023, Banda Aceh



Bimbingan teknis Sertifikasi Long Range Certificate (LRC) dan Izin Komunikasi Radio Antar Nelayan (IKRAN) di Kab. Aceh Selatan, 31 Mei 2024



Sosialisasi Perizinan Frekuensi Radio Kapal dan Program Maritim On The Spot (MOTS), 14 Juni 2023, Banda Aceh



Loket MOTS Lampulo, Banda Aceh



Loket MOTS Idi, Kab. Aceh Timur



Suasana bimtek Sertifikasi LRC bagi para nelayan



Para Nelayan Aceh yang pertama Mendapatkan IKRAN



Kegiatan Penyerahan IKRAN pertama di Aceh kepada Nelayan



Penyerahan IKRAN dan Call Sign oleh Balmon Banda Aceh kepada Nelayan di Lampulo, Banda Aceh



Penyerahan IKRAN dan Call Sign oleh Balmon Banda Aceh kepada Nelayan di Lampulo, Banda Aceh



yan, 18 Maret 2023, Banda Aceh



Kegiatan Penyerahan IKRAN pertama di Aceh kepada Nelayan, 18 Maret 2023, Banda Aceh



nyan



Penyerahan IKRAN dan Call Sign oleh Balmon Banda Aceh kepada Nelayan di Lampulo, Banda Aceh



Penyerahan IKRAN dan Call Sign oleh Balmon Banda Aceh kepada Nelayan di Lampulo, Banda Aceh



Tim Idea-X
SDPPI

Bukan Sekedar Ide,

Spectrum Idea-X Tingkatkan Pelayanan Publik Berbasis Data

Spectrum-Interactive Data Exploration & Analytics eXperience (Spectrum Idea-X) adalah inovasi yang digagas oleh Tim Idea-X dari Direktorat Jenderal SDPPI. Spectrum Idea-X merupakan konsep besar dalam pengelolaan dan pemanfaatan data perizinan spektrum frekuensi radio yang mencakup pengintegrasian data, data analitik, dan layanan data. Bertujuan untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik, inovasi ini tentu dapat dimanfaatkan oleh internal, pengguna layanan

publik, serta *stakeholder* terkait. Selain itu, hadirnya Spectrum Idea-X juga menjadi solusi atas kendala yang dihadapi dalam pengelolaan data perizinan spektrum frekuensi radio.

"Inovasi ini bermula ketika kami sering menghadapi kendala-kendala dalam pengelolaan data yang harus diolah dan diintegrasikan. Sebagian besar beban pekerjaannya adalah *data cleansing* dan mencocokkan antar data," jelas Tim Idea-X.

Terdapat dua tahapan dalam proses pembuatan Spectrum Idea-X, diantaranya:

1. Pembuatan konsep besar pengintegrasian data

Data-data yang tersebar harus memiliki spesifik parameter yang unik sesuai format yang telah ditentukan. Tahap awal ini dimulai dengan pengelolaan data di dinas penyiaran, sehingga data *masterplan* yang ada di Direktorat Penataan Sumber Daya, data ISR di Direktorat Operasi Sumber Daya, dan data IPP di Direktorat Penyiaran dapat terpetakan.

2. Pembuatan *middleware*

Dalam tahapan ini, data-data besar ditampung dan diintegrasikan dengan data-data dan sistem SDPPI. *Middleware* ini penting untuk menjaga data-data dari server utama agar tidak terganggu dan mengurangi beban server saat melakukan analisa teknis perizinan di Direktorat Operasi Sumber Daya. *Middleware* ini diperbaharui secara berkala.

"Analisa data dari *middleware* tersebut kemudian kami sampaikan dalam bentuk *data-mart* kepada pengguna internal SDPPI dan pengguna eksternal, seperti sistem perizinan PPI," pungkask Tim Idea-X.

Sejak digagas pada awal tahun 2023, Spectrum Idea-X mendapatkan respon positif dari para pengguna dan mampu menggerakkan *stakeholder* untuk membuka data serta mengintegrasikannya dengan *middleware*.



Inovasi ini bermula ketika kami sering menghadapi kendala-kendala dalam pengelolaan data yang harus diolah dan diintegrasikan.

"Adanya respon positif terhadap kehadiran Spectrum Idea-X juga tidak terlepas dari dukungan pimpinan selama proses pengagasan hingga saat ini," ujar Tim Idea-X.

"Hadirnya Idea-X membuka ide-ide baru untuk membuat inovasi lainnya. Setelah Spectrum Idea-X, rencananya Direktorat Operasi Sumber Daya akan mengembangkan inovasi pelayanan berbasis AI, yaitu Spectrum Artificial Intelligence-Experience (SpAi-eX)," Lanjut Tim Idea-X. (Adelia)



Menkominfo menyerahkan penghargaan ASN Berprestasi kepada Tim IdeaX SDPPI saat Acara Puncak Perayaan HUT Kementerian Kominfo ke-22 (14/9/2023), Jakarta.



Tim IdeaX saat menjadi narasumber dalam Acara Talkshow rangkaian HUT Kominfo ke-22.

KATA SIVITAS

Hari Media Sosial Indonesia

Bagaimana sih seharusnya sikap sivitas Kominfo dalam bermedia sosial?

Leski

Satuan Kerja: **Ditjen Aptika**



Sebagai sivitas kominfo, dalam bermedia sosial kita harus senantiasa cek fakta sebelum *memposting* konten maupun menanggapi hal viral. Karena kita sebagai garda terdepan netizen tidak boleh mudah terprovokasi dan terus menebarkan hal positif di media sosial

Alifa

Satuan Kerja: **Ditjen SDPPI**



Be aware with consequences, sepertinya ini merupakan pengetahuan *basic* yang perlu ditanamkan sebagai *social media user* adalah siap bertanggung jawab atas segala yang kita tulis, etika kesopanan yang perlu dijaga, validitas informasi yang dibagikan, privasi dan keamanan merupakan sebuah kesatuan yang harus dimiliki khususnya sebagai sivitas Kominfo

Rossi

Satuan Kerja: **Ditjen Aptika**



Saring sebelum *sharing* menurut saya salah satu ungkapan yang paling pas bagaimana sivitas kominfo seharusnya bermedia sosial karena bagaimanapun kominfo adalah garda terdepan atau corong yg merepresentasikan pemerintah sehingga kita bisa menjadi contoh yang baik dalam beretika di media sosial

Renata

Satuan Kerja: **Badan Pengembangan SDM**



Di era digital saat ini, penting sekali bagi kita untuk memiliki sikap yang tepat dalam bermedia sosial seperti memikirkan dampak apa yang akan timbul saat kita membagikan sebuah informasi, memastikan kebenaran informasi tersebut dan pastinya kita harus siap dan bertanggung jawab terhadap dampak apa yang akan terjadi ketika kita menyampaikan informasi tersebut kepada publik/khalayak agar tidak ada kerugian yang ditimbulkan oleh informasi yang kita sampaikan

Karina

Satuan Kerja: **Ditjen IKP**



Sivitas Kominfo harus aktif bermedia sosial, terutama dalam mendukung dan mengkomunikasikan program dan capaian kinerja pemerintah. Komunikasi melalui media sosial menggunakan bahasa yang santun dan memotivasi masyarakat untuk mensukseskan program pemerintah

Hanifa

Satuan Kerja: **Ditjen IKP**



Sebagai sivitas Kominfo, saya paham betul bahwa saya merupakan interpretasi dari Kementerian saya baik dalam hal bersikap maupun bermedia sosial, tanpa disadari. Saya juga tidak boleh untuk sembarangan membagikan informasi sensitif terkait pekerjaan ataupun organisasi. Saya sadar banget bahwa setiap tindakan dan pernyataan saya di media sosial dapat mencerminkan citra Kominfo. Oleh karena itu, saya akan selalu berhati-hati dalam berperilaku dan berkomunikasi di dunia maya

Foto Ce

LIBA 2024

Tim Basket Kominfo
Targetkan Gelar Juara

Foto dan Teks: Pey, Anhar



Pelatih memberikan arahan strategi dalam pertandingan.

