

BAB II

GAMBARAN UMUM EVENT LITERAFEST DAN *ATTITUDE TOWARD BEHAVIOR* TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN APLIKASI SIBOOKY

2.1 Event Literafest

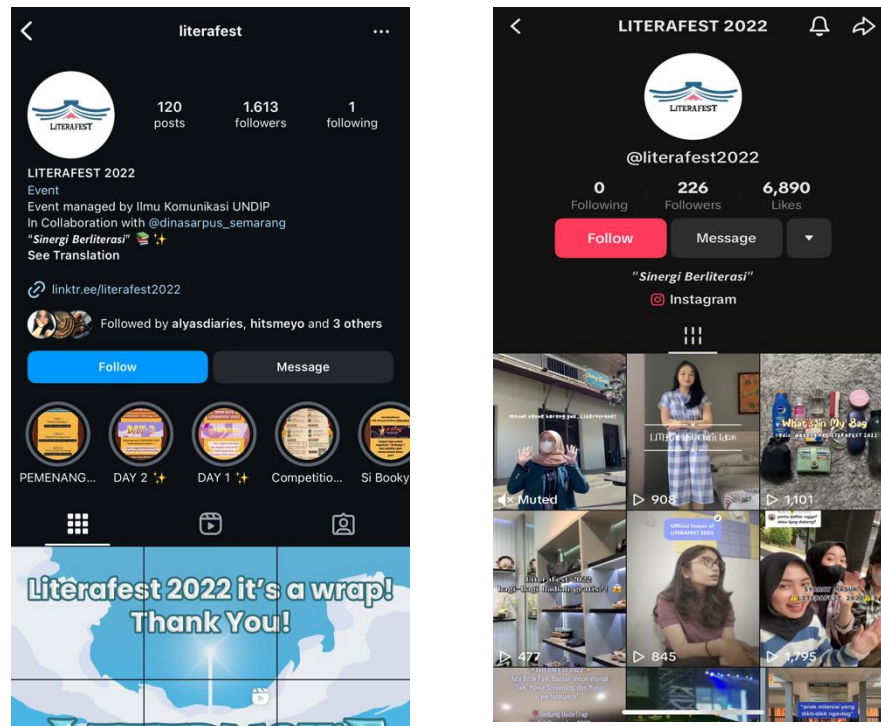
Literafest merupakan terobosan kegiatan literasi yang dikembangkan oleh Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Semarang bersama Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro yang bertujuan untuk memberikan sosialisasi serta meningkatkan minat masyarakat Kota Semarang untuk membaca buku. Literafest juga memiliki tujuan utama yaitu mengenalkan platform perpustakaan digital kota Semarang, yaitu SiBooky. Acara yang diselenggarakan pada November 2022 ini dianggap sebagai bagian dari inisiatif untuk meningkatkan sumber daya dan juga literasi masyarakat Kota Semarang, dengan niat memberikan sarana informasi dan meningkatkan minat membaca di Kota Semarang serta memperkenalkan dan memberikan penjelasan tentang aplikasi buku digital pertama milik Dinas Arsip dan Perpustakaan Semarang.

Literfest sendiri memiliki 2 kategori, yaitu *Pre-event* dan *main event*. *Pre-Event* Literafest ini mengajak masyarakat Kota Semarang berusia 15-24 tahun untuk mengikuti 4 (empat) buah cabang kompetisi literasi, antara lain Lomba Artikel, Lomba Infografik, Lomba Storytelling, dan Lomba Video Sejarah Semarang. Masing-masing dari lomba tersebut memiliki tema yang berbeda-beda, namun tetap dengan tujuan untuk memberikan informasi seputar

literasi, seperti “*Literalcy Culture 4.0 era*”, dan “*How To Develop Literacy In Digital Era*”. Sedangkan *Main-Event* yang menjadi puncak acara Literafest sendiri akan menyuguhkan 3 (tiga) acara utama, yaitu Seminar & *Talkshow Session*, *Book Fair “Theatre of Dream”*, dan diakhiri dengan *Music Concert*.

Untuk memperkuat pengaruh dan jangkauan acara ini, Literafest membangun kemitraan strategis dengan penerbit buku, komunitas literasi, sekolah, universitas, dan beberapa perusahaan yang memiliki visi yang sejalan. Kolaborasi dengan para tokoh literasi dan *influencer* di bidang pendidikan juga menjadi salah satu strategi untuk menarik lebih banyak pengunjung. Dukungan dari berbagai pihak ini memungkinkan Literafest untuk menghadirkan acara yang berkualitas, variatif, dan relevan bagi semua kalangan. Kemitraan dengan pihak-pihak ini tidak hanya membantu dalam promosi, tetapi juga dalam penyediaan konten yang menarik dan beragam, memperkaya pengalaman para pengunjung dalam mempelajari dan mengapresiasi literasi. Beberapa pihak yang melakukan kerja sama dengan Literafest ialah Kakak Asuh Semarang, Rumah Pintar Banglo, BEM Undip, Undip Menfess, Bigstone Media, dan Acara Kampus.

