

BUDAYA BACA DI ERA DIGITAL

Bonifacia Heni Budiwati | Emi Tri Mulyani
Fitri Handayani | Ika Laksmiwati | Joko Setiyono
M. Mujibur Rohman | Moh. Mursyid | Mustofa | Nyono
R. Lalan Fuandara | Sartini | Sundari Juni Astutik
Tri Hardiningtyas | Wahyu Karminah



LADANG KATA

Budaya Baca di Era Digital

© 2015, ISI Surakarta
xiv + 118 hlm; 14,5 cm x 21 cm
ISBN: 978-602-1093-48-1

Cetakan ke 1, Desember 2015

Tata Letak: M. Baihaqi Lathif
Perancang Sampul: Sufi Suhaimi

Diterbitkan oleh:
Lembaga Ladang Kata
Kampung Basen No 388A RT16 RW4
Kotagede Yogyakarta
0274-8515771, 085743131220, 081326647850
email: ladangkata@mail.com

KATA PENGANTAR

Perpustakaan merupakan *growing organization*, institusi yang bersifat dinamis dan berkembang, baik koleksi, gedung, jenis layanan, maupun sumber daya manusianya (pustakawan). Dari segi koleksi dapat kita lihat perkembangannya, mulai dari yang berbahan tablet, atau tanah lempung yang dibakar, tanah liat, batu, kayu, bambu, kulit atau tulang binatang, sutra, bahkan daun lontar hingga kertas. Perkembangan ini nampaknya akan semakin inovatif lagi dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Bahkan para pakar ilmu perpustakaan, jauh sebelumnya telah mewacanakan perpustakaan tanpa kertas. Artinya koleksinya berbentuk digital yang bisa diakses dari jarak jauh melalui bantuan teknologi informasi dan komunikasi.

Dengan perkembangan koleksi yang semakin bertambah, diperlukan perluasan gedung sebagai tempat untuk menampung koleksi tersebut, walaupun hal ini tidak mutlak bagi perpustakaan yang berbasis digital. Perkembangan varian koleksi dan gedung dapat juga memicu lahirnya beberapa embrio jenis layanan baru di perpustakaan. Mulai dari yang berbasis konvensional hingga sekarang yang bersifat otomatisasi.

walkman dan kaset. Orang mulai kecanduan belanja online dengan transaksi digitalnya. Anak-anak mulai keranjingan main game online. Pemerintahpun mulai menerapkan e-KTP.

Itulah beberapa gambaran nyata praktek-praktek budaya digital yang semakin akrab dalam keseharian masyarakat kita saat ini. Maka menumbuhkan minat baca dalam era budaya digital saat ini tidak mungkin dapat mengesampingkan faktor budaya ini. Sehingga menumbuhkan minat baca perlu memperhatikan kecenderungan budaya digital yang sedang berkembang ini.

Salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah dengan menyediakan materi bahan bacaan dalam format digital pula. Digitalisasi koleksi perpustakaan dengan begitu seperti kata pepatah sekali merengkuh dayung dua tiga pulau terlampaui. Hasil digitalisasi disamping memiliki fungsi melestarikan *local content* yang banyak berisi informasi dan dokumentasi seni budaya bangsa juga memiliki fungsi menyediakan bahan bacaan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga diharapkan digitalisasi juga mampu membantu menarik minat baca.[]

Gadget Dalam Dunia Anak: Upaya Meningkatkan Minat Baca di Era Digital

Oleh: Mustofa³

Kehadiran teknologi pada saat ini tidak bisa dihindarkan. Bermunculnya jenis merk *gadget* pada saat ini yang beraneka ragam dan bervariasi harga, memudahkan masyarakat untuk membeli dan mendapatkannya. Generasi yang lahir pada saat ini sudah terbiasa dengan *gadget*, anak-anak kita pun sudah mengenal hp di usia 2-3 tahun. *Gadget* yang diproduksi saat ini juga memiliki teknologi yang sangat tinggi / canggih. Di samping untuk kebutuhan SMS dan menelepon, *gadget* juga bisa digunakan untuk permainan

3 *Pustakawan ISI Surakarta

sesuai keinginan anak.

Permainan game yang disediakan pada *gadget* tentunya sangat menarik bagi anak, dan anal. pun dengan mudah bisa belajar memainkan game tersebut. Hal itu disebabkan anak setiap hari dan setiap jam memegang dan memainkan game. Permainan anak yang dulu sering dimainkan sudah jarang kita jumpai dan jarang ditemukan. Permainan anak zaman dulu berisi nilai-nilai sosial, mereka bermain dengan orang lain, membutuhkan orang lain, ada nilai yang bisa kita ambil yaitu saling membantu. Ada juga permainan yang menggunakan bahan-bahan di sekitar lingkungannya, dengan daun, batang pohon dan masih banyak yang lain sehingga anak-anak dengan mudah mengenal lingkungan alam disekitarnya.

Permainan game saat ini lebih bersifat individualistik, anak bisa melakukan permainan itu di rumah bahkan di dalam kamarnya. Tanpa diganggu oleh orang, bahkan orang tuanya sendiri terkadang tidak menunggunya saat anak tersebut bermain game dengan alasan kesibukan.

