

**TULAR
NALAR**

VIRTUAL MEETING



VIRTUAL MEETING BUAT LANSIA

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

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

Penjelasan lisensi: creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.id

Buku Virtual Meeting Buat Lansia diterbitkan dengan dukungan dari Google.org.

tularnalar@gmail.com

www.tularnalar.id



ORGANIZED BY:

SUPPORTED BY:



lovefrankie

Google.org

Kata Pengantar

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

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

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

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

Tular Nalar berterima kasih kepada Tim Pakar yang telah mengembangkan modul, kurikulum dan alat bantu ini. Apresiasi sebesar-besarnya kepada Novi Kurnia, Ph.D. (FISIPOL Universitas Gajah Mada), Dr. Mario Anton Birowo (FISIP Universitas Atma Jaya Yogyakarta), Dr. Sri Astuty (FISIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin), dan

Gilang Adikara, M.A. (FISIPOL Universitas Negeri Yogyakarta), peletak dasar kurikulum dan materi Tular Nalar bagi Warga Lansia. Tidak lupa, terima kasih kepada Tim Kurikulum Tular Nalar yang digawangi oleh Giri Lumakto, M.A., beserta anggota tim Niken Pupy Satyawati, M.I.Kom., Dwitasari Teteki Bernadeta, M.Hum., dan Axel Gumilar. Tanpa komitmen dan kolaborasi tim yang luar biasa ini, Tular Nalar belum tentu sekaya ini.

Modul "**Virtual Meeting buat Lansia**" adalah sebuah awal, masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran kami harapkan. Semoga, modul ini dapat menambah khazanah materi pemberdayaan lansia di ruang digital, yang terus-terang saja masih sangat minim. Besar harapan kami, para pembaca berkenan untuk memanfaatkan modul ini sesuai kebutuhan. Ini semua tentu menjadi bukti nyata kepedulian kita pada lansia sebagai kelompok rentan digital yang perlu dirangkul bersama.

Salam literasi,
Santi Indra Astuti
Program Manager Tular Nalar

00

Identitas Buku	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv

01

YUK KENALI VIRTUAL MEETING

Popularitas Virtual Meeting	2
Pengertian Virtual Meeting	3
Aplikasi yang Populer di Indonesia	4
Langkah-langkah Mengakses Virtual Meeting	6

02

PENGUNAAN VIRTUAL MEETING

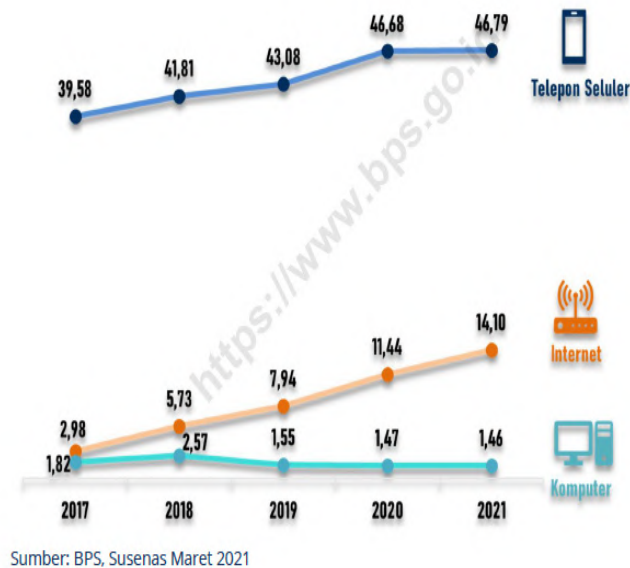
Tips Penggunaan Aplikasi Virtual Meeting	11
--	----

Sebagai *digital migrant*, lansia menjadi kelompok yang menghadapi tantangan besar beradaptasi dengan jaman digital ini. Apalagi pengembangan teknologi digital berfokus pada generasi muda (Ashari, 2018). Tantangan ini tidak boleh membuat lansia terpinggirkan. Oleh karena itu, literasi digital sangat penting bagi lansia.

