Prosiding Seminar Nasional

SLiMS Commeet West Java 2016

"Senayan Library Management System Community Meet Up West Java."

Bandung, 17-18 Desember 2016

KREATIFITAS PUSTAKAWAN PADA ERA DIGITAL DALAM MENYEDIAKAN SUMBER INFORMASI BAGI GENERASI DIGITAL NATIVE

UNPAD PRESS

Prosiding Seminar Nasional

SLiMS Commeet West Java 2016

"Senayan Library Management System Community Meet Up West Java."

KREATIVITAS PUSTAKAWAN PADA ERA DIGITAL DALAM MENYEDIAKAN SUMBER INFORMASI BAGI GENERASI DIGITAL NATIVE

UNPAD PRESS

Prosiding Seminar
SLiMS Commeet West Java 2016

Kreativitas Pustakawan pada Era digital dalam Menyediakan Sumber Informasi bagi Generasi Digital Native

---

Copyright ©2016

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.
Dilarang mengutip atau meperbanyak sebagian
atau seluruh isi buku tanpa izin tertulis dari Penerbit.

ISBN: 978-602-439-107-2

Cetakan Pertama, Desember 2016
Diterbitkan oleh Unpad Press
Graha Kandaga, Perpustakaan Unpad Lt 1
Jl. Raya Bandung Sumedang Km 21 Bandung 45363
Telp. (022) 84288812, Fax : (022) 84288896
e-mail : press@unpad.ac.id /pressunpad@gmail.com
http://press.unpad.ac.id
Anggota IKAPI dan APPTI

Editor:
Amara Derlika Salwa Putri
Annisa Fajriyati Sadeli
Aprinda Zulfa Muliana
Auliya Noviyani Sardi
Azizah Rufaidah
Nurul Imanda Hasanah
Rachmi Anindyaputri
Ratih Sundari
Raigina Aulia
Siti Nur Fauziah

Desain dan Tata letak:
Annisa Fajriyati Sadeli
Rachmi Anindyaputri

Prosiding Seminar
SLiMS Commeet West Java 2016

Reviewer:
Dr. Pawit M. Yusup, MS.,
Universitas Padjadjaran
Dr. H. Rohanda, Drs., M.Si.,
Universitas Padjadjaran
Dr. Hj. Tine Silvana R., Dra., M.Si.,
Universitas Padjadjaran
Dr. Hj. Ninis Agustini D., M.Lib.,
Universitas Padjadjaran
Dr. Agus Rusmana,M.A.,
Universitas Padjadjaran
Dr. H. Edwin Rizal, M.Si.,
Universitas Padjadjaran
Dr. Yooke Tjuparmah S. Komaruddin, M.Pd.,
Universitas Pendidikan Indonesia
Dr. Dinn Wahyudin, M.A.,
Universitas Pendidikan Indonesia
Dr. Doddy Rusmono, M.Lis.,
Universitas Pendidikan Indonesia
Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.,
Universitas Pendidikan Indonesia
Hj. Dini Suhardini, M.I.Kom.,
Universitas Pendidikan Indonesia
Drs. Undang Sudarsana, M.M.Pd.,
Universitas Islam Nusantara
Dra. Novi Widya
Universitas Islam Nusantara
Drs. Mahmuddin,
Universitas Islam Nusantara

Kata Pengantar

Prosiding Seminar Nasional SCWJ ini merpakan hasil keluaran dari kegiatan Seminar Nasional SLiMS Commeet West Java 2016 (SCWJ 2016) yang diselenggarakan oleh Komunitas SLiMS Bandung bekerja sama dengan tiga Universitas yang didalamnya terdapat program studi Ilmu Perpustakaan yakni, Unpad, UPI dan Uninus. Seminar ini dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 17 Desember 2016 di Gedung FIP UPI Bandung dengan tema "Kreativitas Pustakawan pada Era digital dalam Menyediakan Sumber Informasi bagi Generasi Digital Native"

Penyelenggaraan seminar tersebut dimaksudkan untuk menjaring hasil-hasil pemikiran, baik dari akademisi maupun praktisi ilmu perpustakaan, dalam rangka sumbangsih ide, gagasan, dan temuan ilmiah yang dapat mendukung program pembangunan dan pemberdayaan perpustakaan di berbagai daerah di Indonesia. Kegiatan Seminar SCWJ 2016b sendiri telah mengumpulkan puluhan karya ilmiah dengan berbagai subtema dalam lingkup kajian Ilmu Perpustakaan dan Informasi.

Naskah-naskah yang berhasil terkumpul, mejalani proses review oleh sejumlah pakar yang berasal dari berbagai perguruan tinggi, disesuaikan antara tema naskah dengan bidang kepakaran reviewer. hal ini dimaksudkan untuk menjamin objektivitas dan profesionalisme dalam proses seleksi naskah yang akan dipresentasikan pada kegiatan seminar. naskah-naskah yang lolos seleksi kemudian disunting oleh tim redaksi dalam rangka pembetulan ejaan dan penyesuaian dengan gaya selingkung prosiding (tanpa mengubah, menambah, ataupun mengurangi substansi isi makalah) untuk diterbitkan.

Atas terlaksananya kegiatan SCWJ 2016 dan terbitnya prosiding ini, tim SCWJ 2016 mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada para narasumber, pemakalah, peserta, reviewer, panitia, dan pihak-pihak lain yang telah membantu. Secara khusus, kami mengucapkan terimakasih kepada Fakultas Ilmu pendidikan, Program studi Ilmu Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia, Universitas Islam Nusantara dan Universitas Padjadjaran yang telah memberikan dukungan bagi terselenggaranya acara ini.

Akhir kata, semoga prosiding Seminar Nasional SCWJ 2016 ini dapat menjadi inspirasi bagi pembangunan perpustakaan di berbagai daerah serta bermanfaat bagi pengembangan kajian Ilmu Perpustakaan di Indonesia.

Bandung, Desember 2016

Ketua Pelaksana
SLiMS Commeet West Java 2016

Iwan Gunawan

Daftar Isi

KATA PENGANTAR i

A. Otomasi Perpustakaan dan Perpustakaan Digital 5

Perpustakaan Digital Arsip Musik: Sebuah Upaya Preservasi Warisan Budaya Bangsa Indonesia di Era *Digital Native* [Atik Fara Noviana] 6

Repository Online dalam Mendukung Digital Asset Management Institusi [Laksmi Dewi, Angga Hadiapurwa dan Santi Santika] 17

Aplikasi Perpustakaan Digital *IJakarta* dan Keberlanjutan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta [Rachmi Yamini] 33

Perancangan Perpustakaan Virtual untuk Anak dan Remaja di Museum Pendidikan Nasional UPI (*Best Practice* Portofolio *Indonesia Heritage Library* Heikelmedia Cipta Solusi) [Susanti Agustina] 40

Manajemen *Bandwidth* Layanan Hotspot untuk Pemustaka di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga [M. Kholid Baror Abadi] 50

B. Literasi Informasi 57

Rumusan Pendidikan Literasi Pemeliharaan Lingkungan di Sekitar Wilayah Observatorium Bosscha [Agus Rusmana, Saleha Rodiah] 58

Perpustakaan Digital Mempengaruhi Penyediaan Sumberdaya Informasi pada Literasi Mahasiswa [Angy Sonia] 64

Literasi Aman Berkendara *(Road Safety Literacy)* Pengguna Sepeda Motor di Kota Bandung [Tasyuniasih, Wina Erwina, Asep Saeful Rohman] 69

***Kaulinan Barudak Lembur (Sunda)* sebagai Media Literasi Nilai-Nilai Budaya Sunda di Desa Sindangkerta Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya** [Encang Saepudin, Ninis Agustini Damayani, Samson CMS] 82

Urgensi Literasi Informasi bagi Penyuluh Pertanian Lapangan di Kabupaten Boyolali [Muhammad Sholihin] 93

Pendekatan Literasi Informasi dalam Praktek Pembelajaran Sepanjang Hayat [Pawit M. Yusup, Dian Sinaga, Yunus Winoto, Fitri Perdana] 104

Diseminasi Informasi Ilmiah Perguruan Tinggi bagi Penembangan Masyarakat [Priyanka Permata Putri] 117

Perilaku Penelusuran Informasi Mahasiswa Semester Akhir Program Studi Ilmu Perpustakan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya [Sirajuddin Akbar Setiajati] 127

Membangun Komunitas dan Taman Bacaan Masyarakat (Tbm) bagi Anak-Anak Usia Dini di Desa Narawita Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung [Sukaesih, Encang Saepudin] 136

Peran *Teacher Library* dalam Program Literasi Informasi di Sekolah [Hana Silvana, Selly Setiani] 148

Pendidikan Literasi Media sebagai Upaya Pemenuhan Kebutuhan Informasi bagi Kaum Remaja Perkotaan (Studi Kasus Pendidikan Literasi Media Internet Bagi Kaum Remaja Perkotaan di Kota Cimahi Provinsi Jawa Barat) [Ilham Gemiharto **] 157**

Pendidikan Literasi Media sebagai Upaya Pemenuhan Kebutuhan Informasi bagi Kaum Perempuan Perdesaan (Studi Kasus Pendidikan Literasi Media Televisi Bagi Kaum Perempuan Perdesaan di Kabupaten Indramayu Provinsi Jawa Barat) [Ilham Gemiharto **] 169**

Literasi Media Televisi di Kalangan Masyarakat Desa Tanjungkamuning Kabupaten Garut [Priyo Subekti, Kokom Komariah, Susie Perbawasari, Fajar Syuderajat **] 178**

Literasi Informasi Kesehatan Reproduksi Remaja di Kota Bandung [Yanti Setianti, Iriana Bakti Trie Damayanti dan Aat Ruchiat Nugraha **] 186**

Literasi Kasundaan Pada Individu Jawa di Kota Bandung [Santi Susanti **] 196**

C. Kreatifitas dan Inovasi di Perpustakaan 205

Kemasan Informasi Pohon Industri Digital Interaktif sebagai Alternatif Kreatifitas Pustakawan dalam Menyajikan Informasi Ilmiah [Arifah Sismita **] 206**

Pustakawan dan Pemustaka di Era Digital [Dio Eka Prayitno **] 220**

***Emotional Branding* Melalui Penataan Lingkungan Perpustakaan sebagai Upaya Meningkatkan Pemanfaatan Perpustakaan [** Neneng Komariah, Pawit M. Yusup, Agung Budiono **] 225**

Program *Charity For Books* Perpustakaan Gagas Ceria dalam Mendukung Literasi [Fitri Perdana; Dian Sinaga: Pawit M Yusup **] 236**

Inovasi Layanan Refrensi pada Perpustakaan Peguruan Tinggi sebagai Penunjang Kegiatan Penelitian Civitas Akademika [Moh Very Setiawan **] 245**

Perpustakaan Berkonsep Edukasi, Informasi dan Entertainment untuk Pemustaka *Digital Native* [Noorika Retno Widuri **] 257**

Inovasi dan Profesionalisasi Profesi Pustakawan di Perguruan Tinggi : Sebuah Tantangan dan Harapan [Pramono Benyamin **] 263**

Komunikasi Digital "Whatsapp" dalam Pengembangan Layanan dan Kepustakawanan di Perpustakaan Nasional [Suharyanto **] 275**

Wisata Perpustakaan Berbasis Edukasi dan Rekreasi di Era Digital Native [Tri Lilik Subiyanti, Eka Fitri Trisnariyanti **] 286**

D. Manajemen Lembaga Perpustakaan dan Infromasi 289

Peran Agen Perubahan di Institusi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia [Aji Subekti **] 290**

Pengembangan Tugas Desain Instruksional Pelatihan Aplikasi Slims pada Tenaga Perpustakaan Sekolah Menengah Atas [Nuryaman, Rani Andriani, dan Yolanda Zamzami Putri **] 299**

Kelembagaan Perpustakaan Perguruan Tinggi : Model Birokrasi *Ataukah* Superintenden (*Studi Kasus Tentang Tatakelola Kelembagaan Perpustakaan di Universitas Padjadjaran*) [Prijana, Dian Sinaga **] 308**

E. Karakteristik Pemustaka *Digital Native* 315

Kreator Generasi Digital di Perpustakaan [Dicki Agus Nugroho **] 316**

Digital Natives **sebagai Tantangan Layanan Perpustakaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta [** Fitriana Tjiptasari, dan Ubudiyah Setiawati **] 337**

Gaya Belajar dan Perilaku Digital Native terhadap Teknologi Digital dan Perpustakaan [Purwani Istiana **] 343**

OTOMASI PERPUSTAKAAN DAN PERPUSTAKAAN DIGITAL

PERPUSTAKAAN DIGITAL ARSIP MUSIK: SEBUAH UPAYA PRESERVASI WARISAN BUDAYA BANGSA INDONESIA DI ERA *DIGITAL NATIVE*

Atik Fara Noviana
Universitas Indonesia
atikfara19@gmail.com

Abstrak

Perpustakaan Digital Arsip Musik merupakan suatu bentuk inovasi yang dilakukan Lokananta dan para penggerak musik di Surakarta yang bertujuan untuk melestarikan musik bangsa Indonesia dari tahun 1956. Lokananta memiliki koleksi piringan hitam berjumlah lebih dari 30.000 keping, 5.670 pita master, serta 400 album kaset rekaman. Koleksi tersebut meliputi musik daerah, Orkes Melayu, Keroncong, Pop lama, Jazz, dan bahkan rekaman pidato Bung Karno. Hal ini merupakan antisipasi yang dilakukan Lokananta di Era *Digital native* yang dapat dikatakan teknologi menjadi bagian dari kehidupan mereka. Terlebih, mengingat arsip musik merupakan salah satu wujud budaya bangsa Indonesia, seperti apa yang dikatakan J.J. Honigman dalam Koentjaraningrat (1990) bahwa terdapat tiga wujud dari kebudayaan: (1) ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, dan peraturan (2) aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat; (3) artefak. Tujuan dari tulisan ini adalah untuk mencoba mengangkat Perpustakaan Digital Arsip Musik sebagai salah satu sumber informasi khususnya dalam hal musik, serta melestarikan sebuah warisan budaya bangsa Indonesia melalui musik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi dokumen. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya Perpustakaan Digital Arsip Musik dapat mempermudah masyarakat dalam mengakses hasil karya musik bangsa Indonesia dari tahun 1956, namun masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki dalam Perpustakaan Digital Arsip Musik ini utamanya masalah koleksi dan promosi. Penelitian ini diharapkan berpengaruh terhadap preservasi arsip musik bangsa Indonesia. Semoga penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dan pertimbangan inovasi bagi organisasi-organisasi lainnya serta dapat lebih mengembangkan Perpustakaan Digital Arsip Musik.

Kata kunci : Perpustakaan Digital Arsip Musik, Warisan Budaya, Digital native, Lokananta

A. PENDAHULUAN

Perpustakaan Digital Arsip Musik merupakan perpustakaan digital yang diluncurkan oleh Lokananta. Lokananta merupakan suatu komunitas yang mengemban tugas dalam melestarikan arsip-arsip audio visual khususnya arsip musik yang dulu pernah diproduksi sendiri oleh Lokananta. Lokananta sampai saat ini menyimpan koleksi piringan hitam berjumlah lebih dari 30.000 keping, 5.670 pita master, serta 400 album kaset rekaman. Koleksi tersebut meliputi berbagai musik baik musik daerah, Orkes Melayu dan Keroncong hingga musik Pop lama dan Jazz bahkan rekaman pidato Bung Karno, yang kesemuanya itu merupakan aset Bangsa Indonesia yang berharga dan dapat dijadikan bukti fisik akan sejarah musik dan budaya (Purba, 2015). Bahkan yang lebih berharga bahwa Lokananta menyimpan arsip musik kontroversi yaitu arsip musik yang berkaitan dengan PKI, seperti musik genjer-genjer, NASAKOM, serta Cakra Buana Paksa.

Terlihat jelas bahwa Lokananta sebagai sebuah komunitas yang menyimpan dan mengelola arsip audio visual khususnya arsip musik. Arsip adalah rekaman kegiatan atau peristiwa dalam berbagai bentuk dan media sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dibuat dan diterima oleh lembaga negara, pemerintahan daerah, lembaga pendidikan, perusahaan, organisasi politik, organisasi kemasyarakatan, dan perseorangan dalam pelaksanaan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (UU No 43 Tahun 2009 Pasal 1 Ayat 2). Mengingat pentingnya koleksi yang dimiliki Lokananta yang tidak lain merupakan wujud kebudayaan masyarakat banagsa Indonesia, sudah selayaknya Lokananta melakukan preservasi terkait arsip musik ini. Seperti apa yang dikemukakan J.J. Honigman dalam Koentjaraningrat (1990) bahwa terdapat tiga wujud dari kebudayaan: (1) Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya; (2) Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat; (3) Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia (artefak). Dengan adanya Perpustakaan Dgital Arsip Musik ini diharapkan dapat menjaga koleksi arsip musik bangsa Indonesia agar tetap dapat diakses dan dikonsumsi oleh masyarakat luas.

Apalagi mengingat sekarang ini sudah zamannya era *digital native*, dapat dikatakan bahwa anak zaman sekarang sudah mengenal apa yang namanya teknologi informasi. Nyatanya sekarang ini memang apa yang namanya teknologi sudah berkembang sangat pesat, bahkan penggunaannya tidak terbatas pada kalangan orang dewasa. Ku & Soulier, 2009; Wilson (2004) yang dikutip Li *et al*., (2007) menyebutkan karakteristik *digital natives* sebagai orang yang '*opportunistic'* dan *'omnivorous'* yang menikmati sesuatu dalam lingkungan yang serba online (ingin mendapatkan informasi dengan cepat); menyukai kolaborasi dari satu orang ke orang lain (secara berjejaring); *multitasking;* menyukai proses kerja secara pararel; menyukai sesuatu yang berbentuk gambar interaktif dibanding dengan teks; menyukai bekerja sebagai suatu *'games'*; mengharapkan suatu penghargaan, puas dengan sesuatu yang serba instan; akses secara random *(hypertext)*. Dengan adanya era *digital native* inilah yang dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mengembangkan Lokananta sebagai komunitas yang menyimpan arsip musik, yaitu dengan mendesain sebuah Perpustakaan Digital Arsip Musik.

Tujuan dari tulisan ini adalah untuk mencoba mengangkat Perpustakaan Digital Arsip Musik sebagai salah satu sumber informasi khususnya dalam hal musik, serta melestarikan sebuah warisan budaya bangsa Indonesia melalui musik. Diharapkan dengan adanya upaya ini dapat menjadikan arsip musik yang notabennya sebagai warisan budaya Bangsa Indonesia tetap bisa dinikmati dan diakses oleh masyarakat luas dan tidak hilang atau tidak ada gaungnya sama sekali. Mengingat dari sinilah dapat dilihat sebuah perkembangan musik bangsa Indonesia, serta sejarah musik bangsa Indonesia bahkan dari adanya arsip musik ini dapat merepresentasikan sebuah memori kolektif bangsa Indonesia dari zaman orde lama hingga era reformasi seperti sekarang ini. Adapun pertanyaan penelitian yang dirumuskan guna untuk dapat menjawab tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Apa itu Perpustakaan Digital Arsip Musik?

2. Bagaimana Perpustakaan Digital Arsip Musik dari persepsi pengelola atau pencetus perpustakaan digital ini?
3. Bagaimana Layanan Perpustakaan Digital Arsip Musik dari Persepsi Pengguna?

B. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan studi kasus. Metode studi kasus merupakan sebuah pendekatan kualitatif yang penelitinya mengeksplorasi kehidupan nyata, sistem terbatas kontemporer (kasus) atau beragam sistem terbatas (berbagai kasus), melalui pengumpulan data yang detail dan mendalam yang melibatkan beragam sumber informasi atau sumber informasi majemuk (misalnya, pengamatan, wawancara, bahan audiovisual, dan dokumen dan berbagai laporan), dan melaporkan deskripsi kasus dan tema kasus (Creswell, 2015). Diharapkan dengan menggunakan kualitatif ini, dapat diperoleh hasil yang lebih mendalam terkait pengembangan Perpustakaan Dgital Arsip Musik ini.

Pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, untuk mengetahui data awal tentang arsip musik Lokananta; wawancara, dilakukan wawancara terhadap pengelola Lokananta dan user Perpustakaan Digital Arsip Musik; studi pustaka, mengumpulkan terkait literature yang menunjang penulisan artikel ini.

C. PEMBAHASAN

Perpustakaan Digital Arsip Musik Lokananta

Perpustakaan Digital Arsip Musik merupakan sebuah inovasi yang diluncurkan oleh Lokananta. Lokananta adalah sebuah perusahaan rekaman milik Negara yang didirikan pada tanggal 29 Oktober 1956 di Jalan Achmad Yani Surakarta. Pada awal didirikan, Lokananta adalah sebuah istitusi yang berstatus sebagai pabrik piringan hitam dengan administrasi jawatan yang langsung di bawah jawatan RRI pusat Jakarta. Lokananta pada saat itu mengemban tugas untuk memproduksi sekaligus mendistribusikan materi siaran untuk Radio Republik Indonesia dalam piringan hitam dan tidak dijual untuk umum (Muadz, 2015). Hal ini dilakukan karena resahnya melihat perkembangan lagu pada saat itu yang didominasi dengan lagu-lagu barat pada Radio Republik Indonesia. Dengan berkembangnya zaman, Lokananta berubah menjadi label rekaman dengan spesialisasi pada lagu daerah, pertunjukan kesenian, serta beberapa arsip rekaman RRI. Lambat laun Lokananta dapat dikatakan sebagai suatu organisasi yang mengemban tugas dalam melestarikan arsip-arsip audio seperti arsip musik yang dulu pernah diproduksi sendiri oleh Lokananta. Selain koleksi-koleksi mengenai lagu-lagu daerah, Lokananta juga menyimpan rekaman penting sejarah bangsa Indonesia seperti rekaman lagu kebangsaan *"Indonesia Raya"* versi instrumental gubahan Jos Cleber dengan durasi selama tiga stanza, serta pidato Ir. Soekarno saat pembukaan Konferensi Asia Afrika pertama di Bandung pada tahun 1955 (Sumber dari http://www.lokanantamusik.com/about).

Lokananta sampai saat ini menyimpan koleksi piringan hitam berjumlah lebih dari 30.000 keping, 5.670 pita master, serta 400 album kaset rekaman. Koleksi tersebut meliputi musik daerah, Orkes Melayu, Keroncong, Pop lama, Jazz, dan bahkan rekaman pidato Bung Karno. Koleksi tersebut merupakan aset Bangsa Indonesia yang berharga dan dapat dijadikan bukti fisik akan sejarah musik dan budaya (Purba, 2015). Bahkan salah satu pegawai Lokananta Pak Bimo menyebutkan bahwa Lokananta menyimpan arsip musik kontroversi yaitu arsip musik yang berkaitan dengan PKI, seperti musik genjer-genjer, NASAKOM, serta Cakra Buana Paksa. Dilihat dari begitu berharganya koleksi arsip musik yang tersimpan di Lokananta, mewajibkan Lokananta harus mampu menjaga dan mempreservasi arsip musik tersebut untuk keperluan generasi yang akan datang, mengingat arsip musik ini merupakan salah satu produk budaya masyarakat Indonesia. Salah satu inovasi atau upaya yang dilakukan Lokananta untuk tetap menjaga arsip musik ini dan membuat tersedia untuk masyarakat umum yaitu dengan diluncurkannya Perpustakaan Dgital Arsip Musik.

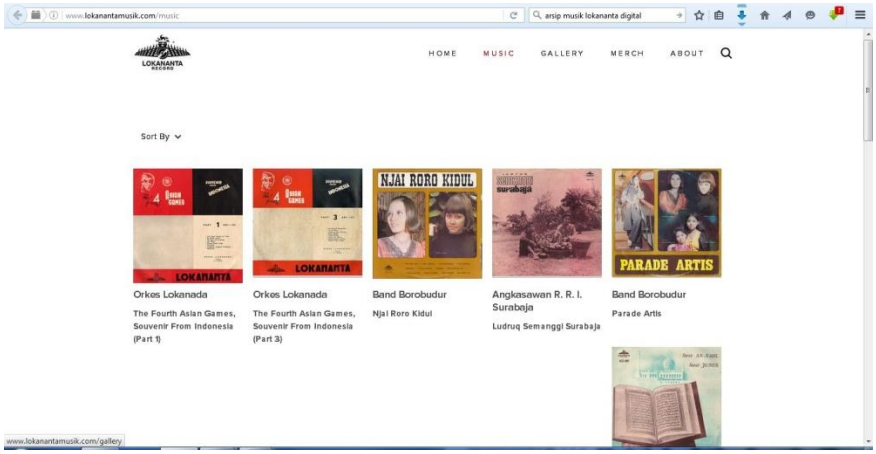
Hasil wawancara dengan Syaura, salah satu pegiat Perpustakaan Digital Arsip Musik ini, mengatakan bahwa Perpustakaan Digital Arsip Musik ini baru diresmikan pada pertengahan bulan Oktober 2016.

> *"Sejak Februari 2016 sudah mulai bisa diakses publik sambil terus diupdate. Pertengahan Oktober lalu peresmiannya berbarengan dengan buku LOKANANTA yang juga merupakan produk output dari Lokananta Project. Dan setelah diresmikan sepertinya akan ada beberapa perubahan yang terjadi karena pemindahtanganan pengelolaan kepada Lokananta secara mandiri, bersama JK Records".*

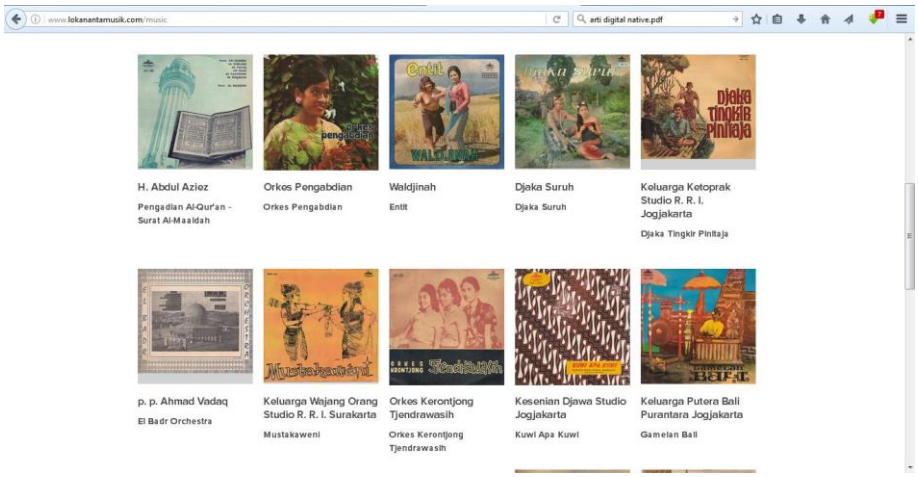
Terlihat bahwa adanya Perpustakaa Digital Arsip Musik ini belum terlalu lama diluncurkan. Saat ini perpustakaan digital telah mengunggah sebanyak 60 album rilisan Lokananta sejak tahun 1956. Beberapa diantaranya adalah *Message of H. E. President Soekarno on The Opening Ceremony of The First Asian-Africa Journalist's Conference on April 24, 1963* dan lagu "Indonesia Raya" versi instrumental dengan sampul lirik tiga stanza. Selain itu juga telah diunggah album *The Fourth Asian Games, Souvenir From Indonesia* yang menjadi buah tangan atlet-atlet yang berlaga di ajang Asian Games tahun 1962 di Jakarta. Namun walaupun Perpustakaan Digital Arsip Musik ini masih seumur jagung, hal yang mengejutkan terlihat dari data statistic pengunjung perpustakaan digital ini. Hasil wawancara dengan Syaura menyebutkan bahwa:

> *"Yang mengagetkan adalah, audiens untuk bulan pertama sangat diatas ekspektasi saya, 10580 page views (24Jan-23Feb). Berarti dalam sehari ada kira-kira 30-35 orang yang mengakses digital library tersebut. Saya kira angka tersebut cukup besar untuk sebuah tren yang sempat redup, karena setelah Sahabat Lokananta perhatian publik sempat agak redup dan ternyata mereka masih cukup penasaran dengan isi arsip-arsip Lokananta".*

Dari hasil tersebut terlihat bahwa untuk awal peluncuran dan pengenalan Perpustakaan Digital Arsip Musik ini paling tidak sudah mampu membuat ketertarikan masyarakat untuk mengunjungi perpustakaan digital ini, ditambah dengan adanya generasi *digital native* di mana setiap orang akan mengakses teknologi dimanapun dan kapanpun.

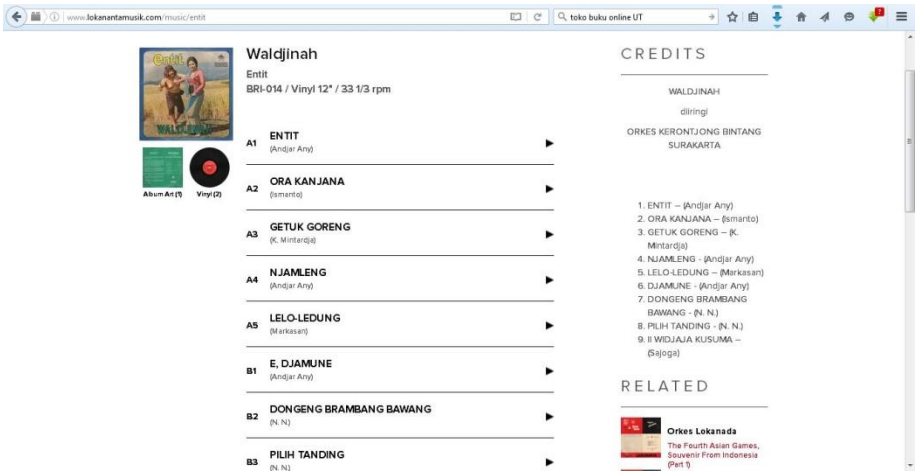


Gambar 1
Halaman Awal Perpustakaan Dgital Arsip Musik



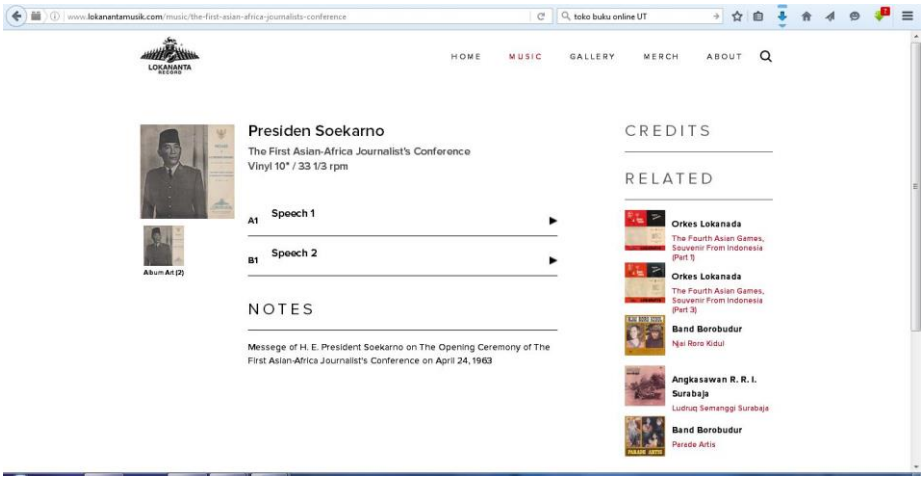
Gambar 2

Halaman Depan Perpustakaan Dgital Arsip Musik



Gambar 3

Koleksi Arsip Musik Waldjinah



Gambar 4

Rekaman Koleksi Pidato Presiden Soekarno

Gambar di atas merupakan wujud dari Perpustakaan Dgital Arsip Musik yang diluncurkan oleh Lokananta. Perpustakaan Digital ini dapat diakses melalui online dan dapat diakses oleh masyarakat umum dimanapun dan kapanpun tidak terbatas ruang dan waktu.

Warisan Budaya Bangsa Indonesia

UNESCO dalam Draft Medium Term Plan 1990-1995 mendefinisikan warisan budaya sebagai penanda budaya sebagai suatu keseluruhan, baik dalam bentuk karya seni maupun simbol-simbol, yang merupakan materi yang terkandung di dalam kebudayaan yang dialihkan oleh generasi manusia di masa lalu kepada generasi muda berikutnya, merupakan unsur utama yang memperkaya dan menunjukkan ikatan identitas suatu generasi dengan generasi sebelumnya, dan merupakan pusaka bagi seluruh umat manusia. Sedangkan menurut Ardika (2007) bahwa warisan budaya adalah warisan peninggalan masa lalu yang diwariskan dari generasi yang satu ke generasi yang lain, yang tetap dilestarikan, dilindungi, dihargai, dan dijaga kepemilikannya. Dapat dikatakan bahwa warisan budaya merupakan sebuah hasil karya, cipta dan rasa dari masyarakat yang harus dilindungi guna untuk diteruskan ke generasi mendatang, bahkan warisan budaya ini juga dapat dikatakan sebagai sebuah identitas bagi sebuah individu, kelompok/komunitas, organisasi, bahkan bangsa. Warisan budaya ini terbagi menjadi dua, yaitu :

1. Warisan budaya tangible
   Warisan budaya tangible adalah warisan buadya benda atau warisan budaya fisik yang berwujud. Dan warisan budaya tangible ini diklasifikasikan menjadi dua bentuk lagi.
   a. Warisan budaya tidak bergerak
      Warisan budaya tidak bergerak biasanya berada di tempat terbuka terdiri dari situs, tempat-tempat bersejarah, bentang alam darat maupun air, bangunan kuno dan atau bersejarah, patung-patung pahlawan
   b. Warisan budaya bergerak
      Warisan budaya bergerak biasanya berada dalam ruangan dan terdiri dari benda warisan budaya, karya seni, arsip, dokumen, dan foto, karya tulis cetak, audio visual berupa kaset, video dan film (Galla, 2001)
2. Warisan budaya intangible
   Warisan budaya intangible atau warisan budaya tak benda diwariskan dari generasi ke generasi secara terus menerus, diciptakan kembali oleh masyarakat dan kelompok-kelompok, dalam menanggapi lingkungan mereka, interaksi mereka dengan alam, dan sejarah mereka. Warisan budaya tak benda meliputi lagu, mitos, kepercayaan, takhayul, pusisi lisan, serta berbagai bentuk pengetahuan tradisional seperti pengetahuan etnobotani. Sedangkan Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 106 tahun 2013, Warisan Budaya Takbenda Indonesia adalah Berbagai hasil praktek, perwujudan, ekspresi pengetahuan dan keterampilan, yang terkait dengan lingkup budaya, yang diwariskan dari generasi ke generasi secara terus menerus melalui pelestarian dan/atau penciptaan kembali serta merupakan hasil kebudayaan yang berwujud budaya tak benda setelah melalui proses penetapan Budaya Takbenda.

Dari definisi di atas terlihat bahwa arsip musik merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia yang memang ahrus dijaga kelestariannya agar dapat diteruskan ke generasi mendatang.

Generasi *Digital native*

Istilah *Digital native* dipopulerkan pertama kali oleh Marc Prensky awal tahun 2001. *Digital native* adalah kelompok generasi yang lahir pada era digital, sementara generasi yang lahir pada era sebelumnya namun akrab dengan teknologi digital disebut *digital immigrant*. Dengan meminjam klasifikasi generasinya Zemke et. al. akan memberikan gambaran yang lebih jelas sebagaimana tabel berikut :

Tabel 1. Klasifikasi Generasi Zemke et al.

Klasifikasi Generasi	**Veteran**	**Baby Boomers**	**Generation X (GenXers)**	**Generation Y (Millenials/Nexters)**	***Digital natives* Generation**
	Digital immigrant				
Tahun Lahir dan Usia	1922-1943 Usia 69-90	1943-1960 Usia 52-69	1961-1980 Usia 32-51	1980-2000 Usia 12-32	2001-20… Usia 11-…
Karakteristik	Tertarik pada keamanan dan kemapanan, hormat pada kekuasaan. Taat pada aturan, tugas sebelum bersenang-senang	Orientasi mengabdi dan masa depan	Pilihan pada smart tech, fleksibel, dapat mengatasi maslaah, adaptable, bergantung pada diri sendiri	Hidup terencana, optimis, percaya diri, *smart street*	Narsi, Terbuka (Identitas-Media sosial), kontrol dan bebas, proses belajar (ingin tahu dan coba-coba) (perilaku anak-anak, pikiran dewasa)
Karier	Pensiun	Penurunan karier (menjelang pensiun)	Puncak karier	Pendidikan menengah – awal karier	Pendidikan dasar - Perguruan tinggi

Sumber : (Diadaptasi dari Zemke et. al, 2000, "Generations at Work", dalam Saw & Todd, 2007)

Dari tabel di atas dapat terlihat bahwa karakteristik *digital native* berbeda dengan generasi digital immigrant. Terlihat bahwa generasi *digital native* ini bisa dikatakan anak muda yang sejak lahir sudah mengenal teknologi, paling tidak orang tua mereka merupakan orang tua yang tidak buta akan teknologi. Kehidupan generasi *digital native* ini tidak terlepas dari teknologi informasi. Hal ini dapat dikatakan bahwa teknologi merupakan kebutuhan primer mereka, karena selain keefisiensian dan keefektifan yang mereka peroleh, mereka juga membutuhkan sebuah aktualisasi diri. Dengan adanya generasi *digital native* ini secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap semua aspek dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satunya adanya perubahan dalam hal akses informasi.

Nyatanya generasi *digital native* lebih sering berkomunikasi melalui teknologi dari pada manusia. Generasi *digital native* ini cenderung akan menghabiskan waktu mereka untuk berlama-lama di depan layar gadget mereka. Hal tersebut berpengaruh pada perilaku mereka dalam mencari sebuah sumber informasi. Generasi *digital native*

merupakan generasi yang menginginkan keefektifan dan keefisiensian mereka dalam memperoleh informasi. Di sini akan terlihat kecenderungan generasi *digital native* yang lebih menyukai pencarian informasi melalui teknologi yang merupakan kebutuhan mereka, daripada harus mencari informasi secara konvensional.

Perpustakaan Digital Arsip Musik Dari Perspektif Pengelola

Nyatanya diluncurkannya Perpustakaan Dgital Arsip Musik oleh pihak Lokananta ini tidak serta merta untuk kemudahan akses. Namun banyak hal yang melatarbelakangi diluncurkannya sebuah project Lokananta yang diberi nama Perpustakaan Digital Arsip Musik. Seperti apa yang dikatakan oleh Syaura (salah satu pengelola Perpustakaan Dgital Arsip Musik) bahwa :

> *"Waktu pertama kali saya tahu tentang Lokananta dari program yang dibuat oleh Sahabat Lokananta, saya memahami bahwa di Lokananta banyak arsip-arsip audio dan visual yang bermuatan nilai sejarah Indonesia. Setelah melihat langsung kesana ternyata memang arsip-arsip ini cukup lengkap. Namun, sebagai aset Negara yang beberapa memang public domain dan penting untuk disebarluaskan, Lokananta saat itu belum mampu membangun digital library sendiri karena keterbatasan SDM. Sebenarnya dari awal pembentukan Lokananta Project saya sudah terpikirkan mengenai pembuatan website, tapi saat itu kapasitas saya juga masih sekedar membuat buku. Namun kebetulan ada seorang teman yang memperkenalkan saya dengan mahasiswa desain yang saat itu sedang mengerjakan Tugas Akhir ingin membuatkan digital library untuk Lokananta. Akhirnya saya mengajaknya untuk bergabung dengan proyek yang saya bentuk itu dan jadilah digital library Lokananta yang sekarang dapat kita akses di www.lokanantamusik.com".*

Terlihat bahwa yang melatarbelakangi terbentuknya perpustakaan digital ini karena adanya rasa keprihatinan akan fasilitas yang dimiliki Lokananta, serta rasa kepemilikan akan arsip audio visual yang dimiliki Lokananta. Karena adanya rasa kepemilikan dan rasa tanggung jawab untuk meneruskan ke generasi mendatang maka terciptalah Perpustakaan Digital Arsip Musik sebagai bentuk inovasi sumber informasi akses musik di era generasi *digital native* ini. Diharapkan dengan adanya perpustakaan digital ini akan memberikan beberapa manfaat bagi masyarakat luas terkait musik Indonesia. Seperti apa yang dikatakan Chisenga dalam Batubara (2013) terkait manfaat perpustakaan digital, yaitu:

1. Penambahan koleksi lebih cepat dengan kualitas lebih baik.
2. Dapat mempercepat akses sehingga informasi yang dibutuhkan dapat segera dimiliki dan dimanfaatkan oleh pengguna.
3. Lebih bebas dan dapat memotong mata rantai administrasi untuk memperoleh informasi.
4. Dapat diakses dimana saja, kapan saja asal ada komputer yang terkoneksi dengan jaringan.
5. Pengguna dapat mengakses bukan hanya dalam format cetak tapi juga format suara, gambar, video dll.

Terlihat bahwa manfaat dari perpustakaan digital ini salah satunya masalah kemudahan akses informasi, apalagi di era *digital native*s, teknologi merupakan kebutuhan utama bagi generasi ini. Dengan kemudahan akses yang tidak mengenal ruang dan waktu atau tanpa ada batas dinding, memberikan keleluasaan bagi masyarakat umum untuk mengakses arsip-arsip musik milik Lokananta ini. Seperti tujuan awal dari pembentukan Perpustakaan Dgital Arsip Musik ini yang diungkapkan oleh Syaura:

> *"Agar masyarakat bisa mengakses arsip-arsip Lokananta dan mengetahui apa yang ada di dalamnya. Saya pribadi menganggap pembahasan tentang Lokananta selama ini hanya sekedar cerita-cerita yang agak didramatisasi tanpa benar-benar menyajikan aset yang sesungguhnya kepada khalayak".*

"Yang pasti ada sedikit harapan untuk menumbuhkan ketertarikan anak muda dan memberi informasi tambahan kepada para pelaku seni untuk belajar lebih jauh tentang sejarah Indonesia dalam format yang berbeda. Selama ini PR kita memang untuk mengumpulkan kepingan-kepingan sejarah dari berbagai sumber dan memahaminya sebagai bahan pembelajaran untuk ke depannya, karena sejarah di pendidikan formal masih terlalu banyak dipolitisasi. Walaupun pada akhirnya terwujudnya keinginan ini hanya bisa dikembalikan lagi kepada publik dan setiap individu".

Dari apa yang disampaikan oleh pengelola Perpustakaan Dgital Arsip Musik ini dapat diketahui bahwa tujuan dari dibentuknya dan diluncurkan perpustakaan digital agar masyarakat luas dapat mengakses koleksi musik Lokananta tanpa harus berkunjung langsung ke Surakarta. Dengan adanya perpustakaan digital ini memberikan kemudahan akses, serta berusaha menumbuhkan kesadaran bagi masyarakat untuk lebih mengetahui sejarah bangsa Indonesia dalam format yang berbeda.

Perpustakaan Digital Arsip Musik Dari Perspektif Masyarakat *Digital native*

Masyarakat merupakan elemen terpenting dalam keberhasilan suatu produk atau inovasi pada sebuah organisasi, tidak terkecuali terkait adanya Perpustakaan Digital Arsip Musik yang diluncurkan oleh pihak Lokananta dan pihak yang terkait. Apalagi melihat karakteristik masyarakat sekarang ini yang dapat dikatakan sebagai generasi *digital native*. Pada bagian ke-2 karya orisinal Prensky tentang *digital native*s yang berjudul *Do They Really Think Differently?*, terlihat bahwa ia menggaris bawahi peran teknologi dalam mengubah syaraf manusia, sehingga penggunaan komputer atau perangkat digital lainnya oleh anak dan remaja secara terus menerus dapat mengubah keseluruhan cara-kerja jaringan syaraf dan benak mereka. Pada gilirannya, perubahan dalam syaraf dan otak inilah yang menyebabkan generasi *digital native*s berpikir berbeda dari generasi *digital immigrants* (Pendit, 2013). Dan seperti yang dikatakan di atas bahwa dengan adanya *digital native* ini akan merubah keseluruhan kehidupan yang ada di kehidupan masyarakat. Jauh sebelum istilah *digital native*s dipopularkan Prensky, seorang ilmuwan Jerman, Gunther Kress (1997), telah mengingatkan tentang adanya 4 perubahan penting dalam kegiatan dan kebiasaan membaca, yaitu:

1. *The shift from page to screen* - munculnya kebiasaan membaca di atas layar.
2. *The shift from text as an ordered word to text as a set of resources* –teks bukan lagi semata-mata rangkaian kata yang teratur, tetapi juga sumberdaya untuk berpindah-pindah makna, untuk perilaku *copy and paste*, dan untuk dikutip atau dirujuk.
3. *The shift from the ordered path to the unordered arrangement of the hypertext* –kegiatan membaca tak lagi harus runut dan linear (garis lurus), tetapi dapat melompat-lompat dari satu teks ke teks lainnya.
4. *A shift from reading to use* – membaca bukan lagi sekadar untuk membaca, melainkan untuk menggunakan bacaan itu dalam berbagai aktivitas.

Oleh karena itu, karena melihat generasi sekarang dapat dikatakan sebagai generasi *digital native*, diharapkan dengan adanya Perpustakaan Digital Arsip Musik ini dapat dijadikan sebagai sebuah alternative masyarakat *digital native* untuk memperoleh informasi terkait musik selain melalui web browser. Seperti yang dikatakan oleh informan A :

"Tentu saja, karena perpustakaan digital musik ini terkandung informasi di dalamnya".

"Perpustakaan digital musik lokananta sebenarnya terbatas pada informasi yang berkaitan erat dengan lokananta, apa yang pernah terjadi di masa silam, serta rencana-rencana kedepan lokananta. Sehingga untuk cakupan informasi seputar lokananta dan sejarah yang dapat direkam baik oleh lokananta, tentu saja ini sangat berguna. Sementara hal yang masih disayangkan, isi konten dari lokananta sendiri masih sangat kurang, sehingga mungkin ekspektasi sebagian orang tentang koleksi lokananta akan dicederai. Perpustakaan digital lokananta tidak bisa dibandingkan dengan web browser, karena web browser dibangun sebagai mesin pencari di dunia maya, sementara

perpustakaan digital lokananta hanya menampilkan informasi yang tersedia dari satu sumber yang diupload dalam situs tersebut".

Terlihat bahwa pengguna menerima dengan baik adanya Perpustakaan Digital Arsip Musik ini, karena bagaimanapun dengan adanya perpustakaan ini mempermudah pengguna dalam mencari dan mengakses musik era dulu. Namun tetap saja, adanya Perpustakaan Digital Arsip Musik ini juga diharapkan lebih mampu memberikan informasi yang menyeluruh atau mampu dijadikan sebagai sumber informasi utama dalam pencarian informasi musik. Seperti apa yang dikatakan oleh informan A terkait Perpustakaan Digital Arsip Musik ini :

> *"Eskpektasi saya sendiri, situs ini dapat mampu menambah isi konten seperti menunjukkan semua koleksi yang dimiliki, atau yang mampu diunggah. Pengguna yang ingin memiliki copy dari koleksi musik dapat melakukan transaksi di dalamnya. Dapat pula dibentuk forum khusus yang membicarakan topic musik atau koleksinya, sehingga apa dari lokananta ini tetap terjaga. Lalu lokananta dapat menyajikan koleksi-koleksi langka yang sudah di convert ke bentuk digital agar dapat didownload, tentu saja bisa secara gratis ataupun berbayar".*

Hal hampir serupa juga diungkapkan oleh informan lainnya terkait kekurangan Perpustakaan Digital Arsip Musik. Menurut informan B :

> *"saya membayangkan apabila koleksi di perpustakaan digital ini bisa didownload secara leluasa oleh pengguna, namun nyatanya hanya bisa didengarkan (live streaming) saja. Kemudian belum sepenuhnya koleksi Lokananta yang dapat diakses melalui perpustakaan digital tersebut. Namun adanya deskripsi lengkap terkait lagu yang ada sudah memberikan nilai plus terhadap perpustakaan digital ini".*

Terlihat dari hasil wawancara dengan pengguna bahwa Perpustakaan Digital Arsip Musik ini memang memberikan angin segar bagi masyakarat khususnya terkait koleksi musik bangsa Indonesia. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa masih terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam Perpustakaan Digital Arsip Musik ini.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Perpustakaan Digital Arsip Musik merupakan salah satu inovasi yang berusaha diluncurkan oleh Lokananta dan pihak yang berkait untuk memberikan kemudahan akses bagi masyarakat umum, serta untuk melestarikan musik sebagai warisan budaya bangsa Indonesia, mengingat koleksi arsip musik yang tersimpan di Lokananta dapat dikatakan mempunyai sejarah tersendiri bagi industry musik Bangsa Indonesia. Dengan adanya Perpustakaan Digital Arsip Musik ini, pengelola atau pegiat dari projek ini ingin memberikan sesuatu yang berbeda bagi masyarakat luas di era *digital native* seperti sekarang ini. Semua orang ingin mengakses informasi dengan mudah tanpa mengenal ruang dan waktu. Pengelola melihat bahwa koleksi di Lokananta ini begitu luar biasa dan dengan danya kesempatan ini pengelola ingin berusaha memberikan informasi dan kesadaran bagi masyarakat untuk dapat mempelajari sejarah bangsa Indonesia dalam format yang berbeda, yaitu melalui arsip musik Bangsa Indonesia.

Jika dilihat dari perspektif masyarakat *digital native* yang sebagian besar masyarakat menganggap teknologi sebagai kebutuhan primer mereka, mereka menganggap bahwa Perpustakaan Digital Arsip Musik ini merupakan sumber informasi yang perlu untuk diapresiasi. Namun hal ini bukan sebuah hal yang baru, mengingat perpustakaan digital sudah merupakan isu lama yang sudah terus berkembang. Selain itu, banyak hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat perpustakaan digital ini, dan nyatanya Perpustakaan Digital Arsip Musik ini juga mempunyai beberapa kekurangan yang perlu dijadikan pertimbangan dalam pengembangan Perpustakaan Digital Arsip Musik selanjutnya.

Diharapkan dengan adanya kajian terkait masalah Perpustakaan Digital Arsip Musik ini dapat memberikan gambaran dan inovasi bagi organisasi-organisasi lainnya khususnya yang terkait dengan informasi

yang menggunakan media audio visual. Selain itu, dengan adanya konsep Perpustakaan Digital Arsip Musik ini tidak hanya memberikan kemudahan akses musik Bangsa Indonesia di era *digital native*, namun juga dapat memberikan ruang lebih bagi eksistensian Lokananta, serta melindungi dan mempreservasi warisan budaya Bangsa Indonesia dalam hal ini musik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Lokananta Surakarta yang telah memberikan izin peneliti untuk meneliti terkait Perpustakaan Digital Arsip Musik. Terima kasih juga untuk para informan yang terdiri dari pengelola Perpustakaan Digital Arsip Musik dan User pengguna Perpustakaan Digital Arsip Musik yang telah meluangkan waktunya untuk interview.

DAFTAR PUSTAKA

Undang- Undang Nomor 43 Tahun 2009 Tentang Kearsipan

Ardika, I Wayan. (2007). Pusaka Budaya dan Pariwisata. Denpasar: Pustaka Larasan

Batubara, Abdul Karim. (2013). Pemanfaatan Perpustakaan dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar. Jurnal Iqra' Volume 07 No. 02.

Creswell, John W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset: Memilih Diantara Lima Pendekatan Edisi ke-3*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Galla. (2001). Guidebook for the Participation of Young in Heritage Conservation. Brisbane: Hall and Jones Advertising.

Koentjaraningrat. (1990). Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: PT Rineka Cipta

Kress, G. (1997). "Literacy : the changing landscape of communication" dalam Neil McClelland (ed.), Building a Literate Nation, London : Tretham Books

Ku DT, Soulier JS. (2009) *Effects of Learning Goals on Learning Performance of Field-Dependent and Field-Independent Late Adolescent in a Hypertext Environment*. Adolescence 44: 651-664.

Muadz. (2015). *Manajemen Media Musik Rekaman Milik Negara (Studi Kasus Musik Rekaman Lokananta Surakarta)*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Pendit, Putu Laxman. (2013). *Digital native*, Literasi Infomrasi dan Media Digital - Sisi Pandang Kepustakawanan. Universitas Kristen Satya Wacana.

Purba, Yeriko Naektua. (2015). *Perancangan Branding Lokananta Sebagai Digital Library Pertama Museum di Indonesia*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta

Saw, Grace & Heather Todd (2007). Library 3.0: Where art our skills?. Paper on World Library and Information Congress: 73rd IFLA General Conference and Council, 19-23 August, Durban, South Africa

REPOSITORY ONLINE DALAM MENDUKUNG DIGITAL ASSET MANAGEMENT INSTITUSI

Laksmi Dewi, Angga Hadiapurwa dan Santi Santika

Program Studi Perpustakaan dan Informasi

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung

laksmi@upi.edu

Abstrak

Digital Asset Management (DAM) pada Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) digunakan untuk pengelolaan karya ilmiah (skripsi, tesis dan disertasi) dalam bentuk digital agar dapat diakses pemustaka dimana saja dan kapan saja. Tujuan kajian ini adalah mengetahui gambaran fungsi dan fasilitas yang dapat dimanfaatkan pemustaka dari Repository Perpustakaan UPI. Implikasi kajian ini digunakan sebagai bahan pertimbangan pemilihan penerapan *repository* institusi untuk dapat meningkatkan pengelolaan aset digital. Metode yang digunakan adalah deskriptif, dengan teknik studi dokumentasi. Studi dokumentasi pada Repository perpustakaan UPI dengan alamat: http://repository.upi.edu. Hasil kajian ini diantaranya, fungsi yang dapat digunakan pemustaka untuk mencari jenis karya ilmiah skripsi, tesis dan disertasi dapat dibedakan berdasarkan subjek, judul, pengarang, juga program studi; *interface* pada aplikasi *e-prints* lebih *user-friendly* dibandingkan dengan repository yang diterapkan sebelumnya; penerapan *repository* dengan aplikasi *e-prints* meningkatkan jumlah index karya ilmiah UPI pada *google scholar*. Simpulan, pemilihan aplikasi *repository* mempertimbangkan kemudahan pemustaka untuk pencarian dengan berbagai fasilitas yang disediakan; *interface e-prints* lebih *user-friendly* dibandingkan dengan *repository* yang digunakan sebelumya; penerapan *repository* online dapat meningkatkan *indexing* karya ilmiah UPI pada *google scholar*.

Kata Kunci: Digital Asset Management, Repository Institusi, Interface Repository.

A. Pendahuluan

Perpustakaan perguruan tinggi merupakan salah satu jenis perpustakaan, sebagaimana yang tercantum pada Undang-undang Nomor 43 Tahun 2007. Dalam menjalankan tugas serta fungsinya, perpustakaan perguruan tinggi diharuskan senantiasa mengikuti perkembangan zaman dan terus melakukan terobosan-terobosan serta inovasi. Terobosan dan inovasi tersebut dapat didukung dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pada dua dekade belakangan ini terjadi kemajuan yang sangat revolusioner di bidang TIK. TIK terdiri dari dua bagian besar, yaitu Teknologi Informasi (TI) dan Teknologi Komunikasi (TK). Teknologi informasi merupakan fasilitas teknologi yang digunakan untuk proses pencarian, pengolahan dan penyebarluasan informasi. Teknologi komunikasi lebih kepada fasilitas teknologi yang digunakan untuk proses penyampaian pesan dan pesan tersebut juga dapat berupa informasi. Teknologi informasi sangat berperan didalam aktivitas manusia pada umumnya, terlebih lagi pada kegiatan pengelolaan di perpustakaan. Kini teknologi informasi telah menjadi fasilitas utama bagi kegiatan-kegiatan operasional perpustakaan sehari-hari dan juga memberikan dampak besar terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur, operasi dan manajemen organisasi perpustakaan termasuk pada perpustakaan perguruan tinggi. Pemanfaatan teknologi informasi di perpustakaan dan lembaga penyedia informasi lainnya merupakan tantangan baru untuk dapat mendistribusikan informasi dengan cepat, tepat dan sekaligus bersifat global. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pengelolaan kegiatan di perpustakaan memiliki beberapa manfaat, yaitu:

a. Meningkatkan kualitas layanan. Peningkatan kualitas layanan dalam kecepatan pencarian data digital, kelengkapan data referensi, keberadaan buku, peminjaman, pembuatan kartu anggota dan juga aksesibilitas informasi.
b. Memberikan kemudahan dalam pengambilan keputusan. Pengambilan keputusan, baik bagi pengguna maupun pengelola utama perpustakaan menjadi cepat dan akurat dengan ketersediaan data yang riil dan relevan.
c. Pengembangan otomatisasi perpustakaan. Perpustakaan sebagai pilar utama dalam melestarikan dan menyediakan informasi perlu didukung kebutuhan teknologi informasi seiring dengan kegiatan menulis, mencetak, mendidik, dan memenuhi kebutuhan masyarakat akan informasi yang semakin berkembang dan beragam formatnya. Penerapan teknologi informasi difungsikan untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, dan mengelola data dalam bentuk basis data serta menyediakan informasi yang berguna bagi masyarakat dalam kemasan digital yang fleksibel dan mudah dibagikan (Supriyanto dan Muhsin, 2008: 24-25).

Sebagai salah satu lembaga penyedia informasi yang keberadaannya sangat penting dalam dunia informasi, perpustakaan perlu memikirkan bentuk pelayanan yang tepat. Pengelolaan sumber informasi elektronik menjadi aset digital merupakan salah satu bentuk penyediaan layanan perpustakaan terhadap pemenuhan kebutuhan informasi pengguna, karena pengelolaan sumber informasi elektronik bertujuan untuk mempermudah penyimpanan, penemuan kembali, dan keterjaminan aksesibilitas dalam jangka waktu lama oleh para pengguna. Selain itu, pengelolaan sumber informasi elektronik merupakan salah satu upaya perpustakaan untuk mewujudkan repositori dari konten lokal (*indigenous knowledge*) yang pada saatnya kelak menjadi memori universitas.

Secara sederhana arti dari repositori adalah tempat penyimpanan. Dalam konteks kepustakawanan, repositori adalah suatu ruang dimana dokumen, informasi atau data disimpan, dipelihara dan digunakan. Reizt (dalam Hasugian, 2012) menyatakan bahwa *repository is the physical space (building, room, area) reserved for permanent*

or intermediate storage of archival materials (manuscripts, rare books, government documents, papers, photographs etc). Perpustakaan sebenarnya adalah sebuah repositori akan tetapi dalam ruang lingkup yang lebih luas. Dari definisi repository menurut Reizt di atas, terlihat bahwa dokumen yang dikelola dalam repositori bersifat lebih khusus daripada yang dikelola di perpustakaan. Penyelenggara repositori lebih menekankan dalam mengelola dokumen yang belum diterbitkan oleh perusahaan penerbitan atau penerbitan komersial. Dokumen yang dikelola oleh penyelenggara repositori sering juga dinamai dengan sebutan literatur kelabu (*gray literature*) yang dapat berupa dokumen yang khas, buku-buku yang sudah langka didapatkan di pasaran, dan juga dokumen yang dihasilkan oleh instansi atau lembaga pemerintah dan sebagainya sehingga ada yang menyebutnya *local contents.*

Pfitser menyatakan bahwa perguruan tinggi yang berbasis respositori merupakan satu set layanan yang menawarkan berbagai bahan digital yang dihasilkan oleh lembaga tersebut ataupun yang dihasilkan lembaga lain yang dikelolanya kepada masyarakat penggunanya (dalam Hasugian, 2012). Berdasarkan pendapat ini, bahwa tempat penyimpanan bukan lagi dalam bentuk bangunan atau ruangan melainkan dalam sebuah server komputer, karena bahan yang disimpan, diorganisasikan dan dilayankan adalah bahan-bahan digital. Repositori dalam hal ini adalah bagian dari perpustakaan digital. Repositori menurut pengertian ini umumnya dijumpai pada perguruan tinggi termasuk di Indonesia.

Repositori sebagai tempat penyimpanan bahan-bahan digital yang dihasilkan oleh suatu institusi perguruan tinggi berkaitan erat dengan perubahan yang terjadi dalam pengelolaan sumberdaya informasi di perpustakaan. Berbagai sumber daya informasi berbasis kertas *(paper-based),* yang selama ini merupakan konten utama perpustakaan tradisional, sekarang telah banyak tersedia dalam format digital. Kemapanan sumber daya informasi berbasis kertas ditantang oleh sumber daya informasi digital yang menawarkan cara yang berbeda dalam penyimpanan dan proses temu balik informasi. Beraneka ragam sumber daya informasi digital telah dikembangkan oleh para pustakawan, perpustakaan dan penerbit, terutama di negara maju. Terjadi pertumbuhan informasi yang sangat dahsyat, khususnya dalam format digital yang menyebabkan sejumlah perpustakaan, termasuk perpustakaan perguruan tinggi harus menyediakan layanan digital yaitu dengan cara memberi akses kepada pengguna terhadap berbagai sumber daya informasi digital baik yang tersedia didalam perpustakaan (yang dimiliki) maupun yang berada di luar perpustakaan. Akses informasi digital menjadi suatu paradigma baru pelayanan perpustakaan.

Sumber daya informasi berkembang dengan sangat pesat. Peningkatan jumlah informasi yang di hasilkan saat ini ini didukung oleh perkembangan yang pesat di bidang TIK. Aplikasi TIK yang memunculkan sistem akses dan temu-balik terhadap informasi menjadi semakin cepat. Transfer informasi dari sumber (lokasi) ke pengguna (*end user*) menjadi cepat. Situasi ini menjadikan akses informasi digital semakin penting dalam pemenuhan kebutuhan masyarakat akan informasi, tanpa mengabaikan akses informasi yang selama ini telah berlangsung secara konvensional. Akses terhadap sumber daya informasi digital semakin mudah karena dapat dilakukan secara terbuka, *multi user, unlimited access,* dan dapat diakses dari belahan dunia manapun tanpa harus hadir ke perpustakaan.

Fenomena umum menunjukkan bahwa kencenderungan pengguna perpustakaan, terutama pada perpustakaan perguruan tinggi yang menggunakan sumber daya informasi digital baik yang bersifat ilmiah maupun yang non-ilmiah semakin meluas. Berbagai perpustakaan perguruan tinggi di Indonesia merespon fenomena ini dengan menyediakan pengelolaan dan pelayanan digital dalam organisasi perpustakaan. Sejumlah perpustakaan perguruan tinggi mulai melakukan digitalisasi informasi yaitu dengan cara mendigitasi koleksi karya ilmiah yang dimilikinya dan diunggah untuk dapat diakses secara *online* melalui Internet.

Dapat dikatakan bahwa perpustakaan perguruan tinggi pada umumnya memiliki koleksi karya ilmiah berupa disertasi, tesis, skripsi, tugas akhir, dan atau kertas karya yang dihasilkan oleh mahasiswa, dan karya ilmiah yang dihasilkan oleh dosen berupa artikel ilmiah dan laporan penelitian. Koleksi ini bersifat *un-published* sehingga pemanfaatannya terbatas karena tidak dapat dipinjam ke luar dari perpustakaan dan jumlahnya hanya satu eksemplar untuk setiap judul. Koleksi sejenis inilah yang sering disebut sebagai repositori pada perpustakaan perguruan tinggi di Indonesia. Pengelolaan koleksi ini memunculkan berbagai masalah. Selain membutuhkan *space* yang luas, pemeliharaan terhadap koleksi ini juga memerlukan tenaga dan biaya yang besar. Digitasi terhadap koleksi ini menjadi salah satu solusi untuk meminimalkan masalah dalam pengelolaan dan pemanfaatannya. Digitasi terhadap dokumen ini akan menghasilkan dokumen elekronik yang dapat dipastikan akan menambah kuantitas dan kualitas sumber daya informasi elektronik yang dimiliki oleh perpustakaan. Digitasi terhadap koleksi ini merupakan awal dari berdirinya repositori pada sejumlah perpustakaan perguruan tinggi.

Terdapat berbagai macam alasan dalam membangun sebuah repositori online untuk mendukung pengelolaan aset digital sebuah institusi perguruan tinggi. Pfister dalam Hasugian (2012) mengemukakan sedikitnya ada tiga alasan untuk membangun respositori:

1) Peningkatan visibilitas dan dampak dari *output* penelitian. Para peneliti dan lembaga mendapatkan manfaat dari repositori dengan cara yang sama, yaitu mengetahui kejelasan dan dampak dari hasil penelitian. Membangun dan mempertahankan reputasi dalam komunitas ilmiah sangat penting bagi kegiatan akademik dan insitusi, dan hal itu dapat dicapai melalui repositori.
2) Berkaitan dengan perubahan dalam paradigma publikasi ilmiah. Munculnya gerakan untuk menyediakan akses bebas terhadap publikasi ilmiah menjadi sangat penting. Konten ilmiah dihasilkan dan dipublikasikan sendiri, dan penyediaan akses terbuka terhadap bahan-bahan tersebut merupakan aktivitas utama dalam gerakan akses terbuka (*open access movement*). Salah satu pernyataan dalam deklarasi *Budapest Open Access Initiative* (2001) dan *Berlin Declaration* on *Open Access to Knowledge in the Sciences and Hunamities* (2003) adalah memberi akses terbuka terhadap publikasi ilmiah yang dihasilkan oleh berbagai institusi pendidikan dan lembaga penelitian kepada masyarakat luas. Untuk mengapresiasi deklarasi ini, maka pendirian repositori merupakan jawaban yang tepat. Sebuah perguruan tinggi akan lebih leluasa memberikan akses terbuka terhadap bahan-bahan yang mencerminkan kekayaan intelektual yang dimiliki perguruan tinggi itu sendiri melalui pendirian repositori.
3) Alasan ketiga untuk membangun repositori adalah didasarkan atas kemungkinan perbaikan komunikasi internal. Dengan menyediakan penyimpanan bahan-bahan digital secara terpusat akan didapatkan manfaat dari bahan yang telah dipublikasikan pada satu sisi, dan pada sisi yang lain akan menjadi dasar untuk mengetahui bahan-bahan yang belum dipublikasikan secara digital. Sehingga, repositori menjadi salah satu upaya untuk mendorong agar bahan-bahan lain yang bukan kategori ilmiah seperti laporan kegiatan, panduan dan sebagainya untuk dipulikasikan dalam format digital, karena bahan-bahan tersebut juga merupakan bagian dari pengetahuan organisasi dan sebaiknya dapat diakses oleh setiap orang dalam suatu organisasi. Repositori mendorong upaya digitasi terhadap dokumen-dokumen perguruan tinggi yang berkategori non-ilmiah, sehingga akses terhadap dokumen tersebut dapat dilakukan dengan lebih mudah. (Hasugian , 2012)

Keberadaan Repositori online Perpustakaan UPI sebagai media untuk pengelolaan aset digital universitas mengalami perjalanan yang panjang. Aplikasi yang digunakan untuk mengelola aset digital yang dimiliki UPI pun mengalami perubahan dan pengembangan. Perubahan dan pengembagan ini bertujuan agar menemukan aplikasi atau sistem yang sesuai dengan cara kerja pengelola dan kebutuhan pemustaka.

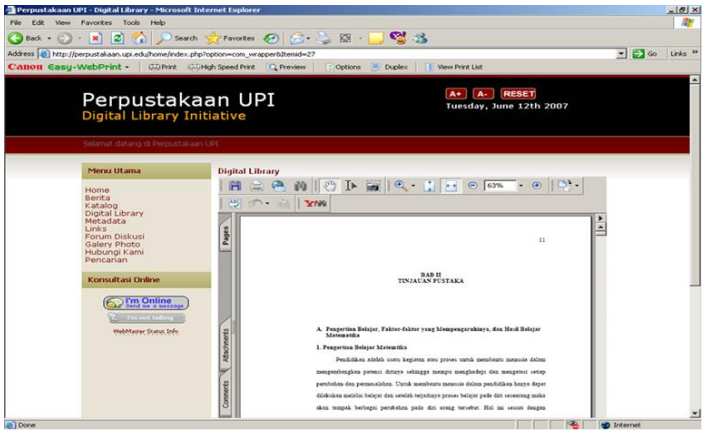
Makalah ini mencoba untuk mengkaji penerapan serta pengembangan *repository* online yang di lakukan di Perpustakaan UPI. Adapun batasan pengkajian meliputi penggunaan dan pengembangan aplikasi untuk *repository* online UPI, profil Repository UPI, alur pengelolaan aset digital pada Repository UPI, serta fasilitas yang ada pada aplikasi Repository UPI. Implikasi dari kajian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan sebuah *repository* institusi dalam upaya meningkatkan pengelolaan aset digital institusi.

B. Metode

Metode yang digunakan pada kajian ini adalah deskriptif, dengan teknik studi dokumentasi. Studi dokumentasi dilakukan dengan mengkaji melalui website Repository UPI yang beralamat di http://repository.upi.edu, website pemeringkatan web seperti www.alexa.com, www.webomentics.com. Studi dokumentasi selain menggunakan sumber online, sumber studi dokumentasi juga bersumber kepada literature tercetak yang berkaitan dengan pengembangan pengelolaan aset digital yang dimiliki Perpustakaan UPI seperti laporan penelitian serta laporan-laporan yang disusun oleh Perpustakaan UPI.

