Volume 6 Issue 6 (2022) Pages 6271-6285
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Kajian Perkembangan Industri Buku Cerita Anak Bergambar di Indonesia pada Era Digital

Nadia Farah Lutfiputri✉
Ilmu Komunikasi, Universitas Indonesia, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3330

Abstrak
Perkembangan teknologi di era digital turut memberikan pengaruh ke perkembangan buku cerita bergambar. Studi ini bertujuan untuk melihat perkembangan buku cerita anak bergambar di Indonesia pada era digital, terutama terkait dengan pengaplikasian konsep hypermedia (penggabungan berbagai format media), interaktivitas (interaksi antara pembaca dengan teks atau media baca), dan gamifikasi (pengaplikasian elemen dan prinsip gim dalam teks bacaan). Dengan melakukan kajian secara *desk research* dan wawancara dengan orang tua, temuan studi ini menunjukkan bahwa sudah semakin banyak buku cerita anak bergambar yang hadir dalam format digital di Indonesia, terutama *e-book*. Selain itu, sudah mulai bermunculan juga aplikasi buku yang dilengkapi dengan elemen hypermedia, interaktivitas, dan gamifikasi. Meskipun demikian, orang tua masih cenderung memilih buku berformat fisik daripada digital untuk anaknya. Alasannya adalah walaupun kehadiran buku berformat digital telah menawarkan sejumlah kelebihan, namun sifatnya masih menjadi pelengkap atau alternatif, alih-alih menggantikan keberadaan buku fisik secara sepenuhnya.

Kata Kunci: *buku cerita anak bergambar; digitalisasi; gamifikasi, hypermedia; interaktivitas.*

Abstract
Technological advancements have also had an influence on the development of picture story books. This research will examine the development of the children's picture book industry in Indonesia during the digital era, with a focus on the themes of hypermedia, interactivity, and gamification. The findings of this study, based on a desk research study and interviews with parents, show that more and more children's picture books are becoming available in digital format, particularly e-books. Meanwhile, book applications featuring hypermedia, interaction, and gamification have begun to surface, though the number is still small. Despite this development, parents still prefer physical books over digital versions for their children. Instead of totally replacing the existence of physical books, the presence of digital format books serves as a complement or alternative.

Keywords: *children picture books; digitalization; gamification; hypermedia; interactivity.*

Copyright (c) 2022 Nadia Farah Lutfiputri

✉ Corresponding author :
Email Address : nadia.lutfiputri@gmail.com (Jakarta, Indonesia)
Received 3 July 2022, Accepted 11 October 2022, Published 22 October 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3330

Pendahuluan

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk di antaranya terhadap media baca atau industri perbukuan. Sebelumnya, buku identik dengan teks atau tulisan yang dicetak di atas kertas dalam format tertentu. Namun, definisi buku dapat lebih luas lagi dengan tidak mengacu pada suatu objek fisik tertentu (Cope, 2001). Buku bukanlah sebuah benda semata, melainkan sebuah format tekstual serta cara untuk berkomunikasi. Sehingga, apa yang disebut buku bisa saja hadir dalam bentuk tulisan tangan, cetakan, digital, hingga berformat audio (Cope, 2001). Selain itu, buku pun tidak serta merta harus mengandung tulisan, tapi bisa juga hanya terdiri atas gambar visual (Arizpe, 2020). Jenis buku yang menggabungkan unsur tulisan dan visual adalah buku cerita bergambar (*picture books*) yang pada saat ini mayoritas ditujukan bagi anak-anak.

Definisi dan peruntukan buku cerita bergambar sendiri terus mengalami perkembangan. (Anstey & Bull, 2004) secara sederhana mendefinisikan bahwa adanya ilustrasi adalah penanda bahwa suatu buku bisa disebut sebagai buku cerita bergambar. Seiring berjalannya waktu para ahli pun melihat bahwa buku dalam buku cerita bergambar adalah suatu bentuk teks yang unsur tulisan dan visualnya saling melengkapi satu sama lain untuk mengkonstruksi sebuah cerita atau makna (Anstey & Bull, 2000). Sehingga, dalam hal ini teks visual bukan hanya sebagai pelengkap, melainkan sama pentingnya dengan teks tulisan bahkan bisa saja lebih penting (Galda et al., 2016)

Hadirnya teknologi telah membuat buku cerita bergambar memasuki ranah digital. Yokota & Teale (2014) menyebut bahwa perkembangan atau transisi dari cetak menuju digital ini bisa dikategorisasikan menjadi 4 jenis. Pertama adalah men-*scan* buku cerita bergambar versi cetak yang ada dan membuatnya tersedia secara digital. Contohnya adalah ketika pada tahun 2002 lembaga International Children's Digital Library membuat perpustakaan digital gratis dengan menyediakan buku-buku cerita bergambar seperti layaknya versi cetak yang dipindah ke ranah digital. Semua elemennya, seperti desain, ukuran huruf, dan bentuk bukunya dibiarkan sama tanpa ada yang ditambah maupun dikurangi. Lalu, yang kedua adalah mentransformasikan buku cerita bergambar menjadi seperti berbentuk film. Misalnya adalah dengan membuat versi *read aloud* atau animasi dari buku cerita bergambar yang sudah ada. Pada format ini, terdapat tambahan elemen berupa audio sehingga bisa memberikan pengalaman membaca cerita yang lebih bagi anak. Selain audio, versi *read aloud* ini juga akan menyediakan video yang kameranya akan diarahkan ke arah gambar dan tulisan yang sedang dibacakan.

Kemudian, bentuk yang ketiga adalah menambahkan fitur-fitur digital pada buku cerita bergambar yang tersedia secara daring. Contohnya adalah dengan menyesuaikan jenis dan ukuran huruf agar bisa lebih sesuai dengan ranah digital, menambahkan fitur audio yang membuat pembaca bisa mendengarkan bukunya dibacakan secara otomatis, menambahkan elemen musik sebagai latar belakang, dan menambahkan fitur 'hotspot' di mana elemen ilustrasi yang ada dapat merespon mengeluarkan suara atau bergerak ketika diklik menggunakan kursor. Lalu, jenis yang keempat adalah adanya penambahan fitur interaktif pada buku cerita bergambar yang sudah ada. Misalnya adalah kini sejumlah *e-book* dan aplikasi buku digital menyisipkan fitur berupa gim seperti *puzzle* atau mengajak pembacanya untuk mewarnai gambar di tengah-tengah cerita. Sargeant (2015) juga menyatakan hal yang senada bahwa buku digital masa kini bisa mengandung teks berupa tulisan, gambar, animasi, video, musik, efek suara, narasi audio yang direkam, material *hyperlink*, fitur bahasa atau kamus, dan berbagai jenis fitur interaktif lainnya. Hal ini pun menjadikan pengalaman pembaca dengan buku yang dibacanya semakin kaya karena menyatukan semua media bercerita (*storytelling*) yang ada, seperti tradisi bercerita lisan, cetak, hingga menonton (Madej, 2003).

Strategi para penulis dan penerbit untuk berlomba-lomba menerbitkan buku cerita anak bergambar digital dengan menambahkan aneka macam fitur bukan tanpa alasan. Mereka harus melakukannya agar tetap bisa bersaing di pasar dengan media-media berbasis

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3330

digital lainnya. Meskipun demikian, industri penerbitan buku anak-anak dan dewasa muda secara global masih terus berkembang dan menghasilkan keuntungan yang tinggi. Dikutip dari laporan The Business Research Company (2022), ukuran pasar buku anak-anak dan dewasa muda diperkirakan akan tumbuh dari 10,82 miliar USD pada tahun 2021 menjadi 11,34 miliar USD pada tahun 2022 dengan tingkat pertumbuhan tahunan gabungan sebesar 4,9%. Jenis bukunya mencakup buku yang dicetak, *e-book,* serta *audiobook.* Sementara itu, berdasarkan laporan dari Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI) tahun 2015, dari total penjualan buku pada tahun 2013 dan 2014, jenis buku yang menduduki peringkat pertama adalah buku anak (Wibisono, 2018). Jumlah persentasenya pada tahun 2013 adalah sebesar 22,31% dari total penjualan, sementara pada tahun 2014 menjadi 22,64%.

