

---

# INTERNET, BUDAYA BACA BARU DAN TANTANGAN BAGI PERPUSTAKAAN

P. Ari Subagyo

Dosen Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra USD

## Abstrak

Hadirnya internet di Indonesia sebenarnya ironis secara ekonomis dan kultural. Internet masih merupakan barang mahal, apalagi budaya baca masyarakat Indonesia juga masih rendah. Namun, kehadiran internet di Indonesia merupakan keniscayaan yang tak terelakkan sehingga internet perlu dimanfaatkan secara maksimal sebagai sarana dan sumber belajar, sebagaimana buku.

Internet telah melahirkan budaya maya (*cybercultures*). Sebagai sarana dan sumber belajar, internet pun melahirkan budaya baca baru dengan empat “modus”, yakni (1) membaca di layar komputer (*screen-reading*), (2) mampu memahami gejala multisemiotis (banyak tanda), (3) memiliki kemampuan berbahasa asing terutama bahasa Inggris, dan (4) memiliki keberaksaraan digital (*digital literacy*).

Seturut dengan “modus” budaya baca baru itu, muncul tantangan-tantangan bagi pengelolaan perpustakaan, yaitu (1) penyediaan fasilitas terutama yang berorientasi *cyber*, (2) pengembangan layanan, serta (3) penciptaan kultur belajar.

## A. Pendahuluan

*“Sitting here, at my computer, ... in cyberspace ....”*

Begitu David Bell (2001) menuliskan kalimat pertama untuk mengawali bab pertama bukunya yang berjudul *An Introduction to Cybercultures*. “Duduklah di sini, di depan komputerku, ... dalam dunia maya ....”. Komputer dan internet memang telah membawa umat manusia memasuki *cyberspace* (dunia maya) lengkap dengan *cybercultures* (budaya maya)-nya. Mau tidak mau, suka tidak suka.

Pada awalnya internet hanyalah perkas komunikasi amat terbatas. Bermula dari proyek militer Departemen Pertahanan Amerika Serikat bernama *Advanced Research Projects Agency* (ARPA) pada tahun 1969 (Periksa Bell, 2001; Sraubhaar dan LaRose, 2006). Karena itulah, generasi pertama internet berjudul ARPANET. Pada

tahun 1986 internet mulai diadopsi untuk keperluan nonmiliter. Lalu mulai tahun 1991 internet dibuka luas untuk kepentingan komersial. *Hypertext markup language* (HTML) dibangun, dan lahirlah *World Wide Web* (www). Jadilah internet sebagai sarana untuk berbagai keperluan manusia, terutama komunikasi.

Dalam konteks peradaban manusia, kehadiran internet beserta segala kemampuan dan keajaibannya, seperti memenuhi “ramalan” futurolog Alvin Toffler lewat buku *The Third Wave* (1981). Tiga dasawarsa lalu Toffler menyebut tahap peradaban ini dengan *the third wave* (gelombang ketiga). Gelombang pertama adalah revolusi pertanian sejak sepuluh ribu tahun lalu, saat manusia mulai meninggalkan tradisi berburu, kemudian menetap di suatu tempat, mengolah tanah, serta bercocok tanam. Lahirlah budaya agraris dan konsep pemilikan tanah.

Gelombang kedua adalah revolusi industri, yakni sejak James Watt mencipta mesin uap pada tahun 1760-an. Mesin uap di kemudian hari menjadi inspirasi penting bagi lahirnya berbagai piranti mekanis yang mampu menghasilkan barang secara massal. Gelombang kedua berciri industrial yang mendorong hadirnya aneka hal serba massal: produksi massal, distribusi massal, konsumsi massal, pendidikan massal, media massal, rekreasi massal, hiburan massal, pun juga senjata pemusnah massal.