C. Hasil dan Pembahasan

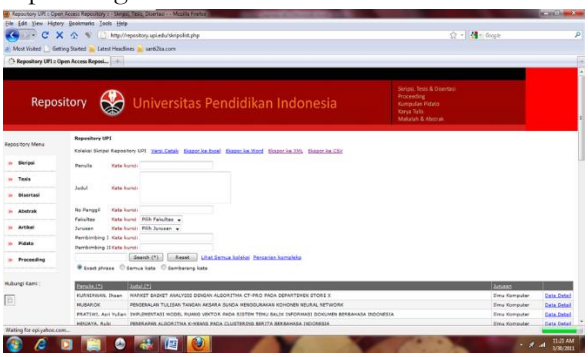
Pada awalnya pengelolaan terhadap aset digital UPI dilakukan dalam sebuah program Digital Library Initiative (DLI) UPI. Program pengelolaan aset digital pada program DLI UPI saat itu diberi nama Elektronik Skripsi Tesis dan Disertasi yang disingkat dengan ESTD UPI. Program ini berisi informasi mengenai karya ilmiah mahasiswa UPI, yang merupakan karya penulisan penelitian akhir yang dilakukan oleh mahasiswa UPI sebagai salah satu syarat kelulusannya. Program ini dapat ditelusur secara utuh (*Full Text*). Akan tetapi karena belum ada petunjuk teknis pengunaannya, maka file ini diproteksi. Pada fitur ini yang dapat dilihat adalah informasi penulis, pembimbing, judul penelitian, dan waktu penelitian. Sementara untuk penelusuran koleksi *Full Text* diproteksi dengan menggunakan *Password* yang hanya bisa digunakan oleh *System* Admin Perpustakaan UPI saja (Kommarudin, 2008: 219-220). Berikut tampilan dari ESTD UPI.



Gambar 1. ESTD UPI (Kommarudin, 2008: 220)

Program DLI UPI ini dilanjutkan dengan kegiatan optimalisasi dan pengembangan yang berkelanjutan sebagai berikut:

1. Tahun 2010, "Optimalisasi *Uploading* Data *Fulltext* Tugas Akhir Civitas Akademika Universitas Pendidikan Indonesia dan layanan mandiri dengan *RFID"* . Tujuan dari kegitan ini adalah: 1) *Uploading* semua data karya akhir *civitas academica* UPI dalam pangkalan data agar dapat ditelusur oleh pengguna baik yang datang ke perpustakaan langsung, atau pengguna yang mengakses melalui situs perpustakaan UPI melalui http://perpustakaan.upi.edu ; 2) *Inputting* data bibliografi yang ada dalam pangkalan data ke dalam *RFID*, agar pengguna dapat melakukan layanan mandiri secara optimal. (Perpustakaan UPI, 2010)
2. Tahun 2011, " Peningkatan Digital Library Intitiative (DLI) UPI". Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh keberadaan pemeringkatan web universitas oleh Webomentrics. Tujuan dari kegiatan ini adalah: 1) mengumpulkan semua data digital yang dimiliki oleh UPI yang meliputi skripsi, tesis, disertasi, penelitian dosen, prosiding, pidato pengukuhan, dan pidato rektor; 2) membuat sebuah *repository* yang memungkinkan pemustaka dapat mengakses secara *fulltext* serta mengembangkan sebuah aplikasi dan sistem yang baku dalam proses uploading dan downloading data digital yang dimiliki oleh UPI, sehingga proses *information retrival* dari data digital UPI dapat berlangsung dengan baik. Selain untuk mempermudah *information retrival*, kegiatan ini juga diharapkan dapat mengembangkan sebuah sistem dan aplikasi yang mudah terindeks oleh *search engine* secara optimal yang dikenal dengan Search Engine Optima (SEO); 3) mengunggah semua data digital tersebut sehingga dapat diakses oleh pengguna melalui http://perpustakaan.upi.edu dan http://repository.upi.edu. Pada kegiatan ini dikembangkan sebuah aplikasi pengelolaan aset digital UPI yang berupa skripsi, tesis, disertasi, penelitian dosen, prosiding, pidato pengukuhan, dan pidato rektor yang baru. Pada aplikasi *Repository* ini pengguna memungkinkan untuk mengakses semua data digital yang ada secara fulltext dengan pengamanan hanya dapat didownload tetapi hasil download hanya dapat dibaca tetapi tidak dapat diprint atau diedit. Berikut tampilan Repository UPI yang dikembangkan pada kegiatan ini.



Gambar 2. Tampilan Repository UPI Pengembangan Tahun 2011 (Perpustakaan UPI, 2011)

3. Tahun 2011, "Digital Asset Management". Sasaran kegiatan ini berfokus pada pengalihan media koleksi *grey literatur* (skripsi, tesis, dan disertasi) dibawah tahun 2005 dimana, semua koleksi karya ilmiah ini belum tersedia dalam bentuk *soft copy*. Ruang lingkup pada kegiatan ini adalah:
   1) *Kegiatan Need Assesment & Decision Making*

      Kegiatan ini meliputi kegiatan analisa kebutuhan dan pemilihan koleksi yang akan dialih mediakan dan Kegiatan Pendataan Bibliografis, copyright analysis,

2) *Disbinding & Discarded Collection*

   Berupa kegiatan melepaskan jilidan dan melakukan pengiriman koleksi hasil *disbinding* ke bagian dijitasi dan *discarded Collection*

3) *Kegiatan Dijitasi (digital imaging)*

   Kegiatan ini meliputi proses *scanning* (standarisasi *scanning; resolution, color space & format file*)

4) *Content Management*

   Kegiatan content management ini antara lain proses *image editing, file naming*, standarisasi metadata, *storage management*, serta *derivative file creation*.

4. Tahun 2012, " Alih Media Karya Tulis ilmiah (skripsi, tesis dan disertasi) di bawah 2007 dan koleksi Anti quarian (diutamakan mengandung unsur kearifan lokal/*indigineous knowledge*)". Kegiatan ini memiliki tujuan : 1) pengalih mediakan data tugas akhir sivitas akademika dibawah 2007 dan koleksi antikuaria yang memiliki kearifan lokal; 2) pengunggah data-data tersebut kedalam Repository UPI; 3) promosi data digital yang telah diunggah dalam Repository UPI. Pengembangan aplikasi untuk kegiatan pengunggahan dan pengunduhan konten digital yang memiliki kapasitas besar, seperti konten hasil alih media *local content* yang dimiliki oleh Universitas (Tesis, disertasi dan skripsi). Pada kegiatan pengembangan *repository* ini terdiri dari unsur kegiatan yaitu: pembuatan server khusus untuk *digital library*, pembuatan sistem digilib.upi.edu, dengan menggunakan platform Linux Ubuntu, pembelian Hardisk berkapasistas 2 TB, aplikasi web berkapasitas besar, serta pembuatan Server replikasi sebagai backup data (pengamanan data digital yang dimiliki oleh perpustakaan. Berikut tampilan untuk aplikasi Digilib UPI yang menjadi aplikasi untuk pengelolaan aset digital yang memiliki kapasitas besar seperti hasil alih media.

Gambar 3. UPI Digital Library (http://digilib.upi.edu)

5. Tahun 2013, "Digitasi karya tulis ilmiah (skripsi, tesis, dan disertasi) dan koleksi antiquarian". Kegiatan ini adalah sebuah upaya untuk mengembangan sebuah aplikasi dengan standar OAI yang dapat mengakomodasi kegiatan *digital asset* yang dimiliki oleh UPI mulai dari proses alih media sampai data tersebut terupload. Upaya ini adalah dilakukan agar koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan UPI dapat termanfaatkan secara optimal. Penentuan standar OAI untuk aplikasi repositori yang dikembangkan bertujuan untuk peningkatan peringkat *webometric* universitas serta *webomentric repositories*. Dengan penggunaan standar OAI ini juga dapat mempermudah sharing metadata dengan institusi lainnya. Aplikasi yang digunakan dalam pengelolaan Repository UPI adalah aplikasi *open source* eprints. Eprints sendiri merupakan aplikasi open source untuk membangun sebuah repositori institutional. Aplikasi ini sudah sesuai dengan standar *Open Archives Initiative Protocol untuk Metadata Harvesting (OAI-PMH).* Aplikasi ini di kembangkan di University of Southampton School of

Electronics and Computer Science. Aplikasi ini dapat diakses di www.eprints.org . (Perpustakaan UPI, 2013)

6. Tahun 2014 sampai dengan tahun 2016, kegiatan optimalisasi pengelolaan aset digital UPI yang dikelola oleh Perpustakaan UPI difokuskan pada kegiatan digitasi koleksi tugas akhir mahasiswa seperti tesis, disertasi, dan skripi, serta koleksi antikuaria.

Dari paparan pengembangan aplikasi atau sistem yang digunakan oleh Perpustakaan UPI terlihat bahwa terdapat 3 aplikasi atau sistem, yaitu aplikasi Repository UPI yang dikembangkan tahun 2011 yang sekarang berubah nama menjadi A-Research UPI dan diakses melalui alamat http://a-research.upi.edu, lalu aplikasi UPI Digital Library yang diakses melalui alamat http://digilib.upi.edu, dan yang ketiga dalah Repository UPI yang dapat diakses melalui alamat http://repository.upi.edu. Berdasarkan buku panduan informasi layanan perpustakaan bahwa perbedaan ketiga aplikasi tersebut pada kontennya seperti berikut:

1) repository.upi.edu, memiliki konten karya ilmiah tugas akhir mahasiswa SI, S2, dan S3 mulai dari tahun 2013 hingga terbaru.
2) a-research.upi.edu, memiliki konten karya ilmiah sivitas akademika UPI, skripsi, tesis, disertasi, pidato guru besar, prosiding , serta abstrak penelitian hingga tahun 2013.
3) digilib.upi.edu, berisikan kumpulan karya ilmiah sivitas akademika UPI (tesis &disertasi) dibawah tahun 2007.

Profil Repository UPI (http://repository.upi.edu)

Koleksi

Koleksi yang diupload ke dalam Repository UPI adalah semua aset intelektual dari civitas academika UPI baik berupa teks, audio, video dan multimedia. Selain itu juga koleksi yang memiliki nilai kearifan lokal serta historis yang dimiliki oleh perpustakaan UPI. Koleksi tersebut meliputi: (1) Tugas akhir mahasiswa (skripsi , tesis, disertasi, dan tugas akhir), (2) Artikel yang ditulis oleh civitas academika UPI, (3)Prosiding dari seminar yang diselenggarakan di lingkungan UPI; (4) Pidato rektor dan pidato pengukuhan guru besar, (5) Monograph dari koleksi perpustakaan UPI yang memiliki nilai historis dan kearifan lokal, (6) Video hasil karya civitas akademika UPI (7) Audio hasil karya civitas akademika UPI (8) Upiana yaitu data berupa artikel atau tulisan tentang UPI. Tetapi saat ini penghimpunan koleksi lebih difokuskan pada tugas akhir mahasiswa berupa skripsi, tesis, disertasi, serta tugas akhir.

Aplikasi

Aplikasi yang digunakan dalam pengelolaan Repository UPI adalah aplikasi *open source* Eprints. Eprints sendiri merupakan aplikasi *open source* untuk membangun sebuah repositori institutional. Aplikasi ini di kembangkan di University of Southampton School of Electronics and Computer Science. Aplikasi ini sudah sesuai dengan standar Open Archives Initiative Protocol untuk mendukung Metadata Harvesting (OAI-PMH). Aplikasi ini dapat diakses di www.eprints.org.

Sumber Daya Manusia & Infrastrukur Pendukung

Untuk mengoptimalkan SDM bisa dilakukan dengan mengadakan pelatihan atau workshop yang berhubungan dengan alih media digital, dan yang lebih penting adalah bagaimana kesiapan SDM (Sumber

Daya Manusia) mulai dari pihak top manajer hingga staf pelaksana dalam memahami perkembangan dan fungsi teknologi digital, sehingga ada motivasi yang cukup besar untuk memulai upaya inovatif dengan memanfaatkan infrastruktur yang sudah ada secara maksimal. Saat ini sumber daya manusia untuk pengelolaan aset digital UPI teridi dari 1 orang koordinator, 1 orang programmer, 1 orang teknisi hardware dan jaringan, 2 orang uploder.

Infrastruktur yang telah dimiliki oleh perpustakaan UPI untuk terwujudnya unit *Digital Asset Management* ini adalah;

1) Server dengan spesikasi Processor Intel Pentium D 2,6 GHz, Memory DDR II 4GB, HD 2 TB, Mother Board Intel.
2) 4 buah Perangkat computer yang *high end* serta terhubung dalam jaringan internet dan intranet
3) 3 *Scanner Autofeeder Duplex*
4) 1 *Scanner Platbed*
5) 1 Buah *Scanner Snapshoot*
6) 1 Buah kamera digital

Pengaksesan

Pengaksesan terhadap data yang sudah terupload terbagi menjadi beberapa jenis tergantung jenis usernya. Kebijakan pengaksesan setiap user tersebut adalah:

1) Pengguna umum dapat mengakses semua file kecuali bab 2, bab 4 dan lampiran
2) *Uploader* memiliki akses terhadap menu untuk mengunggah
3) *Reviewer* memiliki semua akses terhadap menu untuk mengunggah serta menu untuk editing
4) Admin memiliki akses terhadap semua menu dan databse fisik

Alur Kerja Pengelolaan Aset Digital UPI pada Repository UPI

Tahapan proses proses alih media digital, yaitu:

1) Mengumpulkan dan menyeleksi bahan perpustakaan yang akan dilakukan proses alih media digital. Untuk memperoleh bahan pustaka bisa diperoleh dari pihak internal dan eksternal. Melakukan klarifikasi hak cipta *(copyright)* dan kepemilikan dari bahan perpustakaan yang akan diproses. Bila sudah merupakan *public domain* atau kepemilikan dari institusi sendiri maka tidak perlu lagi dilakukan proses perijinan tertulis terhadap penulis/pengarang atau penerbit yang bersangkutan.
2) Memeriksa kondisi fisik dari bahan perpustakaan. Apabila terdapat kerusakan akan berdampak buruk bagi bahan perpustakaan apabila dilakukan proses alih media, misalnya bila bahan perpustakaan tersebut dilakukan *scanning* maka kondisi kertas aslinya akan rusak. Agar tidak terjadi demikian perlu ada penanganan khusus melalui perawatan, pengawetan dan perbaikan (konservasi).
3) Setiap sumber koleksi yang sudah terkumpul dilakukan pencatatan data bibliografi agar mengetahui secara pasti jumlah dan statusnya.
4) Melakukan proses alih media, seperti *scanning* atau pemotretan dengan kamera digital terhadap tiap-tiap halaman dokumen dan foto dalam bentuk cetakan atau dari sumber slide dan microfilm. Untuk bahan

perpustakaan dalam bentuk 3 dimensi dilakukan pemotretan dengan menggunakan kamera digital. Begitu pula bahan perpustakaan rekaman audio dan video dilakukan dengan menggunakan peralatan dan aplikasi yang mendukung.

5) Dari hasil proses alih media diperoleh hasil file digital dengan resolusi tinggi yang dapat dimanfaatkan sebagai file master. Selanjutnya untuk keperluan *editing* dan publikasi dilakukan proses konversi kedalam jenis file yang sesuai, misalnya dari bentuk file master yang berformat TIFF atau RAW disalin menjadi format JPEG atau GIF. Begitu pula untuk format WAV pada audio menjadi MP3. dan format AVI pada video menjadi MPEG atau WMV.

6) Melakukan proses pengeditan file digital berupa gambar, audio dan video untuk keperluan pengemasan dan publikasi. Pengeditan dilakukan dengan bantuan aplikasi khusus seperti Adobe Photoshop dan Macromedia. Dalam proses pengeditan ini biasanya dilakukan penyesuaian ukuran *(resizing),* menyesuaikan kepekatan warna dan kekontrasan *(color depth & contrastj,* membersihkan area tertentu bila terdapat noda kotoran atau pengaruh lainnya dari hasil proses alih media.

7) Pemberian *watermark* perlu dilakukan pada setiap image yang dihasilkan dengan menambahkan logo dengan tingkat transparansi tertentu. Beberapa kriteria yang dilakukan dalam proses pemberian watermark adalah sebagai berikut: Kekuatan gambar *(robustness).* artinya logo yang digunakan sebagai *watermark* tidak mudah dihapus atau dimanipulasi tanpa merubah secara ekstrim dari file dokumen atau gambar yang dimaksud. Tidak kelihatan *(imperceptible).* Artinya gambar *watermark* yang digunakan tidak perlu kelihatan wujudnya sehingga tidak mempengaruhi tampilan atau estetika dari sumber dokumen aslinya. Saat ini ada beberapa teknik yang bisa diterapkan misalnya dengan menggunakan teknologi holografi atau hologram. Keamanan *(security).* Artinya setiap orang yang tidak memiliki wewenang tidak akan tahu dan tidak bisa merubah terhadap dokumen yang diberikan watermark. Pemberian *watermark* atau *digital sign* dimaksudkan adanya keaslian sumber dokumen atau dapat dipercaya. Yang menjadi parameter tersebut tergantung pada keahlian *(skill),* keaslian *(authentic)* dan keutuhan *(integrity).*

8) Melakukan kompilasi file dari setiap judul yang terdiri dari beberapa halaman naskah atau dokumen yang telah dilakukan pengeditan dan pemberian *watermark*. Format kompilasi yang dilakukan bisa beragam tergantung dari kebutuhan, misalnya dalam format PDF untuk dokumen teks dan gambar atau format MPEG atau mp4. untuk audio dan video.

9) Melakukan proses input metadata dan upload file digital melalui *digital library* atau sistem manajemen data digital. Hal ini diperlukan untuk merekam setiap koleksi file digital yang telah dihasilkan. Melalui sistem ini dimaksudkan untuk dapat melakukan manajemen file digital sehingga akan diketahui secara pasti setiap perkembangan hasil pekerjaan alih media dengan dilengkapi fungsi index dan *search engine* (mesin pencari) sebagai alat penelusuran atau temu kembali koleksi dokumen yang dimaksud.

10) Melakukan proses pengemasan dan publikasi terhadap file digital yang dihasilkan ke dalam media yang dapat diakses secara mudah oleh para penggunanya. Bentuk pengemasan yang lazim dilakukan adalah menggunakan media cakram *(disk)* seperti CD/DVD ROM yang dapat diakses secara *stand-alone* oleh penggunanya. Untuk akses yang tidak terbatas dilakukan publikasi melalui jaringan web (internet) secara online dengan rancangan tampilan halaman web dan animasi multimedia yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Pengolahan koleksi pada Repository UPI terbagi menjadi 2 jenis yaitu yang berupa born digital dan non born digital. Born Digital adalah semua koleksi yang sudah berbentuk digital seperti softfile tugas akhir

mahasiswa (Skripsi, tesis, disertasi, dan TA), sedangkan Non-Born Digital adalah koleksi yang berbentuk hardcopy. Tahapan pengolahan :

	Born Digital	Non Digital
1	Memastikan legalitas untuk proses uploading	Memastikan legalitas untuk proses uploading
2	Backup Data di komputer local	Pra-scanning (Need assesment, disbinding, cleaning)
3	Pemberian watermark dan identitas bibliography	Scanning
4	Konversi data	Backup Data di komputer local
5	Pengamanan Data	Pemberian watermark dan identitas bibliography
6	Uploading Data	Pengamanan Data
7	Verifikasi Data	Uploading Data
8	Memastikan legalitas untuk proses uploading	Verifikasi Data

Fitur dan Fasilitas dalam Repository UPI

Digital asset management (DAM) merupakan sistem untuk pengeksploitasian dan pengadministrasian dari aset repositori yang besar, seperti halnya aset repositori dari Repository UPI. Perpustakaan UPI dalam kurun satu tahun menerima sekitar 5000 sampai dengan 6000 data digital untuk diolah dan dilayankan secara online kepada pengguna. Sistem atau aplikasi yang digunakan semua proses dalam DAM ini tentunya harus menyediakan fasilitas untuk kegiatan yang dilakukan oleh penulis atau pencipta aset, penerbit atau pengelola, dan pengguna akhir.

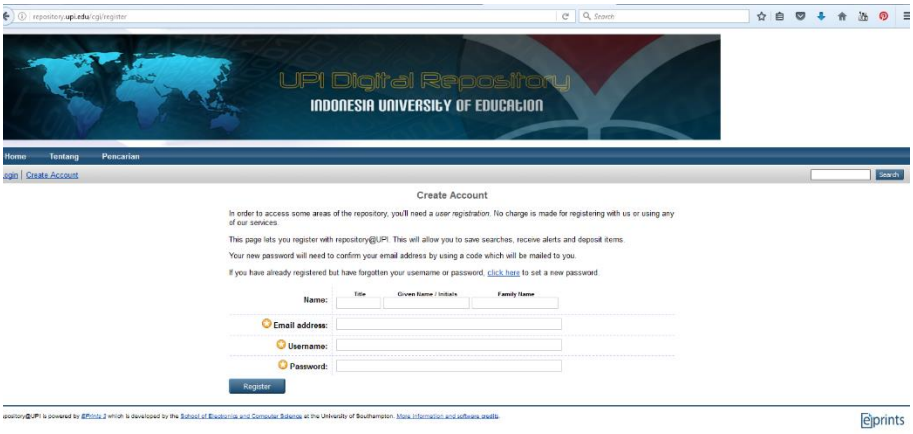
Eprints dipilih oleh Perpustakaan UPI sebagai aplikasi yang digunakan untuk DAM pada Repository UPI dikarenakan memiliki fitur yang cukup lengkap yaitu:

1) Memiliki fasilitas yang lengkap bagi penulis atau pencipta aset dalam mengunggah aset yang diciptakan
2) Memiliki fasilitas yang lengkap bagi pengelola seperti editing, reviewing, embargo dan publishing
3) Memiliki fasilitas yang lengkap bagi pengguna dengan menyediakan search tools
4) Memiliki fasilitas kewenangan dalam pendistribusian aset digital
5) Memiliki pilihan jenis untuk proses export dan import
6) Menyediakan menu *RSS Feed*
7) Memiliki fasilitas customized untuk pengkategorian divisi dan subjek
8) Memiliki struktur data yang baik sehingga memudah proses pengindeksan oleh search engine (OAI compatible)

Selain fitur yang lengkap aplikasi pendukung fungsi eprint juga merupakan aplikasi *open source*. Aplikasi tersebut adalah Linux, Apache, MySql, Perl. Aplikasi eprint juga merupakan aplikasi untuk Repositori Institusi yang paling banyak digunakan di Indonesia sehingga memudahkan untuk saling berbagi mengenai pengembangan-pengembangan yang dilakukan.

Fitur untuk pengguna sebagai penulis atau pencipta aset

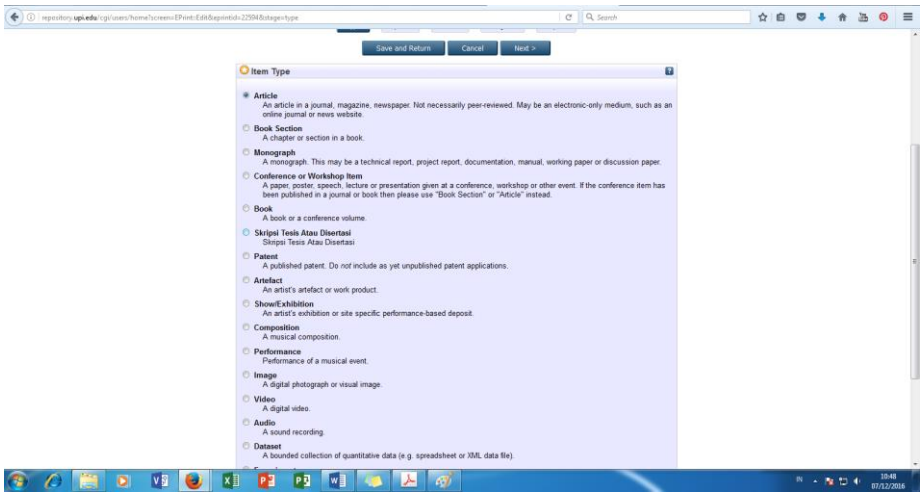
Menurut Beazley (2016) memiliki fitur *easy end-user uploads*. Hal ini memiliki arti bahwa penulis dan pencipta aset memungkinkan untuk melakukan proses upload secara mandiri dengan melakukan register terlebih dahulu berikut gambar fitur untuk registrasi pengguna pada aplikasi Eprints.



Gambar 4. Fitur untuk registrasi pengguna

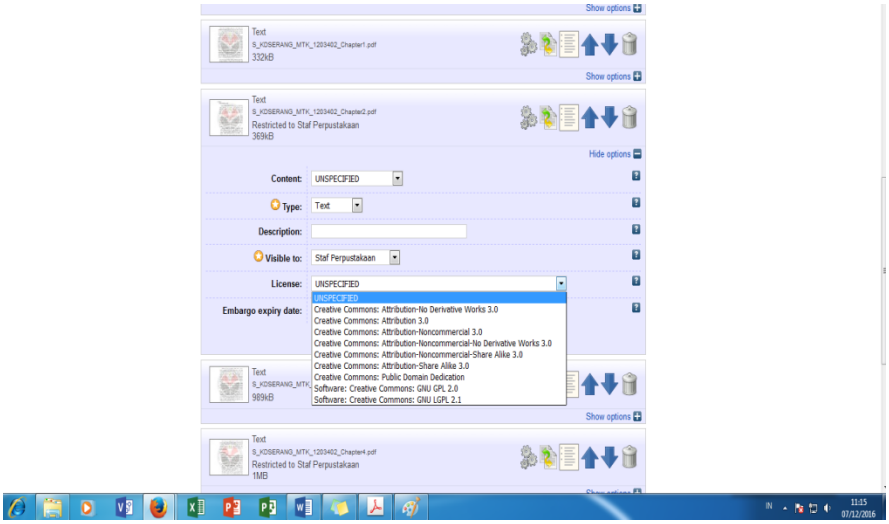
Fungsi ini pada Repository UPI sementara di nonaktifkan karena memerlukan prosedur atau alur proses yang jelas dan baku terlebih dahulu agar fungsi register ini tidak disalahgunakan. Perguruan Tinggi di Indonesia yang telah memberlakukan sistem unggah mandiri dengan dengan mengunakan aplikasi eprints ini adalah Perpustakaan Universitas Muhammadiya Surakarta. Adapaun panduan pengunggah dapat dilihat pada link berikut ini http://library.ums.ac.id/wp-content/uploads/2016/04/PANDUAN-UNGGAH-MANDIRI-revisi-Apr-2016.pdf .

Selain fungsi registrasi bagi pengguna sebagai penulis atau pencipta aset diberikan fungsi unggah untuk berbaik jenis aset. Pilihat aset yang dapat diunggah dalam aplikasi Eprints ini adalah *artikel, book section, monograph, conference or workshop item, book, thesis, patent, artefact, show/exhibition, composition, image, video, audio, dataset, experiment, teaching resources,* dan *others* (untuk jenis data yang tidak ada dalam pilihan). Berikut tampilan menu untuk pemilihan jenis aset.



Gambar 5. Tampilan fitur pemilihan jenis aset

Setelah proses pemilihan data maka proses pengunggahan selanjutnya adalah mengunggah file serta mengisi informasi medata dari aset. Unsur metadata disesuaikan dengan jenis asetnya. Berikut tampilan untuk fitur pengunggahan serta pengisian kewenangan akses dan hak cipta aset. Digital right management yang ada pada eprint menggunakan *creative commons*.



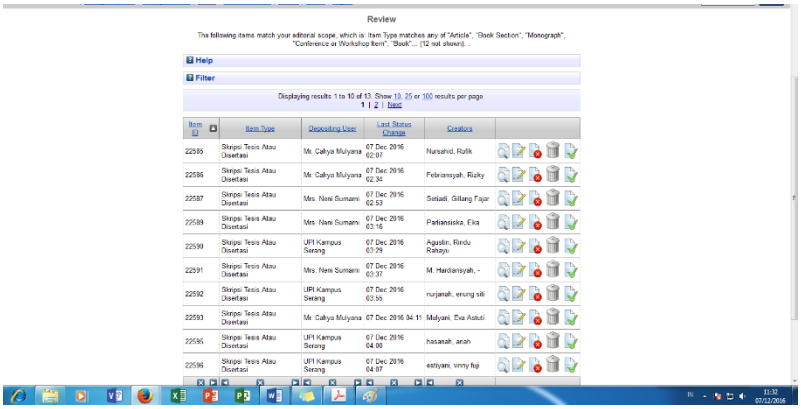
Gambar 6. Tampilan fitur pengunggahan, licence, serta kewenangan akses

Fitur untuk Pengelola Repository

Pengguna pada aplikasi eprints terbagi menjadi 3 peranan yaitu:

1. Administrator yang berwenang untuk mengontrol semua ranah back-end, seperti, antarmuka web serta fungsi, dan pengaturan infrastruktur pendukung
2. Editor yang berwenang untuk mereview, *editing* , serta *publishing*
3. Author yang memiliki wewenang untuk melakukan pengiriman dan pegunggahan data atau aset yang akan diterbitkan.

Kewenangan untuk pengelola atau editor dalam aplikasi eprints ini sama dengan author tetapi editor memungkinkan untuk melakuan editing serta menerbitkan aset yang sudah layak untuk di terbitkan. Berikut tampilan editing dan review untuk pengelola.

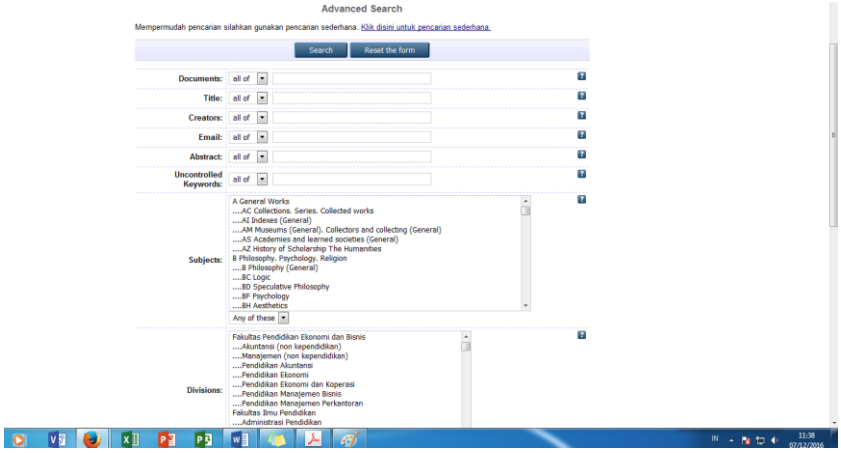


Gambar 7. Tampilan untuk pengelola atau editor

Fitur untuk proses penelusuran pengguna

Fitur penelusuran yang diberikan oleh aplikasi Eprints adalah :

1. Browsing berdasarkan tahun, penulis, subjek dan divisi
2. *Quick search*
3. *Advance search*



Gambar 8. Tampilan advanced search

Kekurangan aplikasi Eprints salah satunya adalah pada fitur pencarian dimana proses pencarin tidak dapat memberikan fungsi rekomendasi sehingga jika ada kesalahan dalam memasukkan kata kunci atau sebaliknya kesalahan penulisan ketika proses pengisisan metadata maka proses temu kembali akan gagal.

D. Simpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bagian sebelumnya maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut: 1) pemilihan aplikasi *repository* harus mempertimbangkan kemudahan pemustaka untuk pencarian dengan berbagai fasilitas yang disediakan; 2) *interface e-prints* lebih *user-friendly* dibandingkan dengan *repository* yang digunakan sebelumya; 3) penerapan *repository* online dapat meningkatkan *indexing* karya ilmiah UPI pada *google scholar*.

Rekomendasi hasil kajian ini diantaranya bagi kepala perpustakaan terutama perpustakaan perguruan tinggi sebaiknya mempertimbangkan aplikasi apa yang akan digunakan dalam pengelolaan aset digital berdasarkan kemudahan dan kecepatan pencarian. Bagi tim TI perpustakaan diperlukan pengembangan *repository* untuk meningkatan fasilitas-fasilitas dari aplikasi yang digunakan, misalnya menambahkan fitur pencarian praktis, berdasarkan kriteria yang diinginkan dan fitur-fitur lain-lain yang dapat memudahkan pemustaka untuk melakukan pencarian. Bagi pustakawan dapat menganalisis perkembangan digital asset institusi dan mengembangkan pola penggunaan *repository* untuk dapat meningkatkan pelayanan bagi pemustaka. Bagi pemustaka agar dapat memanfaatkan dengan maksimal fasilitas-fasilitas yang sudah disediakan oleh pihak pengelola perpustakaan, terutama fasilitas *repository*.

E. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada kepala perpustakaan, Tim *Digital Asset Management* (DAM), juga kepada pustakawan UPI. Mahasiswa Prodi Perpusinfo FIP UPI angkatan 2013 pada Mata Kuliah Keahlian Pilihan TIK, serta semua pihak yang telah mendukung kajian ini, dan terutamna kepada Panitia **SLiMS Commeet West Java 2016:** "*Senayan Library Management System Community Meet Up West Java; Bandung, 17-18 Desember 2016),* yang telah menerima makalah ini untuk dipresentasikan dan diterbitkan dalam prosiding.

F. Daftar Pustaka

Beazley, M. (2016). Eprints Institutional Repository Software: A Review. https://journal.lib.uoguelph.ca/index.php/perj/article/view/1234/1873#.WEd35rm_KM8 diakses tangal 02 Desember 2016 (sumber artikel)

Hasugian, J. (2012) *Internal Repository Pada Perguruan Tinggi*. Repository USU. http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/39750/1/Repositori%20Institusi%20Perguruan%20Tinggi.pdf, diakses 02 Januari 2016 (**sumber artikel**)

Supriyanto, W & Muhsin. (2008) *Teknologi Informasi Perpustakaan*. Yogyakarta: Kanisius. (sumber buku)

Kommarudin, Y.T. S. (2008) *Manajemen Perpustakaan Perguruan Tinggi: Studi kasus upaya peningkatan layanan perpustakaan universitas pendidikan indonesia dengan digital library initiative*. Bandung: Program Pasca Sarjana UPI. (sumber disertasi)

Perpustakaan UPI. (2010). Optimalisasi *Uploading* Data *Fulltext* Tugas Akhir Civitas Akademika Universitas Pendidikan Indonesia dan layanan mandiri dengan *RFID*. Bandung: Perpustakaan Univeristas Pendidikan Indonesia (**sumber laporan kegiatan**)

Perpustakaan UPI. (2011) Peningkatan Digital Library Intitiative (DLI) UPI. Bandung: Perpustakaan Univeristas Pendidikan Indonesia (**sumber laporan kegiatan**)

Perpustakaan UPI. (2011) Digital Asset Management. Bandung: Perpustakaan Univeristas Pendidikan Indonesia (**sumber laporan kegiatan**)

Perpustakaan UPI. (2012) Alih Media Karya Tulis ilmiah (skripsi, tesis dan disertasi) dibawah 2007 dan koleksi Anti quarian (diutamakan mengandung unsur kearifan lokal/indigineous knowledge)". Bandung: Perpustakaan Univeristas Pendidikan Indonesia (**sumber laporan kegiatan**)

Perpustakaan UPI. (2013) Alih Media Karya Tulis ilmiah (skripsi, tesis dan disertasi) dibawah 2007 dan koleksi Anti quarian (diutamakan mengandung unsur kearifan lokal/indigineous knowledge)". Bandung: Perpustakaan Univeristas Pendidikan Indonesia (**sumber laporan kegiatan**)

APLIKASI PERPUSTAKAAN DIGITAL *iJAKARTA* DAN KEBERLANJUTAN PERPUSTAKAAN UMUM DAERAH PROVINSI DKI JAKARTA

Rachmi Yamini

Universitas Indonesia

Depok, Jawa Barat

yamini.rachmi@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang marak beberapa tahun belakangan ini memberikan tantangan tersendiri bagi perpustakaan, terutama perpustakaan umum dalam memberikan layanan perpustakaan kepada pemustaka. Adanya aplikasi Perpustakaan Digital iJakarta yang dikembangkan oleh Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan dan memperluas jangkauan layanan perpustakaan tersebut. Pustakawan sebagai garda terdepan layanan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta memiliki peran, tugas, dan tanggung jawab dalam meningkatkan layanan perpustakaan, baik perpustakaan umum daerah dalam bentuk tradisional maupun perpustakaan digital. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pandangan pustakawan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta mengenai dampak dari aplikasi Perpustakaan Digital iJakarta terhadap layanan tradisional Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta. Selain itu, artikel ini juga mendiskusikan bagaimana keberlanjutan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta itu sendiri di masa depan dengan adanya aplikasi Perpustakaan Digital iJakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara tidak terstruktur terhadap 4 (empat) orang pustakawan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta. Wawancara ini tidak hanya berfokus pada pandangan pustakawan terhadap Perpustakaan Digital iJakarta saja, tetapi juga terhadap keberlanjutan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta secara umum. Hasil yang didapat adalah menurut pustakawan, Perpustakaan Digital iJakarta mempengaruhi Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta dengan adanya perubahan konsep ruang fisik perpustakaan, bentuk koleksi perpustakaan, layanan perpustakaan, tugas, peran, dan kompetensi pustakawan. Perpustakaan Digital iJakarta dapat dijadikan sebagai sarana pendukung dalam pemberian layanan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta. Perpustakaan Digital iJakarta dianggap tidak dapat menggantikan keberadaan perpustakaan umum secara fisik dan dianggap belum memberikan dampak negatif atau tidak mengancam keberlanjutan layanan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta.

Kata Kunci: perpustakaan digital, layanan perpustakaan, pustakawan, perpustakaan umum, perpustakaan daerah.

A. Pendahuluan

Pembangunan berkelanjutan merupakan sebuah konsep yang bertujuan untuk menciptakan keseimbangan di antara dimensi pembangunan yang memenuhi kebutuhan saat ini tanpa mengorbankan kemampuan generasi masa mendatang untuk memenuhi kebutuhan mereka (World Commission on Environment and Development, 1987). Hal ini sejalan dengan ide perpustakaan yang berusaha untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat tanpa mengancam generasi di masa depan (IFLA, 1995). Masyarakat itu sendiri merupakan komunitas yang terus berkembang dan tidak statis. Kondisi, karakteristik, dan kebutuhan masyarakat terus berubah seiring zaman dan semakin kompleks.

Selama beberapa tahun belakangan ini, beberapa perubahan besar juga turut mempengaruhi masyarakat Indonesia dan perpustakaan umum, khususnya Provinsi DKI Jakarta sebagai ibukota negara. Perubahan ini mencakup perkembangan teknologi, munculnya lingkungan digital, globalisasi, dan munculnya masyarakat yang multi budaya. Tantangan bagi perpustakaan umum dalam menghadapi perubahan tersebut adalah dalam mengidentifikasi kebutuhan masyarakat dan memenuhi kebutuhan tersebut. Terkadang, sebagai upaya dalam menghadapi tantangan tersebut, perpustakaan umum cenderung terkesan terburu-buru dan berlebihan dalam mengikuti tren sehingga melenceng dari misi dan visi perpustakaan umum itu sendiri. Saat peningkatan layanan perpustakaan terkesan dipaksakan, risiko yang ada adalah perpustakaan mungkin melupakan fungsi utamanya dalam memenuhi kebutuhan masyarakat.

Perpustakaan umum menyediakan berbagai macam layanan perpustakaan yang bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Sehingga penting bagi perpustakaan untuk mengetahui tidak hanya apakah masyarakat telah terpenuhi kebutuhannya dan mendapatkan keuntungan dari adanya layanan perpustakaan, tetapi juga apakah perpustakaan itu sendiri terkena dampak dari penyediaan layanan tersebut. Bagaimana masyarakat berkembang dan berkelanjutan akan mempengaruhi bagaimana keberlanjutan perpustakaan umum dalam memberikan layanannya terhadap masyarakat tersebut. Hal ini juga akan mempengaruhi bagaimana mempertahankan pembangunan berkelanjutan dari perpustakaan umum. Perpustakaan umum bertujuan untuk melayani masyarakat secara luas sebagai sarana pembelajaran sepanjang hayat tanpa membeda-bedakan masyarakat, tanpa harus mengorbankan perpustakaan itu sendiri, dan tanpa mengancam kesempatan generasi yang akan datang dalam memanfaatkan perpustakaan.

Dengan adanya perkembangan yang terjadi terus menerus dengan apa yang disebut masyarakat digital saat ini, praktek dalam ilmu informasi yang baru, literasi informasi baru, dan kebutuhan informasi yang baru telah muncul. Untuk menghadapi tantangan ini, perpustakaan perlu menyediakan berbagai macam layanan digital yang berbeda (McClure dan Jaeger, 2009). Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta bekerjasama dengan Aksaramaya mengembangkan suatu aplikasi Perpustakaan Digital yang dinamakan iJakarta. Tujuan pengembangan aplikasi iJakarta ini adalah untuk memberikan layanan perpustakaan kepada pemustaka seluas-luasnya dan sebanyak-banyaknya sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat baca masyarakat. Layanan yang diberikan dalam aplikasi ini menunjukkan tantangan bagi layanan perpustakaan umum tradisional, sehingga menimbulkan pertanyaan bagaimana perpustakaan umum mungkin terpengaruh oleh layanan baru ini pada akhirnya.

Dalam artikel ini, pertanyaan tersebut akan dijawab dari sudut pandang pustakawan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta sebagai garda terdepan dalam memberikan layanan perpustakaan. Layanan perpustakaan merupakan ujung tombak perpustakaan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. Kepuasan pemustaka seringkali diukur dari baik dan buruknya layanan yang diberikan kepada pemustaka.

Pustakawan sebagai orang yang memberikan layanan informasi dan secara langsung berhubungan dengan pemustaka merupakan garda terdepan dalam memberikan layanan perpustakaan. Oleh karena itu, pandangan, komptensi, serta keahlian pustakawan sangat mempengaruhi kualitas layanan perpustakaan yang diberikan kepada pemustaka.

Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengetahui bagaimana pandangan pustakawan Provinsi DKI Jakarta dalam melihat dampak aplikasi Perpustakaan Digital iJakarta terhadap layanan tradisional Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta dan untuk mendiskusikan bagaimana dampak tersebut mempengaruhi keberlanjutan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta itu sendiri di masa depan. Tujuan artikel ini dapat dicapai dengan menjawab pertanyaan sebagai berikut:

1. Menurut pustakawan, bagaimana aplikasi Perpustakaan Digital iJakarta mempengaruhi layanan perpustakaan umum?
2. Berdasarkan jawaban dari pertanyaan tersebut, bagaimana kemungkinan keberlanjutan perpustakaan umum dengan adanya aplikasi perpustakaan digital tersebut?

B. Metode

Analisis pada artikel ini dilakukan berdasarkan data yang dikumpulkan dengan cara wawancara semi terstruktur terhadap 4 (empat) pustakawan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta. Pertanyaan wawancara terdiri dari pertanyaan terbuka dan tertutup yang telah dirumuskan sebelumnya dan mencakup beberapa topik pertanyaan berbeda, misalnya tentang pandangan pustakawan terhadap tugas pustakawan dan peran Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta terhadap masyarakat Provinsi DKI Jakarta secara khusus dan masyarakat Indonesia secara luas, pentingnya ruang fisik perpustakaan dan pengembangan layanan perpustakaan digital pada aplikasi iJakarta. Pertanyaan lanjutan juga diberikan yang tergantung pada jawaban para informan. Selama wawancara berlangsung, proses tanya jawab berkisar pada apa peran layanan perpustakaan digital iJakarta terhadap masyarakat dan apa peran perpustakaan digital iJakarta terhadap layanan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta itu sendiri dalam hal ini bagaimana perpustakaan digital iJakarta mempengaruhi perpustakaan. Hal tersebut merupakan fokus bahasan utama dalam artikel ini.

Wawancara dilakukan secara langsung, melalui telepon, dan aplikasi *WhatsApp*. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan pendekatan kualitatif dan kemudian 3 tema besar diidentifikasi untuk kemudian dibahas. Informan dalam artikel ini merujuk pada pustakawan.

C. Hasil dan Pembahasan

Perpustakaan dan pembangunan keberlanjutan memiliki kaitan yang sangat erat dengan masyarakat. Saat membahas hubungan antara perpustakaan dan pembangunan keberlanjutan, hal ini berarti perpustakaan harus dapat menjalankan pembangunan berkelanjutan terhadap lingkungan melalui kegiatan perpustakaan, layanan perpustakaan, dan rancang bangun fisik perpustakaan yang didesain sedemikian rupa sehingga dapat meminimalisir dampak negatif terhadap lingkungan. Selain itu keberlanjutan dalam perpustakaan dapat juga berarti mempertahankan dan melindungi informasi untuk generasi masa depan.

Menurut Coblentz (2002), terdapat 3 aspek penting yang mendukung keberlanjutan suatu organisasi, dalam hal ini, perpustakaan umum, yaitu: tujuan yang jelas, memenuhi kepuasan konsumen, dan melek finansial. Salah satu tujuan dalam artikel ini adalah menjawab pertanyaan bagaimana, berdasarkan pandangan pustakawan, perpustakaan digital iJakarta dapat memberikan dampak bagi keberlangsungan Perpustakaan

Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta. Berdasarkan konsep keberlanjutan organisasi oleh Coblentz tersebut, maka ketiga aspek tersebut dapat dikatakan merupakan aspek-aspek yang terkena dampak oleh adanya perpustakaan digital iJakarta.

1. Tujuan yang jelas

   Salah satu prasyarat untuk keberlanjutan organisasi adalah adanya misi yang mencakup mengapa organisasi ada dan apa tujuan yang ingin dicapai. Jika suatu organisasi tidak memiliki misi yang jelas dalam kegiatan operasionalnya, maka meskipun mungkin organisasi tersebut dapat memenuhi kebutuhannya saat ini, tetapi akan ada risiko di mana organisasi tersebut mungkin tidak dapat memenuhi kebutuhannya di masa depan dan kehilangan arah tujuan. Hal ini dapat mengancam kelangsungan dan keberlanjutan suatu organisasi.

   Tujuan perpustakaan umum dalam Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan adalah memberikan layanan kepada pemustaka, meningkatkan kegemaran membaca, serta memperluas wawasan dan pengetahuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemustaka dalam perpustakaan umum tersebut merupakan masyarakat luas tanpa membedakan umur, jenis kelamin, suku, ras, agama, dan status sosial-ekonomi. Sedangkan perpustakaan digital menurut Digital Library Association (dalam Shiri, 2003) adalah menyediakan sumber daya, akses intelektual koleksi digital dari waktu ke waktu untuk digunakan masyarakat. Berdasarkan penjelasan tersebut, tujuan perpustakaan umum maupun perpustakaan digital adalah memberikan informasi kepada masyarakat, apapun bentuk koleksi yang tersedia, dan kepada siapapun yang membutuhkan.

   Bagaimana tujuan tersebut dapat dilaksanakan secara nyata oleh pustakawan dan metode apa yang paling tepat untuk digunakan, tergantung pada kebutuhan masyarakat yang karakteristiknya juga sangat bervariasi. Munculnya teknologi baru yang berkembang secara pesat tidak hanya bisa menimbulkan adanya kebutuhan baru di masyarakat tetapi juga memberikan tantangan dan kemungkinkan-kemungkinan yang baru bagi perpustakaan umum. Perpustakaan umum tentunya perlu merespon dan menindaklanjuti perubahan yang terjadi pada masyarakat. Bagaimana situasi dan kondisi yang ada pada masyarakat saat ini juga mempengaruhi perubahan peran dan aktivitas perpustakaan umum meskipun tujuan perpustakaan umum akan tetap sama.

2. Memenuhi harapan konsumen

   Komitmen staf organisasi terhadap tujuan organisasi yang terwujud dalam pelaksanaan tugas dan tanggung jawabnya juga menentukan sebagai prasyarat untuk keberlanjutan organsiasi. Perilaku staf dalam melayani pelanggan juga harus sesuai dengan kode etik yang mencerminkan tujuan organisasi, karena kesuksesan suatu organisasi bergantung pada kepuasan pelanggannya.

   Petugas perpustakaan dan pustakawan perpustakaan umum dalam hal ini harus dapat bertindak dan berperilaku secara etis dalam pandangan pemustaka. Keberlanjutan perpustakaan umum bergantung pada perilaku dan tindakan pustakawan dalam memperlakukan dan melayani pemustaka sesuai dengan kebutuhan dan harapan pemustaka. Hal ini bisa jadi berarti bahwa tindakan pustakawan berlawanan dengan harapan pemustaka dan hal tersebut memungkinkan perpustakaan tidak dapat bertahan atau melanjutkan kegiatannya. Layanan yang dari staf perpustakaan merupakan sesuaitu yang dinilai tinggi oleh pemustaka yang mengharapkan layanan baik (Pors, dalam Michnik, 2014). Selain itu, tugas pustakawan adalah memberikan dan memfasilitasi akses informasi kepada masyarakat secara sama dan setara, tanpa membedakan umur, jenis kelamin, suku, ras, agama, dan status sosial-ekonomi. Berarti pustakawan harus terus beradaptasi terhadap perubahan yang terus terjadi, termasuk penguasaan terhadap informasi dan pengetahuan terkini serta perkembangan teknologi yang membutuhkan keahlian dan pengetahuan tersendiri.

3. Kebebasan secara finansial.

   Organisasi yang berkelanjutan secara finansial adalah organisasi yang memiliki pemahaman dan pengawasan terhadap sumber keuangannya (Michnik, 2014). Maksudnya adalah pemahaman dan pengawasan terhadap asal muasal sumber keuangannya; apa yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan jangka pendek, menengah, dan panjang; bagaimana mendapatkan sumber keuangan lain; serta apa sumber lainnya tersebut. Perpustakaan dibiayai oleh organisasi induknya, artinya perpustakaan harus dapat bermanfaat dan dirasakan manfaatnya oleh anggota organisasi tersebut.

   Pengembangan dan penyediaan layanan digital juga memerlukan biaya perpustakaan yang cukup besar. Sehingga hal ini memerlukan perencanaan dan eksekusi yang matang. Layanan digital yang disediakan oleh Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta berupa e-book, e-journal, maupun aplikasi perpustakaan digital iJakarta. Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta dibiayai oleh pemerintah, baik pemerintah daerah maupun pemerintah pusat, yang dananya berasal dari masyarakat. Artinya, bila masyarakat luas tidak memanfaatkan perpustakaan umum atau tidak dapat merasakan manfaat perpustakaan umum, maka risiko yang dihadapi adalah keberadaan perpustakaan umum tidak lagi dianggap penting dan perlu di tengah-tengah masyarakat. Sehingga dukungan dana yang diterima oleh perpustakaan umum akan berkurang sedikit demi sedikit karena dianggap sebagai pemborosan uang negara.

Dalam pengembangan dan pemanfaatan aplikasi Perpustakaan Digital iJakarta, pustakawan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta berperan dalam melakukan promosi dan pengenalan umum terhadap aplikasi tersebut kepada masyarakat luas. Berdasarkan hasil wawancara, informan secara umum memiliki pandangan dan harapan yang positif terhadap aplikasi Perpustakaan Digital iJakarta. Mereka melihat aplikasi tersebut sebagai bagian dari layanan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta yang berusaha untuk memberikan layanan perpustakaan kepada masyarakat dengan mengikuti perkembangan masyarakat dan perkembangan teknologi. Dengan adanya aplikasi Perpustakaan Digital iJakarta, pemustaka dapat meminjam dan membaca buku digital tanpa perlu mendatangi perpustakaan secara langsung. Mereka dapat melakukannya di mana saja dan di mana saja hanya dengan bermodalkan gadget dan koneksi internet. Selain itu, pemustaka dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan pemustaka lainnya layaknya dalam media sosial, dengan berteman, memberikan komentar, dan memberikan rekomendasi terhadap buku yang dianggapnya menarik untuk dibaca oleh orang lain. Fitur terbaru dalam aplikasi iJakarta adalah pemustaka dapat memberikan donasi dengan membayarkan sejumlah uang senilai harga buku yang ingin didonasikan agar dapat dibaca oleh pemustaka lainnya apabila buku tersebut memiliki antrian pembaca.

Meskipun belum ada penelitian yang menyebutkan bahwa aplikasi iJakarta dapat meningkatkan minat baca masyarakat, akan tetapi hal ini merupakan tujuan dan harapan utama dalam pengembangan aplikasi ini. Dengan segala kemudahan dan fitur yang diberikan oleh aplikasi iJakarta, masyarakat yang sudah biasa menggunakan gadget diharapkan menjadi terbiasa untuk membaca buku di manapun dan kapanpun. Selain itu, aplikasi ini juga diharapkan dapat menjangkau masyarakat tidak hanya masyarakat Provinsi DKI Jakarta saja, tetapi juga masyarakat di seluruh Indonesia.

Informan melihat saat ini aplikasi Perpustakaan Digital iJakarta belum memberikan dampak, baik positif maupun negatif yang signifikan bagi masyarakat, pustakawan, maupun Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta itu sendiri. Hal ini dikarenakan aplikasi Perpustakaan Digital iJakarta masih terus dikembangkan untuk menjadi lebih baik lagi dan pemanfaatan aplikasi ini masih belum terlihat maksimal sesuai harapan. Meskipun begitu, tetap ada tantangan yang akan dihadapi dan ada beberapa hal yang akan

bergeser walaupun tidak dalam waktu dekat dan bukan berarti berubah secara signifikan. Beberapa hal tersebut di antaranya:

1. Koleksi perpustakaan

   Saat koleksi perpustakaan nantinya lebih banyak dilayankan dalam bentuk non tercetak atau digital, maka fungsi koleksi perpustakaan dalam bentuk tercetak lebih ke arah fungsi deposit, pelestarian budaya, sejarah, dan penelitian. Untuk dapat melaksanakan fungsi-fungsi tersebut tentu memiliki tantangan dan konsekuensi tersendiri yang perlu dipahami oleh manajemen perpustakaan umum.

2. Kompetensi pustakawan

   Pustakawan mau tidak mau harus dapat mengembangan kompetensi dalam dirinya secara vertikal maupun horizontal. Secara vertikal keilmuan dalam bidang perpustakaan dan informasi harus terus diperkuat dan mengikuti perkembangan yang ada. Secara horizontal, ilmu perpustakaan dan informasi yang dimiliki harus dapat disinergikan dengan bidang ilmu lain sesuai dengan perkembangan zaman. Pustakawan juga dituntut untuk dapat menjadi pustakawan referensi yang lebih aktif dan interaktif dengan menggunakan aplikasi iJakarta.

3. Pengembangan dan fungsi perpustakaan umum

   Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta juga secara tidak langsung dituntut untuk terus mengikuti perkembangan teknologi yang ada saat ini dan mengikuti tren yang terjadi pada masayarakat luas sehingga dapat terus memenuhi kebutuhan informasi masyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman, perpustakaan umum juga dituntut untuk dapat memberikan layanan informasi kepada masyarakat secara cepat, tepat, dan efisien, apapun jenis layanan dan jenis informasi yang dibutuhkan masyarakat.

   Perpustakaan umum sebagai ruang fisik nantinya akan memiliki fungsi sebagai ruang publik, sebagai tempat diskusi, pertemuan berbagai sumber informasi dan pengguna informasi, dan berbagai aktivitas pertukaran informasi lain yang tidak terbatas pada fungsi fisik yang ada saat ini.

Masyarakat yang ada saat ini tidak semuanya terbiasa dengan gadget dan dapat memanfaatkan aplikasi Perpustakaan Digital iJakarta. Keterbatasan sarana dan prasarana juga menjadi hambatan dalam pemanfaatan aplikasi ini. Beberapa masyarakat, khususnya masyarakat *digital immigrants,* masih merasa lebih nyaman untuk membaca buku yang secara fisik berbasis kertas. Mereka menganggap bersosialisasi dengan melakukan tatap muka secara langsung lebih etis dan nyata dibandingkan dengan bersosialisasi melalui media sosial. Oleh karena itu, informan berpendapat bahwa secara fisik perpustakaan umum merupakan ruang publik yang memiliki fungsi penting bagi masyarakat dan keberadaan aplikasi iJakarta tetap tidak dapat menggantikan keberadaan perpustakaan umum secara fisik. Meskipun perpustakaan umum dan aplikasi perpustakaan digital memiliki tujuan yang sama, tetapi mereka tetap memiliki fungsi dan sasaran yang berbeda. Maka keberadaan keduanya sangat penting untuk saling mendukung dan melengkapi, tetapi bukan untuk saling menggantikan.

D. Simpulan dan Rekomendasi

Berbagai pendapat dan pandangan diberikan oleh pustakawan dalam melihat bagaimana aplikasi Perpustakaan Digital iJakarta memberikan dampak bagi Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta. Kesamaan secara umum, pustakawan berpendapat bahwa saat ini aplikasi iJakarta belum memberikan dampak

yang berarti bagi Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta. Namun, aplikasi iJakarta memberikan tantangan tersendiri bagi Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta yaitu dalam perubahan fungsi koleksi perpustakaan tercetak, peningkatan kompetensi pustakawan, dan pengembangan serta fungsi perpustakaan umum. Bagaimana tantangan tersebut memberikan dampak bagi keberlangsungan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta?

Tujuan perpustakaan umum dan aplikasi iJakarta dapat dikatakan sama-sama bertujuan untuk memberikan layanan informasi terbaik bagi masyarakat dengan sama dan setara. Namun, fungsi dan sasaran masyarakat/pemustaka kedua perpustakaan ini berbeda. Oleh karena itu, keberadaan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta dan Perpustakaan Digital iJakarta masing-masing sangat penting untuk saling mendukung dan melengkapi satu sama lain, bukan untuk saling menggantikan. Untuk mempertahankan keberlanjutan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta dan Perpustakaan Digital iJakarta, maka memerlukan dukungan dan peran pustakawan dan manajemen perpustakaan untuk menghadapi dan menangani tantangan yang akan dihadapi.

E. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para pustakawan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta atas kesediaannya berpartisipasi sebagai informan dalam penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Panitia Penyelenggara yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk bisa berpartisipasi dalam acara ini.

F. Daftar Pustaka

Coblentz, J.B. (2002). Organizational Sustainability: The Three Aspects That Matter. *ERNWACA's first Strategy Session, Dakar*.

International Federation of Library Association. (1995). *IFLA/UNESCO Public Library Manifesto*. Hague: IFLA.

McClure, C.R. and Jaeger, P.T. (2009). *Public Libraries and Internet Service Roles: Measuring and Maximizing Internet Services*. Chicago: American Library Association.

Michnik, Katarina. (2014). Public Libraries Digital Services and Sustainability Issues. *The Bottom Line: Managing Library Finances*, Vol. 28 No. 1/2, 2015.

Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Kearsipan.

Shiri, A. (2003). Digital Library Research: Current Development and Trends. *Library Review* 52 (5): 198-202.

World Commission on Environment and Development. (1987). *Our Common Future*. Oxford: Oxford University Press.

PERANCANGAN PERPUSTAKAAN VIRTUAL UNTUK ANAK DAN REMAJA DI MUSEUM PENDIDIKAN NASIONAL UPI

***Best Practice* Portofolio *Indonesia Heritage Library* Heikelmedia Cipta Solusi**

Susanti Agustina

Program Studi Perpustakaan dan (Sains) Informasi
Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. DR. Setiabudhi No 229 Bandung, Jawa Barat
susanti@upi.edu

Abstrak

Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) meraih penghargaan dari Komunitas Jelajah sebagai universitas yang peduli museum, pada Oktober 2016. Hal ini mendorong pengembangan inovasi pelayanan museum, salah satunya penyelenggaraan perpustakaan museum. Luas ruangan perpustakaan di museum yang sempit, lokasi bangunan museum secara geografis masih rawan bencana gempa, akses untuk mengunjungi museum bagi anak dan remaja di nusantara sangat terbatas secara geografis, terpaan negatif dari gadget, media sosial, dan game online di kalangan anak dan remaja semakin tidak terbendung, adalah alasan perlunya perancangan perpustakaan virtual untuk anak dan remaja di museum pendidikan nasional. Pengembangan metadata perpustakaan virtual di museum pendidikan nasional meliputi naskah kuno, buku, fotografi, video dokumenter, audio dan rekaman suara bertema pendidikan. Semua objek teks maupun benda bernilai sejarah dari 8 Fakultas, 1 sekolah pasca sarjana, kampus UPI daerah, dan 1 sekolah laboratorium di UPI akan dialih bentuk secara virtual. Revitalisasi ini menggunakan metode survei dan rancang bangun sistem dengan fokus pada kajian pengguna, desain antar muka, muatan isi informasi, infrastruktur, dan berkelanjutan. Perancangan metadata perpustakaan museum virtual bertujuan untuk memudahkan dan memperkaya akses bagi seluruh masyarakat Indonesia bahkan internasional tanpa batas ruang dan waktu, serta lebih mengoptimalkan promosi dan edukasi secara efektif dan efisien. Perancangan perpustakaan museum virtual anak dan remaja ini berhasil mengelaborasi best practice Portofolio museum virtual proyek Heikelmedia Cipta Solusi sehingga terintegrasi dengan Indonesia heritage library. Universitas Pendidikan Indonesia perlu mengupayakan revitalisasi perpustakaan museum yang ramah anak-remaja sebagai wahana informasi dan pengetahuan terhadap sejarah dan budaya bangsa bidang pendidikan di era digital saat ini.

Kata Kunci: era digital, museum pendidikan nasional, perpustakaan virtual, UPI.

A. Pendahuluan

Pada Oktober 2016, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) meraih penghargaan dari Komunitas Jelajah sebagai universitas yang peduli museum. Hal ini menujukkan bahwa keberadaan museum pendidikan nasional di UPI disambut positif oleh masyarakat. Masyarakat meletakkan harapan besar terhadap UPI sebagai universitas dengan identitas institusi yang melekat yaitu pencetak para guru. UPI menjadi ikon pendidikan di nusantara. Rekam jejak sejarah pendidikan nasional pantas jika berada di UPI. Hal ini dapat kita saksikan di museum pendidikan nasional UPI. Keberadaan museum UPI saat ini sudah memenuhi kriteria museum yang ramah anak-remaja. Manajemen infrastruktur museum sudah cukup memadai, namun ada satu titik fokus yang menjadi perhatian yaitu keberadaan perpustakaan museum yang sempit.

Beberapa permasalahan lain yang menjadi perhatian penulis, selain luas ruangan perpustakaan di museum yang sempit, yaitu lokasi bangunan museum secara geografis masih rawan bencana gempa, ini karena posisi museum berada di sekitar gunung tangkuban perahu yang masih aktif, sehingga upaya preventif terhadap pengelolaan koleksi digital perlu diutamakan. Ketiga, Akses untuk mengunjungi museum bagi anak dan remaja di nusantara sangat terbatas secara geografis, artinya tidak semua anak-remaja di Indonesia dapat berkunjung secara langsung ke Museum Pendidikan Nasional di UPI, karena keterbatasan akses transportasi dan biaya perjalanan yang tidak murah. Keempat adalah masalah terpaan negatif dari *gadget*, media sosial, dan *game online* di kalangan anak dan remaja yang semakin tidak terbendung, hal ini menuntut keseimbangan dengan mengalihkan penggunaan *gadget* maupun perangkat *digital* ke arah yang lebih positif dan memberdayakan. Keempat alasan tersebut mengindikasikan perlunya perancangan perpustakaan virtual untuk anak dan remaja di Museum Pendidikan Nasional UPI.

Perancangan perpustakaan virtual di museum pendidikan nasional sejalan dengan misi memajukan pendidikan yang mengacu pada Undang-Undang Republik Indonesia No 11 Tahun 2010 tentang cagar budaya. *Virtual Library* (dalam ungkapan lain disebut *e-library* atau *cyber library*) merupakan entitas *digital* yang mengacu pada karakteristik perpustakaan guna melengkapi, meningkatkan, atau menambah pengalaman ke perpustakaan melalui personalisasi, interaktivitas maupun kekayaan konten. Perpustakaan virtual dalam kajian rancang bangun sistem ini adalah bagian tak terpisahkan dari aktivitas Museum Pendidikan Nasional, oleh sebab itu perancangan sejatinya menghendaki integrasi museum dan perpustakaan virtual tidak terpisahkan satu sama lain. Perpustakaan virtual yang merupakan bagian dari museum virtual.

Museum dan perpustakaan virtual dapat tampil sebagai replika *digital* dari museum secara fisik maupun bertindak secara independen dengan batasan definisi yang diberikan oleh ICOM *(International Council of Museums)*. Sama halnya dengan misi ICOM terhadap museum fisik, museum dan perpustakaan virtual pun dimanfaatkan untuk akses publik sehingga, antara kedua sistem yang tersedia baik fisik ataupun virtual dapat meningkatkan pengetahuan bagi setiap penggunanya. Selain itu, adanya museum dan perpustakaan virtual merupakan salah satu upaya pelestarian informasi dan ilmu pengetahuan jangka panjang dari generasi ke generasi.

Tujuan utama perancangan perpustakaan virtual untuk anak-remaja di museum pendidikan nasional yaitu agar semua informasi dan pengetahuan yang terkandung di dalamnya dapat dengan mudah diakses, diketahui, dan dimanfaatkan oleh masyarakat bangsa Indonesia dan dunia Internasional, khususnya generasi muda. Selain itu, melakukan penelusuran informasi dan pengetahuan sejarah terhadap kiprah pendidikan di nusantara, melakukan proses pemotretan setiap ruang galeri di gedung lokasi perpustakaan-museum juga hasil kolektif pendataan saujana di lingkungan UPI, melalui alih media informasi dari bentuk tercetak atau analog

ke bentuk digital, mengemas semua data informasi digital dalam bentuk perpustakaan museum virtual dengan beberapa fungsi navigasi yang dapat memudahkan proses penelusuran informasi dan siap untuk dipublikasikan melalui jaringan internet, sehingga menjadi salah satu upaya promosi dalam konteks hubungan masyarakat *(Public Relations)* sekaligus dapat mengembangakan kewirausahaan layanan informasi di museum pendidikan nasional UPI.

Manfaat yang dapat diperoleh dengan melakukan perancangan perpustakaan museum virtual bagi anak-remaja dapat dilihat dari dua sisi, dari sisi institusi maupun pengguna (anak-remaja). Bagi institusi, manfaat yang dapat diperoleh adalah adanya efektivitas kinerja dalam melakukan pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat pengguna tanpa batas. Bagi pengguna (anak-remaja), adanya kemudahan akses terhadap aktivitas digital yang tak kalah menyenangkan dari permainan *online* yang kurang mendidik. Tak hanya itu, perancangan perpustakaan virtual di museum pendidikan nasional secara kreatif ingin mentransformasikan informasi yang dikemas dalam *digital storytelling* (yang berguna juga bagi anak berkebutuhan khusus, tunanetra) maupun pengemasan model berpetualang dengan navigasi yang lebih atraktif.

B. Metode

Proyek rancang bangun sistem ini dilaksanakan menggunakan metode survei, dimana peneliti meninjau lokasi perpustakaan museum pendidikan nasional UPI dan menganalisis kebutuhan *hardware* dan *software* pendukung yang diperlukan. Setelah tahap ini selesai, dilanjutkan dengan konstruksi desain *(design thinking)* hingga rancangan *interface* bagi pengguna yang notabene anak-remaja. Berikutnya, pengembangan dengan menyusun *coding* bahasa pemrograman yang sesuai dengan sistem. Terakhir implementasi, yaitu uji coba penerapan sistem dan sosialisasi bagi staf dalam mengelola aplikasi perpustakaan museum virtual.

Metode survei dipilih untuk lebih berfokus pada objek (perpustakaan dan museum) yang akan dikembangkan, sebagai wadah informasi *(container),* survei pengguna aktual dan potensial dalam konteks anak-remaja *(context)* sebagai pengguna, dan survei pada isi informasi yang tersedia di perpustakaan museum virtual *(content)*. (Agustina, 2016)

C. Hasil dan Pembahasan

Secara teknis untuk lebih mengoptimalkan layanan perpustakaan virtual di museum pendidikan nasional UPI, terdapat beberapa kunci yang menentukan, antara lain:

1. **Pengguna *(audience)*,** dimana pada perancangan sistem ini lebih berfokus pada pengguna anak dan remaja sebagai pengguna aktual dari perpustakaan museum pendidikan nasional UPI.
   a. Pengguna disini, meliputi staf sebagai pengelola sistem dan masyarakat (anak-remaja) sebagai pengguna sasaran. Perlu adanya survei kajian pengguna.
   b. Fokus terhadap sistem yang benar-benar mendukung staf dalam hal membuat dan mengelola konten, sehingga ketersediaan informasi yang disajikan dapat dikembangkan.
   c. Fokus terhadap sistem yang diperlukan oleh para pengguna anak-remaja dalam memanfaatkan informasi yang disampaikan oleh perpustakaan museum.
   d. Menyediakan ruang media akses untuk menampung semua komunikasi (video, teks, gambar) dengan masyarakat pengguna (anak-remaja) sehingga dapat memfasilitasi segala hal yang mereka perlukan.
2. **Desain antar muka *(interface),*** yang sesuai bagi anak-remaja.

a. Perpustakaan museum virtual yang ditampilkan mewakili saran interaktif bagi masyarakat pengguna (anak-remaja) tanpa mengurangi nilai esensi informasi yang akan disampaikan oleh museum pendidikan nasional UPI.
b. Perpustakaan museum virtual yang ditampilkan berfungsi sebagai *prototype* untuk mengakses konten informasi dan pengetahuan yang disajikan, sehingga dapat mewakili tujuan sosial, rekreasi, fisik, dan lokasi.
c. Membuat aplikasi yang menghibur tapi mendidik *(edutainment)*, seperti game, kuis interaktif, *story telling*, form menulis status, *link* instagram, *photo boot* virtual, dll.
d. Tersedianya fasilitas perpustakaan museum virtual yang dapat menarik minat bagi pengguna anak-remaja untuk datang ke lokasi museum secara nyata.
e. Tujuan utama perpustakaan museum virtual di masa mendatang adalah membuat fasilitas ruang media personal bagi pengguna, seperti mengumpulkan berbagai konten yang telah disediakan di museum hingga ke berbagai sumber informasi terkait lainnya sebagai bentuk pengelolaan pengetahuan *(knowledge management)* sederhana. Sehingga anak-remaja terlatih mencintai aktivitas pendokumentasian informasi melalui "ruang museum pribadi" untuk kepentingan penelitian yang dilakukannya.

