



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2024

DIGITAL PETOK

PLATFORM – ENTERTAINMENT – TEKNOLOGI – ONLINE – KONTEN

Di era digital ini, informasi bertebaran di mana-mana, tetapi tidak semuanya bernilai. Dalam buku ini, Nay, seekor ayam betina yang sangat cerdas (dan sedikit nyinyir) dan melek teknologi, akan memandu kita semua melalui liku-liku dunia digital dengan sudut pandangnya yang unik dan menghibur.

Dengan mengikuti kehidupan majikannya, Dipta, seorang remaja yang tak bisa lepas dari gadget, Nay mengajak kita untuk lebih kritis dan bijak dalam menggunakan teknologi. Dari soal kesadaran akan rating, perkembangan esport, hingga pentingnya menyebarkan konten positif, Nay akan menunjukkan bagaimana kita semua bisa menjadi lebih cerdas dalam berinternet.

Dibawakan dengan humor, kejujuran, dan sedikit kejelidan khas Nay, buku ini bukan hanya menghibur, tetapi juga mengedukasi. Cocok untuk siapapun yang ingin menjadi pengguna teknologi yang lebih bijak dan tidak gampang terjebak informasi palsu.

Nah, siapkah kita menjadi bagian dari perubahan yang lebih baik?

DIGITAL PETOK

PLATFORM – ENTERTAINMENT – TEKNOLOGI – ONLINE – KONTEN

*“Membahas Dinamika Hiburan Digital
dari Sudut pandang Seekor Ayam”*

D

Hendra
Purnama

Ilustrasi Oleh:
Anisa
Nur Utami

HET Rp41.200





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2024

DIGITAL PETOK

PLATFORM – ENTERTAINMENT – TEKNOLOGI – ONLINE – KONTEN

**Hendra
Purnama**

Ilustrasi Oleh:
**Anisa
Nur Utami**



Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Dilindungi Undang-Undang.

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Digital Petok

Penulis : Hendra Purnama
Penyelia/Penyelarar : Supriyatno
Helga Kurnia
Ilustrator : Anisa Nur Utami
Editor Naskah : Sinta Yudisia
Adi Setiawan Tri W.
Editor Visual : Naafi Nur Rohma
Ahli Materi : Dyna Herlina Suwarto
Desainer : Kiata Alma Setra

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh:

Pusat Perbukuan
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Cetakan Pertama, 2024

ISBN: 978-623-388-174-6
ISBN: 978-623-388-173-9 (PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Andika 10,5/17 pt., SIL International.
viii; 96 hlm., 17,6 x 25 cm.

PESAN PAK KAPUS



Halo, anak-anak Indonesia yang cerdas dan ceria!

Kalian semua suka membaca, kan? Nah, ini ada buku-buku yang menarik dan seru untuk kalian baca. Buku-buku dengan beragam kisah. Semuanya dilengkapi dengan ilustrasi yang memukau.

Pilihlah buku-buku yang menimbulkan kesenangan membaca. Salah satunya buku yang ada di tangan kalian saat ini. Ayo, ajak teman-teman dan orang tuamu untuk membaca bersama! Semoga kalian makin suka membaca.

Anak-anakku, teruslah membaca! Membaca dapat melembutkan hati, sekaligus meningkatkan wawasan dan kreativitas kalian.

Selamat membaca!

Jakarta, September 2024
Pak Kapus (Kepala Pusat Perbukuan),

Supriyatno

PRAKATA



Halo, semuanya

Selamat datang di dunia Nay, si ayam betina yang pintar—dan mungkin sedikit sombong—yang punya pandangan unik tentang dunia digital! Kak Hendra dan Kak Anisa, sangat senang bisa mengajak kalian semua untuk menjelajahi isi buku ini.

Ketika pertama kali mencetuskan ide ini, kami ingin menciptakan sesuatu yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan wawasan tentang dunia digital yang semakin kompleks. Di tengah perkembangan teknologi yang pesat, penting bagi kita semua—terutama kalian yang masih remaja—untuk bisa memahami bagaimana memanfaatkan teknologi dengan bijak dan cerdas.

Nah, untuk itulah, siapa yang lebih baik untuk menjadi pemandu kita selain Nay, ayam betina yang punya sudut pandang segar dan penuh humor tentang dunia literasi digital?

Sebagai penulis, Kak Hendra berharap cerita-cerita yang disajikan di sini bisa menjadi refleksi yang menyenangkan namun penuh makna. Teknologi memang memberikan banyak manfaat, tapi juga bisa menimbulkan bahaya jika tidak digunakan dengan benar. Melalui karakter Nay dan majikannya, Dipta, kami ingin mengajak kalian semua berpikir lebih kritis tentang apa yang kalian baca, tonton, dan bagikan di dunia maya.

Sementara itu, ilustrasi yang Kak Anisa buat bertujuan untuk memperkaya imajinasi kalian dan membuat perjalanan bersama Nay menjadi lebih hidup. Setiap gambar dirancang untuk membantu kalian memahami pesan yang ingin kami sampaikan dengan cara yang seru dan menyenangkan. Kami ingin kalian bisa menikmati setiap halaman, sekaligus mendapatkan pengetahuan yang bermanfaat.

Akhir kata, semoga buku ini bisa menjadi teman setia di tengah petualangan digital kita semua. Ingat, di balik layar yang kalian lihat setiap hari, ada dunia yang penuh dengan informasi—dan kalian punya kekuatan untuk memilih mana yang ingin kamu percayai dan bagikan.

Selamat membaca dan selamat menikmati perjalanan ini!

Salam hangat,
Kak Hendra & Kak Anisa

PENGENALAN TOKOH

DIGITAL PETOK



DAFTAR ISI

TSUNAMI INFORMASI	1
Informasi Tak Bisa Dipenjara	4
Bioskop yang Penuh Huru-Hara	8
Bacaan yang Mengerikan	10
Gambar yang Bertebaran	12
Game yang Riu Rendah	14
Musik yang Melenakan	18



SISTEM RATING	20
Sejarah <i>Rating</i>	22
<i>Rating</i> Film	24
<i>Rating</i> Musik	26
<i>Rating</i> Bacaan	28
<i>Rating</i> Game	30

TEMPAT MANUSIA MENONTON FILM	32
Bioskop di Luar Rumah	34
Bioskop di Rumah Sendiri	36
Bioskop di Tangan Sendiri	38
Bioskop di Tanah Lapang	40
Membaca dengan Segala Cara	42
Membaca Kapanpun, Dimanapun	44
Menulis Kapanpun, Dimanapun	46
Kenalan dengan Buku Audio	48



SIBI TEMAN BAIK KITA	50
Kenali <i>Genre</i> Sebelum Membaca	52
Jangan Baca Horor Kalau...	54
Jangan Baca Komedi Kalau...	56
Jangan Baca <i>Romance</i> Kalau...	58
Tips Memilih Bacaan	60
Tips Menulis di <i>Platform Online</i>	62


MAIN GAME BOLEH, ASAL ...	64
<i>Game</i> itu Seru, Tapi Punya Batas	66
Kenalan dengan Esport	68
Cara Jadi Atlet Esport	70
Tim Esport Terbaik Indonesia,	72
Langganan Juara Dunia	72
Jenis <i>Game</i> Esport	74



MENYEIMBANGKAN GAME DAN PELAJARAN	78
Ayo Sebarkan Kebaikan	80
Awas Hoaks!	82
Sedikit Kebaikan, Banyak Gunanya	84
Glosarium	86
Daftar Pustaka	92
Profil Pelaku Perbukuan	95



TSUNAMI INFORMASI



Halo semua, perkenalkan, namaku
Nay. Ayam yang melek teknologi! Iya *enggak*
aneh, sebenarnya banyak ayam yang mengerti
teknologi manusia, hanya manusianya saja yang
enggak ngerti bahasa ayam!



Aku tinggal di rumah Dipta, anak SMA kutu buku yang lebih suka guling-guling di kasur daripada main dengan umat manusia. Kalau Dipta hilang, caranya gampang. Kemungkinan dia ada di tiga lokasi: sekolah, kamar mandi, atau kasur. Cari saja di salah satu tempat itu, pasti ketemu.

Ngapain aja dia di sana? Ya kalau *enggak* nonton film, main *game*, buka sosmed, atau mendengarkan musik. Setiap hari, ada saja informasi baru yang dia dapat, dan secara *enggak* langsung dia bagi padaku. Mungkin karena itu aku agak-agak pintar dibanding ayam lain.

Sebagai ayam yang setia, aku selalu mengawasi majikanku dan orang-orang di sekitarnya, dan satu hal yang pasti, aku selalu melihat mereka tenggelam di lautan informasi!

Sebab kalau diibaratkan, pada era digital ini informasi bagaikan lautan luas yang tak terbatas. Setiap hari, kita dihujani berbagai macam informasi dari berbagai sumber. Mulai dari media sosial, berita *online*, hingga pesan instan. Rasanya, kita tidak bisa lepas dari informasi, bahkan saat sedang bersantai atau tidur.

Bahkan dari sudut pandang seekor ayam, banjir informasi di dunia manusia lama-lama berubah jadi tsunami! Banyak, mengepung dari segala arah, menghanyutkan, bahkan terkadang menghancurkan!



Informasi Tak Bisa Dipenjara

Wahai manusia, pernahkah kalian merasa seperti dikejar-kejar informasi bagaikan dikejar anjing kampung yang beneran jumlahnya sekampung?

Tenang, kalian tidak sendirian! Di era digital ini, dunia bagaikan segelas minuman manusia yang dipenuhi boba di sana-sini. Maksudnya, *enggak* usah dicari pun bobanya pasti ketemu. Nggak usah ditunggu pun, informasi itu selalu datang.

Hanya dengan sekali ketukan di layar ponsel, kita semua, termasuk kami bangsa ayam bisa mengetahui berita terbaru dari ujung dunia sana. Melihat foto-foto lucu tingkah teman-teman, hingga menonton video viral yang buat penasaran. Media sosial bagaikan taman bermain. Instagram, Twitter, TikTok, Facebook, Whatsapp, semuanya berlomba-lomba menyajikan informasi secepat kilat; dari berita sampai cerita, semua tersedia.



Algoritma canggih sosial media bagaikan induk ayam yang selalu tahu apa yang anak ayam suka. Mereka tahu kapan kita ingin makan cacing, kapan kita ingin berjemur di bawah sinar matahari, dan kapan kita ingin bercanda dengan teman-teman ayam lainnya. Tak heran, kita selalu dikelilingi informasi dari segala penjuru. Bahkan aku yang cuma ayam, bisa tahu *update* status majikanku setiap saat. Kok bisa? Ya, bisa dong!

"Kita tidak akan bisa lari dari informasi maka daripada menghindari lebih baik mengendalikannya."

Meski terkadang terasa melelahkan, kita semua harus menerima kenyataan bahwa arus informasi ini tidak bisa dicegah atau ditahan. Informasi akan terus mengalir, bagaikan air sungai yang tak pernah berhenti.

Yang bisa kita lakukan adalah belajar untuk menjadi lebih bijak dalam menyaring informasi yang masuk. Artinya, kita harus bisa memilih mana informasi yang benar-benar penting dan bermanfaat dan mana yang hanya membuang-buang waktu saja. Kalau di dunia ayam sih, itu ibarat kemampuan memilah-milah mana area tanah yang di dalamnya ada cacing gemuk, dan mana area yang hanya ada cacing kurus kering.

Jadi intinya, kita hadapi era digital ini dengan penuh kecerdasan. Jangan sampai kita terbawa arus informasi yang tak berguna dan menghabiskan waktu untuk hal-hal yang malah membahayakan kita. Juga jangan lupa selalu mencari informasi yang bermanfaat, untuk meningkatkan kualitas hidup kita.

Misalnya, buatku. Informasi penting itu adalah tentang cara mencari cacing yang paling mudah dan efisien! Informasi selain itu, tidak terlalu penting! Kukuruyuk!



Bioskop yang Penuh Huru-Hara

Pernah *enggak* ketika sedang di bioskop, kalian nonton film horor dewasa lalu tiba-tiba terdengar tangisan anak kecil? Euh, maksudnya tangisan penonton ya, bukan dari penampakan di layar. Majikanku, si Dipta, pernah cerita begitu waktu kirim sarapan ke kandang. Dia *bete* berat.

Buat cowok *single* macam dia, kenikmatan menonton film ya didapat dari filmnya itu sendiri. Bukan dari siapa yang diajak nonton. Jadi ketika ada gangguan-gangguan macam itu, dia *bete* lah.

Sebagai ayam yang punya empati pada bangsa manusia, aku cuma bisa mendengarkan. Tapi di sinilah aku sadar, bahwa penting *banget* buat memperhatikan *rating* sebelum memutuskan untuk nonton film.

Tapi fakta berkata sebaliknya. Banyak orang tua manusia membawa anak mereka yang masih kecil buat nonton film dewasa. Hasilnya? Anak-anak nangis karena takut atau bosan, dan penonton lain jadi terganggu. Orang tua kadang mikir, “Ah, anakku pasti bisa diajak nonton film ini.” Padahal, film dewasa sering kali punya adegan yang tidak cocok buat anak-anak; baik dari segi kekerasan, bahasa, maupun konten lainnya. Anak-anak yang belum siap secara emosional dan mental tentu bakal merasa tidak nyaman. Akibatnya, mereka nangis atau rewel, bikin penonton lain jadi *enggak* fokus.

Padahal gampang *banget* zaman sekarang ini, sebelum ke bioskop kita bisa nonton *trailer* dan baca *review* dulu untuk memastikan apakah film tersebut cocok buat anak-anak atau *enggak*. Selain itu, banyak juga bioskop yang menyediakan

sesi khusus buat keluarga, di mana film yang diputar memang dirancang buat dinikmati semua umur.

“Mengabaikan *rating* berarti mengabaikan informasi yang akan diterima oleh otak kita.”

Aku sih, sebagai ayam, tidak pernah boleh masuk bioskop. Tapi aku bisa *bayangin* situasinya seperti apa. Hei, jangan disangka di dunia ayam tidak ada hiburan. Aku juga pernah, lagi asyik-asyiknya nonton pertunjukan tari ayam, terus ada anak ayam yang teriak-teriak karena takut sama suara musik yang keras. Gimana *enggak bete*?

Hal kayak begini bikin aku yakin bahwa *rating* film itu bukan sekadar angka atau simbol. Itu adalah panduan penting buat semua umat manusia, terutama orang tua, untuk memastikan konten yang ditonton sesuai dengan umur dan kesiapan emosional penontonnya.

Tuh, aku saja yang ayam bisa paham, masa kalian manusia *enggak* paham?



IMDb (Internet Movie Database)

IMDb adalah situs web yang menyediakan informasi super lengkap tentang film dan acara TV. Termasuk juga memberi *ratingnya*.



Rotten Tomatoes

Rotten Tomatoes adalah situs ulasan film dan acara TV yang memberi penilaian berdasarkan persentase ulasan positif dari kritikus dan penonton.



CinemaScore

CinemaScore adalah perusahaan riset yang mengukur reaksi penonton terhadap film yang baru dirilis, dengan cara melakukan survei langsung di bioskop pada hari pertama penayangan film



The Movie Database (TMDb)

TMDb adalah situs basis data film dan acara TV yang dikelola oleh para penonton. Situs bisa menjadi sumber informasi lengkap bagi penggemar film dan acara TV.



Bacaan yang Mengerikan

Di era digital ini, internet menjadi ladang informasi yang luas. Dari berita terkini hingga panduan *do it yourself*, semuanya tersedia dengan mudah. Namun, sayangnya, tidak semua konten itu cocok untuk semua usia, terutama remaja. Banyak cerita dan artikel yang mengandung unsur negatif dan tidak pantas untuk dikonsumsi oleh remaja. Bahkan ketika tidak dicari, hal-hal yang tak pantas seperti itu bisa muncul dengan sendirinya.

Majikanku, si Dipta sering mengalami itu. Saat dia tengah mencari resep ayam goreng terenak di dunia (Ironis ya? Pemilik ayam tercerdas di dunia malah mencari cara memasak ayam terenak di dunia!), dia malah menemukan cerita horor yang membuatnya *enggak* bisa tidur semalaman.

Yak, ini rahasia, cuma aku yang tahu. Si Dipta penakut, dalam 30 menit aku bisa buat daftar 100 hal yang ditakutinya, dan di dalamnya termasuk terima telepon dari orang yang *enggak* dikenal!

“Kita saat ini lebih mementingkan kecepatan daripada kebenaran sebuah informasi.”

Bukan cuma di dunia manusia, di dunia ayam juga ada kasus serupa. Misalnya, suatu hari Kak Titin, tetanggaku —seekor ayam petelur *overthinking*— menemukan artikel hoaks yang mengklaim bahwa telur ayam dapat memberikan kekuatan super! Akibatnya dia malas bertelur lagi karena takut semua manusia penikmat telur ayam jadi superhero dan mengawali perang dunia ketiga. Jauh banget mikirnya, ya. Bagaimana lagi, *overthinking* adalah keahlian dia.

Itu semua hanyalah contoh kecil betapa pentingnya memilih sumber informasi yang tepat, atau memilih bahan bacaan yang benar. Meskipun terkadang kita bisa menemukan hal-hal lucu atau menggelitik di internet, juga informasi yang akurat; kita juga harus tetap waspada terhadap konten yang tidak relevan, tidak pantas, atau bahkan palsu.



Gambar yang Bertebaran

Selain menyerbu dari segala arah, informasi juga datang dari arah yang tak disangka-sangka. Sama seperti rejeki atau jodoh. Lalu, ada juga adegan kekerasan yang tidak disensor. Di internet, banyak sekali video atau gambar yang memperlihatkan kekerasan secara eksplisit. Adegan-adegan ini bisa muncul di media sosial, forum, atau bahkan di situs berita. Padahal menonton kekerasan yang tidak disensor dapat berdampak buruk pada mental manusia, membuat manusia merasa takut, cemas, atau bahkan terbiasa dengan kekerasan.

Kadang, datangnya gambar itu malah dari manusia itu juga. Banyak netizen iseng yang *share* gambar-gambar korban kecelakaan, korban perang, darah berceceran, dan lain-lain tanpa sensor. Bagaimana coba kalau kebetulan ada yang phobia darah? Apa *enggak* kasihan? Seolah manusia tuh bangga kalau *share* foto-foto tanpa sensor, padahal mereka tidak tahu kronologis kejadian lengkapnya. Kalau ada yang tanya *enggak* bisa jawab apa-apa.

“Gambar-gambar juga adalah sumber informasi yang harus diwaspadai.”

Masalah tidak berhenti sampai di sana. Kadang kita *enggak* nyari, tapi keluarlah iklan judi *online*, iklan pinjol, atau urusan politik yang belum perlu dipahami. Itu adalah informasi yang sebenarnya tidak penting dan tidak harus diketahui oleh semua orang. Apalagi buat anak-anak atau remaja yang hidupnya masih polos tanpa noda.

Sebagai ayam yang cerdas dan melek teknologi, aku sih selalu mengkampanyekan bahaya tersebut ke ayam-ayam lain. Kalau urusan bangsa ayam, tenang saja. Semua bisa kuatasi. Masalahnya kulihat manusia menganggap munculnya gambar-gambar seperti itu adalah hal normal, dan normalisasi seperti itu yang harus diatasi.