Dilihat dari perkembangannya, maka setidaknya terdapat 3 konsep terkait media yang relevan dan mencirikan keberadaan buku cerita anak digital, yaitu adanya hypermedia, interaktivitas, dan gamifikasi. Pada bagian ini akan dijabarkan penjelasan konseptual dari ketiga konsep tersebut. dengan mengacu pada literatur-literatur terdahulu. Selain itu, sebelumnya akan dibahas pula definisi konseptual *e-book* serta *digital book app* yang merupakan bagian dari format buku cerita anak bergambar digital.

Sargeant (2015) mengidentifikasi perbedaan '*e-book*' dan 'aplikasi buku digital (*book app*)' karena kedua istilah ini sering digunakan untuk merujuk pada buku cerita bergambar digital. *E-book,* yang merupakan singkatan dari *electronic book* adalah representasi elektronik dari sebuah buku (Garrish, 2011). Contoh platform *e-book* yang terkenal adalah EPUB. Sementara itu, *'book app'* mengacu pada aplikasi, yang merupakan program perangkat lunak komputer yang sangat cocok dalam menyajikan konten media secara interaktif. Aplikasi buku digital ini bisa didapatkan pengguna dengan mengunduhnya melalui layanan distribusi digital, seperti App Store atau Google Play Store. Kreator aplikasi buku pun memanfaatkan kelebihan interaktivitas ini untuk menciptakan buku dengan pengalaman *storytelling* yang interaktif (Yokata & Teale, 2014).

Bagi Sargeant (2015), perbedaan jelas di antara keduanya adalah *e-book* merupakan replika buku cetak dalam bentuk digital yang mengandung teks tertulis dan gambar serta memiliki level interaktivitas yang rendah, sementara aplikasi buku menyajikan perpaduan antara teks tertulis, visual, audio, gim, dan berbagai jenis fitur interaktif lainnya. Karena tingginya level interaktivitas yang muncul pada buku cerita bergambar digital, khususnya pada aplikasi buku, pembacanya pun bisa menjadi lebih aktif dan berubah menjadi *user.* Terdapat ungkapan bahwa orang-orang 'membaca' *e-book* dan 'menggunakan' aplikasi buku (Sargeant, 2015).

Kemudian, Ted Nelson mencetuskan terminologi hypermedia, yakni teknologi yang memungkinkan berbagai format, seperti teks tulisan, visual, audio, hingga video bergabung menjadi satu dalam sistem non-linear (Nelson, 1965 dalam Sargeant, 2015). Karakteristik ini pun sesuai dengan keberadaan buku cerita anak bergambar digital masa kini, di mana dari satu medium yang sama, pembaca bisa menikmati beraneka macam format sekaligus. Misalnya ketika pembaca mengarahkan kursor ke ilustrasi di buku digital tersebut, akan ada efek suara yang muncul atau pembaca akan dialihkan untuk menonton video.

Terdapat istilah 'hotspot' yang didefinisikan sebagai sebuah area spesifik di layar yang mana ketika pembaca menyentuh, menggeser, atau memencetnya akan menghasilkan suara atau menampilkan animasi dan konten lainnya selama mereka membaca (Serafini et al., 2016). Kualitas sebuah buku cerita bergambar digital bisa dilihat dari menyatunya berbagai elemen ini sehingga dapat menciptakan pengalaman membaca yang bersatu padu (Cahill & McGill-Franzen, 2013). Alih-alih mengganggu pengalaman membaca, desain hotspot di buku cerita anak bergambar digital ini harus mampu mengintegrasikan elemen-elemen interaktif yang ada dengan naratif atau inti cerita buku tersebut. Desain hotspot yang baik ini memiliki potensi untuk menstimulasi anak untuk memiliki tingkat keterlibatan dan pemahaman bacaan yang tinggi (Kao et al., 2016). aAkan tetapi, desain hotspot yang buruk justru bisa mengganggu pengalaman membaca anak. Sejumlah eksperimen terdahulu untuk

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3330

membandingkan buku digital dengan dan tanpa hotspot mengungkap adanya efek negatif dari hotspot. Pemahaman bacaan anak-anak terhadap cerita yang dibacanya dapat terganggu karena mereka harus membagi diri antara berinteraksi dengan hotspot sekaligus membaca atau mendengarkan cerita (Bus et al., 2020).

Ketika menggunakan media digital, termasuk ketika membaca buku, anak-anak memang telah memiliki ekspektasi bahwa konten digital bersifat responsif, sehingga memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dan berinteraksi secara aktif dalam pengalaman membaca digital (Sargeant, 2015). Bagi Tekinbas & Zimmerman (2003), interaktivitas adalah proses aksi dan hasil. Ketika pembaca melakukan sebuah aksi, misalnya menekan tombol, akan ada efek yang mereka dapatkan, seperti munculnya suara. Landay (2014) juga mengungkapkan bahwa interaktivitas dalam platform media baru mengacu pada komunikasi antara manusia dan komputer. Orang yang melakukan interaksi ini mengontrol sistem komputer untuk melakukan sesuatu yang bermakna bagi mereka.

Selanjutnya, tren lainnya yang muncul dalam perkembangan buku cerita anak digital adalah adanya konvergensi antara teks bacaan dengan gim, atau dikenal juga dengan istilah gamifikasi. Gamifikasi mengacu pada pengaplikasian elemen dan prinsip gim dalam konteks non gim (Bus et al., 2020). Tujuannya adalah untuk memotivasi dan meningkatkan aktivitas serta retensi pengguna. Penggabungan konsep membaca dan bermain sebenarnya tidak eksklusif adanya di ranah digital. Pada sejumlah buku cerita bergambar anak cetak pun dapat ditemukan elemen-elemen permainan bagi pembacanya. Misalnya adalah unsur *pop-up* dalam buku atau adanya tebak-tebakan sebagai bagian dari cerita. Namun, dalam dunia digital gamifikasi ini bisa dilakukan lebih lagi. Muncul ideologi baru dalam dunia baca digital yang didengungkan oleh penerbit dan penulis bahwa cara terbaik untuk memotivasi pembaca, terutama yang enggan membaca adalah dengan menghilangkan garis batas antara buku dan gim. Sehingga, ketika sedang membaca buku digital, anak-anak bisa seakan-akan sedang bermain gim dan mendapatkan *reward* jika berhasil menang melakukan tantangan yang ada.

Adanya bentuk-bentuk hypermedia dan interaktivitas, termasuk di antaranya adalah gamifikasi memang membawa sejumlah kelebihan yang memiliki potensi untuk melengkapi alur cerita yang terkandung di buku. Studi dari Son et al. (2020) menyebutkan bahwa fitur interaktivitas pada buku cerita bergambar digital bisa meningkatkan pemahaman anak pada cerita yang dibacanya. Akan tetapi, di sisi lain terdapat pula kasus-kasus di mana unsur interaktivitas yang ada terlalu banyak, terlalu berfokus pada permainan yang ada, dan tidak didesain dengan baik hingga pada akhirnya bisa membuat pembaca tidak dapat fokus pada memahami inti ceritanya (Yokota & Teale, 2014). Lalu, kemungkinan negatif lain yang dapat terjadi adalah pembaca, khususnya anak-anak menjadi terlalu terpaku pada unsur menang dan kalah dalam melakukan permainan dalam buku itu. Jika mereka kalah, mereka justru bisa menjadi semakin terdemotivasi untuk membaca (Martens, 2014). Oleh karena itu, (Nicholson, 2012) berargumen bahwa jika ingin memasukkan permainan dalam buku cerita anak bergambar digital, yang terpenting adalah memikirkan unsur permainan itu sendiri dan kesesuaiannya dengan cerita, serta meminimalisir unsur poin atau sistem menang kalah. Maka ia juga menawarkan bahwa terminologi yang lebih sesuai adalah '*playification*' alih-alih '*gamification*'.