3. **Muatan Isi informasi *(content),*** yang mudah dipahami dan menyenangkan bagi anak-remaja
   a. Konten informasi yang disediakan Perpustakaan Virtual Museum Pendidikan Nasional UPI dapat menyajikan konten yang lebih interaktif bagi pengguna anak-remaja sebagai nilai tambah dari museum secara nyata.
   b. Perlu dibuat beberapa modul objek pembelajaran untuk mengembangkan konten informasi.
   c. Melakukan kegiatan investigasi terhadap jaringan yang terkait di luar museum sehingga dapat memperkaya konten informasi yang disajikan.
   d. Perpustakaan virtual di Museum Pendidikan Nasional harus berupaya secara maksimal menyajikan beragam konten interaktif dalam bentuk gambar, video, audio dan sistem digital lainnya sehingga secara individu pengguna anak-remaja memahami informasi dan pengetahuan yang akan disampaikan oleh museum.

.

4. **Infrastruktur *(Infrastructure)*** yang ramah anak-remaja, termasuk bagi mereka yang *notabene* anak-remaja berkebutuhan khusus.
   a. Museum harus menyediakan berbagai platform yang diperlukan sebagai penunjang fasilitas layanan terhadap penggunanya
   b. Melakukan upaya pelestarian terhadap koleksi virtual yang telah dibangun
   c. Membangun modul arsitektur objek yang dapat mendukung terhadap pengembangan konten informasi yang disajikan secara virtual. Pada masa pengembangannya, perpustakaan virtual bagi anak-remaja di museum pendidikan nasional dapat mewakili berbagai aktivitas pameran online koleksi yang yang lebih besar dengan melibatkan berbagai pihak baik secara internal di lembaga maupun pihak luar seperti komunitas museum dan individu *professional* terkait.

5. **Berkelanjutan *(Sustainability),*** mudah dalam implementasi dan pengembangan sistem dan memudahkan dalam perawatan *(maintenance)*.

a. Museum pendidikan nasional UPI menjadi salah satu lembaga pionir dalam menyebarluaskan informasi dan pengetahuan sejarah pendidikan kepada bangsa Indonesia, sehingga harus selalu menjadi penghubung yang konsisten terhadap komunitas penggunanya.
b. Selalu melakukan evaluasi terhadap khalayak pengguna *online* sehingga menjadi masukan untuk kebermanfaatan dan keberlangsungan generasi muda berikutnya.
c. Mengadopsi perkembangan setiap standar protokol yang dapat diterima secara luas oleh para penggunanya dalam hal mengakses informasi dan pengetahuan, sehingga akan menentukan interoperabilitas di waktu mendatang.
d. Perlu melakukan sosialisasi dan edukasi yang berkelanjutan kepada masyarakat sehingga meningkatkan pemahaman dan keyakinan terhadap fasilitas perpustakaan virtual yang telah dirancang, dibangun dan dikembangkan di museum pendidikan nasional UPI.

Tujuan dari memahami kunci teknis di atas agar lembaga pengelola museum dapat mengidentifikasi mengenai perkembangan yang dilakukan hingga beberapa tahun ke depan dalam upaya pemanfaatan perpustakaan museum virtual yang sudah dibangun.

Hasil Utama Rancang Bangun Sistem

Adapun hasil utama rancang bangun sistem ini adalah :

1. Beroperasinya sistem perpustakaan museum virtual yang bisa diakses secara *online* melalui jaringan lokal dan *offline* oleh seluruh pejabat dan staf internal. Sehingga, berfungsi sebagai fasilitas pengelolaan seluruh informasi dan dokumen yang berhubungan dengan kinerja lembaga yang tersedia di dalamnya.
2. Staf yang bertugas mengelola informasi perpustakaan virtual di museum pendidikan nasional UPI dapat memanfaatkan sistem sebagai sarana edukasi dan sosialisasi bagi masyarakat penggunanya (terutama anak dan remaja).
3. Tersedianya fasilitas media informasi dan pengetahuan seputar sejarah dan perkembangan pendidikan nasional di nusantara yang terbaru tanpa batasan ruang dan waktu dalam pemanfaatannya.

Keluaran Perancangan Sistem Perpustakaan Virtual di Museum Pendidikan Nasional UPI

Hasil kajian terhadap perancangan perpustakaan virtual untuk anak dan remaja di Museum Pendidikan Nasional UPI menghasilkan keluaran berbentuk upaya pendampingan dan pemeliharaan yang rencananya berupa:

1. Media Pengemasan Perpustakaan Museum Virtual

   Media pengemasan perpustakaan virtual bagi anak-remaja di museum pendidikan nasional dalam bentuk digital akan diserahkan kepada museum untuk kebutuhan publikasi yang akan dijalankan melalui *server* yang tersedia dalam bentuk media CD/DVD. Dalam media CD/DVD aplikasi terkompilasi dalam format HTML.

   Media yang menjadi sumber data sistem yang akan digunakan untuk kebutuhan publikasi digital dapat diakses melalui jaringan *online* di alamat *website* khusus. Sebagai contoh http://museumpendidikannasional.indonesiaheritage.org. Atau dapat pula secara independen terintegrasi melalui portal *website* UPI. http://museumpendidikannasional.upi.edu.

Penyimpanan *back up file master* yang tersimpan dalam media DVD untuk hasil alih media digital dengan resolusi tinggi sebagai kebutuhan bila ada kerusakan *file* guna kebutuhan publikasi.

2. *Support System* (Sistem Pendukung)
   Dukungan sistem diperlukan agar berjalan sesuai harapan. Seringkali terjadi pada aplikasi automasi perpustakaan, sistem yang dibeli dan diterapkan minim dukungan, sehingga jika terjadi kerusakan sistem, tidak bisa digunakan dan aktivitas layanan lumpuh. Oleh karena itu diperlukan tim yang memberikan jasa terhadap sistem pendukung, meliputi:
   a. Jasa Implementasi (instalasi aplikasi, set up database dan konversi data) yang meliputi:
      - Memasang dan membentuk *(setting)* parameter untuk operasi aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan perpustakaan virtual di museum pendidikan nasional UPI.
      - Instalasi dan *Tunning* Metadata di *platform* Windows atau Linux.
      - Mengonversikan keseluruhan *database* hasil proses pembuatan objek *digital* bahan pustaka ke *database* yang tersedia pada sistem Perpustakaan Virtual Museum Pendidikan Nasional UPI.

   b. Jasa Maintenance yang meliputi:
      - Pendampingan selama jalannya penggunaan sistem aplikasi.
      - Garansi untuk aplikasi produk layanan selama 1 tahun, seperti yang telah diberlakukan di heikelmedia cipta solusi.

Tahapan Perancangan Perpustakaan Virtual Anak-Remaja di Museum Pendidikan Nasional UPI

Rencana program perancangan sebagai tahapan pelaksanaan proyek rancang bangun sistem secara keseluruhan meliputi tahapan sebagai berikut:

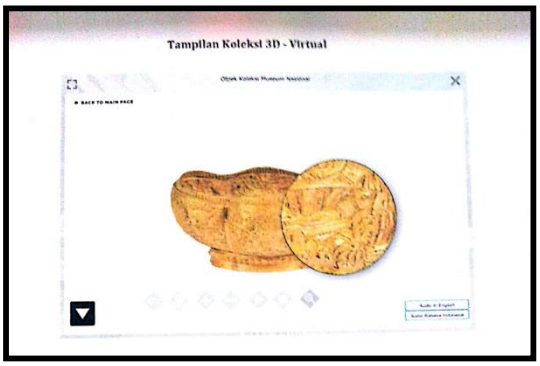
Tabel 1

Tahapan Perancangan Sistem

Tahap	Hasil
Persiapan dan perancangan	• Manajemen proyek dan organisasi • Definisi masalah, maksud, dan tujuan • Kerangka kerja, estimasi waktu dan biaya
Survei	• Survei pada 8 Fakultas, 1 sekolah pasca sarjana, kampus upi daerah, dan 1 sekolah laboratorium di UPI. • Survei pengguna aktual & potensial dari museum pendidikan nasional UPI • Survei narasumber dan profesional di bidang arsitektur, animasi, desain visual, dan praktisi IT. • Analisis sumber daya dan kebutuhan • Analisis data dan informasi

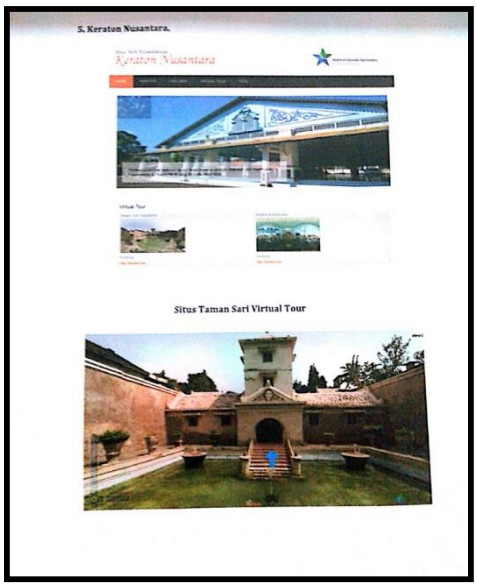
	• Analisis sistem berjalan • *User Requirement (specification requirement software dokument)*
Desain	• Menyusun logika kerja sistem *(design thinking)* • Desain data, tabel, database, relasi dan metadata • Desain input, proses, output • Spesifikasi peralatan dan perangkat lunak yang diperlukan • Sesuai bagi anak-remaja
Pembangunan	• Proses alih media dan pemotretan • Proses pengeditan bahan objek konten informasi • Pembuatan aplikasi sistem
Content prototype	• Mock up pengemasan sistem • Tampilan format metadata dan tampilan sistem yang diperlukan (ramah anak-remaja)
Testing	• Tes sistem keseluruhan • Evaluasi, perbaikan.
Penyerahan hasil	• Penyerahan media pengemasan untuk bahan publikasi • Sosialisasi • pemeliharaan

Sumber: Konstruksi penulis, 2016; heikelmedia, 2016



Gambar 1

Contoh Tampilan Koleksi 3D-Virtual



Gambar 2

Contoh Tampilan Virtual Tour Situs Taman Sari

Gambar 3

Contoh Tampilan Museum Virtual Nasional RI

Perpustakaan virtual bagi anak dan remaja di Museum Pendidikan Nasional Universitas Pendidikan Indonesia rencananya akan dirancang seolah anak-remaja berkunjung langsung ke museum dengan memasuki setiap sudut museum dan mengetahui koleksi apa saja yang ada dalam pameran museum juga buku atau koleksi perpustakaan yang terkait dengan informasi koleksi museum. Semua menggunakan navigasi *virtual tour* seperti gambar di atas.

Virtual tour tersebut dilengkapi karakter animasi agar mampu menyampaikan gambaran baru tentang perpustakaan dan aktivitas komunikasi (mendengar, menyimak, membaca, menulis, dan mepresentasikan kembali) tanpa menghilangkan esensi ilmu kepustakakaan di dalamnya, sehingga anak-remaja lebih memahami informasi sesederhana mungkin namun tetap berbobot lewat penyampaian bercerita. Penggambaran karakter ini merujuk pada hasil adaptasi bahasa rupa dalam konsep visual. (Agustina, 2014)

Tabel 2

Adaptasi Bahasa Rupa dalam Konsep Visual

Cara Gambar	Sudut Pandang	Ukuran	Gaya Gambar
Warna lembut, bentuk halus	Anak Remaja	Seluruh tubuh	Bahasa rupa modern tidak realis

Sumber: Agustina, 2014

Dengan demikian, ahli yang dapat terlibat dalam aplikasi sistem antara lain ahli fotografi, ahli programmer, ahli analisis sistem, ahli desain multimedia, praktisi anak-remaja, dalam koordinasi kepala museum dan pustakawan museum, ketua tim internal dan direksi konsultan melalui manajer proyek/ ketua tim pelaksana ahli aplikasi sistem, beserta tenaga pendukung lainnya.

Diskusi lanjutan terkait rancang bangun sistem perpustakaan virtual untuk anak-remaja di museum pendidikan nasional UPI dapat menitikberatkan pada tahapan dan langkah teknis, antara lain terkait survei pengguna perpustakaan museum virtual, survei dan pemetaan lokasi gedung dan ruang pameran di museum, ruang perpustakaan dan lainnya, pemotretan 360^0 ruang pameran koleksi Museum Pendidikan Nasional berdasarkan denah yang ada, pemilahan dan pengeditan gambar foto yang dihasilkan, pembuatan animasi virtual 360^0 ruang pameran koleksi dan gedung, alih media digital dan pembuatan animasi dalam format 2 dimensi dan 3 dimensi masing-masing objek koleksi museum, pengemasan konten multimedia interaktif untuk setiap informasi objek koleksi museum, pembuatan desain dan *mock up* sistem aplikasi perpustakaan museum virtual, publikasi *online* melalui portal web internal museum yang terintegrasi dengan portal *Indonesia heritage digital library*. Dukungan referensi dapat mengacu pada museum, *libraries and 21st Century Skills dari Institute of Museum and Library Services.*

D. Simpulan dan Rekomendasi

Secara garis besar kajian perancangan perpustakaan virtual bagi anak-remaja di Museum Pendidikan Nasional UPI bertujuan untuk membuka peluang pengembangan museum virtual sehingga meningkatkan efisiensi dan efektifitas layanan lembaga. Perancangan berisi kajian konsep solusi sistem, hasil yang diperoleh

serta metode pelaksanaan perancangan. Secara teknis berfokus pada pengguna, desain antar muka, muatan isi informasi, infrastruktur, dan berkelanjutan.

Kelima kunci tersebut dikembangkan berdasarkan teknologi informasi terkini sesuai dengan Peraturan Pemerintah yang didukung oleh kemampuan dan keahlian bidang untuk melaksanakan perancangan sistem ini. Keterbatasan kajian perancangan ini terletak pada spesifikasi karakter anak-remaja pada masing-masing kunci yang belum detil dikaji.

Apabila perancangan proyek rancang bangun sistem Perpustakaan Virtual Anak-Remaja di Museum Pendidikan Nasional UPI akan dilanjutkan, diharapkan disertai komitmen pengambil kebijakan, kemampuan SDM dalam menjaga komitmen sepanjang pelaksanaan rancang bangun sistem, serta partisipasi unit kerja di 8 fakultas, 1 sekolah pasca sarjana, kampus upi daerah, dan 1 sekolah laboratorium di UPI diharapkan dapat mendukung terlaksananya implementasi rancang bangun sistem ini.

Menggandeng program CSR *(Corporate Social Responsibility)* dari perusahaan yang memiliki keterkaitan dengan bidang garapan perancangan ini mutlak diperlukan, terutama untuk mendukung pendanaan dan infrastruktur.

E. Ucapan Terima Kasih

Melalui bagian ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah bekerjasama membantu pelaksanaan kajian awal perancangan perpustakaan virtual bagi anak dan remaja di museum pendidikan nasional UPI, heikelmedia cipta solusi atas bahan dan sarana penelitian. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada Arif Zakaria, seorang *information & documentation Specialist* sekaligus informan yang telah banyak berdiskusi, bertukar ide dan pemikiran dengan penulis selama penyusunan makalah ini, sehingga membuat makalah ini lebih kaya pengalaman. Tidak lupa, kepada komite, tim penelaah dari seminar nasional SliMS Commeet West Java 2016 atas penerimaan makalah ini.

F. Daftar Pustaka

Agrawal. (1977). *Care and Preservation of Museum Object, National Research Laboratory for Conservation*, New Delhi.

Agustina, Susanti & Rohanda. (2010). Hasil Kajian Kelembagaan Pengelolaan Museum Minyak dan Gas Bumi, Graha Widya Patra (Gawitra) tidak diterbitkan, Jakarta: Ditjen Migas Departemen ESDM.

Agustina, Susanti. Erwina, Wina. (2016). Marketing of Cilembu Sweet Potato Seeds in the Cybernetics Era through the Content of *Dongeng Hui Cilembu* : A Study of Ethnostorytelling at Cilembu Village, Sumedang, West Java. http://www.atlantis-press.com/php/pub.php?publication=imm-16. Doi:10.2991/imm-16.2016.4/ 978-94-6252-264-0/2352-5428. Page.20-24.

Agustina, Susanti. (2014). Pengenalan Perpustakaan dan Automasi Perpustakaan Pada Anak Melalui Digital Interaktif Story telling. Makalah tidak dipublikasikan.

21st Century Skills, Education & Competitiveness, Report. (2008). Tucson: Partnership for 21 st Century Skills.

Heikelmedia cipta solusi. (2015). Analisa dan Desain Pembuatan Virtual Museum. Bandung: Heikelmedia.CV.

Kemendikbud. (2010). UU No 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya. Diakses tanggal: 01 Desember 2016, dari: http://cagarbudaya.kemdikbud.go.id/siteregnas/public/informasi/downloadfile/

MANAJEMEN *BANDWIDTH* LAYANAN HOTSPOT UNTUK PEMUSTAKA DI KANTOR PERPUSTAKAAN DAN ARSIP DAERAH KOTA SALATIGA

Oleh:

M. KHOLID BAROR ABADI, A. Md

Email: barorabadi@gmail.com

Abstrak

Pustakawan di era modern perlu sedikit pengetahuan mengenai jaringan komputer dan internet karena banyaknya perpusakaan yang telah menyediakan akses jaringan hotspot internet. Perlu adanya peran pustakawan untuk mengetahui dan memanajemen kebutuhan *bandwidth* akses internet yang diperoleh pemustaka dalam rangka menjadi perantara antara pemustaka dengan sumber informasi. Sumber informasi yang cepat, efektif dan efisien yang didapatkan pemustaka, tentunya akan menambah kepuasan dalam menggunakan layanan hotspot internet di perpustakaan. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk memaparkan prosedur dalam memanfaatkan hotspot internet serta memaparkan alokasi *bandwidth* internet untuk pemustaka di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga. Karya ilmiah ini menggunakan beberapa metode dalam proses pengumpulan data antara lain, observasi, wawancara, studi pustaka, serta studi dokumentasi. Prosedur untuk memanfaatkan layanan hotspot internet di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga antara lain, pertama, pengunjung mengoneksikan gadget ke jaringan wifi dengan nama SSID "persipda" atau "perpustakaan". Kedua, pengunjung meminta *username* dan *password* kepada petugas. Terahir, pemustaka memasukkan data *username* serta *password* ke dalam kolom halaman login hotspot. Percobaan dengan menggunakan http://speedtest.indosatm2.net diketahui *bandwidth* yang diterima oleh pengunjung mencapai kecepatan maksimal 348 kbps untuk *upload* serta 348 kbps untuk *download*.

Kata kunci : perpustakaan umum, manajemen bandwidth

PENDAHULUAN

Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga merupakan perpustakaan umum yang ada berada di kota Salatiga. Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga (Persipda) berada di bawah naungan Pemerintah Kota Salatiga. Seluruh layanan di Persipda Salatiga tidak dikenakan biaya (gratis) termasuk untuk mengakses internet melalui layanan hotspot. Persipda Salatiga sendiri telah menyediakan layanan ini mulai awal tahun 2013. Adanya layanan hotspot di Persipda Salatiga memiliki tujuan agar pemustaka dapat mencari referensi, hiburan, dan informasi dari intenet. *Bandwidth* hotspot di perpustakaan juga akan mempengaruhi pengalaman kepuasan layanan oleh pemustaka dalam pencarian informasi di dunia maya. Semakin besar *bandwidth* yang didapatkan, semakin tinggi pula kepuasan yang dirasakan oleh pemustaka.

Di luar semua itu, maka timbullah pertanyaan bagaimanakah prosedur memanfaatkan layanan hotspot di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga serta berapakah alokasi *bandwidth* hotspot yang diperuntukkan untuk pemustaka? Sedangkan tujuan dari penulisan karya ilmiah ini adalah menjelaskan prosedur dalam memanfaatkan layanan hotspot dan alokasi *bandwidth* yang didapat oleh pemustaka di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga. Metode yang digunakan penulis adalah melakukan studi literatur, observasi, dokumentasi dan wawancara.

I. LANDASAN TEORI

1. Layanan Hotspot

Layanan hotspot adalah salah satu bentuk pemanfaatan teknologi *Wireless* LAN (*Local Area Network*) pada lokasi-lokasi publik seperti taman, perpustakaan, restoran ataupun bandara. Dengan pemanfaatan teknologi ini, individu dapat mengakses jaringan seperti internet melalui komputer atau laptop yang mereka miliki di lokasi-lokasi dimana *hotspot* disediakan. (Dinas Komunikasi dan Informatika Depok, 2016)

2. Bandwidth

Bandwidth sendiri memiliki arti jumlah konsumsi paket per satuan waktu dinyatakan dengan *bit per second*. (bps) (Budi Santosa, 2016)

3. Perpustakaan Umum

Perpustakaan umum mempunyai tugas melayani masyarakat umum atau semua anggota lapisan masyarakat yang memerlukan jasa perpustakaan dan informasi. Cirri-ciri perpustakaan umum adalah (1) terbuka untuk umum, (2) dibiayai oleh dana umum, dan (3) jasa yang diberikan hakikatnya bersifat cuma-cuma. (Syihabuddin Qalyubi, 2007: 6)

4. Access Point

Access Point (AP) adalah alat bantu pada jaringan wireless atau WLAN. *Access point* menerima dan memantulkan kembali data yang berupa gelombang. Acces Point menghubungkan antara komputer yang satu dengan yang lain pada WLAN dan kadang berfungsi pula menjadi jembatan (Bridge) antara WLAN dengan jaringan yang menggunakan kabel. Access Point memiliki fungsi yang sama seperti hub bagi jaringan menggunakan kabel. WLAN berukuran kecil cukup menggunakan satu Access Point saja namun WLAN yang besar membutuhkan beberapa Access Point sekaligus. (Wahana Komputer Semarang, 2005: 91)

5. Hotspot Mikrotik

Hotspot mikrotik adalah sebuah sistem untuk memberikan fitur autentikasi pada user yang akan menggunakan jaringan. Jadi untuk bisa akses ke jaringan, *client* diharuskan memasukkan *username* dan *password* pada *login page* disediakan. Dengan metode ini, kita dapat melakukan *customize* sesuai keinginan kita seperti pembatasan (*limit*) akses user, *bandwidth management*, firewall, dll. Hotspot mikrotik ini banyak digunakan diberbagai tempat seperti cafe, sekolah, instansi pemerintah, maupun area publik lainnya. (Adi Wibowo, 2014)

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada pemikiran filsafat postpostivisme, yaitu memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang utuh atau holistic, dinamis, kompleks, penuh dengan makna, dan saling berinteraksi pada kondisi objek yang alamiah (Amos Neolaka, 2014 : 182). Data kualitatif diperoleh dari:

1. Observasi
   Menurut Bungin (2013: 142), observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra mata sebagai alat bantu utamanya, disamping indra lainnya seperti telinga, hidung, mulut, dan kulit. Karena itu, observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindra mata serta dibantu dengan panca indra lainnya (dalam Ibrahim, 2015: 81). Penulis menggunakan metode ini untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya prosedur dan proses manajemen bandwidth di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga.
2. Wawancara
   Metode wawancara memungkinkan penulis mengajukan pertanyaan secara terstruktur untuk mengetahui informasi detil terkait layanan internet hotspot yang disediakan oleh Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga untuk masyarakat. Dengan metode ini, penulis berharap mendapatkan informasi yang tidak terputus antara yang dilihat dengan yang didengar.
3. Studi Pustaka
   Metode studi pustaka penulis gunakan untuk membantu dalam pengumpulan informasi terkait dengan tema karya tulis ini. Data-data studi pustaka berasal dari sumber-sumber referensi baik buku, majalah, artikel, catatan maupun media cetak lainnya.
4. Studi Dokumentasi
   Studi dokumentasi digunakan untuk memperkuat validitas hasil penelitian yang penulis kemukakan pada karya tulis ini. Teknik pengumpulan data melalui studi dokumentasi diartikan sebagai upaya untuk memperoleh data dan informasi berupa catatan tertulis/gambar yang tersimpan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dokumen berupa fakta dan data tersimpan dalam bebagai bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia adalah bentuk surat-surat, laporan, peraturan, catatan harian, biografi, symbol, artefak, foto, sketsa, dan data lainnya yang tersimpan (Rully Indrawan dan R. Poppi Yaniawati, 2014: 139)

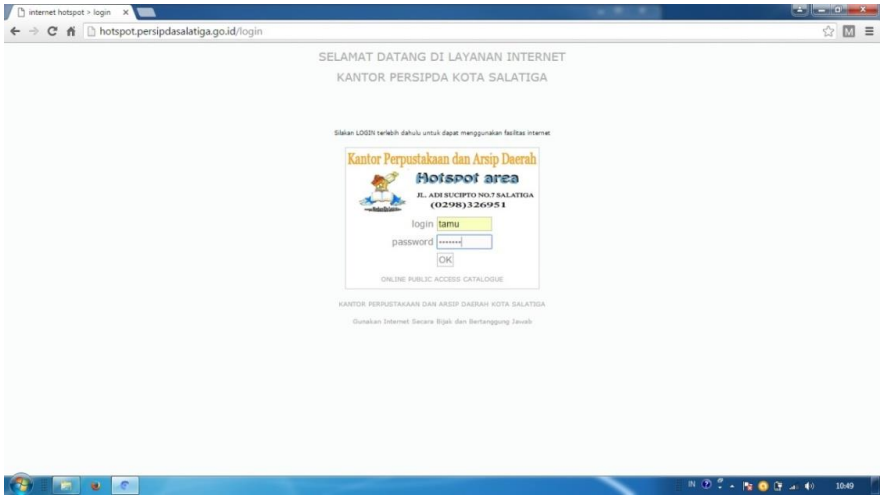
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perpustakaan Daerah Kota Salatiga telah menyediakan layanan internet hotspot sejak tahun 2013. Pemustaka / masyarakat yang menggunakan layanan hotspot internet ini hanya membutuhkan perangkat / gadget yang dapat menangkap sinyal wifi pada frekuensi 2,4 Ghz dengan *standar protocol* IEEE 108.11 b/g/n. Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga sendiri terdapat empat perangkat *Access Point* (AP) yang disebar ke beberapa lokasi dan memancarkan sinyal wifi dengan penyebaran lantai 1 terdapat 2

perangkat AP TP-Link TL-WA901ND, lantai 3 terdapat 1 perangkat AP TP-Link TL-WA901ND, serta 1 perangkat AP TP-Link TL-WR1043ND pada lantai basement. Seluruh AP tersebut terhubung melalui kabel *Unshielded Twisted Pair* (UTP) dengan 1 perangkat *switch/hub* yang terhubung pula melalui kabel UTP perangkat router mikrotik. Router mikrotik yang digunakan Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga memiliki seri tipe RB750G. Dalam menghubungkan antar perangkat jaringan, kabel UTP ini memiliki konektor RJ 45 di setiap ujungnya dengan tipe *crimping straight*.

Router mikrotik mempunyai fungsi untuk mengatur, *routing*, mendistribusikan IP, sebagai server hotspot, autentikasi, serta memanjamen *bandwidth* dari ISP (*Internet Service Provider*) ke *client* (pengguna hotspot) maupun ke komputer server. Berdasarkan wawancara penulis dengan staf IT Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga, mulai 1 Oktober 2016 kecepatan *bandwidth* dari ISP dinaikkan dari 5 Mbps menjadi 7 Mbps.

Pengunjung yang ingin memanfaat layanan hotspot, terlebih dahulu mengkoneksikan perangkat gadget mereka dengan jaringan Wifi di lokasi Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga yang memiliki nama SSID (*service set identifier*) "Perpustakaan" ataupun "Persipda". Seteleh terkoneksi, secara *default* akan ada peringatan untuk masuk ke jaringan dan menampilkan halaman login. Selain cara tersebut, untuk masuk ke jaringan hotspot pengunjung dapat membuka aplikasi *search engine* (Mozilla Firefox, Chrome, Internet Explorer dsb.) dan menuliskan alamat http://hotspot.persipdasalatiga.go.id/ pada *address bar*. *Username* dan *password* pengunjung dapat diketahui dengan cara menanyakan kepada pustakawan yang bertugas di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga. Setelah mengetahui data *username* dan *password* hotspot, pengunjung dapat mengisi data-data tersebut pada kolom *login* untuk data *username* dan kolom *password* untuk data *password* seperti pada gambar berikut ini.

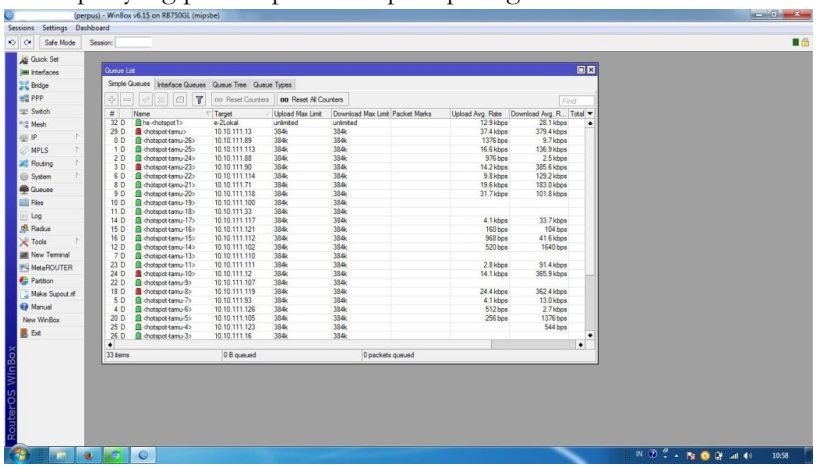


Gambar 1
Tampilan *login hotspot*
(*Sumber: dokumentasi penulis*)

Setelah data tersebut diisi dan pengunjung meng-klik tombol "OK", maka secara otomatis pengunjung dapat mengakses internet.

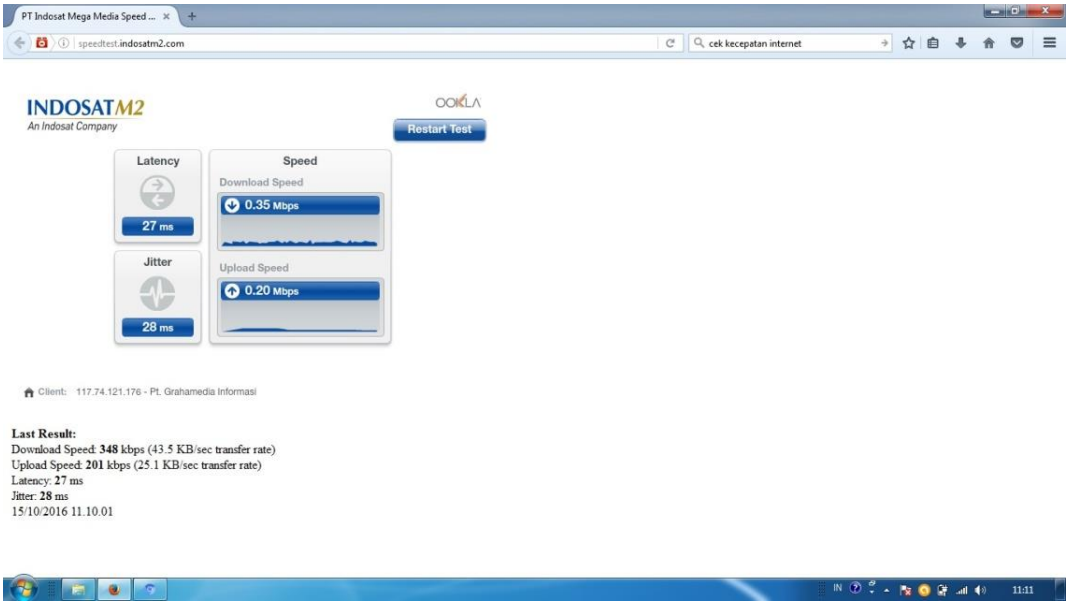
Perlu diketahui pula bahwa Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga, menerapkan sistem hotspot untuk meng-autentikasi *user* dan me-*limit bandwidth* yang diterima oleh *client* terbatas pada kecepatan *bandwidth* maksimal 384 kbps *download* dan 384 kbps *upload* per-*client* hotspot. Hal itu terbukti dengan

dokumentasi manajemen *bandwidth* OS Mikrotik dengan aplikasi Winbox melalui menu "*Queues*" hasil pengaktifan sistem hotspot yang penulis peroleh seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 2
Tampilan *queues* dalam aplikasi Winbox
(*Sumber: dokumentasi penulis*)

Selain itu, penulis juga mencoba untuk mengetahui kecepatan *bandwidth* sesungguhnya sebagai *username* "tamu" dengan *password* "membaca" (akun hotspot untuk pemustaka) melalui percobaan *bandwidth* internet pada laman http://speedtest.indosatm2.net dan memperoleh hasil sebagai berikut.



Gambar 3
Tes kecepatan *bandwidth*
(*Sumber: dokumentasi penulis*)

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa manajemen *bandwidth* melalui hotspot mikrotik sudah cukup berhasil dalam mendistribusikan *bandwidth* ke *client* meskipun dari percobaan tersebut, *bandwidth* yang

diterima oleh pengguna hotspot internet di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga terbatas pada 348 kbps *download* serta 201 kbps *upload*.

IV. PENUTUP

Penelitian berjudul Manajemen *Bandwidth* Layanan Hotspot untuk Pemustaka Di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga ini mempunyai beberapa kesimpulan, antara lain:

1. Pengunjung Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga yang ingin memanfaatkan layanan internet hotspot harus menghubungkan perangkat gadget yang pengunjung miliki dengan sinyal wifi yang tersedia di frekuensi 2,4 Ghz.
2. Pengunjung Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga terlebih dahulu harus mengetahui *username* dan *password* untuk login ke hotspot dengan menanyakan ke pustakawan.
3. *Bandwidth* yang disediakan oleh Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga mencapai kecepatan maksimal 384 kbps *download* serta 384 kbps *upload*.

Berdasarkan permasalah yang ada dalam penerapan manajemen *bandwidth* layanan hotspot untuk pemustaka di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga, penulis memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Perlu adanya penambahan *bandwidth* layanan hotspot untuk meningkatkan kepuasan dalam pengalaman memanfaatkan internet bagi pengunjung di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga.
2. Sebaiknya *username* dan *password* dibedakan antara satu pengunjung dengan pengunjung lainnya dengan memanfaatkan sistem voucher hotspot.

DAFTAR PUSTAKA

Dinas Komunikasi dan Informatika Depok. "*Layanan Internet Publik*". https://diskominfo.depok.go.id/layanan/bidang-teknologi-informatika/layanan-internet-publik. [2 Oktober 2016]

Ibrahim. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Indrawan, Rully & R. Poppy Yaniawati. 2014. *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*. Bandung: Refika Aditama

Miftakhudin, Solikhul (2016). *Wawancara tentang prosedur penggunaan layanan hotspot untuk pemustaka dan manajemen bandwidth di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga*. Salatiga: Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga, 15 Oktober.

Neolaka, Amos. 2014. *Metode Penelitian dan Statistik untuk Pekuliahan, Penelitian Sarjana, dan Pascasarjana*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Santosa, Budi. *Manajemen Bandwidth di Internet dan Intranet,* Retrieved 2 Oktober 2016 (http://kambing.ui.ac.id/onnopurbo/library/library-ref-ind/ref-ind-2/network/bwmanagement.pdf)

Qalyubi, Syihabuddin. 2007. *Dasar-dasar Ilmu Perpustakaan*. Yogyakarta: Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Fakultas Adab

Wahana Komputer Semarang. 2005. *Menjadi Administrator Jaringan Komputer*. Yogyakarta: ANDI

Wibowo, Adi. "*10 Cara Membuat Login Hotspot Mikrotik, Step by Step*". http://www.rianlab.com/2014/07/10-cara-membuat-login-hotspot-mikrotik.html. [13 Oktober 2016]

LITERASI INFORMASI

RUMUSAN PENDIDIKAN LITERASI PEMELIHARAAN LINGKUNGAN DI SEKITAR WILAYAH OBSERVATORIUM BOSSCHA

Agus Rusmana_1, Saleha Rodiah_2

Program Studi Ilmu Perpustakaan FIKOM UNPAD

Jl. Raya Bandung Sumedang KM 21 Jatinangor

a.rusmana@unpad.ac.id

Abstrak

Observatorium Bosscha sebagai benda cagar budaya perlu disokong dan dilestarikan sesuai dengan fungsinya. Sekarang kondisi di sekitar Observatorium Bosscha dianggap kurang layak untuk mengadakan pengamatan karena polusi cahaya. Dalam tataran pendidikan formal, pemahaman serta pembentukkan perilaku literasi pemeliharaan lingkungan dapat dilakukan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rumusan pendidikan literasi informasi yang dapat diterapkan pada siswa, dalam hal ini siswa SMK 45 Lembang Kabupaten Bandung Barat. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, diskusi kelompok terpusat dan studi dokumentasi. Implikasi dari penelitian ini adalah mempersiapkan agen-agen pembaharu lingkungan yang memiliki sikap dan tindakan yang positif terhadap lingkungan yang perlu diupayakan oleh semua lapisan masyarakat dalam mendukung keberlangsungan kegiatan astronomi sebagai wahana pendidikan dan wisata sains di Kabupaten Bandung Barat. Rumusan pendidikan literasi pemeliharaan lingkungan meliputi: 1) upaya menerapkan kompetensi literasi lingkungan yang terdiri dari domain pengetahuan, disposisi, keterampilan kognitif (mengidentifikasi isu lingkungan, menganalisis isu lingkungan dan membuat rencana tindakan untuk mengatasi isu lingkungan), dan tindakan siswa terhadap lingkungan; 2) menjadi salah satu materi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Terapan dan Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH) serta contoh-contoh perilaku mendukung literasi pemeliharaan lingkungan dalam mata pelajaran Bimbingan Konseling (BK), Sejarah dan Ilmu kesehatan; serta 3) siswa diupayakan berperan aktif dalam mendukung program-program literasi pemeliharaan lingkungan yang diselenggarakan Observatorium Bosscha, antara lain melalui penyuluhan, pameran, diskusi interaktif dan media sosial.

Kata Kunci: Literasi pemeliharaan lingkungan; Observatorium Bosscha; Rumusan Pendidikan Literasi

A. Pendahuluan

Observatorium Bosscha sebagai tempat peneropongan bintang tertua di Indonesia berada di Lembang Kabupaten Bandung Barat, sekitar 15 km di bagian utara Kota Bandung. Pada Tahun 2008, Pemerintah menetapkan Observatorium Bosscha sebagai salah satu objek vital nasional yang harus diamankan. Observatorium Bosscha merupakan bagian dari Institut Teknologi Bandung (ITB) dan berfungsi sebagai lembaga penelitian dan pendidikan formal Astronomi di Indonesia.

Observatorium Bosscha menjadi objek wisata sains dengan fasilitas yang dimiliki berupa teropong untuk melihat objek-objek langit, masyarakat diperkenalkan pada keindahan dan pengetahuan ilmiah alam raya sehingga masyarakat dapat mengenal dan menghargai sains. Mengingat fungsi mulia yang diemban serta kegiatan-kegiatannya agar dapat berlangsung dengan optimal, keberadaan observatorium Bosscha perlu disokong dan dilestarikan agar selalu tetap menjadi kebanggaan dan tujuan objek wisata sains, khususnya di Kabupaten Bandung Barat.

Dari hasil observasi di lapangan, sekarang kondisi di sekitar Observatorium Bosscha dianggap kurang layak untuk mengadakan pengamatan karena polusi cahaya. Penyebabnya antara lain berkembangnya pemukiman di daerah Lembang dan kawasan Bandung Utara sehingga banyak kawasan yang dulu rimbun dan banyak pepohonan kini menjadi kawasan pemukiman, vila ataupun daerah pertanian luas yang bersifat komersil.

Penyebab utama adanya gangguan lingkungan, dalam hal ini polusi cahaya ternyata berpangkal pada manusia. Beragam kegiatan manusia, secara langsung maupun tidak langsung memberikan dampak pada lingkungan. Pemahaman masyarakat untuk memelihara lingkungan dalam hal ini untuk mengatasi polusi cahaya perlu diupayakan oleh beberapa pihak yang terkait.

Minnesota Office of Environmental Assistance dalam Haske dan Wulan (2005) menjelaskan literasi lingkungan sebagai :

> Pengetahuan dan pemahaman individu terhadap aspek-aspek yang membangun lingkungan, prinsip-prinsip yang terjadi di lingkungan, dan mampu bertindak memelihara kualitas lingkungan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu dalam rangka mengembangkan literasi lingkungan warga negara, pendidikan lingkungan harus mengembangkan pemahaman tentang sistem ekologi, sebab-akibat hubungan antara sikap dan perilaku manusia terhadap lingkungan, serta menumbuhkan perilaku bertanggungjawab terhadap lingkungan.

Dalam tataran pendidikan formal, pemahaman serta pembentukkan perilaku literasi pemeliharaan lingkungan kepada siswa SMA dapat dilakukan dengan berbagai cara dalam proses pembelajaran. Siswa SMA termasuk kategori remaja yang berada dalam masa peralihan, menghubungkan masa anak-anak dengan masa dewasa. Kepada remaja ditujukan berbagai harapan dan di sisi lain remaja juga sering menjadi pembicaraan dan sasaran dalam hal terjadinya masalah-masalah sosial. Masa remaja juga merupakan masa yang strategis dalam pembinaan dan pengembangan nilai-nilai, termasuk pembinaan agama dan kepribadiannya. Salah satu sekolah SMA yang ada di sekitar wilayah Observatorium Bosscha adalah SMK 45 Lembang yang membuka pendidikan pariwisata, bisnis dan keperawatan.

Selanjutnya Haske dan Wulan (2005) mencatat bahwa tujuan literasi lingkungan adalah untuk mempersiapkan manusia yang memahami dan dapat mengatasi permasalahan lingkungan, sehingga dapat dipersiapkan agen-agen pembaharu lingkungan yang memiliki sikap dan tindakan yang positif terhadap lingkungan. Hal ini perlu diupayakan dalam mendukung keberlangsungan kegiatan astronomi yang hasilnya sangat meluas, serta sebagai wahana pendidikan dan wisata sains di Kabupaten Bandung Barat.

Berdasarkan paparan di atas, maka penting dibuat suatu rumusan pendidikan literasi pemeliharaan lingkungan untuk Siswa SMK 45 Lembang Kabupaten Bandung Barat, yaitu kegiatan pembelajaran dalam merubah perilaku untuk memelihara lingkungan dalam upaya mengurangi polusi cahaya di sekitar Wilayah Observatorium Bosscha Lembang. Sekolah ini dipilih karena memiliki banyak kedekatan pada permasalahan pemeliharaan lingkungan di sekitar wilayah observasi, terutama karena sebagian besar siswa bertempat tinggal di wilayah observasi, dan karena banyak mata pelajaran yang berkaitan dengan kewilayahan, baik tentang pariwisata maupun lingkungan hidup.

Untuk itu maka ditetapkan tujuan dari kajian ini yaitu menemukan rumusan program pendidikan yang tepat dan aplikatif untuk menciptakan literasi pada siswa SMK 45 mengenai pemeliharaan dan pelestarian lingkungan di sekitar Observatorium Bosscha Lembang. Dengan rumusan yang tepat maka usaha untuk memelihara lingkungan sekitar wilayah observasi akan terjaga sehingga kegiatan observasi bisa tetap berjalan secara optimal.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Kirk dan Miller dalam dikutip Lexy J. Moleong (2009: 4) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya".

Teknik Pengumpulan data dilakukan melalui observasi di sekitar wilayah Observatorium Bosscha Lembang Bandung Barat, melakukan diskusi kelompok terpusat (FGD) dengan 12 siswa perwakilan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 45 Lembang. Wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMK 45 Lembang dan Pustakawan Observatorium Bosscha Ibu Elyana R. serta melakukan studi dokumentasi terkait dengan literasi pemeliharaan lingkungan dan polusi cahaya di sekitar Bosscha.

C. Hasil dan Pembahasan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 45 Lembang yang beralamat di Jl. Barulaksana Lembang Kabupaten Bandung Barat, berada sekitar 4 km dari Observatorium Bosscha. Siswa-siswa di sana belajar dalam beberapa jurusan, yaitu Bisnis Manajemen, Keperawatan, Busana, dan Pariwisata. Siswa SMK termasuk kategori remaja yang berada dalam masa peralihan, menghubungkan masa anak-anak dengan masa dewasa. Hurlock dalam Herlina (2013, 42) membagi masa remaja menjadi dua, yaitu masa dewasa awal (11/12-16/17 tahun) dn remaja akhir (16/17-22 tahun). Remaja merupakan masa perkembangan yang banyak mendapat perhatian para ahli karena mempunyai ciri-ciri dan keistimewaan yang sangat mempengaruhi sikap dan tindakannya. Kepada remaja ditujukan berbagai harapan dan di sisi lain remaja juga sering menjadi pembicaraan dan sasaran dalam hal terjadinya masalah-masalah sosial. Masa remaja juga merupakan masa yang strategis dalam pembinaan dan pengembangan nilai-nilai, termasuk pembinaan agama dan kepribadiannya.

Berkaitan dengan literasi pemeliharaan lingkungan, dari hasil diskusi kelompok terpusat dengan perwakilan kelas, mereka mempunyai pengetahuan tentang keberadaan Observatorium Bosscha dalam menjalankan fungsi penelitian, pendidikan dan pengabdian kepada masyarakat. Semua informan siswa SMK 45 Lembang pernah berkunjung ke Observatorium Bosscha dan mengetahui beragam fasilitas yang dimilikinya, walaupun ada yang belum mengetahui catatan-catatan tentang astronomi yang menjadi koleksi perpustakaan Bosscha.

Selain itu mereka merasa bangga dengan keberadaan Observatorium Bosscha serta menyatakan Lembang selain terkenal dengan Gunung Tangkuban Perahu, tempat-tempat wisata komersil lainnya, juga terkenal karena adanya Observatorium Bosscha. Observatorium Bosscha disebutkan mendukung kegiatan masyarakat, antara lain pemantauan hilal, gerhana bulan serta benda-benda langit lainnya. Untuk itu Observatorium Bosscha diharapkan tetap ada di wilayah Lembang serta menjalankan fungsinya dengan baik. Sebagai warga masyarakat yang tinggal dan bersekolah di sekitar Observatorium Bosscha, mereka mempunyai kecenderungan (disposisi) bahwa polusi cahaya dan polusi udara yang saat ini mengganggu kegiatan peneropongan perlu diminimalisir dengan berbagai cara dan dan meluas pada berbagai lini masyarakat.

Sekarang ini kepedulian masyarakat terhadap lingkungan berkurang, hal ini menjadi masalah tersendiri dalam tatanan kehidupan bermasyarakat. Seolah-olah kepedulian terhadap lingkungan tidak lagi menjadi kebutuhan. Para informan siswa SMK menyatakan keterampilan kognitif berkaitan dengan literasi pemeliharaan lingkungan, antara lain mempunyai kemampuan mengidentifikasi isu lingkungan di wilayah sekitar Observatorium Bosscha, dapat menganalisis isu lingkungan. Selain itu mereka pun dapat membuat rencana tindakan untuk mengatasi isu lingkungan, yaitu dengan memberikan masukan terkait upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga kelestarian lingkungan di sekitar observatorium Bosscha, antara lain dengan menyarankan dilakukan penghijauan kembali, regulasi izin bangunan yang diperketat untuk kawasan di sekitar Observatorium Bosscha serta penggunaan tudung lampu. Berasarkan keterampilan kognitif tersebut, siswa yang literat dapat melakukan tindakan pemeliharaan lingkungan. Misalnya, mengetahui bahwa penataan cahaya di luar rumah sekitar Observatorium Bosscha dengan memakai lampu bohlam cukup 15 watt. Maka dia akan berusaha mengikuti petunjuk tersebut, walaupun adanya pendapat masyarakat yang bertentangan, karena dianggap penggunaan lampu yang temaram atau penggunaan tudung lampu menyebabkan jalan-jalan menjadi gelap.

Upaya yang dapat dilakukan adalah kegiatan literasi pemeliharaan lingkungan. Literasi lingkungan adalah kemampuan atau keterampilan dalam memahami pentingnya menjaga lingkungan untuk kehidupan sekarang dan juga generasi yang akan datang. Pendidikan ini diharapkan dapat mendidik siswa agar dapat berperilaku yang peduli terhadap pemeliharaan lingkungan hidup, khususnya lingkungan di sekitar mereka tinggal dan bersekolah.

Upaya untuk mengubah perilaku dan sikap terkait dengan kegiatan pemeliharaan lingkungan dapat dilaksanakan dengan membawa para siswa terjun langsung ke lingkungannya serta dapat juga lingkungan dengan beragam fenomenanya dibawa ke kelas. Ini berarti bahwa pengajaran akan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ini dapat dikategorikan sebagai penyadaran pada siswa SMK 45 Lembang bahwa pengelolaan lingkungan yang baik dapat menjamin kesejahteraan masyarakat dan keselamatan lingkungan di masa yang akan datang. Selain itu dengan menanamkan secara kuat bahwa polusi cahaya merupakan limbah energi, uang dan sumber daya yang bisa memberikan dampak negatif dalam berbagai hal. Kompetensi yang terdapat dalam literasi lingkungan sangat penting untuk dicapai oleh siswa yang memiliki kemampuan lebih agar mereka siap menjadi agen-agen pembaharu lingkungan.

Literasi lingkungan sangat penting dimiliki oleh siswa. NAAEE (2011) menjelaskan mengenai pentingnya literasi lingkungan, bahwa manusia memiliki peran dan pengaruh yang sangat penting di bumi karena jumlah manusia setiap tahun terus meningkat oleh karena itu kebutuhan akan makanan, air bersih, bahan bakar dan ruang meningkat pula. Perubahan lingkungan setiap tahun akan terjadi baik dalam konteks lokal maupun global, sehingga tujuan ditingkatkannya literasi lingkungan adalah untuk mempersiapkan manusia yang memahami dan dapat mengatasi permasalahan lingkungan, sehingga dapat dipersiapkan agen-agen pembaharu lingkungan yang memiliki sikap dan tindakan yang positif terhadap lingkungan. Dalam Fitri,

dkk (2013) disebutkan peningkatan literasi lingkungan kepada siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara dalam proses pembelajaran.

Hasil diskusi dengan informan siswa SMK 45 Lembang, mendapat masukan bahwa pendidikan pemeliharaan lingkungan dapat dijadikan sebagai salah satu materi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Terapan dan Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH) untuk siswa pada Jurusan Bisnis Manajemen di kelas X. Untuk mata pelajaran lain dapat menggunakan contoh-contoh perilaku yang mendukung literasi pemeliharaan lingkungan dalam mata pelajaran Bimbingan Konseling (BK), Sejarah dan Ilmu kesehatan, yang dipelajari oleh siswa dari Jurusan Keperawatan dan Pariwisata. Metode pembelajaran, dapat berupa ceramah, diskusi interaktif bersifat terbuka dan diutamakan dengan contoh alatnya serta penggunaan media video animasi.

Pembelajaran secara langsung yang bisa diterapkan adalah dengan mengundang narasumber dari Observatorium Bosscha untuk memberikan pandangan dan materi terkait pendidikan literasi pemeliharaan lingkungan. Astronomi di Observatorium Bosscha setiap tahun mempunyai agenda untuk mengadakan penyuluhan terkait dengan ilmu astronomi, sistem kerja dan demonstrasi alat, antara lain dilakukan pada SMA Negeri 1 dan SMA Negeri 2 Lembang. Pembelajaran juga bisa dengan mengajak siswa-siswa ke lokasi Observatorium Bosscha untuk melihat secara langsung kesulitan para astronom dalam meneropong benda-benda langit akibat polusi cahaya. Selain itu siswa bisa dilibatkan untuk mengadakan penghijauan, dengan penanaman pohon keras di sekitar Observatorium Bosscha.

Observatorium Bosscha mempunyai agenda yang dinamai "Space Week" yang diadakans setiap tahun pada Bulan April dan November. Dengan adanya agendan rutin yang dimiliki oleh Observatorium Bosscha, maka siswa diupayakan berperan aktif dalam mendukung program-program literasi pemeliharaan lingkungan yang diselenggarakan Observatorium Bosscha.

D. Simpulan dan Rekomendasi

Dari hasil pengolahan data dan pengkajian, dapat disimpulkan bahwa rumusan pendidikan literasi pemeliharaan lingkungan adalah: 1) menerapkan kompetensi literasi lingkungan yang terdiri dari domain pengetahuan, disposisi, keterampilan kognitif (mengidentifikasi isu lingkungan, menganalisis isu lingkungan dan membuat rencana tindakan untuk mengatasi isu lingkungan), dan tindakan siswa terhadap lingkungan; 2) menjadikan salah satu materi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Terapan dan Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH) serta contoh-contoh perilaku mendukung literasi pemeliharaan lingkungan dalam mata pelajaran Bimbingan Konseling (BK), Sejarah dan Ilmu kesehatan; serta 3) berperan aktif dalam mendukung program-program literasi pemeliharaan lingkungan yang diselenggarakan Observatorium Bosscha, antara lain melalui penyuluhan, pameran, diskusi interaktif dan media sosial. Dari hasil penelitian ini terdapat beberapa rekomendasi, yaitu : 1) Rumusan pendidikan literasi pemeliharaan lingkungan ini dapat diterapkan secara luas, khususnya untuk siswa tingkat SMA di sekitar Observatorium Bosscha; 2) Dapat dibuat kurikulum atau sistem pembelajaran yang lebih terpadu berkaitan dengan literasi pemeliharaan lingkungan, tidak hanya mengatasi polusi cahaya juga dampak-dampak negatif yang ditimbulkan dari beragam kegiatan manusia, seperti polusi suara dan polusi udara.

E. Ucapan Terima Kasih

Selama pelaksanaan kegiatan penelitian ini, dari persiapan, pelaksanaan di lapangan, penyusunan laporan akhir sampai dengan pembuatan artikel ini tidak terlepas dari bantuan dan jasa baik dari berbagai pihak. Oleh karena demikian dengan segala kerendahan hati perkenankanlah kami menyampaikan rasa terima

kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi UNPAD, Manajer RPI Fikom Unpad, Pustakawan Observatorium Bosscha, Ibu Elyana R, adik-adik informan siswa SMK 45 Lembang, mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan yang telah membantu memfasilitasi kegiatan FGD dan pengumpulan data.

F. Daftar Pustaka

Damayani, Ninis Agustini. (2014) *Literasi Berbasis Komunitas Menuju Masyarakat Pembelajar Sepanjang Hayat*. Orasi Ilmiah. Bandung : Fikom Unpad

Dark Sky Society. "Educational Resources from the Dark Sky Society : What is Light Pollution?" Diakses Tanggal 20 Juni 2016 dari http://www.darkskysociety.org/handouts/whatislp.pdf

Haske, Anita Sugiansih dan Wulan, Ana Ratna (2015) *Pengembangan E-learning berbasis MOODLE dalam Pembelajaran Ekosistem untuk meningkatkan Literasi Lingkungan siswa pada Program Pengayaan*. Dipresentasikan dalam Seminar Nasional XII Pendidikan Biologi FKIP UNS 2015

Herlina (2013) *Bibliotheraphy : Mengatasi Masalah Anak dan Remaja melalui Buku.* Bandung : Pustaka Cendekia Utama

Lau, Jasus (2006) *Guidelines on Information Literacy for Lifelong Learning*. IFLA

Nathanael, Marlino (2012) Perkembangan Pendidikan astronomi di SMA. Prosiding Seminar Pendidikan Astronomi : astronomi untuk Indonesia Menuju Terbentuknya Jaringan Pendidikan astronomi di Indonesia. 26 Oktober 2011. Bandung : Observatorium Bosscha ITB

Rajkowa, Rasna (2014) *"Light Pollution and Impact of Light Pollution*". International Journal of Science and Research (IJSR) ISSN (online): 2319-7064 Impact Factor (2012): 3.358. Volume 3 Issue 10, October 2014. Diakses Tanggal 20 Juni 2016 dari https://www.ijsr.net/archive/v3i10/T0NUMTQyMTA=.pdf.

Wuryadi. 2009. *Lingkungan hidup, etika dan pembelajarannya*. Makalah utama Seminar Nasional Biologi, Lingkungan dan Pembelajarannya. 4 Juli 2009 di FMIPA UNY. Yogyakarta. Diakses Tanggal 20 Juni 2016 dari https://repository.ugm.ac.id/32678/2/13_PROSIDING_SEMINAR_UNY_BIO_2009_MAKALAH_UTAMA_TJUT.pdf

Yanti, Fitri , dkk (2013) *Analisis Literasi Lingkungan Hidup Mahasiswa Pada Mata Kuliah Ilmu Pengetahuan Lingkungan Program Studi Pendidikan Biologi Fkip Universitas Riau Tahun Akademis 2011/2012*

PERPUSTAKAAN DIGITAL MEMPENGARUHI PENYEDIAAN SUMBERDAYA INFORMASI PADA LITERASI MAHASISWA

Angy Sonia

UPT Balai Informasi Teknologi LIPI

Jl. Sangkuriang, Komplek LIPI Bandung, gedung 40, Bandung 40135

e-mail :angy001@lipi.go.id, anggi.sonia@gmail.com

Abstrak

Konsekuensi dari Revolusi Digital, akademisi Pustakawan saat ini berhadapan langsung dengan penyedia Informasi.Analisa teknologi kurva. S Richard N. Foster mendeskripsikan Pustakawan Akademik berada di tengah-tengah perubahan yang terputus dengan asumsi pada sejumlah pertanyaan dari pustakawan akademik sendiri. Kurva S mengemukan bahwa teknologi baru cenderung untuk menggantikan yang lama dalam mode terputus-putus. Ini juga titik ketika kemapanan yang paling rentan pada paradigma kepustakawanan, profesi pustakawan telah mencapai titik nadir karena terus bermain dengan pakem masa lalu dalam pelayanannya, sementara teknologi yang muncul membaik secara eksponensial. ICT sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara umum adalah teknologi selalu berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Media presentasi IPTEK sebagai sarana penyebaran informasi pada paruh kedua abad ke-20 menjadi sigfikan. Penelitian ini bertipe konstruksionis untuk menjelaskan *search engine* sebagai penyedia konten mahasiswa yang beralih terlalu dini dari buku teks dengan risiko ketelitian menelusur keilmuan berhadapan pada percepatan teknologi baru yang menawarkan alur proses penyedia koleksi dokumentasi. Pemaknaan dan pemahaman ini diulas dalam analisis wacana kritis dan analisis *framing* mengenai eksperimen mahasiswa mengemas konten tugas akhir. Teknologi informasi (*youtube, website*) mendukung mahasiswa memahami dan memaknai peristiwa dalam pemberitaan yang akhirnya ditampilkan. Program manajemen perpustakaan yang memberikan kemudahaan terhadap ilmu pengetahuan seharusnya memotivasi mahasiswa untuk berkembang, mengembangkan pengetahuannya. Asumsi melakukan plagiat besar-besaran sebagai bentuk baru pengemasan informasi dalam berinovasi pengerjaan tugas-tugas kuliah adalah sesuatu yang unik. Perdebatan sumberdaya informasi dipercaya akan membawa pada perkembangan bidang informasi dan komunikasi yang belum mencapai titik jenuhnya hingga dekade mendatang.

Kata kunci : revolusi digital, ICT, media presentasi IPTEK, inovasi, plagiat

A. Pendahuluan

Konsekuensi dari Revolusi Digital, akademisi Pustakawan saat ini berhadapan langsung dengan penyedia Informasi. Analisa teknologi kurva S Richard N. Foster mendeskripsikan Pustakawan Akademik berada di tengah-tengah perubahan yang terputus dengan asumsi pada sejumlah pertanyaan dari diri pustakawan akademik sendiri.

Pengadaan koleksi perpustakaan dan percepatan *seach engine* berebut perhatian dari pengguna informasi. Selain itu, kemungkinan peneliti untuk berbagi sejumlah besar data mentah penelitian di forum diskusi per kelompok penelitiannya, plus *talk show* kampus-kampus di social media menjadi daya tarik tersendiri. Akibatnya, perpustakaan saat ini menghadapi persaingan dengan penyedia informasi.

ICT sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara umum adalah teknologi selalu berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Media presentasi IPTEK sebagai sarana penyebaran informasi pada paruh kedua abad ke-20 menjadi signifikan.

Konsekuensi dari Revolusi Digital, akademisi Pustakawan saat ini berhadapan langsung dengan penyedia Informasi. Perkembangan teknologi mengubah cara berkomunikasi manusia. Ketika berkomunikasi terjadi pertukaran makna dan penyesuaian pola pikir (*frame of reference*). Tanpa pertahanan, masyarakat tidak memiliki jalan untuk mencari makna dari pengalaman mereka. Informasi yang meluap beserta kondisi masyarakat yang kurang siap menghadapinya dapat mengakibatkan kecemasan informasi.

Berlimpahnya informasi dapat mengasah kreativitas kita untuk berinovasi dalam cara mengelolanya untuk menjadi penelitian, pembelajaran, dan hal positif lainnya, seperti yang pernah dikemukakan oleh Wahyu Aditya (2013), seorang praktisi kreatif berpendapat bahwa "Sekarang kita dimanjakan dengan informasi yang *over load*. Oleh karena itu, tugas kita tinggal mengolahnya," Implikasi dari era *new online reality* yang merupakan era *attentioneconomy*, dimana perhatian individu untuk menginformasikan bentuk yang beredar, individu sangat peduli dengan konten dan menginvestasikan energinya untuk mengkonsumsi informasi dan memutuskan untuk mengajak lebih jauh (Lester, 2006).

B. Metode

Penelitian ini bertipe konstruksionis untuk menjelaskan *search engine* sebagai penyedia konten mahasiswa yang beralih terlalu dini dari buku teks dengan risiko ketelitian menelusur keilmuan berhadapan pada percepatan teknologi baru yang menawarkan alur proses cepat penyedia koleksi dokumentasi.

Pemahaman Tri Darma Perguruan Tinggi yang sangat bagus sekali dan sangat memotivasi saya sebagai pelajar adalah tentang "*Life is about learn and share*". Peran perpustakaan dalam pengembangan IPTEK adalah sebuah etalase inovasi mahasiswa dalam dedikasinya sebagai *agent of change*. Metode belajar aktif seorang mahasiswa yang saat ini dilatih dalam pendidikan di bawahnya begitu menginspirasi.

Sosial media sebagai salah satu media baru, media penyebaran informasi dan perilaku cara berkomunikasi individu berbantuan dengan teknologi internet menjadi ruang diskusi. Euforia sosial media menggunakan filosofi kebebasan berbasis ilmu pengetahuan, keterampilan dan beretika baik layaknya komunikasi tatap muka, menghadirkan sejumlah ide mereka, berbagi komentar dan keberhasilan dalam percobaan sederhana mengungkapkan ide di kelas tatap muka.

Mereka mempunyai media baru untuk berdiskusi. Citra perpustakaan di era millennium menggantikan sumber litaratur buku-buku tebal berseri yang dulunya populer tergantikan dengan foto *essay* dan kemasan infografis, sekelompok orang yang terindikasi kreatif, mengemas informasi yang tertulis

menjadi bahan diskusi maya. Akademisi pustakawan dapat memberi perhatian kepada mereka dalam pelestarian informasi, setidaknya telah merangkum intisari sebuah pemahaman dari buku-buku yang telah dibaca secara *offline*.

Pada awalnya perpustakaan meremehkan pentingnya teknologi pencarian Web, seperti Altavista dan Google, dan terus saja meremehkan koleksi-koleksi yang dibangun secara *online*. Sementara perpustakaan maya dengan cepat mengakses *database* Internet, katalog dan tulisan serial, informasi sebagai kebiasaan baru telah tersedia di internet[1]. Mereka mencari informasi dengan bentuk baru.

Postman (1995) mengemukakan bahwasanya alat tidak terintegrasi dalam budaya, tetapi terlampir oleh budaya yang menawarkannya kelak akan menjadi sebuah budaya. *Technopoly* merupakan keadaan dari budaya. Menurutnya hubungan antara informasi dan mekanisme dapat dideskripsikan bahwa teknologi meningkatkan ketersediaan dari informasi. Akan tetapi ketersediaan dari informasi yang tak mampu terkontrol dapat mengakibatkan masyarakat kehilangan kapasitas untuk mengingat, dan sulit untuk mengimajinasikan masa depan yang masuk akal. Tanpa pertahanan perpustakaan sebagai bagian utuh dari sebuah institusi pendidikan, masyarakat tidak mungkin memiliki jalan untuk mencari makna dari pengalaman mereka menambah keterampilan berinovasi di pendidikan tinggi.

Sesuai UU no.43 tahun 2007 mengenai Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara professional dengan sistem baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian informasi dan rekreasi para pemustakan sangat bersinergi dengan Tri Darma Perguruan Tinggi. Dan berbicara tentang inovasi dan teknologi jika mengacu pada UU 18 tahun 2002 yang saat ini sedang dilakukan revisi, adalah dua hal yang sebenarnya sulit untuk dipisahkan.

Teknologi adalah cara atau metode serta proses atau produk yang dihasilkan dari penerapan dan pemanfaatan berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang menghasilkan nilai bagi pemenuhan kebutuhan, kelangsungan, dan peningkatan mutu kehidupan manusia. Sementara inovasi adalah kegiatan penelitian, pengembangan, pengkajian, penerapan dan/atau perekayasaan yang menghasilkan kebaruan yang diterapkan dan bermanfaat secara komersial, ekonomi dan atau sosial budaya[2].

Ruang diskusi dalam sebuah social media yang mengemukaan "Literasi Media di Indonesia rendah" – dia bisa liat tampilan link yang memuat bahwa Media memaparkan kegaduhannya – KOMPAS, 19 November 2016 – Pola komunikasi dan percakapan di media social akhir-akhir ini cenderung memprovokasi, menunjukkan rendahnya etika masyarakat Indonesia dalam berkomunikasi di ranah publik.

Temuan adalah interaksi antara peneliti dengan objek yang diteliti.Temuan tentang "Mari tingkatkan literasi masyarakat Indonesia. Cintai perpustakaan mu" – pengetahuan dilihat sebagai hasil kreasi dari proses interaksi hasil atau konsekuensi konstruksi pengunjung dan pemustaka. Mungkin pengadaan koleksi kian berkurang dan akses internet pada smart phone dicermati dari sifat teknologi yang bermuka dua?Akan tetapi ketersediaan dari informasi yang tak mamputerkontrol dapat mengakibatkan masyarakat kehilangan kapasitas untuk mengingat, dan sulit untuk mengimajinasikan sesuatuyang masuk akal. Tanpa pertahanan, masyarakat tidak memiliki jalan untuk mencari makna dari pengalaman mereka.

---

[1] John Schuler argues that the digital "…revolution results in a new dialectic between those who produce and distribute information and those who seek to use it." His argument is about Government
Document repositories, but it is a most relevant argument. See "The Political and Economic Future of Federal Repository Libraries" The Journal of Academic Librarianship 31, 4 (2005) 377–82.

[2] www.bppt.go.id

C. Hasil Pembahasan

Kurva S mengemukan bahwa teknologi baru cenderung untuk menggantikan yang lama dalam mode terputus-putus. Ini juga titik ketika kemapanan yang paling rentan pada paradigma kepustakawanan, profesi pustakawan telah mencapai titik nadir karena terus bermain dengan pakem masa lalu dalam pelayanannya, sementara teknologi yang muncul membaik secara eksponensial.

Knowledge management tidak terbatas pada kemampuan untukmengelola pengetahuan secara personal, tetapi juga transfer pengetahuan kepada orang lain secara *tacit* maupun *explicit* (Nonaka & Takeuchi, 1995). Menurut Nonaka (1995), pengetahuan *tacit* yang merupakan pengetahuan berbentuk *know-how*, pengalaman, *skill*, pemahaman, maupun *rules ofthumb*. Sedangkan *explicit knowledge* merupakan pengetahuan yang tertulis, terarsip dan tersebar (cetak dan elektronik).

Perspektif manajemen pengetahuan *(knowledge management)* memilikiperbedaan antara barat dan timur.Pada perspektif barat, perusahaan adalah mesin untuk memproses informasi pengetahuan yang bermanfaat, formal dan sistemik, kuantitatif, mudah terukur. Sedangkan dalam perspektif timur yaitu Jepang, perusahaan bukan mesin tetapi organisme yang hidup, tiap orang adalah pekerja pengetahuan sehingga penggunaan slogan, *tacitinsight*, intuitif, prasangka/dugaan dari pekerja memiliki peranan penting.(Wahono, 2008).