Game yang Riu Rendah

Manusia mana yang tidak suka main *game*? Ada sih, aku pernah nonton infotainment. Ada manusia diwawancara, dia bilang tidak suka main *game*. Ya sudah, tidak apa-apa. Anomali-anomali begitu pasti ada, manusia ada yang suka main *game* dan ada yang tidak. Tapi kalau sepanjang ingatanku bergaul dengan manusia, kebanyakan dari mereka pasti punya *game* kesukaan.

Kalau Dipta, jelas adalah jenis manusia yang suka main *game*. Di masa-masa liburan, dia bisa tahan sepuluh jam megang *gadget*-nya cuma buat mainkan satu *game* saja! Sudah *enggak* kehitung berapa kali dia dimarahi ibu bapaknya gara-gara kebiasaan itu. Yah, sebenarnya, kalau menurutku, masalah sebenarnya bukan berapa jam sehari seseorang main *game*. Tapi lagi-lagi di persoalan arus informasi.

Sebab meski *game* bisa jadi cara yang asyik untuk bersenang-senang. Namun, kalian para manusia harus ingat bahwa konten sebuah *game* bisa berdampak pada hidup kalian. Seperti pepatah bilang, ada gula ada semut. Segala sesuatu itu pasti ada kaitan dan sebab akibatnya.



“Game juga mengandung informasi baik informasi audio atau visual yang harus disaring sesuai usia pemainnya.”

Misalnya beberapa *game* terutama yang berlabel dewasa, seringkali ada karakter atau adegan yang tidak pantas dilihat oleh remaja. Belum lagi adegan kekerasan, narkoba, bahkan tidak jarang ada pornografi. Hal ini bisa mempengaruhi cara pandang manusia terhadap tubuh dan hubungan antar manusia itu sendiri, serta memberikan pesan yang salah tentang bagaimana seharusnya kita berinteraksi dengan orang lain. Konten semacam ini jelas tidak cocok untuk manusia yang masih remaja.

Ada juga masalah adegan kekerasan yang tidak disensor. Banyak *game* populer yang menampilkan adegan pertempuran atau aksi kekerasan secara detail dan realistis. Meskipun awalnya mungkin terlihat seru dan menantang, terlalu sering terpapar kekerasan bisa membuat manusia jadi lebih agresif.

Sebenarnya yang jadi masalah bukan *game*-nya sih, tapi memahami informasi di dalamnya. Melarang remaja atau anak-anak main *game* itu bukan solusi yang baik. Sebab solusinya adalah memberitahu mereka soal apa yang mereka lihat di sana.

Aku cenderung tidak melarang kalau ada ayam yang hobi main *game*, asal kalau di sana ada adegan kekerasan, dia tahu bahwa hal itu tidak boleh dilakukan tanpa sebab. Kita-kita kaum ayam sih sudah sadar, cuma manusia banyak yang belum sadar.



Chicken Combat Arena

Sejarah *game* elektronik dimulai pada tahun 1950-an ketika para ilmuwan komputer mulai memprogram sistem *game* sederhana untuk memaksimalkan atau menunjukkan kemampuan yang dimiliki sebuah komputer. Hasilnya adalah lahirnya beberapa *game* komputer angkatan pertama seperti *Bertie the Brain* pada tahun 1950, *Nim* pada tahun 1951, *Tennis for Two* karya William Higinbotham pada tahun 1958, dan *Spacewar!* yang dikembangkan pada tahun 1961 di laboratorium MIT.

Bisa dilihat, dari awal manusia menciptakan *game-game* itu untuk menguji sebuah teknologi dan juga hiburan bagi yang memainkannya. Tujuan tersebut masih ada sampai sekarang. Sehingga sebenarnya yang jadi masalah bukan *game*-nya, tapi informasi apa yang ada di dalamnya.

Game sejak awal diciptakan untuk menguji teknologi dan sebagai hiburan bagi yang memainkannya.

Melarang siapapun main *game* itu bukan solusi yang baik, karena manusia zaman sekarang sulit sekali lari dari yang namanya *game*. Jadi lebih baik kita semua harus memberitahu para pemain *game* itu tentang apa saja informasi yang berguna dan yang bahaya di sana.

Misalnya aku, sebagai ayam yang bijaksana, aku tidak melarang kalau ada anak ayam yang hobi main *game*. Asal kalau di sana ada adegan pukul-pukulan, misalnya, anak-anak ayam itu sudah tahu bahwa hal itu tak boleh dilakukan tanpa sebab.

Kita-kita kaum ayam sih sudah paham hal sesederhana itu, cuma manusia masih banyak yang belum. Makanya aku kasih paham.



"Tadi gambarnya bukan itu, tanteeeeee!"

Musik yang Melenakan

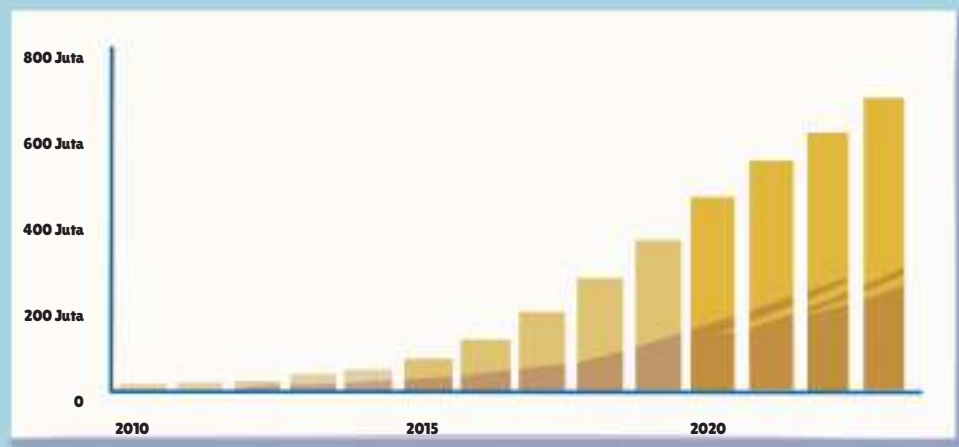
Hidupku berisik sekali. Dipta mungkin baru sadar bahwa kutu buku seperti dia agak-agak susah populer di tongkrongan. Akhirnya dia memutuskan untuk menjadi populer dengan cara: menjadi anak band!

Entah siapa yang menjebak dia jadi anak band, dan entah siapa yang memilihkan alat musik seruling bambu untuknya! Bukan meremehkan seruling, tapi andai Dipta tahu, anak band itu kalau mau populer ya jadi vokalis atau gitaris!

Tapi sudahlah, pilihan dia *enggak* salah-salah *banget*. Musik memang bisa mempengaruhi hati manusia, menggerakkan manusia, atau membuat seorang manusia tampak keren.

“Musik juga sumber informasi, di dalamnya ada banyak pesan yang cepat sampai ke telinga pendengarnya.”

Tren Pelanggan Musik Berbayar/*Streaming* Global (2010–2023)



Musik adalah bagian besar dari hidup kita, dari yang suka nge-rap di kamar mandi sampai yang asyik joget di konser. Tapi, di balik *beat* yang *catchy* dan melodi yang

enak didengar atau memancing ingin mengajak joget, ada banyak lagu yang liriknya mengandung hal-hal negatif.

Misalnya, ada lagu-lagu yang bercerita tentang perkelahian, balas dendam, atau bahkan glorifikasi senjata. Lirik semacam ini bisa mempengaruhi cara kita melihat kekerasan, membuatnya terkesan biasa atau bahkan keren. Belum lagi soal narkoba. Banyak lagu dari berbagai genre yang secara eksplisit menyebut penggunaan narkoba, mengisahkan pengalaman mabuk, atau bahkan mempromosikan gaya hidup bebas dengan zat-zat terlarang. Kadang, lirik-lirik ini diselipkan dengan cara yang bikin kita *enggak* sadar kalau sebenarnya pesan yang disampaikan cukup berbahaya.

Musik memang sering jadi cerminan kehidupan nyata, dan *enggak* jarang para musisi mengangkat pengalaman pribadi atau cerita dari lingkungan sekitar mereka. Tapi, bukan berarti semua cerita itu baik untuk dicerna oleh kita. Saat kita menyukai sebuah lagu, kita *enggak* hanya menikmati melodinya, tapi juga menyerap pesan yang disampaikan lewat liriknya!

Sadar enggak sadar, itulah kenyataannya.

SISTEM RATING

Jadi, mari kita mulai dengan *ngomongin* pentingnya sistem *rating*, ya. Kegelisahanku ini karena aku sering lihat majikanku main *game* atau nonton film tanpa *mikirin rating*. Mirip seperti anak ayam yang asal makan saja tanpa lihat jenis makanan. Bukan salah-salah dia *banget* sih, banyak di antara kita yang *enggak* peduli sama *rating*. Bahkan mungkin belum tahu *rating* itu apa. Nah, makanya sini aku kasih tahu.

Memahami *rating* sebenarnya sangat sederhana: sistem *rating* itu seperti petunjuk umur di makanan ayam. Ada yang buat anak ayam, ada yang buat ayam dewasa. Misalnya, ada *game* atau film yang labelnya "13+" atau "18+". Artinya kalau majikanku nonton film dewasa, ya jelas dia belum siap karena dia masih remaja. Sama seperti anak ayam yang belum bisa makan biji jagung besar! Sama seperti bayi manusia yang seharusnya masih makan bubur, ini malah dikasih cheeseburger. Kebayang, kan?

Jadi, sebelum menikmati konten digital, lihat dulu *ratingnya*. Ingat, sistem *rating* itu dibuat untuk bantu kita semua agar tidak terpapar konten yang *enggak* sesuai umur. Jadilah remaja cerdas yang tahu cara memilih konten dengan bijak!

Selanjutnya, kita akan bahas lebih dalam tentang jenis-jenis *rating* dan cara mereka bekerja. Tetap semangat, dan jangan asal klik tanpa cek *rating*, ya!



"Rating itu penting buat lindungi kita semua dari konten yang tidak cocok secara usia."



Sejarah Rating



Kalau kuperhatikan, seiring makin berkembangnya media, manusia mulai berpikir untuk melakukan pengelompokan agar media-media itu tepat sasaran. Maksudnya, kalau isinya untuk orang dewasa ya diaksesnya oleh orang dewasa, begitu juga untuk rentang umur lain-lainnya. Di situlah kebijakan soal *rating* dimulai.

Aku pernah baca di koran *Chicken Today*, tahun 1930-an, Hollywood sudah membuat “Hays Code”, untuk mengatur apa yang boleh dan *enggak* boleh muncul di dalam film. Nah, inilah cikal bakal *rating* film. Lalu tahun 1968, berdiri *Motion Picture Association of America* (MPAA) yang mulai bikin sistem *rating* dalam film-film Hollywood seperti “G” (*General*), “PG” (*Parental Guidance*), “R” (*Restricted*), dan seterusnya. Sistem ini membantu para manusia, terutama orang tua, memastikan konten film sesuai dengan usia mereka. Di dunia musik ada juga lho, tapi bukan *rating*, hanya stiker.

Tahun 1980-an, manusia-manusia di Amerika khawatir anak-anak dengar lirik lagu yang *enggak* pantas. Maka, *Recording Industry Association of America* (RIAA) bikin “Parental Advisory Label” atau PAL. Label ini menjadi panduan bagi manusia untuk menghindari lirik-lirik yang tidak sesuai dengan usia mereka.

Untuk *game*, muncul *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) di tahun 1994. Mereka kasih label seperti “Everyone”, “Teen”, dan “Mature” untuk *game-game* yang beredar. ESRB ini sangat membantu para *gamer* muda dan orang tua mereka dalam memilih *game* yang sesuai dengan umur dan tingkat kedewasaan.

Jadi, *rating* itu penting banget buat melindungi manusia dari konten-konten yang *enggak* sesuai. Andaikan saja manusia-manusia ini sadar kalau dunia digital itu kayak hutan belantara, penuh bahaya kalau *enggak* hati-hati, pasti mereka akan lebih waspada lagi!



“Semua jenis media memiliki (atau seharusnya memiliki) panduan *rating* agar tepat menyasar konsumennya sesuai batasan usia.”



Rating Film

Ketimbang nonton drakor atau film India, majikanku maniak film Hollywood. Kalau pulang sekolah, salah satu kerjaan dia adalah nonton film di berbagai layanan *streaming*.

Aku agak tenang *ngeliatnya* karena film-film Hollywood biasanya sudah pakai sistem *rating* yang rapi banget. Mereka mengikuti standar MPAA (*Motion Picture Association of America*) yang kerjanya menyusun sistem *rating*.

Buat yang masih bingung, sistem *rating* ini kayak aturan makan di dunia ayam, supaya kita tahu mana yang cocok buat dimakan dan mana yang bikin sakit perut.

Nah, gitu deh. *Rating* versi MPAA ini penting banget biar manusia *enggak* nonton konten yang *enggak* sesuai umur. Bayangkan saja kalau anak ayam makan makanan ayam dewasa, bisa-bisa sakit perut parah!

Jadi karena sudah ada sistem *rating* yang rapi begini, ada baiknya kalau ini diperhatikan dan dipatuhi. Itu juga yang akan aku *omongin* ke Dipta, soalnya kadang dia masih serampangan milih film.



Inilah sistem *rating* menurut MPAA:



General Audience

Artinya, semua manusia boleh nonton. Tidak ada batasan umur.



Parental Guidance

Manusia remaja perlu bimbingan orang tua saat menonton tayangan ini. Misalnya, karena ada adegan narkoba, bahasa kasar, atau kekerasan.



Parents Strongly Cautioned

Artinya, adegan-adegan di film ini hanya bisa ditonton oleh manusia di atas 13 tahun.



Restricted

Film dengan *rating* ini mengandung adegan yang cukup mengganggu, dan perlu edukasi khusus dari orang tua sebelum menontonnya.



No One 17 and Under Admitted

Film ini khusus untuk dewasa; manusia di bawah usia 17 tahun tidak boleh menontonnya. Titik!

PR ku cuma satu: bagaimana cara ngomongnya ke Dipta?



Rating Musik

Dalam industri musik di dunia manusia, *enggak* ada sistem *rating* yang seketat atau sekompleks sistem *rating* film. Tapi, ada mekanisme yang digunakan untuk memberitahu manusia tentang konten yang mungkin tidak sesuai untuk anak-anak atau remaja, yaitu label "Parental Advisory."

Jadi, label *Parental Advisory* mulai muncul di tahun 1980-an karena orang tua di Amerika khawatir anak-anak mereka jadi kacau balau setelah dengar lirik lagu yang *enggak* pantas.

Kalau di dunia ayam, label ini kayak peringatan buat anak ayam supaya jangan makan sembarangan, karena ada jenis-jenis makanan yang bisa bikin mereka sakit perut.

Label "Parental Advisory" ini biasanya dipasang di sampul album yang mengandung lirik eksplisit seperti kata-kata kasar, kekerasan, atau konten dewasa lainnya.

Nah, masalahnya kan sebagai generasi kekinian, kulihat Dipta *enggak* pernah tuh beli album musik, apalagi piringan hitam. Selalu aja dia dengar musik di *platform* pemutaran musim macam Spotify, Apple Music, YouTube Music, atau Amazon Music. Apakah di *platform* seperti itu ada stiker "Parental Advisory"? Kalau ada, pasangannya di mana?

Jadi, sebenarnya *platform-platform* juga pasang stiker "Parental Advisory" tapi caranya dengan memberi tanda pada lagu atau album dengan label "Explicit" untuk menunjukkan bahwa konten tersebut mengandung lirik yang mungkin *enggak* sesuai untuk anak-anak.

Lalu banyak *platform* yang menyediakan pengaturan di mana orang tua dapat mengaktifkan filter untuk mem-blokir konten eksplisit dari akun yang digunakan oleh anak-anak. Juga ada artis dan label rekaman juga merilis versi "clean" atau "edited" dari lagu atau album yang menghilangkan atau menyensor bahasa kasar atau konten eksplisit.



"Label Parental Advisory tidak membatasi siapa yang bisa membeli album atau mendengarkan lagu. Label ini lebih sebagai peringatan daripada pembatasan."



Rating Bacaan

Kerjaan Dipta kalau bosan main *game* atau nonton film adalah membaca. Tidak harus baca buku, tapi baca artikel di internet, ulasan *game*, atau baca novel di *platform-platform* perpustakaan digital macam Ipusnas atau SIBI. Yah, pokoknya baca, deh.

Bagus, dong! Tentu saja! Yang namanya membaca itu bagus. Membaca adalah salah satu sumber asupan informasi buat kita. Makin banyak kita membaca, makin banyak pintu-pintu ilmu yang terbuka buat kita. Itu kata Tante Sinta, ayam paling senior di kandang.

Nah, masalahnya, tidak semua isi dari bacaan itu bagus, lho. Terutama kalau kita bahas tulisan-tulisan di internet atau di *platform* menulis. Banyak juga yang berisi adegan kekerasan, penggunaan narkoba, bahasa-bahasa kasar, dan lain sebagainya yang belum bisa dibaca semua umur.

Untuk itu, idealnya ada sistem *rating* yang mengklasifikasi siapa bisa membaca tulisan yang mana.

Aku pernah baca sebuah artikel di koran *Chicken Today*, bahwa pemerintah Indonesia saat ini sudah menerapkan sistem perjenjangan buku, biar semua orang bisa memilih buku bacaan sesuai dengan umur dan kemampuan membaca masing-masing.

"Membaca adalah salah satu sumber asupan informasi, maka memperhatikan *rating* bacaan dapat membantu kita semua mengatur informasi apa yang boleh masuk ke otak kita."



Jadi kalau pun ada penerbit atau komunitas pembaca buku yang membuat sistem *rating* sendiri, paling tidak mereka bisa mengacu pada peraturan yang sudah dibuat oleh pemerintah Indonesia.

Sayangnya, di dunia ayam belum ada tuh aturan-aturan *rating* untuk buku. Jadi buatku, yang penting kedisiplinan diri untuk memilih bacaan sesuai umur. Atau kalau bingung, tinggal nanya tante Sinta. Dia selalu bisa kasih petunjuk yang tepat.



Rating Game

Selain nonton film, kerjaan Dipta setiap pulang sekolah adalah main *game*. Kalau sudah main *game*, anak itu susah memindahkan matanya dari layar. Nempel terus kayak perangko. Iya, sih, mungkin *game*-nya asyik. Pertanyaannya : apakah *game* itu memang sudah sesuai dengan usianya?

Karena bukan cuma musik dan film, *game* pun ada *rating*-nya. Tujuannya ya sama, agar dapat membantu meningkatkan kesadaran manusia tentang pentingnya memilih *game* yang sesuai dengan usia.

Sebab yang namanya *game*, itu bukan cuma sekedar permainan, lho. Ketika manusia bermain *game*, ada informasi-informasi yang mereka serap. Misalnya pertarungan, bahasa yang digunakan, musik yang didengar, penggunaan senjata, dan masih banyak lagi.

Sistem *rating* yang terkenal di dunia *game* adalah ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) dan inilah *rating-rating* ESRB :



E, artinya, *game* ini cocok untuk semua umur. *Rating* ini awalnya dikenal sebagai Kids to Adults (K-A) sampai tahun 1998.



M17+, *game* dengan *rating* ini cocok untuk usia 17 tahun ke atas.



E10+, *game* dengan *rating* ini cocok untuk usia 10 tahun ke atas.



