

Media Ecology Through Android-Based Library Service Promotion Strategy (E-Pustaka)

Saenal Abidin¹, Asti Wahyuni², Arifuddin Tike³, Kamaluddin Tajibu⁴
UIN Alauddin Makassar¹²³⁴

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai ekologi media melalui Promosi Layanan Perpustakaan Berbasis Android (e-pustaka) di Dinas Perpustakaan Umum Kota Makassar. Rumusan masalah penelitian ini adalah terkait ekologi media melalui Promosi Layanan Perpustakaan Berbasis Android (e-pustaka) di Dinas Perpustakaan Umum Kota Makassar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Informan yang dipilih untuk melengkapi data dalam penelitian ini yaitu Pustakawan Dinas Perpustakaan Umum Kota Makassar dan Pengguna e-pustaka tersebut. Peneliti memperoleh data dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan penulis yaitu metode kualitatif. Hasil penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa Strategi Promosi Perpustakaan Berbasis Android (e-pustaka) di Dinas Perpustakaan Umum Kota Makassar yang dilakukan oleh pustakawan yaitu promosi dengan pemanfaatan Media sosial seperti facebook dan instagram, Kerjasama Mitra berbagai Media seperti Media Cetak dan Media Penyiaran yaitu membuat iklan layanan masyarakat sebagai publikasi minat baca di televisi, koran cetak dan online, brosur, spanduk dan poster serta Mensosialisasikan e-pustaka ke sekolah-sekolah. Melalui penelitian ini, diketahui bahwa ekologi media telah terbentuk di perpustakaan ditandai dengan semakin bertambahnya jumlah pengunjung perpustakaan setiap harinya karena memperoleh informasi terkait layanan perpustakaan melalui media yang ada.

ABSTRACT

This study discusses media ecology through the Promotion of Android-Based Library Services (e-pustaka) at the Makassar City Public Library Service. The formulation of the research problem is related to media ecology through the Promotion of Android-Based Library Services (e-pustaka) at the Makassar City Public Library Service. The type of research used in this research is qualitative research with a qualitative descriptive approach. The informants selected to complete the data in this study were the librarians of the Makassar City Public Library Service and users of the e-library. Researchers obtain data by conducting observations, interviews and documentation. The data analysis technique used by the author is a qualitative method. The results of this study concluded that the Android-Based Library Promotion Strategy (e-library) at the Makassar City Public Library Service was carried out by librarians, namely promotion by utilizing social media such as Facebook and Instagram, Collaborating with Partners in various Media such as Print Media and Broadcast Media, namely making advertisements community service as publication of interest in reading on television, print and online newspapers, brochures, banners and posters as well as disseminating e-libraries to schools. Through this research, it is known that the media ecology has been formed in the library as indicated by the increasing number of library visitors every day because they obtain information related to library services through existing media.

Correspondence Email:
saenal.abidin@uin-alauddin.ac.id

Keywords: Media Ecology;
Promotion Strategi; Library
Promotion



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi semakin hari semakin meningkat hal itu dapat mempengaruhi dan berdampak pada eksistensi segala bidang. Seperti pada layanan perpustakaan, Saat ini perpustakaan dituntut agar dapat menyediakan dan mengaplikasikan layanan digital sebagai pemanfaatan teknologi informasi dalam upaya pengembangan manajemen operasional dan peningkatan kualitas layanan suatu perpustakaan agar bersifat efektif. Beberapa bentuk layanan perpustakaan berbasis teknologi informasi adalah layanan yang berbasis sistem otomasi perpustakaan, layanan *e-book* dan *e-journal* hingga menyediakan layanan internet gratis (Safira, 2019)