Dalam mengelola informasi sebagai media komunikasi McLuhan (1974) menyatakan bahwa medium is message dimana medium yang digunakan membawa pesan itu sendiri, tidak hanya pada konten yang dibawa, maka kehadiran social media sebagai media komunikasi baru dapat menghasilkan media baru di dalamnya yang merupakan pengembangan media yang sudah ada sebelumnya.

Foto sebagai sarana penyebaran informasi pada paruh kedua abad ke-20 menjadi signifikan. Penelitian menciptakan realitasnya sendiri, penelitian teks berita – dalam *framing* – bagaiman surat kabar memahami dan memaknai peristiwa yang ditampilkan dalam pemberitaan di surat kabar. "Mari tingkatkan literasi masyarakat Indonesia" mengindikasikan untuk berempati dan masuk kembali dalam ruang perpustakaan sebagai penyedia koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional.

Sejumlah tugas kuliah yang dibuat testimoni sebagai media berekspresi dalam suatu tema tertentu akan sangat menarik. Dalam sebuah penelitian, seorang pelajar yang mempelajari secara visual didukung membanca materi pelajaran sebuah mata kuliah oleh dosen akan lebih memberikan pemahaman lebih baik daripada tidak dilakukan.

Dalam hal menangkap pesan, hampir 50% dari otak terlibat dalam proses visual, dimana 70% dari semua penerima sensorik terdapat di mata. Ditambah lagi, manusia dapat mendapatkan pemahaman dari visual kurang lebih 1/10 detik, 90% informasi yang dikirim ke otak adalah visual.

Teks diproses secara berurutan dan sebagaian besar manusia hanya mengingat 20% dari apa yang mereka baca. Sedangkan gambar yang diproses secara bersamaan, 60 ribu kali lebih cepat dari teks. Cara belajar berubah: teks dan visual, materi ajar siap pakai, dan proses pembelajaran tidak terbatas ruang dan waktu.

Perpaduan kedua teknologi foto-*essay* yang menampilkan sebuah foto dan *essay* bercerita mengenai foto atau saat ini kita sering melihat uraian esaay yang dilengkapi sebuah foto, kita harus cermat mengenai statement keilmuwannya. Apakah pengerjaan materi tersebut dilakukan dalam waktu yang cukup dan alur pemikiran yang logis atau kita akan kembali pada buku teks dan mendiskusikannya kembali dalam ruang diskusi tatap muka?

Testimoni iklan dan foto *essay* bisa sampaikan denganbercerita dan dalam pendekatan yang saat iniberkembang sangat pesat.Bell & Wurman (1990) mengemukakan bahwasanya permasalahan di erasaat ini yaitu *information anxiety* yang merupakan penyakit kecemasan informasi sehingga dibutuhkan

keterampilan pengelolaan informasi bagi tiap individu.Bahkan sampai awal abad ke-21, story-teller dipercaya membawa perkembangan bidang informasi dan komunikasi dan belum mencapai titik jenuhnya hingga dekade mendatang. Pembuatan tayangan *feature* mampu menjawab nilai-nilai informasi yang diperbincangkan masyarakat urban.

Program manajemen perpustakaan yang memberikan kemudahaan terhadap ilmu pengetahuan seharusnya memotivasi mahasiswa untuk berkembang, mengembangkan pengetahuannya.Asumsi melakukan plagiat besar-besar sebagai bentuk baru pengemasan informasi dalam berinovasi mengerjaan tugas-tugas kuliah adalah sesuatu yang unik.Perdebatan sumberdaya informasi dipercaya akan membawa pada perkembangan bidang informasi dan komunikasi yang belum mencapai titik jenuhnya hingga dekade mendatang.

Dalam mengelola pengetahuan, dibutuhkan keefektifan proseskomunikasi (Jordan, 1984). Komunikasi dalam hal ini berfungsi sebagai sarana untuk memberikan pemahaman, mendidik masyarakat mencapai kedewasaan bermandiri, dan mempersuasi orang dalam berperilaku (Yusuf, 2006). Untuk mengimplementasikan *knowledge management*dibutuhkan peran media komunikasi dalam proses transfer pengetahuan sebagai wadah *explicit knowledge*, termasuk media komunikasi baru (*new media communication*).

Tradisi/paradigma sosio-psikologis berdasar pada konteks budaya audiens. Dalam hal ini, komunikasi dipandang sebagai pembuatan/pertukaran makna yang disebut sebagai mazhab semiotika. Makna dalam semiotika dapat ditelaah secara verbal maupun nonverbal, dimana penerimaan pemahaman akan makna tersebut pada audiens berbeda-beda tergantung latar belakang, lingkungan dan budaya yang diterima selama ini.

D. Simpulan dan Rekomendasi

Pemaknaan dan pemahaman ini diulas dalam analisis wacana kritis dan analisis *framing* mengenai eksperimen mahasiswa mengemas konten tugas akhir. Teknologi informasi (*youtube, website*) mendukung mahasiswa memahami dan memaknai peristiwa dalam pemberitaan yang akhirnya ditampilkan. Perdebatan sumber daya informasi dipercaya akan membawa pada perkembangan bidang informasi dan komunikasi yang belum mencapai titik jenuhnya hingga dekade mendatang.

E. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih saya ucapkan kepada Komunitas Slims Bandung yang telah menerima paper saya dalam mempresentasikan pengalaman saya.

Terima Kasih saya ucapkan kepada perpustakaan UPT Balai Informasi Teknologi LIPI yang telah memberi kesempatan kepada saya dalam mendalami penelitian pengemasan informasi

Terima kasih saya ucapkan kepada YPM Mesjid Salman yang telah memberikan stimulasi dan simulasi Kelas Media dan Analisis Wacana Kritis yang menjadi passion saya dalam bekerja dan belajar.

F. Daftar Pustaka

Eriyanto, (2009), "Analisis *Framing* – Konstruksi, Ideologi dan Politi Media" Jogjakarta

LITERASI AMAN BERKENDARA *(ROAD SAFETY LITERACY)* PENGGUNA SEPEDA MOTOR DI KOTA BANDUNG

Tasyuniasih_1, Wina Erwina_2 dan Asep Saeful Rohman_3

Program Studi Ilmu Perpustakaan Fikom Unpad_1

Jl. Ir. Soekarno KM. 21 Jatinangor Sumedang_1

asep.saefulr@gmail.com_3

Abstrak

Penelitian ini dilakukan kepada pengguna sepeda motor di Bandung yang telah memiliki Surat Ijin Mengemudi (SIM-C). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana literasi aman berkendara (*road safety literacy*) pengguna sepeda motor di Bandung dilihat dari tiga komponen literasi aman berkendara yakni : 1) *textual literacy*, 2) *inter-textual literacy*, dan 3) *performative literacy*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif dengan metode tes, dengan alat pengumpulan data berupa tes tertulis dan studi pustaka. Responden ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Selama penelitian dilakukan dalam kurun waktu satu bulan yakni pada bulan Agustus 2016, diperoleh responden sebanyak 100 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan *textual literacy, inter-textual literacy*, dan *performative literacy* pengguna sepeda motor di Bandung berada dalam kategori sedang, artinya pengendara dianggap telah cukup mampu untuk memahami dan menyebutkan petunjuk yang ada di ruang lalu lintas. Mereka bertindak sesuai dengan petunjuk yang telah dibaca dan dipahami, serta mampu menggunakan semua bentuk pengetahuan yang dimiliki untuk menjadi pengendara yang cukup literat dalam hal aman berkendara.

Kata Kunci : literasi aman berkendara, pengguna sepeda motor, lalu lintas, kota Bandung

A. Pendahuluan

Jalan raya adalah ruang bagi para pengguna lalu lintas untuk berkendara menuju tempat yang ditujunya. Pengguna lalu lintas diantaranya adalah para pengendara kendaraan bermotor (mulai dari kendaraan roda dua, roda tiga, roda empat, roda enam, dan seterusnya), pengendara kendaraan tidak bermotor maupun para pejalan kaki. Dari semua pengguna lalu lintas, sebagian besar dari pengguna jalan raya adalah pengendara kendaraan bermotor. Menurut Undang - undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, kendaraan bermotor adalah setiap kendaraan yang digerakkan oleh peralatan mekanik berupa mesin selain kendaraan yang berjalan di atas rel. Yang termasuk kedalam jenis kendaraan bermotor tentu diantaranya adalah sepeda motor dan mobil. Menurut Ketua Asosiasi Industri Sepeda Motor Indonesia (AISI), Gunadi Shindhuwinata, jumlah sepeda motor di Indonesia saat ini sebanyak lebih dari 85 juta unit. "Saat ini populasi sepeda motor di Indonesia 85 juta unit. Dari jumlah masyarakat Indonesia yang sekira 250 jutaan, artinya satu banding tiga," kata Gunadi, Rabu 11 Mei 2016 lalu.[3] Jumlah tersebut melebihi angka kendaraan berjenis mobil yang hanya berjumlah 10 juta lebih saja.

Pesatnya perkembangan industri otomotif serta meningkatnya produksi kendaraan bermotor berdampak pada meningkatnya volume kendaraan bermotor di jalan raya. Banyaknya volume kendaraan bermotor tentu saja berbanding lurus dengan angka pelanggaran dan atau kecelakaan lalu lintas. Pengamat Kepolisian Bambang Widodo Umar menilai bahwa jumlah kendaraan memiliki dampak yang signifikan terhadap cara pengguna jalan dalam berkendara[4]. Banyaknya pelanggaran lalu lintas menurut Kabag Binopsnal Polda Jabar Rudy Purnomo[5], disebabkan oleh sifat manusia yang cenderung tidak mau taat dan tertib dalam berlalu lintas. Seperti misalnya pengendara yang seharusnya berada di jalur roda dua tetapi memilih untuk berada di jalur roda empat karena ingin mengebut. Selain itu juga pengendara cenderung ingin menyerobot ketika berada di lampu merah.

Sebagai kota yang mengusung konsep *smart city*, Pemerintah Kota Bandung membangun *Bandung Command Center* (BCC) yang salah satu fungsinya adalah untuk mengatasi permasalahan lalu lintas di Kota Bandung. Pengetahuan tentang tata cara berlalu lintas telah diberikanbagi warga Kota Bandung melalui program khusus dari Satuan Tugas Lalu Lintas Kepolisian Resor Kota Bandung yaitu dengan program sosialisasi tata cara berkendara melalui publikasi di media cetak, elektronik, maupun sosialisasi secara personal *(face to face)*. Selain itu, Satlantas Polresta Bandung juga pernah memberikan pengetahuan tentang lalu lintas sejak dini bagi para siswa-siswi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) melalui program Polisi Sahabat Anak. Bahkan di Kota Bandung, sejak dulu telah ada Taman Lalu Lintas yang dapat digunakan bagi anak-anak khususnya dan warga kota umumnya untuk mendapatkan edukasi tentang lalu lintas.

Pelanggaran lalu lintas hingga saat ini masih terjadi di Kota Bandung. Menurut data yang diperoleh dari Satlantas Polresta Bandung, angka pelanggaran lalu lintas di Kota Bandung pada tahun 2015 tercatat sebanyak 120.262 pelanggaran. Pelanggaran didominasi oleh pelanggaran golongan SIM C sebanyak 98.711 pelanggaran, lalu pelanggaran SIM A sebanyak 6.199 pelanggaran. Dan selebihnya adalah pelanggaran dari berbagai golongan SIM. Pelanggaran SIM C tersebut ditinjau dari pelanggaran penggunaan helm, kelengkapan, surat-surat, boncengan lebih dari satu orang, marka rambu, dan tindakan melawan arus.

Adapun faktor penyebab pelanggaran dan kecelakaan lalu lintas menurut data dari Satlantas Polresta Bandung terdiri dari faktor pengemudi, faktor teknologi, faktor alam, dan faktor jalan. Dimana penyebab

[3]Dikutip dari http://otomotif.news.viva.co.id/news/read/770916-ini-jumlah-sepeda-motor-di-indonesia
[4]Dikutip dari http://news.okezone.com/amp/2014/12/13/338/1078699/pengamat-ini-faktor-penyebab-pelanggaran-lalu-lintas
[5]Wawancara Penelitian

pelanggaran ini didominasi oleh faktor pengemudi. Warpani (2002) juga menjelaskan bahwa tidak berlebihan bila dikatatan bahwa hampir semua pelanggaran dan kecelakaan lalu lintas penyebab utamanya adalah dari pengendara itu sendiri. Penyebab pelanggaran dan kecelakaan lalu lintas juga dipertegas oleh pernyataan Hobbs (1995) bahwa penyebab pelanggaran dan kecelakaan lalu lintas paling banyak disebabkan oleh manusia, yang mencakup psikologis manusia, sistem indra seperti penglihatan dan pendengaran, serta pengetahuan tentang tata cara berlalu-lintas.

Melihat tingginya angka pelanggaran pengendara terutama pengguna sepeda motor serta faktor penyebab pelanggaran lalu lintas, selain pembangunan infrastruktur dan sosialisasi tentang keselamatan berkendara, kecakapan pengendara sangat berperan penting untuk mengatasi pelanggaran lalu lintas. Kecakapan berkendara (literasi aman berkendara) atau yang lebih dikenal dengan *road safety literacy,* merupakan pengetahuan, kemampuan serta keterampilan seseorang berkendara di ruang lalu lintas. Literasi aman berkendara dimulai dari : 1) kemampuan memahami dan mengucapkan atau menyebutkan petunjuk yang ada di ruang lalu lintas, 2) kemampuan untuk melakukan tindakan sesuai dengan petunjuk yang dibaca dan dipahami di ruang lalu lintas, serta 3) kemampuan untuk mengaktifkan dan menggunakan semua bentuk pengetahuan yang dimiliki untuk menjadi orang yang berliterasi atau literat tentang berkendara dan berlalu-lintas.

Kemampuan literasi keselamatan berkendara atau *road safety literacy* ini harus dimiliki oleh setiap pengendara di ruang lalu lintas. Hal ini berdampak pada kenyamanan, keamanan dan keselamatan berlalu lintas. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, peneliti telah melakukan suatu penelitian tentang literasi aman berkendara *(road safety literacy)* khususnya pada pengguna (pengendara) sepeda motor. Maka kemudian rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Literasi Aman Berkendara *(Road Safety Literacy)* Pengguna Sepeda Motor di Kota Bandung?". Adapun identifikasi masalah sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : 1) Bagaimana *Textual Literacy*?, 2) Bagaimana *Inter-textual Literacy*?,serta 3) Bagaimana *Performative Literacy* parapengguna (pengendara) sepeda motor khususnya yang ada di Kota Bandung?

Peneliti ini tentunya bertujuan untuk mengetahui 3 hal, yaitu untuk mengetahui *Textual Literacy (Critical Thinking,Inter-textual Literacy,* dan *Performative Literacy* pengguna sepeda motor khususnya yang ada di Kota Bandung. Sedangkan kegunaan penelitian ini dibedakan menjadi dua kategori yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis. Kegunaan Teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan manfaat bagi pengembangan Ilmu Informasi dan Perpustakaan, terutama dalam bidang kajian literasi informasi dan media. Serta dapat menjadi acuan, pandangan maupun referensi bagi penelitian selanjutnya maupun lainnya. Adapun kegunaan praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai literasi aman berkendara *(road safety literacy)* secara umum maupun tentang kemampuan literasi aman berkendara para pengguna sepeda motor yang ada di Kota Bandung. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi pemangku kepentingan bidang lalu lintas, dalam hal ini diantaranya bagi pihak Satlantas Polresta Bandung, Dinas Pekerjaan Umum, Dinas Perhubungan, Dinas Perindustrian dan Perdagangan, Dinas Pendidikan serta Kalangan Perguruan Tinggi, bahkan Perpustakaa Umum Kota Bandung dalam melakukan sosialisasi, edukasi dan gerakan sadar literasi aman berkendara. Walikota Bandung diharapkan juga dapat berupaya mengeluarkan kebijakan yang lebih inovatif dalam meningkatkan *road safety literacy* pengguna jalan di Kota Bandung, terutama bagi para pengguna sepeda motor.

B. Metode

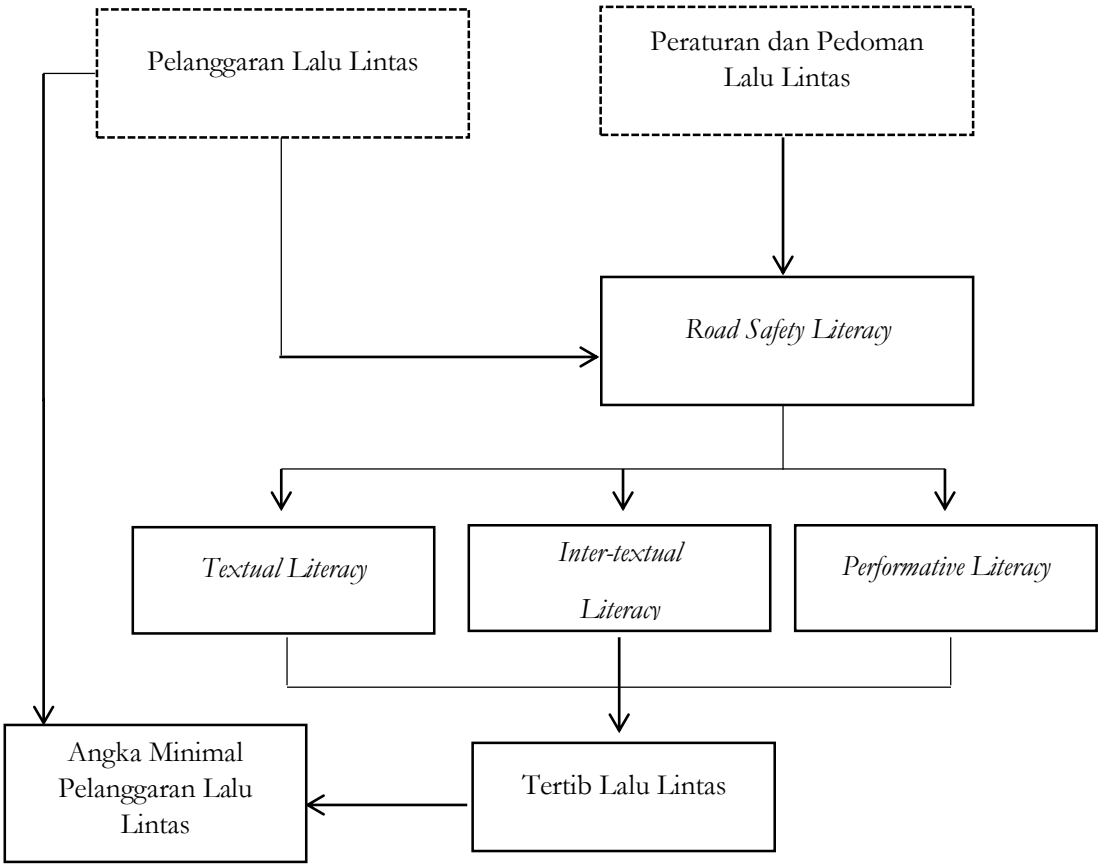
Untuk menjamin berlangsungnya operasi lalu-lintas secara aman, nyaman dan efisien maka pemerintah menegakkan peraturan lalu lintas yang tercantum dalam beberapa regulasi diantaranya dalam Peraturan Pemerintah Nomor 43 Tahun 1993 tentang Prasarana dan Lalu Lintas Jalan, Peraturan Pemerintah Nomor 44 Tahun 1993 tentang Kendaraan dan Pengemudi, Undang-Undang No. 38 tahun 2004 tentang Jalan, Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, Peraturan Pemerintah Nomor 79 Tahun 2013 tentang Jaringan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2014 tentang Angkutan Jalan. Jadi secara hukum aturan/regulasi mengenai lalu lintas, jalan dan hal lain yang berkaitannya dengan itutelah memiliki kekuatan hukum yang cukup memadai.

Sementara itu, untuk mengatasi masalah pelanggaran lalu lintas yang disebabkan oleh faktor manusia sebagai pengendara, maka pengendara perlu memiliki literasi aman berkendara. Secara sederhana literasi dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis. Seiring berkembangnya zaman, terdapat perubahan pada definisi literasi. Koiichiro Matsuura (Director-General UNESCO) menjelaskan bahwa literasi bukan hanya sekadar membaca dan menulis, tetapi mencakup bagaimana berkomunikasi dalam masyarakat, terkait dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya dalam segala aspek dan sendi kehidupan. Menurut Chaedar Alwasilah (2012) literasi adalah kecakapan hidup *(lifeskill)* yang memungkinkan manusia dapat berfungsi secaramaksimal sebagai anggota masyarakat. Salah satu diantara kecakapan hidup yang harus dimiliki oleh anggota masyarakat adalah kecakapan hidup tentang keselamatan berkendara.

Adapun definisi keselamatan berkendara yakni :

> "Keselamatan berkendara atau*safety riding* adalah suatu usaha yang dilakukan dalam meminimalisir tingkat bahaya dan memaksimalkan keselamatan dalam berkendara, untuk menciptakan suatu kondisi yang mana kita berada pada titik tidak membahayakan pengendara lain dan menyadari kemungkinan bahaya yang dapat terjadi di sekitar kita serta pemahaman akan pencegahan dan penanggulangannya." (Priyono dalam Arifin, 2011).

Kecakapan hidup aman berkendara atau literasi aman berkendara dikenal juga dengan istilah*road safety literacy*. Menurut Blau dalam Han (2010), untuk memahami keselamatan berkendara sebagai literasi, terdapat tiga dimensi (3-D) sudut pandang literasi. Dimensi tersebut digambarkan dalam kerangka pemikiran pada bagan berikut :



Bagan 1 : Kerangka Pemikiran

(Sumber: Modifikasi dari *Three Dimensional (3-D) View of Literacy* yang ditulis oleh Blau dalam Han, 2010)

Sebelumnya *framework* ini telah digunakan dalam penelitian yang berjudul *Road Safety literacy for Speaker of English as a Foreign Language: Educating Novice Drivers for the Public's Healt Safety* yang ditulis oleh Jinghe Han, Michael Singh, dan Dacheng Zao pada tahun 2010 lalu. Penelitian ini dilakukan di Australia dengan objek penelitian seorang pengemudi yang menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Dimana objek penelitian tersebut merupakan pengemudi yang menggunakan Bahasa China sebagai bahasa kesehariannya. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pengemudi belajar untuk mengkritisi apa yang diketahui, belajar menyimpulkan perbedaan berkendara ketika berkendara di China dan di Australia dari segi budaya, politik, dan sosial ekonomi untuk mengembangkan kesiagaan berkendara sebagaimana ia berkendara di negara asalnya yaitu di China. Sehingga hal itu mewujudkan pemahaman tentang literasi baru untuk menjadi pengendara yang tertib berlalu-lintas di Australia.

Blau dalam Han (2010) mendefinisikan kebutuhan untuk menjadi seorang yang berliterasi atau literat aman berkendara dalam tiga dimensi yakni1) literasi tekstual, 2) literasi intertekstual, dan 3) literasi performatif. Dimensi literasi aman berkendara yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini oleh peneliti telah disesuaikan dengan implementasi Undang-Undang No. 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan yang diberlakukan saat ini di Indonesia. Masing-masing dimensi dijelaskan sebagai berikut :

1. *Textual Literacy,* kemampuan yang mengacu pada pengetahuan seseorang untuk meringkas atau menceritakan kembali apa yang dilihat, untuk menyusun interpretasi kemudian mengkritisi apa yang dilihat. Dalam hal ini, seseorang mampu memahami dan mengucapkan atau menyebutkan petunjuk yang ada di ruang lalu lintas. *Textual literacy* ini mencangkup beberapa komponen, yaitu:
   a. Kemampuan memahami fungsi rambu-rambu lalu lintas
   b. Kemampuan memahami fungsi marka jalan
   c. Kemampuan memahami fungsi alat pemberi isyarat lalu lintas
   d. Kemampuan memahami fungsi alat pengendali dan pengaman pemakai jalan
2. *Inter-textual literacy,* kemampuan yang mengacu pada konseptual dan pengetahuan tentang informasi untuk lebih dari sekadar memahami dan menyebutkan yang dibaca.
   Artinya, seseorang mampu untuk melakukan tindakan sesuai dengan petunjuk yang dibaca dan dipahami di ruang lalu lintas. Komponen *inter-textual literacy* ini, yaitu:
   a. Kemampuan untuk memahami penggunaan jalur jalan
   b. Kemampuan untuk memahami gerakan lalu lintas kendaraan bermotor
   c. Kemampuan untuk memahami aturan berhenti dan parkir
3. *Performative literacy,* kemampuan yang memungkinkan seseorang untuk mengaktifkan dan menggunakan semua bentuk pengetahuan yang dimiliki untuk menjadi orang yang berliterasi atau literat aman berkendara. Komponen *performative literacy* ini, yaitu:
   a. Mengikuti aturan rambu-rambu lalu lintas
   b. Mengikuti aturan marka jalan
   c. Mengikuti aturan gerakan lalu lintas kendaraan bermotor
   d. Mengikuti aturan dan atau tidak menyalah gunakan fungsi fasilitas pendukung
   e. Mengikuti aturan hak utama pada persimpangan dan perlintasan sebidang
   f. Mengikuti aturan hak utama penggunaan jalan untuk kelancaran lalu lintas
   g. Kemampuan memahami dan melaksanakan aturan hukum alat pemberi isyarat lalu lintas (APILL), ambu-rambu, dan marka jalan serta kedudukan petugas yang berwenang.
   h. Menerapkan aturan perlengkapan *safety riding* sebelum berkendara

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode tes. Menurut Arikunto (2013), penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Sedangkan, tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Populasi dan Sampel

Sugiyono (2014, 80) menyatakan bahwa "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyektif dan subyektif yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Populasi yang hendak diteliti dalam penelitian ini adalah pengguna sepeda motor atau pemilik SIM C di Kota Bandung yang melakukan perpanjangan SIM pada tahun 2015 lalu. Berdasarkan data yang diperoleh dari Satuan Lalu Lintas Polrestabes Kota Bandung, Golongan SIM C yang melakukan perpanjangan SIM pada tahun 2015 yakni sebanyak 112.659 orang.

Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini digunakan *purposive sample* atau sampel bertujuan. Menurut Arikunto (2013) sampel bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas

strata, random atau daerah, tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Syarat seperti ini tentu saja dapat dibenarkan, dimana peneliti menentukan sampel berdasarkan tujuan tertentu. Adapun ketentuan responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah:

a. Pengendara (Pemilik) Sepeda Motor
b. Memiliki SIM C Wilayah Kota Bandung
c. Sedang melakukan perpanjangan SIM pada layanan SIM di Satlantas Polresta Bandung

Dalam pelaksanaan penelitian ini diperoleh 100 orang yang memenuhi syarat-syarat tersebut

D. Hasil dan Pembahasan

Untuk mengetahui bagaimana *Road Safety Literacy* pengguna sepeda motor di Kota Bandung dapat dilihat melalui tiga Dimensi, yaitu *textual literacy, inter-textual literacy,* dan *performative literacy*. Dalam penelitian ini, dimensi pertama literasi aman berkendara yakni *textual literacy* pengguna sepeda motor di Kota Bandung dapat dijelaskan sebagai berikut.

No	Dimensi *Textual Literacy*	f	%
1	Arti rambu peringatan	59	59%
2	Arti rambu petunjuk	88	88%
3	Arti marka jalan	45	45%
4	Arti marka lambang	85	85%
5	Arti alat pemberi isyarat lalu lintas	47	47%
6	Arti alat pengendali dan pengaman pemakai jalan	98	98%

Tabel 1 :Responden yang menjawab benar per item soal tes tertulis pada Dimensi*textual literacy*

Textual Literacy merupakan kemampuan untuk memahami dan mengucapkan atau menyebutkan petunjuk yang ada di ruang lalu lintas. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa sebagian besar responden mampu memahami arti rambu peringatan, hampir seluruh responden mampu memahami arti rambu petunjuk, hampir setengah responden mampu memahami arti marka jalan, hampir seluruh responden mampu memahami arti marka lambang, hampir setengah responden memahami arti alat pemberi isyarat lalu lintas, dan hampir seluruh responden memahami fungsi alat pengendali dan pengaman pemakai jalan.

Hasil penelitian ini kemudian dibuat dalam tiga kategori kemampuan menurut Arikunto (2007) yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Berikut ini diuraikan kategori kemampuan responden padadimensi *textual literacy*.

Tabel 2 : Kategori Kemampuan "*Textual Literacy*" dalam Literasi Aman Berkendara Pengguna Sepeda Motor di Kota Bandung

Kategori	f	%
Tinggi	13	13%
Sedang	68	68%
Rendah	19	19%

Dari data hasilpenelitian tersebut, kesimpulan penelitian pada dimensi ini dapat dikatakan bahwa *textual literacy* pengguna sepeda motor di Kota Bandung berada dalam kategori sedang. Hal ini berarti bahwa mereka telah cukup mampu memahami fungsi rambu-rambu lalu lintas, marka jalan, alat pemberi isyarat lalu lintas, serta alat pengendali dan pengaman pemakai jalan.

Pada dimensi berikutnya, *inter-textual literacy* pengguna sepeda motor di Kota Bandung. Responden memberikan jawaban pada sub variabel ini adalah tentang pengalaman yang dilakukannya saat berkendara. Bukan hanya memahami apa yang responden lihat atau baca ketika sedang berkendara, tetapi juga menerapkan aturan yang dipahaminya itu. Berikut diuraikan responden yang menjawab benar per item soal tes tertulis pada dimensi *inter-textual literacy*.

Tabel 3 : Responden yang menjawab benar per item soal tes tertulis

pada dimensi *inter-textual literacy*

No	Dimensi *Inter-textual Literacy*	f	%
1	Aturan penggunaan jalur jalan	77	77%
2	Aturan gerakan lalu lintas	96	96%
3	Aturan jarak aman kendaraan	26	26%
4	Aturan larangan parkir	93	93%
5	Aturan larangan berhenti	46	46%

Inter-textual Literacy merupakan kemampuan untuk melakukan tindakan sesuai dengan petunjuk yang dibaca dan dipahami di ruang lalu lintas. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa hampir seluruh responden mampu menerapkan aturan penggunaan jalur jalan, hampir seluruh responden mampu menerapkan aturan gerakan lalu lintas, sebagian besar responden tidak mampu menerapkan aturan jarak aman kendaraan, hampir seluruh responden mampu mengikuti aturan larangan parkir, dan sebagian besar responden tidak mampu mengikuti aturan larangan berhenti. Setelah diuraikan per item soal tes tertulis, berikut ini diuraikan kategori *inter-textual literacy* pengguna sepeda motor di Kota Bandung.

Tabel 4 : Kategori Kemampuan "*Inter-Textual Literacy*" dalam Literasi Aman Berkendara

Pengguna Sepeda Motor di Kota Bandung

Kategori	f	%
Tinggi	8	8%
Sedang	79	79%
Rendah	13	13%

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada dimensi *inter-textual literacy,* pengguna sepeda motor di Kota Bandung berada dalam kategori sedang. Artinya mereka cukup mampu memahami dan bertindak sesuai aturan penggunaan jalur jalan, gerakan lalu lintas kendaraan bermotor dan kemampuan untuk memahami aturan berhenti dan parkir. Namun pada dimensi ini, sangat sedikit dari responden yang mampu memahami dan mengikuti aturan jarak aman kendaraan.

Terakhir, penelitian dilakukan pada dimensi *performative literacy* pengguna sepeda motor di Kota Bandung. Responden memberikan jawaban pada soal tes tertulis tentang apa yang responden lakukan ketika berkendara. Dalam dimensi *performative literacy*, responden dituntut untuk dapat menggunakan semua pengetahuan yang dimiliki untuk menjadi seorang yang literat/cakap dalam berkendara. Kecakapan ini tentu berarti pula bahwa pengguna kendaraan mampu mematuhi dan menerapkan aturan berlalu-lintas di jalan saat berkendara. Berikut diuraikan responden yang menjawab benar per item soal tes tertulis pada dimensi *performative literacy*.

No	Dimensi *Performative Literacy*	f	%
1	Memahami dan menaati aturan rambu lalu lintas	89	89%
2	Memahami dan menaati aturan marka garis	13	13%
3	Memahami dan menaati aturan gerakan lalu lintas	84	84%
4	Memahami dan menaati aturan hak utama pada persimpangan	39	39%
5	Memahami dan menaati aturan jarak aman kendaraan	13	13%
6	Memahami dan menaati fungsi fasilitas pendukung	83	83%
7	Memahami dan Menaati aturan hak utama pada persimpangan dan perlintasan sebidang	36	36%
8	Memahami dan menaati aturan hak utama pengguna jalan	59	59%
9	Memahami dan mengikuti aturan hukum lalu lintas yang harus didahulukan	20	20%
10	Mengikuti aturan penggunaan helm	97	97%
11	Mengikuti aturan penggunaan pelindung tubuh ketika hujan	78	78%
12	Mengikuti aturan *safety driving* SIM dan STNK	89	89%

Tabel 5 : Responden yang menjawab benar per item soal tes tertulis pada dimensi*Performative Literacy*

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa hampir seluruh responden (pengguna sepeda motor) mampu memahami dan menaati aturan rambu lalu lintas, hampir seluruh responden tidak mampu memahami dan menaati aturan marka garis, hampir seluruh responden mampu memahami dan menaati aturan gerakan lalu lintas, sebagian besar responden tidak mampu memahami dan menaati aturan hak utama pada persimpangan, hampir seluruh responden tidak mampu memahami dan menaati aturan jarak aman kendaraan, hampir seluruh responden mampu memahami dan menaati fungsi fasilitas pendukung, sebagian kecil responden mampu menaati aturan hak utama pada persimpangan dan perlintasan sebidang, sebagian besar responden mampu memahami dan menaati aturan hak utama pengguna jalan, hampir seluruh responden tidak mampu memahami kekuatan hukum lalu lintas yang harus didahulukan, hampir seluruh responden mampu mengikuti aturan penggunaan helm, hampir seluruh responden mampu mengikuti aturan penggunaan pelindung tubuh ketika hujan, dan hampir seluruh responden mampu mengikuti aturan *safety driving* SIM dan STNK.

Setelah diuraikan per item soal tes tertulis, berikut diuraikan kategori kemampuanresponden pada dimensi *PerformativeLiteracy*.

Tabel 6 : Kategori Kemampuan "*Performative Literacy*" dalam Literasi Aman Berkendara Pengguna Sepeda Motor di Kota Bandung

Kategori	**f**	**%**
Tinggi	10	10%
Sedang	79	79%
Rendah	11	11%

Dari data hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa *performative literacy* pengguna sepeda motor di Kota Bandung berada dalam kategori sedang. Artinya mereka cukup mampu memahami dan menaati aturan rambu-rambu lalu lintas, marka jalan, gerakan lalu lintas kendaraan bermotor, fungsi fasilitas pendukung, hak utama pada persimpangan dan perlintasan sebidang, hak utama penggunaan jalan untuk kelancaran lalu lintas, kekuatan hukum alat pemberi isyarat lalu lintas (APIL), rambu-rambu, dan marka jalan serta kedudukan petugas yang berwenang serta menerapkan aturan perlengkapan *safety riding* sebelum berkendara.

D. Simpulan dan Rekomendasi

Penelitian tentang Literasi Aman Berkendara (Road Safety Literacy) Pengguna Sepeda Motor di Kota Bandung yang melakukan perpanjangan SIM-C pada layanan SIM Satlantas Polresta Bandung kiranya dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dimensi *Textual Literacy* (critical thinking) merupakan kemampuan untuk memahami dan mengucapkan atau menyebutkan petunjuk yang ada diruang lalu lintas. Dapat disimpulkan bahwa pengguna sepeda motor di Kota Bandung cukup mampu memahami fungsi rambu-rambu lalu lintas, marka jalan, alat pemberi isyarat lalu lintas, serta alat pengendali dan pengaman pemakai jalan.
2. Dimensi *Inter-Textual Literacy* merupakan kemampuan untuk melakukan tindakan sesuai dengan petunjuk yang dibaca dan dipahami di ruang lalu lintas. Dapat disimpulkan bahwa pengguna sepeda motor di Kota Bandung cukup mampu memahami dan bertindak sesuai aturan penggunaan jalur jalan, gerakan lalu lintas kendaraan bermotor dan kemampuan untuk memahami aturan berhenti dan parkir. Namun pada dimensi ini masih sangat sedikit dari pengguna kendaraan roda dua (sepeda motor) yang mampu memahami dan mengikuti aturan jarak aman kendaraan. Pelanggaran aturan ini masih saja terjadi di jalan oleh para pengendara sepeda motor.
3. Dimensi *Performative literacy* merupakan kemampuan yang memungkinkan pengendara untuk mengaktifkan dan menggunakan semua bentuk pengetahuan yang dimiliki untuk menjadi pengendara yang berliterasi atau literat berlalu lintas.Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengguna sepeda motor di Kota Bandung cukup mampu mengikuti aturan rambu-rambu lalu lintas, marka jalan, gerakan lalu lintas kendaraan bermotor, fungsi fasilitas pendukung, hak utama pada persimpangan dan perlintasan sebidang, hak utama penggunaan jalan untuk kelancaran lalu lintas, mampu memahami dan mengikuti aturan hukum alat pemberi isyarat lalu lintas (APILL), rambu-rambu, dan marka jalan serta kedudukan petugas yang berwenang serta menerapkan aturan perlengkapan *safety riding* sebelum berkendara. Namun pada dimensi ini sangat sedikit dari pengguna

kendaraan roda dua (sepeda motor) di Kota Bandung yang mampu mengikuti aturan marka garis dan sanksi hukum peraturan lalu lintas. Pelanggaran marka garis masih sering dilanggar oleh mereka. Selain itu sanksi hukum bagi pelanggaran lalu lintas masih belum dapat dipahami sepenuhnya oleh para pengendara sepeda motor di Kota Bandung.

Adapun rekomendasi dari penelitian ini, kiranya dapat disampaikan hal-hal berikut ini :

1. Pengguna sepeda motor diharapkan dapat secara aktif mencari informasi guna meningkatkan *textual literacy* dalam literasi aman berkendara. Pemanfaatan informasi menggunakan media informasi tentu merupakan hal yang paling mudah digunakan saat ini. Salah satu informasi yang dapat diperoleh yakni dari Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan yang dapat diunduh melalui website resmi Departemen Perhubungan Darat di alamat http://hubdat.dephub.go.id/uu/288-uu-nomor-22-tahun-2009-tentang-lalu-lintas-dan-angkutan-jalan/download. Masyarakat juga dapat memanfaatkan informasi tentang aturan tertib lalu lintas melalui website resmi Korlantas Polri di alamat http://korlantas.polri.go.id/.
2. Untuk meningkatkan *inter-textual literacy* dan *performative literacy*, pengguna sepeda motor diharapkan dapat menggunakan kemampuan *textual literacy* untuk mematuhi aturan lalu lintas terutama pada ruang jalan yang terdapat marka lambang seperti lambang sepeda dan kendaraan umum, serta dapat memperhitungkan jarak aman kendaraan.
3. Untuk memotivasi pengguna sepeda motor dalam meningkatkan kemampuan *inter-textual literacy* dan *performative literacy*, diharapkan pihak kepolisian dapat memberikan penghargaan kepada pengendara yang mematuhi aturan lalu lintas. Sehingga tidak hanya menerapkan sanksi atas pelanggaran yang dilakukan pengendara saja.
4. Pendidikan literasi khususnya literasi aman berkendara atau *road safety literacy* diharapkan dapat menjadi tambahan materi diberbagai kalangan masyarakat Kota Bandung. Materi dapat disampaikan melalui sosialisasi, publikasi, ataupun menyebarkan informasi tersebut melalui media sosial. Kiranya diperlukan adanya koordinasi antara Pihak Satlantas Polresta Bandung, Dinas Pekerjaan Umum, Dinas Perhubungan, Dinas Perindustrian dan Perdagangan, Dinas Pendidikan, Perguruan Tinggi, bahkan Perpustakaan Umum Kota Bandung untuk meningkatkan *road safety literacy* pengguna jalan khususnya pengguna sepeda motor di Kota Bandung.

E. Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan kasih-NYA. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan artikel penelitian ini untuk dapat dipublikasikan kepada khalayak. Dalam penyelesaian artikel penelitian ini, kami banyak memperoleh bantuan, bimbingan, dorongan dan doa dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semuanya terutama ucapan terima kasih kami sampaikan pada:

1. Bapak Rudy Purnomo selaku Kabagbinops Ditlantas Polda Jabar,
2. Bapak Abidin selaku staf pada Satuan Lalu Lintas Polresta Bandung, serta
3. Bapak Suyatni selaku petugas layanan SIM Kota Bandung

yang telah memberikan banyak informasi dan izin untuk penelitian ini. Untuk Responden, terimakasih kami sampaikan atas partisipasinya dalam penelitian ini yang telah meluangkan waktunya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan artikel ini.

F. Daftar Pustaka

Departemen Perhubungan RI. 2009. *Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan*. Diunduh dari http://hubdat.dephub.go.id/uu/288-uu-nomor-22-tahun-2009-tentang-lalu-lintas-dan-angkutan-jalan/download pada September 2015

Alwasilah, Chaedar A. 2012. *Pokoknya Rekayasa Literasi.* Bandung: Kiblat Buku Utama

Arifin, Mohamad Zainal. 2011. *Faktor – faktor yang Berhubungan dengan Perpesi Tentang Keselamatan Berkendara pada Civitas Akademika Pengendara Motor di Universitas Islam Negeri Jakarta tahun 2011*. Skripsi. Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Islam Negri. Diunduh darihttp://perpus.fkik.uinjkt.ac.id/file_digital/SKRIPSI%20MOHAMAD%20ZAINAL%20ARIFIN.pdf pada Juni 2016

Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Bumi Aksara

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta

Azwar, Saifuddin, MA. 2003. *Reliabilitas dan Validitas*, Edisi ke-3.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Han, Jinghe, dkk. 2010. *Road Safety Literacy for Speakers of English as a Foreign Language: Educating novice drivers for the public's health*. University of Technology Sidney ePress: diunduh darihttp://epress.lib.uts.edu.au/journals/index.php/lnj/article/view/1427/1777 pada September 2015

Hasugian, Jonner. 2008. *Urgensi Literasi Informasi dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi di Perguruan Tinggi.* Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi. Diunduh dari http://*puslit2.petra.ac.id/ejournal pada Maret 2016*

Putranto, L. Suryo. 2016. *Rekayasa Lalu Lintas.* Jakarta: Penerbit Indeks

Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula.* Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif fan R&D.* Bandung: Alfabeta

Unesco. 2005. *Alexandria Proclamation on Information Literacy and Lifelong Learning.* Diunduh darihttp://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL_ID=20891&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html pada Juni 2016

UNESCO. 2004. *The Pluralit of Literacy and its Implications for Policies and Programmes.* Paris: The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization diunduh darihttp://unesdoc.unesco.org/images/0013/001362/136246e.pdf pada Maret 2016

Warpani, Suwardjoko P. 2002. *Pengelolaan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan.* Bandung: Penerbit ITB

KAULINAN BARUDAK LEMBUR (SUNDA) SEBAGAI MEDIA LITERASI NILAI-NILAI BUDAYA SUNDA DI DESA SINDANGKERTA KECAMATAN CIPATUJAH KABUPATEN TASIKMALAYA

Encang Saepudin, Ninis Agustini Damayani, Samson CMS
Universitas Padjadjaran
e-mail: encang_saepudin@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang Kaulinan Barudak Lembur (Sunda) Sebagai Media Literasi Nilai-nilai Budaya Sunda Di Desa Sindangkerta Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya. Dengan metode kualitatif dan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, Focus Group Discussion, dan studi pustaka penelitilian ini bertujuan untuk mengetahui pola pewarisan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan barudak lembur kepada generasi muda di Desa Sindangkerta Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya. Responden dalam penelitian ini adalah Pengelola Saung Budaya Tatar Karang Cipatujah dan para tokoh masyarakat Desa Sindang Kerta. Hasil peneltian menunjukkan bahwa melalui permainan Kaulinan Barudak Lembur telah terjadi transfer pengetahuan/ pewarisan nilai-nilai kehidupan yang diterapkan berdasarkan nilai silih asih, silih asah, dan silih asuh. Selain itu, melalui permainan ini tertanam Nilai-nilai kebersamaan, kepemimpinan, kejujuran, lapang dada, kesederhanaan di dalam diri generasi muda.

Kata Kunci: Nilai-nilai, literasi, budaya, kaulinan, barudak lembur

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Kemampuan beradaptasi kebudayaan Sunda, terutama dalam merespon berbagai tantangan yang muncul, memperlihatkan tampilan yang kurang begitu menggembirakan. Bahkan, kebudayaan Sunda seperti tidak memiliki daya hidup apabila berhadapan dengan tantangan dari luar, sehingga tidak mengherankan bila banyak unsur kebudayaan Sunda yang tergeser oleh kebudayaan luar.

Modernisasi selama ini menjadi kambing hitam pudarnya nilai-nilai tradisional di masyakarat. Seperti yang disampaikan oleh Nana Munajat, pada acara *Seni jeung Kaulinan Barudak Lembur* di Paguron Buana Dangiang Domas, Kamp Nyenang RT 01 RW 02 Ds. Nyenang, Kecamatan Cipeundeuy Kab. Bandung Barat. "Pluralisme atau sebuah kerangka dimana ada interaksi beberapa kelompok yang menunjukkan rasa saling menghormati dan toleransi satu sama lain-yang dijunjung masyarakat dulu-kini semakin terkikis desakan kebutuhan ekonomi, bukan karena modernisasi," Dalam hal ini, modernisasi bukan faktor utaman lunturnya budanya tradisional, maun kebutuhan ekonimi lah yang menjadi faktor utama.

Namun, ia pun menyebuktan bahwa "permainan tradisional merupakan sarana paling efektif untuk menyampaikan nilai-nilai tradisional yang masih sangat relevan dengan kondisi saat ini". Sebagai contoh permainan tradisional seperti Ayun Ambing, Paciwit-ciwit lutung, Oray-orayan dan lain-lain. Permainan ini selalu melibatkan banyak orang. Dengan demikian permainan ini membentuk anak terhadap sebuah keragaman hidup di masyarakat. sehinggga permainan ini berfungsi untuk menjaga kerukunan dan ketahanan dimasyarakat yang saat ini sudah sedemikian rapuh dan mudah dipengaruhi serta memunculkan konplik.

Disamping itu, permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai filosofi. Sebagai contoh permaian Paciwit-ciwit Lutung. Permainan ini tidak semata-mata menggambarkan aktivitas saling mencubit di ujung lengan, tetapi kata lutung jadi kunci maknawi kepongahan sikap yang selalu ingin berkuasa. Si lutung selalu berada di atas tangan siapa pun. Paciwit-ciwit Lutung juga merupakan ekspresi satu rasa ihwal kejujuran dan suratan bahwa jadi juragan dan bawahan. Naun disamping itu, permainan ini menggambarkan nilai-nilai senasib-sepenanggungan yang digambarkan oleh setiap anggota dalam permainan itu pasti mengalami dicubit.

Salah satu tradisi lisan yang sangat dekat dengan masyarakat penuturnya adalah nyanyian rakyat. Jan Harold Brunvand dalam Danandjaja (1991:141) mengemukakan bahwa "nyanyian rakyat adalah salah satu *genre* atau bentuk folklor yang terdiri dari kata-kata dan lagu, yang beredar secara lisan di antara kolektif tertentu, berbentuk tradisional, serta banyak mempunyai varian. Keberadaan nyanyian rakyat sebagai salah satu bentuk dari tradisi lisan pada saat ini mulai dikhawatirkan akan keberlangsungannya yang telah diambang kepunahan". Misalnya, nyanyian permainan (*play song*) yang pada masa lalu begitu populer digunakan anak-anak dalam mengiringi permainan mereka. Berbeda dengan masa sekarang, anak-anak umumnya sudah tidak menggunakan bahkan tidak mengenal lagi nyanyian-nyanyian rakyat tersebut.

Tradisi lisan yang dimaksud adalah nyanyian rakyat, berupa lagu yang menjadi pengiring dalam permainan tradisional anak- anak (*kakawihan kaulinan barudak lembur*) pada masyarakat Sunda. *Kaulinan barudak Sunda* pada awalnya adalah jenis permainan yang biasa dilakukan oleh *barudak urang lembur* atau *kaulinan* di pedesaan. Dalam *kaulinan* tersebut terdapat *lalaguan* atau *kakawihan barudak* yang merupakan bagian dari sastra rakyat. Beberapa permainan yang dilestarikan oleh masyarakat Desa Sindangkerta ada 12 jenis permainan, setiap permainan memiliki nilai-nilai kehidupan yang diterapkan berdasarkan *nilai silih asih, silih asah, dan silih asuh*. Permainan tersebut adalah Permainan Galah, Permainan Baren, Permaiana Encrak, Encrak Jepit, Permainan beklen, Permainan Tak-takan, Permainan Momoroan, Permainan Empet-empetan, Empet-empetan Kalari, Permainan Sepak Cepeng, Permainan Bedil Pecat, Permainan Papancuhan, Permainan Bebentengan. Kemudian, pada umumnya anak-anak di desa Sindang kerta mempunyai cara dan gaya tersendiri dalam melantunkan permainan tersebut, artinya anak-anak mengetahui isi dan iramanya serta pada waktu kapan mereka dapat melantunkannya.

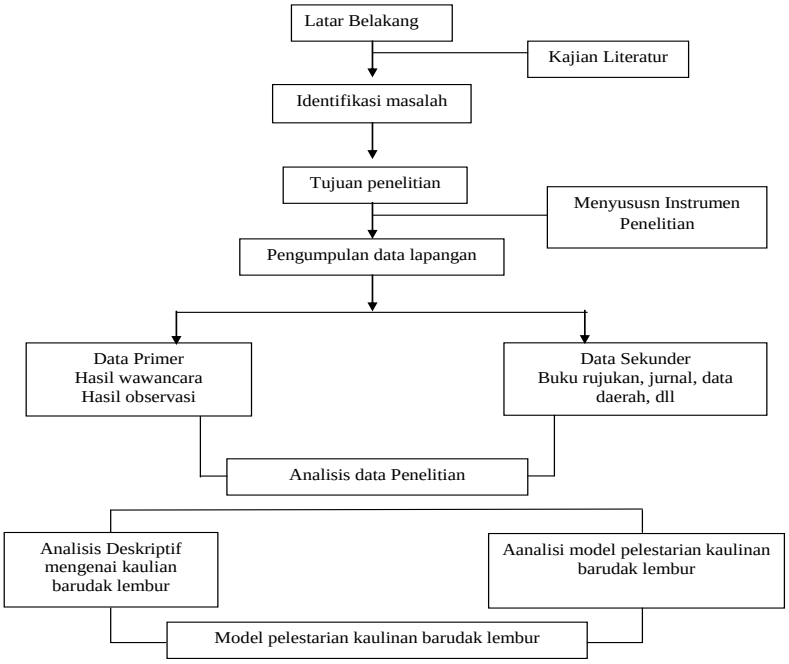
Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui *pola pewarisan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan barudak lembur kepada generasi muda di Desa Sindangkerta Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya*. Terutama permainan barudak lembur berupa permainan bebentengan dan papancuhan.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif memfokuskan telaahnya pada makna-makna subyektif, pengertian-pengertian, metafor-metafor, simbol-simbol, dan deskripsi-deskripsi ihwal suatu kasus spesifik yang hendak diteliti. Pendekatan ini dipilih agar studi ini memperolah gambaran detail dan mendalam mengenai kaulinan barudak lembur sebagai media literasi nilai-nilai budaya yang bersifat fenomenologis.. Teknik pengumpulan data yakni wawancara, observasi, *Focus Group Discussion*, dan studi pustaka. Berdasarkan tujuannya, penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha menggambarkan rincian-rincian spesifik dari situasi, setting atau relasi-relasi sosial yang berlangsung dalam lingkup subyek penelitian. Langkah-langkah penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan di bawah ini;

Bagan Alur Penelitian



C. Hasil dan Pembahasan

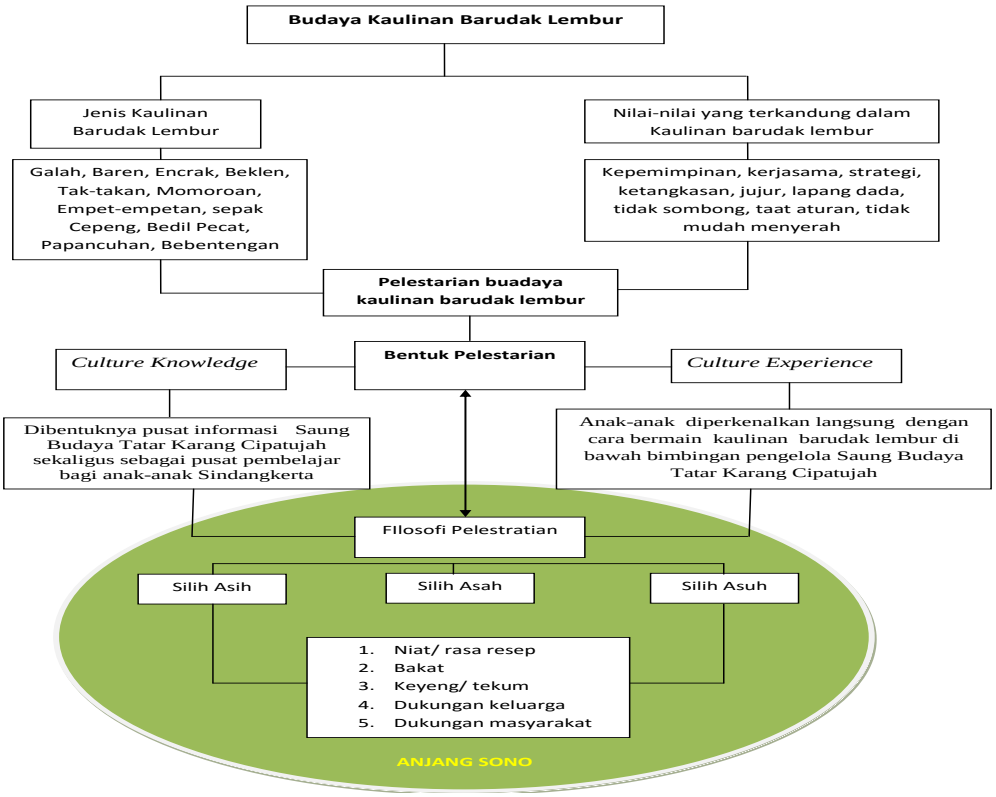
1. Proses Literasi Kaulinan Barudak Lembur

Permainan tradisional bisa dikategorikan dalam tiga golongan yaitu permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif), dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri: terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif memiliki unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan-permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

Berdasakan pada hasil penelitian mengenai *Kaulinan Barudak Lembur (Sudna) di Desa Sindangkerta Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya* dapat disimpulkan bahwa jenis permainan yang dilestarikan oleh masyarakat Desa Sindangkerta ada 12 jenis permainan, setiap permainan memiliki nilai-nilai kehidupan yang diterapkan berdasarkan *nilai silih asih, silih asah, dan silih asuh*. Permainan tersebut adalah Permainan Galah, Permainan Baren, Permaiana Encrak, Encrak Jepit, Permainan beklen, Permainan Tak-takan, Permainan Momoroan, Permainan Empet-empetan, Empet-empetan Kalari, Permainan Sepak Cepeng, Permainan Bedil Pecat, Permainan Papancuhan, Permainan Bebentengan.

Dalam setiap permainan yang dilestarikan oleh masyarakat cipatujah memiliki nilai-nilai yang dipertahankan dan dikembangkan. Nilai-nilai tersebut adalah jiwa kepemimpinan, kerja sama, lapang dada, menegakkan keadilan, taat aturan, jujur, jerdik, mengembangkan imajinasi, estetika, dan lain-lain.

Proses literasi *kaulinan barudak lembur* yang dilakukan oleh Pengelola Saung Budaya Tatar Karang Cipatujah melalui beberapa cara dan beberapa tahap. Tahapan tersebut yakni pendokuementasian kaulinan dalam bernagai bentuk (catatan, foto, dan film), penggalian nilai-nilai yang terkandung dalam setiap kauilinan, dan pembelajaran kepada anak-anak memalui sanggar. Kegiatan literasi ini bila dibuat dalam sebuah bagan alir dapat digambarkan sebagai berikut;



Berdasrkan pada bagan di atas, literasi pengetahuan tentang Kaulinan barudak lembur yang dilaksanakan *Pengelola Saung Budaya Tatar Karang* melalui proses penggalian pengetahuan atau melalui proses pertukaran pengetahuan.

Untuk melestarikan kaulinan barudak lembur perlu adanya pemeliharaan pengetahuan, baik dengan cara saling berbagi pengalaman, dialog, maupun mensimulasikan permainan sehingga menjadikan pengetahuan baru untuk setiap anak-anak. Proses transfer pengetahuan tentang Kaulinan barudak lembur yakni dengan menggunakan empat model konversi pengetahuan, yakni: sosialisasi, eksternalisasi, kombinasi dan internalisasi.

Sebuah pengetahuan yang masih bersifat *tacit* akan hilang tanpa ada pengembangan sejalan dengan lajunya usia orang yang memilikinya. Akan tetapai pengetahuan yang bersifat *tacit* ini bila dikembangkan menjadi pengetahuan yang bersifat *explicit* akan terus berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu, orang, sosial, dan budaya.

Mengacu pada konsep tersebut dan konsep literasi budaya literasi *kaulinan barudak lembur* yang dilaksanakan oleh *Pengelola Saung Budaya Tatar Karang* cipatujah terbagi dalam dua bentuk yaitu (1) *Culture Experience* dan (2) *Culture Knowledge*. *Culture Experience* merupakan literasi budaya yang dilakukan dengan cara terlibat langsung kedalam sebuah pengalaman kebudayaan. Sebagai contoh sebuah permainan anak-anak. Untuk melestraian sebuah permainan ini maka dianjurkan untuk belajar dan berlatih permainan tersebut. Selain ikut terlibat langsung dalam proses berlatih, masyarakat pun dibekali dengan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut. Sedangkan *Culture Knowledge* adalah literasi budaya yang dilakukan dengan cara membuat suatu pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsikan sebagai pusat belajar masyarakat. Pada dasarnya pusat informasi ini adalah untuk edukasi ataupun untuk kepentingan pengembangan kebudayaan tersebut.

Terkait dengan konsep literasi kebudayaan, literasi *kaulinan barudak lembur* di desa Sindangkerta sudah berjalan dengan konsep tersebut. Konsep pelestraian ini dimomotori oleh lembaga informasi Saung Budaya Tatar Karang yang dibentuk oleh kelompok masyarkat pencinta budaya Cipatujah. Literasi kaulinan barudak

lembur tersebut menggunakan konsep *silih asih, Silih asah, silih asuh*. Konsep ini mengacu pada konsep *world view* budaya Sunda yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal *(local wisdom)*

Budaya Sunda memiliki *world view* berisi *"silih asih, Silih asah, silih asuh"*. *Silih asah* bermakna saling mencerdaskan, saling memperluas wawasan dan pengalaman lahir batin. *Silih asuh* mengandung makna membimbing, mengayomi, membina, menjaga, mengarahkan dengan seksama agar selamat lahir dan batin. *Silih asih* bermakna tingkah laku yang memperlihatkan kasih sayang yang tulus (Suryalaga, 2003).

Pada dasarnya pengetahuan *tacit* bisa dikembangkan menjadi pengetahuan explicit dengan proses *learning* dan pembelajaran. Proses *learning* tersebut mencakup;

1. Eksternalisasi dimana pengetahuan *tacit* dituangkan menjadi pengetahuan eksplisit, misalnya dengan menulis laporan kegiatan, menulis catatan dan *best practices* dan sebagainya.
2. Internalisasi, dimana pengetahuan yang telah dituangkan itu kemudian dibaca sehingga berubah menjadi pengetahuan *tacit*, dan
3. Transfer pengetahuan *tacit* melalui sosialisasi, menitoring, pelatihan, dsb. (Setiarso, 2009)

Namun demikian, dalam mengelola pengetahuan mengenai *kaulinan barudak lembur* masih banyak mengalami hambatan. Salah satu hambatan besar yang dihadapai adalah kesadaran untuk berbagi pengetahuan. Hal ini, merupakan salah satu hal yang menjadi penghalang dalam pendataan dan pendokumentasian pengetahuan kaulinan *barudak lembur*. Seperti kita ketahui bahwa permainan seperti ini sifatnya turun-temurun secara lisan. Oleh karena itu, bagi masyarakat sangat sulit menemukan dokumen tertulis mengenai permainan ini.

Kesulitan untuk saling berbagi pengetahuan ini disebabkan beberapa faktor antara lain:

1. Alat yang digunakan untuk saling berbagai pengetahuan masih sangat sulit ditemukan dan belum semua orang bisa menggunakan.
2. Sebagian orang menggangap bahwa untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan memakan banyak biaya dan *resources*.
3. Adanya pihak yang fokus dalam mengelola pengetahuan itu sendiri menjadi faktor penghambat berbagi pengetahuan. Sebenarnya pengetahuan sudah sangat banyak, baik dalam bentuk tacit ataupun *explicit knowledge*, namun belum ada yang fokus untuk membuat tools agar setiap orang mudah mengakses knowledge.
4. Kultur masyarakat yang belum sepenuhnya sadar tentang pentingnya berbagi pengetahuan juga sangat menghambat.

Namun, dengan berdirinya *Saung Budaya Tatar Karang Cipatujah* beberapa kesulitan dalam berbagi pengetahuan bisa teratasi. Proses berbagi pengetahuan ini dapat berjalan dengan konsep silis asih, silih asah dan silih asuh. Konsep tersebut merupakan *world view orang sunda*. Melalui konsep ini, proses pemeliharaan pengetahuan mengenai *kaulinan barudak lembur* di wilayan Sindangkerta dilaksanakan melalui empat proses yaitu *Socialization* (Sosialisasi), *Externalization* (Eksternalisasi), *Combination* (Kombinasi), dan *Internalization* (Internalisasi).

2. Nilai-nilai Kaulinan Barudak Lembur

A. Permainan Papancuhan

a) Cara bermaian Papancuhan

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan. Bermain papancuhan dilakukan secara beregu, bisa regu campuran atau kompetisi gender. dikala laut sedang menuju pasang dalam bahasa sunda istilahnya "masangkeun", anak-anak bermain papancuhan ini, dan sebelumnya mereka mencari dari sampah pantai (sarah) atau membuat batangan kayu sekitar 70 – 100 cm dan diujungnya ada cagak yang funginya untuk duduk ketika air pasang menghampirinya. Permainan ini biasanya dilakukan beregu. Teknik permainannya adalah siap yang belih dulu mampu menancapkan batangan kayu ke pasir dikala ombak sedang surut, dan pancuh (batang kayu) siapa/tim mana yang paling kuat tidak rorobh dikala diterjang ombak, begitu seterusnya.

b) Lokasi bermain Papancuhan

Permainan ini berlokasi di pesisir yang datar dan tidak ada karangnya. Permainan ini dilakukan ketik air mulai pasang. Ukuran / wilayah permainan cukup luas, karena permainan ini cukup berbahaya, sehingga antar regu pun harus agak berjauhan. Karena kalau batang kayu terhempas ombak bisa melukai pemain, sehingga biasanya ada tim medisnya dari masing-masing regu, tentunya dulu peralatan medinya dari alam saja.

c) Manfaat permainan Papancuhan

Tujuan utama permainan ini adalah peduli lingkungan pesisir dan keberanian. Oleh karena itu, manfaat permainan ini adalah melatih anak-anak peduli kebersihan lingkungan pesisir dari sampah alami dan melatih keberanian menghadapi air.

d) Nilai-nilai Permainan Papancuhan

Tujuan utama permainan ini adalah peduli lingkungan pesisir dan keberanian. Oleh karena itu, manfaat permainan ini adalah melatih anak-anak peduli kebersihan lingkungan pesisir dari sampah alami dan melatih keberanian menghadapi air.

1. Kewaspadaan

   Pertimbangannya; kewaspaan akan terbentuk dalam permainan ini. Hal ini bisa terlihat dalam permainnya yang nenantang alam yakni ombak pantai yang cukup deras. Setiap anggota kelompok harus waspada dalam menghadapi alam. Apalagi alat yang digunakan berupa batang kayu yang tersebar/ berserakan di pantai. Apabila tidak berhati-hati bisa terpeleset atau terbawa arus ombak.

2. Estetika

   Pertimbangan; Setiap anak bisa mengembangkan imajinasinya dan estetika dalam membuat papancuhan.

3. Jiwa sehat dan bersih lingkungan

   Pertimbangannya; sejak usia dini anak-anak diperkenalkan kepada lingkungan yang sehat dan bersih. Sampah yang berserakan dipantai akan dipilih dan digunakan sebagai bahan untuk membuat papancuhan. Oleh karena itu anak-naka dipupuk untuk memanfaatkan sampah menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat.

Anak-anak sedang bermain papancuhan

B. Permainan Bebentengan

a) Cara bermaian Bebentengan

Permainan bebentengan biasanya dilakukan oleh anak laki-laki dan perempuan. Permainan ini polanya beregu, dari masing-masing regu ada pengawasnya, para pengawas ini bertanggung jawab atas keselamatan dan keutuhan karya dari hempasan ombak pasang. Regu yang bermain boleh lebih dari duga regu, lebih banyak lebih baik. Yang menang adalah yang bentengnya kuat dihempas ombak, dan regu yang paling cepat menyelesaikan membuat benteng serta benteng yang paling menarik itulah pemenangnya, biasanya ada tim penilai dari luar regu.

b) Lokasi bermaian Bebentengan

Lokasi bermain bebentengan adalah wilayah pesisir yang menghampar dan tidak ada karanya,dan dimainkan ketika air mulai surut. Ukuran/wilayah permainan tidak terlalu luas seperti kaulinan papancuhan, karena bebentengan tidak terlalu beresiko, hanya perlu kewwaspadaan kalau-kalau empasan ombak ke bebentengan bisa masuk mata.

c) Manfaat bermaian Bebentengan

Tujuan permainan bebentengan adalah menumbuhkan rasa peduli lingkungan dengan membuat kaulinan dari pasir yang ada di pesisir, mengembangkan imajinasi dengan memanfaatkan potensi alam yang ada dengan kewaspadaan karena sewaktu-waktu air pasang bisa menghempasnya. Oleh karena itu, manfaat permainan ini yaitu melatih kemampuan imajinasi dan kewaspadaan dari alam yang ada disekelilingnya.

d) Nilai-nilai Permainan Bebentengan

Tujuan permainan bebentengan adalah menumbuhkan rasa peduli lingkungan dengan membuat kaulinan dari pasir yang ada di pesisir, mengembangkan imajinasi dengan memanfaatkan potensi alam yang ada dengan kewaspadaan karena sewaktu-waktu air pasang bisa menghempasnya. Oleh karena itu, manfaat permainan ini yaitu melatih kemampuan imajinasi dan kewaspadaan dari alam yang ada disekelilingnya.

1. Kewaspadaan

   Pertimbangannya; kewaspadaan akan terbentuk dalam permainan ini. Hal ini bisa terlihat dalam permainnya yang nenantang alam yakni ombak pantai yang cukup deras. Setiap anggota kelompok harus waspada dalam menghadapi alam. Apalagi alat yang digunakan sebagai benteng adalah lumpur/ pasir pantai. Selain itu pada permainan ini menumbuhkan kesiapsiagaan anak sejak dini tentang kerusakan alam yang disebabkan oleh obmbak. Dengan adanya benteng ini kerusakan alam seperti abrasi bisa ditanggulangi.

2. Estetika

   Pertimbangan; Setiap anak bisa mengembangkan imajinasinya dan estetika dalam membuat benteng sebagai bentuk pertahanan daratan dari serangan ombak.

3. Jiwa sehat dan bersih lingkungan
   Pertimbangannya; sejak usia dini anak-anak diperkenalkan kepada lingkungan yang sehat dan bersih. Sampah yang berserakan dipantai akan dipilih dan digunakan sebagai bahan untuk membuat benteng. Oleh karena itu anak-naka dipupuk untuk memanfaatkan sampah menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat.

Anak-anak sedang bermain bebentengan

D. Simpulan dan Rekomendasi

1. Simpulan

Berdasakan pada hasil penelitian mengenai *Kaulinan Barudak Lembur (Sunda) di Desa Sindangkerta Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya* setiap permainan memiliki nilai-nilai kehidupan yang diterapkan berdasarkan *nilai silih asih, silih asah, dan silih asuh*. Nilai-nilai tersebut adalah kebersamaan, kepemimpinan, kejujuran, lapang dada, kederhanaan, dan lain-lain. Mengacu pada konsep literasi budaya, literasi kaulinan barudak lembur yang dilaksanakan oleh *Pengelola Saung Budaya Tatar Karang* Cipatujah terbagi dalam dua bentuk yaitu (1) *Culture Experience* dan (2) *Culture Knowledge*. *Culture Experience* merupakan literasi budaya yang dilakukan dengan cara terlibat langsung kedalam sebuah pengalaman kebudayaan. Sebagai contoh sebuah permainan anak-anak. Untuk melestraian sebuah permainan ini maka dianjurkan untuk belajar dan berlatih permainan tersebut. Selain ikut terlibat langsung dalam proses berlatih, masyarakat pun dibekali dengan nilai-

nilai yang terkandung dalam permainan tersebut. Sedangkan *Culture Knowledge* adalah literasi budaya yang dilakukan dengan cara membuat suatu pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsikan sebagai pusat belajar masyarakat. Pada dasarnya pusat informasi ini adalah untuk edukasi ataupun untuk kepentingan pengembangan kebudayaan tersebut

2. Saran

Dalam pengembangan budaya sunda (kaulinan barudak lembur) perlu melibatkan berbagai undur (masyarakat dan pemerinta) Sehingga pengembangan ini menjadi tanggung jawab bersama

E. Ucapan Terima Kasih

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini. Secara Khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Komunikasi Unpad, Ketua LPPM Unpad, Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Komunkasi Unpad, dan Pengelola Saung Budaya Tatar Karang Cipatujah.

