



Oleh: ENDANG FATMAWATI³
Email: eenfat@yahoo.com

Mediatisasi Perpustakaan dalam Konteks Perubahan Layanan Bercerita Melalui Budaya Visual

Abstrak

Budaya visual merupakan budaya yang bertumpu pada unsur-unsur visual sebagai unsur pembentuknya. Mediatisasi di perpustakaan dimaksudkan untuk memahami pentingnya media dalam budaya terkait dengan hubungan media dan perubahan sosio-kultural di perpustakaan. Cerita digital menjadi metode baru bagi pustakawan saat memberikan layanan bercerita. Perubahan yang nampak adanya penggabungan seni bercerita dengan berbagai digital multimedia, seperti gambar, audio, dan video. Hadirnya cerita digital akan mempengaruhi interaksi sosial karena sudah termediasi oleh teknologi. Begitu juga ada perubahan bentuk media yang digunakan oleh pustakawan dalam tugasnya sebagai *storyteller* di bagian layanan bercerita.

Kata kunci: *representasi, pustakawan, layanan bercerita, mediatisasi, budaya visual*

Pendahuluan

Hadirnya teknologi di perpustakaan sangat berperan dalam meningkatkan kualitas layanan pemustaka. Namun di sisi lain, juga mengubah cara berinteraksi dalam perspektif kehidupan sosial-kultural. Hampir setiap hari, baik pustakawan maupun pemustaka selalu bersentuhan dan menggunakan seperangkat teknologi tersebut.

Kalau kita perhatikan, pemustaka yang akses internet di ruang perpustakaan banyak yang membuka *youtube* atau film atau apapun yang bersifat multimedia. Tidak heran kita melihat mereka senyum-senyum sendiri dan bahkan tertawa di ruang perpustakaan saat mereka melihat film yang lucu dari laptop maupun melalui *smartphone* yang dibawanya. Fenomena ini mengarah pada cerita digital (*digital storytelling*) sebagai dampak dari pesatnya perkembangan teknologi. Hal ini memungkinkan siapapun termasuk pustakawan dapat memindahkan cerita mereka yang biasa hanya diceritakan langsung menggunakan lisan, maka saat ini sudah mengalami pergeseran menjadi jauh lebih modern

berbasis teknologi. Jadi pustakawan yang semula menjadi *storyteller* saat bercerita kepada pemustaka, mau tidak mau harus adaptif terhadap cerita digital saat ini. Kompetensi membuat cerita digital dan mengoperasikannya juga menjadi tuntutan pustakawan era sekarang.

Tulisan ini akan membahas mengenai mediatisasi perpustakaan, dengan fokus kajian pada perubahan *storytelling* ke dalam budaya visual. Hal ini untuk memberikan gambaran kepada pembaca terkait dengan bahasan budaya visual, representasi teknologi baru, perubahan interaksi, dan mediatisasi dalam hubungannya dengan perubahan bentuk layanan bercerita di perpustakaan.

Budaya Visual

Budaya tidak statis dan tidak tunggal, sehingga sebagai wujud dari reaksi terhadap kondisi dinamis yang berkembang dalam kehidupan bersama. Jadi budaya terlepas dari wacana individu dalam masyarakat dan sebagai wujud dari reaksi. Budaya menjadi proses dialektikal antara

¹ Pustakawan Madya Perpustakaan FEB UNDIP

individu dan realitas yang dibentuk oleh kehidupan bersama yang dinamis. Menurut Williams (2008: 113) bahwa budaya merupakan *“our reactions, in thought and feeling, to the changed conditions of our common life.”* Maksudnya reaksi kita, dalam pikiran dan perasaan, dengan kondisi kehidupan kita yang berubah.

Budaya visual merupakan sebuah substansi dari struktur budaya pembentuknya, yang faktornya antara lain: inovasi, kreatifitas nilai, ideologi, penciptaan teknologi media baru, dan komunikasi. Adanya perkembangan TIK telah melahirkan budaya yang mengarah pada unsur visual sebagai unsur utama pembentuknya yang dikenal dengan istilah budaya visual (*visual culture*).