Gelombang ketiga adalah tahap pasca-industri, ditandai oleh kemajuan pesat dalam bidang teknologi informasi. Di berbagai negara maju, era informasi bergulir sejak akhir tahun 1950-an. Revolusi informasi terjadi berkat ditemukannya serat optik, sebuah entitas mikroskopis berkemampuan amat tinggi dalam menyimpan dan menghantar sinyal-sinyal informasi secara elektronik. Sejak itulah hadir teknologi informasi-termasuk internet-yang membuat keterpisahan ruang dan waktu teratasi. Manusia dapat berkomunikasi secara intensif dan interaktif meskipun secara ruang jauh terpisah. Sekaranglah “ramalan” Toffler itu terbukti.

Sampai tahun lalu internet telah menjangkau 75% rumah di Amerika Serikat (Sraubhaar dan LaRose, 2006). *Comscore Networks, Inc.* melaporkan, hingga Januari 2007 ada 746.934.000 pengguna internet di seluruh dunia. Angka itu naik sekitar 10% dari Januari 2006. Bagaimana di Indonesia? *Users* internet memang masih terbatas di kota-kota. Tentu saja, karena selain memerlukan perangkat komputer, internet juga amat bergantung pada listrik dan jaringan telekomunikasi. Menurut Sylvia W. Sumarlin, Ketua Umum Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2007 pengguna internet di Indonesia diper-

kirakan mencapai 20 juta orang (sekitar 9% dari jumlah populasi), dengan kenaikan jumlah pemakaian hampir 50% per tahun (periksa Suryadhi, 2006). Di balik kenaikan penggunaan dan penggunaan internet tersebut tersodor kenyataan bahwa kebutuhan akan internet di Indonesia makin tinggi. Bidang pendidikan, industri, hingga tata kelola pemerintahan amat berkepentingan dengan internet.

Internet sebagai media telah mengubah dunia, tak terkecuali Indonesia. Budaya maya (*cybercultures*) perlahan namun pasti makin merasuki kehidupan masyarakat. Internet membentuk *life style* (gaya hidup) baru, membuka karier baru, menuntut aturan baru, menampilkan isu-isu baru, serta membentuk dinamika kekuasaan baru (periksa Bell, 2001). Sekalipun masih terbatas di kota-kota, kehadiran internet di Indonesia merupakan keniscayaan yang tidak terelakkan. Artikel ini akan membahas (serba sekilas) empat hal: (1) internet sebagai ironi Indonesia, (2) internet sebagai sarana belajar alternatif, (3) internet dan budaya baca baru, serta (4) pengaruh budaya baca baru itu terhadap pengelolaan perpustakaan.

## **B. Internet sebagai Ironi Indonesia**

Kehadiran internet dalam konteks masyarakat Indonesia dapat dikatakan sebagai sebuah ironi. Minat baca masyarakat Indonesia sangat rendah merupakan kenyataan yang sulit dibantah. Penyebabnya bermacam-macam. Sebagian orang menyatakan karena buku atau bahan-bahan bacaan amat minim. Atau, kalau toh ada, mutunya kurang. Sebagian yang lain berargumen karena pendapatan masyarakat rendah sehingga buku atau bahan-bahan bacaan tidak mendapat tempat dalam prioritas belanja mereka. Apalagi harga buku dan bahan bacaan relatif

---

mahal. Selain itu, ada juga pertimbangan pragmatis masyarakat. Artinya, masyarakat sebenarnya memiliki uang untuk membeli buku atau bahan-bahan bacaan, tetapi mereka tidak melakukannya. Uang lebih diprioritaskan untuk membeli dan menghidupi alat komunikasi (*handphone* beserta pulsanya), barang-barang elektronik (televisi, *player*, kulkas, hingga mesin cuci), kendaraan (mobil atau sepeda motor), atau demi memenuhi kebutuhan-kebutuhan konsumtif lain (makanan dan pakaian).