Hadirnya proses digitalisasi dalam buku cerita anak tentunya menghadirkan respon atau penerimaan yang beragam dari para orang tua dan anak itu sendiri yang menjadi target pembaca. Perspektif orang tua bersifat penting dalam pembahasan ini karena mereka adalah pihak pertama yang menentukan buku jenis apa yang dapat dibaca oleh anaknya di rumah. Terdapat studi yang telah melihat bahwa jika harus memilih antara buku cerita anak versi cetak dan digital, orang tua lebih memilih buku versi cetak bagi anaknya, sementara anak-anak lebih menyukai buku digital (Korat & Or, 2010; Parish-Morris et al., 2013). Sejumlah alasan orang tua masih lebih memilih buku versi cetak adalah karena merasa lebih bisa menciptakan suasana membaca yang kondusif tanpa banyaknya distraksi (Korat & Or, 2010; Parish-Morris et al., 2013) anggapan bahwa membaca buku cetak lebih bisa meningkatkan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3330

kemampuan baca anak (Eutsler & Antonenko, 2018), tidak ingin anak kecanduan teknologi (Eutsler et al., 2018), dan khawatir terlalu banyak melihat layar dapat mengganggu penglihatan anak (Eutsler, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Puspita & Irwansyah (2018) telah membahas mengenai studi kasus pembaca *e-book* melalui aplikasi iPusnas untuk melihat adanya pergeseran budaya baca serta perkembangan industri penerbitan buku di Indonesia. Lalu, penelitian Rizkiyah & Ningrum (2022) menemukan bahwa ada pengaruh antara penggunaan buku buku cerita bergambar digital terhadap peningkatan literasi digital anak-anak berusia 4-5 tahun. Sementara itu, Farhani et al (2022) yang meneliti mengenai persepsi orang tua terhadap aplikasi buku digital Let's Read menyebut bahwa koleksi buku dan fitur-fitur yang ada dapat mereka manfaatkan sebagai media literasi, edukasi, dan hiburan bagi anak-anak. Namun, belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas tentang perkembangan industri buku cerita anak bergambar di Indonesia di era digital berikut fitur-fiturnya, serta penerimaannya oleh orang tua. Maka dari itu, penelitian ini hendak mengkaji bagaimana konsep dan fitur seperti hypermedia, interaktivitas, dan gamifikasi diaplikasikan dalam perkembangan industri buku cerita anak bergambar di Indonesia. Selain itu, akan dilihat pula persepsi orang tua yang memiliki anak terhadap perkembangan digitalisasi buku cerita anak bergambar ini jika dibandingkan dengan buku berbasis cetak.

Metodologi

Penelitian ini akan melakukan pengumpulan dengan menggunakan metode observasi daring, wawancara, dan *desk research*. Pengumpulan data secara primer dilakukan melalui observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi langsung terhadap situs dan aplikasi membaca buku cerita anak bergambar digital di Indonesia, yaitu: literacycloud.org, letsreadasia.org, bacapibo.com, aplikasi iPusnas, aplikasi RIRI, dan aplikasi KICA. Pengamatan dilakukan dengan memperhatikan format dan fitur-fitur buku cerita bergambar digital yang telah diklasifikasikan oleh Yokota & Teale (2014). Peneliti akan melihat format kategori mana yang muncul pada situs dan aplikasi buku cerita bergambar di Indonesia, jika didasarkan pada keberadaan fitur-fiturnya. Selengkapnya disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Klasifikasi Format & Fitur Buku Cerita Bergambar Digital

Kategori	Klasifikasi Format Buku Cerita Bergambar Digital	Contoh Fitur
1	Buku cerita bergambar versi cetak yang di-*scan* agar tersedia secara digital.	Buku muncul dalam format *e-book*
2	Transformasi buku cerita bergambar menjadi seperti berbentuk film	Read aloud (video) membaca bersuara), audio, animasi
3	Penambahan fitur-fitur digital pada buku cerita bergambar yang tersedia secara daring	Hotspot, penyesuaian ukuran visual, *zoom in & zoom out*
4	Penambahan fitur interaktif pada buku cerita bergambar yang sudah ada	Gim, puzzle, mewarnai

Kemudian, wawancara dilakukan terhadap 3 orang tua yang sudah memiliki anak untuk mengetahui persepsi mereka akan digitalisasi buku cerita anak bergambar. Ketiga informan yang dipilih dengan teknik *purposive sampling* adalah 1 orang bapak dan 2 orang ibu dengan rentang usia 32-39 tahun yang memiliki anak berusia antara 4-12 tahun. Wawancara dilakukan secara daring melalui Zoom Meeting dan masing-masing berlangsung selama 45-60 menit. Peneliti melakukan wawancara dengan informan menggunakan *semi-structured interview* yang mendorong eksplorasi lebih lanjut dalam prosesnya. 3 pertanyaan utama yang ditanyakan kepada narasumber ialah, 1) Situs atau aplikasi buku cerita bergambar digital apa saja yang pernah mereka atau anak mereka gunakan? 2) Bagaimana pendapat orang tua terhadap ketersediaan buku cerita bergambar digital yang sudah semakin banyak ditemukan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3330

pada saat ini?, 3) Format buku cerita bergambar apa yang pada saat ini lebih mereka pilih untuk anak mereka beserta alasannya? Data yang terkumpul dari hasil wawancara juga dianalisis untuk melihat bagaimana penerimaan orang tua terhadap adanya buku cerita anak bergambar digital.

Sementara itu, metode *desk research* disebut juga pengumpulan data sekunder yang berarti mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data terkait informasi yang kita cari dari sumber yang sudah ada sebelumnya secara sistematis (Creswell, 2009; Johnston, 2017). Pada penelitian ini, dilakukan pengumpulan data sekunder terkait dengan perkembangan industri buku cerita anak bergambar pada era digital, khususnya di Indonesia. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku teks, penelitian terdahulu, dokumen laporan resmi, pemberitaan di media massa, dan sumber lainnya yang muncul dalam proses pencarian tentang kata kunci terkait melalui internet. Pengumpulan data dilakukan dengan berfokus pada sumber data yang berkaitan dengan buku cerita anak bergambar di Indonesia, dimulai dari penelitian yang dipublikasikan pada tahun 1989. Lantas, data yang telah terkumpul ini akan dianalisis untuk melihat apakah terdapat bentuk hypermedia, interaktivitas, serta gamifikasi dalam perkembangannya di era digital. Penelitian ini menggunakan teknik analisis penjodohan pola atas data yang diperoleh. Dengan teknik ini, akan digunakan logika penjodohan pola untuk membandingkan pola berdasar data empirik bersamaan dengan pola terprediksi (Yin, 2017). Kemudian, untuk menjaga keabsahan dan validitas penelitian, dilakukan triangulasi sumber data. Peneliti melakukan *cross-check* untuk memahami apa yang dikatakan oleh narasumber secara tepat dan memverifikasi hasil observasi serta kajian literatur dengan sumber-sumber lainnya.

