

**TULAR
NALAR**

HIBURAN DIGITAL : STREAMING



HIBURAN DIGITAL

PENULIS	: Gilang Jiwana Adikara
PENYUNTING	: Giri Lumakto, Dwitasari Teteki Bernadeta, Niken Pupy Satyawati
PENYELARAS KATA	: Dwitasari Teteki Bernadeta, Axel Gumilar
DESAIN & PENATA LETAK	: Ken Zachary, Seto Prayogi
SUPERVISI	: Santi Indra Astuti

Buku ini diterbitkan di bawah lisensi CC BY-NC-SA 4.0. Anda dapat menyalin, menyebarluaskan kembali, menggubah, mengubah, dan membuat turunan dari materi ini untuk kepentingan apapun, termasuk kepentingan komersial, selama Anda mencantumkan nama yang sesuai, mencantumkan tautan terhadap lisensi, dan menyatakan bahwa telah ada perubahan yang dilakukan (jika ada). Apabila Anda menggubah, mengubah, atau membuat turunan dari materi ini, Anda harus menyebarluaskan kontribusi Anda di bawah lisensi yang sama dengan materi asli.

Penjelasan lisensi: creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.id
Buku Hiburan Digital diterbitkan dengan dukungan dari Google.org.

tularnalar@gmail.com
www.tularnalar.id



ORGANIZED BY:

SUPPORTED BY:



Kata Pengantar

Tidak terasa, Tular Nalar bagi Warga Lansia yang berlangsung selama bulan Februari hingga September 2022 telah berakhir. Tular Nalar periode tersebut adalah waktu inkubasi, di mana kurikulum pembelajaran bagi warga digital dikonstruksi, dikembangkan, serta diuji cobakan. Hasilnya tidak mengecewakan. Melalui proses riset berupa *focus group discussion*, wawancara mendalam, observasi kelas pilot, akhirnya kurikulum awal Tular Nalar Lansia berhasil dibentuk dan dilaksanakan di 26 kota seluruh Indonesia. *Pilot project* ini melibatkan 9.072 target sasaran, yang didominasi oleh warga lansia (di atas 60 tahun), pra lansia (45 tahun hingga di bawah 60 tahun), dan pendamping lansia (di bawah 45 tahun).

Bukan hanya berkesempatan untuk mengujicobakan materi dan pendekatan guna mengajarkan literasi digital kepada warga lansia, Tular Nalar juga menemukan model *Training of Trainers* untuk mencetak para fasilitator handal, sebagai ujung tombak program. Sepanjang periode inkubasi, sebanyak 135 fasilitator telah berhasil dilatih oleh Tular Nalar. Para fasilitator berasal dari latar belakang yang beragam, namun diikat oleh cita-cita yang sama, yaitu berkontribusi bagi inklusi digital dengan merangkul lansia agar menjadi cakap digital. Modal pelatihan fasilitator ini adalah satu set paket TOT terdiri dari materi, modul, *tools* pelatihan, dan opsi-opsi pendampingan.

Berdasarkan pengalaman-pengalaman ini, Tular Nalar kini mengembangkan materi pelatihan pada kompetensi-kompetensi lainnya. Kompetensi tersebut bersifat tematik, disesuaikan dengan konteks kebutuhan warga lansia. Terdapat 10 (sepuluh) tema yang dikembangkan, di antaranya mencakup Keamanan dan Perlindungan Data Pribadi, Aplikasi Percakapan Sosial, Ekonomi Digital, Hiburan di Ruang Digital, hingga Virtual Meeting untuk memfasilitasi ruang maya sebagai ajang silaturahmi lansia. Dengan adanya penambahan ini, maka Tular Nalar bagi Warga Lansia bertransformasi menjadi "Akademi Digital Lansia." Tujuannya tetap terfokus pada peningkatan kapasitas lansia agar cakap digital, sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan warga lansia.

Seiring dengan penambahan tema-tema tersebut, tentunya diperlukan penambahan *tools* atau alat bantu pembelajaran. Modul berikut ini adalah salah satu *tools* tersebut. Isinya merangkum tema-tema kompetensi digital yang baru bagi warga lansia, sesuai dengan alur kurikulum Tular Nalar. Tentu saja, terminologi kurikulum dan alat bantu versi Tular Nalar, tidak bisa disandingkan atau disamakan dengan terminologi sejenis di lingkungan institusi pendidikan, karena tujuannya berbeda dan sasarannya juga sangat khas.

Tular Nalar berterima kasih kepada Tim Pakar yang telah mengembangkan modul, kurikulum dan alat bantu ini. Apresiasi sebesar-besarnya kepada Novi Kurnia, Ph.D. (FISIPOL Universitas Gajah Mada), Dr. Mario Anton Birowo (FISIP Universitas Atma Jaya Yogyakarta), Dr. Sri Astuty (FISIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin), dan Gilang Adikara, M.A. (FISIPOL Universitas Negeri Yogyakarta), peletak dasar kurikulum dan materi Tular Nalar bagi Warga Lansia. Tidak lupa, terima kasih kepada Tim Kurikulum Tular Nalar yang digawangi oleh Giri Lumakto, M.A., beserta anggota tim Niken Pupy Satyawati, M.Si., Dwitasari Teteki Bernadeta, M.Hum., dan Axel Gumilar. Tanpa komitmen dan kolaborasi tim yang luar biasa ini, Tular Nalar belum tentu sekaya ini.

Modul "**Hiburan Digital**" adalah sebuah awal, masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran kami harapkan.

Semoga, modul ini dapat menambah khazanah materi pemberdayaan lansia di ruang digital, yang terus-terang saja masih sangat minim. Besar harapan kami, para pembaca berkenan untuk memanfaatkan modul ini sesuai kebutuhan. Ini semua tentu menjadi bukti nyata kepedulian kita pada lansia sebagai kelompok rentan digital yang perlu dirangkul bersama.