01

YUK KENALI VIRTUAL MEETING

Ada fakta menarik soal lansia dan dunia digital. Semakin lama semakin banyak lansia yang menggunakan internet. Berdasarkan BPS 2021, sekitar 46,79% lansia telah menggunakan *handphone*, dan 14,10% telah mengakses internet. Penggunaan internet ini meningkat pesat selama lima tahun terakhir. Pada tahun 2017, lansia yang dapat mengakses internet hanya sebesar 2,98% (Badan Pusat Statistik, 2021). Walau telah mengalami peningkatan, namun jumlah tersebut masih perlu ditingkatkan.



Gambar 1.1. Perkembangan Persentase Lansia yang Memiliki Akses Teknologi Informasi dan Komunikasi Menurut Jenis Fasilitas, 2017-2021

Kawan Tular Nalar, ada kemungkinan munculnya *mental block* pada diri seorang lansia untuk mempelajari hal baru, seperti belajar tentang dunia digital. Untuk itu, lansia perlu didampingi untuk masuk ke dunia digital. Setiap langkah awal akan berguna bagi langkah berikutnya. Beri kesan dunia digital itu bisa bermanfaat bagi diri lansia, khususnya untuk tetap menjadi pribadi yang aktif.

Terkait dengan hal itu, modul ini bertujuan untuk membantu lansia cakap digital, khususnya dalam menggunakan aplikasi *virtual meeting*. Ini adalah salah satu langkah literasi digital untuk memecahkan masalah digital divide atau jurang di antara mereka yang memiliki dan tidak memiliki kemampuan akses digital (internet dan komputer). Semakin banyak orang yang memiliki kompetensi literasi digital, maka akan memudahkan terciptanya dunia digital yang aman dan nyaman buat semua (Muller & Aguiar, 2022).

POPULARITAS VIRTUAL MEETING

Popularitas aplikasi *virtual meeting* dibantu pandemi COVID-19. Pandemi COVID-19 merubah banyak hal dalam cara kita berkomunikasi. Pandemi memaksa kita untuk tidak berhubungan langsung secara fisik di satu tempat secara bersama. Kita harus membatasi diri untuk ke luar rumah atau bertemu dengan banyak orang. Namun di sisi lain,

hidup harus berjalan dan kita tidak bisa meninggalkan kebutuhan kita untuk berkomunikasi dengan orang lain, misal untuk menjalankan pekerjaan, kegiatan dan bersosialisasi. Untunglah ada teknologi yang membantu kita untuk memenuhi kebutuhan di atas, yaitu hadirnya aplikasi *virtual meeting*. Walau pandemi COVID-19 sudah mulai tertangani dengan baik, dan berbagai pertemuan kelompok sudah biasa dilakukan, namun *virtual meeting* tetap bisa dijadikan pilihan. Apalagi kita tahu bahwa anggota keluarga dan teman sudah tersebar di berbagai tempat, sehingga tidak selalu bisa bertemu langsung secara fisik. Oleh karena itu, mari Kawan Tular Nalar kita pelajari penggunaan aplikasi *virtual meeting*.

PENGERTIAN VIRTUAL MEETING

Ada beberapa sebutan yang ditempelkan pada aplikasi virtual ini. Ada yang menyebut *virtual meeting*, *video conference*, *meeting online*, juga ada sebutan *virtual conference*. Intinya, aplikasi ini dirancang untuk digunakan secara bersama oleh orang-orang yang berada di berbagai tempat yang berbeda. Ini adalah “lokasi kumpul” di dunia maya berbagai orang dengan bantuan jaringan internet. Bersifat maya, karena para pesertanya secara fisik tidak di satu tempat, namun hadir nyata pada saat yang bersamaan di jaringan internet.



Gambar 1.2. Perkembangan Penggunaan Aplikasi Virtual Meeting

Awalnya aplikasi ini untuk menyediakan ruang rapat di dunia maya, oleh karena itu diberi nama *virtual meeting*. Pada perkembangannya, aplikasi ini tidak hanya untuk keperluan formal seperti untuk organisasi, perusahaan atau kantor. Sebab sekarang orang-orang menggunakan untuk keperluan bersosialisasi. Baik antar teman (reunian) atau juga di kalangan keluarga.

Kawan Tular Nalar, pada modul ini kita akan berfokus pada fungsi aplikasi percakapan bagi lansia untuk bersosialisasi atau berhubungan dengan orang lain. Fungsi ini yang kita perlu dorong sebagai sarana sehat bagi jiwa kita, karena mendatangkan kegembiraan serta semangat. Hal inilah yang bisa membantu hidup berkualitas para lansia.