AO18+, *game* dengan *rating* ini cocok untuk usia 18 tahun ke atas.



T, *game* dengan *rating* ini cocok untuk usia 13 tahun ke atas.



Selain *rating* versi ESRB, Indonesia juga punya *rating* sendiri, namanya IGRS atau Indonesia *Game Rating System*. IGRS merupakan implementasi dari peraturan Menkominfo Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. IGRS pertama kali diluncurkan dalam acara BEKRAF *Game Prime* 2016.

"Game bukan cuma sekedar permainan tapi juga sumber informasi yang masuk ke pikiran kita karena itu harus dikontrol dengan baik."



Tempat Manusia Menonton Film

Sebenarnya, menurut pandanganku, ayam dan manusia itu punya kesamaan. Sama-sama bisa makan jagung sambil nonton!

Sepanjang sejarah, dunia tontonan mengalami perubahan. Semua terkait dengan teknologi, bentuk tontonan, hingga perubahan kebiasaan manusia-manusia di zaman itu. Sebelum zaman film diputar di layanan-layanan *streaming*, bioskop menjadi tempat manusia menikmati film, dan dari dulu ketika bioskop masih tampil sangat sederhana, ayam *enggak* pernah boleh masuk ke sana.

Sampai sekarang ketika bioskop-bioskop sudah memakai kursi yang lebih nyaman, layar lebih besar, dan suara yang menggelegar. Bahkan ada yang kasih pengalaman 4D, jadi bisa ngerasain gempa dan hujan di dalam bioskop, tapi tetap saja ada diskriminasi pada kaum ayam!

Namun untungnya, makin ke sini, opsi tontonan makin banyak dan makin lama manusia terdorong untuk menonton film di rumah

masing-masing. Teknologi sudah mendukung, dan makin memudahkan semuanya menikmati film di rumah masing-masing. Jadi sekarang, kami kaum ayam bisa kumpul di kandang buat makan jagung bareng-bareng sambil nonton sinetron Ayam yang Tertukar. Sementara dia -majikanku yang *nerd* itu- guling-guling di kasur sendirian sambil nonton film-film *box office*.

“Perkembangan teknologi tontonan memungkinkan manusia menikmati film di mana saja, tetapi juga menimbulkan kekhawatiran tentang semakin antisosialnya perilaku manusia.”

Perkembangan ini ada enaknyanya, ada tidaknya. Enaknyanya, kita jadi bisa nonton apa saja, kapan saja, tanpa harus keluar rumah. Tapi bahayanya, manusia jadi makin antisosial. Contohnya si Dipta. Bukannya ngobrol sama teman, dia lebih suka *scroll* TikTok atau *binge-watching* serial. Padahal, kayaknya lebih seru kalau nonton bareng, ketawa bareng, teriak bareng. Kayak kita ayam-ayam yang merumpi sambil nonton drama di kandang.

Teknologi memang keren, tapi jangan sampai bikin kita lupa *nikmati* waktu bersama teman-teman, ya!



Bioskop di Luar Rumah

Meskipun manusia suka nonton bioskop, tapi aku tidak suka bioskop. Tahu kenapa? Karena ayam tidak boleh masuk ke sana! Ih, diskriminasi banget!

Aku pernah baca artikel tentang sejarah bioskop di koran *Chicken Today*. Katanya, bioskop pertama untuk manusia Indonesia berdirinya bulan Desember 1900, di daerah Tanah Abang, Jakarta, pada 5 Desember 1900. Meski aku belum menetas di tahun segitu, tapi aku yakin ayam *enggak* akan boleh masuk, karena bioskop itu ada penjaganya dan pastinya khusus untuk manusia.

Nah, masalah lainnya adalah: saat itu katanya, tiket masuk bioskop mahal banget! Hampir sama dengan 10 kg beras atau 20 kg jagung kering kesukaanku. Masyarakat biasa tidak sanggup bayar, jadi katanya hanya manusia-manusia bangsawan yang bisa masuk bioskop.

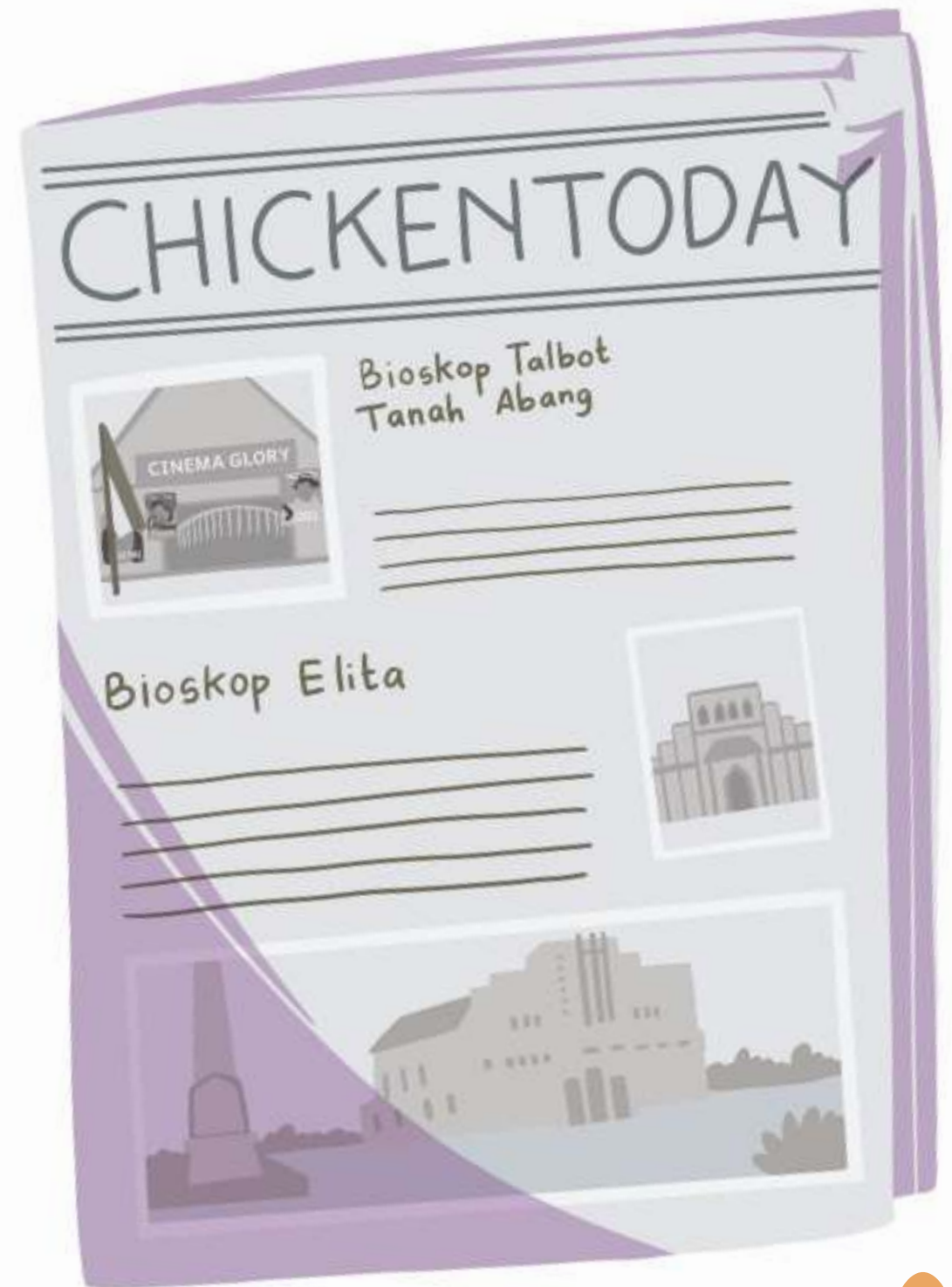
Akhirnya, muncullah bioskop versi murah di Pasar Gambir Jakarta, bentuknya bukan gedung tapi di lapangan terbuka dan selalu pindah-pindah tempat. Disebutnya layar tancap. Naaah, kalau yang begini aku suka nih, karena ayam pasti boleh masuk, boleh jalan-jalan cari makanan, dan boleh ikut nonton. Aku sih curiga, nenek kakekku juga ketemuannya di bioskop layar tancap.

"Nonton di bioskop adalah pengalaman sosial yang menyatukan banyak orang."

Sayangnya, sekarang bentuk bioskop layar tancap meski *enggak* benar-benar punah, tapi sudah jarang dibahas sehingga generasi Dipta lebih kenal dengan bioskop yang adanya di mall-mall.

Apapun bentuknya, menurutku nonton di bioskop itu pengalaman sosial yang bagus. Bikin semuanya bisa ketawa bareng, teriak bareng, bahkan nangis bareng. Sensasinya beda banget sama nonton sendirian.

Tapi ya begitulah nasib ayam di dunia ini, meskipun bioskop sudah berubah jadi lebih canggih, diskriminasi terhadap ayam tetap ada. Kapan ya, bioskop bikin hari khusus *Nonton Bareng Ayam*?



Bioskop di Rumah Sendiri

Zaman sekarang, manusia *enggak* perlu ke bioskop untuk menikmati film. Istilahnya, sekarang bioskop bisa dipindah ke rumah sendiri, atau malah ke gengaman tangan sendiri.

Iya, teknologi manusia sudah canggih banget, mereka bisa punya pengalaman bioskop di ruang tamu mereka sendiri. Dipta itu contohnya. Setiap hari dia nonton film di ponsel. Tapi kalau ingin nonton serius, dia pakai perangkat *home theater* milik ortunya.

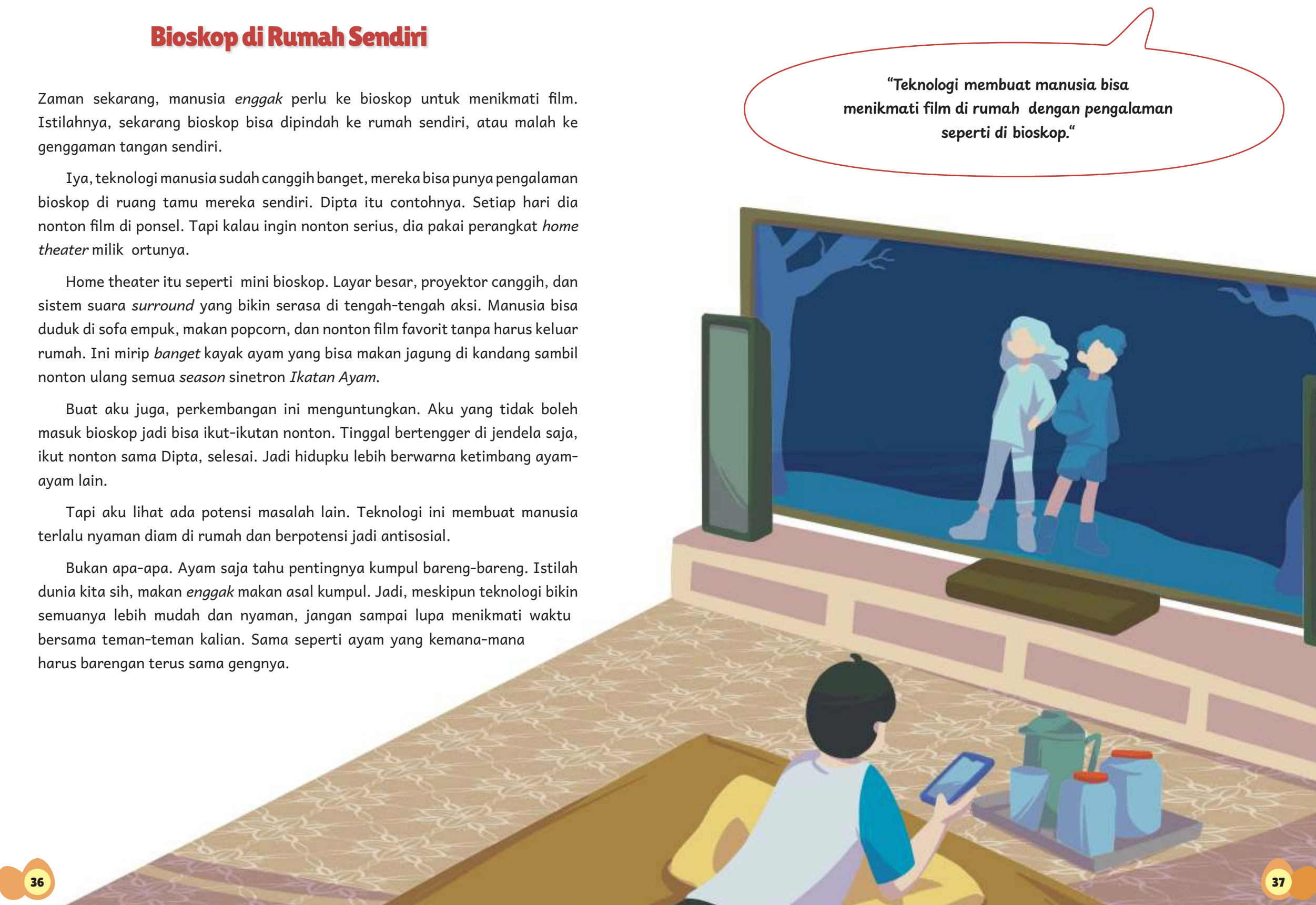
Home theater itu seperti mini bioskop. Layar besar, proyektor canggih, dan sistem suara *surround* yang bikin serasa di tengah-tengah aksi. Manusia bisa duduk di sofa empuk, makan popcorn, dan nonton film favorit tanpa harus keluar rumah. Ini mirip *banget kayak ayam* yang bisa makan jagung di kandang sambil nonton ulang semua *season* sinetron *Ikatan Ayam*.

Buat aku juga, perkembangan ini menguntungkan. Aku yang tidak boleh masuk bioskop jadi bisa ikut-ikutan nonton. Tinggal bertengger di jendela saja, ikut nonton sama Dipta, selesai. Jadi hidupku lebih berwarna ketimbang ayam-ayam lain.

Tapi aku lihat ada potensi masalah lain. Teknologi ini membuat manusia terlalu nyaman diam di rumah dan berpotensi jadi antisosial.

Bukan apa-apa. Ayam saja tahu pentingnya kumpul bareng-bareng. Istilah dunia kita sih, makan *enggak* makan asal kumpul. Jadi, meskipun teknologi bikin semuanya lebih mudah dan nyaman, jangan sampai lupa menikmati waktu bersama teman-teman kalian. Sama seperti ayam yang kemana-mana harus barengan terus sama gengnya.

“Teknologi membuat manusia bisa menikmati film di rumah dengan pengalaman seperti di bioskop.”



Bioskop di Tangan Sendiri

Kalau *Home Theatre* diibaratkan memindahkan bioskop ke rumah sendiri, layanan *streaming* bisa dibilang memindahkan bioskop ke tangan sendiri! *Gimana enggak* begitu, berkat layanan *streaming*, setiap mau nonton film, Dipta cukup menyalakan gawainya. Sambil baring-baring *ngegulung* di kasur, film yang dia suka pun bisa terputar.

Dan kualitasnya *enggak* main-main, lho. Banyak layanan *streaming* yang menyediakan video dengan resolusi 4K, HDR, dan suara Dolby Atmos. Jadi, nonton di rumah bisa sekeren nonton di bioskop. Itu daya tarik yang bikin Dipta malas nonton keluar rumah.

Belum lagi kalau kita bahas soal jumlah film yang tersedia. Kalau diibaratkan, layanan *streaming* itu kayak kandang ayam yang *enggak* pernah kehabisan stok jagung. Penuh film cerita, serial, dokumenter, dan acara komedi. Mau comot apapun boleh, tinggal klik. Nggak usah nunggu jadwal tayang di bioskop.

Mau nonton film terbaru? Ada. Serial yang lagi hits? Juga ada. Kartun sampai superhero? Banyak! Bahkan ada juga *platform* video dan *streaming* yang menyediakan video pendek, vlog, tutorial, sampai film panjang. Kontennya beragam, dari yang serius sampai yang bikin *ngakak*.

Layanan *streaming* memang memudahkan akses ke hiburan. Masalahnya, kalau ini *enggak* dikontrol, bisa berbahaya. Untungnya setiap layanan punya panduan *rating* untuk setiap kontennya, kayak PG-13, R, atau TV-MA. Ini penting banget, karena banyak tontonan yang *enggak* cocok untuk anak seusia Dipta.

Perlu diingat ya, kebebasan memilih tontonan bukan berarti bebas nonton apa saja tanpa peduli *rating*nya.

Jadi, meskipun nonton sendirian di rumah itu enak dan nyaman, penting untuk selalu cek *rating* dan pastikan tontonan sesuai umur. Jangan sampai nonton hal-hal yang *enggak* cocok dan malah berbahaya. Tetap bijak dalam memilih tontonan, ya!

5 Aplikasi *Streaming* Film Indonesia Legal



"Layanan *streaming* memudahkan akses hiburan dengan kualitas tinggi dan beragam konten, tetapi penting untuk memperhatikan *rating* tontonan."



Bioskop di Tanah Lapang

Tante Sinta, salah satu ayam senior di kandang sering cerita masa lalunya yang menyenangkan, dan salah satu yang ia sering ceritakan adalah soal gimana dia ketemu jodohnya waktu sedang menonton film di lapangan bola kampung sebelah.

Lho, menonton film di lapang bola? Maksudnya bawa-bawa *handphone* ke lapangan bola?

Oh, bukan begitu! Jadi zaman dulu tuh ada yang namanya layar tancap. Layar tancap adalah konsep nonton film malam hari di lapangan terbuka pakai layar besar yang dipasang di tanah. Filmnya ditembak dari proyektor jarak jauh, dan lucunya film layar tancap bisa ditonton dua arah. Dari sisi layar yang ini oke, dari sisi layar yang sebelah sana oke juga.

Menurut Tante Sinta, kalau ada layar tancap, semua manusia datang berkumpul sambil bawa tikar atau kursi lipat, menonton film apapun yang diputar di sana. Malam hari di bawah bintang dan bulan, di area itu juga banyak yang dagang makanan. Pokoknya surga deh buat ayam. Semua ayam bebas berkeliaran, bebas mencari makanan, dan bebas ikut nonton *enggak* harus bayar!

Layar tancap punya keunikan tersendiri. Nonton film sambil duduk di atas rumput, dikelilingi suara jangkrik, dan sesekali nyamuk lewat. Sensasinya beda banget sama nonton di dalam ruangan ber-AC. Dipta mungkin *enggak* pernah *ngalamin* ini, karena sekarang semua serba digital. Kasihan *banget*, ya?

Sayangnya, itu semua tinggal cerita. Konsep layar tancap ini makin lama makin punah. Teknologi makin canggih, bioskop modern makin banyak, dan sekarang orang lebih suka nonton di rumah pakai layanan *streaming*. Nonton film di layar tancap jadi kayak kenangan masa lalu yang indah tapi jarang ditemui lagi.

Padahal, kalau menurutku layar tancap punya nilai kebersamaan yang tinggi. Semua orang bisa nonton bareng tanpa harus bayar mahal. Satu desa bisa ketawa dan teriak bareng. Di dunia ayam, ini seperti pesta besar di kandang yang semua ayam ikut menikmati.

Jadi, meskipun teknologi terus berkembang, jangan lupa bahwa layar tancap pernah jadi bagian penting dari hiburan masyarakat. Sayang banget kalau generasi muda, kayak Dipta dan kayak kalian-kalian ini, *enggak* pernah merasakan serunya nonton film di bawah langit malam.