Piliang (2003: 151) mengemukakan bahwa budaya visual merupakan budaya baru yang bertumpu pada unsur-unsur visual sebagai unsur pembentukannya. Selanjutnya dalam Sachari (2007), dijelaskan bahwa budaya visual merupakan tautan wujud kebudayaan konsep (nilai) dan kebudayaan materi (benda) yang dapat segera ditangkap oleh indera visual (mata) dan dipahami sebagai model pikiran manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Dalam tataran teoritis, seseorang dapat memahami pentingnya media sebagai sumber informasi yang multifungsi dan bervariasi bentuknya. Demikian halnya dengan narasi dan literasi dalam cerita digital itu didasarkan pada informasi yang juga melalui media digital. Jadi saat ini perpustakaan tidak bisa ditawar lagi untuk menyediakan layanan internet seperti *hotspot* kepada pemustaka sebagai sarana akses ke media digital.

Media memungkinkan komunikasi instan dengan pemustaka dimana saja dan kapan saja, sehingga interaksi tidak memerlukan pihak untuk berada di ruang yang sama dan pada waktu yang sama. Hal ini seperti apa yang disampaikan Hjarvard (2008: 122) mengenai keterkaitan antara waktu (*time*) dan tempat (*space*) dengan media, yaitu: *“... media allows instant communication with individuals anywhere in the world. Mediated interaction does not require the parties to be in the same space at the same time.”*

Interaksi media tidak mensyaratkan kesamaan tempat dan waktu. Dengan media memungkinkan komunikasi berlangsung secara instan antar pustakawan dan pemustaka dimanapun berada. Perpustakaan khususnya

jenis perpustakaan umum saya rasa perlu mengakomodir kebutuhan pemustaka anak-anak dalam konteks layanan *storytelling* ini.

Semakin hari *storytelling* terus berkembang dengan adanya penggabungan antara visualisasi gambar dengan efek suara yang mampu menghasilkan gambar dan suara secara harmonis. Bagaimana cerita yang dibuat mampu memberikan makna tertentu bagi yang melihatnya dan membuat penontonnya senang untuk memutar kembali, menjadi indikator bagus tidaknya kemasan cerita tersebut. Dengan demikian, tanpa disadari kondisi yang semacam ini telah menciptakan dan bahkan memaksa aktivitas akses ke arah budaya visual tersebut.

Representasi Teknologi Baru

Dalam konteks perpustakaan, ruang *virtual* tidak dapat dipisahkan sepenuhnya dari ruang kehidupan nyata (*real life*). Pemustaka tidak pernah sepenuhnya bebas menjadi dirinya sendiri, karena sebenarnya di balik keheningan ruang *virtual* ada pemustaka lain yang saling mengawasi, saling mempengaruhi, berkontestasi dan bernegosiasi.

Hal tersebut senada dengan yang disampaikan oleh Turkle (1999: 643) bahwa:

“In cyberspace, we are learning to live in virtual worlds. We may find ourselves alone as we navigate virtual oceans, ... but increasingly, when we step through the looking glass, other people are there as well.”

Bahasan mengenai cerita digital, menjadi sebuah metode baru dalam “mendongeng” yaitu ide penggabungan seni bercerita dengan berbagai digital multimedia, seperti gambar, audio, dan video. Hal ini bisa mencakup berbagai narasi digital, cerita berbasis web, cerita interaktif, hiperteks, dan permainan komputer narasi. Pesan yang disajikan berbentuk campuran, seperti halnya grafis digital teks, rekaman audio narasi, video, dan musik.

Yang jelas pesan yang disampaikan maupun medianya semua dalam bentuk digital sehingga mampu mempengaruhi pemustaka atau khalayak terbawa dalam cerita dongengnya. Jika mengacu dengan apa yang dikemukakan oleh Hall (1997: 28), bahwa:

“representation is the production of meaning through language. In representation, constructionists argue, we use signs, organized into languages of different

kinds, to communicate meaningfully with others.”

Representasi merupakan produksi makna dari konsep-konsep yang ada di pikiran manusia melalui bahasa. Selanjutnya hubungan antara konsep dan bahasa memungkinkan manusia untuk memaknai dunia. Hal ini bertujuan untuk membongkar konstruksi atas satu wacana atau realitas tertentu di balik tanda-tanda yang digunakan.