APLIKASI YANG POPULER DI INDONESIA

Saat ini cukup mudah menemukan aplikasi *virtual meeting*. Di sini hadir beberapa aplikasi *virtual meeting* yang populer di Indonesia:

1. Zoom



Gambar 1.3. Zoom Meeting

Aplikasi ini sangat populer selama masa pandemi. Aplikasi ini ada dua versi, yaitu gratis dan berbayar. Versi gratis bisa digunakan selama 40 menit dengan peserta maksimal 100 orang. Sedangkan versi berbayar atau berlangganan memberi waktu pertemuan sampai 30 jam, namun jumlah peserta akan dibedakan paket yang dipilih, seperti Pro maksimal 100 orang, Business maksimal 300 orang, dan Enterprises maksimal 1000 orang.

Saat menggunakan Zoom, Kawan Tular Nalar antara lain bisa melakukan: Pertemuan/Rapat dengan sejumlah orang; berbagi file (gambar/foto, video, audio, tulisan); mengirim pesan tertulis; melihat wajah peserta yang hadir di zoom; menggunakan papan tulis (whiteboard).

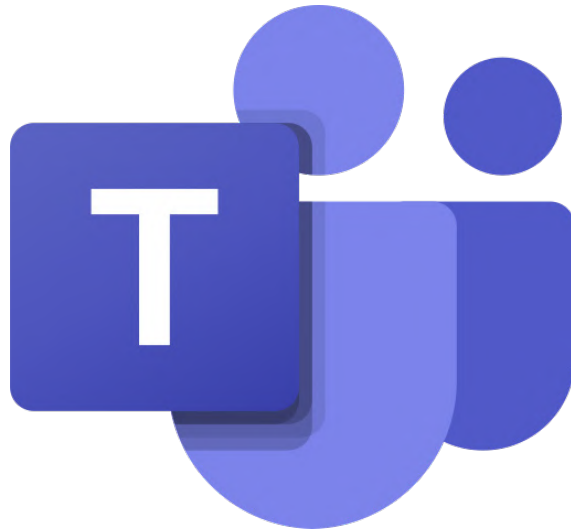
2. Google Meet



Gambar 1.4. Google Meet

Aplikasi ini disebut juga Gmeet, merupakan pengembangan Google Hangouts, menyediakan layanan gratis video conference, tanpa batas waktu namun hanya untuk 30 orang. Google menautkan aplikasi ini dengan layanan Google lainnya, seperti akun Gmail sehingga jika Kawan Tular Nalar sudah memiliki akun Gmail, maka bisa digunakan. Peserta yang menggunakan komputer, bisa menggunakan aplikasi ini tanpa harus melakukan install terlebih dahulu.

3. Microsoft Teams



Gambar 1.5. Microsoft Teams

Aplikasi ini menyediakan layanan gratis bagi mereka yang sudah berlangganan Microsoft Office 365. Pengguna bisa berbagi file, berbincang melalui teks. Aplikasi ini populer di dunia pendidikan, sehingga fasilitas yang disediakan ada yang berkaitan dengan dunia pendidikan, seperti ruang tugas, ruang berbagi file yang bisa diunduh oleh peserta.

4. Webex



Gambar 1.6. Webex

Aplikasi ini tidak terlalu populer karena jarang pengguna secara umum di Indonesia. Seperti aplikasi *virtual meeting* lainnya, Webex menyediakan layanan gratis. Pada versi gratis, aplikasi ini memberi layanan menarik karena memberi waktu 50 menit dan 100 jumlah peserta.

MENGENAL MANFAAT VIRTUAL MEETING

Penulis pernah mengikuti acara proses lamaran pengantin melalui Zoom. Kejadiannya saat pandemi COVID-19. Layaknya acara lamaran, ada proses pengenalan di antara kedua pihak keluarga dari calon pengantin. Masing-masing keluarga calon berpakaian rapih, umumnya menggunakan baju batik. Perbedaan dengan acara lamaran sebelum pandemi adalah, sebagian kecil (terbatas) hadir di tempat secara fisik. Sebagian besar lainnya hadir secara virtual. Seluruh prosesi acara dilakukan oleh yang hadir, baik yang di lokasi maupun yang melalui zoom. Gabungan keduanya biasa disebut *hybrid*. Kawan Tular Nalar, pernah mengalami hal-hal seperti ini?