Tim basket Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) kembali berlaga di Liga Basket ASN 2024 (LIBA 2024). Dengan target meraih gelar juara, Kominfo menurunkan dua tim terbaiknya di divisi putra dan putri untuk bersaing dalam kejuaraan ini.

LIBA 2024 diselenggarakan oleh Federasi Basket Aparatur (FBA) dan berlangsung setiap akhir pekan, mulai dari 31 Mei hingga 29 Juni 2024 di GOR Cempaka Putih, Jakarta.

Kompetisi ini diikuti oleh perwakilan tim basket dari berbagai kementerian, lembaga, dan pemerintah daerah. Setiap tim terdiri dari pegawai Aparatur Sipil Negara (ASN) yang meliputi Pegawai Negeri Sipil (PNS), Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK), dan pegawai non-ASN dari instansi masing-masing.

Tim Basket Putri Kominfo

Terdapat 12 tim Divisi Putri dalam LIBA 2024, yang dibagi menjadi dua grup yakni grup X dan Y, dengan masing-masing grup diisi oleh enam tim.

Tim basket putri Kominfo tergabung dalam grup Y bersama Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kemenkumham), Pemerintah Provinsi Kalimantan Timur (Pemprov Kaltim), Kementerian Perhubungan (Kemenhub), Kementerian Dalam Negeri (Kemendagri), dan Kementerian Perindustrian (Kemenperin).

Sedangkan grup X diisi oleh Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR), Kejaksaan Agung (Kejagung), Pemerintah Provinsi DKI Jakarta, Kementerian Keuangan (Kemenkeu), Kementerian Pertahanan (Kemenhan), dan Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi (Kemendes PDTT).

Masing-masing grup akan menghasilkan juara dan *runner-up* yang kemudian akan melaju ke babak semifinal dengan pertandingan sistem silang, di mana juara grup X akan bertemu dengan *runner-up* grup Y dan sebaliknya untuk merebutkan partai final.



Pemain Kominfo basket ball Vika Ramdina mempertahankan bola dari hadangan dua pemain Kementerian Dalam Negeri di Liga ASN 2024.



Suasana pertandingan dalam Liga ASN 2024 antara Kominfo basket ball melawan Kementerian Dalam Negeri.

Tim putri Kominfo diperkuat oleh 12 pemain, di bawah asuhan pelatih Samuel Peter Agustinus. Adapun 12 pemain divisi putri Kominfo ialah Jevika (Ditjen SDPPI), Olvianita Catherine Elisabeth (Setjen/Biro Hukum), Merlyn Yuriana (Ditjen IKP), Ikhyuwan Putrinya Femista (Setjen/Biro Perencanaan), Nissa Amartya (Ditjen SDPPI), Delisa Indira

Rachmasari (Ditjen PPI), Vika Ramdina Morissan (Setjen/Biro Hubungan Masyarakat), Egi Nuari Anjasari (Ditjen Aptika), Melly Amelia (Setjen/Pusat Data Sarana Informatika), Puji Wulandari (Setjen/Biro Perencanaan), dan Avissa Drama Sari (LPP TVRI).

Sebelumnya pada LIBA 2023, tim putri Kominfo berhasil mencapai semifinal dan meraih peringkat keempat. Tahun ini, mereka menargetkan untuk meraih gelar juara. "Di tahun sebelumnya kami meraih posisi peringkat 4 besar, setelah kalah dalam perebutan juara ketiga. LIBA 2024 ini kami menargetkan untuk meraih juara," ujar kapten tim, Jevika. "Tentu perjalanannya tidak mudah. Kami harus fokus di tiap pertandingan untuk mendapatkan hasil maksimal," tambahnya.

Tim Basket Putra Kominfo

Selain tim putri, Kominfo juga mengirimkan tim basket putra untuk berkompetisi dalam LIBA 2024. Divisi putra terdiri dari 28 tim yang terbagi dalam tiga divisi, dengan tiap divisi dibagi menjadi dua grup. Tim putra Kominfo berada di divisi 3 grup B bersama Pemprov Kaltim, Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), dan Sekretariat Kabinet (Setkab).

Pada laga perdana Liga Basket ASN 2024, tim putra Kominfo menunjukkan optimisme tinggi untuk lolos dari fase grup setelah berhasil mengalahkan BNPB dengan skor tipis 24-23. Namun hasil berbeda didapat sehari setelahnya di mana Kominfo harus takluk dari Setkab dengan poin 20-31.

Dalam laga pamungkas, anak asuhan Margono kembali harus mengakui keunggulan Pemprov Kaltim setelah kalah dengan skor 24-41. Mahe, salah satu pemain tim putra Kominfo, mengakui bahwa Pemprov Kaltim adalah lawan terberat di fase grup. "Pemprov Kaltim lawan terberat di fase grup, tapi semoga kita dapat lolos dari fase grup tahun ini tidak seperti musim sebelumnya," ujarnya.

Susunan pemain tim putra Kominfo adalah: Afif Nur Rakhman (Ditjen Aptika) selaku kapten tim, Aris Kurniawan (Ditjen Aptika), Kresna Murdhita Caraka (Ditjen Aptika), Khrisna Handipani Rakanagara (Ditjen Aptika), Febrianto Sakbana Subagio (Ditjen Aptika), Muhammad Holaudi Putra (Ditjen IKP), Harif Almahendra (Ditjen IKP), Tantri Odhi Pradana (Ditjen SDPPI), Azilmi Lukmanul Hakim (Ditjen SDPPI), Ragananda Diki Oktarinaldi (Ditjen SDPPI), Handi Gunawan (Ditjen SDPPI), Novrianto (BPSDM), Johny Aryo Permadi (BPSDM), Ilhamy Julwendy (BPSDM), Cahyo Agung Wicaksono (Setjen), dan Gerry Anggriawan Kanggo (Setjen).



Pemain Basket Putra Kominfo saat menghadapi tim basket Pemprov Kaltim di Kejuaraan Liga Basket ASN 2024 di Gor Cempaka Putih, Minggu (16/06/2024). Foto: Anhar/Kominfo



Pemain Basket Putra Kominfo berusaha melewati hadangan pemain tim basket Pemprov Kaltim di Kejuaraan Liga Basket ASN 2024



Pelatih Basket Putra Kominfo Margono memberikan instruksi kepada pemainnya saat mengikuti kejuaraan Liga Basket ASN 2024



Ngopi Bareng Kepala PDSI

Mengawal Keamanan Siber Event-Event Internasional



Tugas kami pada saat event adalah memastikan traffic jaringan pada server maupun workstation yang digunakan para jurnalis di media center itu aman.

Kepala Pusat Data dan Sarana Informatika Irawati Tjipto Priyanti menjelaskan mengenai peran dan tugas dari PDSI dalam agenda rutin Ngopi Bareng Jumat (7/6/2024). Setelah memperkenalkan jajarannya kepada wartawan yang hadir, Kepala

PDSI juga memaparkan bahwa selain bertugas memberikan layanan digital di Kementerian Kominfo, juga membantu dalam menjaga keamanan siber pada event-event internasional.