F. Daftar Pustaka

Achmad, Literasi Informasi: Ketrampilan Penting di Era Global. *Seminar Literasi Informasi dan Library Software*. Surabaya, 13 April 2007.

Aliadi, 2002, *Sistem Pengetahuan dan Teknologi Lokal dalam Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia*. Makalah

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Balick, JM., dan PA. dan Cox, 1996, *Plants, People and Culture, The Science of Ethnobotany*, Scientific American Library, New York.

Barker, Chris. et. al (2002) *Research Methods in Clinical Psychology : An Introduction for Students and Practitioners Wiley & Sons*. London

Effendi, Onong Uchjana. 1996. *Sistem Informasi Manajemen*. Bnadung: Mandar Maju

Faust, B.2010."Implementation Of Tacit Knowledge Preservation And Transfer Method." *IAEA-CN-153/2/P/24*: 1-11.

George Ritzer, et.al., *Teori Sosiologi Modern*, Jakarta, Prenada Media, 2005.

Honeycutt, Jerry.2000. *Knowledge Management Strategies: Strategi Manajemen Pengetahuan*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Hess, C.G. 2013. *Knowledge Management and Knowledge Systems for Rural Development*. Bonn, Germany: Deutsche Gesellschaft für Technische Zusammenarbeit (GTZ).

Koentjaraningrat. 1993. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta, Jakarta.

Koentjaraningrat. 1984. *Pengantar Antropologi*. Jakarta, Gramedia.

Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Rosdakarya, 1988.

Maryam, Siti. 2007. *Pemaknaan Tradisi Lisan dan Tulisan pada Masyarakat Kampung Naga*

Mulyana, Deddy., *Metode Penelitian Kualitatif*, Rosdakarya, Bandung.

Moleong, Lexy. 2000. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya,

Mulyana, Deddy. 2013. Pengantar Ilmu Komunikasi. Bandung: Rosda Karya.

_____. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.

Nasution, S, 1989, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Bumi Aksara, Jakarta.

Neuman, Lawrence W (1994), *Social Research Methods Qualitative and Quantitative Approachs*. Boston:Allyn and Bacon.

Nonaka, Ikujiro. 1998."The Concept of "Ba" Building A Foundation For Knowledge Creation." *California Management Review Vol.4 No.3*: 40-54.

Poewanto, Hari. 2000. *Kebudayaan dan Lingkungan dalam Perspektif Antropologi*.Cetakan I. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Pendit, Putu Laxman, 2003, *Penelitian Ilmu Perpustakaan dan Informasi: Suatu Pengantar Diskusi, Epistemologi dan Metodologi*, Jurusan Ilmu Perpustakaan-Fakultas Sastra, UI, Jakarta.

Sangkala. 2013. *Knowledge Management*. Jakarta: Grafindo Persada.

Setiarso, Bambang, Triyono, Nazir Harjanto, dan Subagyo, Hendro. 2009. *Penerapan Knowledge Management pada Organisasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. 2008. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D* . Bandung : Alfabeta.

Setiowulan, Wiwiek. 2007. *Pola Stimulasi Literasi Dini oleh Ibu pada Anak Usia Balita di Daerah Miskin Perkotaan*

Soekarman dan Riswan, 1992, *Status Pengetahuan Etnotani di Indonesia dalam Nasution dkk* (ed), Prosiding Seminar dan Lokakarya Nasional Etnobotani I, LIPI, Bogor

Sulistyo-Basuki. 2007. *Knowledge Management dan Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. <http://komunitaskm.multiply.com/journal/item/6/Knowledge_Management_dan_Ilmu_Perpustakaan>

Tobing, Paul. 2013.*Knowledge Management: Konsep Arsitekrur dan Implementasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tang, Shanhong. "*Knowledge Management in Libraries in the 21st Century*." 66th IFLA Council and General Conference. October 2013. www.ifla.org/IV/ifla66/ papers/057-110e.htm.

Travers, Max (2001). *Qualitative Research Through Case Studies*, London: Sage Publications.

Travers, Max, *Qualitative Research Through Case Studies*, London:Sage Publications, 2001. Bandingkan dengan konsepsi Neuman, Lawrence W (1994), *Social Research Methods:Qualitative and Quantitative Approachs*. Boston:Allyn and Bacon.

Yin, Robert K. 2009. *Studi Kasus: Desain dan Metode*. Jakarta: Rajawali Press.

Yusup, Pawit M. 2013. *Perilaku Pencarian Informasi Penghidupan Pada Penduduk Miskin Pedesaan*. Bandung; Universitas Padjadjaran.

http:// kebidanankeperawatan. wordpress.com/ 2011/11/19/konsep-dasar-pengetahuan 20-11-2011 pukul 11.26

(yusupf, 2013) http.*yasyusuf.blogspot.com /2013/04/ konsep-dasar-ilmu pengetahuan. html 20-11-2013 pukul 11.34*

URGENSI LITERASI INFORMASI BAGI PENYULUH PERTANIAN LAPANGAN DI KABUPATEN BOYOLALI

Muhammad Sholihin

UPT Perpustakaan Universitas Sebelas Maret Surakarta

Jl. Ir Sutami 36 A Kentingan Jebres Surakarta Jawa Tengah

Sholihin.mtop@gmail.com

Abstrak

Penyuluh Pertanian Lapangan (PPL) membutuhkan informasi untuk mendukung aktivitas penyuluhan. Kebutuhan informasi terhadap PPL muncul akibat adanya perkembangan informasi secara global dan modern. Adanya kebutuhan informasi mendorong PPL untuk melakukan pencarian informasi sehingga tidak tertinggal akan perkembangan informasi dan ilmu pengetahuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui PPL di kabupaten Boyolali terhadap media publikasi cetak yang digunakan. Serta untuk mengetahui penilaian PPL terhadap media publikasi cetak yang digunakan sebagai sumber informasi pertanian dan untuk mengkaji hubungan antara karakteristik pribadi PPL dengan penilaian mereka terhadap media publikasi cetak yang digunakan. Metode dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif dengan teknik *survey*. Lokasi penelitian ditentukan secara sengaja (*purpossive*). Metode penentuan sampel secara *systematic sampling*. Untuk menganalisis hubungan antara karakteristik pribadi PPL dengan penilaian mereka terhadap media publikasi cetak dengan analisis korelasi Kendall's. Penilaian PPL terhadap media publikasi cetak terlihat bahwa nilai $p<0,01$ atau $0,001<0,01$ dan nilai koefisien korelasinya -0,422. Nilai tersebut berarti bahwa frekuensi para penyuluh pertanian lapangan untuk melakukan kunjungan ke sumber informasi berpengaruh sangat nyata terhadap penilaian mereka akan tetapi karena nilai koefisien korelasi bernilai negatif maka meskipun berhubungan sangat nyata nilai tersebut dapat diartikan bahwa semakin sering frekuensi yang dilakukan untuk berkunjung ke sumber informasi maka akan menghasilkan penilaian yang rendah terhadap media publikasi cetak yang mereka gunakan.

Kata kunci; Penyuluh pertanian, Literasi informasi, Media informasi

A. Pendahuluan

Di negara agraris pembangunan dalam bidang pertanian membutuhkan dukungan penelitian dan penyuluhan. Penelitian dibutuhkan untuk mencari cara meningkatkan produktivitas pertanian, memperkuat daya beli para petani, dan menciptakan pertanian yang tangguh. Sedangkan penyuluhan dibutuhkan untuk menggalakkan partisipasi masyarakat tani agar mau menerima cara tersebut untuk mencapai tujuan yang diinginkan

Media informasi publikasi yang dibaca oleh penyuluh pertanian sangat bermanfaat terhadap perkembangan ilmu pengetahuan bagi petani. Sehingga petani akan menyerap ilmu pertanian yang terkini dari penyuluh pertanian. Komunikasi menjadi sangat penting bagi penyuluh pertanian dan petani. Apabila komunikasi yang dilakukan oleh penyuluh pertanian baik dan berbobot maka akan mempengaruhi tingkat pemikiran petani dalam mengolah lahan pertanian

Dalam kegiatan penyuluhan, penyuluh adalah komunikator yang seringkali menjadi tempat suatu inovasi didifusikan. Oleh karena itu komunikasi interpersonal merupakan konteks komunikasi yang sangat menentukan efektivitas kegiatan penyuluhan yang dilakukan secara intensif akan menciptakan interaksi yang memudahkan penyampaian pesan-pesan informasi yang bersifat teknis.

Tujuan utama dari penelitian adalah menghasilkan informasi dan inovasi baru, yang berdaya guna dan tepat guna dalam meningkatkan produktivitas pertanian dan kesejahteraan petani. Penyuluh pertanian akan memberikan hal-hal yang baru dalam ilmu budidaya pertanian, pengolahan lahan sampai pasca panen kepada petani.

Media publikasi cetak dapat digunakan untuk menyebarkan hasil penelitian, karena media tersebut merupakan salah satu media komunikasi yang efektif untuk menyalurkan dan mampu menjangkau khalayak pengguna hasil penelitian yang tersebar luas.

Saat ini media publikasi cetak yang digunakan oleh Penyuluh Pertanian Lapangan (PPL) adalah surat kabar, majalah, buku, brosur dan bulletin. Media publikasi cetak tersebut diperoleh dari berbagai pihak diantaranya para distributor, lembaga penelitian, dan Kementerian Pertanian.

Keberhasilan suatu media publikasi cetak dapat dilihat dari dimanfaatkan tidaknya oleh pengguna. Pemanfaatan media tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya kesesuaian media dengan kebutuhan pemakai, pemahaman dan penyajian.

Titik berat dari proses penyuluhan sebagai proses penyebarluasan informasi adalah, masyarakat desa diharapkan dapat memperoleh informasi yang berkaitan dengan usaha tani mereka, bagaimana sebaiknya mereka berusaha tani yang benar, melakukan budi daya yang tepat dan baik sehingga produktivitas meningkat. Pada proses penyuluhan ini, sasaran diharapkan bisa memperolah informasi seluas-luasnya tanpa memandanag apakah itu sasaran utama ataupun sasaran penunjang.

Dalam melaksanakan tugasnya penyuluh harus menyelaraskan dengan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menghasilkan inovasi baru yang akan disebarluaskan ke petani, maka setiap penyuluh harus mempersiapkan diri untuk selalu belajar terus menerus dan berkelanjutan. Hal tersebut bisa didapat dari lembaga penelitian simposium, seminar, lokakarya dan pertemuan teknis lainnya.

B. Metode

Metode dasar penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif analitis yaitu penelitian yang memusatkan perhatian pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang dan bertitik tolak dari data yang dikumpulkan, dianalisis, dan disimpulkan dalam konteks teori-teori dari hasil penelitian terdahulu.

Teknik pelaksanaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik survei. Menurut Teken, survei adalah pengamatan atau penyelidikan yang kritis untuk mendapatkan keterangan yang terang dan baik terhadap suatu persoalan tertentu dan pada suatu daerah tertentu dengan cara menyelidiki sebagian dari anggota populasi yang bersangkutan.

Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara *purposif* (sengaja) yaitu berdasar pertimbangan-pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.Lokasi yang dipilih adalah Kabupaten Boyolali.

Populasi dalam penelitian ini adalah Penyuluh Pertanian Lapangan (PPL) yang wilayah kerjanya di Kabupaten Boyolali. Responden diambil di 4 kecamatan berdasarkan keberadaan perpustakaan (sebanyak 22 responden), dan 22 responden lainnya diambil secara acak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel 3.2

Tabel 1

Jumlah responden yang diambil masing-masing kecamatan

No.	Kecamatan	∑ responden
1.	Selo	5
2.	Boyolali	5
3.	Simo	6
4.	Mojosongo	6
	Jumlah	22

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi :data pokok dan data pendukung. Menurut sifatnya meliputi data primer dan data sekunder, kualitatif dan kuantitatif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3.3 Jenis dan Sumber Data

Data yang diperlukan	Sifat data				Sumber data
	Primer		Sekunder		
	Kn	Kl	Kn	Kl	
Data Pokok	v	v	v	v	PPL/responden
1. Karakteristik Pribadi	v	v	v	v	PPL/responden
2. Penilaian Penyuluh Pertanian Lapangan 3. Media Publikasi Cetak	v		v	v	PPL/responden
Data Pendukung			v	v	BPS Boyolali
1. Keadaan Alam			v	v	BPS Boyolali
2. Keadaan Pegawai					Dinas Pertanian
3. Keadaan Dinas Pertanian					Kab. Boyolali Dinas Pertanian
4. Keadaan Penyuluh Pertanian Lapangan					Kab. Boyolali Dinas Pertanian
5. Keadaan Penerimaan Bahan Informasi Pertanian					Kab. Boyolali dan Pengelola Perpustakaan

Keterangan:

Kn : Kuantitatif

Kl : Kualitatif

PPL : Penyuluh Pertanian Lapangan

BPS : Biro Pusat Statistik

Analisis statistik deskriptif, digunakan untuk mengetahui karakteristik pribadi Penyuluh Pertanian Lapangan (PPL). Untuk tingkat penilaian PPL terhadap media publikasi yang digunakan, dikategorikan dalam tingkatan tinggi, sedang, rendah dengan menggunakan rumus :

$$\text{Lebar interval (I)} = \frac{\text{Skor tertinggi - skor terendah}}{\text{Jumlah kelas}}$$

Untuk menganalisis hubungan antara karakteristik pribadi Penyuluh Pertanian Lapangan (PPL) dengan penilaian mereka terhadap media publikasi cetak dengan analisis korelasi Kendall's atau dengan menggunakan program SPSS 10.0 for windows.

Untuk uji signifikansi menggunakan perbandingan antara nilai p dengan kriteria pengambilan keputusan :

Jika p>nilai a maka Ho diterima (Berarti tidak terdapat hubungan antara karakteristik pribadi Penyuluh Pertanian Lapangan dengan penilaian mereka terhadap media publikasi cetak)

Jika p<nilai a maka Ho ditolak (Berarti terdapat hubungan antara karakteristik pribadi Penyuluh Pertanian Lapangan dengan penilaian mereka terhadap media publikasi cetak

C. Hasil dan Pembahasan

Karakteristik pribadi Penyuluh Pertanian Lapangan yang menjadi responden dalam penelitian ini meliputi : Pendidikan, frekuensi kunjungan ke sumber informasi, lokasi/jarak ke sumber informasi.

1. Sebaran PPL menurut pendidikan

Tingkat pendidikanakan mempengaruhi kualitas pengembangan sumber daya manusia yang menjadi modal peningkatan pengetahuan dan tingkat berpikir manusia. Sebaran Penyuluh Pertanian Lapangan berdasar pendidikan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Sebaran Penyuluh Pertanian Lapangan Kabupaten Boyolali Berdasarkan Pendidikan

Pendidikan	Jumlah responden	Persentase (%)
Rendah/ SLTA	8	36,5
Sedang / Diploma	6	27
Tinggi/ Sarjana	8	36,5
Jumlah	22	100

Sumber : Analisis data primer

Pendidikan yang telah ditempuh responden dikategorikan dalam tiga kelompok. Kelompok pertama kelompok pendidikan tinggi yaitu sebanyak 8 responden atau 36,5%, kelompok sedang atau Diploma (sarjana muda) sebanyak 6 responden atau 27 %," dan kelompok ketiga berpendidikan rendah yaitu (SMA/SPMA) sebanyak 8 responden atau 36,5%.

Penyuluh Pertanian Lapangan di Kabupaten Boyolali yang mayoritas sudah berpendidikan sarjana adalah mereka yang pada saat bekerja sudah mengenyam pendidikan sarjana (4 orang) ataupun ada yang mereka pada saat mereka sudah bekerja, mereka (4 orang) melanjutkan sekolah lagi untuk jenjang sarjana mereka. Keadaan pendidikan tersebut ada yang sebagian atas biaya sendiri ada pula yang atas biaya dari dinas. Dari hal tersebut maka dengan tingkat pendidikan yang tinggi dapat lebih meningkatkan kualitas dari sumber daya manusia dari penyuiuh pertanian lapangan di Kabupaten Boyolali

2. Sebaran Penyuluh Pertanian Lapangan berdasar frekuensi

Frekuensi dari Penyuluh Pertanian Lapangan untuk mengunjungi sumber informasi akan mempengaruhi dari banyaknya informasi yang mereka terima dan mereka dapatkan, sehingga dengan seringnya frekuensi kunjungan mereka ke sumber informasi tentunya akan berpengaruh juga terhadap penilaian setiap informasi yang mereka terima. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2
Sebaran Penyuluh Pertanian Lapangan berdasarkan frekuensi kunjungan ke perpustakaan

Frekuensi (kali)	Jumlah responden	Persentase (%)
Jarang (1-10)	4	18.3
Sedang (11 -20)	16	72,7
Sering (21 -30)	2	9
Jumlah	22	100

Sumber: Analisis data primer

Dalam rangka melakukan kegiatannya, Penyuluh Pertanian Lapangan seringkali mengunjungi instansi yang dapat mereka jadikan sebagai tempat mencari informasi seperti perpustakan maupun taman bacaan masyarakat. Dari 22 Penyuluh Pertanian Lapangan didapatkan bahwa frekuensi kunjungan mereka ke sumber informasi tersebut dalam satu tahun terakhir mayoritas termasuk dalam kategori sedang (72.7,7%). Sedangkan untuk 4 Penyuluh Pertanian Lapangan (18,3%) berada dalam kategori jarang, dan untuk 2 Penyuluh Pertanian Lapangan (9%) lainnya berada pada kategori sering.

Frekuensi kunjungan tersebut seringkali mereka gunakan selain untuk mencari ataupun meminjam media publikasi juga mempunyai tujuan untuk konsultasi teknis, bertanya tentang masalah yang dihadapi dan untuk mengikuti pertemuan serta untuk mencari informasi.

Media Publikasi Cetak Yang Digunakan oleh Penyuluh Pertanian Lapangan di Kabupaten Boyolali

Dalam melakukan tugasnya Penyuluh Pertanian Lapangan (PPL) memerlukan berbagai informasi yang bermanfaat dalam pelaksanaan kegiatannnya. Dari berbagai sumber informasi, media pubkliasi cetak lebih sering dimanfaatkan oleh seorang Penyuluh Pertanian Lapangan dibandingakan dengan media lainnya.

1. Jenis Media Publikasi Cetak

Penyuluh Pertanian Lapangan (PPL) di Kabupaten Boyolali memperoleh media publikasi cetak dengan berbagai macam dan jenisnya. Banyaknya media publikasi cetak tersebut mereka dapatkan dari kiriman berbagai instansi seperti Kementerian Pertanian Republik Indonesia, Balai Besar dan Pusat Penelitian, ataupun agen-agen yang menjadi distributor media publikasi cetak tersebut. Untuk berbagai macam dan jenisnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.

Jenis Media Publikasi Cetak Yang digunakan Penyuluh Pertanian Lapangan

No	Jenis	Macam
1.	Surat Kabar	Sinar Tani
2.	Majalah	Trubus
3.	Buku	Teknis dan Ilmiah Pertanian
4.	Buletin	Liputan Pertanian
5.	Brosur	Agropolitan

Sumber: Analisis data primer

Dari Tabel 3 terlihat bahwa untuk berbagai jenis dari media publikasi cetak yang menjadi bagian untuk penyajian berita yang seringkali dikonsumsi Penyuluh Pertanian Lapangan (PPL) sebagai sumber informasi pertanian yang menunjang dari kegiatan dan kerja mereka terdapat di kolom-kolom tertentu seperti tajuk rencana atau varia pertanian untuk surat kabar, teknologi atau ekonomi dan bisnis untuk jenis buku, rubrik pertanian untuk majalah, kolom ilmiah untuk bulletin dan teknologi untuk jenis brosur.

Hubungan Karakteristik Pribadi dan Penilaian Penyuluh Pertanian Lapangan terhadap Media Publikasi Cetak

Secara keseluruhan hasil analisis hubungan karakteristik pribadi Penyuluh Pertanian Lapangan (PPL) dengan penilaian mereka terhadap media publikasi cetak di Kabupaten Boyolali dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 4

Nilai korelasi Kendall's dari hubungan antara karakteristik pribadi dengan penilaian Penyuluh Pertanian Lapangan terhadap media publikasi cetak

Karakteristik Pribadi	Penilaian terhadap media publikasi	
	Nilai koefisien	P
Umur	0,144	0,262
Pendidikan	0,252'	0,039
Masa kerja	0,245'	0,048
Jarak/lokasi	0,045	0,728"
Penghasilan	0,145	0,259
Frekuensi	-0,422**	0,001
Keterdedahan	0,289*	0,019

Sumber: analisis data primer

Keterangan :* nyata pada p<0,05 **nyata pada p<0,01

Untuk mengetahui hubungan karakteristik pribadi Penyuluh Pertanian Lapangan (PPL) dan penilaian mereka terhadap media publikasi cetak dengan menggunakan analisis Kendall's taub.

Dari hasil analisis ternyata variabel pendidikan, masa kerja, frekuensi dan keterdedahan mempunyai hibungan yang nyata dan sangat nyata dengan penilaian mereka terhadap media publikasi cetak. Sedangkan variabel umur, jarak lokasi dan penghasilan tidak berhubungan secara nyata dengan penilaian mereka terhadap media publikasi cetak.

D. Simpulan dan Rekomendasi

Dari penelitian mengenai Penilaian Penyuluh Pertanian Lapangan (PPL) di Kabupaten Boyolali Terhadap Media Publikasi Cetak dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Karakteristik pribadi PPL lamanya pendidikan, masa kerja, dan keterdedahan termasuk kategori tinggi, sedangkan penghasilan, jarak lokasi termasuk kategori rendah dan untuk frekuensi kunjungan ke sumber informasi mayoritas adalah 11-20 kali dalam setahun, serta untuk umur mayoritas adalah 35-41 tahun

2. PPL memberikan penilaian yang cukup menarik, cukup mudah dipahami,cukup sesuai denagn kondisi dilapangan, cukup berguna dan kurang tersedia terhadap media publikasi cetak yang mereka gunakan

3. Dari penilaian PPL; indikator penyajian, kemudahan dipahami, kesesuaian isi, dan kegunaan PPL memberikan penilaian sedang Indikator ketersediaan, PPL memberikan penilaian yang rendah yang berarti bahwa media publikasi cetak kurang tersedia di lingkungan Penyuluh Pertanian Lapangan.

4. Faktor karakteristik pribadi PPL seperti lama pendidikan, masa kerja, frekuensi, dan keterdedahan berhubungan nyata dan sangat nyata dengan penilaian mereka terhadap media publikasi cetak, yang berarti bahwa semakin tinggi karakteristik pribadi lama pendidikan, masa kerja, frekuensi dan keterdedahan maka akan memberikan penilaian yang tinggi pula terhadap media publikasi cetak

5. Faktor karakteristik pribadi umur, jarak lokasi dan penghasilan tidak berhubungan nyata dengan penilaian PPL pada media publikasi cetak

E. Ucapan Terima Kasih

Saya sampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya makalah ini terutama Dinas Pertanian Kabupaten Boyolali

DAFTAR PUSTAKA

Depari,E dan McAndrews.1988. *Peranan Komunikasi Massa dalam Pembangunan.*UGM Press.Yogyakarta. **(sumber buku)**

Effendy, O.U.I 996. *Dimensi-Dimensi Komunikasi.*Alumni.Bandung.**(sumber buku)**

Ihsaniati, H. 2003. *Analisis Persepsi Usaha Tani Padi di Kabupaten Sukoharjo.*Skripsi. Fakultas Pertanian. UNS. Surakarta **(sumber buku)**

Jahi, Amri. 1988. *Media Cetak dan Pembangunan Pedesaan di Negara-negara Dunia Ketiga dalam Komunikasi Massa dan Pembangunan Pedesaan di Negara- negara Dunia Ketiga : Suatu Pengantar.* Gramedia. Jakarta.**(sumber buku)**

Kartasapoetra. 1987. *Teknologi Penyuluhan Pertanian.* Bumi aksara. Jakarta **(sumber buku)**

Mardikanto,T. 1987. *Komunikasi Pembangunan.* UNS Press.Surakarta **(sumber buku)**

_____. 1993. *Penyuluhan Pembangunan Pertanian.* UNS Press. Surakarta **(sumber buku)**

Pratikno. 1987. *Lingkaran Komunikasi.* Alumni. Bandung **(sumber buku)**

Rakhmad, Jalaludin.1986. *Psikologi Komunikasi.* Remaja Rosdakarya. Bandung**(sumber buku)**

_____. 1989. *Teori-Teori Komunikasi.* RemajaRosdakarya. Bandung**(sumber buku)**

Rejeki, Sri dan Anita Herawati.1999. *Dasar-Dasar Komunikasi untuk Penyuluhan.* UAJY. Yogyakarta. **(sumber buku)**

Risdianasari, Niken Novianty. 1999. *Analisis hi Liputan Pertanian Hortikultura Buah-Buahan dan Sayuran Studi Kasus Pada Majalah Trubus (1996-1998).* Skripsi. Fakultas Pertanian UGM. Yogyakarta **(Sumber Skripsi)**

Rahayu, Uninggar Tri. 2003. *Analisis Kinerja Penyuluh Pertanian Lapangan dalam Otonomi Daerah di Kabupaten Klaten.* Skripsi. Fakultas Pertanian. UNS. Surakarta**(Sumber Skripsi)**

Siregar,A.1982. *Bagaimana Menjadi Penulis Media Massa Paket Untuk Jurnalistik.*UI Press. Jakarta **(sumber buku)**

Somadikarta, Lily. 1987. *Pengolahan Bahan Pustaka : Pedoman Tata Kerja Rutin dan Teknik Bibliografi.* Edisi ke 2. UI Press. Jakarta

Subagyo, Herald Tidar, Inneke Basuki, Petrus Suryadi. 1986. *Persuratkabaran Indonesia Dalam Era Informasi: Perkembangan, Permasalahan dan Perspektifnya.* Muliasari. Jakarta. **(sumber buku)**

Sulasih, Farida. 2001. *Hubungan Karakteristik Sosial Ekonomi PPL dengan Sikapnya Terhadap Buletin Sinar Tani di Kabupaten Sleman.* Skripsi. Fakultas Pertanian UNS. Surakarta.**(Sumber Skripsi)**

Sundari, Tuti Sri. 1994. *Hubungan Karakteristik Pribadi dan Intensitas Kegiatan Penyuluh Pertanian Spesialis dengan Penilaian Mereka pada Publikasi Badan Litbang Pertanian di Propinsi Jawa Barat.* Thesis Pasca Sarjana, Institut Pertanian Bogor. Bogor **(Sumber Thesisi)**

_____,1996. Analisa Kegunaan Publikasi Badan Litbang Pertanian Sebagai Sumber Informasi Bagi Penyuluh Pertanian Propinsi Riau. *J. Perpustakaan Pertanian V: (I)* **(artikel jurnal)**

Surakhmad.1994. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik.* Tarsito. Bandung **(sumber buku)**

Widjaja, AW. 1986. *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat.* Bina Aksara. Jakarta**(sumber buku)**

Van den Ban, AW dan HS Hawkins. 1999. *Penyuluhan Pertanian.* Kanisius.Yogyakarta **(sumber buku)**

PENDEKATAN LITERASI INFORMASI DALAM PRAKTEK PEMBELAJARAN SEPANJANG HAYAT

Pawit M. Yusup[1], Dian Sinaga[2], Yunus Winoto[3], Fitri Perdana[4]

Universitas Padjadjaran[1,2,3,4]

PSIP Fikom Unpad, Jalan Raya Bandung-Sumedang Km. 21 Jatinangor

Email: pawit.m.yusup@unpad.ac.id

Abstrak

Secara khusus istilah literasi bisa didefinisikan sebagai kemampuan teknis dalam men-*decode* atau mereproduksi lambang-lambang tulisan, hasil cetakan, atau tulisan dalam kalimat dan kata-kata dalam bentuk lambang tulisan. Dalam perkembangan selanjutnya literasi dikaitkan dengan kemampuan berkomunikasi secara tertulis, bukan bahasa dan komunikasi lisan. Sekarang konsep literasi sudah digunakan secara lebih bervariasi dalam konteks kemampuan memahami perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, seperti komputer dengan segala perangkat fungsionalnya, grafik, matematik, dan belakangan informasi. Dengan menggunakan metode kajian pustaka, diperoleh gambaran bahwa, literasi bukan sebuah karakteristik manusia sejak lahir, namun lebih merupakan sebagai kemampuan yang bisa dipelajari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Dalam perkembangan selanjutnya, bahkan ada kecenderungan literasi digunakan sebagai kemampuan dalam berinteraksi seseorang dan masyarakat dengan lingkungannya, dengan budayanya, dengan bisnisnya, dengan politiknya, dengan kehidupannya. Literasi informasi, literasi media, literasi teknologi, literasi digital, literasi sosial, literasi kehidupan, literasi penghidupan, adalah beberapa contoh literasi dalam konteksnya, termasuk konteks pendidikan dan pembelajaran sepanjang hayat.

Kata Kunci: Literasi informasi. Literasi media. Literasi kehidupan

A. Pendahuluan

Tidak ada seorang pun di dunia ini yang bisa menghitung banyaknya informasi yang pernah dilahirkan. Sebabnya adalah karena jumlah informasi yang terus berkembang tak terbatas seiring dengan semakin banyaknya jumlah manusia yang dilahirkan dan semakin banyaknya gagasan manusia yang melahirkan informasi. Perkembangan ini juga diikuti oleh perkembangan media dan sumber-sumber penyimpannya seperti misalnya beragam media cetak berupa buku, media cetak bukan buku, media audio, media audivisual, media elektronik, media digital, dan media lainnya. Karena jumlahnya yang sangat banyak, maka informasi yang sudah disimpan dalam beragam bentuk *media* pun masih tidak mungkin dapat diikuti perkembangannya oleh setiap orang, sekalipun oleh ahlinya. Terlebih lagi dengan semakin kompleksnya perkembangan media ke arah *new media* yang berbasis teknologi informasi, menjadikannya semakin sulit untuk diikuti oleh siapapun. Lebih-lebih lagi dengan adanya perkembangan informasi yang yang berbasis web, yang semakin menunjukkan sifat ketidakterbatasan perkembangannya. Keterbatasan ini terutama dibandingkan dengan konteks kemampuan manusia yang memiliki batas-batas dasar dan ajarnya.

Pada kenyataannya, hanya sebagian kecil saja informasi yang sudah disimpan dalam memori manusia, terutama memori yang sudah dialihbentukkan ke dalam *media penyimpanan* yang dikenal dengan sebutan dokumen, baik dokumen *analog* maupun dokumen *digital (*Buckland, 2001), juga pada mereka yang berminat mengelola dan mengembangkannya secara lebih serius. Kini, perkembangan *informasi, media* dan *new media* semakin menajam ke arah yang lebih substansial. Orang tidak lagi cukup dengan hanya membicarakan secara dominan mengenai bentuk fisik dokumen ataupun media, melainkan isinya lah yang menjadi titik perhatian dan kemanfaatannya. Orang tidak cukup berbahas tentang buku atau pustaka, melainkan lebih cenderung membahas isinya. Orang membeli buku ke toko pun pertimbangan utamanya adalah isinya, bukan bukunya secara fisik, meskipun memang tidak bisa dilepaskan antara buku dan isinya. Demikian pula halnya dengan media penyimpan informasi lainnya yang yang berbasis digital seperti hard disk, flash disk, memory card, CDR dan DVD, dan media digital lainnya. Hanya saja untuk media digital ini, pertimbangan orang dalam membelinya adalah pada daya atau kapasitas penyimpanannya, kecepatan pembacaannya, dan kemampuan lainnya ketika digunakan untuk membuka informasi yang disimpannya.

Pada kondisi sekarang, dampak dari masyarakat informasi global (*global information society)* sudah dirasakan oleh hampir semua aspek kehidupan manusia, dan semua orang ikut terkena dampaknya. Semua sektor kehidupan berlomba untuk menjadikannya yang terbaik di bidangnya. Persaingan pun semakin merajalela dan mewarnai seluruh sendi-sendi kehidupan masyarakat. Lahirnya *new media*, sebagai istilah generik yang digunakan untuk menggagas berbagai bentuk komunikasi interaktif berbasis media elektronik dengan memanfaatkan teknologi informasi, menjadikan proses komunikasi tidak lagi hanya melibatkan orang dengan orang, melainkan juga antara orang dengan media, orang dengan mesin, bahkan mesin dengan mesin, berproses secara interaktif dan sangat menakjubkan. Robot bicara, mesin bicara, buku bicara, adalah beberapa contoh yang menggambarkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini.

Di dunia komunikasi dan perpustakaan, jika *old media* berkait dengan media cetak yang berciri khas teks dan grafik statis, maka *new media* lebih merepresentasikan komunikasi yang dinamis dan interaktif dengan pelibatan teknologi informasi dan media, yang meliputi: *website, streaming audio dan video, chat rooms, e-mail, online communities, web advertising, media CD ROM dan DVD, memory card, flash disk, hard disk, virtual reality environment*, *integrasi data digital dengan telepon seperti telepon internet, smartphone, kamera digital, video digital, dan mobile computing.*

Penggunaan istilah *new media* sendiri mensyaratkan bahwa komunikasi terjadi antar komputer dan antar manusia yang melibatkan komputer dengan berbagai perangkat asesorinya.(Webopedia, 2006). Selain itu, pesan-pesan informasi dalam *new media* secara individual bisa disebar, ditujukan, atau dikomunikasikan secara interaktif, kepada orang lain, baik secara personal, kelompok, atau sebanyak-banyaknya orang yang sudah dikenal maupun yang tidak dikenal (Sumber: *Vin Crosbie, 1998 (revised to include world usage figures and Napster example, 2002*.Singkatnya *new media* diaplikasikan sebagai *"online computers and multimedia"*, yakni sistem perpaduan antara komputer, jaringan komputer dan multimedia secara terintegrasi (Microsoft® Encarta Encyclopedia® 2006). Saat ini hampir semua orang sedang berada dalam konteks pergaulan yang melibatkan media baru ini. Melalui media sosial, misalnya, setiap orang bisa bergaul dan berkomunikasi dengan orang lain di seluruh dunia tanpa harus mengenalnya secara fisik.

Dari sisi manusia dan masyarakat sebagai pengguna *old media* dan *new media* tadi, sangat banyak hal yang bisa digali dan dikerjakan untuk kepentingan yang lebih bermanfaat. Dengan hanya memegang satu unit komputer saja yang dilengkapi dengan beberapa program standar dan tersambung dengan internet, orang tidak mungkin bisa 'menguasainya' secara tuntas apa yang ada dan mungkin ada di dalamnya, meskipun ia adalah seorang ahli di bidang komputasi. Sebagai contoh ekstremnya, di handphone yang sedang Anda pegang saat ini, secara potensial mampu menampung informasi dan sumber-sumber informasi digital, baik yang offline maupun yang online dengan jumlah yang relatif tak terbatas. Anda pun setiap saat bisa mencari dan menggunakan informasi dan sumber-sumber informasi yang ada di dalamnya untuk berbagai kepentingan seperti pekerjaan, ibadah, sosial, komunikasi, pendidikan, hiburan, dan lainnya. Data dan informasi dan sumber-sumber informasi yang disimpan dalam komputer Anda, jumlahnya bahkan lebih banyak dari yang ada di handphone Anda. Intinya, informasi dan sumber-sumber informasi saat sekarang jumlahnya tak terbatas. Kita sebagai manusia lah yang memiliki keterbatasan-keterbatasan dalam banyak hal, terutama jika dikaitkan dengan aspek tempat, waktu, dan kemampuannya.

Intinya, data dan informasi yang disimpan dalam komputer dan internet demikian besar sehingga tidak ada seorang pun yang bisa secara tuntas mengikuti perkembangannya, meskipun di bidang minatnya sendiri, belum lagi data dan informasi yang sudah terkelola dan disimpan dalam beragam media digital lainnya seperti antara lain CD ROM, DVD, hard disk, dan flash disk. Dilihat dari perspektif kelompok peminatannya saja sudah demikian kompleks, apalagi jika sudah dikaitkan dengan banyaknya penduduk Indonesia yang masih berkutat di sekitar kebutuhan pokok (Yusup, Pawit M.; dan Komariah, Neneng, 2014); dan faktor inilah yang antara lain menyebabkan semakin menambah kesenjangan penguasaan dan akses informasi, terlebih informasi digital (*digital divide*).

Kesenjangan digital (*digital divide*) sangat dirasakan dalam banyak aspek kehidupan di zaman ini, termasuk di satu komunitas kecil masyarakat tertentu baik di desa ataupun di kota, termasuk di sini, terutama sejak penggunaan internet secara luas dan meningkatnya arus informasi yang sangat dominan, yang didukung *platform* teknologi dan sistem informasi. Kesenjangan digital juga terkait dengan kesetaraan memperoleh peluang mengakses informasi dan sumber-sumbernya. Karenanya, sangat diperlukan adanya pihak yang berupaya dengan sungguh-sungguh untuk memperkecil kesenjangan itu. Dan, pihak yang paling bertanggung jawab terhadap penanganan semua itu adalah pendidikan dan pelatihan di semua jenjang dan sektornya.

Dalam prakteknya di masyarakat, semua orang melakukan pembelajaran sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Ada yang melakukannya karena warisan orang tua dan budaya secaraa turun temurun. Ada yang belajar karena direncanakan secara sengaja untuk meningkatkan kemampuan diri sesuai dengan tuntutan zaman; ada pula yang melakukannya karena otodidak. Orang bertanya tentang sesuatu hal kepada orang lain; atau orang

mencari informasi dan sumber-sumber informasi mengenai cara-cara berwirausaha secara lebih baik; atau orang secara sengaja melakukan percobaan memelihara ayam seni adu untuk tujuan usaha; adalah contoh-contoh belajar dalam praktek yang dilakukan oleh manusia di banyak aspek kehidupan sehari-hari. Mereka melakukan proses pembelajaran.

Dengan melihat perkembangan informasi dalam berbagai konteks kehidupan manusia yang demikian kompleks seperti dikemukakan di atas, maka pada kenyataannya, manusia itu terus-menerus belajar. Mereka setiap saat berfikir untuk mencapai taraf hidup yang lebih baik. Mereka berusaha untuk mendapatkan tambahan keterampilan berusaha secara lebih baik. Mereka juga mencari informasi dan sumber-sumber informasi ke banyak tempat. Semua itu mereka laakukan dalam rangka untuk memperbaiki kualitas hidupnya, termasuk kualitas penghidupannya. Tanpa belajar, kesenjangan informasi dan pengetahuan yang dimilikinya semakin jauh. Untuk itu, diperlukan pendekatan yang cocok guna membantu membelajarkan masyarakat melalui pendekatan praktik literasi informasi dan media.

Terkait dengan paparan di atas, sebagai lembaga yang salah satu tugasnya adalah meliterasikan masyarakat melalui membaca dan belajar, seperti yang tercantum dalam pasal 48 Undang-undang Republik Indonesia nomor 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan, yakni: (1) pembudayaan kegemaran membaca dilakukan melalui keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat; (2) pembudayaan kegemaran membaca pada keluarga sebagaimana dimaksud pada ayat (1) difasilitasi oleh pemerintah dan pemerintah daerah melalui buku murah dan berkualitas; (3) pembudayaan kegemaran membaca pada satuan pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dengan mengembangkan dan memanfaatkan perpustakaan sebagai proses pembelajaran; (3) pembudayaan kegemaran membaca pada masyarakat sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan melalui penyediaan sarana perpustakaan di tempat-tempat umum yang mudah dijangkau, murah, dan bermutu.

Makna dari konteks di atas menggambarkan bahwa pendekatan literasi informasi melalui membaca dan belajar sepanjang hayat, terus dilakukan baik dalam lingkup kecil maupun dalam lingkup yang lebih besar dan luas. Sektor pendidikan formal maupun nonformal, institusi layanan publik, dan institusi perpustakaan di semua jenis dan tingkatan, praktek pendidikan literasi informasi banyak dilakukan, baik langsung ataupun tidak langsung

B. Metode

Metode kajian pustaka digunakan untuk menjelaskan permasalahan literasi informasi yang digunakan dalam praktek pembelajaran sepanjang hayat. Konsep dan teori tentang literasi informasi dan media lebih banyak dibahas secara aplikatif dalam tulisan ini. Aplikatif dalam hal ini adalah pemberian beberapa contoh praktek literasi yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, terutama ketika mereka melakukan proses pembelajarannya. Konsep, konteks masyarakat virtual, perspektif dasar ICT, kemampuan kognitif, perspektif inter-literacy, literasi situasional, dan perspektif kemampuan metakognitif, adalah model kategori dalam konteks literasi informasi. Selanjutnya dilakukan kajian mengenai pendekatan literasi dan literasi media dalam praktik pembelajaran

C. Hasil dan Pembahasan

Pengertian literasi informasi *(information literacy)*

Istilah yang lebih baru dari judul di atas adalah *ICT Literacy (Information and Communication Technology Literacy)*, yang diindonesiakan menjadi literasi informasi, namun di sini akan digunakan literasi informasi (*information literacy)* saja dengan maksud supaya konsepnya lebih luas. Seperti yang pernah dikemukakan oleh Markauskaite, L. (2006), istilah literasi informasi cukup bervariasi, antara lain sebagai berikut: *ICT literacy, digital literacy*, *ICT fluency*, *computer literacy ,ICT skills, technological literacy, media literacy, information literacy, eliteracy, generic skills, 21st century skills, multiliteracies, new literacie,* masyarakat informasi, masyarakat *virtual*, masyarakat maya, *global village, global information society, digital divide* atau kesenjangan digital dan kesenjangan informasi, masyarakat teknologis, budaya pop, budaya televisi, dan masih banyak istilah-istilah lain yang menggambarkan adanya keterlibatan informasi dan teknologi komunikasi dan informasi yang sangat dominan dalam kehidupan masyarakat dewasa ini. Semua istilah itu pada dasarnya bermaksud menggambarkan betapa pola kehidupan, penghidupan, perilaku, dan budaya manusia di zaman ini sudah sangat berubah dan berbeda dengan dekade sebelumnya. Ia juga menggambarkan betapa perubahan di kalangan masyarakat sangat cepat, baik dilihat dari sisi individu ataupun secara kelompok dan masyarakat secara lebih luas. Kondisinya semakin kompleks jika dikonteksan ke dalam perkembangan media tenologi dan perkembangan informasi dan sumber-sumber penyimpannya.

Orang tahu bahwa perubahan yang sangat cepat pada kebiasaan dan perilaku masyarakat serta perubahan-perubahan dalam aspek lainnya, banyak dipengaruhi oleh dunia informasi, terlebih informasi yang sekarang sudah dalam bentuknya yang digital. Dengan informasi seperti itu, maka hampir semua aspek dan perilaku manusia tidak bisa lepas dari peran manfaat informasi ini.

Lantas, dengan informasi yang demikian dahsyat kekuatannya sehingga bisa mengubah hampir segalanya dari manusia dan peradabannya, maka setiap orang pun tampak berlomba mengejar dan ingin menguasai informasi itu, meskipun tentu saja tidak semua orang sanggup menggapainya. Dari sisi inilah tampaknya istilah melek informasi (*information literacy*) menjadi lebih fenomenal.

Memang, sekecil apapun setiap orang berhak atas akses informasi sesuai dengan porsi dan kebutuhannya. Para petani di desa-desa tentu ingin banyak mendapatkan informasi yang berkaitan dengan program-program pertanian terbaru dari pemerintah atau pihak lain. Demikian pula dengan seorang peneliti bidang elektronika yang selalu sibuk mencari formulasi baru dalam bidangnya untuk menghasilkan produk-produk unggulan yang bisa menghasilkan nilai tambah bagi diri dan organisasinya. Intinya, semua orang perlu melek informasi sesuai dengan bidang, porsi, dan kapasitasnya masing-masing.

Tabel dari Tilley, C.M., dkk (2006) berikut adalah contoh kategori untuk menggambarkan seperti apa dan bagaimana masyarakat virtual yang notabene adalah masyarakat informasi digital, yang dilihat dari berbagai aspek kehidupanya sebagai manusia, baik secara personal maupun kelompok dan masyarakat secara luas. Aspek-aspek dimaksud adalah: pendidikan, fantasi, informasi, minat, relasi, transaksi. Masing-masing aspek atau kategori selanjutnya dilihat dari aspek dan subkategori berikutnya yang menggambarkan koteks atau relevandinya. (Lihat Tabel 1).

Tabel 1. Tabel tentatif model masyarakat virtual dengan hambatan personalnya

Fenomena: *A sense of control*			
Kategori	**Properti**	**Dimensi**	**Sub-kategori**
Pendidikan	e-learning, kapasitas gedung, literasi informasi, literasi teknologis	Kesenjangan digital, confidens, pertukaran informasi, well-being (kesejahteraan), motivasi, skill	Pemberdayaan, komitmen, equalitas, belajar sepanjang hayat, visi yang berbagi, visi yang beragam
Fantasi	Aktifitas virtual, komunitas virtual, keluarga virtual, kehidupan virtual, realitas virtual	Akses, anonimitas, kommunikate, interaksi, partisipasi	*Double-edged sword of technology* (dua mata pedang teknologi), bebas hambatan, rekreasi
Informasi	*e-searching*, equalitas, komunitas virtual	Kelompok diskusi, edukasi, entertainmen, legislasi, santai	Akses, pilihan
Interes/ minat	Hak-hak ketidakmampuan, leadership, tujuan moral , peradilan sosial	Akses, equitas, independensi, mobilitas, partisipasi, nilai kemanfaatan	Bantuan teknologis, masyarakat sipil, keterakuan, penetapan diri, visi, suara
Relasi	Peran masyarakat, dukungan kolega/kelompok, advokasi sistemik	Pengalaman kolektif, berbagi pengetahuan, Kepercayaan diri, peranan nilai guna	*Acceptance*, identitas, privasi, jaringan sosial
Transaksi	*e-commerce*, pekerja	Investmen, *shopping, ordering*, pembayaran	Pekerjaan jarak jauh, *tele-marketing*.

Tampak dalam Tabel 1 di atas, bahwa ruang lingkup literasi menjadi sangat luas, karena menyangkut banyak aspek tentang informasi dan pemberdayaannya oleh masyarakat, menyangkut beragam aspek kehidupan masyarakat terkait zamannya, perilakunya, penghidupannya, dan aspek lainnya yang berlaku di masyarakat. Penelitian atau kajian mendalam bisa difokuskan pada aspek-aspek tertentu yang relevan dengan kepentingan kehidupan dan penghidupan manusia dalam komunitasnya, misalnya hanya fokus pada aspek pekerjaan jarak jauh saja, aspek identitas diri anggota masyarakat dalam sistem pergaulan global, atau aspek-aspek dan subkategori lainnya sesuai dengan bidang minat sang peneliti.

Sejalan dengan konsep literasi seperti dipaparkan di atas, Markauskaite, L. (2006) mengemukakan beberapa contoh mengenai aspek-aspek pokok dan kategori tentang *ICT Literacy* dimaksud dalam perspektif teoretis, yakni secara ringkas disajikan dalam paparan berikutnya.

Perspektif pengetahuan dasar ICT *(Fundamental ICT knowledge perspective):* meliputi pengetahuan tentang konsep dan pemahaman akan prinsip-prinsip teoretis mengenai komputer, sistem informasi, jaringan komputer dan informasi, informasi digital, organisasi informasi, model dan abstraksi, pemikiran algoritmis dan programing, universalitas, keterbatasan teknologi, dan dampak-dampak sosialnya. Dari tema ini saja orang bisa mengkaji secara fenomenologis maupun kritis namun tetap komprehensif tentang sub-sub kategori yang ada

dan bisa dikembangkan sesuai dengan lingkup relevansinya. Selanjutnya adalah **perspektif dasar keahlian ICT** *(Basic ICT skills perspective*), yang meliputi: mengerti dan memiliki kemampuan untuk menggunakan peralatan ICT, seperti contohnya konsep ICT, komputer, word processing (pengolah kata), spreadsheets, database, presentasi, informasi dan komunikasi.

Berikutnya adalah **Perspektif kemampuan kognitif** *(Cognitive capabilities perspective),* yang meliputi: (a) memiliki kemampuan kognitif dalam proses pemecahan masalah yang menggunakan ICT, seperti contohnya bisa mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, membuat, dan melakukan komunikasi; dan (b) memiliki kemampuan dan pemahaman dalam menggunakan ICT, seperti contohnya paham akan konsep dan operasional dasar, sosial, issu-issu tentang etika dan kemanusiaan, peralatan produktifitas, peralatan komunikasi, peralatan penelitian, peralatan untuk pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

Perspektif *inter-literacy*: meliputi kemampuan menggunakan ICT sebagai bagian integral dari literasi dasar, subjek-subjek kurikulum dan literasi baru, seperti contohnya literasi era digital, literasi dasar, literasi ilmiah, literasi ekonomi, literasi teknologi, literasi visual, literasi informasi, literasi multikultural, dan kesadaran global. Konsepsi ini menggambarkan adanya keterkaitan antar aspek dalam literasi, yang bisa dikembangkan dan diaplikasikan dalam kehidupan sosial sehari-hari. Sebagai contoh misalnya literasi media media sosial, literasi organisasi virtual, literasi pendidikan jarak jauh melalui sistem online, literasi perdagangan konten digital, literasi komunitas peretas, dll.

Selanjutnya adalah perspektif **literasi situassional** (s*ituated literacy perspective),* yang meliputi: kemampuan kritis dalam menggunakan ICT pada berbagai konteks, situasi, dan kondisi, seperti contohnya kewarganegaraan dan masyarakat, aktifitas ekonomi, kehidupan sehari-hari dan masalah keluarga, liburan, pelatihan, pendidikan, penyaluran hobi, olah raga, dan aspek-aspek situasional lainnya. Aspek-aspek ini memerlukan keahlian yang memadai dari orang yang melakukannya. Intinya, setiap orang atau sekelompok orang, perlu belajar menguasai prosedur atau cara menggunakan atau melaksanakan apapun yang dikerjakannya, meskipun dalam lingkup kegiatan yang kecil. Contoh ekstremnya adalah, setiap kita membeli *handphone* baru, kita belajar menggunakannya dengan benar, melalui membaca buku panduannya, bertanya kepada teman yang sudah berpengalaman menggunakannya, atau melakukan pembelajarannya secara otodidak.

Terakhir adalah perspektif kemampuan metakognitif *(metacognitive capabilities perspective.* Aspek literasi ini meliputi: (a) mampu secara kognitif dan mampu mengevaluasi secara mandiri dalam menggunakan ICT, seperti contohnya memiliki adaptabilitas dalam berpikir kritis, mengelola arah pemikiran sendiri yang kompleks, ingin tahu segala sesuatu yang baru, kreatif dan berani mengambil risiko, berpikir pada tataran yang tinggi, dan mengelola suara dengan baik; (b) mengelola pengetahuan diri selama menggunakan ICT, seperti contohnya produktifitas yang tinggi, menetapkan prioritas, perencanaan dan pengelolaan hasil, menggunakan beragam peralatan yang ada secara efektif, dan mampu menghasilkan produk-produk berkualitas tinggi dan relevansinya. Setiaknya orang akan berfikir secara fungsional dan bahkan kritis ketika akan membeli seperangkat handphone dengan spesifikasi tertentu. Pertimbangan-pertimbangan kognitif biasanya dijadikan dasar seseorang untuk mencari dan menggunakan peralatan dimaksud sesuai dengan tujuan penggunaannya. Pada kondisi masyarakat kita yang masih sangat beragam tingkat literasinya, termasuk literasi ICT-nya, maka aspek pertimbangan terkadang sangat relatif. Seseorang membeli handphone dengan spesifikasi yang tinggi, dimungkinkan karena sudah melalui pertimbangan yang matang terutama untuk kepentingan fungsionalnya. Namun ada juga orang membeli handphone yang memiliki spesifikasi tinggi, namun penggunaannya hanya untuk menerima telpon (panggilan) dari orang lain. Orang dengan kondisi seperti yang disebutkan terakhir ini cukup banyak jumlahnya di masyarakat. Mereka tidak bisa menggunakan aplikasi seperti menelpon orang lain

karena harus mencari nomor telpon yang terdaftar di handphonnya. Mereka juga tidak bisa mengirim pesan kepada orang lain karena harus mengetik tombol-tombol di layar handphone yang berukuran kecil. Mereka juga tidak bisa membuka hampir semua aplikasi yang sudah dipasang di handphone. Mereka hanya mampu menerima panggilan telpon karena sudah diajari oleh anaknya atau oleh orang lain. (Hasil observasi dan wawancara dengan Car (penduduk Sleman DIY), Suy (penduduk Pamarican Kabupaten Ciamis, Jawa Barat, dan beberapa orang di pedesaan Jawa Barat Bagian Selatan, pada bulan September 2016).

Tampak jelas bahwa literasi informasi atau dalam konteks di atas disebut dengan *ICT Literacy*, bahwa kemampuan masyarakat dalam hal pengenalan, pemahaman dan penggunaannya tidak sama. Dari yang tingkatannya sangat tidak mengetahui sampai dengan yang relatif mahir dalam pengenalan dan pemberdayaannya. Dari situlah dunia pendidikan dan pembelajaran bisa berperan di dalamnya. Dunia pendidikan lebih banyak menggunakan konsep *media literacy* untuk menjelaskan peran-peran teknologi pembelajarannya, sedangkan dunia ilmu informasi, perpustakaan, dan komunikasi tampaknya lebih pas jika mengguakan pendekatan literasi informasi karena relatif lebih luas.

Pengertian literasi media (*media literacy*)

Seperti sudah diketahui bersama bahwa media adalah pembawa pesan atau penyimpan pesan-pesan informasi, maka dengan sendirinya informasi dan media tidak bisa dipisahkan. Kalau diibaratkan, bahwa informasi adalah isinya maka media adalah wadahnya. Dengan demikian maka, dalam banyak hal, pemanfaatan informasi berarti juga adalah pemanfaatan media, sebab informasinya banyak dibawakan atau diampaikan melalui media. Dan, dengan begitu, dapat dikemukakan bahwa pendayagunaan informasi juga berarti adalah pendayagunaan media, dan akhirnya upaya memelekkan informasi juga banyak kaitannya dengan memelekkan media, atau dengan kata lain, literasi informasi identik dengan literasi media, hanya dalam konteks isi dan wadahnya, pesan dan pembawanya (wadahnya).

Pengertian *media literacy* itu sendiri adalah sebuah perluasan informasi dan keahlian berkomunikasi yang responsif terhadap perubahan zaman, terutama perubahan yang demikian cepat pada sektor informasi dan media sebagai pembawa pesan informasinya (Considine, 1995). Dalam tataran praktis, *media literacy* berkait dengan kemampuan seseorang untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi dalam beragam format, termasuk di dalamnya format tercetak maupun format noncetak, format analog maupun format digital.

Komputer dengan segala perangkat fungsionalnya, asesorinya dan kemampuan-kemampuan yang dimilikinya, bisa digunakan sebagai alat dan sekaligus media untuk kepentingan literasi di dunia pendidikan, pembelajaran, dan di aspek kehidupan lainnya yang relevan. Teknologi pembelajaran ketika pada dua dekade yang lalu masih berupa pemanfaatan hasil-hasil teknologi untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran secara khusus seperti contohnya OHP/OHT (*Overhead Projector/ Overhead Transparency*), slide suara, video, foto dan sejenisnya yang masih berbasis analog. Sekarang peralatan seperti itu sudah jarang sekali digunakan. Do toko pun sudah sulit ditemukan. Kehadiran komputer saat ini praktis sudah bisa menggantikan semua peran-peran di atas. Dengan komputer dan perangkat fungsionalnya, semua kegiatan dalam sistem pendidikan dan pembelajaran, bisa dilakukan. Artinya, hampir semua media pembelajaran yang basisnya adalah untuk kepentingan literasi media, bisa digantikan oleh komputer dengan spesifikasi yang sesuai.

Pendekatan literasi informasi

Secara umum, istilah literasi diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis huruf Latin kalau di Indonesia. Kebalikannya adalah *illiterate* yang diindonesiakan menjadi buka huruf atau buka aksara, maksudnya aksara Latin seperti yang sedang Anda baca ini, sebab meskipun seseorang memiliki kemampuan membaca dan menulis huruf lain seperti Arab, misalnya, tetap dikatakan sebagai buta huruf atau buta aksara. Indonesia sudah menetapkan bahwa huruf yang digunakan sebagai alat komunikasi pendidikan dan yang diberlakukan secara nasional adalah huruf Latin ini. Bahkan bukan hanya di Indonesia saja, di hampir seluruh dunia, penggunaan aksara Latin ini digunakan dalam banyak hal. (Lihat Yusup, Pawit M., (2010).

Secara khusus istilah literasi bisa didefinisikan sebagai kemampuan teknis dalam men-*decode* atau mereproduksi lambang-lambang tulisan, hasil cetakan, atau tulisan dalam kalimat dan kata-kata dalam bentuk lambang tulisan. (Harvey J. Graff, 2006, dalam Microsoft Encarta Dictionary, 2007). Dalam perkembangan selanjutnya literasi dikaitkan dengan kemampuan berkomunikasi secara tertulis, bukan bahasa dan komunikasi lisan. Sekarang konsep literasi juga sudah digunakan secara lebih bervariasi dalam konteks kemampuan memahami perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, seperti komputer dengan segala perangkat fungsionalnya, baik dari sisi *hardware* maupun *software*-nya. Kemampuan menggunakan komputer di zaman sekarang semakin dibutuhkan karena aspek kemanfaatannya yang demikian banyak. Grafik, matematik, data, informasi, dan belakangan pengetahuan, sekarang sudah bisa diolah dengan bantuan sistem komputer.

Literasi bukan sebuah karakteristik manusia sejak lahir, bukan unsur dasar kemampuan manusia, namun lebih merupakan sebagai kemampuan yang bisa dipelajari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Bahkan dalam perkembangan teakhir, ada kecenderungan literasi digunakan sebagai kemampuan dalam berinteraksi seseorang dan masyarakat dengan lingkungannya, dengan budayanya, dengan bisnisnya, dengan politiknya. Literasi tidak cocok digunakan secara sendirian tanpa konteks.

Kalau dilihat lebih jauh tentang literasi ini, maka bisa dibedakan antara literasi dasar dan literasi fungsional. Yang pertama lebih menggambarkan kemampuan dasar seseorang atau masyarakat pada level bisa membaca dan menulis. Kira-kira kalau di kita adalah lulusan pendidikan yang paling dasar yang masuk kategori literasi dasar ini, misalnya setingkat TK dan SD. Sementara itu yang dikonsepsikan sebagai literasi fungsional adalah, disamping seseorang atau masyarakat sudah bisa membaca dan menulis, juga memiliki kemampuan untuk menghitung gambaran-gambaran kegiatannya dalam berinteraksi dengan manusia lain dalam lingkungan sosialnya secara fungsional. Termasuk ke dalam kategori ini antara lain adalah seseorang atau masyarakat sudah memiliki kemampuan dan kemauan untuk membaca surat kabar, membaca petunjuk-petunjuk arah dan lainnya dalam kehidupan bersosialisasi dan perjalanan, mengerti peta perjalanan, membaca dan menggunakan media non konvensional seperti handphone yang tidak hanya untuk mengirim SMS dan berkomunikasi lisan, komputer yang tidak hanya untuk mengetik teks, mesin ATM yang tidak hanya digunakan untuk pengambilan uang tunai, dll.

Kini dengan semakin cepatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, internet, dan *electronic banking*, menjadikan semakin nyata faktor literasi untuk konteks tersebut. Dengan melihat konteks literasi seperti itu maka sekarang pengertian literasi menjadi semakin bervariasi dan kompleks. Di atas

sudah dikemukakan beberapa contoh seperti literasi sosial, literasi pergaulan, literasi hukum, literasi teknologi, literasi penghidupan, pengetahuan lokal, dsb.

Kampanye literasi sebenarnya sudah dicanangkan oleh UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) sebagai organisasi dunia, yang menunjukkan angka literasi naik (tumbuh) dari sekitar 60 persen pada tahun 1970, menjadi 77,4 persen pada tahun 1995. Meskipun demikian, angka *illiteracy* (buta aksara) pun meningkat sejalan dengan pertumbuhan penduduk dunia. Badan dunia ini pun memperkirakan bahwa pada tahun 1995, lebih dari 885 juta penduduk dunia tidak memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis. Apalagi jika yang dimaksudkannya adalah *illiteracy* fungsional. (Harvey J. Graff, 2006, dalam Microsoft Encarta Dictionary, 2007). Kondisi Indonesia dianggap lebih parah lagi angka literasinya. Penelitian dari Unesco (2012) menggambarkan bahwa: literasi Indonesia menempati urutan 64 dari 65 negara. Tingkat membaca siswa Indonesia menempati urutan ke 57 dari 65 negara (PISA, 2010). Indeks minat baca menunjukkan angka 0,001; artinya setiap 1.000 penduduk hanya satu yang membaca. Tingkat melek huruf orang dewasa menempati posisi 65,5%. (Sumber: http://www.republika.co.id/ berita/koran/didaktika/14/12/15/ ngm3g840-literasi-indonesia-sangat-rendah.

Dengan melihat ukuran literasi dalam konteks seperti di atas maka jangan-jangan kita pun termasuk dalam kategori *illiteracy* di bidang pemahaman dan pendayagunaan informasi dan teknologi informasi. Bukankah kita (maksudnya penulis dan Anda) tidak mungkin bisa menguasai secara utuh hasil-hasil dari teknologi baru yang berubah dan berkembang secara sangat cepat, apalagi teknologi informasi yang setiap saat berubah sesuai dengan karakter dan kreatifitas pengembangnya. Sekadar contoh kasus dalam penggunaan komputer, pada umumnya orang hanya tertarik pada program-program pengolah kata (*word*) saja dan hanya sedikit yang meminati bidang program kreatif lainnya, meskipun penggunaan terbesar program-program komputer untuk bisnis dan perkantoran adalah database, *spreadsheet*, dan belakangan grafik.

Para pemimpin politik di seluruh dunia sekarang telah mendukung adanya program bantuan untuk meningkatkan literasi di segala bidang kehidupan, khususnya bagi anak-anak dan bahkan orang dewasa. Mereka juga sudah mendukung gagasan bahwa pengentasan *illiteracy* merupakan kewajiban pemerintah dan merupakan hak bagi setiap orang untuk mencapainya. Di Indonesia, program-program pemberantasan buta huruf sudah terkenal sejak lama, dan ini sebenarnya adalah satu bentuk kegiatan dalam rangka peningkatan literasi. Dalam hal kategori literasi seperti tergambarkan di atas, tampaknya memang banyak progam yang pada dasarnya bernuansa peningkatan literasi ini. Sebut saja Kejar Paket A, Kejar Paket B, dan Kejar Paket C, semua itu adalah program yang dimaksudkan untuk meningkatkan literasi berdasarkan tingkatan pendidikan yang setara dengan SD, SMP, dan SMU/K.

Dari uraian tentang literasi seperti itu, maka dapat diambil intinya bahwa literasi adalah kemampuan teknis dari seseorang atau masyarakat terhadap penguasaan suatu hasil dari budaya masyarakat sendiri. Hal ini bisa jadi akan bervariasi pemahamannya jika sudah dikaitkan dengan konteks tertentu. Misalnya literasi teknologi artinya kemampuan seseorang dalam penguasaan hasil-hasil teknologi; literasi grafis menggambarkan seseorang dalam menguasai teknik grafis; litersi media lebih menggambarkan penguasaan teknik tentang penggunaan media untuk keperluan kerja dan sosialnya. Demikian pula dengan literasi informasi; konsep ini lebih menggambarkan kemampuan teknis seseorang dan masyarakat atas informasi secara lebih fungsional.

Dikatakan sudah melek informasi jika seseorang atau masyarakat sudah menyadari arti pentingnya informasi bagi kehidupan dan penghidupannya, baik dalam hal informasi didudukkan sebagai barang sosial, maupun jika informasi sudah didudukkan sebagai komoditas bisnis dan komersial. Dalam hal yang terakhir ini,

kita sepenuhnya sudah memahami akan pentingnya informasi sebagai komoditas unggulan saat ini. Tapi sayangnya, tidak semua orang bisa memahami keberadaan informasi dan sumber-sumber informasi untuk menunjang kehidupan dan sosial di jaman kini, apalagi menguasainya. Sebagai konsumen, kita pun tidak sepenuhnya bisa memanfaatkan semua informasi secara optimal, terutama informasi yang tercipta dari hasil teknologi baru, apalagi mereka yang tingkat pendidikannya di bawah kita. Sebagai bahan renungan, coba perhatikan nasib tenaga kerja Indonesia yang sebagian besar adalah lulusan SMU/K ke bawah.

Pendekatan literasi media

Dikaitkan dengan literasi media (*media literacy)*, maka pendekatan literasi informasi relatif lebih praktis permasalahannya. Orang tidak serta merta bisa lepas dari literasi informasi tanpa melalui tahapan-tahapan pendayagunaan media sebagai pembawa pesan informasi. Artinya, informasi yang diberdayakan atau dimanfaatkan secara optimal hanya dengan cara langsung ataupun tidak langsung memanfaatkan media sebagai pembawa pesan informasi dimaksud. Orang bisa mendapatkan informasi dari televisi, dari CD ROM, dari DVD, dari flash disk, dari komputer, dari internet, dari film-film atau video digital, itu semua pada hakekatnya adalah dalam rangka memanfaatkan media, namun dalam konteks ini bukan sekadar sebagai penonton. Kalau orang sudah memiliki keahlian dalam memanfaatkan beragam jenis media dimaksud, terlepas dari mahir atau tidaknya dalam memanfaatkan media tersebut, dapat dikatakan bahwa orang tadi sudah lepas dari literasi media. (Lihat Yusup, Pawit M., (2010).

Seperti sudah dikemukakan pada bagian yang lalu bahwa literasi media adalah sebuah perluasan keahlian berkomunikasi dan penguasaan informasi yang responsif terhadap perubahan zaman, terutama perubahan yang demikian cepat pada sektor informasi dan media sebagai pembawa pesan-pesan informasinya (Considine, 1995). Dalam tataran praktis, literasi media berkait dengan kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi dalam beragam format, termasuk di dalamnya format tercetak maupun format noncetak, format analog maupun format digital. Jadi titik beratnya pada kemampuan orang dalam menggunakan media yang mengandung informasi dan sumber-sumber informasi tertentu yang jumlahnya semakin tak terbatas dan kompleks. Orang membeli komputer baru dengan spesifikasi yang baru, berarti orang tersebut perlu belajar dalam menggunakannya. Orang membeli handphone baru dengan spesifikasi yang baru, juga harus belajar cara menggunakannya secara benar sesuai dengan yang dianjurkan dalam manualnya.

Belajar sepanjang hayat

Lantas, apa dan bagaimana tugas perpustakaan dalam memerankan fungsinya dalam hal ikut serta meningkatkan literasi informasi dan literasi media ini? Jawabnya kira-kira sama dengan penjelasan tugas-tugas dan fungsi dan tugas perpustakaan secara umum, yaitu untuk mengubah kemampuan anggota masyarakat ke arah yang lebih literat, terutama kemampuan dalam hal penguasaan informasi dan media sebagai bentuk pendayagunaan hasil-hasil teknologi, khususnya teknologi komunikasi dan informasi. Program-program pelatihan, seminar, lokakarya, diskusi panel, kuliah klasikal, dsb., itu pada dasarnya adalah program untuk meningkatkan literasi, termasuk literasi informasi dan media. Program-program tadi berusaha meningkatkan angka literasi di semua tingkatan masyarakat, dari mulai mengubah kemampuan teknis anggota masyarakat pada tingkat yang paling dasar, misalnya masyarakat yang masih tergolong buta huruf (*illiterate*), sampai meningkatkan

kemampuan anggota masyarakat yang sudah memiliki kemampuan dasar literasi, hingga sampai kepada kondisi masyarakat yang betul-betul memahami dan memiliki kemampuan menggunakan beragam media komunikasi dan informasi untuk kepentingan kehidupan dan penghidupannya. Tugas-tugas ini dilakukannoleh perpustakaan sepanjang perjalanannya.

Melalui penyediaan informasi dan sumber-sumber informasi termasuk media sebagai pembawa pesan informasi dimaksud, yang isinya sesuai dengan kebutuhan segenap anggota masyarakat di semua tingkatan, pperpustakaan sudah ikut ambil bagian dalam program literasi informasi. Tugas selanjutnya adalah secara proaktif melaksanakan program-program literasi informasi dan literasi media secara berkesinambungan kepada kelompok masyarakat di semua tingkatan dan usia, sehingga dalam praktiknya perpustakaan bisa berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran sepanjang hayat.