Hasil dan Pembahasan

Perkembangan Industri Penerbitan Buku Anak di Indonesia

Melalui penelurusan pada penelitian-penelitian terdahulu, sejarah perkembangan buku cerita bergambar di Indonesia dimulai dari keberadaan penerbit Balai Pustaka yang pertama kalinya menerbitkan buku cerita bergambar (Ponto, 1989). Sejak pertama kali didirikan pada tahun 1917 hingga akhir tahun 1987, terdapat 843 judul buku yang diterbitkan dan termasuk dalam kelompok buku bacaan anak dan remaja. Dari jumlah tersebut, diperkirakan hanya 5% yang termasuk dalam kategori buku cerita bergambar, dengan terdapat tanda tulisan 'cerita bergambar' pada bagian sampul buku. Tahun 1950-an adalah awal mula buku cerita bergambar karya ilustrator dalam negeri terbit. Sementara itu, karya-karya yang terbit pada tahun sebelum 1950-an lebih banyak yang masuk ke dalam kategori buku berilustrasi karena porsi teksnya jauh melebihi ilustrasi yang ada. Selain buku-buku cerita bergambar karya penulis dan ilustrator dalam negeri, Balai Pustaka dan juga penerbit-penerbit lainnya yang sudah ada pada saat itu pun turut menerbitkan buku cerita bergambar dari luar negeri. Persentase jumlah terbitannya hingga pertengahan tahun 1988 adalah 52,86% untuk buku cerita bergambar dari dalam negeri dan 47,14% dari luar negeri. Ponto (1989) juga menyatakan bahwa hingga penelitiannya dipublikasikan, mutu dan variasi buku cerita bergambar yang beredar hingga pada saat itu masih kurang baik, seperti misalnya beberapa masih dicetak hitam putih dan tata letak antara teks dan ilustrasi yang masih kurang seimbang.

Setelah itu, industri penerbitan buku cerita anak, khususnya yang bergambar terus mengalami perkembangan. Sebagai negara dengan 80 juta penduduknya adalah anak berusia di bawah 18 tahun, pasar buku cerita anak mendominasi industri penerbitan buku di tanah air (Prinsloo, 2019). Data dari Badan Ekonomi Kreatif Indonesia pada tahun 2016 menunjukkan bahwa industri penerbitan buku menyumbang 6,29% dari total *gross domestic product* (GDP) Indonesia. Hal ini menjadikannya sebagai subsektor industri kreatif terbesar kelima di negara ini. Dilihat dari data yang ada mengenai angka penjualan buku berdasarkan genrenya, buku cerita anak dan komik secara konstan menjadi penguasa pasar sejak tahun 2012-2016 (Prinsloo, 2019). Pada tahun 2012, angkanya mencapai 25% dari total penjualan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3330

buku di Indonesia, sementara pada tahun 2016 menjadi 21,39%. Meskipun menurun, tapi angka tersebut masih berada di puncak dan mengungguli persentase penjualan genre buku lainnya, seperti fiksi & sastra serta buku agama yang menempati urutan kedua dan ketiga. Kemudian, dalam pemaparan Agus (2017) dalam Asian Festival of Children's Content tahun 2017, disebutkan bahwa buku aktivitas mendominasi penjualan genre buku anak yaitu sebesar 35% sementara buku cerita bergambar sebesar 30%.

Dilihat dari variasi temanya, tema-tema dominan buku cerita anak yang diterbitkan oleh penerbit-penerbit di Indonesia adalah kehidupan atau kegiatan sehari-hari, cerita bermoral, dongeng atau legenda, cerita agama (mayoritas Islam), sains, dan fantasi (Agus, 2017). Banyaknya buku-buku dengan tema yang mengajarkan ajaran agama dan moral secara khusus menunjukkan bahwa di Indonesia, perspektif umum yang ada tentang buku anak adalah digunakan sebagai alat untuk mensosialisasikan ajaran-ajaran tertentu (Hakim, 2020). Namun, kini dalam beberapa tahun terakhir telah ada pergeseran tema yang muncul dalam buku cerita anak, yang juga sejalan dengan perubahan kondisi sosial dan politik di Indonesia. Tema-tema yang sebelumnya dianggap tabu dibahas untuk anak, seperti kematian, perceraian, dan edukasi seksual sudah mulai bermunculan di buku cerita anak. Demikian pula halnya dengan tema keberagaman sosial, budaya, dan etnik yang sebelumnya dinilai 'sensitif' pada era kekuasaan presiden Soeharto yang menjabat dari tahun 1966-1988 (Hakim, 2020).

Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI) yang merupakan asosiasi penerbit profesional di Indonesia memiliki 1.368 penerbit yang menjadi anggotanya, dengan proporsi 60% menerbitkan buku sekolah dan 40% adalah penerbit buku bertema umum dan khusus (Prinsloo, 2019). Dari jumlah tersebut, jumlah penerbit yang aktif adalah 711. 3% di antaranya tergolong penerbit berskala besar yang menerbitkan sekitar 200 judul buku baru setiap tahunnya. Kemudian, 32% adalah penerbit berskala sedang yang menerbitkan sekitar 100 judul buku baru per tahun. Lalu, yang persentasenya paling besar adalah penerbit berskala kecil yang menerbitkan sekitar 15 judul buku baru per tahun, yaitu sebesar 65%. Penerbit-penerbit berskala besar di Indonesia kini banyak yang memiliki lini penerbitan khusus buku anak. Misalnya adalah Gramedia Pustaka Utama yang menaungi sejumlah lini penerbitan khusus buku anak, seperti Bhuana Ilmu Populer dan Elex Kids. Kemudian, penerbit Erlangga memiliki lini penerbitan Erlangga for Kids. Demikian pula halnya dengan DAR! Mizan yang merupakan bagian dari Penerbit Mizan Utama. Adanya lini-lini penerbitan buku khusus anak ini menunjukkan bahwa penerbit-penerbit besar di Indonesia serius mengejar pasar buku anak.

Selain penerbit-penerbit besar, saat ini semakin menjamur penerbit-penerbit *indie* yang secara khusus memposisikan penerbit mereka sebagai penerbit buku cerita anak bergambar. Contohnya adalah Litara Foundation yang hadir sejak tahun 2014. Penerbit ini memiliki visi untuk meningkatkan standar sastra anak di Indonesia dengan memproduksi dan menerbitkan buku-buku cerita bergambar anak yang berkualitas dari sisi cerita maupun ilustrasinya. Buku-buku terbitan Litara Foundation kebanyakan mengangkat cerita-cerita bermuatan lokal khas Indonesia dan telah meraih sejumlah penghargaan internasional, seperti misalnya Samsung KidsTime Authors' Award. Lalu ada pula Impian Studio, penerbit asal Yogyakarta yang melahirkan buku-buku cerita anak bergambar *pop-up*. Kemudian, terdapat Rabbit Hole yang buku-bukunya ditujukan secara khusus bagi bayi dan anak berusia 6 bulan hingga 7 tahun. Buku-buku terbitan Rabbit Hole dirancang interaktif dengan menghadirkan fitur-fitur seperti *pop-up, touch and feel* untuk mengenalkan beraneka tekstur kepada anak, dan *flap* (buka-tutup). Selain itu, ada juga BabaBaa Indonesia yang membuat buku cerita anak bergambar interaktif dengan menghadirkan fitur audio. Misalnya ada buku yang dilengkapi tombol untuk mengeluarkan bunyi, memutar lagu, hingga merekam audio. Mayoritas dari penerbit-penerbit *indie* ini tidak mendistribusikan buku mereka ke toko buku mayor. Mereka melakukan promosinya secara independen melalui *website* maupun media sosial pribadi, dan/atau mendistribusikannya melalui toko buku independen daring. Sehingga, konsumen yang ingin membeli buku-buku tersebut bisa langsung melakukan pemesanan ke penulis atau