"Kami seringkali diminta bantuan dalam menjaga keamanan siber pada event-event internasional, kita. Menjaga keamanan siber media center. Selain itu kita juga berperan sebagai Chief Information Security Officer (CISO) dan wali data Kominfo di mana semua data yang masuk dan keluar dari Kementerian Kominfo itu melalui PDSI," jelas Kepala PDSI Irawati.

Kepala PDSI menjelaskan saat menjaga keamanan siber pada event internasional seperti KTT G20, KTT ASEAN, KTT AIS, dan terakhir World Water Forum (WWF), PDSI selalu berkoordinasi dengan BSSN, BIN dan Bareskrim POLRI juga Paspamres. Irawati mengatakan bahwa seringkali keamanan siber terganggu karena adanya sinyal yang menginterferensi wifi yang digunakan di operasional penyelenggaraan event internasional.

"Kementerian Kominfo melalui Ditjen IKP mengelola media center, di mana disitu banyak sekali jurnalis dari seluruh dunia, sehingga sangat penting untuk menjaga keamanan sibernya. Satu saja misalkan yang terinfeksi virus atau malware bisa tersebar ke yang lainnya, sehingga kita sangat concern dengan itu. Tugas kami pada saat event adalah memastikan bahwa server jaringan maupun workstation yang digunakan para jurnalis itu traffic jaringannya aman," ungkap Kepala PDSI Irawati.

Kepala PDSI juga menyebutkan bahwa KTT G20 yang lalu termasuk yang paling ramai serangan sibernya sampai 2100 serangan, dan bisa dicegah sehingga tidak memberikan dampak yang signifikan. Tim PDSI selalu standby selama 24 jam untuk menjaga serangan siber mulai dari sebelum dan selama pelaksanaan event-event internasional.

Lebih lanjut saat sesi tanya jawab, Kepala PDSI beserta tim juga menjelaskan biasanya penyerang berusaha mencuri credential registrasi delegasi seperti data paspor dan sebagainya. Karena sudah ada Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP) jadi kita mencegah supaya mereka yang melakukan registrasi secara online itu datanya terlindungi. Para penyerang juga ada yang sengaja secara robotic mengganggu akses website untuk menurunkan kredibilitas dari event tersebut. Untungnya berbagai serangan siber yang muncul berhasil digagalkan oleh tim PDSI yang terus bekerja nonstop untuk menjaga dan memastikan jaringan yang ada di media center dan workstation event internasional aman.



Ngopi Bareng Kepala PDSI, Jumat (7/6/2024)



Kepala PDSI menjelaskan peran PDSI dalam mengawal keamanan siber pada event-event internasional



Ngopi Bareng Dirjen Aptika



Kewajiban mereka adalah *comply* terhadap undang-undang kita. Jika platform media sosial tersebut membolehkan pengguna mengunggah konten yang mengandung pornografi, maka pemerintah akan melakukan pemutusan akses terhadap platform tersebut.

Edisi Ngopi Bareng Jumat (14/6/2024) bersama Direktur Jenderal Aplikasi Informatika Samuel A. Pangerapan membahas berbagai isu aktual yang sedang ramai diperbincangkan publik. Diawali dengan update soal Satgas Judi *Online* (judol) yang dijelaskan oleh Dirjen Aptika minggu depan akan sudah mulai rapat pertama.

“Soal satgas, minggu depan sudah mulai rapat pertama. Nanti itu ada dua strukturnya, ada struktur pencegahan yang diketuai Menteri Kominfo, sedangkan penindakan diketuai oleh Kapolri, untuk ketua koordinatornya itu Pak Menteri Polhukam,” ujar Dirjem Semmy.



Suasana Ngopi Bareng Dirjen Aptika pada 14 Juni 2024

Upaya pencegahan yang dilakukan melalui literasi digital dan sosialisasi kepada masyarakat mengenai dampak judi *online*, dan termasuk juga dengan membatasi ruang gerak para pemain dan juga para penyedia layanan. Sedangkan penindakan itu jadi sambil mencari bandar judinya di mana kita telusuri.

“Jadi nanti di satgas ini, anggotanya termasuk juga dari BI dan OJK. Jadi, kita lagi memperluas penambahan ruang gerak mereka. Jadi, kalau



Dirjen Aptika memaparkan berbagai topik update mengenai judi *online*, pemblokiran dan isu lainnya.

kemarin kan hanya berdasarkan domainnya saja, Domain dan IP *address* yang kalau mereka *website* ataupun aplikasinya kita *block*. Nah sekarang kita nggak cukup, kita juga, sumber pendanaanya larinya kemana sih? Kan di dalam Satgas ini juga kita libatkan PPAK, karena laporan PPAK pun besar sekali tuh, itu kemana aja? Nah ini kan itu bisa kita telusuri, kita mempelajari polanya,” tambah Dirjen Aptika.

Selanjutnya Dirjen Aptika juga membahas mengenai Twitter (X) yang di beberapa negara mulai memperbolehkan konten pornografi. Dirjen Semmy meminta platform media sosial termasuk X yang beroperasi di Indonesia mematuhi aturan yang berlaku. Salah satunya dengan tidak memuat konten yang mengandung pornografi atau judi *online*.

“Kewajiban mereka adalah *comply* terhadap undang-undang kita. Jika platform media sosial tersebut membolehkan pengguna mengunggah konten yang mengandung pornografi, maka pemerintah akan melakukan pemutusan akses terhadap platform tersebut. Berarti kan karena mereka memang lebih mementingkan kebebasan berbicara yang tanpa batas, daripada mereka ingin menggarap market Indonesia, ya tidak apa-apa juga” tegasnya.

Selain konten pornografi, Dirjen Aptika Kementerian Kominfo juga meminta seluruh platform pemesanan dan media sosial tidak mempromosikan kegiatan judi *online*. Jika ada pihak yang ikut mempromosikan judi *online* akan diberikan surat peringatan sebanyak tiga kali sebelum nantinya diputus aksesnya.

“Kalau yang ketiga kali diblokir, jarak waktunya seminggu-seminggu itu,” tuturnya.

Berkaitan dengan maraknya *e-commerce* dari luar negeri yang memasarkan produk di Indonesia, Dirjen Semuel menegaskan pihaknya akan melakukan pemutusan akses terhadap penyelenggara layanan *e-commerce* dan *marketplace* yang tidak terdaftar sebagai PSE.

“Saya langsung cek itu, udah terdaftar belum? Kalau dia tidak terdaftar, kita pasti blokir,” tandasnya. (Vera)

Gigi Geligi Terkoneksi, Makin Terawat, Makin Sehat

Oleh : drg. Endah Ribriana, M.Kes



Menarik untuk dicermati, ternyata Penyakit Gigi dan Mulut masih menjadi satu dari 3 masalah kesehatan terbesar di lingkungan Kementerian Kominfo. Ini tercermin dari Laporan Klinik Pratama Kominfo Tahun 2023 mengenai Keluhan Penyakit Terbanyak. Terlihat bahwa Karies Gigi atau Gigi Berlubang (Dental Caries) sebagai salah satu Penyakit Gigi dan Mulut, menempati urutan ke-3 setelah ISPA (Infeksi Saluran Pernafasan Atas) dan Hipertensi Esensial. Bahkan dari tahun-tahun sebelumnya, penyakit gigi dan mulut tak pernah beranjak dari 5 besar keluhan penyakit terbanyak.