Salam literasi,
Santi Indra Astuti
Program Manager Tular Nalar

00

Identitas Buku	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv

01

HIBURAN LAIN	1
---------------------	---

02

VIDEO GAME	3
Mengunduh dari Tempat yang Aman	5
Tips Mendampingi Games	8

03

VIDEO STREAMING	10
------------------------	----

04

MUSIC STREAMING	12
------------------------	----

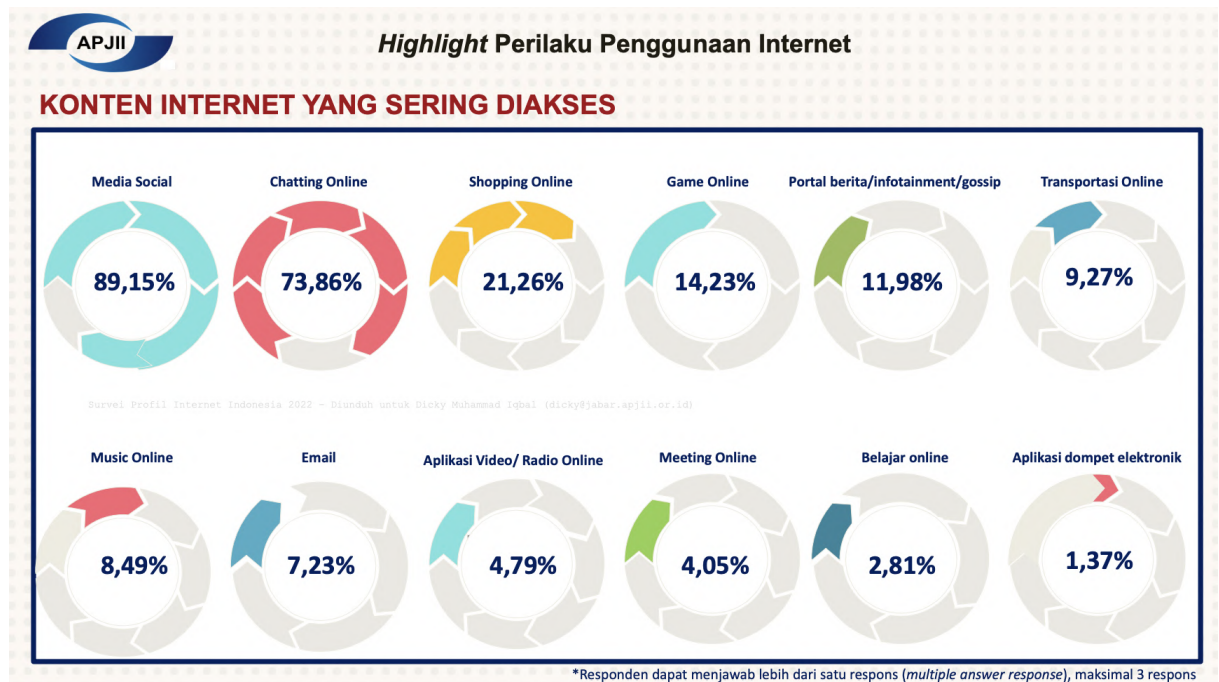
05

BUKU ONLINE	16
--------------------	----

01

Hiburan Lain

Media digital tidak hanya menawarkan YouTube sebagai media hiburan. Selain Youtube masih ada berbagai macam platform untuk mengisi waktu luang. Modul ini akan memberikan panduan cara mengakses dan memanfaatkan hiburan dari platform selain YouTube yang bisa kita akses di Internet.



Gambar 1.1. Perilaku Penggunaan Internet

Jika kita lihat dari data APJII berikut kita bisa simpulkan bahwa video termasuk salah satu konten nomor empat yang paling sering diakses oleh pengguna digital. Selain itu *platform streaming* serta aplikasi video dan radio *online* juga masuk ke dalam daftar ini. Data tersebut menunjukkan konten hiburan sebenarnya sudah sering diakses oleh para pengguna Internet. Bahkan beberapa kategori seperti musik *online*, video dan radio *online* juga bisa kita nikmati melalui media sosial sehingga jika benar-benar kita telusuri, hampir seluruh waktu kita di Internet lebih banyak kita pakai untuk keperluan hiburan.

Jika modul sebelumnya fokus membahas tentang YouTube sebagai situs hiburan paling banyak diakses, maka modul ini akan membahas *platform* hiburan yang lain. Hiburan yang akan dibahas pada modul ini antara lain: video *game*, buku *on line*, video *streaming*, *streaming* musik dan hiburan lain yang bisa kita temui di berbagai media sosial.

Tidak hanya membahas tentang pengertian dan apa saja yang bisa kita dapatkan dari *platform* hiburan tersebut. Lebih dari itu kita juga akan membahas manfaat yang bisa kita dapat dari hiburan digital, hal-hal yang harus kita waspadai dari hiburan hiburan ini, serta berbagai macam tips dan trik yang bisa kita pakai baik untuk menghibur diri sendiri maupun saat mendampingi keluarga kita dalam mengakses tersebut.



02

Video Game

Sejak pertama kali lahir pada era 1970-an, video *game* terus berkembang. Dahulu permainan video *game* hanya bisa dimainkan di mesin arcade di pusat hiburan. Kemudian perangkat *game* personal mulai lahir. Mungkin Kawan Tular Nalar familiar dengan merek Nintendo, Sega, atau Playstation.

Game juga hadir di perangkat genggam, bahkan ketika *handphone* baru hanya bisa digunakan untuk telepon dan sms. Saat ini, hampir semua *smartphone* mumpuni untuk memainkan video *game*. Moda hiburan ini pun populer di kalangan remaja sampai kelompok dewasa karena tidak hanya bisa dimainkan sendiri, video *game* juga bisa dimainkan secara bersama-sama melalui jaringan Internet.

