

WARTA

Badiklat Kejaksaan RI Kembangkan Perangkat Virtual Reality (VR)

Siti Kurnia Anisa - BOGOR.WARTA.CO.ID

Feb 1, 2021 - 11:27



Foto: dok. Puspenkum Kejagung).

JAKARTA,- Badan Pendidikan dan Pelatihan (Badiklat) Kejaksaan Republik Indonesia mengembangkan perangkat *Virtual Reality* (VR) dalam proses belajar dan mengajar Pendidikan dan Pelatihan Pembentukan Jaksa (PPPJ) di Badiklat

Kejaksaan RI, khususnya dalam proses pembelajaran praktik sidang atau simulasi sidang pengadilan.

Kepala Pusat Penerangan Hukum Kejaksaan, Leonard Eben Ezer Simanjuntak, menyatakan bahwa uji coba perangkat *virtual reality* (VR) untuk simulasi sidang telah dicoba langsung oleh Kepala Badiklat Kejaksaan RI, Tony Tribagus Spontana, di Badiklat Kejaksaan RI kawasan Ragunan Jakarta Selatan.

"Kepala Badiklat Kejaksaan RI yang bertindak sebagai Ketua Majelis Hakim duduk di deretan kursi hakim dengan kedua mata tertutup "kacamata" yang biasanya digunakan untuk main game online. Masing-masing tangannya memegang perangkat berwarna gelap yang terhubung dengan kacamata melalui seutas kabel," kata Eben Ezer dalam keterangan resminya yang diterima Infopublik, Senin (1/2/2021).

"Sidang dalam perkara perbuatan tidak menyenangkan saya buka dan dibuka untuk umum," ujar Kepala Badiklat.

Selanjutnya tangan kanannya bergerak naik turun sebanyak tiga kali yang diiringi bunyi meja diketuk, "tok, tok, tok".

Meskipun terdengar bunyi meja diketuk, namun Kepala Badiklat sebenarnya tidak memegang palu juga tidak ada meja yang dipukul.

Di dalam ruangan tersebut, terdapat layar yang menampilkan gambar ruang sidang pengadilan lengkap dengan atribut-atributnya seperti bendera merah putih dan bendera pengadilan.

Sementara di sisi lain, terdapat tempat duduk untuk Jaksa Penuntut Umum, Penasihat Hukum maupun Terdakwa yang duduk dengan mengenakan perangkat serupa, sehingga gerakan maupun ucapan yang dilakukan akan tampil sama dengan yang nampak di layar monitor.

Tony Tribagus Spontana menjelaskan, teknologi *Virtual Reality* (VR) yang biasanya digunakan main Game Online ini digunakan dalam menghadapi kendala akibat pandemi COVID-19. Teknologi ini dapat digunakan untuk menjalankan proses simulasi persidangan pengadilan di Badiklat Kejaksaan RI guna mendukung upaya pemerintah dalam mencegah dan menanggulangi penyebaran dan penularan COVID-19 yang semakin masif.

Menurut Tony, teknologi ini akan diterapkan dalam kegiatan Pendidikan dan Pelatihan Pembentukan Jaksa (PPPJ) tahun 2021 untuk menekan proses pendidikan yang mengharuskan tatap muka seperti mata pelajaran praktik persidangan. Di mana selama ini, penyelenggaraan Diklat untuk sementara dilaksanakan dengan sistem kombinasi antara virtual dan tatap muka secara terbatas.

Dengan adanya perangkat dan teknologi *Virtual Reality* (VR) ini, simulasi persidangan dapat dilakukan secara virtual dan tidak lagi tatap muka. Sementara peserta Diklat yang tidak terlibat langsung (hanya sebagai penonton sidang) bisa mengakses persidangan melalui Android.

Teknologi ini juga sangat memungkinkan untuk diterapkan dalam persidangan

yang sebenarnya (dimana selama ini sudah dilaksanakan secara virtual namun dengan sistem *Video Conference*). Selain itu, sistem ini juga dapat digunakan untuk memenuhi syarat hukum acara pemeriksaan persidangan.

Munculnya ide ini karena adanya kendala dalam proses simulasi persidangan. "Melalui VR, dibuat ruang persidangan di mana orang bisa bertemu dengan orang lain secara virtual. Ternyata penggunaan VR memenuhi syarat kediklatan, yaitu ilmu atau materi bisa disampaikan sempurna," ujar Kepala Badiklat.

Menurut dia, perangkat simulasi persidangan ini akan dapat diterapkan di 33 Kejaksaan Tinggi (Kejati) di seluruh Indonesia, dimana akses internet yang relatif baik sehingga memungkinkan untuk diterapkan perangkat dan teknologi ini.

"Setiap Kejati akan memerlukan 10 perangkat VR, sementara di Badiklat Kejaksaan RI akan dipasang 20 perangkat beserta sistem manajemen pembelajaran dengan total biaya diperkirakan mencapai Rp22 miliar sampai Rp24 miliar," jelas Tony. (***)

Sumber: Infopublik