Di era ini penggunaan komputer sudah tidak begitu utama setelah terciptanya teknologi informasi seperti *smartphone*. Evolusi telepon pun kini sudah mencapai pada teknologi *smartphone* (Telepon pintar). Teknologi ini menawarkan kecanggihan dan kelebihannya dalam mempermudah hidup manusia karena memiliki kemampuan sangat tinggi, dengan tampilannya yang kecil, ringan dan mudah dibawa kemana saja menjadikan perannya sangat dibutuhkan pada teknologi masa kini. Kemampuan *smartphone* tidak terbatas sebagai alat komunikasi saja, namun fitur lainnya sebagai media belajar baik secara tertulis maupun gambar (Isron et al., 2020). Melihat eksistensi *smartphone* menjadikan banyak pengembang yang berlomba-lomba dalam penciptaan berbagai aplikasi, ada juga yang memanfaatkan *smartphone* sebagai peluang meraih keuntungan berbisnis, berbelanja serta bertransaksi *online* lainnya. Hingga saat ini sangat banyak yang memanfaatkan aplikasi *smartphone* sebagai teknologi penunjang kebutuhan manusia.

Perpustakaan yang dilengkapi teknologi dapat membantu perpustakaan memenuhi kebutuhan informasi yang dibutuhkan oleh penggunannya, karena dengan begitu informasi yang ada di dalam perpustakaan tetap dapat mempertahankan nilai informasi dan dijalankan dengan tepat. Perpustakaan berfungsi sebagai penghubung dalam melakukan proses transformasi berbagai

sumber pengetahuan. Oleh sebab itu perpustakaan yang menarik dan peka terhadap kebutuhan pengguna dapat mempromosikan kelebihannya sebagai penyedia layanan informasi yang tepat dengan sendirinya. Dengan melakukan kegiatan promosi tersebut dapat menarik minat kunjung penggunanya baik pada pemanfaatan teknologi yang baik dan juga mempertahankan minat kunjung pengguna pada perpustakaan konvensional. Kegiatan promosi perpustakaan serta pelayanan yang terdapat pada perpustakaan menjadi ujung tombak keberhasilan visi misi sebuah perpustakaan. Jadi dalam mempromosikan dan melayankan setiap informasi di perpustakaan juga perlu melakukan evaluasi agar dapat selalu di koreksi dan dilakukan perbaikan kembali sesuai dengan kebijakan dan kondisi perpustakaan tersebut.

Dalam kaitannya dengan ekologi media, diharapkan dengan strategi promosi melalui media baru (*new media*) dapat memberikan informasi yang tepat bagi masyarakat agar mereka dapat mengetahui layanan yang ada di perpustakaan serta memanfaatkannya. Promosi melalui media dinilai efektif dalam memberikan pemahaman tentang pentingnya perpustakaan. Olehnya itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang proses ekologi media melalui strategi promosi berbasis android di Dinas Perpustakaan Umum Kota Makassar.

LANDASAN TEORETIS

Pengertian Promosi Perpustakaan

Promosi merupakan bagian dari bauran pemasaran yang menjadi vital dari distribusi informasi produk (Fani et al., 2022). Promosi adalah aktivitas antara pertukaran informasi dengan organisasi yang bertujuan agar memberi informasi mengenai suatu produk yang disediakan oleh organisasi dalam menawarkan calon konsumen tentang produk maupun jasa tersebut. Promosi merupakan metode komunikatif persuasif pemasaran yang bermaksud menggunakan metode jalinan masyarakat (Darmono, 2007).

Promosi perpustakaan merupakan suatu proses untuk meperkenalkan seluruh kegiatan, layanan, dan koleksi bahan pustaka yang ada di perpustakaan kepada masyarakat (Maretno & Marlini, 2021). Salah satu hukum dasar perpustakaan dari S.R. Ranganathan adalah Library is Growing Organism (Barner, 2011), perpustakaan merupakan lembaga yang tidak "statis" atau "diam" namun akan selalu dinamis dan relevan sesuai perkembangan zaman (Yenanti, 2019).

Beberapa metode yang biasa digunakan dalam memamerkan produk dan jasa perpustakaan dengan kekreatifan untuk menampilkan berita, baik berita yang bersifat komersial maupun wawancara yang disiarkan dalam berbagai media yang digunakan adalah *advertising, personal selling, sales promotion* dan *publishitas*.