LANGKAH-LANGKAH MENGAKSES VIRTUAL MEETING

Kawan Tular Nalar, pada bagian ini kita fokus pada perangkat yang mudah kita temui, yaitu *smartphone*. Siapakan *smartphone* yang memiliki fasilitas kamera ganda (depan dan belakang) dan speaker.



Gambar 1.7. Sumber: Farmita (2021)

Selain acara keluarga, ada banyak "reuni" hadir selama pandemi. Reuni menjadikan kegembiraan tersendiri bagi kita. Menjadikan hidup kita lebih segar karena disirami ingatan-ingatan masa lalu bersama teman dan saudara. Kawan Tular Nalar bisa merasakan hal sama saat reuni?.

Virtual meeting memberi ruang bagi kita berkumpul, berbincang. Ini bisa menjadi alternatif ketika jarak tidak memungkinkan bertemu langsung. Menjadi pengganti ruang berkumpul. Selain berbincang ringan, Kawan Tular Nalar juga mendapat kesempatan untuk mendiskusikan sesuatu secara bersama. Misal, persiapan pernikahan anak, keponakan, cucu. Kerabat yang berjauhan dapat ikut mempersiapkan acara, sebelum hari pelaksanaan berlangsung.

Kawan Tular Nalar, dari fungsi semula menjadi sarana rapat formal, aplikasi *virtual meeting* kemudian diinvensi, atau secara kreatif ditemukan ke dalam fungsi-fungsi baru, seperti sosialisasi, kesehatan dan pengetahuan. Fungsi-fungsi tersebut berkembang saat pandemi COVID-19.

Manusia sebagai makhluk yang memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuan tidak tinggal diam saat terkungkung di rumah masing-masing. Situasi pandemi yang tidak memungkinkan ke luar rumah dan berkumpul, tentu saja menghambat berbagai aktivitas manusia. Keberadaan aplikasi *virtual meeting* kemudian seperti membawa kegiatan di dunia nyata ke dalam dunia maya. "Tanpa harus meninggalkan rumah, kita dapat beraktivitas secara produktif." Fungsi-fungsi berikut tentu bermanfaat bagi lansia.

- a. **Sosialisasi.** Sebagai makhluk sosial, lansia membutuhkan interaksi dengan orang lain, baik itu keluarga maupun teman. Namun dewasa ini, tidak semua dapat ditemui dengan mudah secara fisik (bertemu langsung). Tempat tinggal yang berjauhan merupakan hambatan bertemu langsung. Saat ini, kerinduan untuk bertemu dapat diatasi dengan melakukan *virtual meeting*.
- b. **Kesehatan.** Berkomunikasi dengan orang lain bermanfaat bagi kesehatan mental yang bersangkutan. Komunikasi memberi makna sebagai manusia sebagai makhluk sosial. Merupakan kebahagiaan tersendiri karena eksistensinya diakui. Kondisi ini membantu lansia untuk hidup sejahtera secara mental, dan akan membuat dirinya selalu bersemangat.
- c. **Pengetahuan.** Masa pandemi COVID-19 diramaikan dengan banyaknya *virtual meeting* yang terkait pengetahuan, termasuk tentang kesehatan lansia. Sebagai salah satu kelompok rentan terdampak COVID-19, tidak mengherankan banyak perhatian ditujukan bagi kesehatan lansia, misal kesiagaan lansia di Era COVID-19 yang dilakukan oleh Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia; Nutrisi Lansia di Masa Pandemi oleh Perhimpunan Gerontologi Medik Indonesia (PERGEMI). Tentu masih banyak acara serupa yang diselenggarakan oleh berbagai pihak. Sebagian besar bisa diikuti secara gratis. Manfaat *virtual meeting* juga berguna bagi para pendamping lansia. Banyak acara yang membicarakan tentang cara-cara berkomunikasi, merawat lansia, dan memahami lansia.

