

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kampus Merdeka merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar yang digagas oleh Nadiem Makarim, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia. Kampus Merdeka memberikan hak kepada mahasiswa/i untuk mengambil pembelajaran di luar kampus masing-masing namun tetap memperoleh SKS pembelajaran. Dengan hak tersebut, mahasiswa/i akan memiliki kesempatan untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja atau masyarakat sebagai persiapan karir di masa depan. Sebagai upaya memberikan pilihan pembelajaran yang terbaik bagi mahasiswa, Kemendikbudristek RI meluncurkan program unggulan yang disebut sebagai Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka. Program unggulan ini dimaksudkan agar mahasiswa/i dapat mengakses secara langsung program-program yang dipersiapkan oleh Mitra Kampus Merdeka yaitu organisasi-organisasi terbaik di industri dan sektor masing-masing. Magang Bersertifikat Kampus Merdeka adalah sebuah program magang yang dipercepat dan di akselerasikan dengan pengalaman belajar yang dirancang dengan baik. Setiap organisasi calon mitra dapat merancang program yang berbeda sesuai kebutuhan organisasi tersebut, dan kemudian memberikan sertifikasi atas keterampilan yang diasah melalui pembelajaran magang.

Salah satu mitra magang yang turut berpartisipasi dalam program Magang Bersertifikat Kampus Merdeka adalah PT Telkom Indonesia. Para peserta magang yang telah diterima akan ditempatkan pada POM-CorpU ITDRI atau Indonesia Telecommunication and Digital Research Institute yaitu sebuah inisiatif yang dilakukan oleh Telkom Indonesia atas arahan dari Kementerian Badan Usaha Milik Negara (KBUMN) untuk membantu BUMN-BUMN agar bisa lebih cepat membangun kapabilitas digital mereka baik dari sisi penyiapan digital talent maupun inovasi yang berkontribusi terhadap kemandirian teknologi (technology leadership) berbasis model bisnis yang menciptakan nilai sosial dan ekonomi.

Dengan peluang pengembangan industri digital di Indonesia yang masih sangat besar, maka ITDRI diharapkan bisa mengambil peranan penting untuk menjadi penghubung dari seluruh element ekosistem yang terintegrasi untuk mendorong riset, inovasi dan pengembangan talenta digital dengan standar global.

Visi ITDRI yaitu Memastikan kesiapan Indonesia menghadapi persaingan teknologi dan globalisasi yang tidak bisa dihindari melalui pembentukan budaya inovasi, penguasaan sains, teknologi (riset dan inovasi), dan talenta digital global yang mampu menangkap peluang lapangan kerja, ekonomi bernilai tambah, dan transformasi ekonomi. Misi ITDRI yaitu:

1. Mempercepat transformasi operasional dan ekosistem bisnis melalui kolaborasi dan kemitraan bisnis yang memadai dalam menghadapi persaingan digital global dan berdampak pada sosial dan ekonomi.
2. Mempercepat penggunaan teknologi digital secara efektif ke dalam bisnis dengan tepat waktu yang akan menghasilkan nilai tambah yang signifikan.
3. Meningkatkan dan mengembangkan talenta digital yang bekerja dan terlibat di BUMN.

Seluruh kegiatan ITDRI berpedoman pada misinya untuk mendorong terciptanya inovasi yang berbasis riset dan pengembangan talenta digital. ITDRI berkolaborasi dengan berbagai lembaga akademis, bisnis (termasuk klaster-klaster BUMN), komunitas, pemerintahan, dan penyedia teknologi. Sedangkan hasil dari riset, inovasi, dan pengembangan talenta digital diharapkan dapat dirasakan secara luas oleh berbagai lembaga pemerintahan, kampus, lembaga sosial masyarakat, BUMN-BUMN, perusahaan swasta, serta Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). Prinsip ini dituangkan dalam mission model canvas yang telah dikembangkan sebagai dasar pemetaan model ITDRI.

Di era industri 4.0, transformasi digitalisasi dalam teknologi semakin terasa. Tak hanya dirasakan oleh konsumen, para pelaku industri pun harus hidup berintegrasi dengan dunia online dimana internet telah menjadi penopang utama saat ini. Peralihan acara offline yang diselenggarakan secara online pun dimanfaatkan oleh Telkom CorpU-ITDRI bersama smarteye.id dengan meluncurkan website [bumnkita.id](http://bumnkita.id) yang dipersembahkan oleh Smarteye Virtual Convention Center (SVCC).

Smarteye Virtual Convention Center (SVCC) adalah sebuah virtual expo yang menggabungkan dunia imersif dengan penggabungan panorama 360°. Hadirnya teknologi platform media virtual ini ialah untuk menjadi jembatan peralihan acara luar jaringan (luring) menjadi dalam jaringan (daring) bagi customer khususnya penyelenggara acara yang ingin tetap terhubung dengan audiens di seluruh dunia, baik internal untuk karyawan maupun industri global atau berbasis pelanggan.

Destinasi wisata yang berada di Provinsi Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu destinasi wisata yang paling terkenal. Baik turis lokal maupun internasional tak jarang mengunjungi berbagai tempat di Provinsi ini. Akan tetapi, saat virus COVID-19 menyebar di Indonesia, sebagian destinasi wisata mulai sepi pengunjung. Hal ini dikarenakan adanya pembatasan pengunjung dan kekhawatiran masyarakat dengan COVID-19 ini. Maka dari itu melalui fitur Smarteye Virtual Convention Center (SVCC), kami membuat Project Yawadvipa yang berfokus pada pendigitalisasian tempat wisata yang ada di Provinsi Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta melalui pembuatan panorama 360, pembuatan history journey dan fitur expo destinasi tempat wisata. Yawadvipa menawarkan konsep baru dalam menjelajahi berbagai kebudayaan di Jawa Tengah dan DIY yang dilakukan secara virtual sebagai bentuk upaya melestarikan kebudayaan Jawa Tengah. Harapannya melalui project kami, kami dapat membantu mempopulerkan tempat wisata serta mengembangkan UMKM di Provinsi Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta melalui digitalisasi ini.

Pada *SVCC 4-1* memiliki *project* yang bernama Yawadvipa, Yawadvipa merupakan *project* yang bertujuan untuk meningkatkan *engagement* kebudayaan di Jawa Tengah dan DIY khususnya pada 4 sektor yaitu pertanian, pendidikan, UMKM, dan pariwisata melalui *Virtual Tour* untuk menuju kesiapan digital dan membangun sesuatu yang berkelanjutan sebagai salah satu bentuk upaya menuju Indonesia Emas 2025.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara melestarikan kebudayaan daerah Jawa Tengah dan DIY di era Digitalisasi.
2. Apa sarana yang digunakan untuk mendigitalisasi Jawa Tengah dan DIY

### **1.3 Tujuan Kegiatan**

1. Mendigitalisasi Jawa Tengah dan DIY menggunakan *Smarteye* dengan menciptakan *Virtual Tour panorama 360* yang tetap berpegang teguh pada warisan aslinya .
2. Menggunakan sarana *website* untuk tempat digitalisasi Jawa Tengah dan DIY yaitu *Virtual Tour 360*

### **1.4 Manfaat Kegiatan**

Manfaat dari kegiatan ini yaitu membantu memajukan 4 sektor (Pertanian, Pendidikan, UMKM, Pariwisata) di regional 4 yaitu daerah Jawa Tengah dan DIY, untuk menuju kesiapan digital dan membangun sesuatu yang berkelanjutan sebagai salah satu bentuk upaya menuju indonesia emas 2025.