Gigi-geligi yang merupakan salah satu komponen alat komunikasi lisan kita ini, ternyata banyak dikeluhkan di Kementerian yang justru mengurus komunikasi. Lalu seberapa pentingkah masalah penyakit gigi dan mulut ini?

James W. Pennebaker, seorang profesor dari Universitas Texas, Amerika Serikat, dalam penelitian yang diterbitkan dalam jurnal Science pada tahun 2007, menunjukkan manusia mengucapkan kata rata-rata 16000 per hari. Penelitian dilakukan pada sampel di AS dan Meksiko, menggunakan sebuah perangkat yang merekam cuplikan suara selama 30 detik setiap 12,5 menit.

Daftar Keluhan Penyakit Terbanyak Tahun 2023

	Kode Diagnosa	Diagnosa	Jumlah
1.	100-11	ISPA / Infeksi Saluran Pernafasan Akut	2073
2.	I10	Hipertensi Esensial	598
3.	K02	Karies Gigi (Dental Caries)	483
4.	K04.1	Nekrosis Pulpa	470
5.	K29	Gastritis	408
6.	M79	Nyeri Tulang dan Sendi Tidak Spesifik	381
7.	E78	Dislipidemia / Kolesterol	346
8.	K03.6	Endapan (Akresi) pada Gigi (Deposits (Accretions) on Teeth)	308
9.	K05.0	Gingivitis Akut	84
10.	A09	Diare	71

Sumber : Laporan Capaian Kinerja Biro Umum Setjen Kominfo Tahun 2023 - 2024

Bayangkan jika gigi geligi yang digunakan dalam pengucapan kata-kata ini mengalami masalah ketika mulut dibuka dan dikatupkan, atau pada pengucapan huruf-huruf yang bersentuhan dengan lidah, maka betapa menderitanya kita.

Ini baru dalam hal pengucapan. Kita tahu bahwa fungsi gigi yang utama adalah untuk mengunyah. Gigi geligi digunakan untuk menggigit, mencabik dan menghaluskan makanan dalam rangka proses pengolahan makanan menjadi zat-zat gizi yang diserap oleh tubuh kita. Rata-rata kita makan 3 kali dalam sehari. Belum lagi makan cemilan di sela-sela rapat, semuanya membutuhkan peranan gigi. Bayangkan jika gigi geligi mengalami masalah. Tentunya sulit mengunyah makanan, sehingga asupan gizi menjadi kurang dan berpengaruh pada daya pikir dan kinerja sehari-hari, yang ujungnya

berpengaruh pada kualitas manusia Indonesia. Anak-anak yang mengalami masalah dengan status gizinya dapat bermula dari banyaknya masalah pada gigi mereka. Ketika pemerintah berjuang menurunkan stunting, maka selayaknyalah kita juga memberikan perhatian yang serius pada gigi geligi, Mungkin kita perlu meneladani lansia Jepang yang tetap sehat dan produktif karena asupan gizi mereka terpelihara dengan gigi geligi yang baik. Menurut Kementerian Kesehatan Jepang, lebih dari separuh warga berusia 80 tahun di Jepang memiliki setidaknya 20 gigi asli yang berfungsi baik, sehingga memungkinkan pengunyahan yang baik.

Bagaimana dengan kita? Kita sering melakukan pemakluman bahwa jika bertambah umur, maka akan bertambah pula gigi yang akan rusak bahkan

sudah tak asing lagi bagi kita mendendangkan lagu " Nenek sudah tua...giginya tinggal dua". Seolah-olah wajar jika banyak kehilangan gigi di masa tua.

Nah, sekarang cobalah buka mulut Anda di muka cermin dan hitunglah berapa jumlah gigi Anda yang baik, yang tidak berlubang, yang tidak dicabut, yang tidak goyang atau yang tidak merupakan sisa akar? Beruntunglah jika jumlahnya masih di atas 20. Teruslah upayakan perawatannya. Tentunya bukan hanya jumlah, namun posisi dan rangkaian gigi juga harus terjaga. Percuma jika mempunyai gigi depan lengkap dan gigi geraham belakang lengkap, namun di antaranya ada gigi lain berlubang atau hilang atau dicabut dan tidak dibuatkan gigi palsu, sehingga rangkaian gigi ini

terputus, tidak terkoneksi, ini amat menyulitkan penyuhunan.

Gigi geligi yang tersusun di dalam mulut diumpamakan sebagai rangkaian gerbong kereta yang saling terhubung dan bekerjasama. Satu gerbong roboh maka yang lain bisa jadi ikut roboh. Atau satu gigi berlubang, tidak berfungsi baik, maka rangkaian gigi geligi pun tak berjalan dengan semestinya.

Demikian pula peranan gigi geligi sebagai pembentuk estetika wajah, sudah tidak diragukan lagi. Dan terbukti konektivitas gigi geligi yang rapi dan terawat baik ini berdampak juga pada keberhasilan karir seseorang. Tidak percaya? Lihat saja di bawah ini:



Banyak selebriti memperbaiki perawatan pada giginya, sehingga memberikan penampilan gigi yang lebih baik dan tentu saja membuka peluang kesuksesan yang lebih besar.

Lebih dari semua itu, memiliki kesehatan gigi dan mulut yang baik merupakan awal dari kesehatan tubuh yang baik. Banyak kasus infeksi pada jantung dan paru-paru berasal dari infeksi pada gigi. Ketika dilakukan perawatan gigi yang baik, maka keluhan pada jantung berkurang dan kondisi kesehatan umum lainnya membaik.

Jika sudah mengetahui pentingnya kesehatan gigi dan mulut, lantas Penyakit Gigi dan Mulut apa sajakah yang dapat merusak gigi geligi dan rangkaiannya? Di bawah ini adalah beberapa di antaranya:

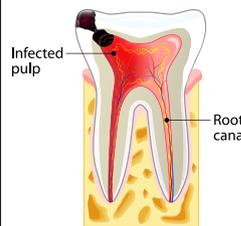
Karies Gigi (Dental Caries)



Dentin caries

Karies gigi adalah kondisi di mana lapisan keras gigi (email) sudah terkikis oleh asam hasil aktivitas bakteri yang mengolah sisa-sisa makanan yang menempel pada gigi dan berlanjut mengenai lapisan dentin. Pada tahap ini sudah mulai terbentuk lubang pada gigi. Tergantung besar/kecil atau tingkat keparahannya, maka biasanya orang mulai merasakan ngilu jika makan makanan yang dingin/panas/asam.

Pulpitis



Pulpitis

Pulpitis adalah peradangan pada pulpa gigi (saluran akar gigi yang berisi saraf dan pembuluh darah). Kondisi ini merupakan kelanjutan dari proses gigi berlubang sebelumnya jika tidak tertangani dengan baik. Pada tahap ini biasanya orang akan merasakan sakit gigi yang berdenyut hebat, tanpa sebab. Gigi biasanya berlubang besar/dalam hingga mencapai pulpa gigi.

Nekrosis Pulpa



Pulpitis

Nekrosis Pulpa adalah gigi dengan saraf yang sudah mati. Tahap ini merupakan tahap akhir kerusakan gigi yang merupakan kelanjutan dari proses gigi berlubang sebelumnya yang tidak dilakukan penanganan. Pada tahap ini orang biasanya sudah tidak merasakan lagi sakit pada giginya, sehingga terkadang tidak merasakan perlu berobat gigi. Namun secara fisik, terlihat lubang giginya bertambah parah, dan tidak jarang ada bagian giginya yang patah/fraktur atau ditumbuhi polip pulpa, sehingga tidak dapat digunakan untuk mengunyah.