Apakah Kawan Tular Nalar punya informasi tentang manfaat lainnya dari *virtual meeting*? Silakan berbagi cerita tentang manfaat lainnya dari *virtual meeting* bagi lansia.

Kawan Tular Nalar, aplikasi *virtual meeting* hanyalah alat. Seperti alat lainnya, ada sisi kemanfaatannya dan negatifnya. Apa dampak negatif yang mungkin muncul?

Virtual meeting mudah ditemui di mana-mana selama pandemi COVID-19. Di tengah kemudahan itu, adakah Kawan Tular Nalar yang pernah mengalami kelelahan? *Virtual meeting* dapat menimbulkan kelelahan ketika seseorang menggunakannya dalam waktu

lama dan sering. Kelelahan ini disebut *zoom fatigue*. Kata zoom merujuk pada aplikasi *virtual meeting* yang paling populer di masyarakat. Kelelahan yang di sini tidak hanya kelelahan fisik (misal mata yang terasa pedas, punggung yang pegal), namun juga kelelahan mental. Aspek mental nampaknya lebih dominan (Liputan 6, 2020).

Lebih jauh, apa saja yang membuat kelelahan *virtual meeting*? Yuk kita bahas satu-persatu.

1. **Menguras energi.** Tidak bertemu langsung membuat peserta fokus pada komunikasi verbal untuk memahami arti pesan. Padahal komunikasi non-verbal penting dalam memudahkan untuk memahami pesan. Usaha untuk memahami komunikasi verbal semata membuat energi lebih terkuras karena peserta harus lebih berkonsentrasi. Hal ini memicu ketegangan.
2. **Konsentrasi terganggu.** Saat kita butuh konsentrasi tinggi, ternyata muncul gangguan saat *virtual meeting*. Gangguan bisa berupa gangguan lingkungan maupun teknis. Gangguan lingkungan dapat berbentuk suara (*noise*) yang muncul di ruang virtual (misal peserta lupa mematikan microphone, atau bicara bersamaan), juga di sekitar peserta sendiri (teriakan anak-anak, suara penjual roti di samping rumah). Selain itu, kecepatan koneksi internet yang berbeda-beda di antara peserta, maka pembicaraan bisa tiba-tiba terputus. terpaksa mengulang pembicaraan yang terlewat.
3. **Non-stop.** Saat mengikuti *virtual meeting*, kita lebih senang jika dapat melihat peserta. Keharusan selalu "hadir" dengan konsentrasi penuh dan sikap terjaga selama *virtual meeting* membuat peserta untuk menjaga sikap untuk tetap antusias. Kondisi ini bisa menimbulkan kelelahan.



Gambar 1.8. Penyebab Kelelahan Virtual Meeting

Walau *zoom fatigue* lebih berdampak pada orang-orang yang memiliki kewajiban untuk ikut *virtual meeting* yang formal, seperti pekerja dan pelajar/mahasiswa, namun sebaiknya lansia bisa mengatur diri dalam penggunaan *virtual meeting*. Berikut adalah cara mencegah dampak negatif.

1. Pastikan koneksi internet stabil, kuota data mencukupi. Jangan sampai jalannya pertemuan terganggu karena kita terpaksa keluar dari pertemuan. Peristiwa terlempar dari *virtual meeting*, apalagi saat sedang bicara atau saat ada informasi

penting, bisa menimbulkan emosi tersendiri.

2. Batasi frekuensi *virtual meeting*. Walau nampak fleksibel dalam penentuan waktu pertemuan, namun ada baiknya untuk membatasi jumlah. Untuk menghindari kejenuhan seperti kelelahan, kita perlu membatasi jumlah pertemuan.
3. Batasi durasi *virtual meeting*. Satu setengah jam sudah cukup lama bagi *virtual meeting*. Oleh karena itu penting bagi kita membuat kesepakatan batas waktu bagi suatu pertemuan. Tidak harus semua dibicarakan dalam satu kali pertemuan.
4. Ambil jeda. Sese kali kita bisa minta ijin untuk mematikan kamera, untuk istirahat sejenak. Kita dapat rileks sejenak, misal dengan ke kamar kecil, atau mengambil minum.

A decorative graphic consisting of a solid green square at the bottom left and a thin green vertical line extending upwards from its top edge, positioned on the left side of the page.