Bagi masyarakat yang pragmatis dan tidak memiliki budaya baca, membaca boleh jadi hanya kegiatan membuang waktu dan tenaga serta tidak mendatangkan manfaat. Atau, kalau toh diyakini berguna, kegunaan itu tidak jelas kapan dapat dirasakan. Berbeda dengan menonton televisi atau mendengarkan musik, kegunaannya langsung terasakan. Membeli sepeda motor atau mobil juga begitu. Bahkan harga diri di mata saudara dan tetangga pun naik. Di Indonesia, situasi bertambah parah karena ditawarkan begitu banyak program untuk mendapatkan rupa-rupa perkakas komunikasi, elektronika, dan kendaraan secara mengangsur.

Hal terakhir ini menyangkut faktor terberat yang membuat minat baca masyarakat Indonesia begitu rendah, yakni faktor budaya. Sebuah masyarakat yang tidak memiliki budaya baca, sekalipun diberi buku dan bahan bacaan yang berlimpah, bermutu, murah, bahkan gratis, belum tentu dengan sendirinya mereka akan membaca. Budaya bukanlah soal mau-tidak mau, tetapi lebih perkara biasa-tidak biasa. Antropolog Inggris, Raymond William (1958) mengatakan, *culture is ordinary*. Budaya adalah kebiasaan. Bagi masyarakat yang malas membaca, waktu luang lebih dimanfaatkan (baca: dibuang) untuk kegiatan-kegiatan lain, seperti jalan-

jalan di mal, *ngerumpi*, bermain *game*, atau menonton sinetron dan *infotainment* di televisi. Sementara itu, bagi masyarakat petani dan nelayan, waktu mereka seolah habis untuk bekerja di sawah, ladang, atau di tengah deru gelombang.

Teeuw (1994) berusaha menelusuri rindahnya budaya baca orang Indonesia. Pakar sastra dan budaya dari Universitas Leiden (Belanda) itu menyatakan, Indonesia mengalami empat tahap perkembangan budaya. Pertama, tahap kelisanan mumi, seperti masih dijumpai di pelosok-pelosok negeri ini. Masyarakat berkomunikasi sepenuhnya dengan bahasa lisan sebab mereka belum mengenal tulisan (buta huruf). Menurut Menteri Pendidikan Nasional Bambang Sudibyo, sampai Juni 2007 penduduk Indonesia yang buta huruf berjumlah 12,24 juta atau setara dengan 7,49% populasi (periksa *Republika Online*, 19 September 2007). Kedua, tahap khirografik, yakni pembacaan naskah. Seseorang yang memiliki otoritas secara adat membacakan naskah turun-temurun penuh petuah di tengah kerumunan banyak orang yang tekun mendengarkan. Fenomena seperti ini masih lazim dijumpai di sejumlah masyarakat tradisional di Nusantara. Ketiga, tahap tipografik yang berkembang sejak awal abad ke-20 lewat lembaga-lembaga sekolah. Dalam tahap ini tulisan dipelajari dan digunakan untuk berbagai keperluan. Keempat, tahap elektronik yang bercorak kelisanan sekunder. Peralatan elektronik seperti radio dan televisi hadir menyapa, berkata-kata, serta mengajak bicara pemiarsa dan pemirsanya.

Menurut hipotesis Teeuw, sebagian besar masyarakat Indonesia masuk ke tahap keempat (tahap elektronik) tanpa *interiorization of print culture* (pembatinan atau pencernaan tahap membaca) yang sung-

---

guh-sungguh. Dengan kata lain, saat budaya baca (tahap tipografik) belum kuat benar, sebagian besar masyarakat Indonesia ditarik kembali ke tradisi pra-baca (mendengar) sekaligus dimanjakan tradisi pasca-baca (melihat) yang dibawa budaya tahap elektronik. Budaya baca (dan tulis) lalu teraborsi. Budaya baca belum lahir, tetapi sudah harus mati (Subagyo, 2007).