Periodontitis



Periodontitis

Periodontitis merupakan suatu infeksi gusi serius yang merusak gusi dan dapat menghancurkan tulang rahang. Kondisi ini dapat merupakan kelanjutan dari proses gigi berlubang sebelumnya yang tidak tertangani dengan baik ataupun karena karang gigi yang tidak dibersihkan.. Jika tulang di dalam gusi sudah rusak maka tidak akan dapat memegang gigi dengan baik sehingga gigi menjadi goyang dan perlu dicabut atau dapat tanggal dengan sendirinya.

Bagaimana Cara Mendapatkan Rangkaian Gigi Geligi yang Baik?

Rangkaian gigi yang baik, diperoleh dari masing-masing gigi yang baik dan sehat. Hal ini dapat diperoleh dengan cara:

1. Menjaga Kebersihan Mulut

Sebetulnya, amatlah mudah mencegah terjadinya penyakit gigi dan mulut. Salah satunya dengan mencegah melekatnya sisa makanan pada gigi. Caranya pun amat sederhana, yaitu:

- Sikat gigi minimal dua kali sehari dengan cara yang benar, setiap pagi dan malam sebelum tidur, menggunakan pasta gigi dengan fluoride.
- Bersihkan sela-sela gigi yang sulit dijangkau oleh sikat gigi dengan sikat khusus interdental ataupun benang gigi
- Bila perlu gunakan obat kumur antiseptik untuk membantu membunuh bakteri dan menjaga kesegaran napas.
- Pastikan untuk membersihkan lidah Anda juga, karena banyak bakteri berkumpul di permukaannya.

Adapun cara menyikat gigi yang baik dan benar adalah sebagai berikut:



<https://www.scribd.com/document/443006554/Poster-Cara-Sikat-Gigi-AC-190-gr-Cetak-MO-pdf>



2. Menerapkan Pola Makan Sehat

Hindari makanan dan minuman yang tinggi gula dan asam, karena ini dapat merusak email gigi. Sebaliknya, konsumsilah makanan yang kaya akan kalsium, seperti susu dan keju, karena kalsium penting untuk kesehatan gigi dan tulang. Disamping itu juga konsumsilah makanan berserat yang juga membantu efek self cleansing pada gigi.

3. Rutin Periksa ke Dokter Gigi

Perawatan gigi yang teratur adalah kunci untuk mencegah masalah gigi dan mulut. Jangan ragu untuk datang ke Klinik Gigi Kominfo untuk melakukan pemeriksaan gigi rutin setidaknya dua kali setahun. Disamping untuk membersihkan gigi, juga memungkinkan dokter gigi mendeteksi masalah potensial pada tahap awal dan memberikan perawatan yang diperlukan.

4. Hindari Kebiasaan yang Merusak Gigi

Beberapa kebiasaan dapat merusak gigi dan gusi Anda. Hindari merokok dan mengunyah tembakau, karena kedua kebiasaan ini dapat menyebabkan masalah serius pada mulut, termasuk kanker mulut dan penyakit gusi. Selain itu, hindari mengunyah es atau benda keras lainnya, karena ini dapat merusak gigi.

Beberapa kebiasaan lain juga dapat menyebabkan susunan gigi menjadi berjejal dan rangkaian gigi menjadi tak teratur, seperti misalnya mengedot, menggigit kuku, menghisap jempol, bertopang dagu dan sebagainya.

Semoga pencegahan dan perawatan gigi yang telah dilakukan, bermanfaat bagi kesehatan masing-masing gigi, serta menghasilkan rangkaian gigi geligi yang baik. Dapatkan gigi sehat terawat untuk Indonesia yang lebih baik.



Portal Kominfo

Siaran Pers No. 398/HM/KOMINFO/06/2024

Jumat, 14 Juni 2024
tentang

Serahkan Kurban, Menkominfo: Iduladha Momen Berbagi dan Tunjukkan Kepedulian



Menteri Komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi menyerahkan secara simbolis hewan kurban berupa 10 ekor sapi dari partisipasi sivitas unit kerja di lingkungan Kementerian Kominfo. Menteri Budi Arie menyatakan Iduladha merupakan momentum saling berbagi dan menunjukkan kepedulian kepada sesama.

“Perayaan ini juga menjadi momen untuk kita saling berbagi kebahagiaan, karena setiap kurban yang dibagikan kiranya menjadi berkah dan memupuk nilai persaudaraan,” ungkapnya dalam Symbolisasi Penyerahan Hewan Kurban dalam rangka Hari Raya Iduladha 1445 Hijriah di Lapangan Anantakupa, Kantor Kementerian Kominfo, Jakarta Pusat, Jumat (14/06/2024).

Menurut Menkominfo ibadah kurban mengajarkan dan mengingatkan setiap insan akan rasa syukur, kebersamaan dan empati antarumat beragama.

Menteri Budi Arie berharap nilai-nilai yang terkandung dalam ibadah kurban dapat menjadi budaya kerja bagi para pegawai di lingkungan Kementerian Kominfo.

“Sehingga kita dapat terus membawa berkah dan manfaat bagi bangsa dan negara, membawa berkah dan manfaat bagi masyarakat, dan membawa berkah dan manfaat bagi sebanyak-banyaknya masyarakat Indonesia,” ungkapnya.

Direktur Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Kominfo Usman Kansong selaku Ketua Pelaksana Penyelenggaraan Kurban di lingkungan Kementerian Kominfo mengapresiasi unit kerja yang telah berpartisipasi dengan memberikan hewan kurban.

“Kami ingin menyampaikan rasa syukur bahwa momentum Idulqurban tahun ini, unit kerja turut berpartisipasi dalam pelaksanaan pemotongan hewan kurban,” tuturnya.

Menurut Dirjen Usman hewan kurban yang disembelih memiliki kualitas dan kesehatan yang baik. “Hewan kurban nantinya akan disembelih, telah melewati proses pemilihan untuk memastikan kualitas dan kesehatannya, yang telah diperiksa bebas dari penyakit sesuai dengan syarat yang ditentukan dalam syariat Islam,” ujarnya.

Dirjen IKP Kementerian Kominfo

menambahkan proses pemotongan hewan kurban akan dilakukan di rumah pemotongan hewan, kemudian daging kurban akan didistribusikan kepada para pegawai di lingkungan Kominfo pada Rabu (19/06/2024).

Dalam acara ini, Menkominfo Budi Arie menyerahkan hewan kurban secara simbolis kepada DKM At-Taqwa Kominfo dan rumah pemotongan hewan. Rincian hewan kurban yang diserahkan berasal dari partisipasi Menkominfo 1 ekor sapi, Sekretariat Jenderal 1 ekor sapi, Ditjen IKP 2 ekor sapi, Ditjen SDPPI 1 ekor sapi, Ditjen PPI 1 ekor sapi, Ditjen Aptika 1 ekor sapi, BPSDM 1 ekor sapi, BAKTI 1 ekor sapi, dan dari mitra kerja PT GoTo Gojek Tokopedia Tbk 1 ekor sapi. Acara itu disaksikan pimpinan tinggi madya dan pratama Kementerian Kominfo, DKM At-Taqwa Kominfo, serta para pegawai Kementerian Kominfo.