Buat kalian yang belum pernah, coba deh suatu saat kalau ada kesempatan. Jangan biarkan pengalaman berharga ini hilang ditelan waktu!



Membaca dengan Segala Cara

Kalau aku amat-amati selain film sekarang manusia dan ayam juga bisa baca buku di mana saja, dan tidak usah bawa-bawa buku ke mana-mana.

Tentu saja, karena sekarang sudah zamannya buku digital. Salah satu penyedia buku-buku digital adalah *platform* menulis dan *platform* perpustakaan digital. Teknologi itu bikin manusia dan kaum ayam bisa menikmati buku tanpa harus bawa-bawa buku tebal kemana-mana. Tinggal buka aplikasi, cerita-cerita seru udah siap dibaca.

Melalui perkembangan teknologi seperti itu, semua bisa membaca sesuai dengan kesukaannya masing-masing.

“Teknologi memungkinkan semua orang membaca buku dengan cara yang lebih praktis namun tetap menghargai format buku cetak yang klasik.”

Ini sangat penting, karena membaca itu adalah hak semua makhluk hidup. Dari zaman manusia purba sampai manusia modern, dari zaman ayam purba sampai ayam modern, kita semua selalu punya sarana menikmati bacaan. Dari tablet tanah liat era Mesopotamia hingga *ebook* yang bisa dibaca di *smartphone*, buku telah melalui perjalanan panjang. Sejak dulu kala, orang-orang sudah paham pentingnya menulis dan membaca untuk menyimpan informasi dan berbagi pengetahuan.

Menurut informasi yang kudapat dari koran *Chicken Today*; pada zaman dulu, manusia-manusia di Mesir pakai papyrus, sementara manusia Yunani memanfaatkan gulungan. Lalu ketika abad pertengahan tiba, mesin cetak Gutenberg bikin buku bisa dicetak dalam jumlah banyak.

Karena itulah kini kita semua bisa memilih antara *ebook* yang praktis atau buku cetak yang terasa “buku sejati”.

Jadi, apakah kita lebih suka baca di layar *gadget* atau tetap setia dengan buku cetak; itu semua tergantung selera masing-masing. Yang penting, membaca memberikan informasi dan membuka wawasan. Dengan berbagai format bacaan yang tersedia, kita bisa menemukan yang paling cocok! Selamat membaca!

Revolusi Buku

1 Tablet Batu (3500 SM)

Pada masa ini, orang Mesopotamia menulis huruf paku, dengan cara mengukir simbol-simbol di tanah liat basah lalu mengeringkannya.



2 Gulungan Papyrus (2400 SM)

Gulungan papyrus dibuat dari batang papyrus yang tumbuh di Mesir. Batang papyrus termasuk versi awal dari kertas.

3 Buku Cetak (1440 M)

Johann Gutenberg menemukan mesin cetak pertama hingga manusia bisa memproduksi buku secara massal.



4 Buku Bersampul (1832 M)

Buku-buku pada awalnya hanya dijilid dengan kertas murah. Kemudian mulai diberi sampul pelindung yang lebih berkualitas

5 Buku dalam CD (1986 M)

Compact Disc (CD) adalah kepingan digital berisi file yang bisa dibaca oleh komputer. Buku pertama yang dijual dalam CD adalah sebuah ensiklopedia.



6 Ebook (2000 M)

Ebook (electronic book) ada buku berformat file (PDF atau EPUB) yang memungkinkan pembaca mengaksesnya melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau e-reader.

7 E-Readers (2007 M)

Teknologi *ebook* membuat munculnya kaum yang disebut e-readers, yang membuat perkembangan teknologi buku digital semakin pesat.



Membaca Kapanpun, Dimanapun

Satu hal yang sering diajarkan Tante Sinta pada ayam-ayam muda adalah harus rajin membaca. Karena katanya, buku itu jendela dunia. Banyak *banget* yang bisa dipelajari dari buku, dari yang benar-benar serius sampai yang cuma buat iseng. Pokoknya Tante Sinta mengajarkan bahwa kita semua harus jadi ayam yang melek informasi, salah satu caranya dengan rajin membaca.

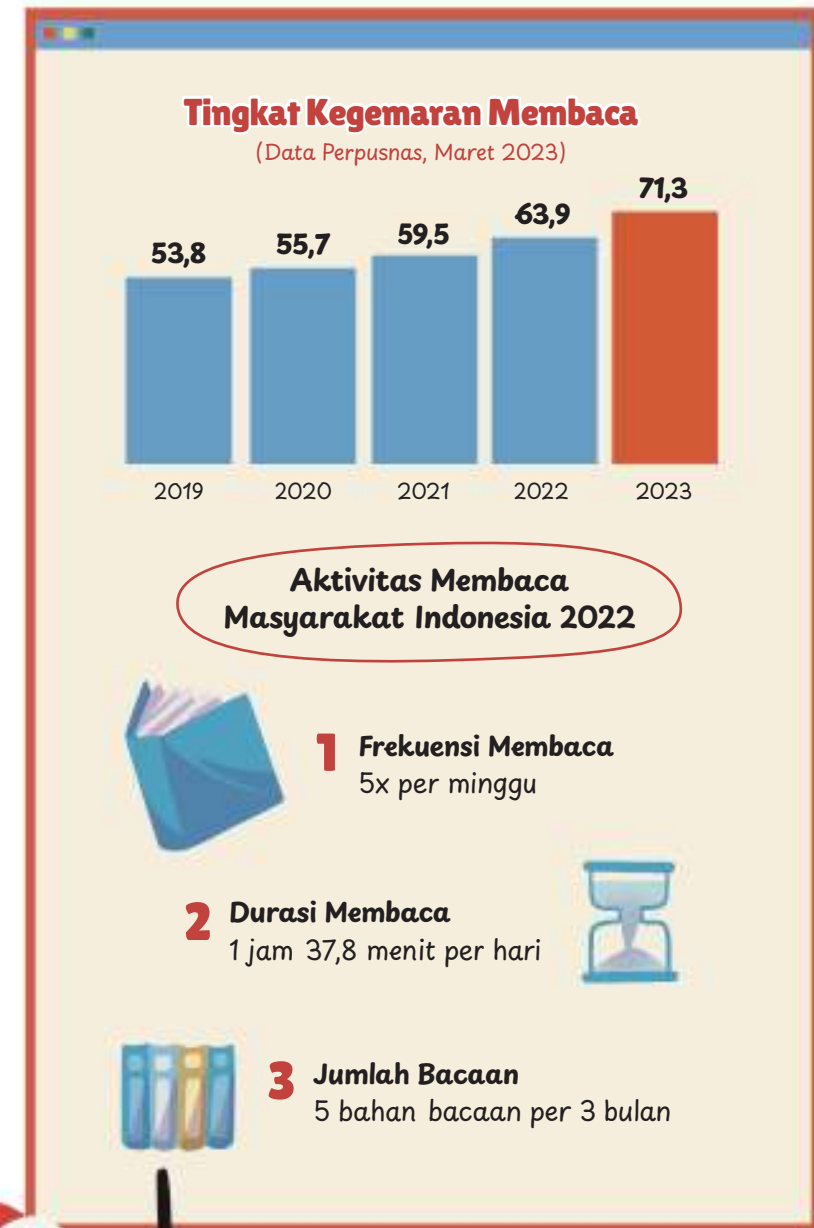
Aku paham, sih. Kami bangsa ayam tidak mau seperti manusia Indonesia yang kata UNESCO, dari 1000 orangnya cuma satu yang suka baca. Coba bandingkan dengan manusia Amerika yang bisa baca 10-20 buku setahun atau manusia Jepang yang bisa baca 10-15 buku setahun. Miris *banget*, kan?

Jadi, yuk! Mulai dari sekarang, coba deh sering-sering baca buku, apapun bentuknya. Bisa buku cetak, buku elektronik, atau *platform* baca *online*. Lagipula, yang namanya buku sekarang itu variatif banget. Bisa dicetak, bisa digital. Dari buku fisik yang tebal sampai yang bisa dibaca di HP atau tablet.

Ada banyak *platform* baca yang bisa dicoba. Misalnya, Ipusnas atau Lentera. App, perpustakaan digital yang bikin kalian bisa pinjam buku tanpa harus keluar rumah. Kalian bisa pilih buku sesuai minat dan kebutuhan. Terus, ada juga aplikasi macam Kindle atau Google Play Books yang punya koleksi *ebook* lengkap.

Dengan perkembangan teknologi itu, semua manusia bisa membaca sesuai dengan kesukaan masing-masing. Di dunia ayam juga ada contohnya, lho. Kayak si Tante Sinta, ayam senior yang selalu baca buku fisik karena lebih suka pegang buku langsung. Sedangkan Kak Titin, ayam *overthinking*, lebih suka *ebook* karena takut kehilangan halaman penting.

Yang penting, pilih bentuk buku atau *platform* yang sesuai sama kebutuhan dan tujuan kalian. Asal selalu ingat, teknologi memang memudahkan, tapi kalian tetap harus cermat dan bijak dalam memilih apa yang dibaca. Jangan sampai ayam-ayam seperti kita lebih pintar dalam memilih bacaan dibanding manusia, ya!



“Membaca adalah salah satu cara terbaik untuk membuat kita jadi lebih melek informasi.”

Menulis Kapanpun, Dimanapun

Salah satu hal yang paling menyebalkan kala menjadi ayam adalah tidak banyak bangsa ayam yang jadi penulis! Kalau dulu sih, ketika belum zaman komputer, bangsa ayam masih bisa menulis. Cukup dengan memegang pensil atau pulpen dengan kaki, selesai. Tapi sekarang bagi kami –terus terang saja– setelah ada komputer, menulis lewat *keyboard* jadi terasa menyulitkan dan lambat.

Jadi tidak heran kalau lebih banyak manusia ketimbang ayam yang jadi penulis. Apalagi sekarang, zaman sekarang jadi penulis itu gampang. *Enggak* perlu *nunggu-nunggu* naskah diterbitkan sama penerbit. Tinggal buka *gadget*, cari salah satu *platform* menulis, *login*, dan mulai deh ketik karya pertama.

Zaman sekarang, *platform* menulis *online* itu banyak banget, kayak cendol di pasar. Manusia bisa nulis apa saja dan kapan saja.

Semua *platform* itu juga menawarkan macam-macam fungsi. Ada yang hanya menyediakan tempat buat penulis amatir sampai profesional untuk menulis cerita, puisi, atau artikel. Ada yang sampai menyediakan komunitas dan mentor yang siap bantu anggota *platform* yang kesulitan dalam tulisannya.

“Teknologi mempermudah proses menulis melalui berbagai platform digital, memungkinkan siapa saja untuk menjadi penulis dengan lebih mudah.”

Lalu ada juga *platform* yang tipenya adalah perpustakaan digital. Kalau untuk tipe begini, manusia hanya bisa mengirimkan naskah yang sudah jadi, bukan yang ditulis cicilan per bab seperti *platform* lain.

Sekilas, perkembangan teknologi begini bagus. Tapi berbeda dengan penerbitan buku di penerbit biasa–dapat dipastikan naskah-naskahnya sudah menjalani sensor ketat–*platform* menulis tidak menjalani sensor seketat itu sehingga banyak juga konten yang *enggak* cocok buat usia remaja.

Jadi sebagai penulis, kitalah yang harus hati-hati. Selalu ingat, apakah hal yang kita tulis itu akan membawa kebaikan atau tidak.



Kenalan dengan Buku Audio

Seperti yang tadi sudah dibahas, membaca banyak bentuknya. Bukan hanya buku yang dibaca dengan mata, tapi juga ada buku yang didengarkan pakai telinga. Lho, bisa, ya?

Iya, namanya buku audio! Ini bukan barang baru, tapi kabarnya sih, sudah ada sejak tahun 1930. Cuma memang penggunaannya masih terbatas dan tidak populer, sebab biasanya hanya digunakan untuk manusia yang sulit melihat atau sulit membaca. Tapi sekarang-sekarang kulihat banyak manusia lain yang mulai suka mendengarkan buku audio. Salah satunya Dipta. Aku sering lihat dia belajar dengan memakai buku-buku audio yang disediakan oleh pusat perbukuan.

Kalau di dunia ayam, masuk ke dunia buku audio itu mirip macam masuk ke kandang ayam yang riuh, semua ayam *ngomong barengan*. Tinggal kita-kita saja yang milih mau *dengerin* ayam yang mana.

Di koran *Chicken Today* pernah ada artikel tentang teknologi manusia, dan sempat mengulas tentang buku audio. Menurut tulisan itu, secara teknis buku audio sebenarnya mengalihkan buku dari bentuk teks dan gambar menjadi bentuk audio. Jadi isi buku yang tadinya harus dibaca, sekarang bisa didengarkan sambil melakukan aktivitas lain. Buku audio umumnya direkam dalam bentuk kaset, CD audio, CD MP3, dan bisa diunduh di internet.

"Buku audio memungkinkan buku dinikmati dengan cara didengarkan, memudahkan pembaca mendengarkan sambil melakukan aktivitas lain."

Buku audio ada yang dibaca lengkap (*unabridged*) dan ada yang disingkat (*abridged*). Seiring perkembangan teknologi sekarang, semua orang bisa nikmatin buku audio dengan banyak cara. Bisa lewat *website*, HP, atau pemutar MP3.

Aku *enggak* tahu banyak soal buku audio, yang aku tahu cuma buku audio dari pusat perbukuan, karena cuma itu yang hampir tiap hari didengar oleh majikanku. Kalau menurutku sih, buku audio dari SIBI itu bagus. Tetapi kalau mau dapat manfaat maksimal, dengarkan dengan fokus, jangan sambil main *game* macam majikanku.



Manfaat Mendengarkan Buku Audio

Tangan dan Mata Bisa Bebas.

Saat mendengarkan *audiobook*, kita bisa *multitasking*, seperti sambil beres-beres rumah, berkendara, atau olahraga. Efektif untuk menghemat waktu.

Meningkatkan kemampuan *listening*.

Mendengarkan *audiobook* bisa meningkatkan kemampuan *listening*, terutama untuk berlatih memahami pelafalan bahasa asing.

Akses praktis.

Audiobook lebih praktis dibandingkan buku cetak. Cukup simpan di *gadget*, aksesnya mudah hanya dengan memencet tombol-tombol.

Menyelamatkan buku kuno.

Buku atau arsip kuno yang sudah usang bisa dilestarikan dalam bentuk *audiobook*.

Membantu penyandang tunanetra.

Audiobook bisa menjadi akses belajar bagi tunanetra selain buku braille.

Variatif dan banyak pilihan.

Seperti buku cetak, *audiobook* juga punya banyak topik yang bisa jadi pilihan.

Cocok bagi tipe auditory.

Untuk yang lebih mudah belajar lewat suara, *audiobook* adalah pilihan terbaik.

Mudah disebarluaskan.

Distribusi *audiobook* lebih simpel dibandingkan buku cetak. Bisa disebarkan lewat teknologi *broadcast*/radio, internet, atau manual dengan *copy file* ke *flashdisk* atau CD.

Membantu kelompok tuna aksara atau anak-anak yang belum bisa membaca.

Mendengarkan *audiobook* meningkatkan minat belajar tanpa harus membaca buku cetak.

Bisa didengarkan di mana saja.

Karena fleksibel, *audiobook* bisa dinikmati di rumah, kantor, sekolah, atau dalam kendaraan, selama ada *device* yang menyimpan *audiobook*.

Theater of Mind

Narator *audiobook* bukan cuma menyajikan informasi, tapi juga menggambarkan emosi, membantu kita dalam memahami isi buku.

Produksi lebih sederhana.

Membuat *audiobook* lebih sederhana. Cukup dengan alat perekam dan membaca isi buku di ruangan yang hening, atau dengan menggunakan teknologi *text to speech*

SIBI Teman Baik Kita

Aku di sini mau kasih tahu satu *website* penyedia layanan bacaan yang paling sering dibuka sama Dipta, yaitu *website* Sistem Informasi Perbukuan Indonesia, atau lebih akrab disebut SIBI. Buat yang penasaran, kalian bisa mampir ke link ini: <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog>



Awalnya Dipta sering mampir ke SIBI hanya untuk cari buku PDF pelajaran sekolahnya, tapi lama-lama dia (dan aku juga) baru sadar kalau isi SIBI ternyata lebih luas dari itu.

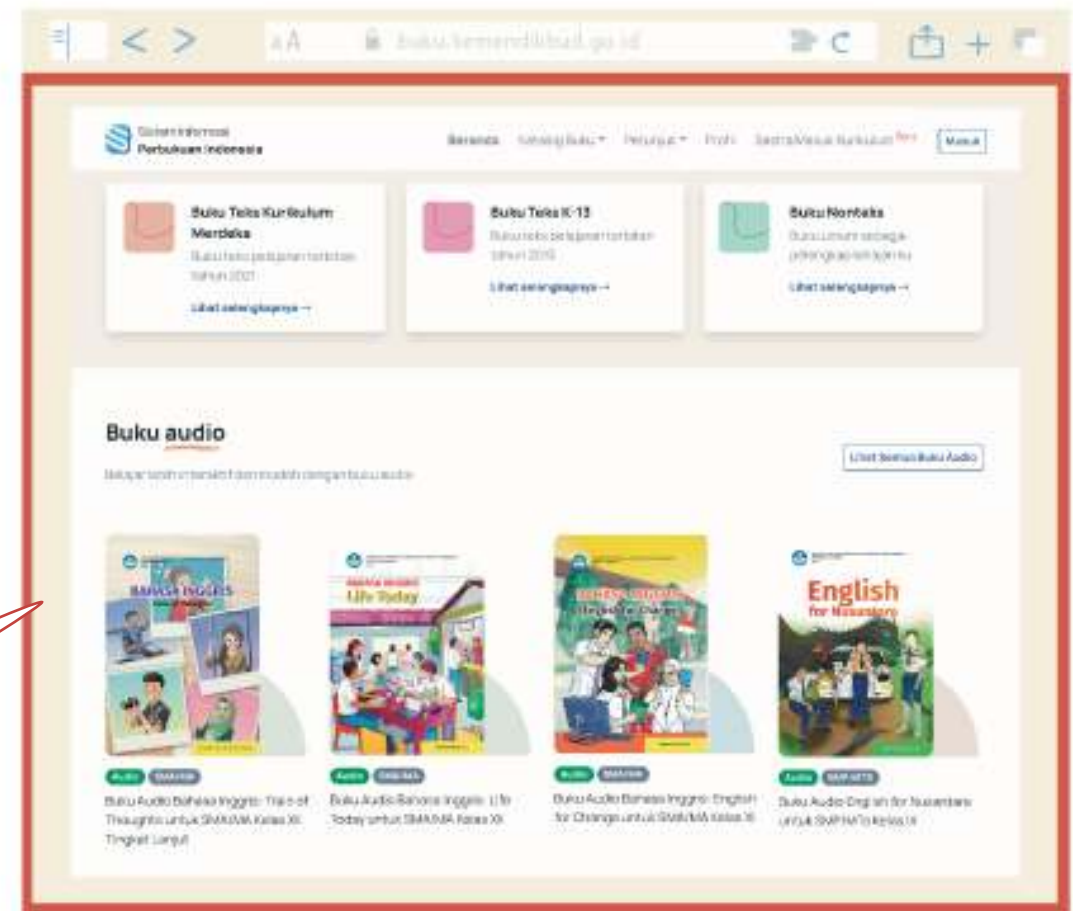
Website SIBI dibuat oleh Pusat Perbukuan, sebuah elemen yang telah menjadi bagian penting dalam lahirnya ekosistem perbukuan di Indonesia, dan salah satu hal yang dilakukan Pusbuk: Penyusunan Buku Pendidikan. *Enggak* heran kalau tempat ini jadi salah satu rujukan Dipta buat *nyari* buku-buku pelajaran sekolahnya.