02

PENGUNAAN

Kawan Tular Nalar, salah satu peristiwa fenomenal popularitas *virtual meeting* adalah saat peristiwa Lebaran tahun 2021. Pemerintah membatasi pergerakan masyarakat untuk berkumpul, sehingga pulang kampung berkumpul keluarga secara langsung tidak bisa dilakukan. Penyebaran virus COVID-19 saat itu masih menguatirkan. Hal ini terbukti saat meroketnya infeksi COVID-19 varian Delta pada bulan Juli 2021.

TIPS PENGGUNAAN APLIKASI VIRTUAL MEETING

Mengingat kegunaannya, mari kita bahas bagaimana kita menyelenggarakan *virtual meeting* dan menjadi peserta *virtual meeting*. Saya contohkan penggunaan Zoom, mengingat ini aplikasi yang populer.

1. **Rancang Acara.** Jika acara akan melibatkan banyak orang, misalnya reuni, maka perlu persiapan. Walau acara bersifat informal dan di antara orang-orang dekat, namun sangat penting untuk merancang acara dengan baik. Salah satu kunci kelancaran acara adalah pembagian tugas.
 - a. Tentukan seseorang yang akan menjadi *host*. *Host* adalah orang yang membuka ruang pertemuan, sehingga dia memiliki peran sebagai pengatur di ruang pertemuan saat digunakan. Sebaiknya *host* adalah orang yang bisa menguasai teknis penggunaan *virtual meeting*, sehingga dapat membantu peserta jika menghadapi masalah. *Host* membantu kelancaran acara dari balik layar. Dia bisa membantu mematikan microphone peserta yang tidak sedang giliran bicara. Dia bisa juga menyampaikan informasi di kolom chat/percakapan ke semua peserta atau peserta tertentu. Hal yang sangat penting untuk diperhatikan, *host* harus memastikan bahwa dia memiliki koneksi internet yang baik.
 - b. Pemandu acara menjalankan acara sesuai tujuan yang ingin dicapai. Peran pemandu ini sangat penting karena dia akan menentukan kelancaran acara. Tugasnya antara lain menyusun agenda acara, mendata peserta. Pemandu acara perlu memiliki informasi tentang peserta yang hadir, yang akan berguna untuk mengundang partisipasi mereka saat acara berlangsung. Pemandu perlu mengenal karakteristik pertemuan di ruang virtual dengan baik. Karena peserta tidak bisa melihat satu sama lain dengan mudah, maka terbatas untuk berinteraksi. Di sinilah peran pemandu untuk sesekali “menyapa” mereka untuk tetap antusias di ruangan virtual ini.
2. **Pilih Aplikasi Virtual Meeting.** Kawan Tular Nalar bisa memilih yang berbayar atau gratis. Jika yang gratis, tentu saja ada pembatasannya, seperti yang sudah di terangkan di bagian tulisan ini sebelumnya. Sebaiknya pilih aplikasi yang sudah dikenal luas di antara peserta.
3. **Buat Jadwal Pertemuan** (schedule a meeting). Tentukan jadwal pertemuan yang bisa diikuti oleh calon peserta. Setelah tim membuat jadwal, bagikan link ke para calon peserta. Sekaligus beri informasi ke para calon peserta cara bergabung. Peserta bisa bergabung dengan menggunakan smartphone, komputer (laptop) atau tablet.
4. **Gunakan Aplikasi Percakapan**, misal WA Group, untuk informasi persiapan pertemuan. Melalui aplikasi ini, panitia dan calon peserta bisa mematangkan agenda pertemuan. Sekaligus bisa membantu penjelasan teknis bagi calon peserta yang belum paham

cara menggunakan aplikasi *virtual meeting*.