Secara umum, ada dua *Game* berdasarkan konektivitasnya:

GAME OFFLINE	GAME ONLINE
<ul style="list-style-type: none"> • Tidak butuh koneksi internet • Hanya bisa dimainkan sendiri • Tantangan berasal dari aplikasi • Tidak terlalu kompetitif • Interaksi hanya antara pemain dan aplikasi • Contoh: Zuma, Tetris, Metal Slug 	<ul style="list-style-type: none"> • Butuh koneksi internet untuk dimainkan • Bisa dimainkan bersama dengan pengguna lain • Tantangan berasal dari pengguna lain • Kompetitif • Interaksi antar pengguna sering terjadi • Contoh: Mobile Legends, PUBG, Free Fire

Tabel 2.1. Game Offline & Online

Apapun jenis *gamenya*, prinsip utamanya sama, hiburan ini merupakan hiburan interaktif di mana pengguna ditantang untuk menyelesaikan misi yang diberikan. Untuk menyelesaikannya, berbagai keterampilan dibutuhkan dan tak jarang kemampuan komunikasi dan mengatur strategi juga perlu dipakai. Oleh karena itu ada beberapa manfaat bermain *game* yang bisa kita dapatkan:

Melepas Penat

Bermain *game* bisa menjadi sarana rekreasi yang mudah dan murah.

Mengisi Waktu Luang

Bosan saat menunggu, bermain *game* cukup efektif untuk mengisi waktu.

Merangsang Motorik Halus Anak

Bosan saat menunggu, bermain *game* cukup efektif untuk mengisi waktu.

Melatih Koordinasi Tubuh

Boleh kok anak bermain *game*, kita harus menggerakkan karakter dengan tangan. Koordinasi antarindera diperlukan disini

Melatih Berpikir Kreatif

Boleh kok anak bermain *game*, kita harus menggerakkan karakter dengan tangan. Koordinasi antarindera diperlukan disini

Melatih Kerjasama

Game online kerap kali menuntut kerja sama tim yang baik untuk bisa menang.

Mendapatkan Kenalan Baru

Banyak loh yang mendapatkan teman baru dari permainan *game*. Apalagi *game online*.

Menjadi Medium Alternatif untuk Belajar

Manusia suka bermain, dari permainan ini sebenarnya banyak pelajaran yang bisa disisipkan dan membuat *game* sebagai alternatif alat untuk belajar.

Meskipun manfaatnya banyak, ada juga hal yang harus diwaspadai dalam sebuah *game*. Beberapa di antaranya mungkin kawan Tular Nalar sudah tahu misalnya tentang bahaya kecanduan atau bullying yang terjadi di dalamnya. Berikut beberapa hal yang harus diwaspadai dalam permainan video *game*.

Mengunduh dari Tempat yang Aman

Tantangan lain dari sebuah *game* digital adalah peluang masuknya aplikasi yang mungkin berbahaya bagi perangkat digital kita jika kita sembarangan menginstall aplikasi. Misalnya aplikasi yang membawa virus atau malware yang bisa mengancam privasi dan data pribadi kita. Oleh karena itu kita harus mengetahui dari mana saja sumber yang aman untuk mengunduh dan memasang aplikasi *game* di perangkat kita.

Jika kita menggunakan smartphone berbasis Android, maka kita bisa mengunduh *game* secara aman di Playstore. Aplikasi playstore yang terdapat pada *smartphone* Android kita adalah aplikasi resmi yang disediakan oleh Google. Berbagai lapisan pengamanan dan verifikasi berlapis sudah dilakukan oleh play store sehingga kita bisa lebih yakin ketika memasang aplikasi ini di perangkat kita. Sementara jika perangkat kita berbasis iOS, maaf ada App Store yang bisa dipakai untuk mengunduh aplikasi yang aman.

Konten Bermuatan Kekerasan atau Seksual

Tidak semua video *game* dibuat untuk anak-anak. Ada juga *game* untuk dewasa dengan cerita yang lebih vulgar dan tidak cocok dimainkan anak-anak.

Mikrotransaksi

Transaksi untuk *game* dengan uang asli. Jika tidak waspada kita bisa menghabiskan

uang banyak untuk belanja barang dalam *game*.

Interaksi dengan Orang yang Tidak Jelas Identitasnya

Untuk *game online*, kita bisa bertemu dengan orang asing yang identitasnya belum jelas.

Interaksi Toksik

Dalam *game online*, terkadang terjadi interaksi yang penuh umpatan. Anak-anak tentu tidak layak mendengar konten semacam ini.

Kecanduan dan Ketergantungan

Masalah ini bahkan sudah dianggap sebagai gangguan mental. Jadi pastikan kita bermain *video game* dalam porsi yang sehat.

Pilihan untuk mengunduh aplikasi *game* ini akan semakin luas jika kita akan memasang *video game* di perangkat komputer rumah. Terdapat berbagai macam *marketplace game* resmi seperti Steam, Epic Games, dan sebagainya yang bisa kita jadikan rujukan untuk mengunduh *game* yang bebas dari aplikasi berbahaya.

Intinya, hindari mengunduh aplikasi dari sumber yang tidak dipercaya. Perangkat kita secara otomatis akan memberikan peringatan jika kita akan memasang aplikasi dari sumber yang mencurigakan.