Siaran Pers No. 402/HM/KOMINFO/06/2024

Sabtu, 15 Juni 2024
tentang

Menkominfo Ajak Pelaku Bisnis Optimalkan Pemanfaatan AI



Di tengah dinamika inovasi teknologi Artificial Intelligence (AI) yang makin pesat, Menteri Komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi mengajak kalangan bisnis dan pemerintahan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi AI dalam mendorong kemajuan bangsa.

"Inovasi teknologi saat ini membuka peluang bagi Indonesia mendorong pertumbuhan ekonomi bangsa. Artificial Intelligence menjadi salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendorong kemajuan bangsa kita," ungkapnya saat memberikan Pidato Kunci dalam Seminar Penerapan AI pada Industri dan Pemerintahan di Bali secara daring dari Jakarta Selatan, Sabtu (15/06/2024).

Menurut Menteri Budi Arie, besaran potensi AI dapat dilihat dari kontribusinya bagi PDB Global yang mencapai USD13 Triliun pada Tahun 2030.

"Dimana USD1 Triliunnya dikuasai ASEAN. Indonesia berada pada peringkat ke-4 dalam indeks kesiapan integrasi ai pada layanan publik, dengan estimasi kontribusi AI bagi PDB sebesar USD366 Miliar di 2030," jelasnya.

Mengutip hasil survei dari McKinsey Global Tahun 2023, Menkominfo menyatakan 79% responden telah terekspos dengan teknologi AI Generatif.

"55% perusahaan global juga telah menggunakan AI pada bisnis mereka, mulai dari sektor layanan kesehatan, manufaktur, ataupun pendidikan," ujarnya.

Menteri Budi Arie juga mengungkap adanya potensi teknologi AI menggeser kebutuhan skill dan jenis pekerjaan.

"Kondisi ini terlihat dari proyeksi hilangnya 83 juta pekerjaan dan kemunculan 69 juta pekerjaan baru akibat AI dan Machine Learning, serta kebutuhan literasi teknologi yang semakin krusial," tandasnya.

Oleh karena itu, Menkominfo mendorong semua terus membangun keterampilan AI dan kemampuan berpikir kritis.

“Baik melalui pelatihan keterampilan, maupun melalui platform pembelajaran *online*, workshop, dan kolaborasi antara lembaga pendidikan dan industri,” ungkapnya.

Menteri Budi Arie juga mengucapkan selamat bagi beritabali.com atas terselenggaranya seminar hari ini. Menkominfo yakin pelaku industri di bali dapat memaksimalkan pemanfaatan AI di berbagai sektor industri.

“Demi mendorong pertumbuhan ekonomi, baik di bali maupun nasional. Bersama kita wujudkan Indonesia terkoneksi, makin digital, makin maju,” ujarnya.

Dalam acara itu hadir President United In Diversity Tantowi Yahya, Ketua Umum DPP Asosiasi Desa Kreatif Indonesia (ADKI) Fikri El-Aziz dan perwakilan Pemerintah dan DPRD Provinsi Bali.

Siaran Pers No. 352/HM/KOMINFO/05/2024

**Minggu, 19 Mei 2024
tentang**

Menteri Budi Arie: Internet Satelit Dukung Layanan Pendidikan dan Kesehatan Wilayah 3T



Menkominfo Budi Arie Setiadi, Menteri Kesehatan Budi Gunadi Sadikin, Menteri Kelautan dan Perikanan Sakti Wahyu Trenggono, dan CEO Starlink Elon Musk dalam Uji coba layanan internet Starlink di Puskesmas Pembantu (Pustu) Sumerta Kelod, Denpasar, Bali, Minggu (19/05/2024). - (MD)

Pemerintah mengalokasikan layanan internet satelit untuk mendukung pelayanan publik sektor pendidikan dan kesehatan khususnya di wilayah Terdepan, Terluar dan Tertinggal (3T).

Menteri Komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi menyatakan upaya ini dilakukan agar masyarakat di wilayah 3T mendapatkan akses layanan pendidikan dan kesehatan yang lebih baik.

"Sementara, kita arahkan untuk pendidikan dan kesehatan. Karena banyak Pusat Kesehatan Masyarakat (Puskesmas) kita dan sekolah kita ini kan belum punya internet. Sementara Indonesia ini kan negara kepulauan, negara yang betul-betul secara geografis sangat menantang," jelasnya usai menyaksikan Uji Coba Layanan Internet Satelit di tiga Puskesmas dari Bali Nusa Dua Convention Center (BNDCC), Nusa Dua, Badung, Bali, Minggu (19/5/2024).

Uji coba di Puskesmas Pembantu (Pustu) Sumerta Kelod, Denpasar, dan Pustu Klungkung, Bali, serta Puskesmas Tabarfane di Kepulauan Aru, Maluku itu menandai penyediaan layanan internet secara resmi di Indonesia.

Menteri Budi Arie menekankan layanan internet satelit dari perusahaan Elon Musk diprioritaskan untuk mempermudah pelayanan di bidang pendidikan dan kesehatan.

"Ke depan, seluruh Indonesia akan mendapatkan pelayanan dari Starlink. Namun lebih diutamakan

bagi masyarakat wilayah 3T," ujarnya.

Menkominfo mengungkapkan guna pemerataan akses telekomunikasi dan internet, Pemerintah telah memanfaatkan beragam teknologi. Mulai dari teknologi *Fixed Broadband*, *Base Transceiver Stations* hingga satelit.

"Secara teknologi, kabel fixed broadband memiliki keunggulan terutama dari sisi kecepatan. Namun, tidak mampu melayani wilayah Indonesia yang terdiri dari banyak pulau dan kondisi geografis yang cukup menantang," jelasnya.

Oleh karena itu, Kementerian Kominfo mengombinasikan pendekatan teknologi agar layanan telekomunikasi dan internet bisa menjangkau dan melayani masyarakat dengan baik.

"Pendekatan teknologinya kan bermacam-macam. Kalau terluar pakai kabel tidak mungkin, kalau

pakai teknologi yang lain kurang, ya udah pakai Starlink," tutur Menteri Budi Arie.

Berkaitan dengan keamanan dan kedaulatan data, Menkominfo menegaskan Pemerintah akan terus menjalankan sesuai dengan regulasi yang berlaku,

"Kita harus menjamin keamanan data warga negara Indonesia. Bukan jamin, itu tugas, kewajiban kita pemerintah Republik Indonesia," tandasnya.

Oleh karena itu, Menteri Budi Arie juga telah meminta pembangunan Network Operation Center (NOC) Starlink di Indonesia.

"Pemerintah menginginkan adanya NOC dan layanan konsumen Starlink di Indonesia untuk mencegah beragam persoalan di masa yang akan datang," tegasnya.



Siaran Pers No. 391/HM/KOMINFO/06/2024

Senin, 10 Juni 2024
tentang

Buka PKN II Angkatan XVIII, Kepala BPSDM: Lahirkan Inovasi Berdampak Nyata!



Kementerian Komunikasi dan Informatika menyelenggarakan Pelatihan Kepemimpinan Nasional Tingkat II (PKN II) Angkatan XVIII Tahun 2024. Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BPSDM) Kementerian Kominfo Hary Budiarto berharap peserta PKN II dapat menghasilkan proyek perubahan yang memiliki dampak nyata bagi masyarakat dan kemajuan bangsa.