Literafest sendiri mempromosikan kegiatannya melalui sosial media Instagram dan Tiktok @Literafest.



Gambar 2. 1 Tampilan Sosial Media Literafest

Sumber: Instagram @literafest dan Tiktok @literafest2022

Literafest menggunakan Instagram sebagai salah satu platform utama untuk memberikan informasi mengenai acara secara rinci dan menarik. Melalui Instagram, Literafest menyajikan konten visual yang mendalam, seperti poster jadwal acara, informasi profil pembicara, hingga cuplikan acara nantinya. Setiap postingan dibuat dengan desain yang menarik, warna yang cerah, dan teks informatif untuk menjangkau pengikutnya dengan mudah. Fitur Instagram Stories juga dimanfaatkan untuk memberikan update secara langsung, termasuk *countdown* menuju hari acara, sesi tanya jawab interaktif, dan pengingat pendaftaran acara. Dengan begitu, audiens selalu diperbarui tentang detail Literafest dalam format yang dinamis. Instagram juga digunakan untuk

mengadakan sesi "Instagram Live" bersama pembicara atau tokoh literasi yang nantinya akan tampil ketika event berlangsung, yang memungkinkan pengikut berinteraksi langsung dan mendapat gambaran lebih jelas tentang apa yang bisa mereka nantikan di Literafest.

Di sisi lain, TikTok menjadi alat strategis Literafest dalam menarik perhatian audiens muda yang mungkin tidak terjangkau melalui media sosial lain. Platform ini digunakan untuk membagikan video pendek yang menyampaikan suasana seru dan edukatif dari Literafest dengan gaya yang relevan dan menghibur. Konten seperti tantangan literasi, cuplikan acara, wawancara singkat dengan penulis atau influencer literasi, dan klip inspiratif dibuat dengan tujuan menarik perhatian dalam beberapa detik pertama. Hashtag yang relevan (#Literafest, #FestivalLiterasi) juga digunakan agar konten mudah ditemukan oleh audiens yang memiliki minat serupa. TikTok memungkinkan Literafest memanfaatkan tren musik, efek visual, dan format video unik yang meningkatkan daya tarik konten dan mendorong penonton untuk membagikan, menyukai, dan mengomentari postingan, yang pada akhirnya memperluas jangkauan Literafest secara organik di kalangan generasi muda.

2.2 *Attitude Toward Behavior*

Literafest berhasil menciptakan dampak yang signifikan dalam meningkatkan minat baca dan literasi, sekaligus memperkenalkan aplikasi SiBooky secara luas. Selama acara dua hari, antusiasme audiens terlihat sangat tinggi, dengan ratusan pengunjung memadati lokasi dan mengikuti berbagai

kegiatan yang diselenggarakan, seperti diskusi dan sesi interaktif dengan tokoh-tokoh literasi. Keberhasilan Literafest dalam menarik minat masyarakat juga tercermin dari penerimaan luar biasa terhadap aplikasi SiBooky, di mana lebih dari 1.000 pengguna baru mendaftar dalam periode acara. Pengunjung yang terinspirasi oleh fitur-fitur yang diperkenalkan di festival ini, merasa terdorong untuk mengeksplorasi aplikasi tersebut, yang dirancang untuk memberikan akses yang lebih mudah ke koleksi buku digital dan membantu pengguna menemukan literatur yang sesuai dengan minat mereka. Melalui berbagai aktivitas yang informatif dan menyenangkan, Literafest bukan hanya berhasil menyosialisasikan aplikasi SiBooky, tetapi juga menciptakan komunitas pembaca yang terhubung dan saling mendukung.

Setelah mengikuti rangkaian acara Literafest, banyak audiens yang memberikan respons positif dan mengaku terinspirasi untuk lebih peduli terhadap kondisi literasi di lingkungan mereka. Kegiatan interaktif seperti diskusi panel, lokakarya, dan pertemuan dengan penulis terkenal membuka mata mereka terhadap fakta bahwa tingkat literasi masyarakat masih rendah dan memerlukan perhatian serius. Audiens yang awalnya tidak menyadari betapa pentingnya literasi kini mulai memahami dampak positif dari membaca dan literasi dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari meningkatkan pengetahuan hingga membuka peluang sosial dan profesional. Pengalaman langsung di Literafest mengubah persepsi mereka tentang urgensi literasi, membuat mereka sadar akan peran individu dalam menciptakan budaya literasi yang lebih baik dan berkelanjutan di masyarakat.