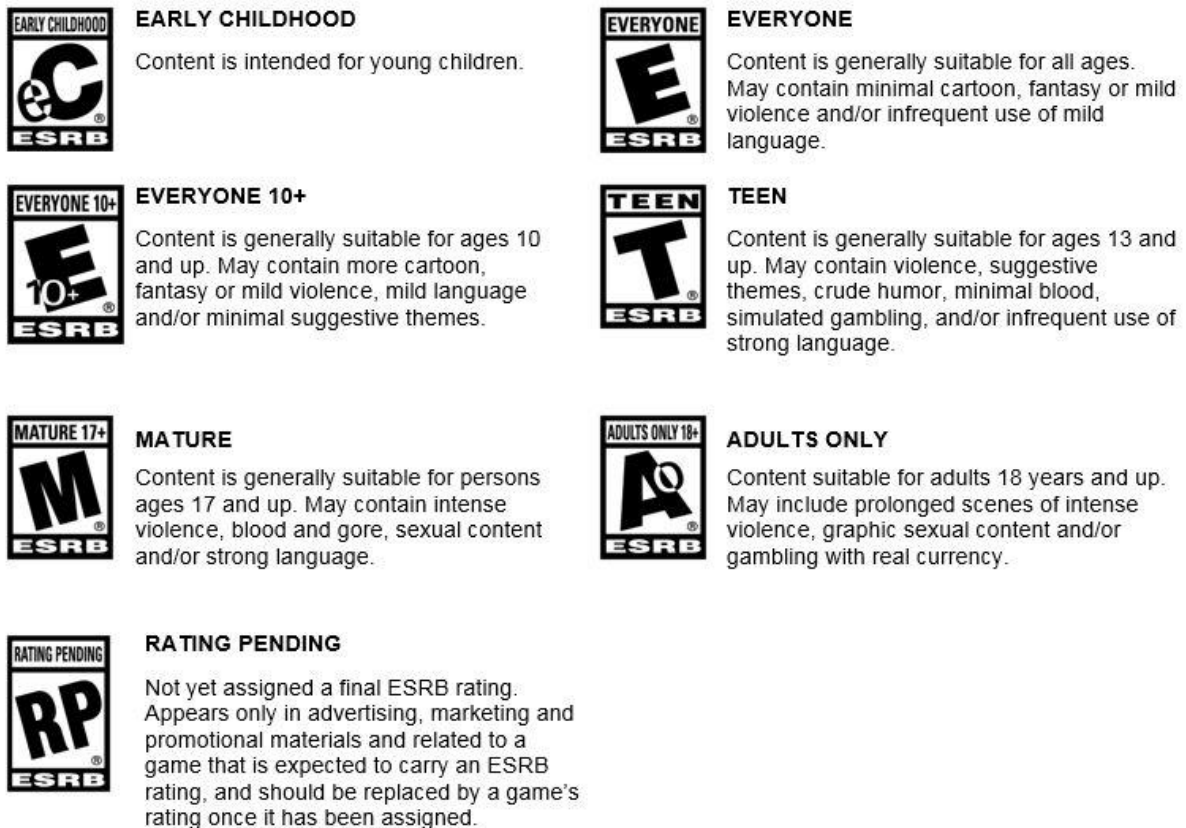
Biasanya situs penyedia *video games* yang sudah ditemplei aplikasi berbahaya ini menawarkan iming-iming menggiurkan seperti *game* gratis atau *game* yang sudah diakali sehingga kita bisa memainkannya dengan sangat mudah.

Mengunduh dari sumber resmi juga membantu kita dalam menentukan apakah *game* ini layak kita mainkan atau dimainkan oleh anak-anak. Berikut beberapa tips yang bisa kita pertimbangkan sebelum memasang aplikasi *video game* di perangkat kita.

1. Perhatikan Rating yang ada.

Platform resmi untuk mengunduh *game* akan menyediakan panduan umur dan rating umur *game*. Pada PlayStore misalnya kita akan mudah menemukan kapan permainan bisa dimainkan. Kita juga bisa mengaktifkan fitur parental kontrol untuk memastikan konten yang ditawarkan sesuai dengan usia pemainnya.

Selain itu secara umum dalam dunia *game* juga dikenal sistem ESRB. ESRB adalah panduan umur yang direkomendasikan untuk setiap *game* yang dirilis. Detailnya bisa kita lihat pada grafis berikut:



Gambar 2.2. Rating Video Games

2. Baca deskripsinya

Deskripsi *game* adalah sinopsis atau ringkasan singkat tentang *game* yang akan kita unduh. Dari informasi ini kita bisa mempertimbangkan apakah *game* ini cocok untuk dimainkan.

3. Baca review dan ulasan

Jika deskripsi dibuat oleh pembuat *game*, maka review adalah ulasan dari pengguna yang sudah memainkan *game* ini. Kita bisa menyimaknya untuk melihat apakah deskripsi dan promosi yang ditawarkan pembuat *game* sesuai dengan ekspektasi.

Review game juga menentukan apakah sebuah *game* layak dimainkan atau tidak. *Game* yang buruk biasanya akan mendapatkan review yang buruk juga.

4. Cek harga dan transaksi yang mungkin ada

Saat ini ada dua jenis pembayaran dalam *game*: *Pay to play* dan *free to play*. *Pay to play* adalah *game* yang baru bisa kita unduh dan pasang setelah kita membeli *game* tersebut. Sedangkan *game free to play* bisa dimainkan gratis, namun di dalamnya ada konten atau barang yang baru bisa kita akses jika kita membayar sejumlah uang.

5. Sesuaikan dengan minat dan kebutuhan.

Di luar sana ada banyak sekali *game* dan tidak mungkin kita bisa memainkan semuanya. Dalam *Game* ada berbagai genre yang bisa kita pilih, mulai dari petualangan, aksi, hingga *game* santai. Pilihlah *game* yang paling sesuai dengan minat dan tidak membuat kita malah tegang saat bermain. Tujuan akhir bermain *game* adalah untuk relaksasi kan?