5. **Bagi Peran.** Pelajari menu di aplikasi *virtual meeting*. Jangan sampai lupa mematikan (mute) microphone saat orang lain bicara, atau sebaliknya lupa menyalakan (unmute) microphone saat bicara. Juga soal penggunaan kamera, pastikan kita sudah dalam kondisi siap saat kamera dinyalakan. Ingat suara dan video kita akan diterima oleh seluruh peserta. Oiya, karena akan dilihat oleh orang lain, baik juga peserta untuk berpenampilan pantas.
6. **Panitia.** Kelancaran acara akan ditentukan oleh kemampuan tim teknis. Perlu kita ingat bahwa tidak semua peserta adalah orang yang akrab dengan teknologi digital, khususnya *virtual meeting*. Host dan co-host harus aktif memonitor jalannya acara. Jika host ingin merekam acara, wajib untuk meminta ijin ke para peserta.
7. Saat ingin bergabung, peserta bisa meng-klik tautan atau link pertemuan yang sudah dibagikan.
8. Jika sudah masuk ke *virtual meeting*, jangan lupa menggunakan nama asli. Untuk mengganti nama, di aplikasi Zoom ada menu rename.



Gambar 2.1 Tata Krama Virtual Meeting

Uraian di atas bisa dimodifikasi jika dipakai untuk keperluan lain, misal acara temu keluarga dekat. Acara bisa sangat informal, bersifat spontan. Walau begitu, tetap perlu diperhatikan penyiapan ruang virtualnya. Khusus bagi para lansia, perlu didampingi untuk mengatasi persoalan teknis.

Aspek terpenting dari pelaksanaan *virtual meeting* adalah situasi yang menyenangkan. Jangan dibuat tegang. Walau ada aturan, namun jangan fokus pada pelaksanaan aturan.

Apa saja yang bisa dilakukan dalam *virtual meeting*? Tentu Kawan Tular Nalar ingin mem-

buat acara *virtual meeting* berlangsung semarak, tidak membosankan. Kawan Tular bisa melakukan beberapa variasi seperti berikut:

1. **Menampilkan album foto keluarga/teman**
2. **Memakai seragam keluarga. Untuk membangun pertalian keluarga/teman.**
3. **Doorprize untuk menjaga keterlibatan semua peserta.**
4. **Mengadakan kuiz.**
5. **Foto bersama**

Saat ini berbagai acara bisa dilakukan melalui *virtual meeting* yang bermanfaat bagi lansia. Keterbatasan bergerak ke berbagai tempat bukan berarti menjadi penghambat lansia untuk meningkatkan kompetensinya. Berbagai acara yang bisa diadakan, antara lain:

1. Kesehatan (Tips Hidup Sehat Lansia, Senam Bersama).
2. Pendidikan (Tips Membuat Masakan, Seminar)
3. Hiburan.(Reuni, Karaoke, Musik)
4. Upacara Keluarga (Pernikahan, tunangan, ulang tahun)

PENULIS

Mario Antonius B.

Mario Antonius Birowo merupakan dosen di Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta sejak tahun 1993. Sebagai seorang akademisi, ia tertarik pada kajian media, khususnya mengenai peran media dalam Komunikasi untuk Perubahan Sosial—Komunikasi Partisipatif, Literasi Digital, Komunikasi Bencana, dan Media Komunitas. Ia menerima gelar Ph.D. melalui Beasiswa Penelitian Pascasarjana Internasional Endeavour di Curtin University, Australia. Ia pernah menjadi konsultan di Kantor UNESCO Myanmar di bidang media komunitas, menjadi narasumber pada Konferensi Perdamaian CSO Wilayah Tenggara Myanmar yang diprakarsai oleh UNDP Myanmar, anggota komite pengarah radio darurat untuk Radio Darurat untuk Masyarakat Tangguh (Radar Tangguh) yang didukung oleh Badan Kerjasama Internasional Jepang (JICA), seorang peneliti kontraktor independen untuk studi komunitas COVID -19 di Jakarta yang didukung oleh Johns Hopkins University. Ia terlibat dalam penelitian literasi digital dan Artificial Intelligence (AI) bersama Jaringan Penggiat Literasi Digital Indonesia (Japelidi), tim penulis modul literasi digital yang digunakan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia untuk Program Cakap Digital Nasional di Indonesia, tim penulis modul melawan hoax didukung oleh Japelidi dan Kantor Konsulat Kedutaan Besar Amerika di Surabaya. Ia mengajar mata kuliah Literasi Media dan Informasi, juga menerbitkan tulisan yang telah dipublikasi internasional maupun nasional.

PENYUNTING

Giri Lumakto

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

Dwitasari Teteki B.

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

Niken Pupy Satyawati

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

SUPERVISI

Santi Indra Astuti

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