Dalam Hall (1997: 17), dijelaskan bahwa representasi adalah proses bagaimana kita memberi makna pada sesuatu melalui bahasa. Padahal bahasa sendiri terdiri dari tanda-tanda dan simbol-simbol, baik dalam pesan berbentuk kata dalam tulisan, suara dalam komunikasi lisan, gambar dalam foto, maupun gambar bergerak dalam video. Untuk merepresentasikan cerita digital tersebut dimulai dengan menggambarkan, mendeskripsikan, membayangkan, dan menempatkan persamaan ke dalam pikiran pustakawan.

Dengan demikian cerita digital bisa dijelaskan sebagai sebuah sistem representasi saat praktik-praktik pemaknaan tersebut dilakukan. Makna-makna tersebut diproduksi melalui bahasa dengan menggunakan kode atau tanda yang mensymbolisasi atau merujuk pada objek, orang, peristiwa dan berbagai hal lainnya dalam cerita digital yang dianggap sebagai *“the real world”*.

Apa yang terlihat dan tampak dari cerita digital maknanya tidaklah sederhana yang kita bayangkan, namun ada hal lain yang menunjukkan tanda yang digunakan itu untuk menghasilkan makna. Hal ini seperti pandangan yang dikemukakan oleh Purvis (2006: 7), bahwa:

“representation is used in media and cultural analysis to denote not simply written, spoken and visual texts but to refer to arrangements of signs used in order to generate meanings about people or experience”.

Sementara itu, menurut Barker (2004: 9), representasi berkaitan dengan bagaimana dunia ini dikonstruksi dan direpresentasikan secara sosial kepada dan oleh kita. Mungkin bisa dikatakan kalau unsur utama dalam kajian budaya dan media dapat dipahami sebagai studi atas kebudayaan sebagai praktik signifikasi representasi.

Terkait dengan waktunya, cerita digital biasanya disampaikan dalam durasi yang pendek, hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Lundby (2008) dengan istilah *“small-scale-stories”*. Lundby menambahkan bahwa *“small-*

scale-stories” memiliki karakteristik selain berdurasi pendek dan disajikan beberapa menit saja, *small-scale-stories* juga dalam penyajiannya menggunakan teknik dan cara sendiri yang berisikan tentang pengalaman sang pencerita tersebut.

Perubahan Interaksi

Menurut Lundby (2009: 117), bahwa mengkaji mediatisasi itu akan berfokus pada praktik dan pengembangan konsep pada media baru untuk mendapatkan berbagai macam bentuk media yang digunakan dan akan terjadi perubahan interaksi sosial. Hal ini jika diterapkan pada layanan bercerita di perpustakaan, maka adanya cerita digital menyebabkan perubahan interaksi *storyteller* dengan pemustaka. Oleh karena sudah dalam media digital, maka hubungan interaksi sosial antara pustakawan sebagai *storyteller* dengan pemustaka dalam menyampaikan pesan suatu dongeng semakin renggang.

Ada perbedaan dari adanya interaksi langsung dan interaksi termediasi pada situasi keruangan fisik masing-masing pemustaka yang berinteraksi. Interaksi termediasi terjadi antar individu yang tidak berada dalam ruang fisik yang sama, sementara yang langsung justru sebaliknya. Inilah yang menandakan bahwa kemampuan media melampaui ruang dan waktu akan membawa kemampuan masing-masing pihak untuk lebih mengendalikan interaksi.

Hal tersebut selaras dengan pemikiran Debord (2002: 130) dengan istilah *spectacle*. Dalam tulisannya yang berjudul *“The Commodity as Spectacle”* dijelaskan kalau tontonan itu sesuatu yang membalikkan kenyataan, yang menyatukan sekaligus menjelaskan fenomena keragaman *“yang terlihat”* menjadi sesuatu yang luar biasa.

Jika dikaitkan dengan masyarakat tontonan, cerita digital bisa jadi berfungsi dominan sebagai pembentuk citra (*image*) dan juga tanda (*sign*) dari berbagai komoditi. Jadi pemustaka sekarang yang sangat familier dengan teknologi, bisa jadi nilai *“to be looking at”* disodorkan kepada kehidupan sosial di perpustakaan, sehingga yang bermula hanya mengenal *concept of being*, menjadi *having*, dan selanjutnya adalah *appearing*.

Misalnya: pemustaka mahasiswa baru yang mungkin masih terbawa suasana di perpustakaan SMA, kemudian saat berkunjung ke perpustakaan perguruan tinggi di kampusnya, dia melihat pemustaka lain di kanan kiri dan sekelilingnya membawa *smartphone*, kemudian muncul

keinginan yang sama dengan mereka untuk mempunyai *smartphone*, akhirnya ada perasaan dalam dirinya kalau tidak membawa *smartphone* jadi tidak percaya diri karena merasa berbeda dengan pemustaka lain. Dampak yang terjadi timbul perubahan pola pikirnya bahwa membawa *smartphone* menjadi keharusan, sekalipun hanya untuk ditonton pemustaka lain agar dilihat sebagai mahasiswa yang mengikuti arus. Asumsinya bahwa dengan membawa *smartphone*, pemustaka bisa berselancar akses internet, entah itu melihat *youtube* ataupun cerita digital lainnya dengan sesuka hati sesuai keinginan mereka.

Melalui cerita digital penyampaian pesan menjadi lebih mudah, karena nampak visualisasi dengan suara, gambar, teks, maupun musik. Pemustaka sangat antusias menyaksikan, sementara pustakawan (sebagai *storyteller*) hanya tinggal mengulang cerita dengan penekanan maksud cerita kemudian mengulasnya terkait dengan pesan moral yang tersirat dalam cerita, maupun memberikan pertanyaan seputar film yang diputar. Hal ini tentu lebih menarik daripada *storytelling* yang dulu masih manual menggunakan cerita lisan dengan media buku.

Media juga memfasilitasi dan menstrukturkan ruang virtual komunikasi dan aksi. Media memainkan peran bagaimana menstrukturkan aksi dan komunikasi di sejumlah konteks globalisasi yang terus berkembang. Disisi lain pustakawan menjadi sosok profesional, karena bisa mengoperasikan perangkat digital sehingga terkesan mengikuti tren dan tidak gagap teknologi.

Jika terkait dengan layanan perpustakaan, bahwa selain menggunakan komunikasi verbal dan nonverbal saat berinteraksi dengan pustakawan, maka sebenarnya pemustaka juga menggunakan cara lain. Hal ini seperti berbagai macam aksesoris dan properti yang akan menentukan wilayah, baik fisik dan simbolik yang terjadi diantara mereka sebagai bagian dari interaksi sosial.

Mediatisasi Perpustakaan

Perkembangan TIK berdampak menjauhkan pemustaka dari lingkungan sekitarnya. Hal ini terjadi karena pemustaka sekarang terutama generasi *digital native*, jika dicermati saat mereka berada di ruang perpustakaan, ternyata lebih menyukai berinteraksi dengan perangkat teknologi dengan beraneka *gadget* dibanding harus berinteraksi dengan sesama pemustaka lain di sekelilingnya.

Memang era digital saat ini membuat pemustaka sangat terbiasa dengan perangkat teknologi digital. Jadi tidak heran kalau kita melihat anak-anak kita yang istilahnya bisa disebut generasi alfa, ternyata justru mereka sudah sangat mampu menggunakan teknologi digital daripada orang tuanya. Misalnya: komputer, laptop, kamera digital, *smartphone*, multimedia *player* (*iPod*), game playstation, dan berbagai perangkat teknologi lainnya.

Pustakawan memaknai bahwa *storytelling* sudah jauh berkembang dan termediasi dengan teknologi. Pustakawan mempersepsikan kalau pekerjaannya justru menjadi lebih mudah dan ringan dalam memberikan cerita, karena sudah termediasi oleh teknologi. Dengan cerita digital melalui film yang diputar, maka pustakawan merasa tinggal mengulas dan memberikan penekanan serta tanya jawab kepada pemustaka yang menyaksikan.

Membahas cerita digital saya pikir juga akan terkait dengan yang namanya mediasi dan mediatisasi. Untuk memahami mediatisasi terlebih dahulu harus tahu mediasi. Ada dua konsep besar antara definisi mediasi dan mediatisasi tersebut. Sebelum membicarakan tentang *storytelling* yang termediasi, sekiranya perlu dijelaskan dulu apa perbedaan antara mediasi dan mediatisasi tersebut.

Mediatisasi dalam teori media baru tumbuh dalam beberapa tahun terakhir. Dalam Couldry (2008: 376) disebutkan bahwa awalnya mediatisasi dikembangkan oleh Friedrich Krotz (2001), Winfried Schulz (2004), dan Stig Hjarvard (2004). Teori peran media dalam masyarakat perlu lebih dari sekedar menunjukkan bagaimana media masuk dan mempengaruhi berbagai arena seperti kehidupan budaya dan politik. Teori ini juga memperhitungkan akibat media di semua arena secara bersamaan dengan melegitimasi kategori tertentu tidak hanya dengan signifikansi kognitif namun juga sosial.

Dalam Hepp (2013: 3), dijelaskan bahwa "*Mediation is suitable for describing the general characteristics of any process of media communication*". Artinya mediasi sangat cocok untuk menggambarkan karakteristik umum dari setiap proses komunikasi media.

Dengan demikian, mediasi menitikberatkan pada media dan bagaimana terjadi interaksi dan komunikasi melalui media tersebut. Rupanya dengan *storytelling* yang termediasi dengan teknologi ini menjadi angin segar bagi pustakawan

karena tidak perlu repot dengan persiapan membaca cerita terlebih dahulu saat layanan *storytelling* akan berlangsung. Mediasi lebih menyorot aspek teknis bagaimana komunikasi berlangsung, yaitu menyelidiki bagaimana media dapat menyampaikan pesan, bagaimana penerima pesan saling memahami simbol yang dikomunikasikan oleh media tanpa memandang pengaruhnya.

Mediasi menggambarkan babak nyata komunikasi dalam pengertian medium dalam konteks sosial yang lebih spesifik dan jika mediasi sebagai istilah yang terlalu umum. Mediasi dalam cerita digital lebih menitikberatkan pada media yang digunakannya dan bagaimana terjadi interaksi dan proses komunikasi melalui media tersebut. Lebih mengkaji kepada transmisi pesan dan sisi semiotik pada media yang akan dan sedang digunakan, mengkaji simbol-simbol yang digunakan dalam hubungan antara media sebagai penyampai pesan dengan penerima pesan, sehingga isi pesan mudah dipahami. Dengan demikian lebih melihat kepada aspek teknis bagaimana komunikasi berlangsung, bagaimana terjadi interaksi dan proses komunikasi melalui media tersebut.

Sementara itu, mediatisasi lebih memperhatikan pengaruh media terhadap khalayak, melihat bagaimana khalayak menjadi sangat merasa ketergantungan kepada media dan melihat bahwa masyarakat selalu dibanjiri dengan keanekaragaman media. Lundby (2009: 1) menyebut bahwa "*Mediatization points to societal changes in contemporary high modern societies and the role of media and mediated communication in these transformations*". Hal ini dimaksudkan bahwa mediatisasi itu menunjuk pada perubahan hubungan sosial dalam masyarakat modern lanjut yang kontemporer, dengan didukung oleh peran media serta komunikasi yang termediasi dalam berbagai transformasi.

Menurut Hepp (2013: 6), dijelaskan bahwa, "*Mediatization as a concept used to analyse the (longterm) interrelation between media-communicative and socio-cultural change in a critical manner*". Sementara itu, Hjarvard (2008: 114) berpendapat, "*Mediatization refers to more long lasting process, whereby social and cultural institutions and modes of interaction are changed as a consequence of the growth of the media's influence*".

Dari pengertian yang telah diuraikan tersebut, dapat disimpulkan kalau mediatisasi merupakan proses yang memakan waktu. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Hepp yang membubuhkan kata '*longterm*', sementara

Hjarvard menuliskan '*more long lasting*' sebagai pembeda antara mediasi dan mediatisasi.

Ada istilah "*Mediation of Everything*". Maksudnya bisa dijabarkan bahwa mediatisasi bisa terkait dengan berbagai bidang. Hal ini misalnya: mediatisasi politik, mediatisasi konflik, mediatisasi agama, mediatisasi pengetahuan dan pendidikan, mediatisasi tontonan, mediatisasi konsumsi, dan bahkan mediatisasi dalam konteks perpustakaan.

Mediatisasi sudah banyak diterapkan dalam berbagai bidang terkait kenyataan bahwa semuanya telah termediasi dengan teknologi baru, artinya tidak ada bagian dari dunia, dan tidak ada aktivitas manusia yang tidak tersentuh oleh media baru. Hal ini seperti yang disebut Livingstone (2009: 2) dengan "*No part of the world, no human activity, is untouched by the new media*".

Seperti halnya mediatisasi digital dalam konteks perpustakaan. Layanan cerita digital di perpustakaan menjadi contoh bagaimana kegiatan *storytelling* yang dilakukan sudah termediasi dengan teknologi. Mediatisasi di perpustakaan menarik untuk dibahas dan didiskusikan. Hal ini dimaksudkan agar pustakawan dapat memahami pentingnya media dalam budaya terkait dengan hubungan media dan perubahan sosio-kultural di perpustakaan.

Dengan demikian mediatisasi bukan proses universal yang menandai masyarakat. Mediatisasi berkaitan dengan pengaruh media terhadap khalayak dan jika diaplikasikan di perpustakaan bagaimana kemudian pemustaka menjadi sangat bergantung pada media dalam kegiatan *storytelling*.

Jadi bisa dikatakan sebagai proses sosial dengan ciri pemustaka menjadi jenuh dan terbanjiri oleh media sehingga justru menyebabkan antara media dan pemustaka dianggap tidak lagi dapat dipisahkan. Artinya, hadirnya *storytelling* yang termediasi dengan teknologi semakin meringankan beban kerja pustakawan dalam tugasnya di layanan bercerita.

Contoh letak mediatisasi yang lainnya misalnya melalui *facebook* perpustakaan. Saat ini kegemaran pemustaka maupun pustakawan untuk menampilkan dirinya mendapat ruang yang leluasa di internet tidak diragukan lagi. Pengakuan atau penerimaan dari lingkungan biasanya diindikasikan dengan adanya respon atau timbal balik berupa komentar, pertanyaan, kritik dan saran, atau hanya sekedar simbol jempol (*like*) untuk menyukainya. Hal ini

menyebabkan penerapan perkembangan sosial media di perpustakaan tumbuh sangat pesat. Konsekuensi dari hal tersebut mendorong munculnya fenomena baru, yaitu apa yang disebut sebagai mediatisasi di perpustakaan. Media *facebook* telah menggantikan komunikasi yang dulu harus bertatap muka secara fisik. Ada perubahan relasi sosial (mediatisasi) sehingga mengubah cara berkomunikasi dan interaksi antar pustakawan dan pemustaka.

Memang dunia anak itu dunianya bermain, tetapi dengan menyaksikan video cerita digital misalnya yang diputar dan disediakan fasilitasnya di perpustakaan umum, maka secara tidak langsung ada fungsi rekreatif dan edukatifnya. Rekreatif karena mereka bisa sambil bermain sembari menyaksikan film, sedangkan edukatif karena dengan visualisasi, pemustaka bisa mengambil pelajaran maupun ilmu pengetahuan yang ada dalam alur cerita. Namun yang terpenting juga karena mengandung sisi pesan moral yang baik dari sebuah cerita digital yang diputar. Dalam hemat saya, video cerita digital yang bersifat edukatif dapat mempengaruhi hasil belajar dalam ranah kognitif khususnya pemustaka anak-anak.

Jika dikaitkan dengan konsep simulacra yang dikonsepsikan oleh Baudrillard (2006: 453), bahwa dunia simbolis media telah menggantikan dunia riil. Maksudnya representasi media akan realitas cerita digital telah mendominasi karena persepsi dan konstruksi kenyataan dan perilaku menjadikannya titik tolak dalam representasi yang termediasi dan dikendalikan oleh media. Pemustaka yang menyaksikan cerita digital akan teralienasi dari dirinya sendiri dan dari dunianya, karena informasi dapat direkayasa, kemudian antara realitas dan hiperealitas sulit dibedakan.

Konsep simulacra bahwa dunia simbolis media telah menggantikan dunia riil. Maksudnya representasi media akan realitas telah mendominasi pemustaka kita, sehingga baik itu persepsi dan konstruksi kenyataan dan perilaku kita menjadikannya titik tolak dalam representasi yang termediasi yang dikendalikan oleh media. Simulacra sebagai alat kritis terhadap berbagai informasi dan kesadaran diri bahwa realitas itu bisa dibentuk.

Baudrillard memahami simbol dan tanda budaya media (citra, suara, iklan) untuk menyusun simulacra, yaitu tampilan realitas yang tidak hanya nampak lebih riil dari realitas fisik dan sosial tetapi juga telah menggantikannya. Oleh karenanya Hjarvard menyebut bahwa karya Baudrillard

mempunyai kaitan paling radikal antara mediatisasi dengan postmodernisme.