Tips Mendampingi *Game*

Tips di atas juga bisa kita terapkan untuk melakukan pendampingan saat bermain *game*. Sebagai orang yang lebih tua, kita patut menemani dan memastikan anak-anak di lingkungan kita bermain dengan aman dan nyaman. Berikut tips pendampingan yang bisa dilakukan:

1. Tetapkan jadwal bermain yang disepakati bersama

Ajak anak-anak untuk menyusun jadwal bermain *game*. Idealnya dalam sehari bermain *game* tidak lebih dari dua jam. Tentukan juga kapan *game* harus diakhiri.

2. Ajak anak untuk menjaga postur bermain yang baik

Permainan *game mobile* yang terlalu lama bisa mengganggu pertumbuhan anak. Selain paparan sinar yang kuat, postur tubuh juga bisa terpengaruh karena memainkan HP cenderung membungkukkan badan. Ajak anak mengambil pose yang nyaman agar tidak ada efek samping secara fisik.

3. Bantu anak memilih *game* yang aman dimainkan

Diskusikan *game* apa yang ingin diinstal dan mengapa ingin menginstal *game* tersebut. Diskusi ini juga bisa membantu anak membangun kemampuan berpikir kritis terhadap *game* yang dimainkan.

4. Perhatikan jika anak mulai menunjukkan emosi berlebih saat bermain

Kesal karena gagal menuntaskan misi itu wajar, namun jika sampai mengumpat, berteriak, atau membanting benda, maka kekesalan itu sudah tidak wajar. Segera ambil tindakan jika hal ini terjadi. Pisahkan anak dari *game* untuk sementara waktu.

5. Segera hentikan *game* jika konten ternyata tidak cocok untuk anak

Terkadang dalam *game* bisa muncul konten yang ternyata tidak layak dikonsumsi anak. Segera hentikan *game* jika hal ini terjadi.

6. Matikan fitur interaksi antarpemain jika interaksi dirasa tidak baik

Jika bermain *game online*, ada baiknya mematikan fitur suara dan percakapan. Hal ini bisa kita lakukan jika kita khawatir akan ada pengguna lain yang berperilaku kasar.

7. Kita tidak harus mahir bermain *game* untuk mendampingi anak

Tidak harus jadi *gamer* untuk mengetahui adanya hal yang salah. Jadi pastikan kita meluangkan waktu untuk ikut mendampingi anak. Bisa bermain bersama justru akan lebih baik.

8. Laporkan jika ada pemain yang berperilaku buruk

Jangan ragu gunakan fitur laporkan pemain kepada pengelola *game*. Fitur ini biasanya tersedia di semua *game online*.

Kekhawatiran lain yang mungkin muncul saat bermain *game* adalah kecanduan. Seseorang dikatakan kecanduan apabila dia sudah tidak bisa mengontrol diri untuk tidak melakukan suatu aktivitas yang disukainya. Kecanduan *game* tidak hanya bisa dialami anak-anak. Orang dewasa juga bisa menjadi korban dan bisa berakibat lebih buruk karena dia akan mengabaikan keluarga dan tanggungjawabnya.

Jadi jika ada orang yang marah ketika diminta berhenti bermain *game* atau menolak melakukan aktivitas jika tidak bermain *game* maka itu sudah mengindikasikan gejala kecanduan *game*. Tips berikut bisa dilakukan untuk mencegah dan menangani kecanduan *game*.

1. Tetapkan batas waktu dalam bermain *game*

Sepakati kapan *game* harus berhenti. Misalnya jika sudah masuk waktu ibadah atau jika akan tidur.

2. Cari kegiatan lain untuk mengalihkan dari *game*

Membaca, membuat kerajinan, berjalan-jalan di luar rumah, atau sekadar memasak bersama. Banyak kegiatan lain yang bisa dijadikan cara untuk melupakan *game* sementara.

3. Berikan nasehat tentang bahaya kecanduan *game*

Ingatkan bahwa *game* adalah media hiburan. Memang ada orang yang bisa hidup dari *game*, namun jumlahnya hanya sepersekian persen dari seluruh pemain *game*. Bahkan pemain *game* profesional pun harus berhenti sementara waktu agar bisa bermain lagi dengan prima

4. Jika sudah tidak tertanggulangi, segera minta bantuan psikolog

Meminta bantuan psikolog mungkin adalah langkah tepat jika segala upaya sudah tidak tertangani. Jangan ragu meminta bantuan ahli untuk masalah ini.

Bermain *game* sangat menantang dan menyenangkan asal kita bisa mengontrol diri dan tak berlebihan menikmatinya.

03

Video Streaming

Video *streaming* adalah *platform* untuk menonton konten video secara *online*. Loh, sama dengan Youtube dong?

Yap, salah satu contoh *platform* menonton video adalah Youtube. Yang membedakan, konten di Youtube dibuat oleh penggunanya. Istilahnya adalah *User generated Content* (UGC). Sedangkan *platform streaming* video berisikan konten yang dibuat sendiri oleh penyedia platformnya adalah oleh perusahaan lain yang berkerjasama dengan platform video *streaming* ini. Perbedaan lainnya, Youtube bisa kita akses gratis sedangkan *platform video streaming* menetapkan biaya untuk bisa diakses. Dari sisi konten pun biasanya memiliki kualitas produksi yang jauh lebih baik. Beberapa contoh *platform video streaming* seperti Netflix, Disney Hotstar, Amazon Prime, dan sebagainya.



Gambar 3.1. Platform Streaming

Yang patut diingat, beberapa konten yang ditayangkan di platform video streaming terkadang tidak melalui lembaga sensor film. Bagi sebagian orang, hal ini menguntungkan karena tidak ada adegan yang terpotong dan berpotensi mengganggu jalannya cerita. Namun kita sebagai orang tua harus lebih waspada jika mengajak anak menonton tayangan dari video *streaming*.

