

Broken – Menjadikan fenomena perubahan digital sebagai kendaraan menuju apa pun sukses

Halo teman-teman, dalam artikel ini kita membahas tentang sesuatu yang menarik yaitu, Broken. Artikel ini diambil dari [bukunya](#) mas dedy dahlan yang berjudul Broken. Menurut saya buku broken ini sangatlah menarik, karena didalamnya banyak cerita yang membuat kita berfikir dan siap akan adanya perubahan yang akan terjadi. Oke langsung saja kita bahas buku Broken ini dalam artikel dibawah.

Apa itu Broken?

Broken itu istilah dua makna. untuk orang-orang generasi lama, dan dalam tata bahasa konvensional, 'broken' artinya rusak. Untuk generasi baru, mereka yang hidup di era internet, game, dan budaya pop culture sejak lahirnya, 'broken' punya istilah lain. broken artinya terlalu keren bahkan sampai dia merusak sistem tempatnya berada.

Broken bukan fenomena digital. broken adalah fenomena revolusi halus setiap aspek kehidupan, sebagai akibat dari revolusi digital yang terjadi secara konvensional.

2 Elemen Broken

terdapat 2 elemen didalam fenomena broken, yaitu :

1. Sesuatu yang baru dan keren yang **diciptakan**.
2. Sesuatu yang lama yang **Tergantikan**.

Tergantinya sesuatu yang lama itu sebenarnya enggak selalu

berartu karena hal lama itu rusak, jelek atau bahkan gagal. Tapi seringnya lebih karena hal baru muncul ini dipandang lebih efektif, efisien dan lebih ideal. sering juga esensi keberadaan hal baru ini berada di luar sistem yang ada, memaksa sistem di sekelilingnya untuk berubah.

Ada beberapa contoh fenomena tersebut yaitu :

- Tergantinya sistem SMS menjadi platform chatting seperti line, whatsapp karena fungsi yang sama tapi platform chatting ini memberikan penawaran yang lebih murah, cepat dan fungsi lebih banyak.

Pendidikan yang sesuai yaitu adaptif

ada sistem pendidikan yang lebih cocok dengan fenomena ini, yaitu pendidikan yang adaptif. berikut sistem pendidikan yang adaptif :

1. Sistem yang lebih mengajarkan siswanya kreativitas dan inovasi, Berani bereksperimen tanpa takut salah dan adaptif.
2. Sistem yang menggunakan pendekatan personal, yaitu memahami bahwa setiap siswa itu berbeda, mempunyai kelebihan yang berbeda di setiap individu.
3. Sistem yang berfokus dengan pengambilan keputusan yang penuh perubahan.
4. Sistem yang fokus eksperimen, memotivasi bukan hafalan dan ujian
5. Sistem yang memanfaatkan dan beradaptasi dengan teknologi yang sering berubah.

Jenjang karir

Selain pendidikan, era ini memiliki perubahan di bidang karir yaitu bentuk jenjang karir di era ini menjadi lebih banyak.

contohnya saja jika kamu hobi main game, maka di era ini maka akan ada banyak jenis pekerjaan baru di bidang ini seperti :

- Pro Gamer, orang yang menghasilkan uang dari bermain game
- Competitive Gamer, orang yang menghasilkan uang dari turnamen game
- Game Streamer, Orang yang menghasilkan uang dari menyiarkan permainan gamenya
- Shoutcaster, Komentator pada turnamen game.
- dan masih banyak lainnya seperti analyst game, talent scout, gaming manager.

Pemecah

broken ibarat seorang cool uncle. dia datang di era yang penuh sistem keseriusan dan kestabilan lalu menawarkan pelarian dari hal hal itu. Semacam antitesis dari kebiasaan dan tata cara era sebelumnya.

Apa yang dulu rumit, disederhanakan

Apa yang dulu membutuhkan banuak hal, dikurangi

Apa yang dulu terlepas, dihubungkan

Apa yang dulu lama, dipercepat

Kita ingin hiburan cepat, hasil cepat, dan proses cepat. karena hal tersebut maka hal hal besar tidak bisa dikonsumsi secara cepat maka perlu dipecahkan untuk dinikmati. Di breakdown menjadi hal-hal kecil agar muat dalam gaya hidup dan kebiasaan konsumsi era broken.

Kesimpulan

Konsep ini dari Dedy Dahlan mengajarkan kita tentang pentingnya beradaptasi dengan perubahan. "Broken" bukan sekadar rusak, tetapi tentang inovasi yang menggantikan yang lama dengan yang lebih baik. Fenomena ini terlihat dalam

komunikasi, pendidikan, dan karir, menunjukkan perlunya kita menjadi lebih kreatif dan adaptif. Semoga artikel ini menginspirasi kita untuk terus berkembang dalam era digital yang dinamis ini.