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3330

penerbitnya melalui *website,* aplikasi pesan seperti WhatsApp, media sosial seperti Instagram, atau *e-commerce.*

Buku Cerita Anak Bergambar di Indonesia pada Era Digital

Yokota & Teale (2014) telah mengklasifikasikan format perkembangan dari buku cerita anak bergambar versi cetak menuju digital ke dalam 4 jenis format. Mengacu pada pengelompokan ini, hasil observasi dan pengamatan langsung menemukan bahwa kebanyakan proses digitalisasi buku cerita anak bergambar di Indonesia termasuk dalam kategori yang pertama. Pada kategori ini, buku yang sebelumnya berformat cetak dipindahkan agar dapat diakses secara daring dalam format *e-book.* Tidak ada penambahan elemen atau fitur seperti misalnya audio atau adanya hyperlink. Ketersedian buku cerita anak bergambar versi *e-book* bisa ditemukan di sejumlah *website* maupun aplikasi yang dibuat oleh pemerintah serta lembaga lainnya. Misalnya adalah pemerintah, melalui Direktorat Jenderal PAUD Dikdasmen Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menyediakan buku-buku cerita anak bergambar digital yang tersedia di website ditpsd.kemdikbud.go.id. Buku-buku tersebut dapat dibaca secara daring maupun diunduh dalam bentuk PDF. Akan tetapi, berdasarkan penelusuran peneliti (per 31 Maret 2022), jumlah buku cerita yang tersedia masih sangat sedikit, yakni 10 judul buku.

Selain itu, opsi membaca buku cerita anak bergambar versi elektronik yang disediakan oleh pemerintah juga bisa diakses melalui aplikasi iPusnas. Aplikasi ini merupakan perpustakaan digital yang dikelola oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia dan bisa diunduh di HP dan *desktop.* Aplikasi ini termasuk ke dalam Library 4.0 di mana perpustakan digital sudah bisa diakses berbasis *mobile*, bukan lagi hanya web (Puspita & Irwansyah, 2018). iPusnas telah hadir sejak tahun 2016, memiliki koleksi bacaan sebanyak 52.859 judul buku digital, dan per April 2020 telah ada 94.833 pengguna yang teregistrasi (Rostanti, 2020). Pada aplikasi ini, tersedia pilihan untuk menyaring banyaknya buku yang ada sesuai dengan genrenya. Salah satu pilihan kategori genre yang ada adalah 'Anak', yang sejumlah di antaranya merupakan buku cerita anak bergambar. Untuk meminjam dan membaca buku ini secara digital, pengguna yang sudah teregistrasi dapat membacanya langsung pada aplikasi tersebut sesuai waktu peminjaman. Tidak ada fitur tambahan seperti audio atau elemen interaktif lainnya.

Pada saat ini pun sudah ada sejumlah *website* atau aplikasi mobile penyedia buku cerita anak bergambar versi digital lainnya yang bisa diakses secara gratis. Room to Read, sebuah NGO global yang berfokus pada meningkatkan literasi anak-anak dan menghapuskan ketimpangan gender di seluruh dunia membuat platform buku digital literacycloud.org. Platform ini menyediakan ratusan buku anak bergambar dari berbagai negara dan beragam bahasa, termasuk buku berbahasa Indonesia. Di platform tersebut pembaca bisa menyaring dan memilih buku berdasarkan tema, jenjang baca, dan bahasa. Satu judul buku yang sama pun bisa tersedia dalam sejumlah bahasa sekaligus, seperti misalnya Arab, Inggris, Hindi, Khmer, Urdu, dan lainnya. Buku-buku tersebut bisa langsung dibaca di websitenya oleh siapapun, dan bagi yang ingin mengunduhnya perlu melakukan registrasi terlebih dahulu. Untuk buku-buku berbahasa Indonesia sebagian di antaranya merupakan terbitan Litara Foundation yang dibuat versi digitalnya. Lalu, fitur Read Aloud yang terdapat Literacy Cloud juga menandakan bahwa buku-buku tersebut telah memasuki jenis digitalisasi buku yang kedua menurut Yokota & Teale (2014), yakni mentransformasikan buku cerita bergambar menjadi seperti berbentuk film. Dalam hal ini, ketika pembaca memencet tombol Read Aloud atau Read At Me, akan ada video orang membacakan buku tersebut secara lantang. Video pembacaan buku ini pun dapat diunduh oleh pengguna.

Platform baca buku cerita anak bergambar lainnya yang serupa dengan Literacy Cloud adalah Let's Read (letsreadasia.org) dan PiBo (bacapibo.com). Let's Read merupakan platform perpustakaan digital gratis yang dikembangkan oleh The Asia Foundation bekerja sama dengan Litara Foundation. Tujuannya adalah untuk mengatasi permasalahan sulitnya akses

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3330

sebagian besar anak Indonesia kepada buku-buku cerita anak bergambar yang berkualitas dan meningkatkan minat baca anak (The Asia Foundation, 2017). Buku-buku ini dapat diakses melalui website atau aplikasi yang bisa diunduh di Play Store dan Appstore. Terdapat pula fitur penyaringan berdasarkan tema buku, jenjang baca, dan bahasa. Selain bahasa Indonesia dan bahasa asing lainnya, terdapat pula pilihan beberapa bahasa daerah, seperti Sunda, Jawa, dan Batak. Lalu, sejumlah buku turut dilengkapi dengan audio serta video bahasa isyaratnya. Sementara itu, PiBo bisa diakses melalui website. Sejumlah buku tersedia gratis, namun untuk menikmati keseluruhan buku terdapat paket berlangganan yang dapat dipilih. Pembaca bisa memilih buku berdasarkan umur (balita hingga 12 tahun), jenjang baca (pra-membaca hingga membaca kritis), dan tema bacaan. Saat buku dibaca, pembaca dapat memilih fitur *slideshow* yang berarti halaman-halaman buku akan berganti secara otomatis, *zoom in & zoom out*, dan juga mengetahui durasi membaca. Dilihat dari fitur-fitur yang dimiliki, maka baik Let's Read dan PiBo telah masuk dalam kategori ketiga dari pengkategorisasian digitalisasi buku cerita anak bergambar oleh Yokota & Teale (2014), yakni tersedianya fitur-fitur digital pada buku cerita bergambar yang tersedia secara daring.

Lalu, jika dilakukan penelusuran di mesin pencarian Google atau layanan distribusi aplikasi Google Play Store, bermunculan sejumlah aplikasi buku cerita anak bergambar interaktif. Misalnya adalah RIRI, aplikasi buku cerita anak interaktif berbahasa Indonesia yang mengangkat cerita-cerita rakyat asli Indonesia dan dongeng dari seluruh dunia. Aplikasi ini adalah salah satu produk yang dikembangkan oleh Educa Studio, *startup* lokal yang berfokus pada pengembangan gim dan edukasi. Pada aplikasi RIRI, terdapat puluhan buku cerita anak bergambar yang dilengkapi dengan fitur audio, narasi otomatis, video, dan animasi. Sebagai tambahan, ada pula fitur yang memungkinkan anak-anak untuk melakukan aktivitas interaktif, seperti mewarnai tokoh di cerita tersebut dan bermain ketangkasan. Untuk mengakses semua buku dan aktivitas di aplikasi ini, pengguna akan dikenakan biaya berlangganan. Selain RIRI, ada juga aplikasi KICA: Dongeng Kisah Cerita Anak Interaktif yang menawarkan 3 cerita bergambar bagi anak dan dilengkapi dengan animasi, musik, dan fitur gim interaktif. Ketika membaca cerita, anak-anak akan diajak untuk terlibat dalam cerita dengan mengerjakan misi tertentu, seperti memilih arah atau mengumpulkan barang. Mengacu pada fitur-fitur yang dimiliki, RIRI dan KICA sudah termasuk ke dalam buku cerita anak bergambar digital yang mengintegrasikan fitur-fitur digital interaktif (Yokota & Teale, 2014).