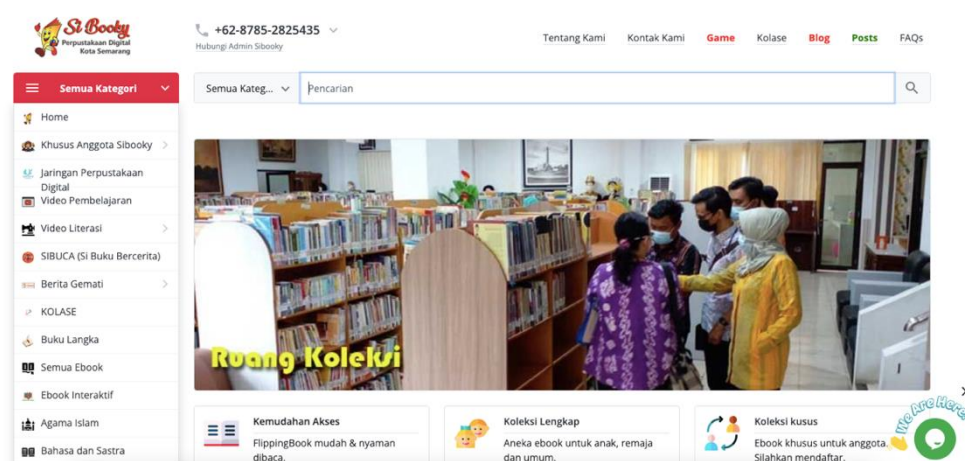
Selain itu, Literafest berhasil menanamkan minat untuk mulai menggunakan aplikasi SiBooky sebagai alat yang dapat membantu mereka memperluas wawasan dan memudahkan akses terhadap buku-buku berkualitas. Banyak dari mereka yang awalnya ragu atau tidak familiar dengan aplikasi literasi digital kini merasa terdorong untuk mengunduh dan menggunakan SiBooky sebagai bagian dari perjalanan mereka meningkatkan literasi. Aplikasi ini dipersepsikan sebagai solusi yang relevan untuk menghadapi keterbatasan akses literatur fisik dan menjembatani kesenjangan literasi di berbagai daerah. Melalui SiBooky, audiens mendapatkan kesempatan untuk terus melanjutkan apa yang telah mereka dapatkan di Literafest dengan lebih mudah dan praktis, sehingga memperkuat harapan bahwa transformasi literasi akan terus berlanjut dan menyebar luas.

2.3 Aplikasi SiBooky

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, kebutuhan akan akses yang cepat dan mudah terhadap berbagai sumber informasi semakin meningkat, termasuk dalam hal literasi dan membaca. Dengan semakin tingginya penggunaan perangkat digital, aplikasi seperti SiBooky hadir sebagai solusi untuk mempermudah masyarakat dalam mengakses buku dan literatur secara digital. Aplikasi ini dirancang khusus untuk membantu masyarakat dari berbagai kalangan agar dapat menikmati pengalaman membaca tanpa kendala ruang dan waktu, hanya melalui perangkat seluler mereka. SiBooky tidak hanya menyediakan koleksi buku yang bervariasi, tetapi juga menawarkan fitur-fitur yang mendukung kenyamanan membaca, seperti rekomendasi buku

sesuai minat, opsi pencarian yang memudahkan, serta daftar koleksi yang selalu diperbarui.