Budaya “malas membaca” itu tidak mudah terkikis karena mayoritas masyarakat Indonesia mengidap penyakit “cari mudah”. Budaya instan lalu tumbuh subur, termasuk dalam menggali informasi dan pengetahuan. Gayung pun bersambut. Perkakas elektronis multimedia siap memfasilitasi kita nyaris sempurna. Kita dapat memperoleh informasi tanpa harus duduk berlama-lama dan tekun memusatkan perhatian. Bahkan sambil kita beraktivitas apa pun, aneka informasi dan pengetahuan tersaji ke telinga dan mata kita. Lain halnya dengan membaca. Seorang harus duduk, memegang buku dengan penuh konsentrasi, membuka mata dan pikiran, menjaga gelora minat, sambil berjuang melawan rasa kantuk dan lelah.

Oleh karena itu, hadirnya internet-yang sebenarnya amat fungsional-menjadi ironis dalam dua hal. Pertama, ironis secara ekonomis. Internet bagaimanapun masih merupakan barang mahal. Ironisnya, barang mahal itu harus hadir di tengah masyarakat Indonesia yang sebagian besar lemah secara ekonomis. Kedua, ironis secara kultural. Bagaimanapun internet identik dengan-atau mensyaratkan-budaya baca tinggi. Ironisnya, fasilitas itu harus hadir di tengah komunitas yang umumnya malas membaca.

### **C. Internet sebagai Sarana dan Sumber Belajar Alternatif**

Terlepas dari ironi yang ada, internet

selayaknya dipahami secara positif sebagai fasilitas yang menawarkan peluang dan tantangan untuk maju. Sejak dilepas bagi aneka keperluan nonmiliter bahkan komersial, internet telah memasuki ranah publik dengan berbagai kepentingannya. Internet lalu dipahami sebagai kebutuhan, gaya hidup, fasilitas, bahkan komoditas.

Subagyo (2007) membagi fungsi internet sebagai sarana secara dikotomis-sederhana, yakni sebagai sarana hiburan dan sarana belajar. Tak terpungkiri bahwa sebagian pengguna internet sekadar memanfaatkannya untuk mencari hiburan. Pilihan itu tentu saja tidak salah, tetapi jelas kurang produktif. Internet semestinya lebih dipahami sebagai sarana belajar daripada sarana hiburan. Dengan pemahaman semacam itu, internet (dan fasilitas multimedia lainnya) dapat menjadi sumber belajar, komplemen buku, bahkan menjadi buku itu sendiri.

Apabila paparan Teeuw ditengok kembali, peluang menjadikan internet sebagai sarana dan sumber belajar bagi masyarakat Indonesia sebenarnya terbuka. Bukankah secara kultural-sosiologis internet sesuai dengan karakter masyarakat Indonesia yang menjunjung tinggi budaya instan dan cari mudah? Apalagi internet mampu menyuguhkan informasi secara lebih hidup, atraktif, dan interaktif melalui aneka gambar atau ikon yang bergerak. Namun, jika hendak menjadikan internet sebagai sarana belajar, idealnya tetap dilandasi budaya membaca (buku) yang kuat.

### **D. Budaya Baca Baru**

Apabila dipahami sebagai sarana dan sumber belajar, internet menyuguhkan informasi dan pengetahuan yang mahaluas. Informasi dan pengetahuan dari berbagai bidang tersaji dalam bermacam bahasa.

Tinggal mengetik kata kunci, mesin pencari siap menyajikan nyaris semua yang kita perlukan. Internet sebagai sarana dan sumber belajar telah menghadirkan budaya baca baru, sekurang-kurangnya dengan empat 'modus' baru (periksa Subagyo, 2007).