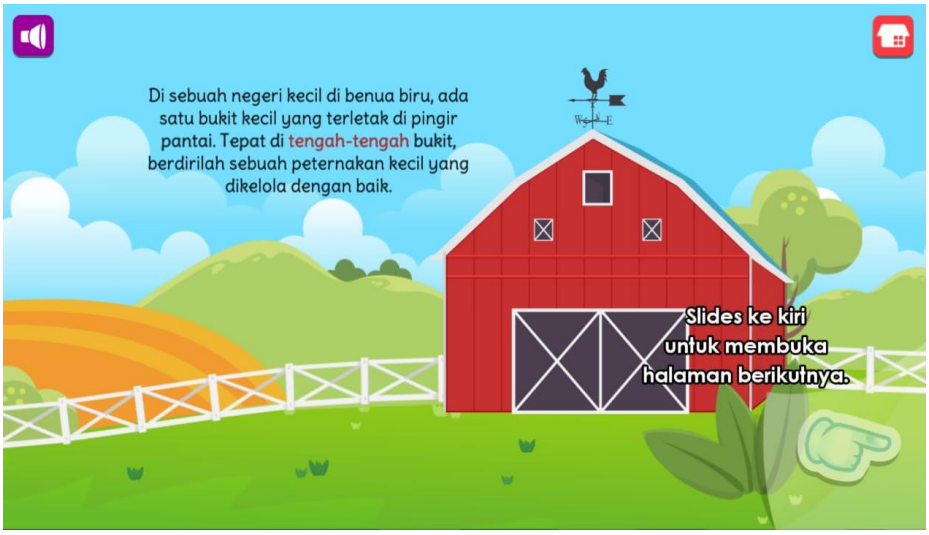
Hypermedia dalam Buku Cerita Anak Bergambar Digital Indonesia

Dengan membandingkan data hasil observasi dengan apa yang Nelson definisikan tentang hypermedia, sejumlah buku cerita anak bergambar yang hadir di beragam platform di Indonesia telah memenuhi kriteria tersebut. Meskipun demikian, jumlahnya belum begitu banyak. Bentuk hypermedia ini terutama bisa dilihat pada buku-buku yang berada dalam aplikasi buku digital, seperti RIRI dan KICA. Dalam kedua aplikasi baca ini, terdapat tulisan dan ilustrasi yang membangun narasi cerita, dan juga ditambah dengan kehadiran format audio dan animasi. Kecenderungan yang ada adalah aplikasi buku-buku cerita yang telah mengadopsi format hypermedia ini dibuat oleh pengembang aplikasi permainan independen, alih-alih penerbit buku. Pada buku-buku tersebut, terdapat hotspot atau area yang ketika disentuh akan muncul audio, animasi, atau menunjukkan luaran lainnya. Kehadiran berbagai format media di saat yang bersamaan bisa menjadikan pengalaman membaca anak-anak terasa lebih kaya. Gambaran hypermedia pada aplikasi RIRI disajikan pada gambar 1.

Akan tetapi, di sisi lain hypermedia ini pun bisa membatasi proses imajinasi pembaca (Baldini, 2019). Format tradisional buku cerita anak bergambar menggunakan tulisan dan gambar, atau gambar saja sebagai sarana komunikasi yang justru mempunyai kelebihan karena bisa merangsang daya imajinasi anak. Saat membaca tulisan atau melihat ilustrasi yang ada, anak sebagai pembaca bisa melakukan interpretasi atas jalan cerita yang disampaikan, seperti membayangkan suasana pada kejadian yang digambarkan atau dideskripsikan. Lalu

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3330

kehadiran fitur-fitur seperti musik sebagai latar atau animasi yang muncul seakan telah menetapkan interpretasi yang final tentang suasana yang dibangun, sehingga menyisakan sedikit ruang bagi anak untuk melakukan imajinasi (Baldini, 2019). Demikian pula halnya dengan fitur narasi otomatis yang memberikan batasan sejauh apa pembaca akan mengeksplor halaman yang sedang dibaca.



Gambar 1. Hypermedia pada aplikasi RIRI

Interaktivitas dalam Buku Cerita Anak Bergambar Digital Indonesia

Interaktivitas berarti proses komunikasi atau interaksi antara manusia dan komputer, yang mana setelah interaksi itu dilakukan akan ada hasil yang tampak (Landay, 2014; Tekinbas & Zimmerman, 2003). Bentuk interaktivitas ini bisa ditemukan pada aplikasi buku cerita anak bergambar digital, seperti juga yang dinyatakan oleh (Sargeant, 2015) bahwa yang menjadi komponen utama dari aplikasi buku adalah adanya gabungan antara teks tertulis, visual, audio, dan desain yang interaktif. Dengan membandingkan data penelitian dengan definisi teoritis tersebut, unsur interaktivitas ini tidak muncul pada buku-buku di iPusnas, Literacy Cloud, PiBo, dan Let's Read karena berformat *e-book* statis. Meskipun Literacy Cloud dan Let's Read terdapat fitur audio atau Read Aloud yang bisa menarasikan cerita secara lisan, tapi fitur ini tidak terintegrasi di dalam buku-bukunya secara langsung.

Bentuk-bentuk interaktivitas ini sangat jelas muncul pada aplikasi buku digital RIRI dan KICA, yang mana memberikan kesempatan kepada pembaca untuk berpartisipasi langsung di dalam cerita. Misalnya adalah di buku yang ada di aplikasi RIRI, saat kita menyentuh suatu ilustrasi, maka akan ada suara yang keluar. Lalu, pembaca juga bisa melakukan aktivitas seperti mewarnai karakter di buku itu. Sementara dalam buku di aplikasi KICA, bentuk interaktivitas ini juga diintegrasikan sebagai bagian dari narasi. Contohnya adalah karakter di buku tersebut sedang kebingungan memilih jalan, dan kita sebagai pembaca diberi instruksi untuk memilih apakah akan jalan ke kanan atau kiri. Kita dapat memilih jawaban dengan menyentuh tanda panah yang berada di kanan dan kiri. Setelah itu, narasi cerita selanjutnya akan tergantung pada pilihan yang kita buat. Jika kita memilih jawaban yang benar, karakter di buku itu bisa langsung sampai tujuan yang diinginkan. Namun jika jawaban kita salah, narasi yang akan keluar akan mengatakan bahwa si karakter memilih jawaban yang salah dan menjadi tersesat. Sama seperti hypermedia, adanya fitur-fitur interaktif ini juga ibarat pedang bermata dua. Di satu sisi, unsur interaktivitas bisa meningkatkan engagement anak dalam menikmati bacaan. Di sisi lain, elemen interaktif yang ada juga berpotensi mendistraksi pembaca dari memahami bacaan (Sargeant, 2015). Gambaran aplikasi tersebut disajikan pada gambar 2 dan 3.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3330