D. Simpulan dan Rekomendasi

Literasi bukan sebuah karakteristik manusia sejak lahir, namun lebih merupakan sebagai kemampuan yang bisa dipelajari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Dalam perkembangan selanjutnya, bahkan ada kecenderungan literasi digunakan sebagai kemampuan dalam berinteraksi seseorang dan masyarakat dengan lingkungannya, dengan budayanya, dengan bisnisnya, dengan politiknya, dengan kehidupannya. Literasi informasi, literasi media, literasi teknologi, literasi digital, literasi sosial, literasi kehidupan, literasi penghidupan, adalah beberapa contoh literasi dalam konteksnya, termasuk konteks pendidikan dan pembelajaran sepanjang hayat.

Pendekatan literasi informasi dan literasi media hendaknya dilakukan pada semua aspek kehidupan manusia di berbagai strata secara terprogram dan dilakukan secara berkesinambungan.

E. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung kajian ini, dan terutamna sekali kepada Panitia **SLiMS Commeet West Java 2016:** "*Senayan Library Management System Community Meet Up West Java; Bandung, 17-18 Desember 2016),* yang telah bersedia menerima tulisan ini untuk dipresentasikan dalam seminar di tulisan lengkapnya diterbitkan dalam prosiding seminar ini.

F. Daftar Pustaka

Buckland, Michael, (1998). Preprint of article published in *Document Numérique* (Paris) 2, no. 2 (1998): 221-230. *Journal of the American Society for Information Science* 48, no. 9 (Sept 1997): 804-809, reprinted in Hahn, T. B. & M. Buckland, eds. *Historical Studies in Information Science*. Medford, NJ: Information Today, 1998, pp. 215-220.

Buckland, Mickael (2001). What is a "digital document"? *Journal of the American Society for Information Science.*

Considine, David. 1995 *Issue of Telemedium*, The Journal of Media Literacy, Volume 41, Number 2).

Markauskaite, L., (2006). "Towards an integrated analytical framework of information and communications technology literacy: from intended to implemented and achieved dimensions" *Information Research*, 11(3) paper 252 [Available at http://InformationR.net/ir/11-3/paper252.html].

Microsoft® Encarta Encyclopedia® 2006). Microsoft Encarta Encyclopedia. Microsoft Corporation.

Tilley, C.M., Bruce, C.S., Hallam, G. & Hills, A.P., (2006). "A model for the development of virtual communities for people with long-term, severe physical disabilities" *Information Research*, 11(3) paper 253 [Available at http://InformationR.net/ir/11-3/paper253.html].

Undang-undang Republik Indonesia nomor 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan, termasuk penjelasannya.

Webopedia, (2006). Internet.com. Copyright 2006 Jupitermedia Corporation).

Yusup, Pawit M., (1988). *Pedoman Mencari Sumber Informasi*, Remadja Karya, Bandung.

Yusup, Pawit M., (2010). Teori dan Praktek Komunikasi Instruksional. Bumi Aksara, Jakarta. ISBN. 979-010-572-X.

Yusup, Pawit M.; dan Komariah, Neneng (2014). *Health Information Seeking And Use Among Rural Poor Families In West Java, Indonesia*. Brazilian Journal of Information Science: Research Trends: Vol 8, No 1/2 (2014). Link: http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/bjis/issue/view/289

DISEMINASI INFORMASI ILMIAH PERGURUAN TINGGI BAGI PENGEMBANGAN MASYARAKAT

Priyanka Permata Putri

Universitas Pendidikan Indonesia
Jln. Setiabudhi No. 229, Isola, Sukasari, Kota Bandung,
Jawa Barat 40154, Indonesia
E-mail : harunompriw@gmail.com

Abstrak

Berbagai bentuk diseminasi informasi ilmiah di kalangan masyarakat saat ini masih belum disosialisasikan secara meluas. Masyarakat masih mempunyai keterbatasan pengetahuan mengenai cara mengakses informasi yang mereka butuhkan. Informasi ilmiah dari hasil penelitian sangat berperan penting dalam upaya pengembangan masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan penyedia informasi yang memiliki kompetensi yang memadai, salah satunya yaitu pustakawan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode yang digunakan yaitu studi literatur. Secara umum, tulisan ini akan membahas mengenai : (1) Pustakawan di Perguruan Tinggi; (2) Diseminasi informasi ilmiah bagi masyarakat; (3) Peran Pustakawan terhadap *Tri Dharma* Perguruan Tinggi; (4) Persiapan Pelaksanaan Diseminasi Informasi Ilmiah ke Masyarakat. Diseminasi informasi ilmiah bagi masyarakat ini, akan menjadi tantangan dan peluang bagi pustakawan perguruan tinggi serta bagi pengembangan masyarakat yang diharapkan mampu menggunakan informasi secara tepat guna. Peran pustakawan perguruan tinggi diharapkan mampu menjadi 'diseminator' yang manfaatnya dirasakan secara nyata bagi kehidupan masyarakat dengan cerdas dalam mempromosikan berbagai informasi ilmiah perguruan tinggi.

A. PENDAHULUAN

Kehadiran teknologi komunikasi dan informasi yang semakin berkembang mengakibatkan pengetahuan dan kehidupan manusia pun semakin maju. Semakin canggihnya teknologi terutama di bidang komputasi, komunikasi dan informasi menjadi semakin banyak dan beragam. Di era informasi saat ini, informasi menjadi komoditi yang paling penting dapat berupa dokumen, berita, data keuangan, laporan penelitian, data statistik dan lain-lain.

Perkembangan teknologi informasi internet saat ini paling dirasakan dampaknya yang berupa jaringan secara global. Internet memungkinkan seseorang mencari dan memanipulasi informasi yang sudah ada, maupun menciptakan dan menyebarkan informasi baru karena internet memuat berjuta-juta *web sites* dan *databases* serta informasi yang *overload*.

Menurut Madala & Setiawan (Pattah, 2014), perkembangan teknologi komunikasi dan informasi (TIK atau yang biasa juga disebut dengan ICT) ini telah membuat semakin banyak pihak menyadari bahwa masalah utama yang dihadapi bukan hanya bagaimana mendapatkan akses terhadap informasi tapi lebih pada bagaimana memilih informasi yang sesuai dengan kebutuhan secara selektif. Usaha untuk memilih informasi ternyata lebih besar daripada sekedar mendapat akses terhadap informasi. Sedangkan Hutasoit (Nashihuddin, 2016), mengatakan bahwa kebutuhan informasi merupakan suatu keharusan di jaman sekarang mengingat segala sesuatunya harus dilakukan dengan cepat dan tepat. Apabila kita hendak mengambil sebuah keputusan maka kita mencari dulu informasi tentang hal tersebut.

Keahlian literasi informasi saat ini terus dikembangkan sehubungan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tersebut. Berbagai penelitian telah mengkaji bagaimana kemampuan dan keterampilan pengguna dalam memperoleh dan mengelola informasi dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang semakin maju. Menurut Verzosa (Rhahmadi, 2011), bahwa literasi informasi dapat diartikan sebagai sebuah keahlian dalam mengakses dan mengevaluasi informasi secara efektif untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan. Seseorang yang memiliki keahlian ini tahu bagaimana belajar untuk belajar karena mereka tahu bagaimana mengelola informasi, mengevaluasi, memilah-milah dan menggunakannya sesuai dengan etika yang berlaku. Adapun Doyle (Rhahmadi, 2011) mengungkapkan bahwa seseorang disebut memiliki keahlian literasi informasi jika orang tersebut :

1. Mampu menyadari kebutuhan informasinya.
2. Mampu menyadari informasi yang akurat dan lengkap merupakan dasar dalam membuat keputusan yang benar.
3. Mampu mengidentifikasi sumber-sumber potensial dari suatu informasi.
4. Mampu membangun strategi pencarian yang tepat.
5. Mampu mengakses berbagai sumber informasi termasuk teknologi dasar lainnya.
6. Mampu mengevaluasi informasi.
7. Mampu mengelola informasi untuk mengaplikasikan/ mempraktikkannya.
8. Mampu mengintegrasikan informasi yang baru dengan pengetahuan lama yang telah dimilikinya.
9. Mampu menggunakan informasi dengan kritis dan untuk menyelesaikan masalah.

Salah satu jenis informasi yaitu informasi ilmiah atau hasil penelitian dari para peneliti yang bisa dimanfaatkan oleh masyarakat demi pembangunan yang lebih baik, salah satunya hasil penelitian di perguruan tinggi. Kemasan dari hasil penelitian pun kini lebih ke arah digitalisasi sebagai dampak dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Keahlian literasi informasi ilmiah ini akan berperan dalam mengemas dan menyebarluaskannya, salah satunya penerapan di lingkungan perpustakaan perguruan tinggi. Seorang pustakawan harus mampu mengoptimalkan penggunaan sumber daya perpustakaan dalam pengajaran,

pembelajaran dan penelitian, serta melatih pengguna untuk mengenal sumber-sumber informasi dan menemukan informasi yang sebenarnya dari berbagai sumber elektronik yang ada (Mishra, 2010).

Pustakawan melalui berbagai sumber informasi ilmiah baik tercetak maupun elektronik, selayaknya harus bisa mempelajari keterampilan yang diperlukan untuk mendapat, menyusun, dan mengevaluasi informasi tersebut di dalam setiap aktivitas sehari-hari. Hal tersebut dilakukan agar masyarakat yang membutuhkan informasi ilmiah mampu mengetahui bagaimana menggunakan informasi, memahami bagaimana cara mengatur dan mengkomunikasikan informasi yang dimilikinya dengan melibatkan proses berpikir kritis, kesadaran etika pribadi dan profesional, evaluasi informasi, konsep kebutuhan informasi, mengorganisir informasi, berinteraksi dengan para profesional informasi dan memanfaatkan informasi yang ada secara efektif dalam pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan penelitian.

Menurut penelitian yang dilakukan sebelumnya (Bakti, 2012), data yang dihimpun menemukan bahwa peneliti memiliki kendala berupa minimnya literatur pendukung kegiatan penelitian, kurangnya akses serta terbatasnya jumlah peneliti yang mempublikasi hasil penelitian yang telah dilakukannya. Kendala tersebut menjadi permasalahan akses informasi ilmiah bagi pengembangan masyarakat dengan kurangnya diseminasi informasi yang optimal dari penyedia informasi, salah satunya yaitu pustakawan perguruan tinggi. Diseminasi informasi ini dimaksudkan sebagai sarana meningkatkan kualitas dan jumlah publikasi penelitian, yang berpengaruh bagi pengembangan masyarakat demi kemajuan bangsa.

Untuk memperlancar proses diseminasi informasi ilmiah ini, diperlukan kreativitas pustakawan dan memperkuat jaringan komunikasi sosial. Menurut Nashihuddin (2016), kreativitas pustakawan dapat diwujudkan melalui ide, gagasan, dan pikiran yang inovatif. Sementara itu, wujud komunikasi pustakawan dalam sistem sosial dilakukan dengan cara membangun jejaring kerja sama dengan pengguna/ *stakeholders*, baik melalui komunikasi formal (kedinasan) ataupun non-formal (seperti hubungan pertemanan/ *partnership*) dan via-*online* (*email, instant messenger*, media sosial, dan telepon). Bagi Perguruan Tinggi, program diseminasi informasi ilmiah ke masyarakat ini dapat mendukung terwujudnya program *tri dharma* perguruan tinggi, yaitu pendidikan dan pengajaran; penelitian dan pengembangan; dan pengabdian kepada masyarakat. Melalui diseminasi informasi ilmiah ini, pustakawan dapat berperan aktif dan terlibat secara langsung dalam diseminasi hasil penelitian untuk pemberdayaan masyarakat.

B. METODE PENELITIAN

Untuk melakukan penelitian, peneliti membutuhkan metode penelitian yang tepat dan mungkin dilakukan. Arikunto (1998 : 151) mengatakan bahwa metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa metode penelitian itu sebaiknya dapat menjelaskan cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode yang digunakan yaitu studi literatur. Menurut Sugiyono (2006 : 11), penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel lain.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Diseminasi Informasi Ilmiah

Diseminasi informasi merupakan suatu kegiatan inovasi yang direncanakan, diarahkan, dan dikelola serta ditujukan kepada masyarakat baik secara kelompok maupun individu agar memperoleh informasi, timbul

kesadaran, menerima, dan akhirnya memanfaatkan informasi tersebut. Sedangkan Informasi ilmiah merupakan rekaman informasi yang dirancang secara khusus atau yang bisa dimanfaatkan untuk kepentingan ilmiah dan penelitian untuk mengembangkan dunia pengetahuan dan teknologi.

Informasi ilmiah sangat penting bagi masyarakat, perannya akan berpengaruh bagi kemajuan suatu bangsa menurut Rifki Ismal (2016), yaitu (1) Informasi ilmiah membantu pengambilan keputusan manajemen bahkan negara; (2) Informasi ilmiah adalah dasar pengembangan ilmu dan teknologi; (3) Informasi Ilmiah menunjukkan intelektualitas seorang bahkan bangsa dan Negara; (4) Informasi Ilmiah mengatasi masalah ekonomi yang dihadapi. Pentingnya informasi ilmiah ini akan memacu pengembangan di masyarakat, baik untuk meningkatkan taraf hidup, permasalahan sosial, dan lainnya.

Pustakawan di Perguruan Tinggi

Saat ini, informasi ilmiah sudah semakin berkembang terutama di kalangan perguruan tinggi di Indonesia. Jumlah perguruan tinggi di Indonesia pun jumlahnya cukup banyak, yakni dapat dilihat pada Tabel 3.1 di bawah ini (Pangkalan Data Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, 2016) :

Tabel 3.1
Rekap Nasional Semester 2016/2017 Ganjil

	Perguruan Tinggi			Dosen		
	Negeri	**Swasta**	**Total**	**Negeri**	**Swasta**	**Total**
PT	122	3.129	3.251	71.037	160.024	231.061
PTA	77	980	1.057	11.878	9.887	21.765
PTK	204	0	204	9.518	0	9.518
Total	403	4.109	4.512	92.433	169.911	262.344

Keterangan :
**PT aktif*
**Mahasiswa aktif dan cuti (jenjang Diploma dan S1)*
**Dosen aktif, cuti, izin belajar, tugas di Instansi lain dan tugas belajar*

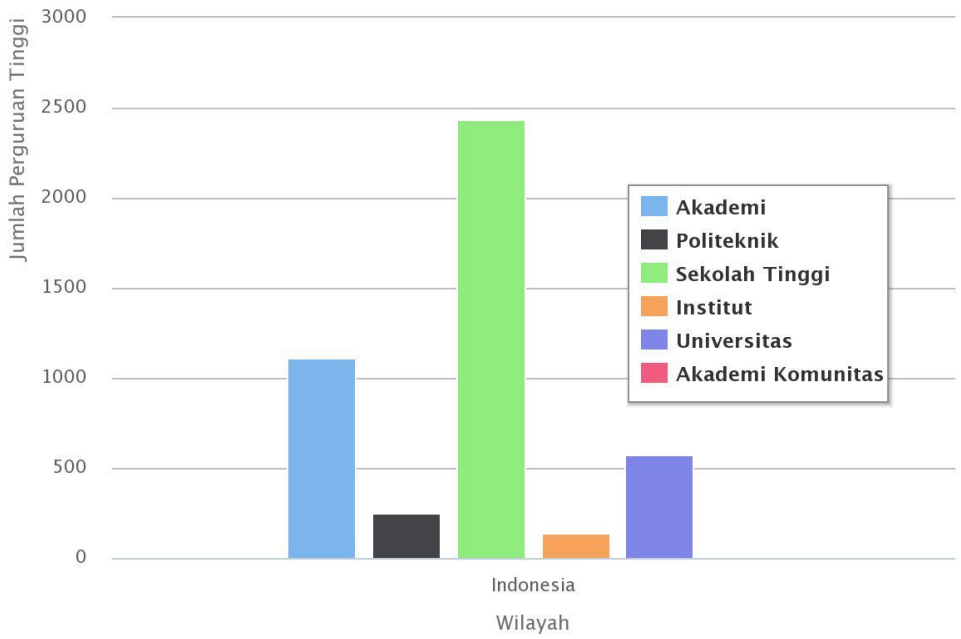
PT

= semua perguruan tinggi di bawah dikti (PT Umum)
PTA

= perguruan tinggi agama di bawah kementerian agama
PTK

= perguruan tinggi kedinasan, semua selain dikti dan kementerian agama

Grafik 3.1
Grafik Jumlah Perguruan Tinggi di Indonesia



Pada Tabel 3.1 terlihat bahwa terdapat 262.344 perguruan tinggi yang tersebar di berbagai wilayah di Indonesia. Sebanyak 92.433 merupakan perguruan tinggi negeri dan 169.911 merupakan perguruan tinggi swasta. Sedangkan pada Grafik 3.1 jumlah perguruan tinggi sesuai dengan jenisnya yaitu terdapat 1.108 PT akademi, 246 politeknik, 2.436 sekolah tinggi, 142 institut, dan 575 universitas. Dari banyaknya perguruan tinggi ini terlihat bahwa potensi perkembangan informasi ilmiah akan semakin berkembang seiring berjalannya waktu.

Perguruan tinggi di Indonesia idealnya memiliki pustakawan yang mengelola dan mengemas berbagai informasi ilmiah tiap harinya. Menurut undang-undang perpustakaan No. 43 tahun 2007, disebutkan bahwa pustakawan adalah seorang yang memiliki kompetensi yang diperoleh melalui pendidikan dan/atau pelatihan kepustakawanan serta mempunyai tugas dan tanggungjawab untuk melaksanakan pengelolaan dan pelayanan perpustakaan (Republik Indonesia, 2007). Pustakawan dituntut untuk menjadi kurator buku dan bahan-bahan informasi lainnya yang memberikan layanan kepada pemustaka dalam mengakses informasi, salah satunya informasi ilmiah.

Jumlah pustakawan di perguruan tinggi saat ini dapat dilihat pada Tabel 3.2 di bawah ini (Perpusnas RI, 2016) :

Tabel 3.2

Jumlah Pustakawan Perguruan Tinggi per Desember 2016

Pustakawan	Perguruan Tinggi
Pelaksana	94
Lanjutan	153
Penyelia	221
Pertama	257
Muda	332

Madya	267
Utama	9
TOTAL	**1.333**

Dari Tabel 3.2 terlihat bahwa perguruan tinggi di Indonesia memiliki 1.333 pustakawan dengan berbagai level. Pustakawan ini dituntut untuk ikut berkontribusi dalam menyebarkan informasi hasil penelitian dengan cara melakukan kemas ulang informasi yang diawali dengan profiling pemustakanya terlebih dahulu. Pustakawan juga harus mendampingi penelitian dengan tujuan mendokumentasikan dan mendesiminasikan informasi hasil penelitian.

Diseminasi Informasi Ilmiah bagi Masyarakat

Keberadaan 'masyarakat informasi' saat terlihat bahwa kegiatan mencari, mengumpulkan dan menggunakan informasi sudah menjadi kegiatan utama di dalam masyarakat yang menjadikan kompetensi informasi menjadi bekal hidup yang utama. Sebelum melakukan suatu diseminasi ke masyarakat, pustakawan harus merubah *mindset* dan keluar dari zona nyamannya. Kita mengetahui bahwa setiap orang mempunyai zona nyamannya sendiri dan hal ini akan menjadi persoalan ketika daerah nyamanya tersebut tersentuh oleh suatu perubahan. Padahal zona nyaman tersebut suatu saat akan menjadi usang karena sudah tidak sesuai dengan kondisi di sekitar kita sehingga ketika kita tidak melakukan perubahan, maka zona nyaman kita tidak akan mempunyai makna lagi. Oleh karena itu, implementasi diseminasi informasi ilmiah dengan menggunakan berbagai metode baru yang terkini, pustakawan harus mulai untuk bergerak dalam melakukan perubahan paradigma tersebut.

Peran baru pustakawan dalam perkembangan teknologi informasi saat ini tidak lepas dari kemauan pustakawan untuk dapat melayani pemustaka walaupun dengan kemampuan terbatas tidak seperti halnya seorang ahli komputer. Komitmen ini merupakan tanggungjawab seorang pustakawan dalam berperan serta mendukung teknologi karena semua orang yang bekerja di perpustakaan adalah bagian dari revolusi teknologi, suka atau tidak semua lini pekerjaan akan menerima dampak dari perubahan paradigm ini (Gondon, 2003).

The Special Library Association (SLA) (Nugrohoadhi, 2013), memberikan daftar kompetensi pustakawan baik pustakawan akademis, umum ataupun perpustakaan khusus, di antaranya adalah :

1. Memiliki pengetahuan tentang evaluasi dan sumber daya memilih informasi.
2. Memiliki pengetahuan subyek khusus.
3. Memberikan layanan prima, dapat diakses dan layanan informasi yang efektif.
4. Memberikan instruksi yang jelas dan membantu pemustaka.

Kompetensi yang dimiliki oleh pustakawan harus terus dikembangkan demi pengelolaan informasi yang lebih baik, salah satunya yaitu mendiseminasikan informasi ilmiah. Pelaksanaan diseminasi informasi ilmiah kepada masyarakat ini membutuhkan dukungan dari berbagai pihak, baik pegawai internal perpustakaan maupun pengambil kebijakan yaitu pimpinan universitas, seperti ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) universitas dan pimpinan universitas (rektor). Pelaksana diseminasi informasi ilmiah juga diperankan oleh sumber daya manusia yang berkompeten, anggaran tercukupi dan sarana prasarana yang memadai.

Hasil dari diseminasi ini nantinya adalah pemanfaatan hasil penelitian, dan implementasi hasil penelitian berupa program pemberdayaan masyarakat yang sesuai dengan tujuan awal perencanaan program kegiatan. Misalnya, membuka peluang usaha untuk koperasi dan usaha kecil menengah (UKM) yang berbasis kearifan lokal.

Peran Pustakawan terhadap *Tri Dharma* Perguruan Tinggi

Setiap Perguruan Tinggi diberikan amanah untuk mencerdaskan bangsa melalui *tri dharma* yang dirancang untuk dilaksanakan oleh setiap lembaga pendidikan tinggi di Indonesia. Tujuan *tri dharma* ini untuk dapat tercapai jika civitas akademiknya mempunyai peran dan berkontribusi nyata untuk mewujudkannya sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya masing-masing, salah satunya seorang pustakawan. Untuk mencapai tujuan *tri dharma* perguruan tinggi, pustakawan dapat menunjukkan dan meningkatkan perannya dengan cara sebagai berikut (Nashihuddin, 2016) :

1. Kegiatan bidang pendidikan dan pengajaran

   Pustakawan dapat berkontribusi melalui kegiatan literasi informasi perpustakaan di perguruan tinggi, seperti pendidikan pemakai (*user education*), bimbingan pemakai perpustakaan, bimbingan penelusuran informasi ilmiah global, dan menjadi *teacher librarian* di lingkungan perguruan tinggi dan masyarakat umum yang membutuhkan jasa pustakawan.
2. Kegiatan bidang penelitian dan pengembangan

   Pustakawan dapat berkontribusi melalui kegiatan penelitian dasar kepustakawanan (*evidence based research of librarianship*), pengajuan proposal hibah kepustakawanan yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi atau melalui *sponsorship*, dan berkolaborasi dengan dosen/peneliti perguruan tinggi dalam kegiatan penelitian di masyarakat. Kegiatan ini memang perlu upaya keras dan cerdas dari pustakawan karena kegiatan riset bagi pustakawan di perguruan tinggi sangat terbatas.
3. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat

   Pustakawan dengan peneliti dapat berkontribusi aktif melalui kegiatan diseminasi informasi hasil penelitian perguruan tinggi ke masyarakat. Pustakawan harus menjalin kerjasama dengan pihak LPPM Universitas agar dapat terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat, seperti berkontribusi dalam pemberdayaan masyarakat melalui program pengembangan minat baca masyarakat, literasi informasi, pembinaan perpustakaan masyarakat, atau melalui program diseminasi informasi ilmiah ke masyarakat.

Ketiga tri dharma tersebut diharapkan adanya peran pustakawan perguruan tinggi yang lebih nyata, khususnya dalam hal pemanfaatan informasi ilmiah perguruan tinggi untuk pemberdayaan masyarakat.

Persiapan Pelaksanaan Diseminasi Informasi Ilmiah ke Masyarakat

Ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan apabila pustakawan akan melakukan diseminasi informasi ilmiah bagi masyarakat. Beberapa persiapan tersebut (Nashihuddin, 2016), yaitu sebagai berikut :

1. Identifikasi kebutuhan informasi potensial masyarakat setempat.

   Pustakawan dan pihak-pihak lain yang terlibat kegiatan diseminasi informasi ilmiah melakukan survei dan observasi ke daerah. Hal tersebut dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan informasi potensial masyarakat. Hal-hal yang perlu diidentifikasi dalam kegiatan survei, minimal mencakup potensi dan sumber daya ekonomi daerah, budaya, dan karakteristik masyarakat setempat. Namun, sebelum melakukan tinjauan lapangan, pustakawan perlu menyeleksi hasil-hasil penelitian universitas yang relevan dengan potensi dan sumber daya di daerah agar dapat diadopsi dan diterapkan secara tepat guna oleh masyarakat. Pustakawan perlu melakukan koordinasi dengan pihak-pihak yang membantu terselenggaranya program diserminasi informasi ilmiah di daerah. Pihak-pihak di daerah yang dimaksud adalah pimpinan atau kepala Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah (KPAD); Badan Pembangunan Daerah (Bapeda), Badan Penelitian dan Pengembangan Daerah (Balitbangda); Sekretariat Daerah (Sekda), dan/atau perguruan tinggi di daerah setempat.
2. Mengecek secara keseluruhan kesiapan sumber daya organisasi

Kesiapan ini mencakup petugas (SDM), anggaran, sarana-prasarana, dan bahan promosi kegiatan diseminasi informasi ilmiah bagi masyarakat. Untuk memastikan kesiapan sumber daya organisasi, pustakawan perlu melakukan koordinasi internal secara matang dengan pihak perpustakaan dan lembaga induknya, khususnya dengan LPPM universitas dan pimpinan universitas.

3. Promosi hasil penelitian perguruan tinggi melalui media sosial *online*

   Pustakawan perlu melakukan seleksi terhadap hasil-hasil penelitian yang relevan dengan kebutuhan informasi masyarakat/daerah terlebih dahulu sebelum dipromosikan melalui jejaring media sosial *online*, seperti *Facebook* dan *Twitter*. Dalam proses seleksi karya hasil penelitian, pustakawan dapat menetapkan kriteria sebagai berikut : (a) karya mutakhir (hasil penelitian memiliki nilai iptek yang tinggi dan sedang dicari/dibutuhkan masyarakat); (b) hasil penelitian dapat diterapkan menggunakan teknologi sederhana; dan (c) hasil penelitian memiliki potensi positif dalam perbaikan kehidupan sosial masyarakat.
4. Pembuatan kesepakatan kerjasama kegiatan diseminasi informasi ilmiah bagi masyarakat

   Setelah pustakawan mengidentifikasi kebutuhan informasi potensial masyarakat serta menyiapkan sumber daya organisasi dan bahan promosi, langkah berikutnya adalah melakukan dan membuat kesepakatan (*agreement*) kerjasama dengan daerah. Hal yang perlu diingat pustakawan adalah "perpustakaan dan perguruan tinggi adalah mitra kerja masyarakat", artinya bahwa perpustakaan dan perguruan tinggi harus mampu memberdayakan masyarakat melalui program inovasi hasil penelitian.
5. Pelaksanaan dan evaluasi kegiatan diseminasi informasi ilmiah bagi masyarakat

   Setelah ada kesepakatan kerjasama dengan pihak masyarakat/daerah, tahap terakhir adalah pelaksanaan dan evaluasi kegiatan. Pelaksanaan kegiatan diseminasi informasi ilmiah harus dikemas dalam konsep yang menarik dan interaktif, serta terbuka bagi siapapun untuk menyampaikan ide dan gagasannya untuk berinovasi dalam pelaksanaan kegiatan.

D. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Diseminasi informasi ilmiah merupakan upaya inovasi bagi pustakawan perguruan tinggi untuk mempromosikan hasil-hasil penelitian kepada masyarakat terutama yang ada di daerah. Diharapkan dengan adanya upaya ini, peran pustakawan akan semakin nyata bagi kehidupan masyarakat karena telah memberikan manfaat langsung bagi masyarakat melalui program pemberdayaan masyarakat. Diseminasi informasi ilmiah bagi masyarakat ini akan menjadi tantangan dan peluang bagi pustakawan perguruan tinggi. Tantangannya adalah pustakawan harus mampu meyakinkan para peneliti dan pimpinan universitas untuk kesuksesan program pemberdayaan masyarakat melalui diseminasi informasi ilmiah bagi masyarakat. Sedangkan peluangnya yaitu pustakawan akan memiliki kesempatan yang luas untuk meningkatkan perannya dalam membangun jaringan kerjasama perpustakaan dan lembaga induknya dengan masyarakat/ pemerintah daerah.

Rekomendasi bagi pustakawan perguruan tinggi, yaitu diantaranya :

1. Koleksi pustaka yang berkaitan dengan informasi ilmiah diprioritaskan menjadi koleksi utama perpustakaan sesuai dengan jenis perpustakaannya masing-masing.
2. Pustakawan perlu mengasah kreativitasnya dan berinovasi untuk mengemas ulang berbagai informasi ilmiah dalam bentuk paket-paket informasi yang menarik dan interaktif.
3. Pustakawan perlu melakukan diseminasi informasi ilmiah bagi masyarakat sesuai dengan yang dibutuhkan.

E. DAFTAR PUSTAKA

Bakti, L. A. (2012). *HASIL PENELITIAN PENELITI DI PUSAT PENELITIAN BIOTEKNOLOGI – LIPI*. Universitas Indonesia.

Nashihuddin, W. (2016). PENINGKATAN PERAN PUSTAKAWAN PERGURUAN TINGGI MELALUI PROGRAM DIFUSI INFORMASI IPTEK KE ... Jakarta: PDII LIPI. http://doi.org/10.13140/RG.2.1.2510.0405

Nugrohoadhi, A. (2013). MENAKAR PERANAN PUSTAKAWAN DALAM IMPLEMENTASI. *Khizanah Al-Hikmah*, *1*(2), 101–114.

Pattah, S. H. (2014). LITERASI INFORMASI : PENINGKATAN KOMPETENSI INFORMASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Kearsipan Khizanah Al Hikmah*, *2*(2), 117–128.

Rhahmadi, D. Y. (2011). *Universitas indonesia*. Universitas Indonesia.

PERILAKU PENELUSURAN INFORMASI MAHASISWA SEMESTER AKHIR PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAN UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA

Sirajuddin Akbar Setiajati

S1 Ilmu Perpustakaan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Jalan Dukuh Kupang XXV No.54, Dukuh Kupang, Dukuh Pakis, Dukuh Kupang, Dukuh Pakis, Kota SBY, Jawa Timur 60225, Indonesia

Akbar_juddin@yahoo.com

Abstrak

Mahasiswa program studi ilmu perpustakaan Univeritas Wijaya Kusuma Surabaya berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda. Perbedaan tersebut karena adanya program alih jenjang mahasiswa D3 untuk melanjutkan studi ke S1. Selain itu banyak dari mahasiswa juga telah bekerja dalam bidang perpustakaan atau non perpustakaan. Hal ini memunculkan berbagai macam variasi perilaku penelusuran informasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku penelusuran informasi mahasiswa semester akhir program studi ilmu perpustakan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya (UWKS). Metode dalam penelitian menggunakan studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Pemilihan informan dilakukan secara purposive sampling. Informan penelitian yaitu mahasiswa S1 ilmu perpustakaan semester 7, dari mahasiswa reguler, mahasiswa alih jenjang yang tidak bekerja, mahasiswa yang bekerja pada bidang perpustakaan dan non perpustakaan. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa mahasiswa reguler masih sering menggunakan buku sebagai sumber informasi. Saat mengalami kesulitan penelusuran informasi, bertanya kepada dosen menjadi alternatif yang dipilih. Kendala yang dihadapi dalam penelusuran informasi yaitu karena terbatasnya koleksi perpustakaan. Mahasiswa yang bekerja pada bidang perpustakaan memilih melakukan penelusuran informasi menggunakan google dengan cara *advance search* untuk memperoleh informasi yang akurat. Menurutnya koleksi buku dapat menjadi sumber penguat. Saat mengalami kesulitan mendapatkan informasi **ia (asalnya dia)** lebih suka bertanya kepada pustakawan. Mahasiswa yang bekerja pada bidang non perpustakaan lebih suka menggunakan fasilitas *basic search* pada google untuk memperoleh informasi. Hal ini dirasa lebih mudah dan cepat daripada harus mencari buku di perpustakaan. Terbatasnya pengetahuan dalam mencari jurnal online menjadikannya merasa kesulitan memperoleh informasi. Mahasiswa alih jenjang yang tidak bekerja juga lebih menyukai fasilitas basic search pada google. Dia bahkan menyatakan selama ini belum pernah ke perpustakaan UWKS dan dia tidak mengetahui apakah terdapat jurnal online yang dilayankan. Atas dasar ini perpustakaan seharusnya melakukan promosi koleksi yang disediakan. Perpustakaan juga dapat mengadakan pelatihan literasi informasi agar mahasiwa mengetahui cara penelusuran informasi secara tepat.

Kata Kunci: Perilaku penelusuran informasi, variasi penelusuran informasi, metode penelusuran informasi.

A. Pendahuluan

Mahasiswa merupakan salah satu bagian penting pada sebuah jenjang pendidikan Perguruan Tinggi. Sebagai murid dengan status tertinggi, seorang mahasiswa diharuskan untuk menyelesaikan tugas akhir berupa karya ilmiah dalam bentuk Tugas Akhir (TA), Skripsi, Tesis maupun Disertasi sebagai syarat kelulusan. Karya ilmiah yang dibuat oleh mahasiswa tentunya membutuhkan banyak informasi terkait tema penelitian yang dipilih. Informasi ini merupakan data yang telah diatur sehingga memiliki makna dan nilai bagi penerimanya (Efraim, dkk, 2006).

Setiap mahasiswa memiliki cara yang berbeda-beda dalam kegiatan penelusuran informasi. Perbedaan penelusuran informasi ini diantaranya dipengaruhi oleh perbedaan latar belakang dan kebutuhan yang mereka miliki. Pannen menyatakan bahwa kebutuhan dan perilaku penelusuran informasi dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, diantaranya yaitu pekerjaan, kegiatan profesi dan disiplin ilmu yang diminati (Ishak, 2006).

Perbedaan cara penelusuran informasi memunculkan hambatan dan kendala yang berbeda-beda. Dalam hal ini mereka memiliki cara tersendiri untuk menyikapi kendala yang dihadapi. Hambatan atau kendala yang dihadapi seseorang dalam kegiatan penelusuran informasi dapat berasal dari dalam diri individu itu sendiri, antar individu, atau dari lingkungan tempat tinggal (Wilson dalam Rozinah, 2012).

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya (UWKS) merupakan sebuah Perguruan Tinggi Negeri Swasta (PTS) yang memiliki 4 Program Magister (S2), 21 Program Sarjana (S1) dan 1 Program Diploma 3 (D3) yang terbagi ke dalam 8 Fakultas. Salah satu Program Studi (Prodi) yang tersedia yaitu Prodi Ilmu Perpustakaan. Mahasiswa yang berada pada Prodi Ilmu Perpustakaan UWKS berasal dari berbagai macam latar belakang yang berbeda. Seperti mahasiswa reguler yang berasal dari Sekolah Menengah Atas dan hanya berorientasi pada kegiatan perkuliahan, mahasiswa alih jenjang dari Program Diploma dari Universitas lain yang ingin melanjutkan studi ke tingkat Sarjana, mahasiswa alih jenjang dari Program Diploma yang telah bekerja sebagai tenaga teknis perpustakaan atau pada bidang non perpustakaan. Adanya perbedaan latar belakang ini tentu menjadikan adanya perbedaan kebutuhan dan cara yang dilakukan dalam kegiatan penelusuran informasi.

Atas dasar ini peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana perbedaan cara penelusuran informasi para mahasiswa tingkat akhir Prodi Ilmu Perpustakaan UWKS, yang berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda, dan apa kendala yang mereka hadapi. Setelah adanya penelitian ini peneliti berharap dapat mengetahui bagaimana pola penelusuran informasi masing-masing mahasiswa, sehingga dapat menjadi rujukan bagi mahasiswa lain ataupun sebagai pengetahuan bagi para penyedia informasi seperti pengelola perpustakaan.

B. Metode

1. Metode dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Studi kasus merupakan metode yang dapat digunakan untuk memahami individu atau kelompok secara integratif dan komprehensif, agar dalam kegiatan penelitian memperoleh pemahaman mendalam tentang permasalahan yang dihadapi (Rahardjo, 2011). Sedangkan penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menempatkan peneliti sebagai instrumen kunci dalam pengambilan sampel, dengan pengumpulan data yang dilakukan

secara triangulasi (gabungan), dan hasil penelitian yang lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2010).

2. Populasi dan sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik terentu, yang di tetapkan oleh peneliti sebagai objek yang dipelajari. Adapun sampel merupakan bagian yang dari jumlah populasi yang memiliki karakteristik (Sugiyono, 2010). Populasi pada penelitian ini yaitu mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan UWKS. Sedangkan sampel penelitian ini merupakan beberapa perwakilan dari mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan UWKS.

Pada penelitian ini penarikan sampel dilakukan secara *Nonprobability Sampling Design* dengan teknik *purposive sampling. Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2010). Untuk pertimbangan tertentu yang peneliti lakukan yaitu mahasiswa tingkat akhir Prodi Ilmu Perpustakaan UWKS yang merupakan:

a. Mahasiswa reguler yang hanya berorientasi dalam kegiatan perkuliahan
b. Mahasiswa alih jenjang dari program Diploma dari universitas lain
c. Mahasiswa alih jenjang yang telah bekerja di bidang perpustakaan
d. Mahasiswa alih jenjang yang telah bekerja pada bidang non perpustakaan

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode wawancara dan tinjauan literatur atau dokumen. Wawancara merupakan suatu proses interaksi dan komunikasi yang dilakukan peneliti kepada informan (Salam, 2006: 79). Sedangkan metode tinjauan literatur atau dokumen merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui penelusuran informasi dari data-data literer (Afifuddin, 2009). Pada penelitian ini wawancara dilakukan secara mendalam kepada informan mengenai kegiatan penelusuran informasi terkait dengan tugas akhir yang dilakukan oleh 4 (empat) orang mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan UWKS, yang memenuhi kriteria sebagai sampel. Literartur yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku dan jurnal terkait tema penelusuran informasi.

C. Hasil dan Pembahasan

Setiap orang tentu memiliki kebutuhan akan informasi dalam kegiatan yang dilakukan. Kebutuhan informasi ini merupakan suatu keadaan yang terjadi dalam struktur kognisi seseorang, yang dirasakan ketika terdapat kekosongan informasi atau pengetahuan yang dimiliki (Yusuf, 2010). Kekurangan ini perlu dipenuhi dengan informasi baru yang sesuai dengan kebutuhan. Pemenuhan kebutuhan informasi inilah yang mendorong seseorang berinteraksi atau berkomunikasi dengan berbagai sumber informasi untuk mendapatkan informasi. Hal ini yang disebut sebagai perilaku pencarian informasi. Perilaku pencarian informasi merupakan perilaku seseorang yang selalu terus bergerak berdasarkan lintas ruang dan waktu untuk mencari informasi, agar mereka dapat menjawab segala tantangan yang dihadapi, menentukan fakta, memecahkan masalah, menjawab pertanyaan dan memahami suatu masalah (Riady, 2013).

1. Data Informan

Informan yang dipilih dalam penelitian ini merupakan 4 (empat) orang mahasiswa tingkat akhir Prodi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. 4 (empat) orang mahasiswa tersebut merupakan perwakilan dari setiap masing-masing latar belakang yang berbeda-beda yaitu, mahasiswa reguler, mahasiswa alih jenjang yang tidak bekerja, mahasiswa alih jenjang yang bekerja di

perpustakaan dan mahasiswa alih jenjang yang bekerja pada bidang non perpustakaan. Adapun data informan sebagai berikut:

Tabel 1
Data Informan

No	Nama	NIM	Keterangan
1	Lalu Achmad Mujaddid	14540018	Mahasiswa reguler
2	Sandi Aprianto	15540027	Mahasiswa alih jenjang
3	Dwi Gustara Wicaksono	16540017	Mahasiswa alih jenjang bekerja di perpustakaan Universitas Widya Kartika
4	Imam Mas'udi	13540026	Mahasiswa alih jenjang bekerja di Konsultan Pengawas

2. Pembahasan

a. Perbedaan cara penelusuran informasi

Setiap orang memiliki masing-masing cara tersendiri dalam pencarian informasi. Seperti yang dijelaskan Ellis, seseorang dapat melakukan penelusuran dari tahap *Starting* (memulai pencarian) hingga tahap *Ending* (penyelesaian setelah mengumpulkan informasi yang diperoleh) (Meho, 2003). Kuhlthau berpendapat lain, mengenai proses pencarian informasi. Tahapan yang dijelaskan olehnya dimulai dari Insiasi yaitu ketika seseorang mulai menyadari kebutuhan informasinya hingga tahap *Presentation* (Presentasi) yaitu tahap pemaparan ketika mereka telah menemukan informasi (Laloo, 2002).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan mengenai bagaimana masing-masing mahasiswa melakukan penelusuran informasi, diperoleh berbagai macam pendapat. Mahasiswa reguler seperti Mujaddid lebih memilih untuk melakukan penelusuran informasi secara langsung melalui internet menggunakan google. Dengan menggunakan fasilitas ***search engine*** seperti google menurutnya pencarian artikel dapat dilakukan secara lebih praktis dengan cara mengetikkan *query* secara langsung. Dengan melakukan penelusuran informasi secara langsung melalui internet membuatnya lebih mudah untuk memilih informasi mana yang lebih tepat sesuai dengan kebutuhannya. Mujaddid juga berpendapat bahwa terkadang dia juga menggunakan sumber informasi lain seperti bahan pustaka perpustakaan UWKS atau buku yang dia miliki. Namun hal ini menurutnya kurang efektif karena membutuhkan proses yang lebih lama (Wawancara Mujaddid, November 2016).

Wicaksono sebagai mahasiswa alih jenjang yang juga bekerja sebagai teknisi perpustakaan memiliki pendapat serupa. Menurutnya dengan menggunakan sarana google menjadikan proses penelusuran informasi dapat dilakukan secara lebih mudah. Banyaknya informasi yang diperoleh dari internet menjadikan dia lebih mudah untuk membandingkan informasi yang diperoleh. Dalam penelusuran informasi Wicaksono juga masih sering menggunakan sumber informasi cetak seperti buku yang berfungsi sebagai literatur penguat. Namun dia juga tetap harus melakukan penelusuran informasi melalui internet terlebih dahulu untuk memudahkan dalam menentukan buku apa yang akan dicari di perpustakaan (Wawancara Wicaksono, November 2016).

Berbeda dengan Mujaddid dan Wicaksono, Aprianto sebagai mahasiswa alih jenjang yang tidak bekerja dan Mas'udi sebagai mahasiswa alih jenjang yang bekerja pada bidang non perpustakaan seringkali hanya melakukan penelusuran informasi melalui internet dan tidak menggunakan koleksi bahan pustaka perpustakaan UWKS. Menurut Aprianto penelusuran informasi menggunakan google dipilih karena lebih praktis karena dia dapat mengetikkan secara langsung *query* yang dituju. Dia bahkan menyatakan bahwa selama ini belum pernah mengunjungi perpustakaan UWKS (Wawancara Aprianto, November 2016).

Mas'udi memiliki juga berpendapat seperti yang disampaikan oleh Aprianto. Menurutnya untuk memenuhi kebutuhan informasi dia hanya melakukan penelusuran informasi melalui internet. Hal tersebut karena jika harus mencari informasi melalui buku kita harus benar-benar telah menentukan informasi seperti apa yang kita butuhkan. Jika menggunakan internet seringkali terdapat banyak pilihan untuk informasi lain yang mungkin lebih baik. Adanya hal ini lebih memudahkan untuk menentukan apakah kita akan melakukan penelusuran informasi secara lanjut atau mengakhiri pencarian (Wawancara Mas'udi, November 2016).

Jika kita amati secara lebih lanjut, mahasiswa reguler dan mahasiswa alih jenjang yang bekerja di perpustakaan seringkali masih juga menggunakan media informasi berupa buku, meskipun mereka lebih sering menggunakan media internet. Yang menarik yaitu para mahasiswa ini menjadikan koleksi buku sebagai sumber penguat setelah ia melakukan penelusuran informasi melalui internet. Menurut mereka internet dapat membantu dalam tahapan penelusuran informasi yang dikenal sebagai *browsing* dalam teori Ellis dan tahap memilah yang dikenal sebagai *differentiating*. Informan lain yang merupakan mahasiswa alih jenjang yang tidak bekerja dan yang bekerja pada bidang non perpustakaan, menjelaskan bahwa mereka hanya melakukan penelusuran informasi melalui internet. Hal ini memudahkan mereka untuk memulai pencarian informasi (*starting*), melakukan penelusuran informasi (*browsing*) dan menentukan untuk melakukan penelusuran lanjut atau mengakhiri kegiatan penelusuran dan memeriksa informasi yang diperoleh (*ending*).

b. Penggunaan internet dan *search engine*

Internet sebagai fasilitas dalam proses penelusuran informasi menciptakan berbagai kemudahan bagi setiap individu. Sebagai media penelusuran informasi internet memiliki banyak keunggulan dibanding dengan media konvensional. Menurut Joing dalam (Yusup, 2010) beberapa keunggulan dari internet yaitu:

a. Internet memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam hal pengoperasian, dimana pengguna hanya perlu mengklik tombol atau simbol yang mereka butuhkan.
b. Internet memberikan kecepatan dan ketepatan dalam pengiriman data.
c. Internet memberikan kapasitas penyimpanan data yang lebih besar dibanding dengan media konvensional.
d. Internet menjamin kerahasiaan data dari penggunanya. Pemakai internet akan mendapatkan fasilitas *password* untuk mengakses internet, di mana hanya dirinya yang mengetahui, sehingga pihak lain tidak bisa menggunakan akun internet sebelum mengetahui *password* yang dirahasiakan tersebut.
e. Internet lebih efisien dan efektif. Penggunaan internet lebih murah dan cepat dibanding media lainnya seperti faksimil yang memerlukan biaya dan waktu.

Dengan menggunakan internet setiap individu dapat memanfaatkan berbagai media yang dapat membantu dalam proses penelusuran informasi. Media tersebut diantaranya yaitu *search engine* seperti google. Google menjadi salah satu media yang diminati karena menawarkan cara yang mudah dan menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membatasi informasi yang diinginkan seseorang. Sehingga penelusuran informasi yang dilakukan melalui google dapat dilakukan secara lebih cepat dan tepat (Purwono, 2008). Melalui google seseorang dapat melakukan pencarian informasi dengan cara *basic search* ataupun *advance search*.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan tiga dari para mahasiswa sebagai informan menyatakan bahwa dalam penelusuran informasi melalui internet dengan sarana google, mereka lebih suka melakukan pencarian secara langsung (*basic search*). Menurut mereka cara ini dipilih karena lebih mudah dan cepat (Wawancara Mujaddid, Arpianto dan Mas'udi, November 2016).

Berbeda dengan ketiga pendapat lainnya, Wicaksono sebagai mahasiswa alih jenjang yang juga bekerja sebagai tenaga teknis perpustakaan menjelaskan bahwa dalam penelusuran informasi dia lebih memilih menggunakan metode *advance search*. Metode ini digunakan jika dia ingin mencari artikel seperti *e-journal* dalam bentuk file pdf atau word. Menurutnya fitur-fitur yang disediakan oleh google sebenarnya sangat membantu agar kegiatan penelusuran informasi dapat dilakukan secara maksimal dan informasi yang ditentukan lebih akurat. Selain melakukan pembatasan bentuk file, dia juga membatasi file yang dicari dengan fitur kata yang serupa atau kata yang tidak diinginkan muncul (Wawancara Wicaksono, November 2016). Hal ini seperti yang disampaikan oleh Purwono yang menjelaskan bahwa dalam penggunaan google, penelusuran informasi dapat dilakukan secara sistematis (*systematic searching*), yang meliputi cara-cara bagaimana menggunakan kata kunci (*keyword*), frase, subjek dokumen, menggunakan logika Boolean (*Boolean logic*) serta fasilitas-fasilitas penelusuran lain yang tersedia pada masing-masing *serach engine*. Strategi penelusuran informsi ini diperlukan karena: 1. Informasi yang tersedia sangat banyak, 2. Untuk memperoleh informasi yang relevan, 3. Untuk mengehemat waktu pencarian, 4. Untuk mempermudah pencarian (Purwono, 2008).

c. Pemanfaatan fasilitas perpustakaan dalam penelusuran informasi

Untuk menunjang kegiatan pendidikan dan penelitian, perpustakaan perguruan tinggi menyediakan berbagai sumber informasi yang dapat digunakan oleh para user. Beberapa koleksi tersebut seperti yang dijelaskan dalam Standar Nasional Perpustakaan Perguruan Tinggi yaitu adanya literatur-literatur pendukung pendidikan dan penelitian, majalah-majalah ilmiah, dan koleksi lain dalam bentuk tercetak ataupun elektronik (2009).

Berdasarkan hasil wawancara mengenai sarana perpustakaan yang digunakan sebagai sarana penelususran informasi, para informan menjelaskan bahwa: 1. Mujaddid sebagai mahasiswa reguler dan Wicaksono sebagai mahasiswa alih jenjang yang juga bekerja sebagai tenaga teknis perpustakaan seringkali juga mneggunakan koleksi buku atau media cetak lainnya yang disediakan oleh perpustakaan saat mereka merasa informasi yang diperoleh dari internet kurang relevan. Bagi mereka koleksi cetak perpustakaan juga dapat digunakan sebagai sumber referensi penguat atau pelengkap data yang dibutuhkan. Wicaksono menambahkan bahwa terkadang dia juga memanfaatkan fasilitas *e-journal* yang disediakan oleh perpustakaan UWKS (Wawancara Mujaddid dan Wicaksono, November 2016).

Pendapat lain yang disampaikan oleh Aprianto yang merupakan mahasiswa alih jenjang yang tidak bekerja dan Mas'udi sebagai mahasiswa alih jenjang yang bekerja pada bidang non perpustakaan menjelaskan bahwa menurut mereka informasi yang diperoleh dari internet sudah cukup lengkap. Pada internet mereka telah dapat menemukan dengan mudah artikel atau jurnal yang diinginkan (Wawancara Aprianto dan Mas'udi, November 2016).

d. Alternatif sumber lain dalam mencari informasi

Dalam penelusuran informasi seseorang dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber. Sumber informasi ini tentu saja tidak hanya dalam bentuk buku maupun artikel yang mereka peroleh dari internet. Dalam penelusuran informasi, menurut Rozinah sumber informasi juga dapat berasal dari pustakawan, teman ataupun dosen (Rozinah, 2012). Hal ini seringkali dilakukan jika seseorang mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Berdasarkan jawaban yang diperoleh dari Mujaddid yang merupakan mahasiswa reguler, saat dia mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan seringkali dia bertanya pada kakak tingkat atau teman pada jurusan lain yang dia anggap memahami tema tersebut. Dia juga menjelaskan bahwa terkadang dia juga bertanya pada dosen pengajar saat apa yang ditanyakan pada orang lain dirasa masih kurang memenuhi kebutuhan informasinya (Wawancara Mujaddid, November 2016).

Tiga informan lain menjelaskan bahwa saat mereka mengalami kesulitan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan mereka lebih suka bertanya pada teman satu kelas yang mereka anggap memahami materi tersebut. Yang berbeda yaitu yang dilakukan oleh Wicaksono sebagai mahasiswa alih jenjang yang juga bekerja sebagai tenaga teknis perpustakaan. Seringkali dia juga bertanya pada pustakawan saat kesulitan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Di sisi lain Mas'udi sebagai mahasiswa alih jenjang yang bekerja pada bidang non perpustakaan selain bertanya pada teman dia juga terkadang bertanya pada dosen (Wawancara Wicaksono, Aprianto dan Mas'udi, November 2016).

e. Kendala dalam Penelusuran Informasi

Berbagai macam hambatan yang dapat ditemui dalam proses penelusuran informasi. Menurut Wilson hambatan tersebut terdiri dari hambatan internal dan eksternal. Hambatan internal yang dimiliki seorang pencari informasi diantaranya yaitu hambatan kognitif dan psikologis, hambatan demografis, hambatan interpersonal, dan hambatan fisiologis. Sedangkan yang termasuk hambatan eksternal seperti keterbatasan waktu, hambatan geografis, dan hambatan yang berkaitan dengan karaktetristik sumber informasi. Selain itu faktor lingkungan juga menjadi penghambat dalam penelusuran informasi (Rahman, 2013: 19).

Hambatan yang ditemui oleh para informan sangat bervariasi. Mujaddid sebagai mahasiswa reguler manyatakan hambatan yang ditemui dalam proses penelusuran informasi selama ini yaitu *e-journal* yang disediakan oleh perpustakaan UWKS terbatas. Hal ini menjadikan dia harus melakukan penelusuran informasi dari universitas-universitas lain ataupun mencari artikel yang dibuka untuk umum (Wawancara Mujaddid, November 2016). Wicaksono sebagai mahasiswa alih jenjang yang juga bekerja sebagai tenaga teknis perpustakaan menambahkan bahwa koleksi yang disediakan oleh perpustakaan UWKS selama ini cenderung monoton dan terbatas. Selain itu koleksi yang disediakan juga tidak cukup *up to date* untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa (Wawancara Wicaksono, November 2016).

Mas'udi sebagai mahasiswa alih jenjang yang bekerja pada bidang non perpustakaan memiliki hambatan lain. menurutnya hambatan yang dialami yaitu berkaitan dengan kesibukannya, sehingga dia merasakan keterbatasan waktu dalam proses penelusuran informasi. Dia juga berpendapat bahwa selama ini pemahaman penelusuran jurnal yang dimiliki melalui internet sangat minim dan perpustakaan juga tidak pernah malakukan kegiatan pelatihan pengguna dalam penelusuran jurnal online (Wawancara Mas'udi, November 2016). Aprianto sebagai mahasiswa alih jenjang yang belum pernah mengunjungi perpustakaan UWKS menyatakan bahwa bahkan dia tidak mengetahui apakah perpustakaan UWKS memiliki jurnal online yang disediakan kepada mahasiswa. Hal ini menurutnya karena tidak adanya sosialisasi yang dilakukan oleh pihak perpustakaan terkait koleksi dan layanan yang disediakan (Wawancara Aprianto, November 2016).

Berkaitan dengan kendala-kendala yang dihadapi oleh informan dalam kegiatan penelusuran informasi ini secara keseluruhan mereka menjelaskan bahwa hambatan yang mereka temui yaitu terkait dengan hambatan keterbatasan waktu, kurangnya pengetahuan mengenai penelusuran dan penggunaan *e-journal* dan adanya keterbatasan koleksi yang disediakan oleh perpustakaan UWKS. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Wilson bahwa faktor lingkungan dimana seseorang berada terkadang menjadikan adnaya hambatan dalam kegiatan penelusuran informasi. Hambatan tersebut seperti keterbatasan koleksi yang disediakan oleh perpustakaan (Rozinah, 2012).

D. Simpulan dan Rekomendasi

1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas menunjukkan bahwa bagaimana kebutuhan informasi dan perilaku informasi begitu penting bagi mahasiswa. Dengan berbagai macam cara yang berbeda yang di pengaruhi oleh latar belakang pengalaman dan pendidikan membuat mereka memilih cara masing-masing dalam penelususran informasi yang efektif dan efisien. Penggunaan akses internet sebagai pilihan sumber informasi untuk penelusuran informasi *(basic search* maupun *advance search*), pemanfaatan perpustakaan sebagai pendukung dalam penelusuran informasi (pemanfaatan fasilitas, bahan pustaka dan *e-jurnal*) juga bagaimana sikap-sikap informan dalam mencari informasi kepada pustakawan, teman maupun dosen. Penelitian ini memiliki kesimpulan bahwa:

Wicaksono sebagai informan mahasiswa alih jenjang yang merupakan pegawai perpustakaan perguruan tinggi memilih untuk memanfaatkan internet sebagai sumber informasi, mencari informasi dari *e-jurnal* dengan penggunaan *advance search* dan di dukung bahan pustaka yang di sediakan perpustakaan UWKS. Untuk mengatasi kesulitan dalam memperoleh informasi Wicaksono akan bertanya kepada teman atau pustakawan. Sandi Aprianto sebagai informan mahasiswa alih jenjang menyatakan bahwa penggunaan *basic search* dalam mencari informasi sudah efektif, sehingga tidak memanfaatkan fasilitas yang disediakan perpustakaan UWKS.

Mas'udi sebagai informan mahasiswa alih jenjang yang bekerja tidak di bidang perpustakaan memilih google dengan metode *basic search* sebagai sumber informasi. Hal ini karena kesibukannya dalam bekerja menjadikan adanya keterbatasan waktu dalam penelusurna informasi. Mujaddid sebagai mahasiswa Regular menyatakan kemudahan dalam penelususran informasi bisa di dapatkan melalui internet dengan metode *basic search* dengan koleksi buku perpustakaan UWKS sebagai literatur pendukung.

2. Rekomendasi

Berkaitan dengan adanya beberapa kendala yang masih dihadapi para mahasiswa dalam proses penelusuran informasi dapat menjadi masukan bagi pihak perpustakaan perguruan tinggi untuk meningkatkan layanan dan kegiatan yang disediakan secara lebih baik. Kegiatan tersebut seperti adanya promosi dan pengenalan perpustakaan kepada para mahasiswa. Pada banyak perpustakaan perguruan tinggi yang telah berkembang dengan baik mungkin kegiatan ini telah menjadi kegiatan rutin. Namun pada beberapa perpustakaan perguruan tinggi kegiatan ini masih jarang dilakukan.

Kegiatan lain yang dapat dilakukan oleh pustakawan yaitu mengadakan pelatihan literasi informasi. Beberapa mahasiswa mungkin telah dapat melakukan penelusuran informasi secara baik. Namun banyak juga mahasiswa yang belum dapat memahami bagaiman cara penelusuran informasi yang efektif. Seringkali para mahasiswa masih merasa kebingungan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Hal ini dapat menjadikan rendahnya akurasi informasi yang diperoleh.

Perbedaan pola penelusuran informasi yang dipengaruhi oleh latar belakang para mahasiswa yang berbeda juga merupakan hal yang perlu diperhatikan. Mungkin beberapa mahasiswa lebih menyukai melakukan pencarian informasi secara bebas, namun beberapa dari mereka mungkin juga membutuhkan bantuan pustakawan yang dapat membantu saat mereka kesulitan untuk memperoleh informasi.

F. Daftar Pustaka

Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia.

BSNI. (2009). *Perpustakaan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Badan Standar Nasional Indonesia.

Ishak.. (2006). Mahasiswa Progam Pendidikan Dokter Spesialis (PPDS) FK-UI dalam Memenuhi Tugas Journal Reading. *Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi,* Vol.2, No.2, Desember.

Laloo, Bikika Tariang. (2002). *Information needs, Information Seeking Behavior and Users*. Newdelhi: Ess Ess publication.

Meho, Lokman I, Helen R. Tibbo. (2003). *Modelling the information-seeking behavior of social scientists: Ellis study Revisited*. New Jersey: Wiley Periodical, Inc.

Purwno. (2008). Strategi Penelusuran Informasi Melalui Internet. *Makalah seminar* Jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri, Jakarta. Diunduh pada 15 November, 2016. Diunduh dari: http://eprints.rclis.org/12193/1/Strategi_Penelusuran_melalui_Internet.pdf.

Rahardjo, S. Gudnanto. (2011). *Pemahaman Individu Teknik Non Tes*. Kudus: Nora Media Enterprise.

Rahman, Faizal. (2013). "*Karakteristik Kebutuhan Informasi Jurnalis Deteksi Jawa Pos Surabaya (Studi Deskriptif Mengenai Karakteristik Kebutuhan Informasi Jurnalis DetEksi Jawa Pos Surabaya dalam Penyampaian Informasi"*. Surabaya: Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga.

Riady, Yasir. (2013). Perilaku Pencarian Informasi Mahasiswa Program Doktoral dalam Penyususnan Disertasi. *Visi Pustaka: Jaringan Informasi Antar Perpustakaan V, 15 no 2*. Jakarta: UPBJJ-UT.

Rozinah, Siti. (2012). Perilaku Pencarian Informasi Mahasiswa Dalam Penulisan Skripsi (Studi Kasus di Sekolah Tinggi Agama Islam Nahdlatul Ulama (STAINU) Jakarta). *Tesis*. Depok: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia.

Salam, Syamsir dan Jaenal Arifin. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: UIN Jakarta Press.

Sugiyono. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Efraim, Turban, dkk. (2006). *Introduction to Information: Pengantar Teknologi Infromasi*. Jakarta: Salemba Infotek.

Yusuf, Pawit M dan Priyo Subakti. (2010). *Teori dan Praktik Penelusuran Informasi: Information Retrival*. Jakarta: Kencana.

MEMBANGUN KOMUNITAS DAN TAMAN BACAAN MASYARAKAT (TBM) BAGI ANAK-ANAK USIA DINI DI DESA NARAWITA KECAMATAN CICALENGKA KABUPATEN BANDUNG

Oleh, Sukaesih, Encang Saepudin
Universitas Padjadjaran
e-mail: Sukaesih2013@gmail.com

Abstrak

Kegiatan ini mengkaji tentang Membangun Komunitas Dan Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Bagi Anak-Anak Usia Dini Di Desa Narawita Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung. Dengan Metode atau Teknik PRA 'Participatory Rural Appraisal, dan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, Focus Group Discussion, dan studi pustaka kegiatan ini bertujuan untuk membangun komunitas dan taman bacaan masyarakat sebagai pusat belajar anak usia dini. Responden dalam penelitian ini adalah lembaga pendidikan anak usia dini dan para kader PKK desa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa dengan tersedianya taman bacaan masyarakat ini dapat menjadi sarana belajar baik bagi anak-anak usia dini maupun para orang tua anak-anak terutama ibu rumah tangga muda untuk memperluas pengetahuan mereka. Koleksi yang paling diminati adalah majalah, buku resep makanan, dan buku agama, sedangkan waktu yang paling banyak pengumjungnya adalah pagi dan sore hari.

Kata Kunci: **taman bacaan, anak usia dini, komunitas, koleksi**

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Desa Narawita merupakan salah satu dari 12 Desa yang berada diwilayah Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung Provinsi Jawa Barat. Desa Narawita berpenduduk 5.595 jiwa, perempuan 2723 jiwa dan laki-laki 2876 jiwa dengan Luas Wilayah Desa 302 Ha. Selain itu, jumlah penduduk berdasarkan usia terdiri atas 0-14- 1.677 jiwa, 14-64- 3.795 jiwa, dan 65 + - 127 jiwa. Ditinjau dari jumlah penduduk dan luas wilayah tersebut, maka Desa Narawita merupakan Desa yang sangat potensial dalam mendukung pelaksanaan pembangunan di wilayah Kecamatan Cicalengka. Walaupun letaknya cukup jauh dari Ibu kota Kecamatan namun desa ini berbatasan dengan desa yang ada di kecamatan Nagreg dan kecamatan Cikancung. Selain itu, Desa Narawita dapat sebagai penghubung melalui jalur transportasi lewat darat antar 3 (tiga) kecamatan tersebut.

Dilihat dari topografi dan kontur tanah Desa Narawita Kecamatan Cicalengka secara umum berupa dataran tinggi dan lereng gunung yang berada pada ketinggian 700 mdl diatas permukaan laut. Desa Narawita terdiri dari empat Dusun yang dikepalai oleh 4 Kepala Dusun, 13 RW dan 30 RT. Mengingat keadaan seperti tersebut di atas maka dalam melaksanakan berbagai tugas Kepala Desa terus memacu para perangkat desa dan masyarakat serta lembaga yang ada di Desa seperti BPD, LPMD, Tim Penggerak PKK Desa, Linmas, GAPOKTAN, beserta para tokoh Agama dan tokoh Masyarakat dalam rangka melaksanakan pembangunan menuju peningkatan Kinerja Pembangunan Desa

Desa Narawita Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung Jawa Barat adalah desa yang sebagian besar penduduknya berpenghidupan sebagai petani tradisional, terutama sawah dan ladang sebagai lahan utama usaha pertanian mereka. Sawah sebagai lahan penghidupan utama di sektor pertanian di desa ini tidak bertambah, bahkan semakin berkurang akibat bertambahnya penduduk yang bermukim di sini.

Sebagian besar anak-anak dari keluarga atau penduduk miskin sebagaimana disebutkan pada paragraf di atas, tidak memiliki kesempatan untuk mengikuti pendidikan pra sekolah baik pendidikan formal (taman-kanak-kanak) maupun informal (Bambim, PAUD non-formal). Bahkan sebagian dari mereka ada yang tidak bias menuntaskan wajib belajar 9 tahun. Hal ini disebabkan oleh ketiadaan biaya untuk biaya sekolah (untuk membeli pakaian seragam, buku, dan lain-lain) yang cukup besar menurut ukuran mereka. Sedangkan berdasarkan pada jumlah penduduk usia anak-anak mencapai 30% yakni 1.677 jiwa.

Padahal, Pendidikan pra sekolah dinilai menjadi pendidikan yang menjadi dasar bagi pendidikan selanjutnya. Mendidik anak tidak dapat secara asal-asalan, dikarenakan nilai penting pendidikan usia dini. Hal ini mengingat pendidikan tidak dapat dilaksanakan secara mendadak ketika anak sudah besar. Justru ketika masih kecil itulah pendidikan perlu direncanakan sebaik mungkin. karena pendidikan pada masa itu merupakan proses meletakkan dasar dan pondasi. Pendidikan lanjutan tinggal meneruskan apa yang telah diperoleh ketika kecil. Pendidikan dalam bentuk pembiasaan, penanaman nilai-nilai, serta aspek-aspek dasar terjadi ketika anak-anak masih kecil. Untuk itulah setiap lembaga pendidikan pra sekolah harus memiliki dasar-dasar seperti itu secara kokoh dan komprehensif.

Usia di bawah lima tahun (balita) adalah usia yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Termasuk juga pengembangan intelegensi anak hampir seluruhnya terjadi pada usia di bawah lima tahun. Kalau seseorang sudah terlanjur menjadi pencuri atau penjahat, maka pendidikan Universitas bagi orang tersebut boleh dikatakan tidak berarti apa-apa. Sebagaimana halnya sebatang pohon bambu, setelah tua susah dibengkokkan.

Anak-anak pada usia di bawah lima tahun memiliki intelegensi laten (*potential intelegence*) yang luar biasa. Namun pada umumnya para orang tua dan guru hanya bisa mengajarkan sedikit hal pada anak-anak. Sesungguhnya anak-anak usia muda tidak "*complicated*" 'ruwet' dalam belajar, tetapi orang tua atau guru yang bermasalah. Pada umumnya kita selalu menyalahkan anak-anak apabila tingkah laku mereka tidak seperti yang kita inginkan. Hal ini lebih banyak disebabkan karena kurangnya pengetahuan dan pemahaman kita terhadap perkembangan jiwa anak, sehingga kita sering memperlakukannya dengan tidak/kurang tepat.

Pendidikan yang dilandasi dengan kreativitas adalah strategi yang cocok untuk anak usia dini. Meskipun usianya sudah cukup tua, teori-teori belajar yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan pada awal abad ke-20 masih sangat layak diberlakukan. Untuk masa sekarang yang lingkungannya menuntut gerak dan aktivitas yang lebih responsif, teori-teori tersebut membutuhkan modifikasi sesuai dengan konteks di mana anak belajar.

Prinsip belajar aktif kreatif sudah dimulai sejak abad ke-14. Pada waktu itu sudah diajarkan oleh para ahli pendidikan bahwa apabila anak tidak diaktifkan secara mental dan fisiknya apa yang masuk ke otak mereka tidak akan mudah dicerna dan akibatnya tidak menjadi milik anak. Sudah menjadi alamnya bahwa anak kecil tidak mau diam tetapi selalu ingin bergerak, apalagi anak-anak yang jumlah neuronnya ratusan milyar. Di pihak lain tidaklah dapat dipungkiri suatu fenomena di masyarakat bahwa "Anak Cerdas" demikian bagi orang tua atau pengasuh sering menimbulkan rasa jengkel dan penasaran. Sebenarnya kalau kita bersedia memahaminya maka kreatif itu sendiri sebenarnya ada dua jenis. Yang pertama, kreatif dapat hanya muncul dalam bentuk pikiran atau ide. Yang kedua, anak yang kreatif lalu diikuti dengan aktif, hal ini pada umumnya terjadi pada anak usia dini. Jadi aktif dan kreatif sebetulnya bergabung menjadi satu yang tidak terpisahkan bahwa anak diajak untuk inovatif dengan pengertian mampu menciptakan dan membuat improvisasi.

Menurut Moleong terdapat Delapan kecerdasan mencakup kecerdasan linguistik (menggunakan kata- kata), logika-matematika (kemampuan menggunakan bilangan), spasial (mempersepsikan warna, garis, luas), kinestetik tubuh (kemampuan mengekspresikan ide dan perasan dalam gerakan tubuh), musikal (kepekaan terhadap ritme, melodi, dan bunyi alat musik), interpersonal (kemampuan memahami maksud orang lain), intrapersonal (memahami potensi dan situasi diri), dan naturalis (memahami sifat-sifat alam).