“SIBI menyediakan berbagai koleksi buku-buku digital pendidikan, yang dapat diunduh secara gratis.”

Kalau kunilai sih, SIBI pantas disebut, gudangnya buku-buku digital. Karena di sana ada beragam koleksi buku pelajaran (buku teks) dan buku pengayaan (non teks) buat kita semua, sampai ayam pun boleh ikutan baca kalau mau. Menurutku, yang paling menonjol dari koleksi di SIBI adalah buku PDF dan buku audionya.

Untuk buku-buku pelajaran versi PDF, tersedia mulai dari kurikulum 2013, Kurikulum Merdeka, sampai ada buku nonteks untuk berbagai jenjang bacaan, dan gilanya lagi semua bisa diunduh gratisan!

Sementara untuk buku audio, sampai saat ini yang ada hanya untuk buku pelajaran. Tapi tenang aja, setiap tahun SIBI terus melakukan pengembangan, dan aku sih yakin *enggak* lama lagi semua buku di sana ada versi audionya.



Pokoknya, SIBI adalah teman baik kita untuk urusan mencari buku-buku bermutu.

Aku berharap perkembangan SIBI ke depannya membuat di sana juga bisa tersedia buku elektronik interaktif, animasi, *motion graphic*, simulasi, sampai *augmented reality*. Belajar jadi lebih asyik dan *enggak* membosankan. Bayangin belajar sejarah dengan video animasi atau belajar sains dengan simulasi interaktif. Kayak main *game* tapi dapat ilmu.

Semoga saja salah satunya adalah belajar tentang sejarah ayam. Yah, gini-gini kan aku juga mau tahu nenek moyangku itu macam apa bentuknya.



Kenali Genre Sebelum Membaca

Andaikan saja umat manusia paham, bahwa memahami *genre* tulisan itu penting dalam literasi digital. Ya tentu saja itu penting karena *genre* erat kaitannya dengan arus informasi yang akan manusia itu terima.

Genre itu ibarat jenis makanan. Di dunia ayam, efek yang didapat kalau kami makan jagung kering, beras, nasi bekas, dedak mentah, atau dedak yang direbus dulu, tentu beda banget. Ada yang bikin kenyang, ada yang bikin diare, tergantung dari jenis makanan yang disantap.

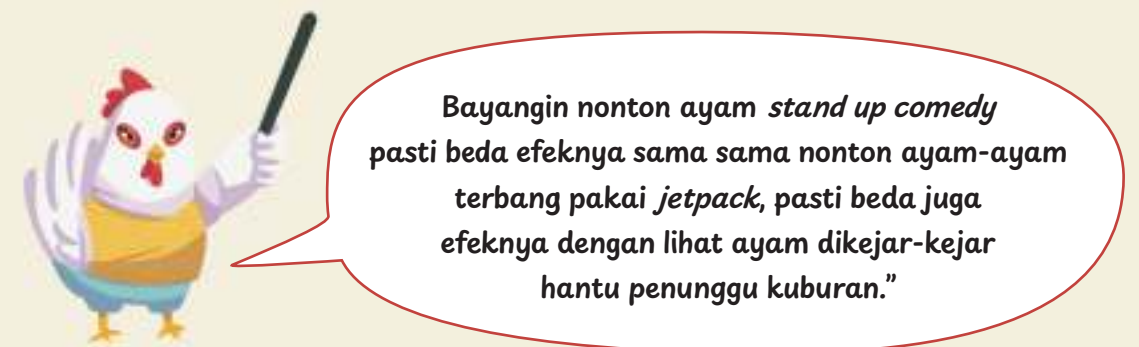
Nah, buat manusia, tentu efek yang didapat dari makan gado-gado beda dengan makan keripik, dan tentu beda lagi dengan makan nasi padang. Semua makanan, punya rasa, tekstur, dan konsep yang berbeda. Nah, itulah *genre*. Dalam tulisan ada *genre* romansa, fiksi ilmiah, detektif, action, fantasi, horor, komedi, dan lainnya. Setiap *genre* ada efeknya masing-masing kepada pembacanya.

Kalau di kandang kami, Kak Titin adalah ayam yang paling perhatian soal asupan *genre*. Tentu saja karena dia sering *mikir* berlebihan. Bayangin aja, dia itu bisa seharian *enggak* bergerak merenung di sudut kandang, *mikiran* segala hal dari jumlah butiran jagung di dunia sampai konspirasi alien ayam.



Jadi bisa *bayangin* isi pikiran dia kalau dapat asupan informasi dari *genre* fiksi ilmiah? Dia seharian bakal *mikir* ayam sedunia bisa *teleport*. Kalau baca fantasi, bisa bikin dia *mikir* ada sebuah negeri ayam di atas awan yang seru dan penuh keajaiban. Kalau baca horor, dia bisa *mikiran* soal hantu-hantu kuntichicken penasaran datang di malam kelam. Karena itulah, Kak Titin *enggak* mau baca buku sembarangan. Dia percaya, *genre* apapun akan memiliki dampak pada pembacanya.

Kalian juga bisa bersikap seperti Kak Titin. Jangan asal baca buku, pastikan *genrenya* sesuai dengan minat dan kebutuhan kalian. Karena *genre* berkaitan erat dengan asupan konten yang akan kalian dapat.



Jangan Baca Horor Kalau...

Ya kalau kalian belum siap ditakut-takutin!

Eh, ini beneran! Mau di dunia ayam, mau di dunia manusia; mau dalam bentuk film, novel, cerpen, komik, buku audio, film animasi, atau apapun; *genre* horor merupakan *genre* yang diciptakan untuk menakut-nakuti dan menimbulkan perasaan jijik pada pembaca atau penontonnya.

Sesuai dengan asal usul istilahnya; kata 'horror' berasal dari bahasa Prancis kuno *orror* yang memiliki arti 'untuk membuat gemetar' atau 'untuk membuat merinding'. Jadi, *genre* horor akan bikin kita semua merasa tidak nyaman, teror, kaget, dan diliputi ketegangan.

"Genre horor dirancang untuk menakut-nakuti dan menimbulkan perasaan tidak nyaman, hati-hati dalam menikmatinya!"

Ini bukan selalu harus hantu, ya, karena ada banyak sumber ketakutan yang bisa dikembangkan menjadi film horor.

Kenapa *genre* horor dibahas di sini? Karena jika kalian tidak siap, maka setelah menerima asupan informasi dari cerita horor, otak penerimanya rentan terganggu.

Ibaratnya begini, kalau kalian gampang takut, baca buku horor itu sama seperti nekat tidur di atas tumpukan jagung yang ada ularnya. Pertama-tama, kalian akan merasa tegang karena tahu bakal diserang dari berbagai arah. Bulu kuduk berdiri, mata melotot, dan bayangan seram muncul di kepala. Kalian mungkin juga akan jadi gampang *parno*, setiap suara kecil bikin kalian bakal terlonjak. Mirip seperti aku yang selalu curiga ada musang *ngumpet* di balik jerami.

Jadi kalau setelah baca horor kalian susah tidur, itu tanda jelas bahwa *genre* ini *enggak* cocok. Kalau kalian *ngerasa* tanda-tanda tadi muncul setelah baca horor, mending jauhi deh *genre* itu. Baca yang lebih cocok dan menyenangkan saja. *Genre* horor bukan buat semua orang, dan *enggak* apa-apa kalau kalian *enggak* suka.

Horror Genres and Sub-Genres



Setiap subgenre horor dibedakan oleh sumber ketakutan utamanya:

- **Paranormal:**
Mengandalkan hantu, iblis, malaikat, dan fenomena supranatural.
- **Gore & Disturbing:**
Fokus pada visual ekstrem dan sadis dengan penyerangan brutal.
- **Psychological:**
Menggali ketakutan dari psikologi manusia, seperti phobia dan paranoia.
- **Killer:**
Menampilkan manusia sebagai sumber ketakutan, seperti dalam film slasher.
- **Monster:**
Menghadirkan monster mengerikan, seperti zombie, vampir, atau alien.

Jangan Baca Komedi Kalau...

Kalau *enggak* mau ketawa cekikikan tanpa sebab, apalagi kalau cekikikannya di tengah pasar. Bisa-bisa digusur orang ke Rumah Sakit Jiwa terdekat!

Eh, sekadar catatan: kita sih bangsa ayam aman sentosa, ya. Kita sih mau *ngakak* berjamaah di tengah jalan juga *enggak* akan diapa-apain. Kalau manusia beda lagi.

Makanya aku mohon-mohon *banget*—semoga Dipta paham—jangan sampai Dipta iseng bawa-bawa gawainya, buka-buka *platform* novel, dan kebetulan nemu novel yang lucu *banget*. Soalnya dia punya kebiasaan cekikikan *enggak* jelas kalau nemu sesuatu yang lucu. Ayah ibunya saja sering khawatir kalau lihat kelakuan Dipta begitu.

Tapi Dipta *enggak* bisa disalahkan juga. Memang sudah dari sananya, *genre* komedi diciptakan untuk menghibur penikmatnya melalui humor. Jadi kalau ada manusia ketawa pas nonton film komedi, dia *enggak* salah.

“Genre komedi diciptakan untuk menghibur penikmatnya melalui humor dan memiliki elemen-elemen tertentu untuk membangkitkan tawa.”

Kecemerlangan *genre* komedi adalah kemampuannya untuk membuat kita semua tertawa dan melupakan sejenak beban hidup kita. Bangun pagi, *julidin* ayam tetangga, rebutan biji jagung sampai cakar-cakaran sama ayam lain, kandang bocor, menghindari predator, dan lain-lain yang bikin ayam stress; bisa dilupakan karena baca atau nonton cerita komedi.

Kenapa membahas komedi ini penting?

Karena seperti halnya horor, komedi juga adalah sebuah *genre* dalam *storytelling* yang berisi informasi untuk para pembaca atau penikmatnya. Seperti halnya juga horor; komedi juga memiliki cara tersendiri dalam bercerita yang belum tentu cocok untuk semua manusia.



Steve Kaplan, seorang penulis naskah untuk berbagai film dan serial komedi, mengaku sangat sulit untuk membuat komedi. Menurutnya, semua orang merasa memiliki *sense of humor*-nya masing-masing, sehingga sulit untuk membuat semua orang tertawa.

Maka dari itu, komedi sendiri dipecah menjadi berbagai *sub genre* untuk memenuhi ekspektasi dari penonton. Berikut beberapa *sub genre* dari film komedi.



Sama seperti horor yang perlu memunculkan hal-hal menakutkan untuk mengusung cara berceritanya, komedi juga memiliki elemen-elemen tertentu untuk membangkitkan saraf ketawa kita semua.

Kalau kita merasa tidak cocok dengan gaya bercerita *genre* komedi, mungkin ada baiknya kita memiliki *genre* lain untuk menemani kita mengisi waktu. Sebaliknya, kalau merasa cocok dengan *genre* komedi, maka galilah informasi dari film atau tulisan yang disampaikan lewat gaya tersebut. Semua kembali pada pilihan kita.

Jangan Baca *Romance* Kalau...

Kalau *enggak* siap terjebak dalam drama klise. Lah, maksudnya bagaimana?

Sebelumnya kalian mesti tahu dulu bahwa *genre* romansa adalah *genre* yang paling mudah ditemukan di *platform* menulis dan membaca. Banyak sekali penulis baru dan lama yang menekuni *genre* ini. Akibatnya, sekali klik saja pasti kalian bisa menemukan cerita romansa di mana-mana.

Masalahnya, saking klisenya konflik cerita romansa, kalau kalian tipe ayam (atau manusia) yang *enggak* suka cerita cinta yang terlalu manis sampai bikin gigi *ngilu*, jelas *genre* ini mesti di jauhi. Soalnya dalam romansa banyak drama dan konflik percintaan yang kadang terasa begitu-begitu saja, takutnya malah bikin kalian bosan.

Kedua, kalau kalian lebih suka petualangan, aksi, atau fiksi ilmiah yang penuh dengan ledakan dan teka-teki, romansa mungkin terasa lambat dan membosankan. Bayangkan kalau ayam harus nonton film drama cinta sambil duduk tenang di kandang. Lebih seru kalau nonton ayam aduan, kan?

Ketiga, *genre* romansa seringkali penuh dengan klise. Tokoh utama bertemu di taman, jatuh cinta pada pandangan pertama, trus bertengkar gara-gara hal sepele tapi akhirnya *baikan* dan hidup bahagia selamanya. Kalau kalian lebih suka cerita yang penuh dengan *plot twist* dan kejutan, romansa bisa terasa membosankan.

Kalau di kandangku, Tante Sinta adalah ayam yang gandrung banget kalau udah baca novel romansa. Wah, udah, deh! Dia bisa habisin berjam-jam baca *Cinta Ayam di Balik Sangkar* atau *Ayam dan Cinta dalam Hujan*. Pernah dia ketahuan menangis *bombay* nonton *Chicken Landing on Me*, cerita cinta si Kapten Ayam sama Nona Ayam di dua kandang yang berbeda itu benar-benar bikin hatinya luluh lantak.

Nah, buat kalian yang mungkin *enggak* cocok sama *genre* romansa, ya tidak apa-apa. semua orang punya selera masing-masing. *Enggak* usah dipaksa suka romansa kalau *enggak* cocok. Pilih bacaan yang bikin kalian semangat dan *enggak* bikin kalian malas baca.

Kalian tahu *enggak*, membaca buku itu kayak milih pakan ayam. Kalau salah pilih, bisa-bisa berantakan! Jadi, buat kalian yang sering bingung memilih bacaan, ada beberapa tips praktis yang bisa bikin kalian *enggak* nyasar. Sama seperti memilih jagung yang enak untuk dimakan.

“*Genre* romansa sering kali penuh dengan klise dan drama yang bisa terasa membosankan bagi mereka yang lebih suka petualangan, aksi, atau cerita dengan *plot twist* dan kejutan.”

Pertama, periksa sinopsis buku. Itu seperti melihat label pakan ayam. Sinopsis memberitahu apa yang bakal kalian temui di dalam buku, jadi kalian bisa memutuskan apakah itu pakan yang tepat atau cuma biji jagung kosong.

Kedua, baca ulasan. Ulasan itu seperti membaca atau mendengarkan pendapat ayam lain tentang pakan tersebut. Kalau banyak ayam yang bilang pakan itu enak dan bergizi, kemungkinan besar kalian juga akan suka. Tapi hati-hati, jangan hanya percaya pada satu ulasan. Cek beberapa, biar tidak tertipu.

Ketiga, cari rekomendasi dari teman atau guru. Rekomendasi ini mirip dengan petunjuk dari ayam senior di kandang. Mereka biasanya tahu pakan terbaik yang cocok dengan selera dan kebutuhan.

Dan terakhir, pastikan buku tersebut sesuai dengan minat kalian. Jangan seperti ayam yang memaksa makan pakan yang ternyata *enggak* disukainya. Pilihlah buku yang membuat kalian tertarik dan merasa puas, sama seperti memilih makanan yang membuat kalian kenyang dan senang.

Dengan tips ini, kalian bisa menghindari bacaan yang bikin bosan dan memilih buku yang benar-benar buat kalian betah. Selamat berburu bacaan yang pas!

Genre romansa memiliki berbagai *sub genre*. Berikut ini adalah enam *sub genre* paling populer:

Contemporary Romance:

sub genre romansa yang paling populer. Biasanya *bersetting* modern. Temanya sangat variatif, misalnya kisah romansa di tempat kerja, di sekolah, dengan karakter tokoh yang tidak seimbang. Misalnya, tokoh perempuannya sangat cantik tapi prianya buruk rupa.

Historical Romance: Biasanya mengambil setting tahun sebelum 1945 dengan latar belakang sejarah peperangan. Detail pada budaya, teknologi, dan adat istiadat saat itu.

Romantic Suspense:

Menggabungkan elemen romansa, misteri, dan thriller. Biasanya kisahnya mengandung banyak adegan menegangkan dan berbahaya.

Inspirational Romance: Kisah cinta yang menampilkan tema religius atau spiritual yang kuat.

Speculative Romance: Kisah cinta yang melibatkan elemen futuristik atau fantasi, seperti perjalanan waktu atau makhluk supernatural.

Young Adult: Menampilkan kehidupan drama romantis masa remaja dengan, tema pertumbuhan dan penemuan jati diri.



Tips Memilih Bacaan

Kalian tahu *enggak*, membaca buku itu kayak milih pakan ayam. Kalau salah pilih, bisa-bisa berantakan! Jadi, buat kalian yang sering bingung memilih bacaan, ada beberapa tips praktis yang bisa bikin kalian *enggak* nyasar. Sama seperti memilih jagung yang enak untuk dimakan.

Pertama, periksa sinopsis buku. Itu seperti melihat label pakan ayam. Sinopsis memberitahu apa yang bakal kalian temui di dalam buku, jadi kalian bisa memutuskan apakah itu pakan yang tepat atau cuma biji jagung kosong.

Kedua, baca ulasan. Ulasan itu seperti membaca atau mendengarkan pendapat ayam lain tentang pakan tersebut. Kalau banyak ayam yang bilang pakan itu enak dan bergizi, kemungkinan besar kalian juga akan suka. Tapi hati-hati, jangan hanya percaya pada satu ulasan. Cek beberapa, biar tidak tertipu.

Ketiga, cari rekomendasi dari teman atau guru. Rekomendasi ini mirip dengan petunjuk dari ayam senior di kandang. Mereka biasanya tahu pakan terbaik yang cocok dengan selera dan kebutuhan.

Dan terakhir, pastikan buku tersebut sesuai dengan minat kalian. Jangan seperti ayam yang memaksa makan pakan yang ternyata *enggak* disukainya. Pilihlah buku yang membuat kalian tertarik dan merasa puas, sama seperti memilih makanan yang membuat kalian kenyang dan senang.

Dengan tips ini, kalian bisa menghindari bacaan yang bikin bosan dan memilih buku yang benar-benar buat kalian betah. Selamat berburu bacaan yang pas!



Tips Menulis di Platform Online

Kalau dari tadi kita sudah membahas tentang membaca, sekarang sedikit kita bahas tentang menulis. Jika kalian para manusia yang ingin jadi penulis, yang ingin karyanya banyak dibaca, ada beberapa trik yang bisa dipakai.



Tulis dengan tujuan cerita yang jelas:

jangan seperti ayam cuma tahu kukuruyuk tapi *enggak* jelas maunya apa! Soalnya dia kukuruyuk jam 12 malam! Pastikan tulisan kalian mudah dimengerti dan bikin pembaca betah, maka kelak tulisan kalian akan seperti pakan yang enak dan bergizi.

Buat judul yang menggugah:

seperti warna bulu ayam yang mengkilat dan menarik perhatian.

Intinya, buat judul yang bikin pengunjung ingin klik dan baca lebih lanjut.