Jika anak dibiarkan bermain game menggunakan *gadget* secara intens, tentunya akan berdampak negatif. Karena kebiasaan anak hanya pada permainan saja. Porsi pembelajaran pada anak jadi berkurang banyak, fase anak untuk belajar mengenal lingkungan, belajar mengenal huruf juga berkurang. Sehingga minat anak terhadap budaya baca menjadi rendah. Mereka tidak mengenal buku-buku yang seharusnya bisa mereka kenal sejak dini. Mereka hanya

mengenal game-game saja dan permainan yang ada dalam *gadget*. Lantas bagaimanakah cara mengubah budaya anak dalam menggunakan *gadget* agar bisa mengarah ke hal yang positif?

Minat membaca buku di Indonesia saat ini tergolong rendah. Apalagi di era digital, masyarakat lebih suka mengakses *gadget*, membuka game online serta media sosial seperti Facebook, Twitter, hingga Path. Untuk itu kita perlu memanfaatkan tingkah laku anak-anak Indonesia yang hari-harinya dipenuhi dengan kegiatan bersama *gadgetnya* ini. Membaca kini bisa dilakukan dengan mudah, semudah membuka berbagai macam game yang ada dalam *gadgetnya* dan aplikasi sosial media.

Memanfaatkan teknologi untuk membangkitkan budaya membaca buku menjadi cara baru, tentu akan memunculkan kembali semangat membaca buku di tengah masyarakat Indonesia khususnya bagi anak-anak. Teknologi memang diciptakan untuk membuat segala sesuatu menjadi praktis. Termasuk dalam melakukan pencarian buku bacaan. Nah, inilah pentingnya aplikasi untuk membaca buku digital atau *e-book*.

Aplikasi seperti ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca maupun memperluas distribusi buku buatan lokal. Pasar Indonesia memiliki potensi besar, karena jumlah pengguna *gadget* di Indonesia sangat besar. Tantangan sekarang justru ada di konten / isinya. Saat ini belum banyak tersedia *e-book* dari Indonesia. Kebanyakan masih didominasi dari negara lain, seperti Amerika, Eropa, dan Jepang.

iniilah yang akan memberikan *user experience* bagi pembaca buku, dimana pengguna bisa mengatur ukuran huruf, warna latar (*back ground*), spasi, bahkan memilih huruf sesuai selera pembaca. Tentu, untuk mengubah pola anak agar budaya membaca buku bangkit tidak mudah. Apalagi memperkenalkan paradigma baru dalam menyikapi perubahan berupa digitalisasi sebuah buku. Karena anak-anak sudah terbiasa dengan game saja, belum diarahkan untuk membuka *e-book*. Edukasi itu sangat penting untuk memperkenalkan budaya lama namun dengan cara baru. Disini keterlibatan berbagai macam pihak terutama pemerintah dan orang tua sangat penting.

Menumbuhkan minat baca anak sejak dini merupakan kewajiban setiap orang tua yang harus dipenuhi. Budaya gemar membaca dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena usaha tersebut berhubungan langsung dengan proses belajar. Dalam era digital membaca merupakan modal utama dalam belajar. Minat membaca harus dimulai sedini mungkin di lingkungan keluarga, karena lebih mudah menanamkan kebiasaan sesuatu yang baik dari sejak kecil agar menjadi suatu kebiasaan dan agar tertanam di usia selanjutnya. Keteladanan orang tua dalam proses menumbuhkan minat baca sejak dini dapat mengurangi hambatan yang ada, seperti memanfaatkan waktu senggang dengan membacakan buku kepada anak akan dapat meningkatkan motivasi dan kemauan minat baca selanjutnya.

Hambatan yang muncul berkaitan dengan menumbuhkan minat baca sejak dini adalah terbatasnya buku yang sesuai dengan usia dini (anak) yang menarik dan mahalnnya harga buku sangat memberatkan orang tua dalam membangun kebiasaan membaca anak. Selain itu tantangan yang dihadapi di rumah sekarang ini adalah kehadiran media Teknologi Informasi dan Komunikasi semacam TV, komputer, tablet, PS, game online dan ajakan teman-temannya bermain di luar rumah. Adapun langkah – langkah yang dapat dilakukan orang tua dalam menumbuhkan minat baca anak melalui sarana *gadget* yaitu :

1. Observasi kecenderungan kegemaran anak dalam bidang apa. Contohnya binatang.
2. Ajak anak mulai membaca melalui benda yang anak senangi. Dengan tablet misalnya.
3. Berikan tauladan orang tua yang gemar membaca dihadapan anak dalam aktivitas keseharian. Contohnya membaca majalah
4. Berikan hadiah yang berkaitan dengan aktivitas belajar membaca pada saat anak berulang tahun
5. Luangkan waktu bersama anak untuk membimbing anak dalam aktivitas membaca dengan berbagai fasilitas yang disukainya.