Gambar 2. Interaktivitas pada aplikasi KICA

Gambar 3. Interaktivitas pada aplikasi KICA

Gamifikasi dalam Buku Cerita Anak Bergambar Digital Indonesia

Adanya gamifikasi, yaitu menghadirkan elemen desain gim dalam konteks non gim (Bus et al., 2020) juga sudah mulai hadir dalam buku cerita anak bergambar digital di Indonesia, tapi masih sedikit yang mengaplikasikannya. Dalam gim, dirancang secara khusus tujuan khusus yang harus dicapai oleh pemain dan terdapat pula narasi menang-kalah. Hadirnya konsep permainan di dalam cerita bisa dilihat pada buku cerita bergambar di aplikasi KICA. Di tengah-tengah cerita, pemain akan diberikan 'misi' permainan, seperti misalnya harus membantu mengumpulkan barang. Dengan adanya tantangan atau misi ini, pembaca bisa termotivasi untuk menaklukan misi itu untuk meraih *reward* yang akan mereka dapatkan. Sama seperti adanya hypermedia dan fitur interaktif, adanya gamifikasi dalam aplikasi buku cerita anak bergambar digital juga memiliki sisi positif dan negatif (Martens, 2014). Gamifikasi dapat menghilangkan garis batas antara kegiatan membaca dan bermain. Sehingga, bagi anak yang kurang suka membaca, memancingnya dengan gim bisa menjadi strategi yang baik untuk mengajaknya mulai membaca. Tapi, adanya gamifikasi juga bisa mengarah ke bentuk komodifikasi pembaca dan pengalaman membaca, lantaran desain gim memang dibuat dengan 'paksaan (*compulsion*)' sebagai elemen utamanya untuk membuat pemain ingin terus kembali ke permainan (Bogost dalam Martens, 2014). Gambaran gamifikasi pada aplikasi KICA disajikan pada gambar 4.

Gambar 4. Gamifikasi pada aplikasi KICA

Setelah dilakukannya analisis, bisa ditarik pemahaman bahwa proses digitalisasi juga telah merambah ke perkembangan industri buku cerita anak bergambar. Kini semakin banyak perpustakaan digital maupun aplikasi yang menawarkan buku digital ini sehingga bisa diakses oleh pembaca lebih luas. Digitalisasi ini juga membawa adanya perubahan bahwa kini semakin banyak yang bisa memproduksi buku cerita anak bergambar. Jika sebelumnya akses menerbitkan hanya bisa dilakukan melalui penerbit, kini sifatnya lebih cair. Aplikasi buku

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3330

digital interaktif justru lebih banyak yang dibuat oleh startup pengembang gim. Kemudian, proses digitalisasi buku cerita anak bergambar di Indonesia mayoritas masih hanya menjadikannya dalam format *e-book* tanpa menambahkan fitur-fitur digital. Elemen-elemen seperti hypermedia, interaktivitas, dan gamifikasi juga sudah mulai digunakan, meskipun sifatnya masih terbatas.

Perspektif Orang Tua Terhadap Digitalisasi Buku Cerita Anak Bergambar

Dengan adanya proses digitalisasi dalam buku cerita anak bergambar, ketiga informan dalam penelitian ini menunjukkan penerimaan yang serupa. Secara garis besar, ketiganya tidak menolak kehadiran buku cerita anak bergambar dalam format digital beserta beragam fitur interaktifnya. Meskipun demikian, ketiga informan masih lebih memilih buku fisik untuk diberikan dan dibacakan ke anak-anak mereka. Seperti pernyataan Informan 1:

> *Ya lebih milih buku cetak sih. Gue gak nolak buku digital karena namanya digitalisasi pasti bagus ya makin banyak opsi. Tapi apa ya, emang guenya yang konvensional aja kali ya. Gue lebih milih buku versi cetak sih buat anak-anak gue. Buku digital gak bisa ngilangin peran buku cerita fisik yang bisa dipegang kalo kata gue.* (Informan 1).

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Eutsler & Trotter, 2020) yang menyatakan bahwa lebih dari setengah orang tua yang menjadi informannya bisa menerima kehadiran buku digital untuk dibaca anak-anaknya, tapi tetap memilih menggunakan buku fisik.

Mengenai format buku bacaan yang biasa dibaca, Informan 1 menyatakan bahwa anak-anaknya hanya membaca buku versi cetak karena format inilah yang disediakan oleh kedua orang tua mereka. Informan 1 dan istrinya mengetahui adanya kehadiran berbagai platform buku cerita anak digital, tapi belum memberikannya sama sekali untuk anak-anak mereka. Saat ini, mereka hanya menggunakan gawai untuk membuka aplikasi belajar matematika dan bahasa Inggris. Sementara itu, anak-anak Informan 2 dan 3 telah terpapar dengan buku cerita bergambar format digital. Misalnya untuk informan 2, ia pernah beberapa kali membacakan buku cerita bergambar dari situs literacycloud.org dan letsreadasia.org untuk anaknya. Selain itu, ia juga kadang memutar video *read aloud* buku cerita anak dari YouTube.

Berbagai keunggulan adanya platform dan aplikasi buku cerita anak bergambar digital bagi ketiga informan adalah: (1) memunculkan banyak opsi buku yang bisa dijadikan pilihan, (2) biaya yang terjangkau, (3) memperluas distribusi dan mempermudah aksesibilitas buku, dan (4) bisa membuat anak tertarik untuk membaca dengan berbagai elemen interaktifnya, seperti audio, video animasi, dan juga gamifikasi. Informan 3 menuturkan:

> *Seneng juga sih bisa baca banyak buku baru gak perlu mahal. Si Arka [anak Informan 3] sih seneng ya baca cerita yang ada gamenya di iPadnya dia. Jadi kayak misalnya ada cerita, terus dia tuh jadi kayak terlibat di cerita. Udah gitu di akhir suka ada poinnya menang apa kalah. Kayaknya emang buat sejumlah anak adanya fitur-fitur kayak gini bikin buku keliatan jadi menarik ya.* (Informan 3)

Meskipun memiliki sejumlah keunggulan dibanding buku fisik, para informan tetap merasa bahwa keberadaan buku cerita anak bergambar dalam format digital tidak bisa sepenuhnya menggantikan keberadaan format cetak. Sifatnya lebih dianggap sebagai pelengkap atau alternatif. Dari pengumpulan data hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa sejumlah alasan para orang tua masih lebih memilih buku cerita anak bergambar format fisik daripada digital adalah: (1) buku fisik dinilai lebih bisa memberikan pengalaman membaca yang kaya, misalnya melalui menyentuh fisik buku, (2) sudah semakin banyak buku fisik yang menawarkan fitur interaktivitas, seperti *audio book* dan *pop up book*, (3) khawatir bahwa terlalu lama menggunakan gawai dapat membuat anak-anak kecanduan dan mudah terdistraksi oleh

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3330

hal lain, dan (4) khawatir bahwa terlalu lama membaca di gawai dapat merusak penglihatan mereka. Hal ini jelas terangkum dalam jawaban Informan 3:

> *Ngomongin versi digital ya pasti banyak plusnya ya tapi I still choose physical over digital ya. Reason-nya mungkin yang pertama experience-nya pasti beda. Kalo [buku] fisik sekalian ngelatih sensori anak. Terus kalo ngomongin interaktif di digital, sekarang makin banyak buku fisik yang kece. Ada yang bisa ngeluarin suara lah, pop up lah. Jadinya malah yang konvensional ini gak mau kalah sama digital. Udah gitu ya aku concern aja kalo keseringan gadget matanya bisa makin parah minusnya. Oh sama ini gak sih kalo di buku digital bisa lebih kedistraksi. Ya gak selalu sih tapi possibility-nya lebih tinggi. (Informan 3).*

Temuan dari penelitian ini pun mendukung hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa orang tua masih lebih cenderung memilih buku cerita anak bergambar versi cetak bagi anak-anaknya (Korat & Or, 2010; Parish-Morris et al., 2013).