Asumsi Teori Ekologi Media

Media melingkupi setiap tindakan di dalam masyarakat kita tidak dapat melarikan diri dari media. Bahkan McLuhan menyebut angka, permainan, dan uang sebagai mediasi. Media-media ini mentransformasi masyarakat kita melalui permainan yang dimainkan, radio yang didengarkan, atau TV yang ditonton. Pada saat bersamaan, media bergantung pada masyarakat untuk "pertukaran dan evolusi".

Media memperbaiki persepsi kita dan mengorganisasikan pengalaman kita. Kita secara langsung dipengaruhi oleh media. Media cukup kuat dalam pandangan kita mengenai dunia. Kita tanpa sadar termanipulasi oleh TV. Sikap dan pengalaman kita secara langsung dipengaruhi oleh apa yang kita tonton di TV, dan sistem kepercayaan kita dapat dipengaruhi secara negatif oleh TV. McLuhan mempersepsikan TV sebagai hal yang memegang peranan penting dalam pengikisan nilai-nilai keluarga.

Media menyatukan seluruh dunia. Media menghubungkan dunia. McLuhan menggunakan istilah desa global (*global village*) untuk mendeskripsikan bagaimana media mengikat dunia menjadi sebuah sistem politik, ekonomi, sosial, dan budaya yang besar. Manusia tidak lagi dapat hidup dalam isolasi, melainkan akan selalu

terhubung oleh media elektronik yang bersifat instan dan berkesinambungan. Media elektronik memiliki kemampuan untuk menjembatani budayabudaya yang tidak akan pernah berkomunikasi sebelum adanya koneksi ini.

Sejarah Media

McLuhan dan Quentin Fiore menyatakan bahwa media dari sebuah era menentukan esensi dari sebuah masyarakat. Mereka mengemukakan empat era dalam sejarah media yang masing-masing berkaitan dengan mode komunikasi dominan di zaman tersebut. McLuhan lebih jauh menyatakan bahwa media bertindak sebagai perpanjangan indera manusia dari tiap era yaitu:

1. Era tribal. Era ini ditandai dengan tradisi lisan. Orang belum mengenal tulis menulis. Di masa ini, menurut McLuhan, budaya berpusat pada telinga. Orang mendengar tanpa memiliki kemampuan untuk menyensor pesan-pesan. Konteks komunikasi hanya bersifat tatap muka. Ini yang membawa masyarakat kolektif.
2. Era melek huruf. Ini adalah era di mana komunikasi tertulis berkembang pesat dan mata menjadi indera yang dominan. Zaman ini ditandai dengan pengenalan abjad. Konteks komunikasi sosial sudah bersifat tidak langsung karena dapat diwakili oleh tulisan. "Dunia tertulis" memberi konsekuensi lahirnya masyarakat individualistik.
3. Era cetak. McLuhan menyebut buku sebagai "mesin pengajar pertama" di era ini. Segala macam tulisan dapat diduplikasi dengan jumlah yang banyak. Di era ini teknologi yang utama adalah percetakan dengan mengandalkan penglihatan sebagai indera yang dominan. Sama dengan era melek huruf.
4. Era elektronik. Media menjadi perpanjangan hampir seluruh indera manusia di era ini. Telepon dan radio perpanjangan tradisi lisan. Televisi perpanjangan penglihatan dan pendengaran. Komputer/internet juga hadir sebagai perpanjangan seluruh indera dengan menggabungkan ragam media (cetak, audio, visual) hingga ia disebut multimedia.

Ekologi Media

Manusia menciptakan teknologi, dan sebaliknya teknologi membentuk manusia. Hal inilah yang menjadi konsep dasar dari teori ekologi media. Zaman sekarang berbagai media muncul sebagai konsekuensi dari melesatnya perkembangan teknologi. New Media atau media online adalah media yang di dalamnya terdiri dari gabungan berbagai elemen. Itu artinya terdapat konvergensi media di dalamnya, dimana beberapa media dijadikan satu. New Media merupakan media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sistem penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang hasilnya tidak diperoleh melalui pendekatan statistik atau sejenisnya. Tetapi menggunakan metode wawancara untuk mendeskripsikan data yang diperoleh di lapangan oleh penulis baik dari informan, fakta yang didapatkan jelas dan terperincinya gambar yang diperoleh mengenai bagaimana Strategi Promosi layanan Perpustakaan berbasis Android (e-pustaka) di Dinas Perpustakaan umum Kota Makassar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media yang digunakan untuk strategi promosi