Pertama, membaca di layar komputer, atau menurut istilah Cranny-Francis (2005) *screen-reading*. *World Wide Web* (www) dan *cybermedia* (media massa maya) menyajikan berbagai informasi di layar komputer. Kehadiran keduanya disinyalir makin melemahkan minat membaca buku dan surat kabar. *Cyber media* tak pelak membuat tiras surat kabar konvensional turun. Di berbagai negara, angka pembaca surat kabar terus berkurang. Generasi baru yang banyak bekerja dengan komputer *on-line* lebih memilih menikmati *cyber media* yang bisa diakses lewat internet. Di AS yang setidaknya 75% rumah telah dimasuki internet, waktu konsumsi internet per orang per tahun memang masih di bawah surat kabar, tetapi telah melebihi majalah dan buku. Sraubhaar dan LaRose (2006) mengemukakan data berikut:

**Tabel 1. Konsumsi Media**

No	Media	Jam/orang/tahun
1.	Televisi	1071
2.	Radio	994
3.	Musik rekaman	201
4.	Suratkabar harian	176
5.	Internet	154
6.	Majalah	125
7.	Buku	109
8.	Game video	67
9.	Video rumah	58
10.	Film bioskop	14
	Jumlah	3599

Bagaimana di Indonesia? Menurut data Riset Survei Indonesia (RSI), hanya 2,5% penduduk Indonesia membaca surat kabar. Angka itu akan terus berkurang dari waktu ke waktu karena para pembaca surat kabar beralih ke *cybermedia* (Leksono, 2007).

Akrab dengan internet lebih tampak di kalangan pelajar dan mahasiswa. Mereka adalah "*digital native*" atau "*digital generation*" (Leksono, 2007) yang terbiasa mengakses materi pelajaran di internet. Soal-soal tugas dan pekerjaan rumah diperoleh lewat internet (*mail-list* atau *web-blog*). Setelah itu, hasil pekerjaan juga dikumpulkan lewat internet. Atau, puluhan sampai ratusan halaman bahan belajar berjenis *power point* disimpan dalam *compact disk* ataupun *flashdiks*. Karena lebih hemat daripada dicetak, bahan itu dibaca di layar komputer atau laptop. *Screen-reading* terkait dengan perilaku baru, misalnya sikap membaca agar tahan lama menghadapi layar komputer. Belakangan telah beredar tetes mata khusus untuk menjaga kebasahan mata agar tidak cepat lelah membaca teks di layar komputer.

Bell (2001) mencatat, tak setiap orang mampu mengubah kebiasaan membaca (juga menulis) teks dari semula di kertas menjadi di layar. Bell lebih lanjut menyatakan bahwa *cybercultures* (budaya maya) menuntut berbagai perilaku baru manusia, termasuk perilaku akibat terbentuknya *cyber community* (komunitas maya).

Kedua, mampu memahami gejala-gejala multisemiotis (banyak tanda). Internet identik dengan multimedia. Menurut Fairclough (1995), di era multimedia muncul aneka fenomena multisemiotis. Sebuah teks atau 'ba-caan' tidak melulu terdiri atas sebuah tanda tunggal, misalnya tulisan saja, namun sekaligus dibangun oleh sejumlah tanda.

Cranny-Francis (2005) menyatakan, teks multimedia tersusun oleh gejala tulisan, tanda visual, warna, suara, gerak, jarak, dan hubungan antartanda. Semua gejala itu bersama-sama membangun makna teks. Oleh karena itu, pembaca internet dituntut memiliki *synaesthesia*, yakni kemampuan memahami berbagai tanda untuk menangkap apa yang 'dinyatakan' sebuah teks dan bagaimana teks 'menyatakan'-nya (Cranny-Francis, 2005).

Ketiga, memiliki kemampuan berbahasa asing, terutama bahasa Inggris. Tidak dapat disangkal bahwa berbagai informasi di internet tersaji dalam bahasa asing, dan terutama bahasa Inggris (Thomas, dkk., 2004). Dominasi bahasa Inggris dalam internet memang mengundang sinisme, seperti dua pernyataan berikut (periksa Crystal, 2001). Jim Erickson dalam artikel berjudul "Cyberspeak: the death of diversity", di *Asianweek*, edisi 3 Juli 1998, menulis, "*Will the English-dominated Internet spell the end of other tongues?*". Bahkan mantan Presiden Prancis Jacques Chirac, dikutip *The Economist*, edisi 21 Desember 1996, menyatakan "*A major risk for humanity*". Lepas dari komentar-komentar semacam itu, internet mendorong penggunanya, apa pun bahasa ibunya, mengasah kemampuan berbahasa asing, terutama bahasa Inggris. Kemampuan berbahasa Inggris atau bahasa asing lain sungguh memudahkan pengguna internet dalam mengarungi samudera informasi dan pengetahuan yang hampir tanpa batas.