"Kita harus memastikan bahwa setiap inovasi yang kita usulkan benar-benar memberikan manfaat bagi masyarakat dan berkontribusi untuk kemajuan bangsa," ungkapnya dalam Pembukaan PKN II Angkatan XVIII Tahun 2024 di Pusat Pendidikan dan Pelatihan Kementerian Kominfo, Kebon Jeruk, Jakarta Barat, Senin (10/06/2024).

Menurut Hary Budiarto, upaya untuk mewujudkan visi Indonesia Emas 2045 membutuhkan inovasi yang berdampak nyata dari pemimpin organisasi lembaga pemerintah. Oleh karena itu, Kepala BPSDM Kementerian Kominfo menekankan agar setiap pemimpin memiliki sikap visioner dan berkomitmen tinggi.

"Visi Indonesia Emas 2045 ini merupakan tanggung jawab kita semua, sebagai langkah awal kita membutuhkan pimpinan yang visioner, inovatif, dan berkomitmen tinggi," tandasnya.

Kepala BPSDM Hary Budiarto menyatakan pelatihan juga akan mendorong peserta memiliki pengetahuan tentang teknologi

digital terkini untuk melahirkan inovasi baru. Menurutnya, dalam pelatihan peserta mendapatkan beberapa materi tambahan tentang keahlian di bidang digital seperti kecerdasan artifisial (AI) dan *enterprise architecture* yang merupakan bagian dari Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE).

“Kami berharap kita bisa memberikan beberapa hal, kompetensi-kompetensi terutama di bidang digital,” ujarnya.

Acara pembukaan dihadiri Plt. Kepala Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia Muhammad Taufiq, Inspektur Jenderal Kementerian Kominfo Arief Tri Hardiyanto, Direktur Utama LPP TVRI Imam Brotoseno, Wakil Bupati Kepulauan Anambas Wan Suhendra, dan perwakilan kementerian dan lembaga serta peserta PKN II Angkatan XVIII Tahun 2024.

Pelatihan dengan tema “Percepatan Inovasi Digital dalam Mendukung Transformasi Tata Kelola Pemerintahan untuk Mewujudkan Bangsa yang Kompetitif” berlangsung dari tanggal 10 Juni sampai dengan 17 Oktober 2024.

Pelatihan ini diikuti 50 orang peserta dengan rincian 24 orang dari Kementerian Kominfo, 7 orang pegawai LPP TVRI, 6 orang dari Kepolisian Republik Indonesia, 5 orang dari Kementerian PPN/Bappenas, 2 orang dari Ombudsman RI dan masing-masing 1 orang dari Lembaga Administrasi Negara, Pemerintah Provinsi Bengkulu, Pemerintah Kabupaten Lebak, Pemerintah Kabupaten Kepulauan Anambas, Pemerintah Kota Kendari, dan Pemerintah Kabupaten Banggai Kepulauan.



Peresmian Layanan Panggilan Darurat 112 Kabupaten Ciamis



Ciamis (PPI) – Direktorat Pengembangan Pitalebar DJPPI Kominfo menggelar Peresmian Layanan Panggilan Darurat 112 Kabupaten Ciamis pada Selasa (11/06/2024) di Pendopo Kabupaten Ciamis, Jawa Barat. Pelaksanaan kegiatan ini juga bertepatan dengan peringatan Hari Jadi Kabupaten Ciamis yang ke-382

Layanan Call Center 112 ini merupakan layanan darurat bagi masyarakat di Kabupaten Ciamis yang bisa diakses secara gratis. Layanan ini memudahkan masyarakat melakukan panggilan dan mendapatkan akses bantuan dalam keadaan gawat darurat, seperti bencana alam, kecelakaan, kebakaran, kekerasan dalam rumah tangga (KDRT) dan gangguan keamanan lainnya.

Acara dihadiri oleh Ketua Tim Fokus Layanan NTPD 112 DJPPI Kominfo Agung Setio Utomo, Perwakilan Direktorat Pengembangan Pitalebar DJPPI Kominfo Thariq Aziz, Pj. Bupati Ciamis Engkus Sutisna, Sekretaris Daerah (Sekda) Kabupaten Ciamis Andang Firman, Kepala Dinas Kominfo Ciamis H. Tino Armyanto, Perwakilan PT Digital Sandi Informasi, serta para tamu undangan lainnya.

Amankan Frekuensi Penerbangan, Loka Pangkal Pinang Jalin Kerjasama dengan Airnav



Pangkal Pinang (SDPPI) – Loka Monitor SFR Pangkal Pinang bekerjasama dengan Airnav Pangkal Pinang Terkait Pengamanan Spektrum Frekuensi Radio untuk keperluan penerbangan di Bandara Depati Amar, Pulau Bangka dan Bandara H.A.S Hanandjoeddin, Pulau Belitung.

“Kami berharap dengan telah terlaksananya perjanjian kerjasama ini, baik Loka Monitor SFR Pangkal Pindang dan Airnav dapat berkoordinasi dalam

menjalankan tugas dan fungsinya dalam pengamanan spektrum frekuensi radio”,ucap Kepala Loka Monitor Pangkalpinang Henry Pribadi pada sambutannya, Kamis (6/6/2024). Lebih lanjut Henry menjelaskan bahwa perjanjian kerjasama ini dilakukan dalam rangka pengamanan spektrum frekuensi radio untuk keperluan penerbangan, “Meliputi pengawasan, penanganan gangguan, dan penertiban dalam mengamankan penggunaan frekuensi penerbangan” jelasnya.



Perkuat 6 Dimensi Smart City, Purbalingga Susun Masterplan Kota Cerdas

Purbalingga (Ditjen Aptika) – Purbalingga segera menyusul menjadi kota cerdas di 2024. Dalam rangka mempersiapkan rancangan kota cerdas Pemerintah daerah Purbalingga mengikuti Bimbingan Teknis penyusunan masterplan kota cerdas yang diselenggarakan oleh Direktorat Layanan Aplikasi Informatika Pemerintahan Kementerian Kominfo pada tanggal 11-12 Juni 2024 yang dilaksanakan di kompleks kantor Pemda

Kabupaten Purbalingga. Purbalingga merupakan satu dari 10 Kabupaten/Kota yang terpilih mengikuti program Gerakan Menuju Kota Cerdas (Smart City) tahun 2024 sesuai nota kesepakatan No 014/DJAI/HK.04.01/03/2024 yang ditandatangani pada tanggal 5 Maret 2024.

BPSDMP Kominfo Manado Gelar Sertifikasi Kompetensi di Minahasa Selatan dan Kotamobagu

BPSDMP Kominfo Manado menyelenggarakan pelatihan Vocational School Graduate Academy (VSGA) di dua lokasi berbeda secara bersamaan, yakni Kabupaten Minahasa Selatan dan Kota Kotamobagu. Sebanyak 95 peserta dari alumni SMA/SMK/Diploma dan Sarjana mengikuti pembukaan di Kab. Minahasa Selatan yang bertempat Villa Sutan Raja Amurang.

Bupati Minahasa Selatan yang diwakili oleh Kepala Dinas Pemuda dan Olahraga, DR. Fietber Raco S.Pd. M.Si menyampaikan apresiasinya kepada BPSDMP Kominfo Manado yang telah menginisiasi pelatihan untuk calon angkatan kerja muda. Menurutnya, hal ini merupakan salah satu langkah strategis dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan di era digital serta mendukung pengembangan ekonomi dan peningkatan pelayanan dasar di Kab. Minahasa Selatan.