Menurut Tulus Wulan Juni selaku pustakawan madya Dinas Perpustakaan Umum Kota Makassar bahwa layanan perpustakaan berbasis aplikasi pada *smartphone* android merupakan salah satu upaya bagaimana perpustakaan memberikan layanan digital kepada pemustakanya dengan memanfaatkan teknologi pada *smartphone* android karena saat ini hampir semua kalangan memanfaatkan *smartphone* untuk menemukan informasi maupun hiburan lainnya. Dinas

Perpustakaan kota Makassar berinovasi dan memaksimalkan layanan perpustakaan lewat perangkat android dengan menggandeng penyedia buku elektronik/ *ebook* tersebut untuk dapat diakses pemustakannya kapanpun dan dimanapun sebagai antisipasi perkembangan teknologi.

Kegiatan promosi layanan e-pustaka dilakukan dengan memanfaatkan media sosial seperti Facebook dan Instagram. Media sosial ini dapat dijadikan untuk mengajak orang-orang membaca. Hal ini menjadi bagian penting dari inovasi media yang digunakan untuk mempromosikan e-pustaka dan layanan lainnya yang disediakan oleh perpustakaan Kota Makassar. Selain itu, hal lain yang dilakukan adalah bekerjasama dengan mitra-mitra dari berbagai media, baik media penyiaran seperti iklan di televisi nasional, media cetak seperti Iklan di koran cetak maupun koran *online*, bekerjasama dengan penerbit, pegiat literasi, pendongeng, dan pustakawan.

Aplikasi e-pustaka tersedia untuk masyarakat Kota Makassar, e-pustaka juga baik dimanfaatkan pada lingkungan sekolah yaitu siswa dan guru dalam membantu menambahkan bahan pelajaran. Dinas Perpustakaan Kota Makassar memiliki berbagai program inovasi yang menarik sehingga dalam mempromosikan e-pustaka pada lingkungan sekolah dilakukan dengan pendekatan yang menarik dan mengajak siswa melakukan gerakan download bersama aplikasi perpustakaan digital yaitu e-pustaka serentak di SD dan SMP.

Kendala yang dihadapi dalam membentuk ekologi media

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam melakukan gerakan promosi e-pustaka ini. Diantaranya adalah:

1. Terbatasnya Server

Layanan e-pustaka Kota Makassar hanya dapat diakses oleh pemustaka yang berdomisili di Kota Makassar baik pelajar, mahasiswa, guru maupun masyarakat umum yang beralamat di Kota Makassar. Kendala yang dihadapi dalam mempromosikan layanan e-pustaka selain terbatasnya server, juga terbatasnya pengguna aplikasi yang dapat mengakses e-pustaka karena adanya suatu aturan, yaitu hanya masyarakat yang beralamat di Kota Makassar yang dapat merasakan layanan e-pustaka ini, jadi yang bukan warga Makassar tidak bisa menggunakan aplikasi e-pustaka karena syarat atau data diri dalam mendaftar pada aplikasi e-pustaka itu harus nomor identitas dan beralamat di Kota Makassar.

2. Konektivitas Jaringan Internet

Kendala lain dalam mempromosikan layanan e-pustaka yaitu koneksi jaringan internet yang tidak selalu baik karena aplikasi yang berbasis *online*. jika jaringan internetnya baik maka pengguna juga dengan nyaman mengakses layanan e-pustaka.

3. Kurangnya SDM (Sumber Daya Manusia)

Dalam kaitannya dengan aspek sumber daya manusia, terkendala karena belum ada tenaga yang khusus dalam menangani layanan e-pustaka. Hal ini disebabkan karena e-pustaka masih dalam proses pengembangan website, pengembangan untuk media sosial, sehingga belum ada petugas khusus yang memiliki spesialisasi sebagai pustakawan yang ditempatkan khusus menangani hal tersebut.