Selain itu Menurut Moleong, delapan jenis kecerdasan itu pada dasarnya merupakan pengembangan dari kecerdasan otak, emosional, spritual. Semua jenis kecerdasan harus dirangsang pada diri anak usia dini, mulai dari saat lahir hingga masa awal memasuki sekolah (7-8 tahun).

Kemampuan ekonomi juga menjadi salah satu faktor penyebab dari **terham** beratnya pendidikan anak usia dini, sedikitnya pendapatan dan naiknya harga kebutuhan pokok mengharuskan kaum ibu ikut bekerja memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Ini yang menyebabkan perhatian akan pendidikan anak usia dini terbengkalai.

Pembangunan komunitas dan taman bacaan masyarakat ini tentu saja tidak bisa menyelesaikan semua permasalahan kehidupan dan penghidupan masyarakat pedesaan yang tergolong miskin atau prasejahtera. Kegiatan ini setidaknya berusaha mulai dari awal melakukan langkah-langkah nyata yang didasarkan atas kebutuhan nyata penduduk miskin pedesaan, yakni yang prioritasnya adalah pada masalah Kemandirian dalam masalah keterjangkauan pendidikan bagi anak-anak yang berasal dari keluarga tidak mampu (keluarga miskin atau prasejahtera), seperti sudah dikemukakan pada awal tulisan ini.

2. Tujuan Kajian

Tujuan kajian ini adalah membangun komunitas dan taman bacaan masyarakat sebagai pusat belajar anak usia dini dengan rincian tujuan khusus sebagagai berikut;

1. Membentuk komunitas sebagai motor pengerak taman bacaann masyarakat
2. Membangun Taman Bacaat Masyarakat yang memjadi pusat belajar anak-anak usia dini

B. Metode

Metode atau Teknik yang digunakan dalam kajian ini adalah *Participatory Rural Appraisal dan* Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan FGD. Konsep metode *Participatory Rural Appraisal* pada dasarnya adalah kerangka konseptual, prinsip-prinsip, nilai ideologis, visi yang ingin dicapai, serta metode yang dapat digunakan untuk mengaplikasikan pemikiran tentang partisipasi dan pemberdayaan masyarakat. Sebagai metodologi, PRA merupakan kerangka kerja yang memiliki latar belakang teoretis yang menggunakan satu paradigma tertentu. Dalam tataran pelaksanaan, metode *Participatory Rural Appraisal* merupakan alat-alat untuk mengembangkan proses-proses partisipasi masyarakat dalam pembangunan. (Rianingsih Djohani, 2003).

Pemilihan metode *Participatory Rural Appraisal (PRA)* atau Pemahaman Partisipatif Kondisi Pedesaan (PRA) karena metode ini memungkinkan masyarakat secara bersama-sama menganalisis masalah kehidupan dalam rangka merumuskan perencanaan dan kebijakan secara nyata. Hal ini sejalan dengan tujuan penerapan metode *Participatory Rural Appraisal* yakni pengembangan program bersama masyarakat, penerapannya perlu senantiasa mengacu pada siklus pengembangan program Penerapan pendekatan dan teknik *Participatory Rural Appraisal* dapat memberi peluang yang lebih besar dan lebih terarah untuk melibatkan masyarakat. Selain itu, melalui pendekatan *Participatory Rural Appraisal* akan dapat dicapai kesesuaian dan ketepatgunaan program dengan kebutuhan masyarakat sehingga keberlanjutan (*sustainability*) program dapat terjamin

C. Hasil dan Pembahasan

Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2006 mempublikasikan bahwa membaca bagi masyarakat Indonesia belum menjadi sarana untuk memperoleh informasi. Untuk memperoleh informasi masyarakat lebih memilih memilih menonton televisi dan mendengarkan radio. Hal ini terlihat dari jumlah masyarakat yang menonton televisi (85,9%) dan mendengarkan radio (40,3%) ketimbang membaca (23,5%). Data ini mengandung arti bahwa membaca untuk mendapatkan informasi baru dilakukan oleh 23,5% dari total penduduk Indonesia.

Data lain yang disampaikan oleh UNESCO *(United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization)* menunjukkan bahwa minat baca masyarakat yang paling rendah di ASEAN *(Association of Southeast Asian Nations)* adalah negara Indonesia. Rendahnya minat baca ini dibuktikan dengan indeks membaca masyarakat Indonesia yang baru sekitar 0,001. Angka ini berarti dari seribu penduduk, hanya ada satu orang yang masih memiliki minat baca tinggi.

Rendahnya minat baca masyarakat tidak terlepas dari kurangnya kesadaran publik akan arti penting membaca bagi peningkatan kemampuan dan kesejahteraan diri, selain belum lunturnya budaya lisan yang berkembang di masyarakat. Dismping itu, perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang sangat cepat dan memanjakan masyarakat dengan suguhan-suguhan yang menarik. Seperti maraknya media elektronik (televisi dan internet) yang kebanyakan berisi tayangan hiburan dapat menjauhkan masyarakat dari budaya membaca.

Faktor lain yang menyebabkan rendahnya minat baca masyarakat adalah kondisi ekonomi masyarakat. Kondisi ekonomi menyebabkan akses masyarakat terhadap buku-buku bermutu semakin sulit. Jangkankan untuk membeli buku, apalagi membeli koran, atau bacaan lainnya untuk memenuhi kebutuhan

pokok sehari-hari pun sudah kesulitan. Selain itu, komitmen pemerintah menyediakan buku dan bahan bacaan yang berkualitas dan murah, perpustakaan umum, juga masih rendah.

Disamping itu, rendahnya minat baca disebabkan oleh beberapa hal (1) Kebiasaan yang didominasi budaya mendengarkan atau tutur. Pada saat ini masyarakat masih berpegang budaya lisan, sehingga mencari informasi lebih lebih banyak dilakukan dari mulut kemulut dan bukan bahan tertulis. Hal tersebut dipertegas oleh Venayaksa (2014) bahwa Indonesia secara umum bisa dikatakan memegang estafet kebudayaan lisan/tutur. (2) Pengelolaan pusat kegiatan belajar masyarakat yang didalamnya terdapat taman bacaan masyarakat belum tersedia dengan memadai, (3) Terdapat media tandingan terutama televisi yang menyajikan berbagai hiburan yang menyita waktu.

Untuk mendongkrak minat baca masyarakat sebagai bentuk tindak lanjut pembelajaran yang berkelanjutan dibutuhkan dukungan pihak keluarga, tokoh masyarakat, masyarakat secara umum, pemerintah, dan lembaga sosial kemasyarakatan. Dengan terintegrasinya berbagai elemen masyarakat diharapkan terbentuknya lembaga-lembaga kemasyarakatan yang bergerak dalam bidang pendidikan dan penyediaan bahan bacaan. Lembaga tersebut seperti perpustakaan, rumah baca atau Taman Bacaan Masyarakat (TBM). Dalam Petunjuk Teknis Pengajuan dan Pengelolaan TBM Tahun 2012 disebutkan bahwa Taman Bacaan Masyarakat adalah lembaga pembudayaan kegemaran membaca masyarakat yang menyediakan dan memberikan layanan di bidang bahan bacaan, berupa: buku, majalah, tabloid, koran, komik, dan bahan multi media lain, yang dilengkapi dengan ruangan untuk membaca, diskusi, bedah buku, menulis, dan kegiatan literasi lainnya, dan didukung oleh pengelola yang berperan sebagai motivator.

Kegiatan Perluasan dan Penguatan TBM merupakan upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas layanan dan hasil pendidikan keaksaraan melalui Taman Bacaan Masyarakat. Kegiatan ini dapat diakses oleh para penyelenggara program pendidikan masyarakat yang memenuhi persyaratan. Agar para penyelenggara dapat memperoleh bantuan Perluasan dan Penguatan taman bacaan. Adapun tujuannya adalah (1) Meningkatkan kemampuan keberaksaraan dan keterampilan membaca, (2) Menumbuhkembangkan minat dan kegemaran membaca, (3) Membangun masyarakat membaca dan belajar, (4) Mendorong terwujudkan masyarakat pembelajar sepanjang hayat, (5) Mewujudkan kualitas dan kemandirian masyarakat yang berpengetahuan, berketerampilan, berbudaya maju, dan beradab.

Fungsi yang melekat pada taman bacaan masyarakat dalah sebagai (1) sumber belajar, (2) sumber informasi, dan (3) sarana rekreasi-edukasi. Sebagai sumber belajar taman bacaan masyarakat menyediakan bahan bacaan utamanya buku. Buku merupakan sumber belajar yang dapat mendukung masyarakat pembelajar sepanjang hayat, seperti buku pengetahuan untuk membuka wawasan, juga berbagai keterampilan praktis yang bisa dipraktekkan setelah membaca, misal praktek memasak, budidaya ikan, menanam cabe dan lainnya. Sebagai sumber informasi taman bacaan masyarakat dengan menyediakan bahan bacaan berupa koran, tabloid, referensi, booklet-leaflet, dan/atau akses internet dapat dipergunakan masyarakat untuk mencari berbagai informasi. Sebagai tempat rekreasi-edukasi- dengan buku-buku nonfiksi yang disediakan memberikan hiburan yang mendidik dan menyenangkan. Lebih jauh dari itu, TBM dengan bahan bacaan yang disediakan mampu membawa masyarakat lebih dewasa dalam berperilaku, bergaul di masyarakat lingkungan.

Dari tujuan dan fungsi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya taman bacaan masyarakat, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam segala bidang dan mampu menggali produk unggulan yang menjadi ciri khas daerah ini. Dengan peningkatkan pengetahuan dan keterampilan, maka sumberdaya manusia pada daerah ini diharapkan mampu bersaing untuk mendapatkan lapangan pekerjaaan sehingga diharapkan juga dapat meningkatkan kesejahteraan hidupnya dan pada akhirnya dapat berubah dari masyarakat pra sejahtera (miskin) menjadi masyarakat sejahtera yang ada di daerah.

Pelayanan yang dapat dilaksanakan oleh taman bacaan masyarakat yakni (1) Membaca ditempat, dengan menyediakan ruangan baca untuk anak-anak dan didukung dengan variasi bahan bacaan bermutu, sesuai dengan kebutuhan pengguna terutama anak-anak. (2) Meminjamkan buku, artinya buku dapat dibawa pulang untuk dibaca dirumah dalam waktu tertentu dan peminjam wajib mengembalikan buku, (3) Pembelajaran, terutama pendampingan belajar membaca dan menulis dengan menggunakan berbagai pendekatan. Bebarapa pendekatan dalam pendampingan belajar, misalnya: (a) Membimbing teknik membaca (b) menulis kata dan kalimat (c) Belajar membeca yang efektif. (4) Melaksanakan lomba-lomba, misalnya lomba kemampuan membaca, cerdas cermat, dan lain-lain.

Dalam menjalankan tugas dan fungsi taman bacaan masyarakat ini, sumber daya fisik, sumber daya manusia, dan sumber daya finansial. (1) sumber daya fisik . Sumber daya fisik taman bacaan dapat dibedakan menjadi dua yakni sumber daya fisik pokok dan sumber daya fisik penunjang. Sumber daya fisik pokok adalah bahan bacaan seperti buku, majalah, tabloid, koran, dan lainnya. Sumber daya penunjang adalah segala sesuatu yang diperlukan untuk mendukung kelancaran pelayanan taman bacaan masyarakat. Sumber daya pendukung seperti rak/almari buku, display buku baru, rak majalah, gantungan koran, meja kerja, dan perangkat peralatan elektronik yang relevan. (2) sumberdaya manusia, Faktor utama dalam pengelolaan taman bacaan masyarakat adalah orang sebagai sumber daya manusia, sekurang-kurangnya terdapat 4 orang yang duduk dalam susunan organisasi yang melaksanakan pengelolaan taman bacaan masyarakat, terdiri atas: 1 orang Ketua, 1 orang yang mengurusi adminstrasi dan teknis pemeliharaan, dan 2 orang memberikan layanan kepada masyarakat. (3) sumber daya finansial. Untuk memenuhi kebutuhan pelaksanaan taman bacaan ini, pihak pengelola taman bacaan harus kreatif untuk menggali dana dari berbagai sumber baik dari masyarakat, sponsor, maupun pihal-pihak lain. Kalau memungkinkan pihak pengelola taman bacaan mulai bergerak dalam bidang usaha yang sesuai dengan potensi di lingkungan sekitar. Potensi ini baik terkait dengan bidang pertanian, peternakan, atau pun usaha-usaha lain.

Pengembangan usaha ini bisa dilakukan dengan melibatkan para angora taman bancaan. Dalam hal ini keterlibatan masyarakat sangat berperan penting. Dengan melibatkan masyarakat dalam pelaksanaan usaha, maka keterikatan masyarakat terhadap taman bacaan menjadi lebih kuat. Selain itu, keterlibatan masyarakat ini akan menjadi pendorong buat masyarakat untuk terus menggali potensi diri dan lingkungannya melalui kegiatan membaca. Secara konsep hal-hal yang dapat mendorong masyarakat untuk membaca adalah (1) Mengenali masyarakat dan berbagai kebutuhannya, Agar dapat mengajak masyarakat mau membaca di taman bacaan. (2) Melakukan sosialisasi taman bacaan masyarakat dan memberi kesadaran arti pentingnya kepada masyarakat tentang TBM sebagaimana perpustakaan. (3) Membentuk kelompok sasaran berdasarkan kemampuan baca/kebutuhan dengan maksud untuk mempermudah melakukan pendekatan dan bimbingan. Seperti membentuk kelompok sasaran: (a) Pelajar, (b) Mahasiswa, (c) Petani/Nelayan, (d) Pedagang/Wiraswasta; (e) Religius, dan (f) Pegawai/Karyawan. (4) Membimbing dan meningkatkan kemampuan baca kelompok sasaran. Kemampuan membaca dalam arti memahami isi bacaan, menginterpretasikan bacaan, atau mengkombinasikan bacaan satu dengan yang lain. (5) Menyelengarakan kegiatan yang bermanfaat, Agar TBM dapat melakukan tugas dan fungsinya, pengelola dituntut untuk kreatif menciptakan kegiatan sebagai upaya untuk menarik masyarakat untuk berkunjung dan memanfaatkan TBM. Beberapa contoh kegiatan yang bisa dipadukan dengan bahan bacaan adalah: (a) Mempraktekan isi buku (keterampilan), seperti praktek memasak dan bercocok tanam, (b) Mendiskusikan isi buku baru, (c) melaksanakan lomba-lomba.

Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan taman bacaan masyarakat ini sangat bermanfaat bagi masyarakat karena dapat memberi kesempatan kepada mereka memperoleh peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta harapan dalam meningkatkan taraf kehidupan. Peningkatkan pengetahuan dan

keterampilan jika dikelola dengan baik, akan menjadikan mereka sebagai sumberdaya manusia yang memiliki keunggulan kompetitif yang mampu bersaing di lapanagan pekerjaan.

Disamping itu, keunggulan kompetitif tersebut membuka peluang bagi mereka untuk dapat memasuki dunia kewirausahaan terutama dalam mengelola produk unggulan daerah. Dengan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak diharapkan masyarakat pada daerah ini dapat berwirausaha sesuai dengan kemampunnya. Dengan kemampuan usaha ini pada akhirnya mereka dapat memiliki pendapatan yang tetap sehinggan tidak lagi menjadi pengangguran. Melalui kerjasama sinergis dengan semua pihak diharapkan taman bacaan masyarakat ini dapat berperan dalam mencerdaskan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Knya masyarakat kurang mampu sehingga mereka tidak lagi berada dalam posisi sebagai masyarakat pra sejahtera tetapi berubah sebagai masyarakat sejahtera.

Realisasi Penyelesaian Masalah

Pada tahapan awal, Kegiatan ini diarahkan pada upaya menyediakan sarana dan fasilitas bahan bacaan yang kontennya diprioritaskan pada bahan bacaan anak-anak yang menyangkut pengembangan kepribadian dan kemandirian. Dengan penyediaan bahan bacaan yang menarik sesuai dengan prinsip ilmu informasi dan taman bacaan. Prinsip tersebut yakni semua bahan bacaannya disesuaikan dengan kebutuhan informasi utama masyarakat desa di lokasi kegiatan ini yang berciri pertanian tradisional. Dengan demikian, diharapkan banyak anggota masyarakat, terutama anak-anaknya, bisa tertarik untuk memulai membaca.

Selain itu, kegiatan ini melihat fenomena bahwa beberapa tahun terakhir ini terdapat kecenderungan baru di masyarakat Indonesia. Hal tersebut adalah memasukkan anak-anaknya sedini mungkin ke Lembaga Pendidikan Playgroup dan Taman Kanak-Kanak. Taman kanak-kanak tersebut menawarkan konsep pendidikan yang beraneka ragam. Perkembangan baru ini sangat menarik, selain semakin memacu Lembaga Pendidikan Playgroup dan Taman Kanak-Kanak untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikannya, sehingga memberikan konstribusi yang signifikan bagi dunia pendidikan negeri ini, juga akan membawa implikasi bagi masa depan umat dan bangsa pada khususnya berkenaan dengan pengembangan sumber daya manusia.

Fenomena ini memang menunjukkan bahwa semakin baik tingkat kesadaran akan pendidikan. Namun, di balik itu terdapat hal-hal yang memprihatinkan dimana seringkali pendidikan yang diberikan terlalu sarat dengan hal-hal yang bersifat akademis dan cenderung melupakan jati diri pendidikan pra sekolah yang semestinya, serta seringkali kurang memperhatikan tumbuh kembang anak. Dapat dibayangkan apabila pendidikan pra sekolah terlalu mementingkan aspek kognitif dibanding aspek-aspek yang lainnya maka masa kanak-kanak mereka menjadi muram dikarenakan kehilangan modal belajar yang berupa *positive mental, global learning, happy learning, dan positive supporting* yang mengagumkan.

Program ini menekankan pada makna belajar (*learning*). Menurut Crow dan Crow, belajar adalah proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek dan pengalaman tertentu. Hal ini berarti masyarakat sasaran setelah memiliki pengalaman mengikuti pelatihan pengembangan taman bacaan khususnya dapat memberikan pemahaman dan keterampilan peserta dalam pengembangan taman bacaan masyarakat.

Tahapan kegiatan pembangunan taman bacaan masyarakat ini meliputi tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, dan tahapan evaluasi. Tujuan utama kegiatan ini adalah masyarakat sasaran diharapkan dapat mengikuti kegiatan ini secara penuh sehingga para peserta dapat memahami dan mempunyai keahlian dalam pengelolaan taman bacaan masyarakat. Adapun alat bantu dan bahan penunjang yang diperlukan dalam kegiatan ini yakni perlengkapan yang dapat mendukung pelaksanaan sebuah taman bacaan masyarakat seperti koleksi taman bacaan, sarana taman bacaan, dan lain-lain.

Pada tahapan awal, Kegiatan ini diarahkan pada upaya menyediakan sarana dan fasilitas bahan bacaan yang kontennya diprioritaskan pada bahan bacaan anak-anak yang menyangkut pengembangan kepribadian dan kemandirian. Dengan penyediaan bahan bacaan yang menarik sesuai dengan prinsip ilmu informasi dan taman bacaan. Prinsip tersebut yakni semua bahan bacaannya disesuaikan dengan kebutuhan informasi utama masyarakat desa di lokasi kegiatan ini yang berciri pertanian tradisional. Dengan demikian, diharapkan banyak anggota masyarakat, terutama anak-anaknya, bisa tertarik untuk memulai membaca.

Secara lebih rinci tahapan kegiatan pelaksanaan program ini adalah sebagai berikut;

(1) Tahap persiapan

Pada tahapan ini, Tim pengusul bersama-sama dengan Mitra 1 dan Mitra 2 melakukan diskusi mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan pembangunan komunitas baca dan taman bacaan anak. Hasil diskusi ini menghasilkan kesepakatan bahwa membentuk komunitas baca dan membangun taman bacaan anak sebagai upaya untuk menyediakan fasilitas belajar berupa penyediaan sejumlah bahan bacaan yang mencerdaskan, menjadi solusi terbaiknya. Berdasarkan hasil diskusi ini maka ditetapkan akan dibangun taman bacaan masyarakat dengan nama taman bacaan "Permata Hati"

(2) Tahap pengumpulan atau rekruitmen tim pengeloma komunitas baca dan taman bacaan anak

Pada tahapan ini tim pelaksana bersama-sama dengan masyarakat mendata calon pengelola taman bacaan dan peserta yang bisa diujicobakan untuk diberi fasilitas pendampingan dalam kegiatan taman bacaan masyarakat. Berdasarkan hasil pendataan disepakati tim pengelola taman bacaan masyarakat Permata Hati dikelola oleh guru-guru PAUD Mutiara Harapan. Hal ini disepakati dengan pertimbangan lokasi utama untuk taman bacaan ini berada di lokasi PAUD Mutiara Harapan yang berlokasi di Desa Narawita RT 03 RW 05 Kampung Bangkonol. Sedangkan yang menjadi masyarakat sasaran adalah para anak-anak usia dini yang menjadi peserta didik di PAUD Mutiara Harapan dan anak-anak yang ada di lingkungan RW 05 terutama anak-anak yang berada di bawah binaan POSYANDU Garuda Lima.

Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan pembinaan terhadap para calon pengelola taman bacaan masyarakat. Bentuk pembinaan berupa pelatihan pengelolaan koleksi dan pelayanan taman bacaan. Kegiatan pelatihan ini menekankan pada makna belajar (*learning*). Menurut Crow dan Crow, belajar adalah proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek dan pengalaman tertentu. Hal ini berarti masyarakat sasaran setelah memiliki pengalaman mengikuti pelatihan pengembangan taman bacaan khususnya dapat memberikan pemahaman dan keterampilan peserta dalam pengelolaan taman bacaan masyarakat.

Kegiatan pelatihan sebagai sebuah kegiatan instruksional/pengajaran dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran. Menurut Syah (2002 : 202) bahwa "Metode pengajaran dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, diskusi serta praktek yang bertujuan untuk memberikan pemahaman pengetahuan, pemahaman aplikasi, dan pemahaman analisis, sintesis, serta evaluasi". Dalam kegiatan pelatihan ini metode yang digunakan yaitu metode ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktek atau simulasi penyusunan kerangka pembelajaran mengenai literasi media. Pelaksanaan kegiatan ini melalui tiga tahapan dengan tiga pendekatan yang dilakukan.

(3) Tahap penyiapan tempat dan perabotan

Pada tahap ini yang paling diutamakan adalah tersedianya ruangan tempat penyimpanan rak buku berkapasitas 300 eksemplar guna mengantisipasi perkembangan ke depan. Berdasarkan hasil kesepakan dengan mitra satu dan mitra dua tempat yang akan digunakan adalah salah satu ruangan yang ada di PAUD Mutiara Harapan. Selain itu, disediakan pula tempat membaca untuk para pengguna taman bacaan ini.

(4) Tahap pengadaan bahan bacaan;

Tim Pengusul mendata dan mencari berbabagi jenis bahan bacaan berupa buku yang bersifat mencerdaskan. Tim melakukan pencarian ke toko buku, baik secara langsung ataupun melalui internet; mencatat harganya judulnya, pengarangnya, kontennya, kemudahan membacanya, dan data mengenai bibliografis lainnya untuk memudahkan pemanfaatannya. Jumlah buku yang akan diadakan pada tahap awal (Tahun I) adalah 100 judul. Adapun kontennya diprioritaskan pada masalah hiburan ringam, buku pelajaran, dan buku bacaan anak.

(5) Tahap pengajuan ijin taman bacaan masyarakat

Pada tahap ini tim dan para mitra menyusun proposal pengajuan ijin taman bacaan masayarat ke Dinas Pendidikan tingkat Kabupaten melalui dinas pendidikan tingkat kecamatan. Secara teknis berkoorsinasi dengan pengawas PLS tingkat kecamatan. Proses pengajuan ijin dimulai dari ijin pemerintah setempat yakni RT, RW, dan Kepala Desa setempat. Proses ini memerlukan waktu yang cukup lama, mengingat banyak pihak yang perlu dikoordinasikan.

(6) Tahap pembinaan tim pengelola taman bacaan

Menjadwalkan kegiatan pelatihan manajemen taman bacaan untuk tim pengelola komunitas baca. Materi pelatihan mencakup proses pengolahan bahan pustaka, pelayanan, dan sistem administrasi taman bacaaan. Pelaksanaan peltihan manajemen ini dilaksanakan secara sistematis dan terjadwal dalam dua bulan. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa para pengelola taman bacaan cukup memahami materi-materi yang diberikan oleh para nara sumber. Hal ini terlihat dari kemampuan para pengelola taman bacaan dalam mengelola koleksi dan pada saat memberikan pelayanan kepada para pengguna cukup terampil.

Selain diberi pelatihan mengenai pengelolaan taman bacaan, para pengelola juga diberi pelatihan tentang bercerita. Hal ini dianggap penting karena sasaran pengguna adalah para murid pendidikan anak usia dini.

(7) Tahap pelaksanaan atau pemanfaatan:

Mengadakan diskusi dan memberi motivasi kepada anggota kelompok membaca untuk semangat membaca dan berusaha. Pada tahap awal mereka diberi kebebasan untuk memilih buku bacaan yang disenanginya, namun pada tahapan berikutnya mereka diberi buku yang berisi mengenai kemandirian. Mereka kemudian diberi motivasi untuk mengaplikasikan apa yang sudah dibaca. Gambar di bawah ini adalah situasi di mana sejumlah anak memilih dan membaca buku sesuai pilihan mereka. Posisi tim dalam hal ini adalah memberikan motivasi.

(8) Tahap evaluasi

Melakukan diskusi dan evaluasi terhadap pelaksanaan program dilakukan secara terjadwal dan terprogram. Evaluasi dilakukan setiap akhir bulan dengan mengundang para orang tua siswa dan masyarakat sekitar. Pada kegiatan ini pihak pengelola taman bacaan meminta masukan dan saran dari pihak-pihak yang diundang mengenai kegiatan taman bacaan. Selain itu, membolehkan atau mengundang para orang tua atau penduduk sekitar lokasi Komunitas Baca untuk berpartisipasi dalam kegiatan ini sesuai dengan kemampuannya berperan serta.

Secara umum, kegiatan ini berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Hal ini bisa dilihat dari capaian hasil yang menggambarkan keberhasilan dan keberlanjutan kegiatan pada tahun-tahun berikutnya, meskipun program ini hanya dilakukan selama delapan bulan.

Kendala-kendala yang dihadapi dalam pengembangan taman bacaan masyarakat

1. Tempat Penyimpanan Bahan Bacaan (Ruang TBM)

Taman Bacaan Masyarakat yang selanjutnya disebut TBM adalah tempat atau ruang yang disediakan untuk menyimpan, memelihara, menggunakan koleksi buku, majalah, koran, dan bahan multi media lain untuk dibaca, dipelajari, dibicarakan, dan dimanfaatkan oleh masyarakat secara perseorangan, kelompok atau

kelembagaan. (Direktorat Pendidikan Masyarakat, Direktorat PNFI Depdiknas, Jakarta 2009). Pengertian ini menunjukan bahwa taman bacaan masyarakat harus mempunyai sarana prasarana yang memadai. Dari hasil pelaksanaan program ini menunjukan bahwa ada kendala pada ruang atau tempat untuk menyimpan buku. Hal ini menjadi salah satu faktor yang menjadikan taman bacaan Permata Hati kurang maksimal dalam penyelengaraan dan pengelolaanya. Terutama pelaksanaan pelayanan.

Agus M. Irhkam (2011:72) menyatakan bahwa "Memaksimalkan ruang serta sarana prasarana Merupakan upaya untuk memperkuat dan meningkatkan mutu Taman Bacaan Masyarakat agar dapat Meningkatkan minat baca masyarakat Dan Memperbanyak Berbagai Kegiatan Literasi". Tempat yang kurang luas menjadikan Taman Bacaan Permata Hati terlihat kurang menarik dan terbatas dalam melayani para pembaca. Hal ini perlu Solusi atau langkah nyata kedepan untuk memaksimalkan penyelengaraanya. Selain itu, Agus M. Irhkam (2011:411) menyatakan juga bahwa "Taman Bacaan Masyaraat akan bertahan baik jika tempat yang digunakanya terletak pada tempat yang strategis yang di imbangi dengan tempat penyimpanan buku dan yang terkait itu memadai dan luas".

Sedangkan menurut peraturan Pendidikan Nasional No. 48 Tahun 2010 penguatan dan perluasan adalah stimulan, artinya pancingan untuk budaya membaca melalui penyediaan taman bacaan masyarakat, bahan bacaan memotivasi/mendorong dan mengajak masyarakat berpartisipasi aktif dan sumber informasi lain yang mudah, murah, dan merata serta sarana dalam pengembangan budaya baca melalui penyelenggaraan TBM. Pengertian ini menunjukan bahwa tempat memang penting bagi kegiatan dan tempat literasi, hal ini juga disadari betul oleh penyelengara.

2. Pendampingan Pelaksanaan Program

Untuk memelihara keberlangsungan penyelenggaraan taman bacaan masyarakat dan eksistensinya diperlukan berbagai alternatif dalam pengelolaayarnnya. Dengan berjalannya pelayanan pada taman bacaan masyarakat maka warga belajar dapat memanfaatkan taman bacaan masyarakat secara maksimal. Taman bacaan masyarakat merupakan Area Publik dan menjadi jantung pendidikan masyarakat. Oleh karena itu, diharapkan mampu memotivasi dan menumbuh kembangkan minat dan kegemaran membaca bagi masyarakat sehinggan menjadi warga belajar yang aktif. Dalam hal ini Taman bacaan dalam pengelolaan dan penyelengaraanya diperlukan suatu bentuk dampingan dari pihak penyelengara maupun instansi terkait. Hal ini dilakukan agar dalam perjalan Taman Bacaan Masyarakat bisa mencapai tujuan sesuai yang diharapkan.

Minat dan kebutuhan masyarakat untuk gemar membaca memerlukan perhatian serius dari pemerintah dan masyarakat. Salah satu yang diperlukan dalam Penyelengaran taman bacaan adalah perhatian khusus dari penyelengara dan instansi terkait dalam pelaksanaan pendampingan. Wasti Sumanto (2001:7) berpendapat perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertentu kepada suatu obyek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan Agus M. Irkham (2011:32) dalam peningkatan minat baca terutama pada program taman bacaan masyarakat mempunyai kendala. kendala tersebut di alami juga oleh program layanan masyarakat lainnya.

D. Simpulan dan Rekomendasi

1. Simpulan

Hasil kegitan menunjukkan bahwa dengan tersedianya taman bacaan masyarakat ini dapat menjadi sarana belajar baik bagi anak-anak usia dini maupun para orang tua anak-anak, terutama ibu rumah tangga muda dalam memperluas pengetahuan mereka. Secara rinci dari kajian ini dapat disimpulkan bahwa;

1. Dalam membentuk komunitas baca sebagai motor pengerak taman bacaann masyarakat masih memiliki hambatan terutama dalam proses pendampingan.
2. Dalam Membangun Taman Bacaat Masyarakat yang memjadi pusat belajar anak-anak usia dini masih memiliki hambatan terutama dalam pengadaan koleksi bahan bacaan dan pengolahan bahan pustaka. Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pelayanan koleksi yang paling diminati yakni majalah, buku resep makanan, dan buku agama, sedangkan waktu yang paling bayak pengumjungnya adalah pagi dan sore hari.

2. Saran/ Rekomendasi

1. Sesuai dengan hasil kegiatan, disarankan agar kegiatan sejenis bisa dilanjutkan dengan menambah jumlah anggota komunitas baca, terutama yang lebih banyak melibatkan kelompok ibu-ibu rumah tangga dan anak-anak usia dini sebagai target pengguna taman bacaan masyarakat
2. Penyediaan bahan bacaan kontennya berorientasi hiburan ringan, mencerdaskan, dan bisa memotivasi pembacanya untuk mandiri agar tetap dipertahankan keberadaannya, namun disarankan agar Jenis koleksi ditambah dengan bahan bacaan yang berkaitan dengan pelajaran sekolah.

E. Ucapan Terima Kasih

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini. Secara Khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Komunikasi Unpad, Ketua LPPM Unpad, Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Komunkasi Unpad, dan Tim penggerak PKK Desa Narawita, Pengelola PAUD Mutiara Harapan.

F. Daftar Pustaka

Masyarakat. Bandung: Studio Driya Media. Yusup, Pawit M. (2010). *Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan*. Jakarta, Bumi Aksara.

Brophy, Peter. *The Academic Library*. 2nd ed. London: Facet Publishing. 2005.

Cohen,Laura dan Jacobson, Trudi E."Evaluation Web Content". University Library of Universi Albany. http://library.albany.edu/usered/eval/evalweb/ . 25 Juni 2013

Creswell, John W. and Vicki L. Plano Clark. *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. London: Sage Publications. 2007.

Cronin, Blaise and Elisabeth Davenport. *Elements of Information Management*. London: The Scarecrow Press. 1991.

Djohani, Rianingsih (2003*). Partisipasi, Pemberdayaan, dan Demokratisasi Komunitas: Reposisi Participatory Rural Appraisal* (PRA) dalam Program Pengembangan

Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (http://www.icann.org). 27 Juni 2013

Masyarakat. Bandung: Studio Driya Media. Yusup, Pawit M. (2010). *Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan*. Jakarta, Bumi Aksara.

Pantry, Sheila and Peter Griffiths. *Setting up a library and information service from scratch*. London: Facet Publishing. 2005.

Pendit, Putu Laxman. *Penelitian Ilmu Perpustakaan dan Informasi: Sebuah Pengantar Diskusi Epistemologi dan Metodologi*. Jakarta: JIP-FSUI. 2003.

Pandia, Top 5 Semantic Search Engines, http://www.pandia.com/ sew/1262-top-5-semantic-search-engines.html

Pendit, Putu Laxman. *Apa Yang Selama Ini Dikaji Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Makalah Sebagai Bahan Diskusi Dengan Pengajar Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Fikom Unpad Bandung. 2009.

Sulistyo-Basuki. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia. 1993.

Wallace, Danny P. and Connie Van Fleet. Library Evaluation: a casebook and can-do guide. Colorado: Libraries Unlimited. 2001.

Pandia, Top 5 Semantic Search Engines, http://www.pandia.com/sew/1262-top-5-semantic-search-engines.html , 28 Juni 2010

UC Berkeley Library. "Evaluating Web Pages: Techniques to Apply & Questions to Ask". UC Berkeley - Teaching Library Internet Workshops. http://www.lib.berkeley.edu/TeachingLib/Guides/Internet/Evaluate.html . 29 Juni 2010

University of Maryland University College- Library."Search the Web & Evaluate Web Resources". INFORMATION AND LIBRARY SERVICES. http://www.umuc.edu/library/guides/web.shtml 29 Juni 2010

Yusup, Pawit M. (2011). *Teori dan Praktik Komunikasi Instruksional.* Jakarta, Bumi Aksara.

Yusup, Pawit M.; Silvana Rachmawati; Subekti, Priyo (2013). *Memetakan jenis kebutuhan utama orang prasejahtera pedesaan dan variasi informasi yang dicarinya*. Laporan Hasil Penelitian PUPT. LPPM Unpad.

Yusup, Pawit M. Dan Priyo Subekti (2010). *Teori dan Praktik Penelusuran Informasi.* Jakarta, Prenada Media Group.

PERAN *TEACHER LIBRARY* DALAM PROGRAM LITERASI INFORMASI DI SEKOLAH

Hana Silvana, Selly Setiani

Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl.Dr. Setiabudhi No.229 Bandung

Email : hanasilva@upi.edu

Abstrak

Pada abad ke-21 ini, kemampuan berliterasi peserta didik berkaitan erat dengan tuntutan keterampilan membaca yang berujung pada kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif. Permendikbud RI Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti, mengisyaratkan dilakukan melalui tahapan pembiasaan, pengembangan dan pembelajaran. Seluruh kegiatan dalam tahapan pembiasaan, pengembangan dan pembelajaran adalah aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa, guru, dan tenaga kependidikan yang bertujuan untuk menumbuhkan kebiasaan yang baik dan membentuk generasi berkarakter positif. Penelitian ini bermaksud untuk mendeskripsikan fungsi dari *teacher Library* di Sekolah pada program Literasi Informasi terutama yang terkait dengan minat baca siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Teacher Library* memberikan peranan yang cukup signifikan terhadap minat baca siswa di SD Hikmah Teladan. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil penelitian bahwa *Teacher Library* memberikan

Kata kunci : Teacher library, peranan, literasi informasi, perpustakaan sekolah

A. PENDAHULUAN

Pada Konvensi PBB tentang Hak Anak pada tahun 1989 tentang pentingnya penggunaan bahasa ibu. Indonesia yang memiliki beragam suku bangsa, khususnya mikrokultur-mikrokultur tertentu perlu difasilitasi dengan bahasa ibu saat mereka memasuki pendidikan dasar kelas rendah (kelas I, II, III). Hasil penelitian yang dilakukan oleh PISA pada tahun 2009 menunjukkan peserta didik Indonesia berada pada peringkat ke-57 dengan skor 396 (skor rata-rata OECD 493), sedangkan PISA 2012 menunjukkan peserta didik Indonesia berada pada peringkat ke-64 dengan skor 396 (skor rata-rata OECD 496) (OECD, 2013). Sebanyak 65 negara berpartisipasi dalam PISA 2009 dan 2012. Dari kedua hasil ini dapat dikatakan bahwa praktik pendidikan yang dilaksanakan di sekolah belum memperlihatkan fungsi sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang berupaya menjadikan semua warganya menjadi terampil membaca untuk mendukung mereka sebagai pembelajar sepanjang hayat. Permendikbud RI Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti, mengisyaratkan dilakukan melalui tahapan pembiasaan, pengembangan dan pembelajaran. Seluruh kegiatan dalam tahapan pembiasaan, pengembangan dan pembelajaran adalah aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa, guru, dan tenaga kependidikan yang bertujuan untuk menumbuhkan kebiasaan yang baik dan membentuk generasi berkarakter positif.

B. KAJIAN PUSTAKA

Konvensi PBB di Praha tahun 2003 tentang kecakapan literasi dasar dan kecakapan perpustakaan yang efektif merupakan kunci bagi masyarakat yang literat dalam menghadapi derasnya arus informasi teknologi. Lima komponen yang esensial dari literasi informasi itu adalah *basic literacy, library literacy, media literacy, technology literacy,* dan *visual literacy*. "Literasi lebih dari sekedar membaca dan menulis. Literasi juga mencangkup bagaimana seseorang berkomunikasi dalam masyarakat. Literasi juga bermakna praktik dan hubungan sosial yang terkait dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya". (UNESCO, 2003).

"*a set of abilities requiring individuals to recognize when information is needed and have the ability to locate, evaluate, and use effectively the needed information*" (*American Library Association, 1989*)

Menurut Clay dan Fegurson terdapat enam Komponen yaitu :

- Literasi Literasi Dini (*Early Literacy)*
- Literasi Dasar (*Basic Literacy*)
- Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*)
- Literasi Media (*Media Literacy*)
- Literasi Teknologi (*Technology Literacy*)
- Literasi Visual (*Visual Literacy*)
  (Clay dan Fegurson,2001)

Komponen-komponen literasi tersebut perlu mendapatkan pendampingan dari pihak yang berperan dalam terlaksananya literasi tersebut. Adapun siapa saja yang mempunyai peranan dalam literasi tersebut terdapat dalam bagan di bawah ini :

Sekolah mempunyai peranan dalam tercapainya tujuan literasi. Ketercapaian sekolah dalam Literasi dapat terlihat pada segi kualitas dan kuantitas. Secara kualitas dapat dilihat pada :

1. Terwujudnya masyarakat sadar literasi yang ditunjukkan dengan meningkatnya budaya-baca tulis masyarakat.
2. Meningkatnya daya saing bangsa melalui peningkatan wawasan dan ilmu pengetahuan akibat minat baca yang tinggi

Untuk melihat ketercapaian program Literasi di Sekolah secara kuantitatif dapat dilihat pada :

1. Minimal 20 sekolah dari setiap kabupaten/kota yang berpartisipasi. Dengan asumsi rata-rata satu sekolah memiliki 500 siswa, maka dari satu kabupaten/kota terdapat 10.000 siswa berpatisipasi.
2. Meningkatnya jumlah buku yang dibaca siswa membaca minimal 10 buku setahun, maka dalam satu kabupaten tercapai 100.000 jumlah buku dibaca dalam satu tahun
3. Meningkatnya koleksi buku perpustakaan.

Tahap 1

Pembiasaan kegiatan membaca yang menyenangkan di ekosistem sekolah

Pembiasaan ini bertujuan untuk menumbuhkan minat terhadap bacaan dan terhadap kegiatan membaca dalam diri warga sekolah. Penumbuhan minat baca merupakan hal fundamental bagi pengembangan kemampuan literasi peserta didik.

Tahap 2

Pengembangan minat baca untuk meningkatkan kemampuan literasi

Kegiatan literasi pada tahap ini bertujuan mengembangkan kemampuan memahami bacaan dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, berpikir kritis, dan mengolah kemampuan komunikasi secara kreatif melalui kegiatan menanggapi bacaan pengayaan (Anderson & Krathwol, 2001).

Tahap 3

Pelaksanaan pembelajaran berbasis literasi

Kegiatan literasi pada tahap pembelajaran bertujuan mengembangkan kemampuan memahami teks dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, berpikir kritis, dan mengolah kemampuan komunikasi secara kreatif melalui kegiatan menanggapi teks buku bacaan pengayaan dan buku pelajaran (cf. Anderson & Krathwol, 2001). Dalam tahap ini ada tagihan yang sifatnya akademis (terkait dengan mata pelajaran). Kegiatan membaca pada tahap ini untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum 2013 yang mensyaratkan peserta didik membaca buku nonteks pelajaran yang dapat berupa buku tentang pengetahuan umum, kegemaran, minat khusus, atau teks multimodal, dan juga dapat dikaitkan dengan mata pelajaran tertentu sebanyak 6 buku bagi siswa SD, 12 buku bagi siswa SMP, dan 18 buku bagi siswa SMA/SMK. Buku laporan kegiatan membaca pada tahap pembelajaran ini disediakan oleh wali kelas.

Pada tahapan SD terdapat penjenjangan dalam proses berfikir dan berkomunikasi. Pada Tabel dibawah ini terdapat pembagian jenjang tersebut yaitu :

JENJANG	KOMUNIKASI	BERPIKIR KRITIS
SD kelas rendah	Mengartikulasikan empati terhadap tokoh cerita	Memisahkan fakta dan fiksi
SD kelas tinggi	Mempresentasikan cerita dengan efektif	Mengetahui jenis tulisan dalam media dan tujuannya

Tabel 1
Penjenjangan dalam tingkat Sekolah Dasar
Penjenjangan ini didasarkan pada tahapan berfikir siswa SD berdasarkan usia 6 -12 tahun.

Tahap Pembiasaan :

- Lima belas menit membaca setiap hari sebelum jam pelajaran melalui kegiatan membacakan buku dengan nyaring (*read aloud*) atau seluruh warga sekolah membaca dalam hati (*sustained silent reading*).
- Membangun lingkungan fisik sekolah yang kaya literasi, antara lain: (1) menyediakan perpustakaan sekolah, sudut baca, dan area baca yang nyaman; (2) pengembangan sarana lain (UKS, kantin, kebun sekolah); dan (3) penyediaan koleksi teks cetak, visual, digital, maupun multimodal yang mudah diakses oleh seluruh warga sekolah; (4) pembuatan bahan kaya teks (*print-rich materials*)

Tahap Pengembangan

- Lima belas menit membaca setiap hari sebelum jam pelajaran melalui kegiatan membacakan buku dengan nyaring, membaca dalam hati, membaca bersama, dan/atau membaca terpandu diikuti kegiatan lain dengan tagihan non-akademik contoh: membuat peta cerita (*story map*), menggunakan *graphic organizers*, bincang buku.
- Mengembangkan lingkungan fisik, sosial, afektif sekolah yang kaya literasi dan menciptakan ekosistem sekolah.
- Pengembangan kemampuan literasi melalui kegiatan di perpustakaan sekolah/perpustakaan kota/ daerah atau taman bacaan masyarakat atau sudut baca kelas dengan berbagai kegiatan

Tahap Pembelajaran

- Lima belas menit membaca setiap hari sebelum jam pelajaran melalui kegiatan membacakan buku dengan nyaring, membaca dalam hati, membaca bersama, dan/atau membaca terpandu diikuti kegiatan lain dengan tagihan non-akademik dan akademik.
- Kegiatan literasi dalam pembelajaran, disesuaikan dengan tagihan akademik di kurikulum 2013.
- Melaksanakan berbagai strategi untuk memahami teks dalam semua mata pelajaran (misalnya, dengan menggunakan *graphic organizers*).
- Menggunakan lingkungan fisik, sosial afektif, dan akademik disertai beragam bacaan (cetak, visual, auditori, digital) yang kaya literasi di luar buku teks pelajaran untuk memperkaya pengetahuan dalam mata pelajaran.

Pembiasaaan	Pengembangan	Pembelajaran
Menyimak Membaca	Menyimak, Membaca, Berbicara, Menulis, Memilah informasi	Kemampuan fonetik, pemahaman kosakata, pemahaman tata bahasa, kemampuan menggunakan konteks untuk memahami bacaan, kemampuan menginterpretasikan dan merespon bacaan, perilaku membaca

Tabel 2
Tahapan dalam literasi informasi di sekolah

***Teacher Library* (Guru Pustakawan)**

Salah satu sumber daya manusia yang ada dilingkungan perpustakaan sekolah yaitu guru pustakawan atau sering disebut dengan *teacher librarian*. Guru pustakawan ini merupakan guru sekolah yang mempunyai pengetahuan dibidang kepustakawanan. Menurut Lasa HS dalam Prastowo (2012, hlm. 338) guru pustakawan merupakan guru sekolah yang mendapatkan pendidikan atau pelatihan bidang perpustakaan yang idealnya berbobot 30 SKS. Selain mengajar guru tersebut juga mempunyai tugas diperpustakaan sekolah. Sedangkan menurut Suherman (2009, hlm. 37) yaitu seorang pengajar yang mempunyai latar belakang tentang keperpustakaan.

Dalam hal ini alasan mendasar diperlukannya guru perpustakaan menurut (Prastowo, 2012, hlm. 358) adalah karena adanya perubahan dari *teacher centered* ke-*student centered*. Dengan adanya

perubahan ini, keberadaan pustakawan memiliki fungsi penting dalam mengoptimalkan peran dan fungsi perpustakaan sekolah, Menurut Lasa (2008) sebagaimana dikutip dalam (Prastowo, 2012, hlm. 359) agar guru pustakawan mampu berperan optimal maka perlu adanya lima kompetensi dalam diri mereka yaitu kompetensi personal, kompetensi manajerial, kompetensi pendidikan, kompetensi pelayanan dan kompetensi ilmu pengetahuan.

Adapun peran dari guru pustakawan sendiri yaitu menurut *the australian library and information association* sebagaimana dikutip oleh Suherman (2009, hlm. 38) menetapkan bahwa untuk mendapatkan keanggotaan profesional dalam profesi ini, seorang guru pustakawan harus memiliki kualifikasi pengajar dan kualifikasi kepustakawanan. Secara ringkas guru pustakawan mempunyai peran kunci dalam tiga aspek diantaranya yaitu dalam kurikulum, sebagai spesialis informasi, dan sebagai manajer layanan informasi.

Dalam kapasitasnya sebagai *curriculum leader*, guru pustakawan bekerjasama dengan kepala sekolah dan staf senior untuk memastikan bahwa hasil dari literasi informasi mendapatkan perhatian khusus dalam kurikulum. Dalam kapasitasnya sebagai seorang guru, ia mengajarkan keterampilan informasi dan mengelola informasi. Sedangkan dalam kapasitasnya sebagai manajer layanan informasi, guru pustakawan harus membekali murid dengan keterampilan menggunakan sumber informasi yang tersedia, baik berupa buku di perpustakaan maupun tulisan di internet serta peran dalam layanan informasi pendidikan yang dapat mendukung mereka dalam pembelajaran seumur hidup Suherman (2009, hlm. 38-39). Sementara itu, Atwel (2009) sebagaimana dikutip dalam Prastowo (2012, hlm. 360) peranan guru pustakawan secara spesifik adalah sebagai berikut:

1. Pustakawan berperan sebagai guru dengan keterampilan khususnya dapat memberikan manfaat bagi semua siswa dan guru yang berada di lingkungan perpustakaan;
2. Pustakawan bekerjasama dengan para staf pendidik lainnya untuk menyusun kurikulum sehingga para guru dapat memanfaatkan sumber belajar yang tersedia di perpustakaan dalam mengajar dan mengevaluasi hasil belajar siswa mereka;
3. Pustakawan juga mampu menemukan sumber-sumber yang diperlukan baik dari para siswa maupun dari para guru;
4. Pustakawan adalah orang yang sangat suka membaca, mereka suka membagi bahan bacaan dengan guru maupun dengan siswa-siswanya.
5. Pustakawan sangat faham mengenai cara penggunaan teknologi terutama yang tersedia diperpustakaan sekolah;
6. Pustakawan membantu para staf pengajar mengembangkan diri;
7. Pustakawan adalah orang yang kreatif dan pintar dalam melakukan penerobosan baru;
8. Pustakawan adalah seorang manajer yang efektif.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang Peran *Teacher Library* dalam Program Literasi Informasi di Perpustakaan Sekolah. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Hikmah Teladan. Sekolah ini mempunyai fasilitas Perpustakaan yang cukup lengkap dengan koleksi buku sebanyak.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Teacher Library (guru pustakawan) mempunyai peran kunci dalam tiga aspek diantaranya yaitu dalam kurikulum, sebagai spesialis informasi, dan sebagai manajer layanan informasi. Dalam kapasitasnya sebagai *curriculum leader*, guru pustakawan bekerjasama dengan kepala sekolah dan staf senior untuk memastikan bahwa hasil dari literasi informasi mendapatkan perhatian khusus dalam kurikulum. Dalam kapasitasnya sebagai seorang guru, ia mengajarkan keterampilan informasi dan mengelola informasi. Sedangkan dalam kapasitasnya sebagai manajer layanan informasi, guru pustakawan harus membekali murid dengan keterampilan menggunakan sumber informasi yang tersedia, baik berupa buku di perpustakaan maupun tulisan di internet serta peran dalam layanan informasi pendidikan yang dapat mendukung mereka dalam pembelajaran. Salah kegiatan dalam program literasi di sekolah ini dilakukan dengan melalui kegiatan pertemuan dengan para wali kelas dan kegiatan diluar lingkungan sekolah seperti *familly day*, dan sebagainya. Upaya yang lain dilakukan adalah dengan pemberian *reward* kepada guru yang sering berkunjung, membaca dan memanfaatkan perpustakaan, kepada murid yang rajin datang keperpustakaan, namun sifatnya rahasia dan diumumkan setiap akhir semester. Jika diberitahu sebelumnya dikhawatirkan kunjungan keperpustakaannya hanya karena ada iming-iming *reward* bukan karena ingin membaca atau berkunjung keperpustakaan. Pemberian *reward* untuk peminjam buku terbanyak, pembuat *review* terbanyak, pengunjung tersering, setiap hari jum'at di umumkan. Daya tarik yang dilalakukan agar fungsi perpustakaan ditingkatkan oleh Teacher Library adalah dengan pemberian tugas yang dilakukan dengan bekerja sama dengan guru, karena disini anak-anak tidak selalu memakai sumber buku paket dan selalu di tugaskan untuk mencari buku-buku diperpustakaan sebagai sumber belajarnya seperti ensiklopedi, buku-buku sejarah, RPUL. Selain itu program yang dikelola oleh sekolah melalui program wisata buku, program 15 menit membaca. Sering karena perpustakaan disini memang difungsikan sebagai pusat sumber belajar perpustakaan SD Hikmah Teladan sudah seperti tempat istirahat dan pusat sumber belajar jadi baik guru, staff sekolah dan murid melakukan aktivitas untuk mengerjakan tugas atau rekreasi diperpustakaan. Hampir setiap hari perpustakaan dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar secara bergantian. Lebih sering dipakai oleh guru Bahasa Indonesia karena banyak buku-buku yang menunjang materi yang dibahas dalam bahasa Indonesia seperti buku-buku dongeng, cerita bergambar dan lain-lain. Salah satu contoh hal yang dilakukan oleh *Teacher Library* jika ada anak yang senang membaca, nanti saya akan memceritakan dari salah satu buku nanti mereka mendengarkan. Dengan peran teacher Library peningkatan minat baca dan pemberdayaan perpustakaan dapat ditingkatkan secara signifikan.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Peran *Teacher Library* sangat besar pada program literasi di sekolah. Program meningkatkan minat baca siswa telah berjalan dengan baik. Penulis menyarankan untuk mengadakan program lomba membaca, menulis, meresensi buku ataupun *story telling* dan sebagainya untuk menarik siswa agar lebih senang untuk datang keperpustakaan. Guru sebagai pentransfer informasi didalam kelas tentu mempunyai peran yang sangat penting dilingkungan sekolah. oleh karna itu peneliti memberi saran untuk bekerjasama dengan petugas perpustakaan, misalnya dengan mengadakan kegiatan membaca bersama diperpustakaan atau *story telling*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Ahmadi, R.(2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media

Akhyak. (2005). *Profil Pendidikan Sukses. Surabaya* : Elkaf

Bafadal, I. (2009). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta : Bumi Aksara

Hermawan, Rahman dan Zulfikar Zen. (2006). *Etika Kepustakawanan: Suatu Pendekatan Terhadap Kode Etik Pustakawan Indonesia*. Jakarta: Sagung Seto

Moleong, LJ. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Mudhofir. (1992*). Prinsip-prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar*. Bandung Remaja : Rosdakarya

Mudjito. (2007). *Meteri Pokok Pembinaan Minat Baca*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Nasution. (2003). *Metode Reseach*. Jakarta : Bumi Aksara.

Noerhayati. (1987). *Pengelolaan Perpustakaan Jilid I*. Bandung : Alumni

Prastowo,A. (2012). *Manajemen Perpustakaan Sekolah Profesional*. Jogjakarta: Diva Press

Sinaga, D. (2011). *Mengelola Perpustakaan Sekolah*. Bandung : Bejana

Sudarsono, B.,dkk. (2007). Literasi Informasi : Pengantar Untuk Perpustakaan Sekolah. Jakarta : Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

Sugiono. (2014). *Metode Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Suharyoto. (2014). *Mengenal dan Mengelola Perpustakaan*. Yogyakarta : Naafi Book Media

Suhendar, Y. (2014). *Cara Mengelola Perpustakaan Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada

Suherman.(2013). *Perpustakaan Sebagai Jantung Sekolah. Bandung* : Literate

Suryana, A. (2007). *Tahap-Tahapan Penelitian Kualitatif*. Diktat Kuliah Pada Jurusan Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Sutarno NS, 2006. *Manajemen Perpustakaan: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Sagung Seto.

Suwarno, W. (2011). *Pengetahuan Dasar Kepustakaan;Sisi Penting Perpustakaan dan Pustakawan*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Yusuf, P. (2005). *Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan Sekolah*. Yogyakarta : Kencana.

Publikasi Departemen atau Lembaga Pemerintah

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Undang-Undang No. 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan

Internet

Aziz, S. (2005). *Strategi Peningkatan MutuPada Perpustakaan Perguruan Tinggi.* [*Online*], Diakss dari: lontar.ui.ac.id/file?file=pdf/abstrak-135727.pdf. Pada Tanggal 20 Agustus 2016

Bagyoastuti, WS. (2015) . *Peran Kepala Sekolah dan Pustakawan dalam Pemberdayaan Perpustakaan SD Muhammadiyah Sapen dan SD Negeri Giwangan Yogyakarta.*UNY. [*Online*]. Diakses dari: http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/12825 Pada Tanggal 7 Desember 2015

Baruroh, U. (2013). *Hubungan Guru dan Pustakawan Dalam Pemanfaatan Perpustakaan Di SMAN 1 Kedungreja Cilacap Jawa Tengah*. (*Online*). Diakses dari: http://digilib.uinsuka.ac.id/8228/1/BAB%20I,%20V,%20DAFTAR%20PUAKA.pdf Pada Tanggal 04 April 2015

Cahyono, TY. (2014). *Layanan Prima dan Nilai Tambah*. (*Online*). Diakses dari: *library.um.ac.id/.../layanan%20prima%20dan%20nilai%20tambah.pdf pada tanggal 11 April 2015*

Esaunggul. (2015). *Metode Penelitian*. (*Online*). Diakses dari: http://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Undergraduate-1112-BABIII.pdf pada tanggal 10 mei 2015

Ifla.(2002). *Pedoman Perpustakaan Sekolah*. (*Online*). Diakses dari: http://www.ifla.org/VII/s11/pubs/school-guidelines.htm pada tanggal 11 april 2015

Lab Gunadarma.(2015). *Observasi dan Wawancara*. (*Online*). Diakses dari : http://ps-menengah.lab.gunadarma.ac.id/wp-content/uploads/2009/11/OBSERVASI-dan-WAWANCARA.pdf pada tanggal 10 mei 2015

Miles, MB dan Hubarman Michael A. (1984). *Qualitative Data Analysis; A Sourccebook of New Methods*. London : Sage Publication, Beverly Hills

Mubarok, A. (2014). *Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Sejarah Di Ma Nu Safinatul Huda Karimunjawa Kabupaten Jepara*.(*Online*). Diakses dari: http://ejournal.ikipveteran.ac.id/index.php/dimensi/article/viewFile/375/376

Nababan. (2008). *Bab2c.pdf*. (*Online*). Diakses dari: http://repository.widyatama.ac.id/bitstream/handle/10364/1056/bab2c.pdf?sequence=8 pada tanggal 05 April 2016

Nurazizah. (2008*). Usaha Pustakawan dalam Meningkatkan Kualitas Layanan Di Perpustakaan FIB UI*. [*Online*]. Diakses dari : http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/124408-RB13n438e-Usaha%20pustakawan-HA.pdf Pada Tanggal 14 Desember 2015

Perpusnas. (2011)). *Rekomendasi Hasil Rapat Koordinasi Komisi I: Program Pengembangan Karir Pustakawan Berbasis Kompetensi*. [*Online*]. Diakses dari: old.perpusnas.go.id/iFileDownload.aspx Pada Tanggal 26 mei 2016

Perpusnas, (2011). *Standar Nasional Indonesia Bidang Kepustakawanan*.[*Online*]. Diakses dari: old.perpusnas.go.id/iFileDownload.aspx Pada Tanggal 20 Agustus 2016.

Rahayu, A.(2008). *Metode Penelitian*.(*Online*). Diakses dari: 106 http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/126719-306.872%20RAH%20p%20-%20Psychological%20Well-Being%20-%20Metodologi.pdf Pada Tanggal 10 mei 2015

Sahayu. (2013). *Menentukan Sumber Data*. [*Online*]. Tersedia Di : http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Dra.%20Wening%20Sahayu,%20M.Pd./Menentukan%20Sumber%20Data.pdf

PENDIDIKAN LITERASI MEDIA SEBAGAI UPAYA PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI BAGI KAUM REMAJA PERKOTAAN

Studi Kasus Pendidikan Literasi Media Internet Bagi Kaum Remaja Perkotaan di Kota Cimahi Provinsi Jawa Barat

Ilham Gemiharto

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran

Jl. Raya Bandung Sumedang KM 21, Jatinangor 45363

Ilham265@gmail.com

Abstrak

Perkembangan media internet saat ini membawa begitu banyak kemudahan bagi penggunanya. Dengan menggunakan telepon pintar dengan harga terjangkau saat ini, layanan kualitas koneksi data yang semakin baik dan biaya akses internet yang relatif murah, membuat media internet seolah menjadi kebutuhan pokok bagi kaum remaja di perkotaan. Hal tersebut membuat internet dapat menembus batas dimensi kehidupan penggunanya, sehingga dapat diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Di usia mereka, kaum remaja perkotaan belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat, sehingga mereka cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial mereka tanpa mempertimbangkan terlebih dulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat menggunakan media internet. Terlebih lagi, berbagai situs internet seolah menjadikan kaum remaja sebagai "tambang emas" demi keuntungan bisnis mereka. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pendidikan literasi media sebagai upaya pemenuhan kebutuhan informasi bagi kaum remaja di perkotaan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam dan *focus group discussion* (FGD) serta teknik analisis data deskriptif, dengan informan penelitian adalah kaum remaja perkotaan di Kota Cimahi, para orangtua dan pendidik, dan para pejabat terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan literasi media memiliki peran signifikan dalam upaya pemenuhan kebutuhan informasi positif bagi kaum remaja perkotaan, dan memberikan kesadaran akan terhadap hak mereka untuk mendapatkan informasi yang positif dari media internet. Penelitian ini merekomendasikan untuk merancang suatu model pendidikan literasi media bagi kaum remaja perkotaan yang dapat diimplementasikan di kota-kota lain di Indonesia.

Kata Kunci: Literasi Media, Kebutuhan Informasi, Remaja Perkotaan, Media Internet, Kota Cimahi.

A. Pendahuluan

Sejak pertama kali diperkenalkan kepada masyarakat dunia dalam suatu demonstrasi di *International Computer Communication Conference* (ICCC) pada bulan Oktober 1972, internet telah mengalami perkembangan pesat. Dari yang semula hanya beberapa node di lingkungan ARPANET (*Advanced Research Projects Agency NETwork*), internet diperkirakan mempunyai lebih dari 100 juta pengguna pada Januari 1997. Pada akhir tahun 2000, diperkirakan terdapat lebih dari 418 juta pengguna yang terus naik menjadi 945 juta pengguna di akhir tahun 2004 (Pendit, 2005: 104). Dan, berdasarkan sebuah situs yang bernama *Internet World Stats*, diketahui bahwa jumlah pengguna internet di dunia hingga bulan Maret 2008 mencapai angka 1.407.724.920. Hal ini mengindikasikan bahwa kehadiran internet sebagai media informasi dan komunikasi semakin diterima dan dibutuhkan oleh masyarakat dunia.

Tak terkecuali di Indonesia, pentingnya penggunaan internet juga makin disadari oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Terbukti dari data statistik Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengenai jumlah pengguna internet di Indonesia yang terus mengalami peningkatan yang cukup signifikan, mulai dari 512.000 di tahun 1998 menjadi 4.500.000 di tahun 2002, kemudian menjadi 25.000.000 pada akhir tahun 2007. Hingga kemudian melonjak jumlahnya pada akhir tahun 2014, dimana jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai angka 75.000.000 orang, dimana 96 persen atau sejumlah 72.000.000 pengguna memilki akun media sosial. Dari jumlah pengguna internet tersebut 22.500.000 atau 30 persen diantaranya merupakan pengguna berusia remaja usia Sekolah Menengah Atas di perkotaan.

Penggunaan media internet menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari remaja di perkotaan. Studi Kemenkominfo pada 2014 lalu menemukan bahwa 98 persen dari remaja di perkotaan tahu tentang media internet dan bahwa 80 persen diantaranya adalah pengguna media internet. 20 persen remaja yang tidak menggunakan internet, bertempat tinggal di pedesaan dan tidak memiliki perangkat atau infrastruktur untuk mengakses media sosial atau mereka memiliki akses namun dilarang oleh orang tua untuk mengakses internet. Perubahan struktur media di Indonesia, terutama dengan meningkatnya penggunaan ponsel, telah mengubah akses terhadap media internet di kalangan remaja. Para remaja sebelumnya menggunakan *personal computer* untuk mengakses media internet, kini menggunakan telepon pintar atau smartphone untuk mengakses media internet sehari-hari.

Dengan intensitas penggunaan media internet yang jauh lebih tinggi menimbulkan perubahan yang cukup signifikan dalam pola komunikasi remaja, dimana komunikasi dengan teman sebaya, guru, dan keluarga dilakukan melalui media internet. Sebaliknya komunikasi tatap muka mengalami penurunan secara signifikan pula. Survey yang dilakukan Kemenkominfo pada 2014 menemukan bahwa pola komunikasi para remaja didominasi komunikasi melalui media internet sebesar 80 persen, dan 20 persen saja yang dilakukan melalui komunikasi tatap muka.

Surevey tersebut juga menyebutkan bahwa 88% akses remaja perkotaan terhadap media internet didominasi oleh media sosial. Media sosial adalah sebagai bagian dari media internet merupakan sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan *wiki* merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Sosial media memiliki berbagai bentuk termasuk majalah, forum internet, weblog, blog sosial, *microblogging*, *wiki*, *podcast*, foto atau gambar, video, peringkat dan bookmark sosial. Dengan menerapkan satu set teori-teori dalam bidang media penelitian (kehadiran sosial, media kekayaan) dan proses sosial (self-presentasi, *self-disclosure*) Kaplan dan Haenlein

menciptakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial dalam artikel Horizons Bisnis mereka diterbitkan dalam 2010. Menurut Kaplan dan Haenlein (2010:59) ada enam jenis media sosial, yaitu 1) Proyek kolaborasi, misalnya Wikipedia, 2) Microblog, misalnya Twitter, 3) Situs berbagi media, misalnya Youtube, 4) Situs jejaring sosial, misalnya Facebook, 5) Permainan virtual, misalnya Point Blank, 6) Virtual Sosial, misalnya Second Life.

Kaplan dan Haenlein (2010:68) mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran muatan diantara pengguna tertentu (*user-generated content*). Media sosial mempunyai ciri - ciri dalam hal pesan yang di sampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa keberbagai banyak orang contohnya pesan melalui SMS ataupun internet, pesan yang di sampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu *Gatekeeper*, pesan yang disampaikan cenderung lebih cepat di banding media lainnya, dan penerima pesan yang menentukan waktu interaksi.

Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan media sosial dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Pengguna media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model content lainnya.

Menurut Mayfield (2010:23), media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa. Manusia biasa yang saling membagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berfikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunitas. Intinya, menggunakan media sosial menjadikan kita sebagai diri sendiri. Selain kecepatan informasi yang bisa diakses dalam hitungan detik, menjadi diri sendiri dalam media sosial adalah alasan mengapa media sosial berkembang pesat. Tak terkecuali, keinginan untuk aktualisasi diri dan kebutuhan menciptakan personal branding.

Perkembangan dari media sosial ini sungguh pesat, ini bisa dilihat dari banyaknya jumlah anggota yang di miliki masing - masing situs jejaring sosial ini. Pada bulan November 2016, jumlah pengguna Facebook sudah mencapai angka 1,79 miliar orang di seluruh dunia. Sementara Twitter telah memiliki pengguna sebanyak 317 juta orang di seluruh dunia (Zephoria, 2016:97).

Kerangka sarang lebah dapat mendefinisikan bagaimana layanan media sosial terfokus pada tujuh blok bangunan fungsional yang mirip sarang lebah, yaitu identitas, percakapan, berbagi, kehadiran, hubungan, reputasi, dan kelompok. Bangunan blok tersebut membantu memahami kebutuhan dari audiens media sosial. Sebagai contoh, pengguna LinkedIn peduli tentang identitas, reputasi dan hubungan, sedangkan pengguna YouTube mengutamakan berbagi, percakapan, kelompok dan reputasi.

Banyak perusahaan membangun media sosial sendiri dan mencoba untuk menghubungkan tujuh fungsi merek mereka. Ini adalah komunitas yang melibatkan orang-orang di sekitar tema yang lebih sempit, dengan menggunakan media sosial seperti Facebook atau Google+

Sementara jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain Facebook, Twitter, Path dan Instagram. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik

untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi atau feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Saat teknologi internet dan mobile phone makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses facebook atau twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah mobile phone. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita.

Masa remaja merupakan suatu masa di mana individu mengalami perubahan dari masa anak-anak ke masa remaja. Masa remaja juga diartikan sebagai masa dimana seseorang menunjukkan tanda-tanda pubertas dan berlanjut hingga dicapainya kematangan seksual.

Masa remaja dibagi menjadi masa remaja awal dan masa remaja akhir:

1. Masa remaja awal berada pada rentang usia 13 sampai 17 tahun.
2. Masa remaja akhir berada pada rentang usia 17 sampai dengan 21 tahun.

Remaja mulai berfikir mengenai keinginan mereka sendiri, berfikir mengenai ciri-ciri ideal bagi mereka sendiri dan orang lain membandingkan diri mereka dengan orang lain, serta mau berfikir tentang bagaimana memecahkan suatu masalah dan menguji pemecahan masalah secara sistematis.

Masa remaja awal berada pada masa puber yaitu suatu tahap dalam perkembangan dimana terjadi kematangan alat-alat seksual dan tercapainya kemampuan reproduksi. Remaja disebut juga dengan istilah "*Teenagers*" (usai belasan tahun). Menurut Buhler (dalam Hurlock, 1980:205) pada masa pubertas atau masa remaja awal terdapat gejala yang disebut gejala "*negative phase*", istilah "*phase*" menunjukkan periode yang berlangsung singkat. "*negative*" berarti bahwa individu mengambil sikap "anti" terhadap kehidupan atau kehilangan sifat-sifat baik yang sebelumnya sudah berkembang.

