

HOME

PROFIL

MANAJEMEN

FORUM

PENGUMUMAN

Cari ...



KANTOR BERITA RADIO NASIONAL

Jaringan Berita Nasional


[Home](#) [Bandung](#) [Banjarmasin](#) [Denpasar](#) [Jakarta](#) [Jayapura](#) [Makassar](#) [Manado](#) [Manokwari](#) [Medan](#) [Palembang](#) [Pekanbaru](#) [Semarang](#) [Surabaya](#) [Yogyakarta](#)
[Like](#) 50 [Tweet](#) 0 [Pin it](#) [Share](#) 2

Peneliti UGM Sunu Wibirama Kembangkan Teknologi Eye Tracking

Tgl: 29/12/2013 19:58 Reporter: **Munarsih Sahana**



KBRN, Tokyo : Sunu Wibirama, dosen dan peneliti pada jurusan Teknik Elektro dan Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Gajah Mada Yogyakarta saat ini sedang meneliti interaksi manusia dan computer, dikenal sebagai *Eye tracking* yang antara lain berpotensi besar sebagai salah satu alat "komunikasi interaktif" antara manusia dan komputer.

Sunu Wibirama melakukan penelitiannya di Universitas Tokai di Tokyo Jepang sebagai bagian dari studi untuk mendapatkan gelar PhD pada jurusan Teknologi Media Informatika Fakultas Teknologi Ilmu Informatika Universitas Tokai di Tokyo, Jepang.

Menurut Sunu, teknologi *eye tracking* memungkinkan dua mata kita untuk tidak sekedar menjadi indera penglihatan, namun juga alat komunikasi, jauh melampaui batas-batas yang tak pernah terpikirkan oleh pendahulu kita sebelumnya.

"Penelitian di bidang *eye-tracking* terus mengalami perkembangan pesat mengingat pentingnya fungsionalitas perangkat komunikasi portabel di masa kini dan yang akan datang. Bagi para penyandang cacat, *eye tracking* menjanjikan peluang yang cukup besar untuk mengakses teknologi antarmuka komputer terbaru. Di masa yang akan datang, *eye tracking* diramalkan akan menjadi bagian yang tak terpisahkan pada aktivitas komputasi dan komunikasi manusia", kata Sunu.

Di bidang psikologi, aplikasi teknologi *Eye Tracking*, misalnya, untuk membantu anak yang mengalami gangguan *attention disorder* yakni anak yang kesulitan untuk focus dalam memperhatikan.

Sementara untuk Game, aplikasi *Eye Tracking* fungsi mouse bisa digantikan oleh mata, karena gerakan mata bisa lebih cepat sehingga game menjadi lebih interaktif.

Di Indonesia teknologi tersebut masih relative baru yang belum dikembangkan terutama karena harga software untuk pembuatan alatnya relative mahal, kata Sunu.

"Kendalanya masih pada device (perangkatnya) yang memang mahal terutama software-nya. Memang bisa saja kita buat sendiri dengan harga yang lebih terjangkau, tetapi kualitasnya kurang bagus", kata Sunu yang mengaku jika kembali ke Indonesia nanti ia sangat ingin bisa mengembangkan alat yang memiliki performa relative sama dengan alat-alat komersial agar bisa digunakan untuk penelitian bidang yang lebih luas.

Sementara di negara-negara maju, termasuk Jepang, pemanfaatan *Eye Tracking* sudah merambah ke dunia komersial, khususnya dalam pembuatan iklan. Dengan teknologi ini bisa dideteksi bagian mana dari suatu iklan yang lebih banyak mendapatkan perhatian orang.

Teknologi *eye tracking* yang terus berkembang, tambah Sunu, memungkinkan dua mata kita untuk tidak sekedar menjadi indera penglihatan, namun juga alat komunikasi, jauh melampaui batas-batas yang tak pernah terpikirkan oleh pendahulu kita sebelumnya. (Munarsih/WDA)

Audio

Komentar Anda:

Find us on Facebook

8,955 people like Radio Republik Indonesia.



Facebook social plugin