Sama seperti video *game*, setiap konten yang akan kita akses akan disertai deskripsi dan penjelasan rating usia. Pastikan kita membaca terlebih dahulu deskripsinya sebelum menonton. Sinopsis dan panduan umur adalah informasi penting yang harus kita pahami karena tidak semua film sesuai dengan tampilannya.

Misalnya, tidak semua film kartun untuk anak-anak. Banyak juga film kartun yang dibuat untuk penonton dewasa sehingga di dalamnya banyak adegan yang tidak layak ditonton anak. Sebaliknya ada juga drama yang tampak dewasa namun sebenarnya menarik untuk disimak bersama keluarga karena banyak nilai positif di dalamnya.

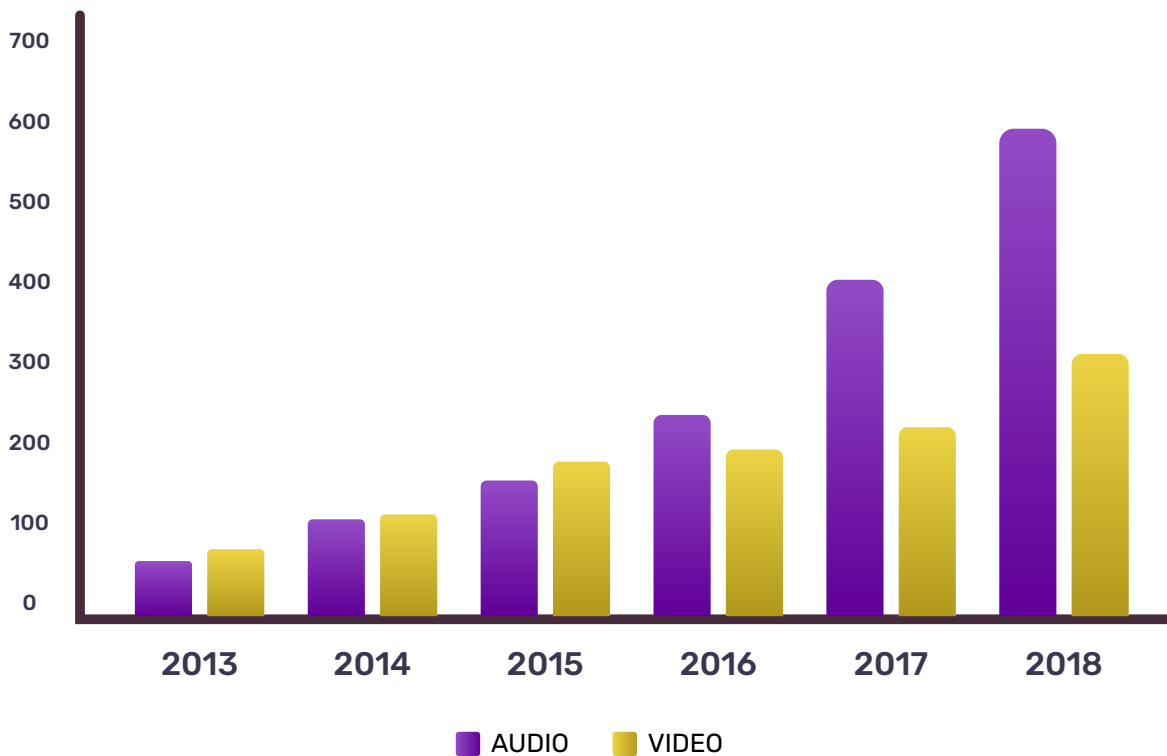
Hal lain yang harus dipertimbangkan sebelum mengakses layanan ini adalah kita memerlukan jaringan internet yang kuat dengan kuota data yang melimpah. Sebagai gambaran, sebuah video berkualitas High Definition dengan resolusi 720 piksel menghabiskan kuota data sebesar 4MB per menit. Artinya jika film berdurasi 90 menit maka kita butuh kuota data sebesar 360 MB.

Sebelum *platform video streaming* populer, kita sudah lebih dahulu akrab dengan *platform streaming* musik. Alasannya tak lain karena ukuran data yang diperlukan untuk mengaksesnya lebih kecil dan bisa dinikmati di mana saja. Tak heran jumlah penggunaanya terus bertambah dari tahun ke tahun. Grafik berikut memberikan gambaran bagaimana perkembangan layanan *streaming* musik jauh mengungguli *platform streaming video*.



Music Streaming

POPULARITAS STREAMING MUSIK MENINGKAT



(sumber: <https://bisnis.tempo.co/read/1422539/pasar-streaming-musik-meningkat-secara-tak-terduga-saat-pandemi-covid-19>)

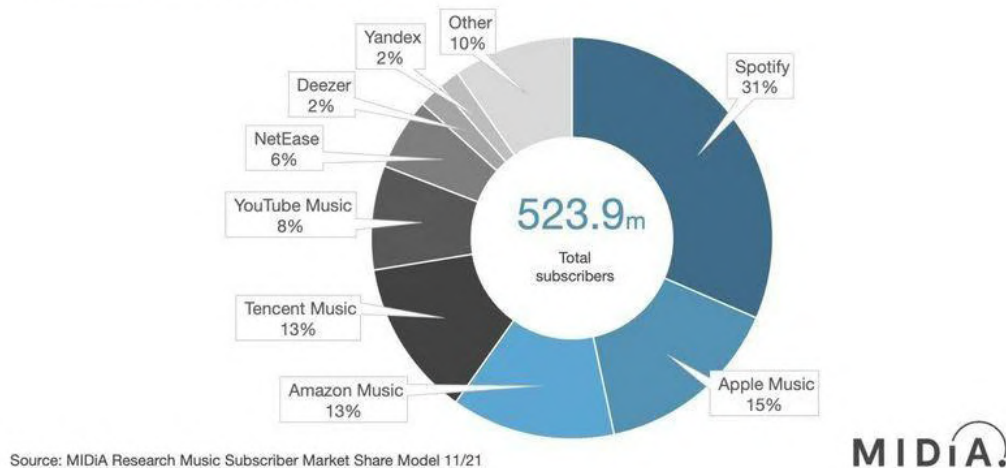
Di Indonesia saat ini ada berbagai *platform streaming* musik yang populer. Kawan Tular Nalar mungkin pernah mendengar merek Spotify, Apple Music, YouTube Music, dan sebagainya. Merek-merek itu juga cukup populer secara global. Simak grafik berikut untuk melihat gambarannya.