Simpulan

Proses digitalisasi buku cerita anak bergambar di Indonesia mayoritas masih dalam tahap menjadikannya versi *e-book* tanpa menambahkan fitur-fitur digital. Elemen-elemen seperti hypermedia, interaktivitas, dan gamifikasi sudah mulai digunakan, tapi sifatnya masih terbatas. Meskipun para orang tua mengakui keunggulan buku berformat digital dalam sejumlah hal, tetapi buku berformat cetak tetap menjadi pilihan bagi anak-anak mereka. Buku berformat digital tidak akan sepenuhnya menggantikan keberadaan buku fisik, melainkan menjadi pelengkap dan menambah variasi format buku bacaan yang ada. Kemudian, peneliti menyarankan dilakukannya penelitian selanjutnya untuk mengukur perbandingan efektivitas dan penerimaan anak terhadap buku cerita anak bergambar versi cetak dan digital di Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada para pengajar, teman-teman, serta informan penelitian ini atas segala ilmu serta dukungan yang telah diberikan kepada penulis.

Daftar Pustaka

Agus, R. (2017). *Indonesian Children's Publishing in New Era: Opportunities and Challenges*. Asian Festival of Children's Content. https://afcc.com.sg/images/uploads/2017/REMON_AFCC_2017_Final_small.pdf

Anstey, M., & Bull, G. (2000). *Reading the Visual: Written and Illustrated Children s Literature*. Cengage Australia.

Anstey, M., & Bull, G. (2004). *The Picture Book: Modern and Postmodern. In P. Hunt (Ed.), International Companion Encyclopedia of Children's Literature* (2nd ed., Vol. 1, pp. 328–339). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315015729-25

Arizpe, E. (2020). The State of the Art in Picturebook Research from 2010-2020. *Language Arts*, *98*(5), 260–272. https://library.ncte.org/journals/LA/issues/v98-5/31213

Baldini, M. (2019). *Children's literature and hypermedia. The digitalization breakthrough in the children's publishing sector*. *22*, 2019–2020. https://oajournals.fupress.net/index.php/sf/article/view/9495

Bus, A. G., Neuman, S. B., & Roskos, K. (2020). Screens, Apps, and Digital Books for Young Children: The Promise of Multimedia. *AERA Open*, *6*(1), 233285842090149. https://doi.org/10.1177/2332858420901494

Cahill, M., & McGill-Franzen, A. (2013). Selecting "app"ealing and "app"ropriate book apps for beginning readers. *Reading Teacher*, *67*(1), 30–39. https://doi.org/10.1002/TRTR.1190

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3330

Cope, B. (2001). New Ways with Words: Print and Etext Convergence. In *Print and Electronic Text Convergence* (pp. 1–15). Common Ground Publishing.

Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.). Sage Publications.

Eutsler, L. (2018). Parents' mobile technology adoption influences on elementary children's use. *International Journal of Information and Learning Technology*, *35*(1), 29–42. https://doi.org/10.1108/IJILT-05-2017-0035

Eutsler, L., & Antonenko, P. (2018). Predictors of portable technology adoption intentions to support elementary children reading. *Education and Information Technologies*, *23*(5), 1971–1994. https://doi.org/10.1007/s10639-018-9700-z

Eutsler, L., Antonenko, P. D., & Dawson, K. (2018). How Parent Perceptions Relate to Elementary Children's Portable Technology Use by Gender and Grade Level. *Computers in the Schools*, *35*(4), 302–323. https://doi.org/10.1080/07380569.2018.1531652

Eutsler, L., & Trotter, J. (2020). Print or iPad? Young Children's Text Type Shared Reading Preference and Behaviors in Comparison to Parent Predictions and At-home Practices. *Literacy Research and Instruction*, *59*(4), 324–345. https://doi.org/10.1080/19388071.2020.1777229

Farhani, F., Prasetyawan, A., & Widyartono, D. (2022). Persepsi Orang Tua Terhadap Aplikasi Let's Red Digital Library. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, *6*(1), 108–121. http://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika/article/view/28683

Galda, L., Liang, L. A., & Cullinan, B. E. (2016). *Literature and the Child* (9th ed.). Cengage Learning.

Garrish, M. (2011). *What is EPUB 3?* O'Reilly Media, Inc.

Hakim, H. (2020). Seeking "Unity in Diversity": Contemporary Children's Books in Indonesia. In *Asian Children's Literature and Film in a Global Age* (pp. 245–287). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-981-15-2631-2_12

Johnston, M. P. (2017). *Secondary Data Analysis: A Method of Which the Time has Come*. https://www.researchgate.net/publication/294718657

Kao, G. Y. M., Tsai, C. C., Liu, C. Y., & Yang, C. H. (2016). The effects of high/low interactive electronic storybooks on elementary school students' reading motivation, story comprehension and chromatics concepts. *Computers and Education*, *100*, 56–70. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.04.013

Korat, O., & Or, T. (2010). How new technology influences parent-child interaction: The case of e-book reading. *First Language*, *30*(2), 139–154. https://doi.org/10.1177/0142723709359242

Landay, L. (2014). Interactivity. In *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 199–210). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203114261-32

Madej, K. (2003). Towards Digital Narrative for Children: From Education to Entertainment. *Computers in Entertainment*, *1*(1). https://doi.org/10.1145/950566.950585

Martens, M. (2014). Reading and "Gamification." In *Children & Libraries: The Journal of the Association for Library Service to Children*, 12(4) https://doi.org/10.5860/cal.12n4.19

Nicholson, S. (2012). *A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification*. https://scottnicholson.com/pubs/meaningfulframework.pdf

Parrish-Morris, J., Mahajan, N., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., & Collins, M. F. (2013). *Once Upon a Time: Parent-Child Dialogue and Storybook Reading in the Electronic Era*.

Ponto, E. R. (1989). *Buku Cerita Bergambar Indonesia* . Universitas Indonesia.

Prinsloo, L. (2019). *Indonesian Publishing Industry: An Overview*.

Puspita, G. A., & Irwansyah. (2018). Pergeseran Budaya Baca dan Perkembangan Industri Penerbitan Buku di Indonesia: Studi Kasus Pembaca E-Book Melalui Aplikasi iPusnas. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, *2*. https://doi.org/10.17977/um008v2i12018p013

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3330

Rizkiyah, P., & Ningrum, M. A. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, *4*, 2655–6561. http://dx.doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230

Rostanti, Q. (2020, June 9). *Pengguna Aplikasi iPusnas Naik 3 Kali Lipat*. https://republika.co.id/berita/qd7et4425/pengguna-aplikasi-ipusnas-naik-3-kali-lipat

Sargeant, B. (2015). What is an ebook? What is a Book App? And Why Should We Care? An Analysis of Contemporary Digital Picture Books. *Children's Literature in Education*, *46*(4), 454–466. https://doi.org/10.1007/s10583-015-9243-5

Serafini, F., Kachorsky, D., & Aguilera, E. (2016). Picture Books in the Digital Age. *Reading Teacher*, *69*(5), 509–512. https://doi.org/10.1002/trtr.1452

Son, S.H. C., Butcher, K. R., & Liang, L. A. (2020). The Influence of Interactive Features in Storybook Apps on Children's Reading Comprehension and Story Enjoyment. The Elementary School Journal, 120(3). https://doi.org/10.1086/707009

Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.

The Asia Foundation. (2017, September 25). *Let's Read! Digital Library Brings Children's Books to Indonesia*. https://asiafoundation.org/2017/09/05/lets-read-digital-library-brings-childrens-books-indonesia

The Business Research Company. (2022). *Children and Young Adult Books Global Market Report 2022*. https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/children-and-young-adult-books-global-market-report

Wibisono, N. (2018, November 21). *Melawan Tren Buku Cerita Anak di Indonesia*.

Yin, R. K. (2017). *Case Study Research and Applications* . Sage Publications.

Yokota, J., & Teale, W. H. (2014). Picture Books and the Digital World. *The Reading Teacher*, *67*(8), 577–585. https://doi.org/10.1002/trtr.1262