Keempat, memiliki keberaksaraan digital, atau menurut istilah Gilster (1997) *digital literacy*. Pengguna internet dituntut mempunyai berbagai keterampilan teknis, seperti mengoperasikan program, membuka-buka halaman di layar semudah memba-

lik-balik halaman buku, memanfaatkan fasilitas *hypertext*, dan mengacuilangkan sebuah halaman dengan halaman lain sebelum atau sesudahnya. Selain menyangkut keterampilan teknis, *digital literacy* mencakup pula daya kritis pengguna. Misalnya, mampu memilah antara *information* (informasi) dan *knowledge* (pengetahuan). Mengapa? Sebab internet ibarat samudera informasi nyaris tanpa tepi, tetapi informasi-informasi itu belum tentu bernilai sebagai pengetahuan. Bahkan telah menjadi rahasia umum bahwa tidak sedikit informasi dalam internet hanyalah "hiburan murahan" atau bahkan "sampah". Aneka informasi semacam itu tentu saja secara keilmuan maupun moral bernilai rendah.

### **E. Tantangan bagi Perpustakaan**

Kehadiran internet sebagai sumber informasi dan pengetahuan pada gilirannya berurusan dengan perpustakaan. Perpustakaan-apalagi yang berpredikat "perpustakaan modern"-ditantang untuk mengelola internet agar semaksimal mungkin menjadi sarana dan sumber belajar. Sesuai "modus" budaya baca baru yang telah dipaparkan dalam butir D, tantangan itu setidaknya menyangkut tiga hal: penyediaan fasilitas, pengembangan layanan, dan penciptaan kultur belajar.

Perpustakaan tentu saja perlu menyediakan fasilitas-fasilitas berorientasi *cyber*, seperti *hot spot area* dengan segala perangkat pendukungnya (bangsal khusus, listrik, meja, kursi, dsb.), "ruang akses" (semacam *work station*) yang berpendingin dengan sejumlah komputer *online*, CD/VCD materi berbagai topik, *headphone* dan *screen filter* untuk setiap unit komputer, aneka kamus bahasa asing, serta langganan berbagai jurnal maya.

Layanan perlu dikembangkan untuk memudahkan para penggunanya. Misalnya, perpustakaan menyiapkan petugas untuk membantu *users* taraf pemula, menambah jam layanan (bahkan khusus “ruang akses” jika mungkin *nonstop*), menciptakan suasana nyaman mungkin (seperti alunan musik instrumentalia yang inspiratif), menyediakan ruang khusus untuk minum atau relaksasi sejenak, hingga menyiapkan layanan untuk menjaga daya tahan membaca layar (seperti tetes mata khusus terkait dengan *screen-reading*).

Untuk dapat menikmati fasilitas dan layanan “ruang akses” seperti itu, para *users* tentu tidak berkeberatan membayar. Artinya, fasilitas dan layanan di “ruang akses” bisa tidak gratis. Pertanyaannya, jika demikian, apakah perpustakaan menjadi warung internet (warnet)? Tentu saja tidak! Hal ketiga berikut yang membedakannya, yakni perpustakaan juga perlu-bahkan wajib-menciptakan kultur belajar. *Users* yang boleh masuk “ruang akses” dan menggunakan fasilitas di dalamnya hanyalah mereka yang berkomitmen belajar atau mencari pengetahuan. “Ruang akses” bukanlah tempat mencari hiburan atau sekadar membuang waktu senggang. Komitmen pengguna dapat dikendalikan dengan dua cara. Pertama, yang tersambung secara *online* dengan komputer-komputer di “ruang akses” hanyalah *website*, *portal*, atau *blog* yang sungguh-sungguh mengembangkan akal budi. Kedua, ada petugas pengawas atau semacam “supervisor” yang-dengan cara-cara tepat dan bijaksana-dapat terus-menerus mengontrol komitmen para pengguna. Mereka yang terbukti menyalahgunakan internet untuk keperluan selain belajar, dipersilakan meninggalkan “ruang akses”.