Mitigasi Bencana, Balmon Banda Aceh Tingkatkan Kompetensi Pengguna Amatir Radio

Langsa (SDPPI) – Menjadi salah satu Provinsi di Indonesia yang rawan bencana, Balai Monitor Spektrum Frekuensi Radio Kelas II Banda Aceh terus melakukan kegiatan Ujian Amatir Radio Negara (UNAR) untuk meningkatkan kemampuan para pengguna, agar komunikasi tidak terputus dan tetap dapat digunakan apabila terjadi bencana.

Kepala Balai Monitor SR Kelas II Banda Aceh Luthfi mengungkapkan bahwa UNAR merupakan ujian negara untuk menetapkan tingkat kecakapan calon amatir radio ataupun amatir radio. Untuk menentukan kecakapan tersebut, maka digelar ujian dengan sistem Computer Assisted Test (CAT)

“Kita harapkan nantinya kepada peserta dapat mengikuti dengan baik dan berhasil lulus supaya dapat optimal mengimplementasi dalam penanggulangan bencana alam atau non alam,” tutup Luthfi.



Sinergi dengan Perguruan Tinggi, Pusbang Proserti Kominfo Gelar “FGA Goes to Manado”

Manado (BPSDM) - Pusat Pengembangan Profesi dan Sertifikasi kemkominfo menggelar sosialisasi “FGA Goes to Manado” yang diselenggarakan pada tanggal 5 Juni 2024, bertempat di Hotel Four Points by Sheraton Manado. Kegiatan ini digelar dalam rangka meningkatkan partisipasi angkatan kerja muda dalam pelaksanaan program Digital Talent Scholarship (DTS)

Tahun 2024, khususnya pelatihan Fresh Graduate Academy (FGA),

Kegiatan ini diikuti oleh 100 peserta yang merupakan alumni dan mahasiswa tingkat akhir dari berbagai mitra kampus di Sulawesi Utara. Melalui sosialisasi ini, peserta diajak menggali dan lebih memahami hal-hal terkait program FGA-DTS mulai dari jadwal pelatihan, tema pelatihan dan manfaat pelatihan.

SDPPI Tingkatkan Pengetahuan Pengadaan Konstruksi melalui E-Purchasing

Bali (SDPPI) – Direktorat Jenderal Sumber Daya dan Perangkat Pos dan Informatika (Ditjen SDPPI) Menyelenggarakan kegiatan bimbingan teknis (bimtek) e-purchasing untuk pekerjaan konstruksi bagi para pelaku pengadaan barang/jasa, acara ini berlangsung dari tanggal 12 hingga 14 Juni 2024 di Bali.

Kegiatan bimbingan teknis resmi dibuka oleh Ketua Tim Umum dan Rumah Tangga, Dimas Yanuarsyah.

“E-Purchasing untuk pekerjaan konstruksi adalah hal baru bagi Ditjen SDPPI, Oleh karena itu, perlu ada pembekalan bagi para pelaku pengadaan di lingkungan Ditjen SDPPI agar tidak salah langkah dan hasilnya sesuai harapan,” ungkap Dimas. (Rabu, 12/06/2024)



Kominfo Perkuat Sistem Penghubung Layanan Pemerintah (SPLP) di Indonesia Bagian Barat

Banda Aceh (Ditjen Aptika) – Demi meningkatkan integrasi data pemerintah pusat maupun daerah, Direktorat Layanan Aplikasi Informatika Pemerintah Kementerian Komunikasi dan Informatika menggelar Bimbingan Teknis Sistem Penghubung Layanan Pemerintah di kota Banda Aceh, pada tanggal 11-12 Juni 2024.

Bimtek kali ini diikuti oleh 25 instansi dari Dinas Komunikasi dan Informatika yaitu Provinsi Sumatera Utara, Provinsi Aceh, Kabupaten Bireuen, Kabupaten Aceh Jaya, Kabupaten Serdang Bedagai, Kabupaten Deli Serdang, Kabupaten Tapanuli Tengah, Kabupaten Langkat, Kabupaten Tapanuli Selatan, Kabupaten Nagan Raya, Kabupaten Simeulue, Kabupaten Aceh Selatan, Kabupaten Aceh Singkil, hingga Kota Sabang.

Selanjutnya ada Kabupaten Kerinci, Kabupaten Labuhan Selatan, Kabupaten Tapanuli Utara, Kabupaten Aceh Tamiang, Kabupaten Labuhan Utara, Kabupaten Humbang Hasundutan, Kabupaten Pidie Jaya, Kabupaten Asahan, Kabupaten Aceh Barat, Kabupaten Aceh Utara, Kota Banda Aceh, dan dihadiri pula oleh Dewan Perwakilan Daerah dan Dinas Energi dan Sumber Daya Mineral Provinsi Aceh.



Siap Menuju Kota Cerdas, Bangli Ikuti Bimtek Penyusunan Masterplan Smart City

Bangli (Ditjen Aptika) – Kabupaten Bangli, Provinsi Bali, memantapkan diri menuju Kota Cerdas dengan mengikuti Bimbingan Teknis Tahap 1 Penyusunan Masterplan Kota Cerdas (Smart City) yang digelar oleh Direktorat Layanan Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika pada 11-12 Juni 2024.

Bimtek Penyusunan Masterplan Kota Cerdas (Smart City) merupakan tindak lanjut dari Penandatanganan Nota Kesepakatan antara Ditjen Aplikasi Informatika dengan Pemerintah Kota/Kabupaten yang terpilih dalam Program Gerakan Menuju Kota Cerdas (Smart City) yang telah disepakati bersama pada 5 Maret 2024 lalu.



Kabalmon Banda Aceh: Nelayan Harus Paham Penggunaan Spektrum Frekuensi Radio



Labuhan Haji (SDPPI) – Untuk memberikan wawasan serta pengetahuan kepada nelayan terkait penggunaan spektrum frekuensi radio, Balai Monitor SFR Kelas II Banda menggelar Bimbingan Teknis Sertifikasi Long Range Certificate (LRC) dan Izin Komunikasi Radio Antar Nelayan (IKRAN) bagi nahkoda, awak kapal, nelayan serta pelaku usaha perikanan di Pelabuhan Perikanan Pantai (PPP) Labuhan Haji Kabupaten Aceh Selatan.

“Melalui Bimtek ini diharapkan nelayan dapat memahami bagaimana menggunakan spektrum frekuensi radio dan perangkat komunikasi radio yang benar agar tidak mengganggu pengguna frekuensi lain,” ujar Kepala Balmon Banda Aceh Luthfi dalam sambutannya, Jumat (31/5/2024).



Kamu Ikuti, Kamu Terinformasi

Ikuti Sosial Media Kominfo

-  @Kemenkominfo
-  @kemkominfo
-  Kemkominfo
-  Kemkominfo TV
-  @kemkominfo

Program Menarik Kominfo

- Miss Lambe Hoaks VS Fact Boy
- TokTok Kominfo
- Kominfopedia
- Netizen Bertanya Kominfo Menjawab
- Kominfo News

Retweet / Share / Like / Follow / Subscribe / Love / Comment

SIKAT JUDI ONLINE

Sejak tahun 2017 hingga 30 Juni 2024,
Kementerian Kominfo telah melakukan
pemutusan akses terhadap

3.194.600 konten judi online



1 Januari – 30 Juni 2024

1.540.736

Data per tanggal 30 Juni 2024

Apabila menemukan konten negatif
lainnya, **adukan melalui:**

 aduankonten.id

 cekrekening.id

 aduannomor.id