Bangun audiens:

promosikan karyamu di media sosial atau forum *online*, seperti ayam yang mengundang teman untuk bergabung di pesta makan jagung. Buat koneksi dengan pembaca potensial dan jalin komunikasi.



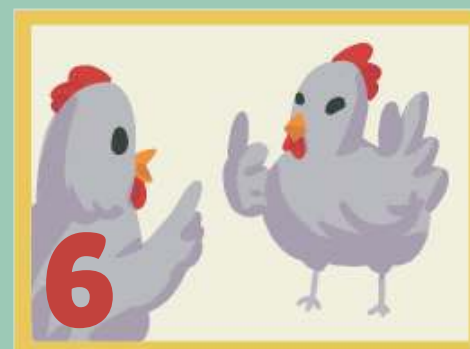
Gunakan platform dengan bijak:

pilih *platform* yang sesuai untuk karya kalian, seperti ayam yang memilih tempat bertengger yang nyaman. Beberapa *platform* menulis lebih cocok untuk tulisan panjang, sementara yang lain untuk tulisan pendek. Sesuaikan saja.



Konsistensi adalah kunci:

posting dan menulishlah secara rutin supaya ritme kerja kalian terbangun dengan baik, dan tulisan kalian pun makin lama makin baik. Sama seperti ayam yang rajin bertelur. Selain itu, konsistensi juga membantu membangun kepercayaan serta loyalitas pembaca.



Minta masukan dari pembaca:

jangan ragu untuk minta pendapat dari pembaca atau penulis lain. Ini seperti ayam yang bertanya pada teman tentang rasa pakan, agar bisa memperbaiki kualitas tulisanmu.

Main Game Boleh, Asal ...

“Teknologi telah mengubah cara kita bermain game, membawa dampak positif dan negatif, sehingga penting untuk bermain game dengan bijak dan tetap sehat.”

Sebenarnya bukan cuma manusia, ayam juga suka main *game*. Nah, dalam *game* pasti kalian memainkan sebuah karakter yang sedang berjuang mengalahkan musuh-musuhnya dengan berbagai macam cara. Selain itu dalam *game* juga ada musik, dialog, narasi, dan banyak hal lagi yang menjadikan *game* sebagai sumber informasi yang diserap oleh otak kita semua. Jika kita tidak mengontrolnya, bisa jadi akan banyak informasi yang tidak semestinya masuk ke memori otak kita. Akhirnya *game* bisa membawa dampak buruk yang tak kita inginkan.

Lalu, kalau bicara dunia *game*, teknologi jelas telah mengubah cara kita semua menikmati sebuah permainan. Jenisnya pun sudah beda-beda. Mulai dari *game* arcade, konsol, hingga jenis-jenis yang bisa dimainkan di *smartphone*. Hingga kita semua bisa bermain *game* kapanpun dan di manapun.

Belum lagi kalau kita bicara *game-game Virtual Reality* atau VR. Tahu kan? Biasanya manusia yang main itu pakai *headset* besar.

Aku sih belum pernah coba, karena belum ada yang bikin kacamata VR untuk ayam. Tapi katanya *game* VR bisa bikin penggunaanya masuk ke dunia *game* beneran, seolah-olah dia ada di sana.

Menurut info dari koran “Chicken Today”, VR awalnya dikembangkan sekitar tahun 1960-an. *Headset* VR pertama kali diciptakan oleh Morton Heilig, yang juga dikenal sebagai “Bapak Virtual Reality.”

Nah, lama-lama, teknologi VR berkembang pesat. Di tahun 1990-an, perusahaan-perusahaan mulai membuat perangkat VR yang lebih canggih meskipun masih terasa kaku dan berat seperti ayam memakai panci. Baru

sekitar tahun 2010-an, VR benar-benar menjadi populer. Cuma tetap saja sih, selama belum ada VR versi ayam, aku belum bisa cerita banyak soal teknologi yang satu ini. Intinya, VR adalah salah satu teknologi *game* yang sedang tumbuh berkembang, dan bisa jadi di masa depan akan jadi standar *game* di dunia.

Karena termasuk pemasok informasi maka dengan segala hal yang terkandung di dalamnya, *game* bukanlah cuma tentang bermain. Tapi juga tentang berinteraksi, belajar strategi, mengembangkan keterampilan, dan juga penyedia informasi – informasi baik atau informasi yang kurang baik.

Dalam bab ini, kita akan kupas tuntas dampak positif dan negatif dari bermain *game*. Juga bagaimana kesukaan bermain *game* bisa diarahkan ke sesuatu yang lebih positif, bahkan bisa jadi mengharumkan nama bangsa.

Jadi, yuk simak baik-baik supaya kalian bisa main *game* dengan bijak dan tetap sehat!



Game itu Seru, Tapi Punya Batas

Kalian tahu *enggak*, jadi *gamer* ada sisi positif dan negatifnya. Mari kita bahas satu per satu.

Pertama, sisi positifnya. Main *game* itu sebenarnya bisa meningkatkan keterampilan kognitif kalian. Otak kalian jadi lebih terlatih dalam memecahkan masalah, berpikir strategis, dan membuat keputusan cepat. *Game* juga bisa membantu keterampilan sosial, terutama *game online* yang memungkinkan kalian berinteraksi dengan pemain lain di seluruh dunia. Kalian jadi lebih pandai berkomunikasi.

Bukan cuma itu, *game* juga bisa meningkatkan kemampuan bahasa asing, terutama bahasa Inggris. Aku yakin kalau ada *game* yang pakai bahasa ayam, maka lambat laun manusia juga bisa *ngerti* bahasa ayam.

Tapi, jangan lupa sisi negatifnya. Terlalu banyak main *game* bisa *bikin* kalian kecanduan! Kalian jadi lupa waktu, lupa makan, dan bahkan lupa tidur. Kecanduan *game* juga bisa berdampak buruk pada kesehatan mental dan fisik kalian. Mata jadi cepat lelah, tubuh kurang bergerak, dan bisa *bikin* kalian kurang berinteraksi dengan orang di dunia nyata.

Misalnya Dipta, sampai saat ini ada satu *game* yang bikin dia kecanduan banget: “Chicken Geprek: The New Kandang”. Di *game* ini, pemain bisa membangun kandang ayam impian mereka, merawat ayam-ayam virtual, dan berinteraksi dengan pemain lain. Awalnya, Dipta cuma iseng main untuk mengisi waktu luang. Tapi lama-lama, dia jadi terobsesi. Setiap hari, dia habiskan berjam-jam untuk mengurus ayam-ayam virtualnya, kasih makan, bersih-bersih kandang, dan bahkan adu ayam di turnamen *online*.

Kalian tahu apa yang terjadi? Dia lupa mengurus kami ayam-ayam peliharaannya!

Jadi seringkali kami harus mencari makan sendiri di jam-jam yang biasanya dia biasa kasih kami makan. Nah, ini contoh sederhana bahwa sebuah *game* bisa mengubah ritme hidup pemainnya.

“Bermain *game* memiliki sisi positif dan negatif, sehingga penting untuk menjaga keseimbangan agar mendapatkan manfaat tanpa terkena dampak buruk.”

Dipta memang mendapatkan beberapa manfaat dari bermain *game* “Chicken Geprek: The New Kandang”. Keterampilan manajemennya meningkat, dia jadi lebih sabar, dan belajar bekerja sama dengan pemain lain. Tapi, kecanduan *game* ini juga membuatnya kehilangan keseimbangan dalam hidup.

Jadi, seimbangkan antara main *game* dan aktivitas lain, supaya kalian bisa menikmati manfaatnya tanpa terkena dampak negatifnya. Atau kalau memang kalian ingin *banget* terus main *game* berjam-jam, sekalian saja latihan jadi atlet *esport*. Biar bisa mengharumkan nama Indonesia. Sebagai ayam asli Indonesia, aku akan ikut bangga!

Eh, tapi apa sih *esport*? Apa hubungan *esport* dengan mengharumkan nama Indonesia?



Kenalan dengan *Esport*

Kalau kalian biasa main game, pasti pernah dengan istilah *esport*.

Esport itu semacam kompetisi buat para pemain game; biasanya pakai peralatan elektronik seperti PC, HP, atau konsol *game*. Para pemain itu bertanding di berbagai jenis permainan, misalnya *Real Time Strategy* (RTS), tembak-menembak, atau arena pertarungan.

Menurut sebuah artikel yang kubaca di koran *Chicken Today*, kompetisi *game* antar manusia pertama kali diadakan pada tahun 1972 di Universitas Stanford, nama *event*-nya *Intergalactic Spacewar Olympic*. Dari situ, satu per satu kompetisi *game* mulai bermunculan. Misalnya pada tahun 1980 ada ajang *Space Invader* dari Atari yang diikuti 10.000 peserta, dan masih banyak lagi. Tapi semua kompetisi itu masih *offline*, atau minimal pakai jaringan lokal saja.

“Esport telah berkembang sejak lama dan menarik banyak remaja untuk bermain *game* berjam-jam, namun jika tidak dikontrol dapat membahayakan kesehatan mental dan fisik mereka.”

Barulah sejak internet mulai merebak di era 90-an, kompetisi *game* seperti ini berkembang jadi *online*. Beberapa kompetisi besar di tahun 90-an salah satunya ada *Nintendo World Championship* yang ketika itu digelar di Amerika Serikat. Lalu Nintendo melanjutkan kompetisi tersebut di tahun 1994 dengan acara *Nintendo PowerFest*, dan disusul banyak kompetisi lainnya.

Di Indonesia, pada tahun 1999, pertandingan *game online* pertama kali diadakan, yaitu untuk *Starcraft* dan *Quake II*. Lalu di tahun 2002, diadakan turnamen yang bernama *Cyber Game*, pada saat itu *game* yang dimainkan bertambah antara lain *Age of Empires II*, *Counter Strike*, dan *FIFA World Cup*. Pertandingan *esport* di Indonesia pun terus berkembang sampai sekarang.

Jadi jelas, *esport* di dunia manusia memang sudah lama berkembang dan makin besar sampai sekarang. Termasuk di Indonesia. Akibatnya, banyak manusia remaja yang main *game* berjam-jam dengan harapan satu saat nanti bisa jadi atlet *esport*. Salah satunya ya majikanku, Dipta.

Nah, masalahnya di sini. Kecenderungan main *game* berjam-jam ini jika tidak dikontrol bisa membahayakan, terutama dari arus informasi yang diserap oleh otak dan juga kelelahan fisik.

Nanti malah kacau, bukan jadi atlet, malah rajin masuk rumah sakit.

Cara Jadi Atlet *Esport*



Aku sering ingin bilang begini ke Dipta: rajin main *game* tiap hari hanyalah satu dari sekian banyak dari syarat jadi atlet *esport*.

Pertama, memang benar atlet *esport* itu latihannya bisa 8 sampai 9 jam sehari. Tapi bukan latihan main *game* saja, mereka juga harus latihan fisik dan stamina seperti atlet olahraga beneran, plus punya intelektual dan logika yang bagus buat strategi.

Kenapa begitu? Karena *game* yang masuk kategori *esport* punya tujuan untuk mengalahkan lawan dan bisa dimainkan secara *online*. Jadi pemainnya pun harus latihan teratur agar bisa meningkatkan ketepatan, konsentrasi, kontrol tubuh, ketahanan, gerakan cepat, dan strategi tim.



Berikutnya, para atlet *esport* ini juga jangan lupa harus bikin jejaring sosial, bukan diam terus di rumah *mantengin* layar. Dia harus aktif di komunitas yang bisa dijadikan jaminan bagi penyelenggara *event-event game online*, bahwa bila pemain tersebut ikut bertanding maka *event* mereka jadi ramai karena teman-teman komunitasnya ikut bergabung.

Terakhir, atlet *esport* *enggak* bisa sendirian. Mereka perlu dukungan untuk melaksanakan aktivitas harian mereka. Entah membangun komunitasnya sendiri, menyiapkan acara-acara *offline*, dan mereka juga harus rajin-rajin cari sponsor.



Jadi, jangan kira jadi atlet *esport* itu gampang, dan jangan berpikir bahwa pekerjaan mereka cuma main *game* saja. Banyak hal lain yang harus dilakukan.

Menjadi atlet *esport* tidak hanya membutuhkan latihan bermain *game*, tetapi juga latihan fisik, strategi, jejaring sosial, dan dukungan sponsor.



Tim Esport Terbaik Indonesia, Langganan Juara Dunia

Saat ini banyak tim *esport* populer yang langganan mengukir prestasi bahkan hingga tingkat dunia. Berikut ini adalah di antaranya:

- 1 EVOS** merupakan salah satu tim *esport* terbaik yang telah langganan juara dalam berbagai macam event nasional maupun internasional. Dibentuk pada 2016, prestasi dari EVOS adalah juara Mobile Legends Professional League Indonesia (MPL ID) season 7 (2021), dan MPL season 4 (2019). Selain itu, EVOS juga pernah berhasil mendapatkan juara dunia Mobile Legends M1 World Championship (2019), juara 1 Free Fire World Cup (2019) dan masih banyak lagi. Baru-baru ini EVOS Divine menjadi salah satu tim *esport* yang mewakili Indonesia dalam final Free Fire World Series 2021 Singapore (FFWS 2021 SG).
- 2 ONIC**, tim *esport* terbaik Indonesia. Meskipun baru berdiri 2018, ONIC dikenal sebagai tim *esport* Mobile Legends yang tak terkalahkan pada awal musim 2019. ONIC pernah menyabet juara 1 Mobile Legends: Bang Bang Southeast Asia Cup (MSC) 2019. Bahkan ONIC juga berhasil menyabet gelar juara Mobile Legends Mytel International Championship (2020), dan juga menjuarai Mobile Legends: Bang Bang All Star 2019.
- 3 Rex Regum Qeon (RRQ)** termasuk salah satu tim *esport* Indonesia yang cukup populer. Untuk pencapaiannya tidak perlu diragukan lagi. Selain menjadi tim *esport* terbaik ketiga di dunia versi Total Cross Platform Action (2020), RRQ telah berhasil meraih ratusan penghargaan. Salah satunya berhasil memenangkan 4 penghargaan dalam ajang Mobile Legends Bang Bang All Star Awards 2020.
- 4 Bigetron** termasuk salah satu tim *esport* terbaik yang berhasil mengharumkan nama Indonesia. Tidak main-main, bahkan Bigetron berhasil menjadi tim profesional PUBG Mobile terbaik di Indonesia berkat menjuarai PUBG Mobile World League (PMPL) 2020, dan meraih juara 3 pada MPL season 6.

- 5 BOOM** salah satu tim *esport* terbaik Indonesia terbaik. Memiliki lebih dari 100 *achievement*, jangan heran kalau BOOM termasuk salah satu tim terfavorit Indonesia pada 2021. Baru-baru ini BOOM berhasil menjuarai ESL SEA Championship 2020, peringkat ke-4 dalam turnamen StarLadder DOTA 2 (2020), dan masih banyak lagi.

Melihat banyaknya pencapaian yang didapatkan tim *esport* Indonesia, tentu membuktikan bahwa industri kreatif *gaming* memiliki potensi dan peluang prestasi yang lebih luas lagi. Setuju?



Sumber: kemenparekraf.go.id/Baparekraf RI (2021)

Jenis Game Esport



Setelah aku memperhatikan kebiasaan Dipta – juga ayam-ayam di kandang yang suka nge-game – aku akhirnya paham bahwa sama seperti *genre* dalam film atau buku bacaan, *game* juga punya jenis-jenis *game* yang bisa dimainkan sesuai selera.

Nggak semua harus bisa semua *game*, semua pemain punya *game-game* favorit yang dia latih dalam jangka waktu yang *panjaaaaaang banget*. Jadi rumusnya begini: *game* itu harus gampang dimainkan tapi susah dikuasai, biar ada tantangannya.

Nah, aku akan kasih tahu beberapa jenis *game* e-sport yang ada, supaya kalian semua yang ingin jadi atlet esport juga bisa mulai milih-milih dari sekarang.



MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

Inti dari *game* jenis MOBA adalah mengadu dua kelompok untuk memperebutkan atau menghancurkan obyektif utama milik lawan untuk memenangkan pertandingan. Pertandingannya bisa 5 vs 5 atau sesuai pengaturan *game* nya. Setiap anggota kelompok punya tugas masing-masing sesuai kebutuhan tim.

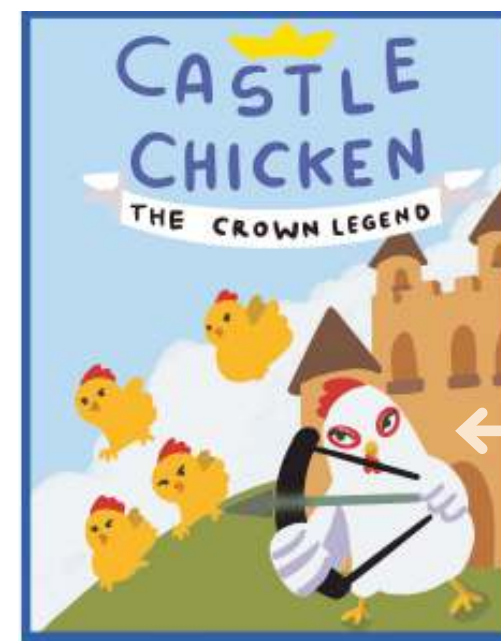
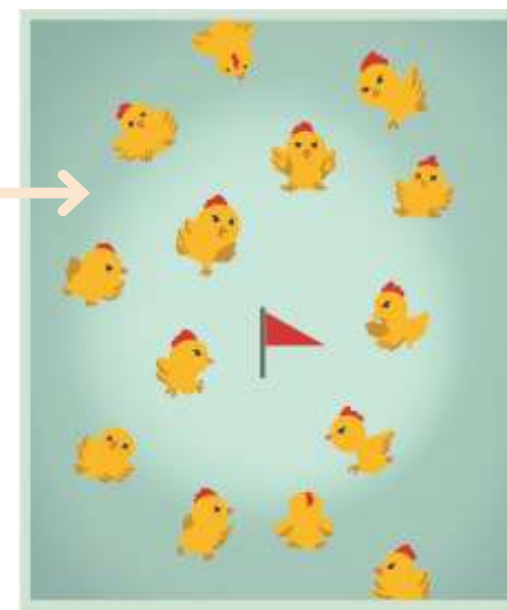


FPS/ TPS (First Person Shooter - Third Person Shooter)

Gampangnya begini, ini adalah *game* tembak-tembakan. Tipe FPS itu yang kelihatan di layar cuma senjatanya doang, sementara tipe TPS kalau karakter yang memegang senjatanya juga kelihatan.

Battle Royale

Ini jenis *game* yang unik karena kalau MOBA atau FPS itu 5 lawan 5, untuk jenis Battle Royale seorang pemain bisa saja melawan 100 orang. Kalian bisa bermain sendiri, bisa juga berdua atau dengan tim. Tujuan dari *game* ini adalah jadi orang terakhir yang bertahan hidup



Real Time Strategy (RTS)

Game RTS mengharuskan kalian membentuk satu struktur kekuatan untuk mempertahankan koloni dan menginvasi kekuatan lain. Nuansa permainan RTS ibarat menjadi jenderal sebuah pertempuran dan harus memberikan perintah kepada banyak divisi untuk memenangkan pertempuran.