Meskipun pilihannya banyak, namun hampir tidak ada perbedaan konten musik yang tersedia dari masing-masing platform tersebut. Yang membedakan biasanya adalah konten *podcast* yang bersifat eksklusif dan hanya bisa didengarkan di salah satu *platform* musik.

Yap, *podcast* adalah salah satu jenis konten yang lahir di tengah popularitas *platform streaming* musik. *Podcast* mirip seperti acara radio. Di dalamnya kita bisa mendengarkan cuap-cuap penyiar. Ada konten *podcast* yang berisi obrolan, ada pula yang berisi ulasan tentang suatu fenomena tertentu. Asyiknya, semua konten ini biasanya bisa kita dengarkan secara gratis meskipun terkadang harus ada jeda iklan.

Global streaming music subscription market, Q2 2021

Global streaming music subscription market, Q2 2021, global



Gambar 4.1. Streaming Music Subscription Market

Hal lain yang membedakan adalah, kita juga bisa kok berpartisipasi dengan membuat *podcast* sendiri. Ada aplikasi pendukung bernama Anchor yang bisa membantu menghubungkan *podcast* buatan kita dengan Spotify. Dengan begitu semua orang juga bisa mendengarkan kreasi *podcast* yang kita buat.

Yang harus dicatat, sama seperti video, tidak semua konten *podcast* aman didengarkan dengan anak. Ada konten *podcast* yang memang dibuat untuk pendengar dewasa sehingga bahasa dan topik pembahasannya mungkin tidak cocok untuk anak-anak. Lagi-lagi peran kita sebagai orang tua penting untuk menyeleksi konten mana yang bisa kita akses dan bisa didengarkan bersama keluarga. Simak panduan memilih *podcast* berikut:

1. Pilih topik yang disukai

Topik *podcast* sangat beragam. Dari curhat tentang cinta sampai ulasan tentang kasus kriminal. Silakan cari *podcast* sesuai minat kita. Jika suka olahraga, ada loh *podcast* yang secara khusus mendiskusikan tentang olahraga.

2. Pilih penyiar


Saat ini banyak artis dan penyiar kawakan yang banting setir menjadi pembawa *podcast*. Beberapa di antaranya mungkin kita sudah mengenalinya. Atau jika penasaran boleh kok mencari penyiar baru. Siapa tahu ada yang menjadi idola baru

3. Tentukan durasi

Podcast memang bisa didengarkan kapan saja kita mau. Ini berbeda dengan radio yang hanya sekali disiarkan. Namun supaya nyaman, kita bisa pertimbangkan durasi *podcast*. Durasi masing-masing *podcast* berbeda, ada yang hitungan menit ada pula yang sampai satu jam per episode. Menyelesaikan dalam satu kali dengar pasti akan lebih menyenangkan.

Jika ragu, simak deskripsi *podcast* dan ulasan yang ada. Seperti platform lain, deskripsi dan ulasan bisa membantu kita menentukan apakah *podcast* tersebut layak kita coba dengar atau tidak.

Kangen baca buku? Atau suka membaca tapi sudah tak kuat membawa banyak buku? Tenang saja Saat ini banyak juga aplikasi dan *platform* membaca buku yang bisa kita akses.



05

Buku Online

Platform ini memang tidak terlalu terkenal di Indonesia. Padahal banyak aplikasi baca buku digital yang bahkan dikelola resmi oleh Perpustakaan Nasional. Berikut Daftarnya:

1. iPusnas

Aplikasi yang bisa diunduh di playstore dan appstore ini dibuat oleh pemerintah Indonesia. Di dalamnya kita bisa meminjam buku seperti pada perpustakaan nasional. Kita akan mendapatkan jatah baca selama beberapa hari untuk kemudian bisa diperpanjang jika ingin membaca ulang atau belum selesai membaca.

2. iJakarta

Jika iPusnas dibuat oleh Perpustakaan Nasional, maka iJakarta dibuat oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan DKI Jakarta. Seperti aplikasi iPusnas, di sini kita juga bisa membaca buku koleksi yang sudah didigitlisasi.

3. Gramedia Digital

Gramedia digital menyediakan layanan sewa buku secara berlangganan. Di sini kita bisa membaca buku-buku terbitan Gramedia sepuasnya dengan berlangganan bulanan. Lumayan kan bisa baca buku dengan lebih hemat.

4. Storial

Storial adalah situs membuat cerita. Namun mereka juga mempublikasikan cerita yang sudah selesai menjadi sebuah buku yang bisa dibaca secara digital dengan menginstall aplikasi mereka.

5. Kindle

Empat aplikasi di atas adalah aplikasi yang berbasis di Indonesia. Nah Kindle adalah aplikasi yang beroperasi secara global. Oleh karena itu kita bisa membaca buku dari berbagai belahan dunia.

Kindle adalah aplikasi sewa dan baca yang dibuat oleh raksasa teknologi, Amazon. Mereka bahkan memiliki perangkat keras sendiri untuk membaca Kindle, namun kita juga bisa hanya menginstall aplikasinya di perangkat yang kita punya. Kindle tersedia untuk Android dan IOS.