Layanan e-pustaka mendapat respon yang beragam dari warga Kota Makassar yang menggunakannya. Namun, secara umum merespon bahwa hadirnya

e-pustaka menjadi sesuatu yang membawa kebaruan dan kemudahan dalam hal akademik. Beberapa warga dengan berbagai profesi mengaku senang menggunakan aplikasi e-pustaka karena fitur-fitur dan berbagai disiplin ilmu yang disediakan mudah dipahami dan ditemukan sehingga dapat mengakses informasi kapan dan dimana saja dengan cepat mengetahui ketersediaan bacaan yang diinginkan. Selain itu, layanan ini juga membuat masyarakat tidak perlu berkunjung ke perpustakaan sehingga mengefisienkan waktu dan biaya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi Promosi Layanan Perpustakaan Berbasis Android (e-pustaka) di Dinas Perpustakaan Umum Kota Makassar dilakukan dengan pemanfaatan Media Sosial *Facebook* dan *Instagram*, melakukan kerjasama mitra berbagai media, yaitu media penyiaran dan media cetak seperti iklan layanan masyarakat sebagai publikasi minat baca di televisi nasional, radio, iklan di koran tercetak maupun koran *online*, brosur, poster dan spanduk. Juga bekerjasama dengan penerbit, pegiat literasi, pendongeng, dan pustakawan. Selain itu, kegiatan sosialisasi ke Sekolah, dengan berbagai program inovasi untuk mengajak siswa melakukan gerakan download bersama aplikasi perpustakaan digital yaitu e-pustaka serentak di Sekolah. Berbagai kendala dalam melakukan strategi promosi layanan perpustakaan berbasis Android (e-Pustaka) di Dinas Perpustakaan Umum Kota Makassar oleh pustakawan adalah terbatasnya server atau pengguna e-pustaka karena program inovasi ini dibiayai oleh APBD Kota Makassar (Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah) sehingga yang terdaftar hanya dikhkususkan untuk Masyarakat yang berdomisili di Kota Makassar. Konektivitas Jaringan Internet Aplikasi e-pustaka hanya dapat diakses apabila jaringan internet *online* sehingga koneksi internet yang stabil diperlukan agar e-pustaka berjalan dengan maksimal. Kurangnya SDM (Sumber Daya Manusia) yang menangani secara khusus layanan e-pustaka.

DAFTAR PUSTAKA

- Barner, K. (2011). The library is a growing organism: Ranganathan's fifth law of library science and the academic library in the digital era. In *Library Philosophy and practice*. digitalcommons.unl.edu.
<https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1579&context=libphilprac>
- Darmono, S. D. (2007). Perpustakaan Sekolah: Pendekatan Aspek Manajemen dan Tata Kerja. In *Jakarta: Grasindo*.
- Fani, R., Nur, S. W., & Hasan, A. (2022). Consumer Satisfaction and Online Purchase Decisions: Examining The Price and Product Analysis. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 9(2), 263–273. <https://jurnal.fe.umi.ac.id/index.php/JMB/article/view/298>
- Isron, H., Ayyu Faridhatul Masrura, M. Farras Aditya P. A, Dodik Arwin Dermawan, & Paramitha Nerisafitra. (2020). CUBID EC : Aplikasi Edukasi Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. *Explore IT! : Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknik Informatika*, 12(1), 29–36.
<https://doi.org/10.35891/explorit.v12i1.2051>
- Maretno, S., & Marlini, M. (2021). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Promosi Perpustakaan. *Baitul 'Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 5(1), 58–71. <https://doi.org/10.30631/baitululum.v5i1.98>
- Safira, F. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Kunang-kunang sebagai Manajemen Pengetahuan dalam Mendukung Pengembangan Layanan TIK di Perpustakaan Daerah Kabupaten *Libraria: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 8(1), 17–28.
- Yenianti, I. (2019). Promosi Perpustakaan Melalui Media Sosial Di Perpustakaan IAIN Salatiga. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 3(2), 223–237. <https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v3i2.223-237>