Collectible Card Games (CCG)

Hampir sama seperti auto battler, tiap pemain punya deck atau tumpukan kartu yang berisi bidak-bidak unik dan bisa memberi kemampuan spesial. Genre ini menuntut kemampuan berpikir dan membaca strategi lawan.

Racing & Sports

Seperti namanya, game ini mengangkat tema olahraga seperti sepakbola atau basket, juga balapan seperti balap motor. Ada beberapa format pertandingan dalam jenis game ini. Ada turnamen yang bertanding 1 lawan 1 hingga 3 lawan 3.



Fighting Games

Ini game berkelahi, tujuannya untuk mengalahkan lawan. Pemain akan diadu dengan pemain lain dalam kompetisi untuk menentukan satu juara di akhir turnamen.



Auto Battler

Game ini ibarat catur elektronik namun dengan gameplay berbeda dari catur konvensional. Pemain biasanya akan melawan lebih dari 1 orang namun dengan menggunakan komposisi bidak yang sama. Tiap bidak punya kemampuan tertentu dan bisa membentuk sinergi yang memberi efek kekuatan unik.

Menyeimbangkan *Game* dan Pelajaran

Jadi setelah aku cerita segini panjangnya tentang dunia *game*, jangan pada salah sangka, ya. Main *game* itu *enggak* jelek asal tahu batasnya. Karena seperti yang kubilang, *game* adalah juga sumber informasi yang diserap oleh otak kita semua. Jika kita tidak mengontrolnya, bisa jadi akan banyak informasi yang tidak semestinya masuk ke memori otak kita. Akhirnya *game* bisa membawa dampak buruk yang tak kita inginkan.

Berikut aku kasih cara untuk menyeimbangkan waktu belajar dengan bermain *game*. Semoga ini membantu kalian semua. Sehingga kalian bisa tetap mendapatkan kesenangan dari bermain *game*, tapi pelajaran kalian pun tidak terbengkalai.

Rencanakan Jadwal Belajar dan Main *Game*

Dipta selalu bilang, "Abis main *game* ini, baru belajar." Eh, tahu-tahu sudah tengah malam. Akhirnya, belajar pun berantakan. Jadi, coba buat jadwal yang jelas. Prioritaskan belajar dulu, baru kasih hadiah main *game*. Misal, besok ada ujian penting, jadi hari ini fokus belajar aja, deh. Setelah ujian selesai, baru deh, boleh puas-puasin main *game*. Lebih enak kan, main tanpa beban?

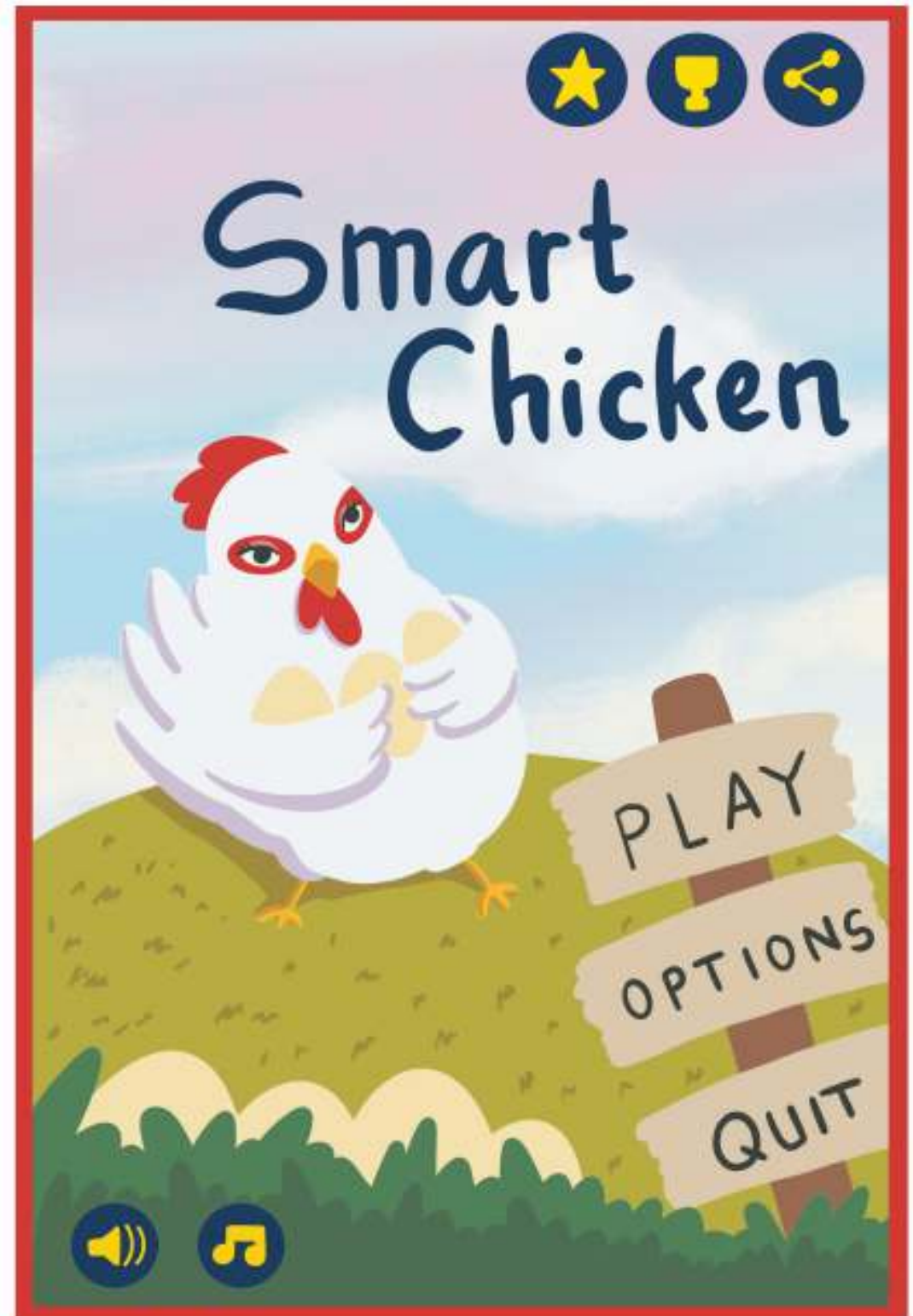
Jadikan *Game* sebagai Acara yang Ditunggu-tunggu

Maksudnya, bukan tiap hari main *game*. Tapi coba jadwalkan misalnya kalian main *game* cuma tiap Sabtu, dan itu pun dua jam saja. Jadi, Sabtu adalah hari yang dinanti-nanti, dan pasti main *game* jadi lebih seru.

Singkat dan Teratur

Kalau main *game* dikit-dikit tapi teratur, kalian tetap bisa *enjoy* tanpa merasa bersalah. Main dua jam tiap Sabtu bakal bikin kalian lebih menghargai waktu main itu. Tak ada beban, cuma seru-seruan.

Intinya, *game* itu seru, asal tidak berlebihan. Kalian tetap bisa main, tapi jangan sampai lupa tanggung jawab sebagai pelajar.



Ayo Sebarkan Kebaikan

Di dunia ayam, kalau ada berita tentang munculnya cacing besar di luar kandang, kita *enggak* akan langsung percaya, apalagi kita punya Kak Titin yang selalu *overthinking*.

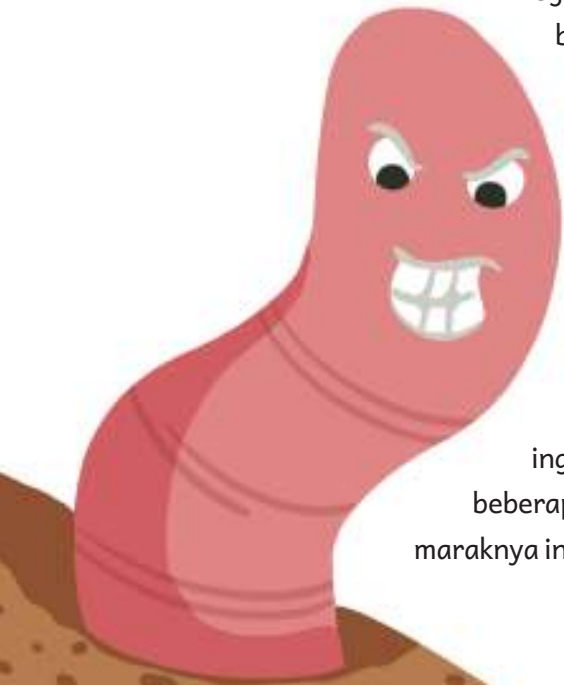
Begitu dapat informasi, kita akan cek berkali-kali, beneran ada cacing itu atau tidak? Karena hidup menjadi ayam itu sudah berat, sudah selayaknya dilewati dengan kegembiraan, bukan dengan berita bohong. Hei, dibohongi itu sakit hati lho, apalagi kalau sampai di-*ghosting*. #EhKokMalahCurhat

Berita bohong bukan cuma sering beredar di dunia ayam, tapi juga banyak beredar di dunia manusia. Karena itulah aku kalau bisa sih ingin *banget* ajak Dipta untuk selalu cek dan ricek beberapa kali kalau baru menerima informasi. Di tengah maraknya informasi yang berseliweran, penting banget untuk

selalu cek fakta sebelum menyebarkannya. Ingat, informasi yang salah bisa bikin panik atau salah paham.

Selain itu, aku juga ingin mengajak kalian untuk mulai mencoba belajar bikin-bikin konten sendiri yang positif dan bermanfaat, bukan yang negatif atau hoaks. Jadi, daripada ikut-ikutan sebar berita *enggak* jelas, mending fokus bikin konten yang bermanfaat. Misalnya, berbagi tips belajar efektif atau cara menjaga kesehatan mental. Dengan begitu, kita bisa membuat internet jadi tempat yang lebih positif dan informatif.

Yuk, mulai sekarang jadi lebih bijak dalam berinternet. Buat dan sebarkan konten positif, selalu cek fakta, dan jangan gampang percaya hoaks. Karena di dunia digital, tanggung jawab kita juga besar.



Awat Hoaks!

Hoaks itu seperti biji jagung palsu di tengah ladang. Kelihatannya enak dan menggiurkan, tapi pas dicek, ternyata cuma plastik. Di dunia digital, hoaks adalah informasi palsu yang sengaja dibuat untuk menipu atau menyesatkan.

Ambil contoh dari Dipta. Dia pernah percaya berita hoaks tentang *game* favoritnya yang katanya akan ditutup. Dia panik dong, dan langsung kasih kabar ke teman-temannya tanpa cek dulu. Eh, ternyata cuma bohong. Hasilnya? Dia jadi malu dan kena marah semua orang!

Lalu menurut artikel yang kubaca di koran “Chicken Today”, berikut adalah lima langkah untuk menghindari hoaks:

1 Waspada dengan judul provokatif

Berita hoaks sering memakai judul sensasional yang memprovokasi. Cari referensi dari situs resmi dan bandingkan isinya untuk memastikan kebenaran.



2 Cermati alamat situsnya

Periksa URL situs. Jika situs belum terverifikasi sebagai institusi pers resmi, informasinya bisa meragukan. Sebab menurut Dewan Pers di Indonesia, sejauh ini baru 300 dari 43.000 situs di Indonesia yang sudah terverifikasi.

3 Periksa fakta

Perhatikan dari mana berita berasal dan siapa sumbernya? Apakah dari institusi resmi pemerintah? Perhatikan keberimbangan sumber berita. Jika hanya ada satu sumber, kalian tidak akan bisa mendapatkan gambaran yang utuh.

4 Cek keaslian foto

Di era teknologi digital saat ini, bukan hanya konten berupa teks yang bisa dimanipulasi, melainkan juga konten lain berupa foto atau video. Cara untuk mengecek keaslian foto bisa dengan memanfaatkan mesin pencari Google, yakni dengan melakukan *drag-and-drop* ke kolom pencarian Google Images. Hasil pencarian akan menyajikan gambar-gambar serupa yang terdapat di internet sehingga bisa dibandingkan.

5 Ikut serta grup diskusi anti-hoaks

Kalian bisa bergabung dengan sejumlah *fanspage* dan grup diskusi anti hoaks. Di grup-grup diskusi ini, kalian bisa ikut bertanya apakah suatu informasi merupakan hoaks atau bukan, sekaligus melihat klarifikasi yang sudah diberikan oleh orang lain.



Sedikit Kebaikan, Banyak Gunanya

Dalam dunia ayam, kita sering mendengar banyak suara kokok ayam, tapi tentu tidak semua bisa kita dengarkan. Begitu juga, meski semua ayam bisa berkokok, tapi ayam yang bijak tahu kapan harus berkokok dan apa yang harus dia kokokkan.

Nah, di dunia manusia pun sama. Semua manusia bisa menyebarkan informasi ke dunia luar tapi, manusia yang bijak tahu informasi apa yang harus disebar dan kepada siapa informasi itu harus disebar.

Konten positif itu seperti biji jagung emas. Penuh gizi dan bermanfaat. Misalnya, saat Dipta membagikan tips belajar sambil bermain *game*, teman-temannya jadi lebih semangat belajar. Atau ketika dia membuat video edukasi tentang *game* favoritnya, banyak yang jadi tahu sejarah dan strategi permainannya.

Tapi jangan lupa, ada juga konten negatif yang berbahaya, seperti hoaks atau *bullying online*. Seperti biji jagung busuk, konten seperti ini bisa bikin sakit perut, membuat yang makannya jadi *badmood*.

KUKURUYUK!!!
KUKURUYUK!!!
KUKURUYUK!!!



Kalau hubungannya dengan informasi, sebuah informasi yang buruk bisa membuat kerusakan di mana-mana. Membuat manusia bertengkar, hilang kepercayaan, dan dari sana bisa timbul hal-hal negatif lainnya.

Maka dari itu, yuk jadikan internet tempat yang positif dan menyenangkan. Caranya? Gampang :

- 1 Selalu bagikan hal-hal baik:** Misalnya cerita inspiratif, tutorial yang membantu, atau tips-tips yang bermanfaat.
- 2 Hindari konten negatif:** Jangan ikut-ikutan menyebar hoaks atau hal-hal yang merugikan orang lain.
- 3 Pentingkan edukasi dan hiburan:** Buat konten yang mengedukasi tapi juga menghibur. Agar semua bisa mendapatkan hal yang berguna dari apa yang kita sebar.

Dengan begitu, kalian bisa memberikan dampak besar dan positif di komunitas kalian.

Jadi, yuk sebar kebaikan dan buat internet jadi tempat yang lebih baik!

Glosarium

- Abstrak** : Dalam konteks media bacaan, abstrak adalah ringkasan singkat dari sebuah buku, artikel, atau penelitian yang menjelaskan inti dari konten dan tujuan tulisan tersebut. Biasanya ditemukan di awal dokumen.
- Algoritma** : Serangkaian instruksi atau aturan yang digunakan oleh komputer atau aplikasi untuk menyelesaikan masalah tertentu, atau untuk menentukan apa yang harus ditampilkan kepada pengguna.
- Anomali** : Sesuatu yang berbeda atau menyimpang dari kebiasaan atau norma yang umum.
- Augmented Reality (AR)** : Teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan objek digital seperti gambar atau animasi, yang bisa dilihat melalui perangkat seperti HP atau kacamata AR.
- Buku Teks** : Buku pelajaran yang digunakan sebagai bahan utama dalam proses pembelajaran di sekolah. Biasanya, buku ini mengikuti kurikulum yang berlaku. Selain itu ada juga jenis Buku Nonteks atau buku yang berisi materi tambahan atau pengayaan yang tidak secara langsung terkait dengan kurikulum inti, tetapi mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Misalnya untuk bidang matematika, contoh buku teksnya adalah "Buku Matematika Kelas 7" yang dibuat sesuai kurikulum di Indonesia, dan untuk jenis buku nonteksnya adalah "Buku Cerita Matematika: Petualangan di Dunia Angka" yang berisi cerita-cerita menarik untuk membantu kalian semua memahami konsep matematika dengan cara yang lebih menyenangkan.
- CD (Compact Disc)** : Cakram optik yang digunakan untuk menyimpan data seperti musik, video, atau buku audio.
- Database** : Kumpulan informasi atau data yang disimpan secara terorganisir di komputer. Informasi ini bisa berupa teks, angka, gambar, atau jenis data lainnya, dan disusun sedemikian rupa sehingga mudah dicari dan diakses.
- Do It Yourself (DIY)** : Istilah dalam bahasa Inggris yang berarti "lakukan sendiri." Ini merujuk pada proyek atau tugas yang bisa dilakukan tanpa bantuan profesional.

- Dolby Atmo** : adalah teknologi suara surround (audio) yang memberikan pengalaman audio yang lebih mendalam dan realistis. Dengan Dolby Atmos, suara seolah-olah datang dari berbagai arah, termasuk dari atas, bukan hanya dari depan, belakang, kiri, atau kanan. Ini menciptakan efek tiga dimensi yang membuat pengalaman mendengarkan film atau musik menjadi lebih keren.
- Ekosistem** : Dalam konteks teknologi dan bisnis, ekosistem mengacu pada jaringan berbagai komponen (seperti perangkat keras, perangkat lunak, aplikasi, pengguna, dan pengembang) yang saling terhubung dan bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang mendukung satu sama lain.
- Eksplisit** : Sesuatu yang dinyatakan secara jelas dan langsung, tanpa disembunyikan atau ditutupi.
- Formal** : cara berkomunikasi atau menyusun sesuatu yang mengikuti aturan dan standar resmi. Biasanya, bahasa formal digunakan dalam situasi resmi seperti surat resmi, laporan, atau dokumen penting. Bahasa ini cenderung lebih sopan, terstruktur, dan menghindari penggunaan bahasa sehari-hari atau slang. Lawannya formal adalah informal, artinya adalah cara berkomunikasi atau menyusun sesuatu yang lebih santai dan tidak terikat oleh aturan resmi
- Game** : Dalam bahasa Indonesia disebut "Gim", atau sebuah aktivitas atau permainan yang bisa dimainkan di berbagai platform, seperti komputer, konsol, atau perangkat seluler. Dalam konteks digital, game sering kali merujuk pada video game, yaitu permainan yang dimainkan di layar menggunakan perangkat elektronik. Game bisa berupa berbagai jenis, seperti game aksi, petualangan, olahraga, atau puzzle. Tujuannya bisa bervariasi, dari mencapai skor tertinggi hingga menyelesaikan misi atau cerita. Game dirancang untuk menghibur dan bisa dimainkan sendiri atau bersama orang lain
- Gawai** : istilah dalam bahasa Indonesia yang merujuk pada perangkat atau alat elektronik. Biasanya, kata ini digunakan untuk menyebut barang-barang seperti ponsel, tablet, komputer, dan gadget lainnya.

Glorifikasi : Tindakan menggambarkan sesuatu secara berlebihan sebagai sesuatu yang baik atau hebat, padahal sebenarnya tidak demikian.

Google Images : Fitur pencarian gambar di Google yang memungkinkan pengguna mencari gambar berdasarkan gambar lain.

Google Play Books : Layanan digital yang menyediakan berbagai buku dalam bentuk *eBook*, yang bisa diakses dan dibaca melalui aplikasi Google Play di ponsel atau tablet.

HDR (High Dynamic Range) : Teknologi yang meningkatkan kualitas gambar dengan memberikan kontras yang lebih baik antara area terang dan gelap, serta warna yang lebih hidup.