## F. Penutup

Internet beserta dunia maya telah tiba. “*Digital native*” atau “*digital generation*” sudah datang. Memang baru sebagian kecil masyarakat Indonesia yang memasukinya. Namun, perlahan tapi pasti, makin luaslah masyarakat yang menggunakan internet dan menjadi warga dunia maya. Sebagai fenomena yang relatif baru, internet dan dunia maya seyogianya lebih dipahami sebagai sarana dan sumber belajar alternatif daripada sarana dan sumber hiburan. Pemahaman semacam itu menempatkan internet tidak “mengaborsi” budaya baca yang memang belum terbangun secara mantap di tengah masyarakat Indonesia.

Internet dan dunia maya melahirkan budaya baca baru dengan empat “modus”, yakni membaca di layar komputer (*screen-reading*), memahami gejala-gejala multi-semiotis (banyak tanda), berkemampuan berbahasa asing terutama bahasa Inggris, dan memiliki keberaksaraan digital (*digital literacy*).

Perpustakaan-perpustakaan modern secara khusus perlu mengelola internet agar berperan maksimal sebagai sumber informasi dan pengetahuan. Tantangan yang terkait dengan pengelolaan perpustakaan setidaknya menyangkut tiga hal, yaitu penyediaan fasilitas, pengembangan layanan, dan penciptaan kultur belajar.

## Daftar Pustaka

- Bell, David. (2001). *An Introduction to Cybercultures*. London: Routledge.
- Cranny-Francis, Anne. (2005). *Multimedia: Texts and Contexts*. London: SAGE Publication.
- Crystal, David. (2001). *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Fairclough, Norman. (1995). *Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language*. London: Longman.
- Gilster, Paul. (1997). *Digital Literacy*. New York: John Wiley.
- Leksono, Ninok. 2007. "Media di Era Kemajuan Teknologi". Kuliah Umum Program Studi PBSID, FKIP, Universitas Sanata Dharma, Jumat, 30 November.
- Straubhaar, Joseph dan Robert LaRose. (2006). *Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology*. Belmont: Thomson Wadsworth.
- Subagyo, P. Ari. (2007). "Budaya Baca di Tengah Dunia Maya". Buletin Komunikasi *Communication-Teaching Community*, No. 86, Juli 2007: 10-14.
- Suryadhi, Ardhi. (2006). "2007: Pengguna Internet Indonesia Bertambah 5 Juta". [www.detiknet.com](http://www.detiknet.com). Diakses pada 15 November 2007.
- Teeuw, A. (1994). *Indonesia antara Kelisnaan dan Keberaksaraan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Thomas, Linda, dkk., (2004). *Language, Society, and Power*, edisi kedua. New York: Routledge.
- Toffler, Alvin. (1981). *The Third Wave*. New York: Bantam Books.

*Membaca itu tidak hanya memperluas cakrawala, melainkan juga merupakan pelepasan emosional dan membantu mengatasi kesulitan-kesulitan.*

**Magnis-Suseno**

*Membaca dan menulis tidak bisa dipisahkan: membaca, mengendapkan semua yang dibaca, merefleksikannya, akhirnya menuliskannya dengan mempertimbangkan konteks dan relevansinya dengan lingkungan sosial yang terus berubah.*

**Azyumardi Azra**