6. Google Playbook

Jika kita menggunakan Android, maka aplikasi Google Playbook sudah secara otomatis ada di dalamnya. Google Playbook adalah aplikasi membaca buku yang dibuat oleh Google. Kita bisa berlangganan untuk membaca buku, selain itu ada pula beberapa buku yang bisa kita akses secara gratis. Tinggal pilih saja sesuai minat dan bujet yang ada.

PENULIS

Gilang Jiwana A.

Gilang Jiwana Adikara, dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), tak hanya aktif mengajar, tetapi juga giat dalam menyebarkan literasi digital. Keberadaannya sebagai anggota Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) menjadi bukti dedikasi dan komitmennya. Gilang berperan penting dalam pengembangan modul "Aman Bermedia Digital", yang menjadi dasar kegiatan Makin Cakap Digital oleh Siberkreasi dan Kementerian Kominfo sejak 2020. Tak hanya itu, Gilang juga aktif sebagai trainer dan narasumber nasional dalam kegiatan tersebut. Pengalamannya tak berhenti di situ. Gilang pernah tergabung dalam tim pakar Tular Nalar Mafindo dan berkarya dalam berbagai buku literasi digital, termasuk "Digital Parenting: Mendidik Anak di Era Digital" dan "Remaja Cakap Digital". Bagi Anda yang ingin terhubung dengan Gilang, Anda dapat menghubunginya melalui email gilang.ja@uny.ac.id atau melalui DM Instagram [gilangadikara](https://www.instagram.com/gilangadikara).

PENYUNTING

Giri Lumakto

Giri Lumakto adalah seorang peneliti, penulis dan pegiat literasi digital. Sejak 2014 banyak tulisan dan publikasi ilmiah diterbitkan tentang etika, privasi, dan keamanan dunia digital. Pendidikan S1 ditempuh di Universitas Muhammadiyah Surakarta sedang S2 diselesaikan di University of Wollongong Australia. Sudah selama 4 tahun, ia ditunjuk menjadi koordinator Kurikulum di program Tular Nalar dari Mafindo yang disponsori Google.org. Pengalaman karir lain yang pernah dijalani antara lain bersama KPK, Atlas Corp. US, kognisi.id, Komnas Perempuan, dan juga meruapkan pendiri IPL (Indonesia Privacy League). Fokus bidang keilmuan dan pelatihan yang Giri tekuni adalah literasi digital, privasi, komunikasi digital, dan classroom management. Ia bisa dihubungi melalui email di lumakto.giri@gmail.com.

Dwitasari Teteki B.

Lebih akrabnya dikenal dengan nama Ayik Teteki, adalah relawan pegiat literasi digital dari Mafindo (Masyarakat Antifitnah Indonesia) Magelang Raya sejak Juli 2018. Sebagai pegiat literasi digital, Ayik Teteki aktif memberikan edukasi dan pelatihan kepada masyarakat tentang pentingnya literasi digital dan pelatihan antihoaks. Sejak tahun 2020 Ayik telah bergabung dalam tim kurikulum Tular Nalar Mafindo yang didukung oleh Google.org untuk mengembangkan kurikulum pelatihan literasi digital bagi anak muda first time voters dan lansia. Meskipun sebagai pekerja lepas untuk melakukan riset, penulisan, dan pelatihan, Ayik senang belajar dan telah menyelesaikan pendidikannya di Magister Kajian Budaya Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Ayik gemar membaca, dan crocheting (merajut). Kontak dengan Ayik dapat menghubungi ayik.teteki@gmail.com atau DM IG [ayikteteki](https://www.instagram.com/ayikteteki).

Niken Pupy Satyawati

Niken lahir di Sragen 18 Maret 1974. Menyelesaikan pendidikan S1 dan S2 Ilmu Komunikasi di Universitas Sebelas Maret Solo, kini Niken tercatat sebagai dosen Universitas Muhammadiyah Karanganyar (Umuka). Niken aktif mendorong gerakan literasi dan bergiat melaksanakan program-program literasi digital bersama komunitas Masyarakat Anti-fitnah Indonesia (Mafindo). Pada tahun 2017 Niken mengikuti training of trainer cek fakta yang diadakan di Kantor Google Jakarta. Tahun 2018 Niken berpartisipasi dalam Internet Governance Forum di Kantor Pusat UNESCO, Paris, Prancis. Bersama sejumlah relawan Mafindo, Niken bergabung di Divisi Kurikulum Tular Nalar yang disponsori Google.org. Niken turut berkontribusi dalam penulisan beberapa modul literasi digital. Saat luang Niken menghabiskan waktu untuk melakukan solo travelling ataupun bersama keluarga. Niken juga menikmati waktu di rumah saja untuk berselancar di internet, mendengarkan musik, berkebun dan membaca buku. Niken dapat dihubungi melalui email dengan alamat nikensatyawati86@gmail.com.

SUPERVISI

Santi Indra Astuti

Dosen di Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung (UNISBA) sejak 1998. Minatnya merentang mulai dari kajian media hingga media/digital literacy. Selain mengajar, ybs terlibat dalam sejumlah aktivitas lapangan, di antaranya kampanye anti rokok, gerakan anti hoaks, infodemic management, dan literasi media/literasi digital di tengah publik. Bergabung memperkuat Mafindo sejak tahun 2016. Sejak 2020 – November 2024 menjadi Program Manager Tular Nalar, sebuah inisiatif pembelajaran literasi digital bagi berbagai kalangan, termasuk lansia dan segmen rentan lainnya. Pada tahun 2017, mendirikan Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) beranggotakan dosen, peneliti, dan pegiat literasi digital seluruh Indonesia. Email: santi.indraastuti@gmail.com. FB/IG Santi Indra Astuti.