Ipusnas : Aplikasi perpustakaan digital dari Perpustakaan Nasional Republik Indonesia yang memungkinkan pengguna meminjam buku secara *online*.

Kaset : Media penyimpanan suara berbentuk pita magnetik yang sering digunakan pada zaman dulu untuk merekam musik atau suara. Sekarang sudah jarang digunakan karena digantikan oleh teknologi digital.

Kesehatan Mental : Kondisi emosional dan psikologis seseorang yang memengaruhi bagaimana mereka merasa, berpikir, dan berperilaku.

Kesiapan Emosional : Ini adalah keadaan di mana seseorang merasa siap dan bisa mengendalikan perasaannya ketika menghadapi situasi tertentu.

Keterampilan Kognitif : Kemampuan otak untuk berpikir, memahami, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.

Kindle : Perangkat elektronik yang dibuat oleh Amazon untuk membaca *eBook*, atau aplikasi yang dapat diunduh ke perangkat lain untuk tujuan yang sama.

Klise : Ungkapan atau situasi yang sudah terlalu sering digunakan sehingga menjadi biasa dan tidak menarik lagi.

Konspirasi : Teori atau anggapan bahwa ada suatu rencana rahasia yang dijalankan oleh sekelompok orang untuk mencapai tujuan tertentu yang biasanya jahat atau tidak etis.

Malware : Singkatan dari "malicious software," yaitu perangkat lunak yang dirancang untuk merusak, mengganggu, atau mencuri data dari komputer atau perangkat pengguna.

Mentor : Orang yang lebih berpengalaman dan memberikan bimbingan atau nasihat kepada orang lain yang sedang belajar atau berkembang di bidang tertentu.

Motion Graphic : Grafik bergerak atau animasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara visual.

MP3 : Format file digital yang digunakan untuk menyimpan audio, termasuk buku audio. File MP3 bisa diputar di berbagai perangkat seperti HP, komputer, atau pemutar musik.

Naskah : Teks asli dari suatu tulisan, seperti cerita, artikel, atau buku, yang belum diterbitkan atau sedang dalam proses penerbitan.

Normalisasi : Proses di mana sesuatu yang awalnya dianggap tidak biasa atau tidak pantas menjadi diterima sebagai hal yang normal.

Novel : Buku fiksi panjang yang menceritakan cerita dengan karakter, plot, dan setting yang berkembang sepanjang buku. Novel sering kali merupakan karya sastra yang mendalam dan kompleks.

Parno (Paranoid) : Perasaan atau kondisi mental dimana seseorang merasa curiga atau takut berlebihan tanpa alasan yang jelas.

Perangko : selembar kertas kecil yang ditempelkan pada surat atau paket sebagai tanda bahwa biaya pengiriman telah dibayar. Biasanya perangko memiliki gambar dan nilai nominal yang menunjukkan berapa biaya pengiriman yang telah dibayar.

Platform Pemutaran Musik : Layanan *online* yang memungkinkan pengguna untuk mendengarkan musik secara digital. Contoh platform pemutaran musik adalah Spotify, Apple Music, YouTube Music, dan Amazon Music. Dalam bahasa Indonesia, platform adalah rencana kerja atau sebuah program, juga sering diterjemahkan sebagai wadah atau saluran, tergantung pada konteksnya. Namun, dalam konteks teknologi dan digital, istilah platform sering dipakai dalam bentuk aslinya tanpa diterjemahkan, karena sudah umum dipahami oleh banyak orang.

Provokatif : Sesuatu yang dirancang untuk memicu reaksi emosional atau membuat orang merasa sangat terpengaruh.

Pusat Perbukuan (Pusbuk) : Lembaga yang berada di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, yang bertugas mengelola dan menyusun buku-buku pendidikan.

Relevan : Ini berarti sesuatu yang berhubungan atau penting dengan topik yang sedang dibahas. Dalam konteks literasi digital, informasi atau konten yang relevan adalah yang sesuai dengan kebutuhan atau minat kita.

Resolusi 4K : Tingkat kualitas gambar yang sangat tinggi dengan resolusi 3840 x 2160 piksel, memberikan gambar yang sangat jelas dan detail.

Review : Dalam bahasa Indonesia disebut tinjauan atau ulasan. Ini adalah pendapat seseorang tentang film, buku, musik, game, atau produk lain setelah kita bisa menikmatinya. Review biasanya berisi penilaian apakah sesuatu itu bagus atau tidak. Kita juga bisa me-review acara seperti pertandingan sepakbola atau konser musik setelah acaranya selesai. Misalnya, setelah pertandingan sepakbola berakhir, kita bisa memberi tahu orang lain apakah pertandingannya seru atau tidak. Kebalikan dari review adalah preview atau dalam bahasa Indonesia disebut pratinjau. Preview dilakukan sebelum media atau acara itu terjadi atau bisa dinikmati. Saat melakukan preview, kita hanya bisa menduga-duga apakah film, buku, musik, konser musik, atau pertandingan itu akan menarik atau tidak.

Romansa : Sebuah genre dalam sastra atau film yang berfokus pada cerita cinta dan hubungan antar karakter, sering kali dengan latar belakang drama yang emosional.

Rujukan : Sumber informasi atau materi yang digunakan sebagai acuan atau dasar untuk mendapatkan pengetahuan atau menyusun argumen. Rujukan sering digunakan untuk memastikan keakuratan informasi.

Sensor : Proses penyaringan atau pemotongan konten, terutama yang bersifat tidak pantas, seperti gambar atau video yang berisi kekerasan atau hal-hal yang mengganggu.

Surround : Teknologi audio yang menciptakan efek suara yang mengelilingi pendengar, memberikan pengalaman mendengarkan yang lebih mendalam

Storytelling : Seni atau kemampuan bercerita, baik secara lisan maupun tertulis, yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau cerita kepada audiens.

Unabridged : Versi lengkap dari sebuah buku audio yang isinya tidak dipotong atau disingkat, sehingga seluruh konten buku asli dibacakan secara penuh. Lawannya adalah Abridged atau versi yang disingkat dari sebuah buku audio, di mana beberapa bagian dari buku dihilangkan untuk membuatnya lebih pendek.

UNESCO : Organisasi Perserikatan Bangsa-Bangsa yang berfokus pada pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.

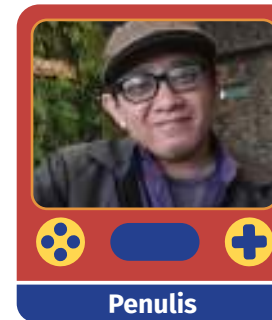
URL : Alamat atau tautan di internet yang menunjukkan lokasi suatu situs web.

Daftar Pustaka

- Afrillia, D. (2022). Deretan Bioskop Pertama di Indonesia, Cikal Bakalnya Sejak Tahun 1900. [online] www.goodnewsfromindonesia.id. Available at: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2022/03/30/deretan-bioskop-pertama-di-indonesia-cikal-bakalnya-sejak-tahun-1900> [Accessed 20 Jul. 2024].
- Agustin, N., Ismawati, D.A. and Fauziah, M. (2023). Membuka Pintu Hiburan di Era Kolonial: Sejarah Perkembangan Bioskop di Batavia, 1900-1942. [journal] Warisan: Journal of History and Cultural Heritage, 4(1), pp.27-37. doi:<https://doi.org/10.34007/warisan.v4i1.1816>.
- Andeas, D. (2010). Why did the Chicken Browse the Social Media? [book] Jakarta: Elex Media Komputindo.
- BookLooks.org LLC (n.d.). Ratings System. [online] www.booklooks.org. Available at: <https://booklooks.org/ratings-system> [Accessed 20 Jul. 2024].
- Briandana, R. and Dwityas, N. (2015). Dinamika Film Komedi Indonesia Berdasarkan Unsur Naratif (Periode 1951-2013). [journal] Jurnal Simbolika, 1(2).
- Caputra Sihombing, J. (2022). Membaca, to Kill Time or to Full Time. [online] www.djkn.kemenkeu.go.id. Available at: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-sidempuan/baca-artikel/15159/Membaca-to-kill-time-or-to-full-time.html> [Accessed 22 Jul. 2024].
- CNN Indonesia (2021). Layar Tancap Riwayatmu Kini. [online] www.youtube.com. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=rdqWKJsShU8> [Accessed 20 Jul. 2024].
- Devega, E. (2017). Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos. [online] www.kominfo.go.id/. Available at: https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media [Accessed 22 Jul. 2024].
- Diskominfo (2021). Mengenal E-Sport Lebih Dekat. [online] diskominfo.badungkab.go.id. Available at: <https://diskominfo.badungkab.go.id/artikel/39465-mengenal-e-sport-lebih-dekat> [Accessed 25 Jul. 2024].
- Entertainment Software Rating Board (2019). Ratings Guide - ESRB Ratings. [online] www.esrb.org. Available at: <https://www.esrb.org/ratings-guide/> [Accessed 20 Jul. 2024].
- Indriani, W. (2023). Tips Memilih Buku Bacaan Yang Baik. [online] www.djkn.kemenkeu.go.id. Available at: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-bogor/baca-artikel/16267/Tips-Memilih-Buku-Bacaan-Yang-Baik.html> [Accessed 23 Jul. 2024].
- JekTV News (2023). Sejarah Kemunculan Bioskop Pertama di Indonesia. [online] jektvnews.disway.id. Available at: <https://jektvnews.disway.id/read/12766/sejarah-kemunculan-bioskop-pertama-di-indonesia> [Accessed 20 Jul. 2024].
- Kememparekraf/Baparekraf RI (2021). Tim *Esport* Terbaik Indonesia, Langgan Juara Dunia. [online] kemenparekraf.go.id. Available at: <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/tim-esport-terbaik-indonesia-langgan-juara-dunia>. [Accessed 20 Jul. 2024].
- Kuhn, A. and Westwell, G. (2012). A Dictionary of Film Studies. [book] Oxford: Oxford University Press.
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. [journal] JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi), 15(2), pp.61-66.
- MasterClass (2021). 6 Common Romance Subgenres to Guide Your Writing. [online] www.masterclass.com. Available at: <https://www.masterclass.com/articles/common-romance-subgenres-to-guide-your-writing> [Accessed 24 Jul. 2024].
- Motion Picture Association (2018). Film Ratings. [online] www.motionpictures.org. Available at: <https://www.motionpictures.org/film-ratings/> [Accessed 20 Jul. 2024].
- Nadya (2023). Melampaui Batas Tawa: Keajaiban Genre Film Komedi. [online] indonesia.sae.edu. Available at: <https://indonesia.sae.edu/id/melampaui-batas-tawa-keajaiban-genre-film-komedi/> [Accessed 23 Jul. 2024].
- Nurcahyanto, R. (2024). Sistem Rating Game Indonesia (IGRS) Akhirnya Resmi Disahkan. [online] duniagames.co.id. Available at: <https://duniagames.co.id/discover/article/sistem-rating-game-indonesia-igrs-akhirnya-resmi-disahkan> [Accessed 20 Jul. 2024].
- Pemerintah Republik Indonesia (2014). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 18/2014 Tentang Lembaga Sensor Film. [online] peraturan.bpk.go.id. Available at: <https://peraturan.bpk.go.id/Download/30035/PP%20Nomor%2018%20Tahun%202014.pdf> [Accessed 20 Jul. 2024].
- Play Stop Rewatch (2020). Mengenal Subgenre dari Film Komedi. [online] kumparan.com. Available at: <https://kumparan.com/playstoprewatch/mengenal-subgenre-dari-film-komedi-1td2oNonBD8/full> [Accessed 23 Jul. 2024].

- Pusat Perbukuan (n.d.). Pedoman Perjenjangan Buku. [online] www.ikapi.org, pp.1-58. Available at: <https://www.ikapi.org/wp-content/uploads/2022/06/Pedoman-Perjenjangan-Buku-Pusat-Perbukuan-BSKAP.pdf> [Accessed 20 Jul. 2024].
- Pusat Perbukuan Kemendikbudristek (n.d.). Penyusunan Buku Pendidikan. [online] pusbuk.kemdikbud.go.id. Available at: <https://pusbuk.kemdikbud.go.id/program/detail/40/penyusunan-buku-teks-pelajaran> [Accessed 22 Jul. 2024].
- Pusat Perbukuan Kemendikbudristek (n.d.). Tentang Pusbuk. [online] pusbuk.kemdikbud.go.id. Available at: <https://pusbuk.kemdikbud.go.id/tentang> [Accessed 22 Jul. 2024].
- Recording Industry Association of America (n.d.). Parental Advisory Label. [online] www.riaa.com. Available at: <https://www.riaa.com/resources-learning/parental-advisory-label/> [Accessed 20 Jul. 2024].
- Rifki, B. (2021). Apa Itu *Esports*: Mengenal Genre & Variasi Game di *Esports*. [online] esports.id. Available at: <https://esports.id/other/news/2021/06/c236337b043acf93c7df397fdb9082b3/apa-itu-esports-mengenal-genre--variasi-game-di-esports> [Accessed 25 Jul. 2024].
- Rubery, M. (2011). *Audiobooks, Literature, and Sound Studies*. [book] New York: Routledge.
- Tiju, A. (n.d.). Tips Menyeimbangkan Belajar Dan Bermain Game Ala Gamer Cerdas. [online] rexus.id. Available at: <https://rexus.id/blogs/tips/tips-menyeimbangkan-belajar-dan-bermain-game-ala-gamer-cerdas> [Accessed 25 Jul. 2024].
- Wahyuni, D. (2020). Polemik E-Sport dalam Keolahragaan Nasional. [journal] Jakarta: Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI, pp.1-6.
- Widyawicara (2022). 12 Manfaat Audiobook, Cara Praktis Menyimak Buku. [online] widyawicara.com. Available at: <https://widyawicara.com/12-manfaat-audiobook-cara-praktis-menyimak-buku/> [Accessed 22 Jul. 2024].
- Yucki, B. (2022). Memahami Definisi, Genre, dan Potensi Film Horor. [online] www.cultura.id. Available at: <https://www.cultura.id/memahami-definisi-genre-dan-potensi-film-horor> [Accessed 23 Jul. 2024].
- Yunita (2017). Ini Cara Mengatasi Berita 'Hoax' di Dunia Maya. [online] www.kominfo.go.id. Available at: https://www.kominfo.go.id/content/detail/8949/ini-cara-mengatasi-berita-hoax-di-dunia-maya/0/sorotan_media [Accessed 26 Jul. 2024].

Profil Pelaku Perbukuan



Penulis

Hendra Purnama, penulis dan sutradara. Finalis lomba novel Republika 2012, pendiri komunitas film Cinemaker SMKAA dan komunitas Penulis Galak. Pemegang sertifikasi BNSP untuk kategori penulis buku non fiksi (2023) dan penulis skenario (2024). Sejak tahun 2004 telah menulis cerpen, novel, artikel, esai, skenario untuk beberapa film pendek, sinetron, film animasi, dan TV series. Pada tahun 2014 ia menerima penghargaan dari Kementerian Luar Negeri atas keaktifan pembinaan generasi muda di Kota Bandung. Saat ini kesibukannya selain menulis adalah mengadakan kelas-kelas menulis baik secara *online* maupun *offline*. Ia dapat dijumpai di Instagram: @_hendrapurnama_

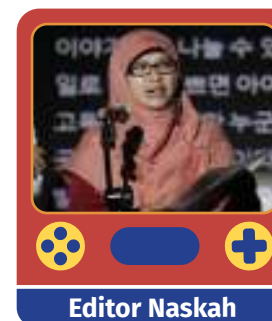


Anisa Nur Utami,

adalah ilustrator asal Surabaya. Anisa senang memanfaatkan hobby menggambar untuk menjadi hal-hal yang berguna bagi edukasi anak-anak. Untuk melihat karya-karya Anisa lainnya, kunjungi akun Instagram-nya di @drawing.anisa



Ilustrator

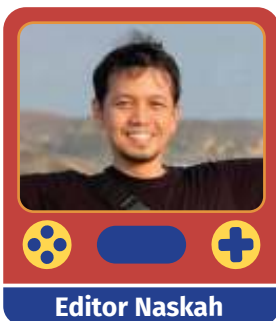


Editor Naskah

Sinta Yudisia adalah penulis dan psikolog yang berdomisili di Surabaya. Pengamat budaya Jepang dan Korea, menjadi konselor bagi remaja dan dewasa. Founder Ruang Pelita (Ruang Pendampingan Psikologi & Literasi) dan dewan Pembina FLP (Forum Lingkar Pena).

Dua kali terpilih mengikuti residensi penulis di Korea Selatan tahun 2016 dan 2018. Novel Nona Jepun memenangkan penghargaan kategori "menarik minat juri" dalam ajang lomba DKJ 2021. Meraih duapuluh penghargaan tingkat nasional di bidang kepenulisan, beberapa karyanya telah dialihbahasakan ke dalam bahasa asing.

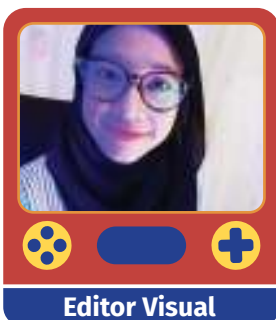
Dapat dikontak di email psikologsinta@gmail.com atau penulissinta@gmail.com juga aktif di IG @sintayudisia, X twitter @penasinta maupun di blog <http://sintayudisia.com>



Adi Setiawan Tri Wahyudi,

membawa misi untuk menanamkan nilai kebijaksanaan dan pengertian melalui buku-buku karya Pusat Perbukuan.

Yuk sapa Adi di @zandalzapit.



Naafi Nur Rohma, adalah Dosen Desain Komunikasi Visual yang juga berprofesi sebagai praktisi ilustrator buku cerita anak. Dia adalah alumni Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Dia telah bekerja sama dengan penulis dan penerbit di Indonesia maupun dari berbagai negara. Salah satu buku yang diilustrasikannya adalah "Miles of Adventure: Caribbean Sun & Fun in Barbados" (2024).

Selain mengajar, dia juga menjadi pembicara di berbagai seminar dan lokakarya, baik secara daring maupun luring. Karya-karyanya dapat ditemukan di Instagram: naafinurrohma dan Behance: Naafi Nur Rohma.

Dyna Herlina Suwarto, PhD adalah Dosen Ilmu Komunikasi di Universitas Negeri Yogyakarta. Ia adalah alumni University of Nottingham Inggris. Selain mengajar di kampus, dia juga memfasilitasi berbagai pelatihan literasi media sejak 2006 sehingga meraih penghargaan Komisi Penyiaran Indonesia 2016. Ia menulis beberapa buku diantaranya "Digital Parenting" (2017), "Literasi Media: Teori dan Fasilitasi" (2019). Artikel ilmiahnya di bidang kajian media terpublikasi di berbagai jurnal internasional dan nasional bereputasi. Ia dapat dihubungi melalui email dynaherlina@uny.ac.id.



Kiata Alma Setra, terlahir dengan jubah batu dipundaknya. Tumbuh dengan kerikil tajam di kakinya. Bergerak dengan rantai besi di tangannya. Satu-satunya yang bebas adalah pikirannya. Menjelma menjadi buku-buku, lagu-lagu, yang membawa jiwanya berlari jauh pada mimpi-mimpi kebaikan untuk sekitarnya. Sapa Kiata di instagram @kiatayaki.