Dalam merangsang aktivitas membaca tentunya dibutuhkan sarana dan fasilitas penunjang. Berikut ini adalah sarana tekonologi yang dapat dimanfaatkan dalam menumbuhkan minat baca anak.

Dengan tablet android orang tua dapat menumbuhkan minat baca anak dengan mengunduh aplikasi – aplikasi edukatif yang tersedia dan dapat diunduh secara gratis melalui jaringan internet sehingga pengeluaran untuk pembelian buku dapat ditekan. Tablet di samping dapat menyimpan lebih dari 100 macam game dan aplikasi yang dibuat khusus untuk meningkatkan kreativitas, performa serta prestasi anak dalam dalam kehidupan sehari-hari khususnya pendidikan. Dengan menggunakan sarana tablet ini, anak-anak bisa melakukan banyak hal, dari bermain sambil belajar membaca, menulis, berhitung dan mengembangkan wawasan dibidang geografi, seni, sastra dan lainnya.

2. Dengan Buku Elektronik

Buku elektronik (disingkat *e-book*) atau buku digital adalah versi elektronik dari buku. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar. Dewasa ini buku elektronik diminati karena ukurannya yang kecil bila dibandingkan dengan buku, dan juga umumnya memiliki fitur pencarian, sehingga kata-kata dalam buku elektronik dapat dengan cepat dicari dan ditemukan.

Dibandingkan aplikasi edukatif yang ada dalam komputer portabel *e-book* lebih polos dan tidak bisa bergerak. Tapi dalam menumbuhkan minat baca *e-book* sangat berperan

positif jika orang tua dapat menyediakan *e-book* yang sesuai dengan minat anak. Mendapatkan *e-book* pada saat ini tidak terlalu sulit, kita hanya perlu mengunduhnya melalui internet dan hanya beberapa *e-book* saja yang memerlukan uang untuk mendapatkannya.

3. Dengan Aplikasi Koleksi Buku Qbaca

Salah satu BUMN terkenal yaitu PT Telkom Indonesia menyediakan buku digital “Qbaca”, yakni sebuah aplikasi berisi koleksi buku yang bisa dinikmati melalui ponsel berbasis Android dan iOS. PT Telkom mendukung Amind untuk meningkatkan minat membaca anak-anak Indonesia, dengan menyediakan platform buku digital “Qbaca”. Dijelaskan, Qbaca dilengkapi dengan beragam konten yang ditujukan membantu masyarakat dalam mencari penerbit buku pilihan. Menariknya, selain teks, Qbaca ini menyediakan konten video sehingga berbeda dengan *e-book* lain yang beredar. “Dengan adanya video, anak-anak akan lebih mudah memahami. Mereka bisa melihat secara visual, melalui kombinasi teks dan video. Untuk koleksi buku, Qbaca menyediakan beragam jenis bacaan yang bisa dinikmati. Mulai edukasi, fiksi hingga agama, baik gratis maupun berbayar. Saat ini koleksi buku dalam Qbaca sudah mencapai ratusan judul buku. Qbaca berkomitmen akan mendahulukan penerbit lokal untuk diajak bekerjasama guna menumbuhkan minat membaca anak-anak di Indonesia. Menumbuhkan minat baca sejak dini pada anak, bisa memerangi kebojohan dan kemiskinan.

Perkembangan Teknologi dalam hal ini gadget merupakan sarana yang sangat membantu manusia dalam segala hal, para ahli teknologi semakin berlomba untuk menemukan alat-alat yang lebih canggih dari sebelumnya. Terkadang gadget memang dapat memberikan kontribusi negatif bagi penggunaannya seperti menjadi malas, tetapi ketika kita selaku orang tua dapat mengarahkan gadget sebagai sarana edukasi, maka salah satu point seperti minat membaca anak dapat diasah sejak dini.

Media Teknologi *gadget* layaknya seperti Pedang yang bermata dua, jika salah dimanfaatkan maka dapat menurunkan minat baca anak, peran kita sebagai orang tua hendaknya mengarahkan media tersebut agar dapat meningkatkan minat baca anak dirumah. Agar dapat memanfaatkan media untuk meningkatkan minat baca anak kita sebagai orang tua hendaknya paham apa itu *gadget* dan apa saja jenisnya yang dapat kita manfaatkan untuk menumbuhkan minat baca anak.

Gadget mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan.[]

Ibu... Membacalah...

*Oleh : Tri Hardiningtyas**

Mengutip apa yang disampaikan oleh Mohamímad Fauzil Adhim, bahwa kunci sukses mendidik anak salah satunya jangan marah, jangan marah, jangan marah, serta ikhlas.

Rangkaian peristiwa yang menyulut kemarahan seorang ibu kepada anaknya tidak perlu terjadi, seandainya para ibu mempunyai bekal ilmu pengetahuan bagaimana mendidik anak. Memang tidak semua ibu atau calon ibu, bahkan mantan ibu mempunyai kesempatan mengenyam pendidikan di sekolah formal. Akan tetapi, jika ada kemauan untuk berubah menjadi lebih baik, pasti akan ada jalan ke arah pencerahan dalam mendidik anak.

4* Pustakawan Madya Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta