BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia berada pada urutan kedua dari bawah soal literasi dunia, artinya minat baca orang Indonesia masih sangat rendah. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001%. Artinya, dari 1.,000 orang Indonesia, cuma 1 orang yang rajin membaca. Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca, persis berada di bawah Thailand (59) dan di atas Bostwana (61). Padahal, dari segi penilaian infrastuktur untuk mendukung membaca, peringkat Indonesia berada di atas negara-negara Eropa [1]. ~~Rendahnya minat baca akan berdampak buruk terhadap pengembangan diri dan kinerja masyarakat yang selanjutnya akan berdampak buruk juga terhadap pembangunan bangsa~~Pengetahuan akan manfaat membaca buku fiksi sangat sedikit padahal banyak hal positif yang bisa didapat, misalnya, seseorang dapat menggali informasi, mendapatkan pengetahuan, memperkaya pengalaman dan wawasan, serta mempelajari segala sesuatu. Begitu juga dengan anak-anak, masa kanak-kanak adalah masa yang penuh dengan imajinasi. Anak mempunyai daya imajinasi yang lebih beragam dari pada orang dewasa. Membacakan dongeng dapat merangsang rasa ingin tahu anak, mengembangkan imajinasinya sekaligus mempelajari nilai-nilai karakter yang ada dalam cerita dongeng [2]. Oleh karena itu, kehadiran visualisasi dalam buku cerita anak-anak sangat penting untuk menguasai audiens yang dimilikinya, sehingga dengan adanya bantuan visual yang menggunakan teknologi digital, penulis mengharapkan komunikasi yang terjadi menjadi lebih maksimal [3]. Dengan adanya elemen audio dan visual akan memberikan daya tarik tersendiri. Survei yang diadakan *Disney* di Inggris juga membuktikan bahwa hanya sepertiga orangtua di Inggris yang masih sempat membacakan cerita pada anak sebelum tidur. Survei tersebut diikuti oleh 1.000 orangtua dan kakek-nenek yang memiliki anak atau cucu berusia di bawah enam tahun. Sebagian orangtua mengatakan bahwa mereka tidak memiliki cukup waktu untuk mendongeng bagi anak-anak mereka [2]. Pertumbuhan buku digital di Indonesia memasuki tahap perkenalan. Teknologi komunikasi semakin akrab dalam kehidupan

Formatted: Font: Italic

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

masyarakat sehingga menjadi bagian penting dalam pertumbuhan buku digital, penggunaan telepon dan internet, data terakhir menunjukkan jumlah penduduk Indonesia sampai dengan tahun 2006 adalah 220 juta jiwa. Sebanyak 14,8 juta (6,7 persen dari jumlah penduduk) menggunakan telepon. Pengakses internet sebanyak 14,5 juta (6,6 persen dari jumlah penduduk) dan pelanggan internet mencapai 0,6 persen dari jumlah penduduk. Survei lembaga riset Nielsen menunjukkan penetrasi internet di Indonesia pada tahun 2009 mencapai 17 persen dari jumlah penduduk [4].

Rendahnya minat baca akan berdampak buruk terhadap pengembangan diri dan kinerja masyarakat yang selanjutnya akan berdampak buruk juga terhadap pembangunan bangsa [5]. Sangat memprihatinkan bila rendahnya minat baca ini terjadi pada generasi muda tanah air kita. Tentu para penerus bangsa ini akan kesulitan bersaing dengan negara-negara lain bila kualitas SDM-nya tidak optimal karena keengganan dalam menambah ilmu pengetahuan melalui membaca [6]. Banyak orangtua yang juga tidak memiliki waktu untuk membacakan dongeng, anak-anak terpaksa harus membaca atau mendengarkan dongeng sendiri. Pilihan dan kegemaran setiap orang yang berbeda-beda antara membaca, mendengarkan, atau membaca sambil mendengarkan menjadi tantangan sendiri. Masalah lain yang sering dijumpai~~, selain itu juga menyebabkan para penulis / pembuat karya sastra menjadi sedikit malas untuk berkarya. Begitu juga dengan penerbit yang semakin enggan untuk menerbitkan karya baru, karena dari banyaknya karya yang diterbitkan hanya sedikit yang mendapatkan apresiasi dari masyarakat. Pengetahuan akan manfaat membaca sangat sedikit padahal banyak hal positif yang bisa didapat, misalnya, dengan membaca dan mendengarkan seseorang dapat menggali informasi, mendapatkan pengetahuan, memperkaya pengalaman dan wawasan, serta mempelajari segala sesuatu begitu juga dengan anak-anak, kegiatan membaca ataupun mendengar cerita mengajak anak untuk bereksplorasi terhadap makna yang terkandung di dalam cerita, selain itu anak juga dapat diajak untuk mengembangkan daya imajinasinya, misalnya saja mengimajinasikan seorang pahlawan yang gagah dan berani dan berkhayal seolah-olah dirinya menjadi seorang pahlawan.~~ adalah masalah pembajakan buku dalam bentuk elektronik. Pembajakan digital marak sekali terjadi di era modern saat ini. Beberapa penelitian telah

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

memberikan peringatan akan terjadinya peningkatan pembajakan sebagai dampak kemudahan akses dan kemudahan pembagian data (*data sharing*), perkembangan teknologi dan transformasi dari tradisional ke format digital secara tidak langsung telah membuka jalan dalam pencurian kekayaan intelektual. Ditambah lagi tidak adanya pengawasan dan sosialisasi terkait dengan pembajakan membuat moral tidak terbangun sehingga pengendalian diri untuk tidak membajak semakin rendah [7]. Padahal kegiatan membajak sangat merugikan baik untuk penulis dan juga penerbit [8]. Karena banyak buku hasil bajakan yang diperjualbelikan dan menghasilkan keuntungan bagi pihak yang membajak. Penggandaan buku digital lebih mudah dan cepat dibandingkan dengan buku cetakan konvensional. Selain itu, terbatasnya akses terhadap buku cetakan membuat masyarakat memilih mengambil dari internet yang lebih mudah diakses. Ada dua pandangan disini, pertama, pembajakan terjadi bukan karena ingin merugikan pembuat buku, namun sekedar ingin memenuhi kebutuhan pribadi. Kedua, pembajakan terjadi karena terdapat peluang kebutuhan (*demand*) akan sebuah buku yang tidak dapat dipenuhi penerbit konvensional. Selain pembajakan, tumbuh pula sikap kurang menghargai kerja keras. Generasi muda yang dekat dengan teknologi terbaru lebih mudah menemukan cara singkat untuk mendapatkan konten yang diinginkan, meskipun mengetahui bahwa yang di akses itu ilegal dan merugikan banyak pihak. Sangat sesuai dengan pola hidup bangsa Indonesia yang cenderung menyukai hal-hal murah dan praktis [4]. Selain perkembangan teknologi itu sendiri, tuntutan dari konsumen yang berasal dari generasi melek teknologi juga ikut mempengaruhi industri penerbitan buku. Generasi ini sangat *mobile* dan lebih ringkas sehingga mereka lebih senang membawa *gadget* dibanding buku cetak. Muncul kemudian *e-book* sebagai solusi pemenuhan terhadap kebutuhan membaca generasi *mobile* ini. Sementara itu, kekurangan dari *e-book* adalah teknologi *e-book* saat ini yang belum memadai, termasuk biaya dalam alat baca *e-book* yang terbilang mahal dan anggapan pembaca yang besar terhadap *e-book*. Alat yang dimaksud adalah aplikasi yang bisa digunakan untuk membaca *e-book* resmi masih terbilang belum lengkap dan juga biaya yang mahal [9].

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

~~Di daerah perkotaan di Indonesia memang sudah terdapat toko buku yang menyediakan buku cukup lengkap, tetapi beberapa orang memang lebih memilih untuk mendengarkan daripada membaca. Sebagian lainnya memang memiliki minat membaca tetapi mempertimbangkan beberapa aspek diantaranya harga yang cukup mahal dan kemungkinan bahwa buku yang dibeli akhirnya akan menjadi "Penghuni Lemari", membuat mereka mengurungkan niatnya untuk membeli buku. Tidak seperti daerah perkotaan, beberapa daerah terpencil di Indonesia memang sangat sulit ditemui toko buku atau perpustakaan. Orang-orang disana memang sangat kesulitan untuk mengakses bahan bacaan. Sarana dan prasarana yang tidak memadai menyebabkan hal ini terjadi. Selain itu, untuk mencetak buku fisik memerlukan Sumber Daya Alam yang cukup banyak. Masalah ini dapat diatasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, yang membuat produksi buku fisik berkurang dan diganti dengan buku digital yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja. Juga menyediakan fitur audio yang bisa didengarkan jika malas untuk membaca.~~

1.2 Rumusan- Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Sedikitnya aplikasi/layanan yang lengkap dan bisa diakses oleh semua umur.
2. ~~Mencetak buku fisik akan menghabiskan Sumber Daya Alam, setelah selesai di baca bukunya hanya akan menjadi "Pajangan".~~Banyaknya orangtua yang tidak memiliki waktu mendongeng untuk anaknya.
3. Masih sedikit aplikasi yang menyediakan layanan untuk membaca *ebook* sekaligus mendengarkan *audiobook*.
4. ~~3.~~Pembajakan buku yang semakin banyak di ~~daerah~~era digitalisasi.

~~Keterbatasan akses penyebaran buku yang tidak merata di semua daerah, di daerah terpencil masih sulit ditemui toko buku/perpustakaan~~

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

1.3 Ruang Lingkup

Tugas akhir ini ditujukan untuk merancang sebuah rencana bisnis yang dibutuhkan untuk mengembangkan *startup* layanan penerbitan *EBook* dan *AudioBook* yang diberi nama "THERBID", dimana *startup* ini menyediakan fitur-fitur sebagai berikut:

1. Menerbitkan buku digital secara resmi yang dilengkapi dengan Kode ISBN (*International Standard Book Number)* dan Hak Cipta yang bisa dibaca oleh semua kalangan~~Mulai dari yang balita sampai yang balita juga pada umur atau usia tertentu sehingga dapat mudah dan nyaman~~
2. Menampilan buku yang dilengkapi dengan ~~animasi~~ visualisasi dan *design* sesuai dengan jenis bukunya.
3. Mengontrol akses untuk anak-anak yang belum cukup umur sehingga tidak mengakses buku yang belum layak di baca anak-anak. Pengontrolan ini di-lakukan oleh orangtua.
4. Menyediakan audio berupa lagu-lagu untuk mengiringi pembaca jika lebih memilih untuk membaca daripada mendengarkan, sehingga lebih meresapi bacaannya.
~~4.~~5. Mendengarkan cerita yang dibacakan langsung oleh penulisnya, atau yang dibacakan dengan perbedaan *voice actor* untuk setiap karakter, sehingga lebih nyaman dan lebih mudah untuk dimengerti.
~~5.~~6. Menyediakan pilihan untuk membaca, mendengarkan saja atau keduanya sekaligus dalam 1 layanan.

~~1.4~~

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah membuat perencanaan bisnis *startup* layanan penerbitan *EBook* dan *AudioBook* ke masyarakat.

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Tidak hanya bisa membaca dengan dilengkapi animasi dan *design*, tetapi juga bisa mendengarkan ceritanya dengan narator *full-cast* jadi seperti mendengarkan drama radio ataupun memilih untuk membaca sambil mendengarkan yang pasti semakin menyenangkan.
2. ~~Mengurangi penebangan pohon untuk mencetak buku.~~Anak-anak bisa membaca dan mendengarkan dongeng sendiri dengan nyaman.

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

3. ~~Orang-orang lebih suka pada buku tetap dapat mengakses bahan~~ Pengguna bisa membaca dengan cara membeli dengan harga
4. Mengakses buku digital dengan mudah, murah dan praktis secara legal.
~~4.~~5. Mengurangi kegiatan pembajakan buku dalam bentuk digital.

~~1.6~~

Tahap-tahap dalam pembuatan rencana bisnis *startup* ini meliputi:

1. Deskripsi Bisnis
   Pada tahap ini akan dijelaskan layanan "THERBID", fitur-fitur yang tersedia, latar belakang industri, latar belakang dan legalitas perusahaan, analisis SWOT perusahaan, serta target dan tujuan perusahaan.
2. Rencana dan Strategi Pemasaran
   Pada tahap ini akan dijelaskan target pasar dan pelanggan "THERBID", penjelasan kompetitor dan *marketshare*, strategi penetapan harga, strategi pemasaran dengan menggunakan 7P *Web Marketing Mix*.
3. Pengerjaan dan Dukungan
   Pada tahap ini akan dijelaskan kebutuhan teknologi, dukungan layanan, kebutuhan operasional, bagaimana bisnis berjalan setiap harinya, dan gambaran proses bisnis menggunakan *flowchart*.
4. Tim Manajemen
   Pada tahap ini akan dijelaskan kualifikasi dan pengalaman yang dibutuhkan, struktur organisasi, dan pengurusan hak intelektual "THERBID".
5. Rencana dan Proyeksi Keuangan
   Pada tahap ini akan dijelaskan proyeksi pendapatan dan pengeluaran, necara keuangan, arus kas, serta kebutuhan dan sumber pendanaan (investor) bagi "THERBID".
6. Risiko dan Kesempatan
   Pada tahap ini akan dibahas kemungkinan masalah dan risiko yang mungkin akan terjadi serta kesempatan yang dapat dimanfaatkan.

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.