Jika dicermati, mediasi dan mediatisasi diperkenalkan dalam kajian media sebenarnya sebelum teknologi digital diaplikasikan dalam *storytelling*. Melalui mediasi dan mediatisasi, maka pemustaka akan mengkonstruksi dan membangun kesadaran palsu melalui *digital storytelling* untuk memberi kesan kuat terhadap cerita yang dibawakan. Cerita tersebut bisa saja berisikan manipulasi fotografi, pencahayaan, dan taktik kombinasi yang tentu akan memunculkan suatu pengalaman yang beraneka ragam.

Adanya cerita digital akan mempengaruhi dan mengubah kondisi pustakawan dalam menjalankan tugasnya di bagian layanan bercerita. Artinya bisa mempengaruhi frekuensi pekerjaan dengan adanya perubahan bentuk media dalam hal bercerita. Dulu yang harus berbicara terus dan bermain peran sesuai dengan karakter yang dibawakan dalam cerita, tetapi dengan cerita digital sudah tidak demikian.

Penutup

Adanya perkembangan yang sangat pesat pada teknologi komunikasi dan informasi telah menggiring terbentuknya budaya visual. Hadirnya *storytelling* yang termediasi dengan teknologi semakin meringankan beban kerja pustakawan yang bertugas dalam layanan bercerita. Seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi, kini bercerita mengalami perubahan dalam media penyampaiannya. Inilah yang dikatakan sebagai mediatisasi. Letak mediatisasinya yaitu ketika terjadi perubahan interaksi sosial. Pustakawan tidak lagi harus bercerita dengan media buku namun sudah tergantikan dengan media teknologi digital.

Daftar Pustaka

- Barker, Chris. 2004. *Cultural Studies: Teori & Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Baudrillard, Jean. 2006. "The Precession of Simulacra". Dalam Douglas Kellner & Meenakshi G. Durham, *Media and Cultural Studies Keywords*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Baudrillard, Jean. 2006. "The Precession of Simulacra". Dalam Douglas Kellner & Meenakshi G. Durham, *Media and Cultural Studies Keywords*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Couldry, Nick. 2008. "Mediatization or Mediation? Alternative Understandings of The Emergent Space of Digital Storytelling." *New Media & Society*, Vol 10 (3): 373-391.
- Debord, Guy. 2002. *The Society of The Spectacle*. Canberra: Hobgoblin Press.
- Hall, Stuart. 1997. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.
- Hepp, Andreas. 2013. "The Communicative Figurations of Mediatized Worlds: Mediatization Research in Times of The Mediation of Everything". *Communicative Figurations*, Working Paper, No. 1, March, pp. 1-17.
- Hjarvard, Stig. 2008. "The Mediatization of Society, A Theory of The Media as Agents of Social and Cultural Change." *Nordicom Review*, 29 (2008) 2, pp. 105-134.
- Jensen, Charlotte Buus. 2013. *New Media Impact and Mediatization of The Library: A Scandinavian Perspective on The Public Library in The Digital Age*. Copenhagen: Royal School of Library and Information Science.
- Livingstone, Sonia. 2009. "On The Mediation of Everything: ICA Presidential Address 2008". *Journal of Communication*, 59 (1) pp. 1-18.
- Lundby, Knut. 2008. *Digital Storytelling Mediatized Stories: Self-Representations in New Media*. New York: Peter Lang.
- _____. 2009. *Mediatization, Concept, Changes and Consequences*. New York: Peter Lang.
- Piliang, Amir Yasraf. 2003. *Hantu-Hantu Politik dan Matinya Sosial*. Solo: Tiga Serangkai.
- Purvis, Tony. 2006. *Get Set for Media and Cultural Studies*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Sachari, Agus. 2007. *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Turkle, Sherry. 1999. "Looking Toward Cyberspace: Beyond Grounded Sociology, Cyberspace and Identity" dalam *Contemporary Sociology*, Vol.28, No.6 (Nov 1999), hal. 643.
- Williams, Raymond. 2008. "Towards a Recognizable Theory of Culture". Dalam David Walton (ed). *Introducing Cultural Studies: Learning Through Practice*. London: Sage Pub.