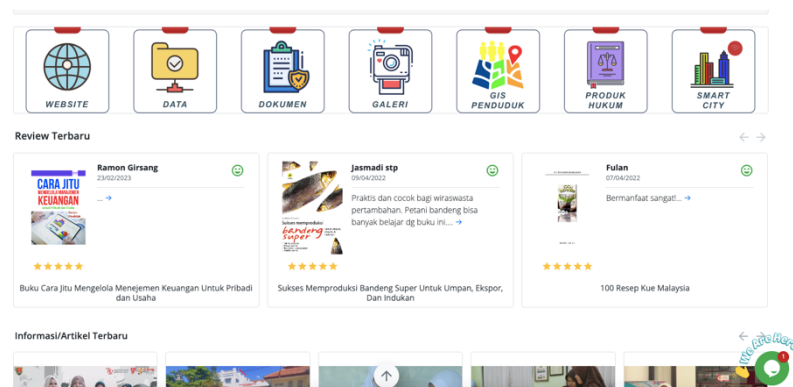
Aplikasi SiBooky dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses bahan bacaan, artikel, dan literatur lainnya secara digital, dengan tujuan utama sebagai media dalam meningkatkan minat baca dan memperluas pengetahuan masyarakat. SiBooky juga dapat diakses menggunakan aplikasi bagi para pengguna Android. Saat ini, SiBooky memiliki koleksi yang terdiri dari buku-buku digital, yang dilindungi oleh sistem DRM (*Digital Right Management*), dimana ada batasan buku, yaitu satu *ebook* per judul, maka orang berikutnya yang ingin membaca *ebook* ini harus menunggu giliran mereka. SiBooky juga memiliki berbagai buku digital dengan sistem *open source* yang tidak diperjualbelikan. Namun, *ebook* yang bersifat *open source* tidak memakai sistem RDM, sehingga memungkinkan beberapa pengguna untuk membaca satu *ebook* secara bersamaan.



Gambar 2. 2 Tampilan Awal Aplikasi SiBooky

Dalam aplikasi SiBooky ini, terdapat beberapa fitur yang akan mempermudah pengguna untuk memakai aplikasi tersebut. Dengan fitur-fitur yang sudah lengkap dan tersedia di tampilan awal, aplikasi ini sangat mudah digunakan bagi masyarakat umum terkhususnya para pelajar. Pada tampilan kanan dari *website* SiBooky, sudah diperlihatkan seluruh kategori yang disediakan oleh SiBooky sendiri, seperti E-Book, Buku Langka, Jurnal dan referensi, serta berbagai macam tipe buku yang diperlukan.

Bukan hanya itu, SiBooky juga dilengkapi dengan fitur Informasi dan Data Kota Semarang yang memudahkan masyarakat untuk mencari tahu seputar data dan informasi yang diperlukan. SiBooky juga sangat *update* dengan artikel-artikel terbaru yang ada di Kota Semarang. Pada tampilan awal, terdapat kolom E-Book terbaru yang di perbarui hampir setiap hari oleh SiBooky itu sendiri.



Gambar 2. 3 Fitur Aplikasi SiBooky

Aplikasi SiBooky juga memiliki layanan *live chat* yang dapat membantu pengguna aplikasi jika memiliki kendala atau ingin meminta bantuan dari pihak SiBooky sendiri. SiBooky juga memiliki fitur Game,

dimana terdapat beberapa permainan yang bisa dimainkan oleh para pengguna SiBooky itu sendiri.

Sibooky, sebagai aplikasi perpustakaan digital, dirancang dengan berbagai fitur yang lengkap untuk mendukung kebutuhan pengguna dalam mengakses berbagai literatur dengan mudah, kapan saja, dan di mana saja. Namun, permasalahan utama yang dihadapi oleh aplikasi ini adalah rendahnya kesadaran dan minat masyarakat dalam menggunakan layanan ini. Meski telah menyediakan fitur-fitur unggulan seperti koleksi literatur yang luas, pencarian yang cepat, hingga kemudahan akses melalui perangkat seluler, banyak masyarakat yang masih belum mengetahui keberadaan Sibooky. Hal ini berdampak pada rendahnya jumlah pengguna aktif dan kurang optimalnya pemanfaatan aplikasi sebagai sarana literasi digital. Salah satu penyebab rendahnya minat ini adalah kurangnya promosi dan upaya yang intensif untuk memperkenalkan aplikasi secara lebih luas kepada masyarakat. Selain itu, persepsi masyarakat terhadap aplikasi perpustakaan digital sebagai sesuatu yang kurang menarik atau relevan dengan kebutuhan sehari-hari juga menjadi hambatan bagi popularitas Sibooky.

Oleh karena itu, Literafest diselenggarakan sebagai upaya strategis untuk mengatasi tantangan tersebut. Literafest bertujuan untuk memperkenalkan Sibooky kepada masyarakat luas melalui kegiatan interaktif yang menarik minat publik, seperti diskusi literasi, pameran buku digital, dan beragam workshop terkait literasi digital. Selain itu, Literafest juga diharapkan dapat membangun kesadaran masyarakat akan pentingnya literasi digital,

sekaligus memperlihatkan keunggulan dan manfaat aplikasi Sibooky dalam mendukung budaya membaca dan akses pengetahuan. Dengan pendekatan yang kreatif dan melibatkan banyak pihak, Literafest diharapkan mampu mendorong peningkatan minat dan ketertarikan masyarakat untuk mencoba dan menggunakan aplikasi Sibooky sebagai sarana literasi yang inovatif dan mudah diakses.