Memasuki usia remaja, seseorang mulai mengalami beberapa perubahan, diantaranya adalah perubahan perkembangan kognitif dan sosial dalam diri individu yang akan mempengaruhi perilaku, sikap dan nilai-nilai sepanjang masa remaja (Mukhtar dkk., 2003). Terkait dengan hadirnya internet yang telah terintegrasi dalam kehidupan keseharian mereka, perubahan perkembangan kognitif dan sosial pada remaja ini tentunya juga akan menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku mereka dalam menggunakan internet.

Mukhtar dkk. (2003) mendefinisikan perubahan perkembangan kognitif adalah perubahan proses berpikir masa anak-anak yang berorientasi konkrit menjadi proses berpikir tahapan yang lebih tinggi, yaitu kemampuan mengembangkan pikiran secara abstrak (*formal operations stage*). Tahap operasional formal (*formal operation stage*) ini merupakan tahap terakhir perkembangan kognitif yang dicetuskan oleh Piaget. seorang ahli psikologi yang terkenal dengan teori perkembangan kognitif remaja. Piaget (dalam Santroks, 2004) mengemukakan bahwa sekitar usia 11 sampai 15 tahun remaja mulai berada pada tahap ini. Lebih lanjut, Piaget menjelaskan bahwa pada tahap ini terjadi kematangan kognitif pada remaja, yaitu interaksi dari struktur otak yang telah sempurna dan lingkungan sosial yang semakin luas untuk eksperimentasi remaja berpikir secara abstrak, dimana seorang remaja tidak lagi terbatas pada hal-hal yang aktual atau pengalaman yang nyata sebagai dunia kognitif mereka (Papalia dan Olds, 2001).

Walaupun remaja telah mencapai tahap perkembangan kognitif yang memadai untuk menentukan tindakannya sendiri, namun penentuan diri remaja dalam berperilaku banyak dipengaruhi oleh tekanan dari kelompok teman sebaya (*peer groups*). Hal ini karena perkembangan sosial pada masa remaja lebih banyak melibatkan kelompok teman sebaya dibanding orang tua. Dibanding pada masa kanak-kanak, remaja lebih

banyak melakukan kegiatan di luar rumah seperti kegiatan sekolah, ekstrakurikuler dan bermain dengan teman (Papalia dan Olds, 2001). Untuk itu, tidak mengherankan jika kelompok teman sebaya dijadikan sumber referensi utama bagi remaja dalam hal persepsi dan sikap yang berkaitan dengan gaya hidup (*life style*). Bagi remaja, teman-teman menjadi sumber informasi misalnya mengenai bagaimana cara berpakaian yang menarik, musik atau film apa yang bagus, dan sebagainya (Conger, 1991).

Remaja pada umumnya memiliki keinginan untuk menyendiri, gelisah, memilki perasaan yang peka, mengalami pertentangan sosial dan kurang percaya diri (*lack of self confidence*). Rasa percaya diri merupakan hal yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan individu, karena kepercayaan diri merupakan keyakinan dalam diri seseorang untuk dapat menanggapi segala sesuatu dengan baik sesuai dengan kemampuan dirinya yang dimiliki. Kepercayaan diri juga merupakan keyakinan dalam diri yang berupa perasaan dan anggapan bahwa dirinya dalam keadaan baik sehingga memungkinkan individu tampil dan berperilaku dengan penuh keyakinan. Kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan dalam jiwa manusia untuk menghadapi tantangan hidup dengan melakukan sesuatu. Setiap individu mempunyai hak untuk menikmati kebahagiaan dan kepuasan atas apa yang telah dicapainya, tetapi akan sulit dirasakan apabila individu memiliki kepercayaan diri yang rendah.

Remaja yang percaya diri memiliki suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan dirinya sendiri, mampu melakukan hal yang disukainya, mampu berinteraksi dengan orang lain, dan mempunyai hasrat untuk berprestasi serta dapat mengenali kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Sementara remaja yang kurang percaya diri, seringkali merasa dirinya kecil, tidak berharga, tidak berarti, tidak berdaya menghadapi tindakan orang lain. dan biasanya takut melakukan kesalahan sehingga takut ditertawakan orang lain. Selain itu remaja yang kurang percaya diri akan cenderung menghindari situasi yang membutuhkan komunikasi. Mereka cenderung takut pada orang lain yang akan mengejeknya atau menyalahkannya, sehingga cenderung menghadapi banyak masalah dalam pergaulan. Remaja yang kurang percaya diri juga cenderung bersikap emosional, sehingga kurang mampu menerima dengan pendapat orang lain.

Fenomena kurang percaya diri ini banyak terjadi pada remaja. Dimana banyak terjadi perubahan. Dalam rentang usia 13 tahun akan mengalami perubahan fisik. Pubertas (*puberty*) yaitu suatu periode di mana kematangan seksual terjadi secara pesat terutama pada awal masa remaja gejala pubertas ini dapat ditandai dengan "*menarche*" atau haid pertama" pada anak perempuan dan "*Pollutio* atau mimpi basah" pada anak laki-laki. Perubahan pubertas ini lebih mengarah pada perubahan fisik. Perubahan ini yang sering menimbulkan masalah pada remaja. Perubahan fisik yang dialami remaja mempengaruhi keadaan psikologis. Perubahan fisik yang terjadi berkaitan dengan masalah penampilan. Jadi sudah perhatian pada penampilan fisiknya, di sini lebih mengarah pada penampilan secara fisik yaitu kaitannya dengan cara berpakaian, dan berdandan.

Pada usia remaja awal (usia SLTP) remaja mengalami perubahan fisik yang terkadang belum mencapai taraf proporsional. Sehingga menyebabkan mereka kurang percaya diri terhadap penampilannya. Cara berpakaian, dan berdandan mempunyai faktor besar pada kepercayaan diri mereka. Remaja berusaha untuk mengikuti tren atau mode anak yang seusia mereka. Dengan kekurangan fisik yang dimilikinya mereka cenderung menggunakan pakaian sebagai cara untuk menutupi kekurangannya. Remaja akan merasa lebih percaya diri jika cara berpakaian dan cara berdandan mereka sesuai dengan model teman-teman mereka yang seusia sehingga tidak merasa minder atau malu jika mereka berkumpul dengan teman sebayanya.

Dalam beberapa penelitian ditemukan bahwa kematangan yang lebih awal meningkatkan kerentanan anak perempuan atas sejumlah masalah. Hal ini sebagai akibat dari ketidakmatangan sosial dan kognitif (daya pikir) mereka, dihubungkan dengan perkembangan fisik yang lebih awal. Remaja awal akan merasa minder, kurang percaya diri jika merasa ada kekurangan yang ada pada dirinya. Jika hal ini terjadi pada mereka bisa

menimbulkan keinginan untuk menutup diri, selain karena konsep diri yang negatif timbul dari kurangnya kepercayaan kepada kemampuan mereka sendiri. Orang yang tidak menyenangi dirinya sendiri merasa bahwa dirinya tidak akan mampu mengatasi persoalan.

Hal ini timbul karena kurangnya komunikasi dengan orang tua atau orang dewasa lain dalam memecahkan masalahnya. Oleh karena itu untuk dapat mengatasi ketakutan dan kegalauan atas semua perubahan baik fisik maupun psikis, serta mampu melaksanakan tugas perkembangan pada masa remaja, hendaknya remaja mampu mengenali, memahami, menerima keadaan dirinya, yang tentunya sangat membutuhkan pengertian dan dukungan dari pihak orang dewasa, khususnya keluarga.

Teori penggunaan dan kepuasaan atau uses and gratifications theory disebut sebagai salah satu teori yang paling populer dalam studi komunikasi massa. Teori ini mengajukan gagasan bahwa perbedaan individu menyebabkan audien mencari, menggunakan dan memberikan tanggapan terhadap isi media secara berbeda-beda, yang disebabkan oleh berbagai faktor sosial dan psikologis yang berbeda diantara individu audien. Teori ini memfokuskan perhatian pada audien sebagai konsumen media massa dan bukan pada pesan yang disampaikan. Teori ini menilai bahwa audien dalam menggunakan media berorientasi pada tujuan, bersifat aktif sekaligus diskriminatif. Audien dinilai mengetahui kebutuhan mereka dan mengetahui serta bertanggung jawab terhadap pilihan media.

Cikal bakal teori penggunaan dan kepuasan dimulai pada tahun 1940-an. Ketika sejumlah peneliti mencoba mencari tahu motif yang melatarbelakangi audien mendengarkan radio dan membaca surat kabar. Mereka meneliti siaran radio dan mencari tahu mengapa orang tertarik terhadap program yang disiarkan, seperti kuis dan serial drama radio. Mencari tahu kepuasan apa yang diperoleh atau apa motif orang membaca surat kabar.

Para ahli komunikasi telah mengembangkan emapat model teori untuk menjelaskan bagaimana individu menggunakan atau mengonsumsi media dan efek yang ditimbulkannya. Model teori ini menjadi fokus dari riset penggunaan dan kepuasan media yang mencakup: (a) model transaksional (McLeod & Becker, 1974); (b) model pencarian kepuasan dan aktivitas audien (A.Rubin & Perse, 1987); (c) model nilai harapan (Palmgreen & Rayburn, 1982); dan (d) model penggunaan dan ketergantungan (A. Rubin & Windahl, 1986).

Sementara itu menurut McQuail (Rakhmat, 2001:16) motif penggunaan media, yaitu: motif hiburan, yang menetapkan sebagai pelarian dari rutinitas atau masalah sehari-hari; motif integrative sosial, terjadi ketika mereka menggantikan media sebagai sahabat mereka; motif identitas pribadi, cara untuk memperkuat nilai-nilai pribadi; dan motif informasi, tentang bagaimana media akan membantu seseorang untuk mendapatkan informasi. Dalam model *Uses and Gratification* pengguna media menggunakan media dipengaruhi oleh motif. Hasil mengkonsumsi media berdasarkan motif tertentu itu diduga akan melahirkan pemuasan bagi pengkonsumsi media.

Motif-motif mengkonsumsi media biasa disebut *Gratification Sought*. Menurut Palmgreen (1994:27), *Gratification Sought* adalah kepuasan yang dicari atau diinginkan pengguna ketika menggunakan suatu jenis media tertentu. Dengan kata lain, pengguna akan memilih atau tidak suatu media tertentu dipengaruhi oleh motif pemenuhan sejumlah kebutuhan yang ingin dipenuhi.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dari motif-motif tersebut seseorang memiliki kebutuhan mendasar dengan menggunakan media. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa seseorang menggunakan media karena didorong oleh beraneka ragam motif.

B. Metode

Penelitian mengenai pendidikan literasi media televisi bagi kaum remaja perkotaan ini menggunakan metodologi kualitatif. Metode analisis penelitian ini yang digunakan adalah analisis studi kasus berdasarkan metode, data, dan triangulasi sumber. Sedangkan metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui penelitian dokumen dan penelitian lapangan berupa obsevasi, wawancara dan *Focus Group Discussion* (FGD). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terbagi menjadi data primer dan data sekunder. Data primer merupakan hasil observasi dan wawancara dengan 10 (sepuluh) informan penelitian di lokasi penelitian, sementara data sekunder adalah data yang diperoleh dari situs-situs berita online (website), jurnal-jurnal ilmu komunikasi, serta buku-buku yang relevan dengan penelitian ini.

Berdasarkan asumsi-asumsi di atas, penelitian mengenai pendidikan literasi media televisi bagi kaum remaja perkotaan ini secara praktis berusaha untuk mengkaji peristiwa kehidupan yang nyata yang dialami oleh subjek penelitian ini secara holistik dan bermakna. Dalam uraian yang lebih lugas, penelitian ini berusaha untuk memberikan deskripsi dan eksplanasi terhadap pendidikan literasi media televisi bagi kaum remaja perkotaan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada konsep Miles & Huberman (2012: 20) yaitu interactive model yang mengklasifikasikan analisis data dalam tiga langkah, yaitu Reduksi data (*Data Reduction*), Penyajian data (*Display Data*), dan Pengujian Keabsahan Data (Verifikasi). Untuk menguji keabsahan data yang didapat sehingga benar-benar sesuai dengan tujuan dan maksud penelitian, maka peneliti menggunakan teknik triangulasi. (Moleong, 2007: 330).

Penelitian ini mengambil lokasi di Kota Cimahi yang menjadi domisili informan penelitian. Di wilayah yang menjadi lokasi penelitian, peneliti mewawancarai 10 (sepuluh) informan penelitian yang mewakili kaum remaja perkotaan dalam rentang usia 15 hingga 19 tahun. Untuk melaksanakan tahapan triangulasi peneliti mewawancarai pengamat media massa dan internet, yang dinilai menguasai permasalahan dalam penelitian ini.

Fokus perhatian dalam penelitian ini adalah praktik pendidikan literasi media dalam mengkonsumsi informasi yang didapatkan kaum remaja perkotaan dari media internet, khususnya media sosial sebagai bentuk pemenuhan kebutuhan informasi bagi kaum remaja perkotaan.

C. Hasil dan Pembahasan

Dilihat dari fungsi kota dan letak geografis yang berbatasan langsung dengan Kota dan Kab. Bandung, Kota Cimahi memiliki peran dan posisi yang cukup strategis. Kondisi tersebut juga mendorong lajunya tingkat pertumbuhan kota yang menimbulkan berbagai permasalahan klasik, sebagaimana dialami oleh kota-kota yang tengah berkembang.

Permasalahan yang kini sedang dan akan dihadapi adalah, laju pertumbuhan penduduk yang cukup tinggi, terutama yang diakibatkan adanya urbanisasi dan pendatang. Timbulnya kemacetan lalu lintas di sejumlah ruas jalan protokol menuju pusat kota. Selain itu, sebagai daerah industri masalah pencemaran cairan limbah dan volume sampah sangat tinggi. Karena masalah ini merupakan ekses dari Kota dan Kab. Bandung maka terhadap permasalahan tersebut dilakukan secara bersama-sama.

Berdasarkan fungsi kota secara umum, Kec. Wilayah Cimahi Utara jenis kegiatannya diarahkan untuk perumahan, pendidikan dan pelayanan umum. Kec. Cimahi Tengah, jenis kegiatannya diarahkan untuk

perdagangan dan jasa, pemerintahan serta pendidikan. Kec. Cimahi Selatan, jenis kegiatannya diarahkan untuk Industri, perumahan, pendidikan dan pelayanan umum.

Berdasarkan hasil sensus penduduk awal tahun 2014, jumlah penduduk Kota Cimahi mencapai 561.386 jiwa, terdiri dari laki-laki 283.565 jiwa dan perempuan 277.821 jiwa. Sedangkan jumlah usia produktif mencapai 397.174 jiwa atau 70,74% dari jumlah penduduk. Secara geografis, penduduk Kec. Cimahi Utara sebanyak 158.633 jiwa, Kec. Cimahi Tengah 163.961 jiwa dan Kec. Cimahi Selatan 238.792 jiwa. Tingkat pertumbuhan penduduk mencaapai 2 % per tahun dengan kepadatan penduduk rata-rata 139 jiwa/ha.

Potensi Kota Cimahi yang mendukung Pendapatan Asli Daerah (PAD) meliputi, tekstil sebanyak 164 buah, makanan dan minuman (53 buah), aneka industri (83 buah), farmasi (2 buah) dan lain-lain (111 buah). Fasos/Fasum yang tersedia berupa jalan tol 17 km, negara (7 km), kabupaten (88 km) dan lingkungan perumahan (150 km).

Populasi penduduk remaja usia 15-19 tahun di Kota Cimahi, berjumlah 47.060 jiwa atau 8,38% dari total populasi, yaitu sekitar 561.386 jiwa (BPS Kota Cimahi, 2014). Jumlah tersebut terdiri dari 24.237 remaja laki-laki dan 22.823 remaja perempuan. Menurut data Badan Pusat Statistik Kota Cimahi tahun 2014, jumlah Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA), yang terdiri dari Sekolah Menengah Umum (SMU), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah (MA) di kota Cimahi berjumlah 41 unit sekolah, yaitu 9 unit Sekolah Negeri dan 33 unit Sekolah Swasta, dan terdiri dari 16 unit SMU, 18 unit SMK, dan 7 unit MA.

Jumlah siswa SLTA di kota Cimahi pada awal tahun 2014 berjumlah 17.656 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki 7.239 siswa dan siswa perempuan berjumlah 10.417 siswa. Berdasarkan data Dinas Pendidikan Kota Cimahi tahun 2014, jumlah siswa tahun 2013/2014 mengikuti pola yang menurun dari SLTP ke SLTA. Hal ini dapat menjadi indikasi banyaknya siswa putus sekolah di SLTP atau banyak siswa tidak melanjutkan ke SLTA setelah lulus SLTP. Namun demikian, remaja kota Cimahi nampak lebih memilih melanjutkan ke SMK dibandingkan SMA. Hal ini dapat disebabkan oleh lapangan kerja yang lebih luas untuk siswa SMK.

Indeks Paritas Gender bidang pendidikan kota Cimahi menunjukkan kesetaraan gender yang tertinggi ada di jenjang pendidikan SMK, dengan IPG = 1,00. Hal ini cukup mengagetkan karena asumsi masyarakat selama ini adalah SMK merupakan dominasi remaja laki-laki. Namun demikian, perlu diingat bahwa SMK terdiri dari berbagai program studi yang sangat gendered, dimana program studi tertentu didominasi oleh jenis kelamin tertentu. Untuk jenjang SLTA, IPG menunjukkan angka 1,18. Dengan demikian, pada jenjang ini ternyata masih terjadi kesenjangan gender, dimana jumlah siswa perempuan melebihi laki-laki.

Menurut Survey yang dilakukan Kemeninfo pada akhir tahun 2015, Indonesia memiliki sekitar 72,7 juta pengguna internet. Jumlah ini hanya mengalami peningkatan 0,7 juta dari tahun 2014 dengan pengguna internet sebanyak 72 juta orang. Dari jumlah tersebut 30 juta diantaranya merupakan pengguna usia remaja dan anak-anak. Sebaran pengguna internet di Indonesia sebanyak 87% masih terkonsentrasi di kota-kota besar di Indonesia, sementara sisanya yaitu sebanyak 13% berdomisili di wilayah perdesaan dan wilayah Indonesia bagian Timur seperti Maluku dan Papua. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan digital yang cukup dalam diantara penduduk perkotaan dan penduduk perdesaan juga antara wilayah Indonesia bagian Barat dengan wilayah Indonesia bagian Timur.

Dilihat dari perangkat yang digunakan untuk mengakses internet 69% pengguna internet menggunakan komputer personal (*desktop PC*) atau laptop untuk mengakses internet. Sisanya sebanyak 31% menggunakan telepon seluler atau telepon pintar (*smartphone*). Namun untuk akses terhadap media sosial, 52% pengguna menggunakan telepon seluler, 21% menggunakan telepon pintar (*smartphone*) dan hanya 4% yang menggunakan tablet. Sedangkan sisanya sebanyak 23% menggunakan komputer personal atau laptop.

Dari 30 juta pengguna internet usia remaja dan anak di Indonesia, 98% diantara mereka merupakan pengguna media sosial dan paling tidak memiliki satu akun media sosial. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan internet di kalangan remaja dan anak pada saat ini merupakan kebutuhan sehari-hari.

Apabila dilihat dari tujuannya maka 40% remaja mengakses internet untuk mendapatkan informasi, seperti untuk mencari data yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolah mereka. Semenetara 40% lainnya menggunakan internet untuk terhubung dengan teman-teman baru maupun lama melalui media sosial. Sisanya sebanyak 20% mengakses internet semata-mata untuk mencari hiburan dengan bermain game online atau mengunduh musik dan video. Saat ini semakin banyak guru yang menugaskan siswa untuk mengumpulkan informasi dari internet untuk mengerjakan berbagai tugas sekolah. Hal ini merupakan langkah yang baik untuk meningkatkan pemanfaatan internet sebagai sarana pendidikan.

Sedangkan apabila dilihat dari penggunaan media sosial, 60% digunakan untuk berkomunikasi dengan teman sebaya, 20% dengan guru dan 20% sisanya dengan keluarga dan kerabat. Komunikasi dengan guru dilakukan menyangkut kegiatan dan tugas-tugas belajar di sekolah, sementara komunikasi dengan keluarga dan kerabat dilakukan menyangkut kegiatan di luar rumah dan di luar jam sekolah.

Remaja pengguna media sosial sudah memahami cara membuat akun media sosial baru dengan menggunakan alamat email atau nomor telepon seluler. Mereka juga sudah terbiasa berbagi informasi pribadi seperti tanggal lahir, alamat rumah maupun alamat sekolah mereka. Hanya seperlima dari remaja pengguna media sosial yang menggunakan fitur pengaturan privasi di media sosial, sedangkan sisanya tidak menggunakan atau bahkan mengetahui adanya fitur tersebut. Hal ini tentunya menjadikan informasi yang mereka unggah ke media sosial dapat dilihat secara terbuka oleh publik sehingga rentan untuk disalahgunakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab. Hal ini terbukti dari pengakuan dari 10% pengguna media sosial bahwa akun media sosial mereka pernah dibajak (di-*hack*) oleh orang lain. Kerentanan tersebut meningkatkan kesadaran mereka dalam penggunaan kata kunci (*password*) yang unik untuk mengakses akun media sosial yang mereka miliki. Mereka kini tidak lagi menggunakan tanggal lahir sebagai kata kunci, namun mengkombinasikan penggunaan huruf dan angka tertentu sebagai kata kunci akun media sosial mereka.

Dalam laporan Kemeninfo juga ditemukan beberapa hal yang harus mendapat perhatian khusus. Diantaranya adalah minimnya pengawasan orangtua terhadap anak dalam melakukan aktivitas di media sosial. Tercatat hanya 10% orangtua yang mengawasi penggunaan media sosial oleh anak-anak mereka. Selebihnya tidak melakukan pengawasan dengan tiga alasan utama, yaitu tidak memahami teknologi internet dan media sosial, tidak punya waktu atau bahkan tidak peduli dengan aktivitas yang dilakukan anak-anak mereka di media sosial. Alasan pertama disebabkan karena tingkat pendidikan orangtua yang rendah, sedangkan alasan kedua dikarenakan kesibukan orangtua, dan alasan ketiga disebabkan orangtua terlalu membiarkan anak beraktivitas sesuka hatinya tanpa perlu bimbingan dari orangtua.

Hal lain yang perlu dicermati adalah maraknya konten pornografi dan kekerasan di internet dan media sosial. Sebagian besar remaja (80%) sudah mengetahui apa itu pornografi karena telah terekspos dengan konten pornografi, terutama ketika muncul secara tidak sengaja atau dalam bentuk iklan yang memiliki nuansa vulgar. Sebagian remaja lainnya mengetahui tentang pornografi dari teman sebaya yang memiliki konten pornografi. Upaya Kemeninfo memblokir situs-situs porno belum cukup ampuh dalam mencegah remaja mengkonsumsi konten pornografi maupun kekerasan di internet dan media sosial.

Dari hasil pengumpulan data di lapangan, baik melalui observasi, wawancara, dan *Focus Group Discussion* (FGD), ditemukan beberapa hasil penelitian yang terbagi dalam beberapa permasalahan yang akan diuraikan dalam alinea berikut ini.

Dalam penelitian ini setiap informan diminta menjelaskan mengenai akun media sosial yang mereka miliki dan bagaimana mereka dapat memiliki akun media sosial tersebut. Semua informan (100%) dari kalangan remaja di kota Cimahi mengaku telah memiliki paling tidak satu akun media sosial atau messaging. Adapun media sosial yang paling banyak diakses adalah Facebook, Twitter, Whatsapp dan Instagram. Sementara aplikasi *messaging* yang paling banyak digunakan adalah Whatsapp, Line dan Blackberry Messenger (BBM).

Selanjutnya setiap informan diminta menjelaskan mengenai beragam jenis aktivitas yang mereka lakukan setiap hari pada saat membuka akun media sosial yang mereka miliki dan apa alasan mereka melakukannya. 8 dari 10 informan mengaku melakukan update status lebih dari 10 kali setiap hari, bahkan salah satu informan menyatakan bisa mengupdate status hingga 30 kali dalam sehari. Alasannya supaya tetap eksis di media sosial. 5 dari 10 informan mengaku sering berbagi kiriman (*share*) orang lain kepada jejaring di media sosial. Alasan untuk berbagi adalah karena posting tersebut unik, aneh, lucu atau menginspirasi. Seluruh informan mengaku suka mengikuti secara diam-diam (*stalking*) akun media sosial dari orang-orang yang mereka sukai atau benci, tanpa memberikan komentar atau like.

Setiap informan kemudian diminta menjelaskan mengenai bagaimana komunikasi tatap muka yang mereka lakukan dengan keluarga setelah mereka memiliki akun media sosial, kemudian apakah mereka memiliki grup keluarga di media sosial dan berbagi informasi di dalamnya. Informan juga diminta menjelaskan apakah mereka melakukan kegiatan bersama keluarga setiap akhir pekan dan seberapa sering mereka melakukannya dalam sebulan.

Dari hasil wawancara diketahui bahwa 8 dari 10 informan remaja di kota Cimahi mengaku mengalami penurunan kuantitas dan kualitas komunikasi tatap muka dengan keluarga inti, namun mereka menganggap hal tersebut wajar, karena hal itu masih bisa dilakukan melalui aplikasi perpesanan (*messaging*). Kemudian 7 dari 10 informan remaja di kota Cimahi memiliki grup keluarga di media sosial. Namun hanya 4 dari 7 informan yang aktif dalam berbagi informasi di grup keluarga di media sosial. Selanjutnya ditemukan 9 dari 10 informan remaja di kota Cimahi mengaku masih bisa berkumpul dan mengadakan acara keluarga di akhir pekan (Sabtu dan Minggu). Namun hanya 5 dari 9 yang melakukannya setiap minggu.

Dari hasil penelitian di atas, dapat diambil hal-hal menarik diantaranya bahwa seluruh informan remaja di Kota Cimahi telah mengenal internet dan memiliki keterampilan dalam menggunakannya seperti membuat alamat email, mencari informasi di internet dengan cara browsing, dan membuat akun media sosial, dengan menggunakan alamat email atau nomor telepon. Sebagian besar remaja di kota Cimahi menggunakan komputer personal (*desktop*) di sekolah untuk mengakses internet. Namun untuk beraktivitas di media sosial, sebagian besar remaja di Kota Cimahi menggunakan telepon seluler atau telepon pintar (*smartphone*).

Lebih dari 90% remaja di kota Cimahi telah memiliki akun media sosial. Jenis media sosial yang paling banyak digunakan adalah Facebook kemudian berturut-turut Twitter, Instagram, dan Path. Sedangkan untuk aplikasi messaging, remaja di kota Cimahi paling banyak menggunakan Whatsapp, kemudian Line dan Blackberry Messenger (BBM). Facebook dan Whatsapp menjadi pilihan favorit remaja pengguna media sosial di kota Cimahi karena mudah digunakan, fiturnya lengkap, tampilannya menarik dan nyaris tanpa iklan.

Waktu yang dihabiskan oleh remaja di kota Cimahi untuk mengakses medsos cukup beragam, mulai dari 1 jam hingga 12 jam sehari, dengan waktu kumulatif rata-rata hingga 2,5 jam sehari. Hal ini menunjukkan ketergantungan mereka terhadap media sosial sudah cukup tinggi, artinya media sosial dan internet sudah menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dalam kehidupan para remaja di Kota Cimahi. Ketersediaan

infrastruktur jaringan telekomunikasi seluler jaringan 4G-LTE juga mendukung peningkatan pengguna media sosial dari kalangan remaja di kota Cimahi.

Aktivitas yang paling banyak dilakukan oleh para remaja di Kota Cimahi media sosial adalah mengupdate status dan ngobrol atau *chatting* melalui aplikasi messaging. Aktivitas lainnya yang cukup banyak dilakukan adalah memberikan komentar atau memberikan tanda like pada kiriman teman di media sosial dan berbagi (*sharing*) kiriman orang lain di media sosial. Dari seluruh aktivitas di media sosial, sebagian besar (60%) dilakukan dengan teman sebaya dan sisanya 40% dengan orangtua, saudara, kerabat, dan guru mereka. Hal ini menunjukkan telah terjadi perubahan pola komunikasi para remaja di kota Cimahi, dimana media sosial telah meningkatkan intensitas komunikasi mereka dengan teman sebaya dan sebaliknya mengurangi intensitas komunikasi mereka dengan keluarga dan guru.

D. Simpulan dan Rekomendasi

Dari pembahasan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Semua remaja di Kota Cimahi telah mengetahui dan menggunakan media internet dalam keseharian mereka. Waktu yang dihabiskan remaja di Kota Cimahi apabila dijumlahkan rata-rata sekitar 2,5 jam sehari. Aktivitas yang paling banyak dilakukan para remaja di Kota Cimahi adalah memperbarui (*update*) status di media sosial dan berbincang-bincang (*chatting*) dengan menggunakan aplikasi perpesanan (*messaging*).
2. Perubahan pola komunikasi remaja pengguna media internet di Kota Cimahi terutama pada pola komunikasi tatap muka dengan keluarga inti, yaitu orangtua dan saudara kandung mereka. Komunikasi tatap muka yang dilakukan setiap hari digantikan oleh percakapan melalui media sosial dan aplikasi messaging. Orangtua yang memahami penggunaan media sosial tetap dapat mengingatkan dan mengawasi anak-anaknya melalui pesan-pesan di media sosial kepada anak mereka. Namun bagi orangtua yang tidak mampu menggunakannya menghadapi kendala komunikasi yang berarti dalam mengawasi dan mengarahkan anak-anak mereka.
3. Interaksi komunikasi diantara para remaja di Kota Cimahi dengan keluarga inti mereka juga cenderung mengalami penurunan, sementara di sisi lain interaksi dengan teman sebaya di luar rumah terus mengalami peningkatan, khususnya melalui media sosial, karena mereka dapat bercakap-cakap dengan teman sebaya mereka setiap waktu melalui media sosial.
4. Dampak negatif dari penggunaan media internet oleh para remaja di Kota Cimahi meskipun belum signifikan, namun harus tetap diwaspadai dengan munculnya kasus video porno remaja di kota Cimahi beberapa tahun yang lalu. Disiplin dan sanksi yang keras dari pihak sekolah maupun orangtua membuat para remaja di Cimahi berpikir ulang untuk melakukan perbuatan yang melanggar aturan sekolah dan orangtua mereka.
5. Pendidikan literasi media memiliki peran signifikan dalam upaya pemenuhan kebutuhan informasi positif bagi kaum remaja di Kota Cimahi, dan memberikan kesadaran akan terhadap hak mereka untuk mendapatkan informasi yang positif dari media internet.

E. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu proses penelitian dari awal hingga akhir, diantaranya Ketua Program Manajemen Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran, Dekan Fakultas Komunikasi Universitas Padjadjaran, Kepala Diskominfo dan Dinas Pendidikan Kota Cimahi serta seluruh informan dan narasumber penelitian ini.

F. Daftar Pustaka

Hardjito. 2001. Pola Hubungan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemanfaatan Internet: Studi Survei Motif Pemanfaatan Internet Siswa SMU dan SMK DKI Jakarta, Jakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Indonesia.

Horrigan, John B. 2002. New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the 'Net's Future. London: Pew Net Publishing

Hovland, Carl. I, Irving L. Janis, and Harold H. Kelley. (1953). Communication and Persuasion: Psychological Studies of Opinion Change. London: Yale University Press.

Infante, Dominic A., Andrew S. Rancer, and Deanna F. Womack. (1990). Building Communication Theory. Illinois: Waveland Press, Inc.

Monks, F. J. dan A.M.P. Knoers. 2006. Psikologi Perkembangan : Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya, Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Mueller, Danniel J. 1986. Mengukur Sikap-sikap Sosial : Buku Pegangan Bagi Para ahli Riset Dan Pekerja Lapangan. New York : Teachers College Press.

Mukhtar, Niken Ardiyanti, dan Erna Sulistiyaningsih. 2003. Konsep Diri Remaja Menuju Pribadi Mandiri, Jakarta: Rakasta Samasta.

Mulyana, Deddy. 2001 . Metodologi Penelitian Kualitatif : Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial lainnya. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. 2002. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Novanana, Sinta. 2003. Perilaku Remaja dalam Mengakses Internet dan Strategi Mengatasi Dampak Negatif (Studi Kasus pada Tiga Sekolah Menengah Umum di Jakarta Selatan), Jakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Indonesia.

Palmgreen, Philip. 2001. Communication Research Measures: A Sourcebook. London: The Guilford Press.

Papalia, D E., Olds, S. W., & Feldman, Ruth D. 2001. Human development (8th ed.), Boston: McGraw-Hill.

Pendit, Putu Laxman, dkk. 2005. Perpustakaan Digital: Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi di Indonesia, Jakarta: Perpustakaan Universitas Indonesia.

Rakhmat, Jalaluddin . 2005. Psikologi Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Santrock, John W. 2003. Adolescence, Jakarta: Erlangga.

Sarwono, Sarlito Wirawan. 2004. Psikologi Remaja, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sendja, Wied, Ganes, Zaldy & Teguh Santosa. 2001. Komunikasi dan Budaya. Jakarta: Jurnal UI.

Surya, Yuyun W.I, 2002, Pola Konsumsi dan Pengaruh Internet sebagai Media Komunikasi Interaktif pada Remaja (Studi Analisis Persepsi pada Remaja di Kotamadya Surabaya), Surabaya : Lembaga Penelitian Universitas Airlangga.

Susan C. Herring (ed.). 1996. Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives, Amsterdam: J. Benjamins

PENDIDIKAN LITERASI MEDIA SEBAGAI UPAYA PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI BAGI KAUM PEREMPUAN PERDESAAN

Studi Kasus Pendidikan Literasi Media Televisi Bagi Kaum Perempuan Perdesaan di Kabupaten Indramayu Provinsi Jawa Barat

Ilham Gemiharto

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran

Jl. Raya Bandung Sumedang KM 21, Jatinangor 45363

Ilham265@gmail.com

Abstrak

Kaum perempuan di perdesaan menjadi kelompok paling rentan menjadi korban tayangan negatif media televisi. Mereka menjadi lebih peduli terhadap perkembangan cerita sinetron dan kasus artis bermasalah daripada memikirkan solusi kenaikan harga kebutuhan pokok yang menyebabkan uang belanja dapur mereka menipis. Secara perlahan televisi membius kaum perempuan perdesaan dengan berbagai tayangan yang sama sekali tidak dibutuhkan oleh mereka. Kaum perempuan perdesaan cenderung tidak berdaya menghadapi kepungan media elektronik televisi. Salah satu faktor yang melatarbelakanginya, adalah ketidakmelekan kaum perempuan perdesaan terhadap hak mereka mengkritisi dan memantau tayangan televisi. Di luar permasalahan tersebut, kaum perempuan perdesaan memiliki potensi besar dalam memperbaiki kualitas tayangan televisi karena mereka adalah yang penonton terbanyak tayangan televisi. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pendidikan literasi media sebagai upaya pemenuhan kebutuhan informasi bagi kaum perempuan perdesaan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam dan focus group discussion (FGD) serta teknik analisis data deskriptif, dengan informan penelitian adalah kaum perempuan perdesaan di Kabupaten Indramayu, fasilitator literasi media, anggota Komisi Penyiaran Indonesia dan para pejabat terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan literasi media memiliki peran signifikan dalam upaya pemenuhan kebutuhan informasi yang bermanfaat bagi kaum perempuan perdesaan, dan memberikan kesadaran akan terhadap hak mereka mengkritisi dan memantau tayangan televisi. Penelitian ini merekomendasikan untuk merancang suatu model pendidikan literasi media bagi kaum perempuan perdesaan yang dapat diimplementasikan di daerah lain di Indonesia

Kata Kunci: Literasi Media, Kebutuhan Informasi, Perempuan Perdesaan, Tayangan Televisi, Kabupaten Indramayu.

A. Pendahuluan

'Literasi media' (sebagai terjemahan dari *media literacy*) adalah semakin populer di Indonesia untuk menyebut berbagai aktivitas yang terkait dengan sikap kritis terhadap media, sekali pun bila diteliti lebih dalam maka akan ditemukan ragam pemaknaan yang sangat bervariasi. Dari penelusuran berbagai literatur dan jurnal mengenai literasi media, maka dapat dipahami bahwa awal dari perkembangan literasi media terbagi dua: mereka yang percaya bahwa dampak media dapat membahayakan khalayak terutama anak dan kaum perempuan; dan mereka yang 'sekedar' melakukan pengkajian terhadap isi media saja (Marten, 2010).

Di Indonesia, gejala yang ada menunjukkan bahwa kegiatan literasi media lebih dekat dengan yang pertama. Kelompok ini melihat bahwa interaksi dan pola konsumsi media menunjukkan intensitas yang cukup tinggi dan kurang terkontrol, serta melihat bahwa isi media yang dikonsumsi tidak cukup aman bagi perkembangan psikologis penontonnya. Banyaknya materi dewasa, gaya hidup yang ditawarkan oleh media dengan cara yang sangat persuasif, iklan yang menggoda, dan berbagai materi lain yang dipandang belum semestinya dikonsumsi oleh anak masuk dengan derasnya ke dalam kepala dan pikiran anak. Selain itu, waktu yang digunakan untuk mengakses dan mengkonsumsi media selama sekitar tujuh jam sehari, adalah sebuah pemborosan waktu yang sangat besar dan sia-sia. (Guntarto, 2009).

Untuk merespon gejala ini, berbagai kegiatan yang dilakukan adalah berupaya untuk menekan pengaruh negatif itu sekecil mungkin dengan memberi penguatan dan tips kepada orangtua, guru, dan bahkan anak itu sendiri. Langkah ini hampir seluruhnya dilakukan sendiri oleh kelompok masyarakat yang sadar mengenai ancaman media dalam konteks untuk melindungi diri mereka sendiri dari pengaruh negatif media massa khususnya TV. Persoalan ini menjadi makin relevan sesudah era reformasi tahun 1998 di mana media memiliki kebebasan yang besar dan oleh karena itu berhak menggunakan sarana yang mereka miliki untuk mendapatkan keuntungan finansial sebesar-besarnya.

Kaum perempuan di perdesaan, khususnya di Kecamatan Kroya Kabupaten Indramayu menjadi kelompok paling rentan yang menjadi "korban" TV melalui tayangan gosip dan sinetron. Mereka menjadi lebih peduli terhadap perkembangan cerita sinetron dan kasus artis ketimbang memikirkan solusi kenaikan harga kebutuhan pokok yang menyebabkan uang belanja dapur mereka menipis. Secara perlahan TV membius kaum perempuan perdesaan dengan berbagai tayangan yang tidak dibutuhkan oleh mereka. Jika pun ada tayangan untuk perempuan, pastilah tayangan tersebut bergaya perkotaan dan untuk kalangan berduit. Bahkan, seperti terorganisir, tayangan TV mengepung pikiran kaum perempuan perdesaan. Pagi hari disuguhi tayangan musik (bergaya radio yang isinya candaan anak muda), siang hari dilanjutkan sinetron "religi" (yang tidak rasional), lalu dilanjutkan lagi tayangan kriminal (yang membuat ketakutan), dan menjelang sore disuguhi tayangan gosip (*infotainment* yang isinya artis berkasus).

Kaum perempuan perdesaan tidak berdaya menghadapi kepungan tayangan TV ini. Banyak faktor yang melatarbelakanginya, salah satunya adalah ketidak "melek"-an kaum perempuan perdesaan terhadap hak mereka mengkritisi dan memantau tayangan TV. Di luar permasalahan tersebut, kaum perempuan perdesaan memiliki potensi besar dalam memperbaiki kualitas tayangan TV karena mereka adalah yang penonton TV terbesar jumlahnya. Kedekatan kaum perempuan dengan anggota keluarga dan masyarakat dapat menjadi jembatan bagi masyarakat untuk memahami hak masyarakat terhadap tayangan TV yang berkualitas.

Televisi merupakan media dari jaringan komunikasi dengan ciri-ciri yang dimiliki komunikasi massa, yaitu berlangsung satu arah, komunikatornya melembaga, pesannya bersifat umum, sasarannya menmbulkan keserempakan, dan komunikasinya bersifat heterogen. Televisi merupakan media massa yang berfungsi sebagai alat pendidikan, penerangan, dan hiburan. Selain itu sifat negatif TV adalah sepintas lalu, tidak terlalu

dapat diterima dengan sempurna, dan menghadapi publik yang heterogen. Tayangan televisi dapat diartikan sebagai adanya suatu pertunjukan acara yang ditampilkan atau disiarkan melaui media massa televisi. Tayangan tersebut bisa bersifat hiburan, informasi, ataupun edukasi seperti tayangan mengenai pendidikan. (Dominick, 2000 : 192).

Komunikasi massa dengan media televisi merupakan proses komunikasi antara komunikator dengan komunikan (massa) melalui sebuah sarana, yaitu televisi. Kelebihan media televisi terletak pada kekuatannya menguasai jarak dan ruang, sasaran yang dicapai untuk mencapai massa cukup besar. Nilai aktualitas terhadap suatu liputan atau pemberitaan sangan cepat. Menurut Effendy (2002:79), seperti halnya media massa lain, televisi pada pokoknya mempunyai tiga fungsi pokok sebagai berikut.

Pertama, sebagai sarana informasi. Televisi berfungsi sebagai sarana informasi tidak hanya dalam bentuk siaran pandangan mata, atau berita yang dibacakan penyiar, dilangkapi gambar-gambar yang faktual, akan tetapi juga menyiarkan bentuk lain seperti ceramah, diskusi dan komentar. Televisi dianggap sebagai media massa yang mampu memuaskan pemirsa di rumah jika dibandingkan dengan media lainnya. Hal ini dikarenakan efek audio dan visual yang memiliki unsur immediacy dan realism.

Immediacy, mencakup pengertian langsung dan dekat. Peristiwa yng disiarkan oleh stasiun televisi dapat dilihat dan didengar olah para pemirsa pada saat periatiwa itu berlangsung. Penyiar yang sedang membaca berita, pemuka masyarakat yang sedang membaca pidato atau petinju yang sedang melancarkan pukulannya, tampak dan terdengar oleh pemirsa, seolah-olah mereka berada ditempat peristiwa itu terjadi, meskipun mereka berada di rumah masing-masing jauh dari tempat kejadian, tapi mereka dapat menyaksikan pertandingan dengan jelas dari jarak yang amat dekat. Lebih-lebih ketika menyaksikan pertandingan sepakbola, misalnya mereka akan dapat melihat wajah seorang penjaga gawang lebih jelas, dibandingkan dengan jika mereka berdiri di tribun sebagai penonton.

Realism, yang berarti bahwa stasiun televisi menyiarkan informasinya secara audio dan visual dengan perantara mikrofon dan kamera apa adanya sesuai dengan kenyataan ketika suatu acara ditayangakan secara langsung (*Live*). Jadi pemirsa langsung dapat melihat dan mendengar sendiri. Bedanya televisi dengan media cetak adalah berita yang disampaikan langsung direkam dan hanya menggunakan sedikit editan untuk mendapatkan inti dari kajadian yang ingin disampaikan, sedangkan bila di media cetak, berita yang sama harus mengalami pengolahan terlebih dahulu oleh wartawan baru kemudian disajikan pada pembaca.

Kedua, televisi memiliki fungsi pendidikan. Televisi merupakan sarana yang ampuh untuk menyiarkan pendidikan kepada khalayak yang jumlahnya begitu banyak dan disampaikan secara simultan. Sesuai dengan makna pendidikan, yakni meningkatkan pengetahuan dan penalaran masyarakat. Televisi menyiarkan acaranya secara teratur dan terjadwal seperti pelajaran bahasa indonesia, matematika, dan lainnya. Selain itu televisi juga menyajikan acara pendidikan yang bersifat informal seperti tayangan dokumenter, feature dan lain-lain.

Ketiga, televisi memiliki fungsi hiburan. Dalam negara yang masyarakatnya masih bersifat agraris, fungsi hiburan yang melekat pada televisi siarannya tampaknya lebih dominan. Sebagian besar dari alokasi waktu siaran diisi oleh acara-acara hiburan. Hal ini dapat dimengerti karena pada layar televisi dapat ditampilkan gambar hidup beserta suaranya bagaikan kenyataan, dan dapat dinikmati di rumah-rumah oleh seluruh keluarga, serta dapat dinikmati oleh khalayak yang tidak dimengerti bahasa asing bahkan yang tuna aksara (buta huruf).

Dampak atau pengaruh siaran televisi terhadap sistem komunikasi tidak pernah terlepas dari pengaruh terhadap aspek-aspek kehidupan masyarakat Indonesia. Acara televisi pada umumnya mempengaruhi sikap, pandangan, persepsi, dan perasaan bagi para penontonnya. Hal ini disebabkan oleh pengaruh psikologis dari

televisi itu sendiri, di mana televisi seakan-akan menghipnotis penonton, sehingga mereka terhanyut dalam keterlibatan akan kisah atau peristiwa yang disajikan oleh televisi (Effendy, 2002 : 122).

Televisi sudah menjadi konsumsi masyarakat luas, baik di kalangan atas, menengah, hingga bawah sekalipun. Di samping itu, televisi dapat menjadi suatu media yang bersifat adaptif. Misalnya melalui penanyangan program-program Agama Islami pada saat bulan Ramadhan tiba, atau penayangan film-film bertema Natal pada tanggal 25 Desember.

Selain patut untuk disyukuri, kemajuan teknologi yang ada (dalam konteks ini televisi) juga harus diwaspadai. Kemudahan mendapatkan informasi, hiburan, dan kemudahan-kemudahan lain yang ditawarkan oleh televisi dapat membantu kita untuk membuka wawasan dan mengenal dunia lebuh luas lagi. Akan tetapi, jika masyarakat (pemirsa) tidak memiliki filter yang kuat dalam menerima terpaan media televisi ini maka tidak tertutup kemungkinan bahwa nilai-nilai negatif juga dapat terserap dan dampak yang paling memprihatinkan adalah terjadinya degradasi moral.

Sebagai contoh dampak tayangan televisi terhadap masyarakat (Indonesia) adalah dari segi gaya hidup (*lifestyle*). Seseorang mengidentifikasikan dirinya dengan tokoh- tokoh atau gaya hidup orang barat, misalnya tampak pada pakaian yang digunakan. Banyaknya tayangan yang mengarah pada upaya persuasif pada masyarakat juga mempengaruhi masyarakat untuk semakin konsumtif.

Selain itu, segala jenis program dengan berbagai segmen terdapat di dalamnya. Dari tayangan berbau mistik/takhayul dan kekerasan, tayangan religi, berita, program anak, hingga tayangan bagi orang dewasa yang berbau pornografi (walaupun sudah disensor) termuat dalam siaran televisi. Beberapa pengamat televisi menganggap bahwa program-program yang ditayangkan saat ini sudah melampaui batas. Oleh karenanya, diperlukan perhatian dan kontrol yang serius, baik dari pemerintah, Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), maupun dari masyarakat itu sendiri.

Tentu saja tidak semua program yang ditayangkan oleh televisi berdampak negatif bagi masyarakat. Televisi pun mempunyai pengaruh baik bagi masyarakat. Televisi membuka pemahaman mengenai informasi baru, biasanya terdapat dalam program-program berita (politik, wisata, kuliner, dan sebagainya). Televisi juga bertindak pendorong bagi anak-anak untuk belajar melalui berbagai acara edukasi yang dapat mengajarkan pada anak tentang nilai-nilai yang penting serta pelajaran mengenai kehidupan nyata.

B. Metode

Penelitian mengenai pendidikan literasi media televisi bagi kaum perempuan perdesaan ini menggunakan metodologi kualitatif. Metode analisis penelitian ini yang digunakan adalah analisis studi kasus berdasarkan metode, data, dan triangulasi sumber. Sedangkan metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui penelitian dokumen dan penelitian lapangan berupa obsevasi dan wawancara. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terbagi menjadi data primer dan data sekunder. Data primer merupakan hasil observasi dan wawancara dengan 5 (lima) informan penelitian di lokasi penelitian, sementara data sekunder adalah data yang diperoleh dari situs-situs berita online (website), jurnal-jurnal ilmu komunikasi, serta buku-buku yang relevan dengan penelitian ini.

Berdasarkan asumsi-asumsi di atas, penelitian mengenai pendidikan literasi media televisi bagi kaum perempuan perdesaan ini secara praktis berusaha untuk mengkaji peristiwa kehidupan yang nyata yang dialami oleh subjek penelitian ini secara holistik dan bermakna. Dalam uraian yang lebih lugas, penelitian ini berusaha

untuk memberikan deskripsi dan eksplanasi terhadap pendidikan literasi media televisi bagi kaum perempuan perdesaan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada konsep Miles & Huberman (2012: 20) yaitu interactive model yang mengklasifikasikan analisis data dalam tiga langkah, yaitu Reduksi data (*Data Reduction*), Penyajian data (*Display Data*), dan Pengujian Keabsahan Data (Verifikasi). Untuk menguji keabsahan data yang didapat sehingga benar-benar sesuai dengan tujuan dan maksud penelitian, maka peneliti menggunakan teknik triangulasi. (Moleong, 2007: 330).

Penelitian ini mengambil lokasi di kabupaten Indramayu yang menjadi domisili informan penelitian. Di wilayah yang menjadi lokasi penelitian, peneliti mewawancarai 5 (lima) informan penelitian yang mewakili kaum perempuan perdesaan dalam rentang usia 26 hingga 50 tahun. Untuk melaksanakan tahapan triangulasi peneliti mewawancarai anggota Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), yang dinilai menguasai permasalahan dalam penelitian ini.

Fokus perhatian dalam penelitian ini adalah praktik pendidikan literasi media dalam menonton tayangan dari 12 stasiun televisi swasta nasional di Indonesia, yaitu stasiun televisi RCTI, SCTV, ANTV, Trans TV, Trans 7, Indosiar, MNC TV, Global TV, Metro TV, TVOne, Kompas TV dan NET TV

C. Hasil dan Pembahasan

Meski terdapat beberapa pilihan media yang dapat diakses oleh kaum perempuan di Kecamatan Kroya Kabupaten Indramayu, ternyata tak semua media dikonsumsi oleh mereka. Kemudahan mengkonsumsi menjadi alasan dalam memilih media untuk dikonsumsi. Televisi menjadi pilihan utama kaum perempuan di perdesaan dan juga yang paling banyak dikonsumsi. Sifat audio visual televisi dengan fasilitas remote control menjadi daya tarik utama kotak ajaib itu karena tidak menuntut keahlian khusus untuk mengkonsumsinya.

Kaum perempuan pedesaan lebih sering menonton televisi daripada membaca koran atau mendengarkan siaran radio, terutama televisi "nasional", yaitu televisi swasta yang melakukan siaran secara nasional. Alasannya adalah program dan kualitas siaran Televisi (TV) Nasional lebih menarik dibanding TV lokal. Umumnya mereka hanya sesekali menonton siaran TV lokal (Dian TV, CCTV, dan Cirebon TV) dengan berbagai alasan. Hal itu disebabkan selain acaranya tidak menarik, juga kualitas gambar dan suara yang ditayangkan tidak terlalu baik karena beberapa diantara mereka tinggal di wilayah blank-spot (wilayah yang tidak dapat menerima sinyal siaran televisi lokal).

Salah satu acara kegemaran kaum perempuan di perdesaan adalah tayangan *infotainment*. Alasannya mereka selalu merasa penasaran untuk mengetahui gaya hidup dan tingkah laku kaum selebritis di negeri ini. Bahkan dalam setiap pertemuan arisan selalu saja para ibu yang hadir "ngerumpi", membahas apa yang mereka tonton dalam acara *infotainment*.

Seorang ibu menceritakan bagaimana suatu kehebohan dapat muncul sebagai bentuk kegeraman terhadap info yang mereka ketahui dari tayangan *infotainment*. Seperti ketika kasus ditangkapnya Nikita Mirzani dan salah satu finalis Putri Indonesia karena tersangkut kasus prostitusi online. Semua peserta arisan begitu bersemangat menyatakan pendapatnya. Begitu pula yang terjadi ketika terungkapnya kasus pernikahan siri Ahmad Dani dengan Mulan Jamila yang notabene merupakan sahabat dekat istri Ahmad Dani yaitu Maia Estianti yang sudah memberikan 3 (tiga) putra yang ganteng-ganteng, yaitu El, Al, dan Dul. Para peserta arisan seakan berlomba mengecam perbuatan Mulan sebagai perusak rumah tangga orang lain, atau tidak tahu balas budi¸ dan istilah lain yang hanya dipahami oleh para ibu peserta arisan.

Namun dibalik itu maraknya tayangan *infotainment* saat ini lebih karena kepentingan pemilik modal. Bimo Nugroho dan Teguh Imawan menyatakan bahwa terdapat dua kepentingan dominan yang ada di balik *infotainment*, yaitu kepentingan ekonomi bisnis serta kepentingan politik kekuasaan. Kepentingan ini yang menggiring tayang *infotainment* tidak bisa mengambil posisi jujur, adil, netral, terbuka serta objektif. Akibatnya, topik sajian tayangannya menimbulkan persoalan, karena hanya di tangan kedua kepentingan bisnis dan politiklah, standar kelayakan tayang diputuskan: apakah sebuah *infotainment* menyemai fakta atau gosip; merepresentasikan fakta atau memelintir fakta; serta mendeskripsikan realitas atau merekayasa realitas. Di sisi lain, posisi tawar pemirsa televisi (publik) dalam keadaan lemah, tiada kekuatan untuk mengembangkan atau menentukan corak tayangan *infotainment* di ranah publik yang menjadi miliknya sendiri.

Apabila dilihat dari pengertian *infotainment* sendiri sebetulnya sudah cukup jelas apa isi tayangannya. *Infotainment* adalah acara televisi yang menyajikan informasi aktual atau rangkuman informasi dari suatu periode waktu tertentu (kilas balik) dari peristiwa yang terjadi di dalam dan luar negeri, dan yang menambah wawasan pemirsanya, ditayangkan secara berulang kali/regular pada slot tetap, menyajikan informasi, tetapi dikemas dalam bentuk hiburan termasuk pula menayangkan informasi ringan seputar dunia selebritis dunia hiburan, dan tokoh lainnya dari dunia olah raga, politikus dan lain-lain.

Yang perlu disoroti adalah upaya yang dilakukan para wartawan *infotainment* dalam upaya mendapatkan berita, yang seringkali melanggar kode etik jurnalistik. Misalnya dengan menguntit sang artis selama 24 jam penuh dimana pun dia berada, apa pun yang dia lakukan dan kemanapun dia pergi. Selain itu program *infotainment* umumnya bukan sesuatu yang berdasarkan fakta, tetapi lebih cenderung berdasarkan gossip yang tidak sesuai dengan kebenaran. Privasi narasumber sering dilanggar guna mendapatkan berita. Narasi yang dibangun dalam tayangan tersebut seringkali menyudutkan, bahkan tidak jarang hanya opini para praktisi *infotainment* dan sama sekali bukan fakta jurnalistik.

Oleh karena itu Aliansi Jurnalis Independen (AJI) sejak tahun 2010 sudah menyatakan bahwa tayangan *infotainment* bukanlah karya jurnalistik, karena *infotainment* hanyalah tayangan gosip yang berkaitan dengan kehidupan pribadi dan tak terkait kepentingan umum. Meskipun diperoleh dengan cara-cara mirip tahapan kerja jurnalistik dan dikemas dalam bentuk berita, tayangan gosip bukan karya jurnalistik. Walaupun para selebritis merupakan *public figure*, mereka bukanlah pejabat publik yang hidup memanfaatkan anggaran dan fasilitas negara. Mereka adalah warga negara biasa yang berhak mendapat perlindungan penuh atas kehidupan privasi. Aspek kehidupan para selebritis yang layak dijadikan bahan liputan hanyalah seputar interaksi sosial. Bukan urusan kasur, dapur, atau kehidupan pribadi lain. AJI juga mempertanyakan cara-cara mengumpulkan dan menyajikan informasi yang dengan sengaja melanggar kode etik jurnalistik. Misalnya menerima atau memberi suap, menjiplak karya wartawan lain, mengganggu kenyamanan narasumber, dan mengusik kehidupan pribadi narasumber yang tidak terkait kepentingan umum.

Meskipun demikian mengapa tayangan *infotainment* tidak kunjung hilang dari layar televisi bahkan semakin menjamur. Helmi Yahya menjelaskan bahwa tayangan semacam itu ada karena masyarakat memiliki kegemaran untuk mengintip urusan pribadi orang lain. Bila kita menengok ke belakang di perdesaan ada kebiasaan unik di kalangan perempuan, yaitu budaya petan atau cari kutu. Kebiasaan yang dilakukan antar tetangga itu menjadi kesempatan untuk ngobrol. Mulanya obrolan hanya sebatas hal-hal ringan. Bisa juga menjadi ajang curhat, dan dapat berkembang menjadi ngrasani atau menggunjingkan orang lain. Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi, gunjingan tak sebatas teman, tetangga yang dikenal, tetapi meluas sampai ke kalangan selebriti dengan bantuan media yang bernama televisi. Di sini terjadi modernisasi petan atau cari kutu.

Terhadap maraknya tayangan tidak bermutu di televisi, Ashadi Siregar pernah menyarankan agar masyarakat jangan terlalu berhadap televisi akan memiliki kesadaran tentang batas privasi dan publik. Dunia televisi sekarang adalah industri atau dagang. Ukuran yang digunakan bukanlah soal kepatutan atau tidak, tapi sensasional atau tidak. Apabila komoditas yang saat ini laku dijual adalah konflik pribadi, maka itulah yang akan dijual melalui tayangan televisi.

Selain *infotainment*, acara yang menarik lainnya bagi informan yang diwawancarai adalah sinetron, apakah itu sinetron dewasa, sinetron religi, sinteron anak, sinteron remaja atau film televisi atau FTV. Sebagain besar kaum perempuan perdesaan menyukai tayangan sinetron di televisi. Mereka hafal nama dan karakter tokoh-tokoh di dalam sinetron yang mereka tonton, dan jam tayang sinetron pada masing-masing stasiun. Alasan mereka menyukai sinetron karena dapat memberi hiburan sambil mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Selain itu, ceritanya ringan dan pemainnya cantik-cantik. Kaum perempuan perdesaan misalnya sangat menyukai sinetron Anugerah Cinta dan Anak Jalanan di RCTI. Saat ini kaum perempuan perdesaan juga tengah menggandrungi serial-serial drama India yang berjudul Mohabbatein, Thapki dan Gopi di ANTV

Pilihan tayangan lain adalah sinetron religi di berbagai stasiun televisi seperti Trans TV, MNC TV dan Indosiar. Sinetron ini ditonton para ibu bersama putra-putranya karena berpendapat dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan pesan moral. Ia mencontohkan dalam salah satu episode tentang anak yang durhaka kepada orang tua. Mereka juga hampir selalu menonton sinetron "Tukang Ojek Pengkolan" di RCTI pada sore hari, karena lucu dan ceritanya menarik.

Para ibu mengakui bahwa dalam sinetron yang ditonton terkadang ada adegan kekerasan atau adegan pacaran. Namun, sebisa mungkin para ibu berusaha memberi penjelasan pada anak mereka yang ikut menonton. Misalnya dengan mengatakan kepada anak mereka bahwa tidak boleh memukul atau menyakiti orang lain seperti di sinetron. Para ibu juga mengatakan bahwa anak-anak tidak boleh berpacaran sampai usia mereka 17 tahun, sebagaimana yang mereka lihat di layar TV.

Sikap longgar dalam memilih acara televisi dengan cara mengalah dan memberi keleluasaan pada anak untuk menentukan tontonannya sendiri tentu sangat berbahaya. Hal itu dikarenakan tak hanya sinetron yang dikemas religius dan kartun yang menyajikan kekerasan. Sinetron remaja tak kalah marak dengan kekerasan, mistik dan sensualisme. Hasil penelitian yang dilakukan Yayasan Pengembangan Media Anak (YPMA) terhadap sinetron remaja menunjukkan adanya dominasi kekerasan, mistik dan seks pada program yang dikemas untuk remaja tersebut.

Fakta bahwa perempuan lebih menyukai *infotainment* dan sinetron kian tak terbantahkan. Ia bagai buah simalakama, dikritik, dan dimaki, namun tetap disukai. Untuk mengatasinya diperlukan orang-orang yang mempunyai kekuatan dan jaringan untuk menjangkau masyarakat sehingga mampu menyampaikan pesan betapa pentingnya kemampuan mengkritisi media.

Sudah waktunya kaum perempuan memiliki kemampuan literasi media atau melek media. Berbagai fakta menunjukkan betapa pentingnya selektivitas dan daya kritis perempuan dalam mengakses media beserta isinya. Dalam rumah tangga peran perempuan (ibu) memiliki peran krusial bagi pendidikan moral bagi anak-anaknya. Apabila kaum perempuan (ibu) tidak memiliki pemahaman yang baik tentang media maka mereka akan membiarkan anak-anak mereka menonton tayangan televisi yang akan merusak pikiran, jiwa, bahkan moral mereka.

Padahal sebetulnya kaum perempuan perdesaan memiliki potensi besar dalam memperbaiki kualitas tayangan televisi karena mereka adalah kelompok penonton televisi terbesar dalam jumlah. Kedekatan ibu

rumah tangga dengan anggota keluarga dan masyarakat dapat menjadi jembatan bagi masyarakat untuk memahami hak masyarakat terhadap tayangan televisi yang berkualitas.

Keberadaan kelompok-kelompok pemantau tayangan televisi di perdesaan dapat menjadi jembatan bagi ibu rumah tangga dan masyarakat dalam mengkritisi tayangan televisi. Melalui pertemuan kelompok tersebut kaum perempuan perdesaan dapat menyampaikan keluhan dan protesnya terhadap kualitas tayangan televisi.

Dalam hal ini kelompok pemantau akan menginisiasikan adanya program siaran khusus bagi kaum perempuan perdesaan yang akan menjadi ruang ekspresi dan ajang untuk mencari solusi dari buruknya kualitas tayangan televisi. Selain itu, kelompok tersebut juga memiliki peran dalam mendidik kaum perempuan perdesaan "melek" media untuk meliterasi media televisi.

Sebagai strategi memperkuat, kelompok tersebut juga dapat menjembatani peran pemerintah di perdesaan. Bersama pemerintah desa dan kecamatan dapat mendorong adanya 1 jam khusus untuk mematikan televisi dan mengkampanyekan perbaikan media dalam sebuah Forum Pemantau Media. Selain itu, pelibatan masyarakat desa, Pemerintah Desa, Lembaga Penyiaran televisi, dan kelompok pemantau media di desa atau kecamatan lain dapat mempercepat penyebarluasan pentingnya partisipasi masyarakat dalam mendorong lembaga penyiaran televisi dalam memproduksi tayangan televisi yang berkualitas.

D. Simpulan dan Rekomendasi

Kaum perempuan perdesaan diharapkan dapat memahami dampak tayangan televisi bagi anggota keluarganya dan memiliki pengetahuan yang cukup dan media untuk memantau dan mengkritisi tayangan TV.

Pembentukan Forum Pemantau Media yang beranggotakan masyarakat perdesaan, Pemerintah Desa, Lembaga Penyiaran yang mengkampanyekan mengkampanyekan hak masyarakat atas tayangan TV yang berkualitas dan perbaikan media sangat membantu kaum perempuan perdesaan mendapatkan tayangan televisi yang berkualitas.

Pemerintah desa dapat berperan serta dalam memfasilitasi keluhan dan protes masyarakat desa terhadap tayangan TV sehingga mampu memaksimalkan partisipasi masyarakat desa dalam memantau dan mengkritisi media.

Peran KPID dan KPI Pusat dalam memantau dan mengawasi lembaga penyiaran dan program siaran diharapkan dapat menjangkau wilayah perdesaan, melalui partisipasi masyarakat dalam menyampaikan pengaduan dan laporan.

E. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu proses penelitian dari awal hingga akhir, diantaranya Ketua Program Manajemen Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran, Dekan Fakultas Komunikasi Universitas Padjadjaran, Kepala Desa Temiyangsari dan Desa Sumberjaya, Kabupaten Indramayu, serta seluruh informan dan narasumber penelitian ini.

F. Daftar Pustaka

Baran, Stanley J. 1999. Introduction to Mass Communication, Media Literacy and Culture. California: Mayfield Publishing Company.

Dominick, Joseph R, 2000. The Dynamics of Mass Communication. New York : Random House.

Effendy, Onong Uchjana, 2000. Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti.

Littlejohn, Stephen W. 2002. Theories of Human Communication. Wadsworth.

McLuhan, Marshal, 1999, Understanding Media, The Extension Of Man. London: The MIT Press.

Mufid, Muhammad. 2005. Komunikasi: Regulasi & Penyiaran, Jakarta: Kencana.

Nugroho, Bimo, Teguh Imawan, dkk. 2005. Infotainment. Jakarta: Komisi Penyiaran Indonesia.

Potter, James. 2005. Media Literacy. Thousands Oak: Sage Publication.

Rakhmat, Jalaluddin. 2001. Psikologi Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tubbs, Stewart L., Sylvia Moss. 2001. Human Communications, Konteks-konteks Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wardhana, Veven Sp. 2005. Sinetron Indonesia untuk Pasar dan Budaya. Yogyakarta: LP3Y.

Yayasan Pengembangan Media Anak. 2011. Potret Buram Sinetron Remaja 2009-2010. Jakarta

LITERASI MEDIA TELEVISI DI KALANGAN MASYARAKAT DESA TANJUNGKAMUNING KABUPATEN GARUT

Priyo Subekti, Kokom Komariah, Susie Perbawasari, Fajar Syuderajat

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran

Jl. Bandung Sumedang Km 21

priyo.subekti@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana Pemahaman masyarakat petani di Desa Tanjung Kamuning terhadap program tayangan televisi. Metode Penelitian yang digunakan ialah survei deskriptif dengan instrumen peneliti sendiri. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman literasi televisi masyarakat desa Tanjungkamuning terhadap tayangan-tayangan di televisi masih cukup rendah. Yang kedua muncul penilaian-penilaian positif dan negatif sifatnya terhadap tayangan televisi itu sendiri. Saran dan rekomendasi yang diambil dari hasil penelitian ini harus dipertimbangkan oleh Pemda Kabupaten Garut untuk melakukan sosialisasi dan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan literasi masyarakat dalam menyikapai tayangan-tayangan yang ada di televisi.

Kata Kunci: literasi informasi, media massa, televisi, masyarakat desa

A. Pendahuluan

Sebagai salah satu media elektronik, televisi mempunyai sifat-sifat khas yang dapat dijadikan sebagai kekuatan yang dimilikinya dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada masyarakat. Banyaknya televisi dengan berbagai macam harga serta tampilan yang semakin menarik disertai dengan beraneka ragam jenis tayangan membuat masyarakat pada umumnya memiliki perangkat elektronik yang satu ini.

Jika dibandingkan dengan media massa lainnya televisi mempunyai sifat istimewa. Televisi bersifat audiovisual, yakni gabungan dari media dengar dan gambar hidup (bergerak) yang bisa bersifat politis, informatif, hiburan, pendidikan, atau bahkan gabungan dari unsur-unsur tersebut. Media televisi dapat menyajikan pesan yang sebenarnya merupakan hasil dramatisir secara audiovisual dan unsur gerak dalam waktu bersamaan. Televisi sebagai media massa idealnya memiliki beberapa fungsi, antara lain fungsi informatif, edukatif, rekreatif, dan sebagai sarana menyosialisasikan nilai-nilai atau pemahaman-pemahaman, baik yang lama maupun yang baru.

Di sisi lain masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat yang berada di perdesaan relatif sudah banyak memiliki media komunikasi seperti radio, TV maupun yang berlangganan majalah dan surat kabar. Media-media komunikasi ini sudah menjadi kelengkapan rumah tangga. Hal ini disebabkan peralatan media komunikasi tersebut relatif murah sehingga masyarakat terjangkau untuk memilikinya (Puspitasari: 2014). Selanjutnya Puspitasari mengatakan bahwa Dalam realitas masayarakat, informasi tidak lagi dimonopoli para pamong, pemuka masyarakat, dan guru tetapi informasi sudah bervariasi baik cara penyampaiannya maupun sumbernya. Masyarakat dengan mudah sekali memiliki saluran komunikasi informasi, baik informasi faktual, maupun informasi yang sensasional.

Tak terbatasnya dunia komunikasi massa melalui media seperti televisi mengantarkan masyarakat pada arus perubahan peradaban yang cepat. Televisi saat ini seakan menjadi guru elektronik yang mengatur dan mengarahkan serta menciptakan budaya massa baru. Banyak hal bisa dipelajari, baik itu secara sengaja maupun tanpa sengaja. Banyak gaya hidup yang diimitasi dan diadopsi dari apa yang disajikan televisi, bahkan para pemirsa televisi menjadi begitu permisif untuk mengadakan penjadwalan ulang kegiatan demi satu atau beberapa jenis tayangan televisi kesukaan.

Keberadaan stasiun televisi di Indonesia menunjukan perkembangan yang cukup spektakuler. Secara nasional, banyak sekali stasiun televisi yang berpusat di Jakarta mempunyai stasiun relay di berbagai wilayah. Dari jumlah tersebut, hanya satu yang status kepemilikannya saat ini berbadan hukum Lembaga Penyiaran Publik yakni TVRI, selebihnya berbadan hukum swasta. Menjamurnya stasiun televisi menumbuhkan ketatnya persaingan antar industri penyiaran, sehingga "perang" program siaran antar televisi menjadi menu wajib sehari-hari. Program yang ditawarkan berorientasi pada pemenuhan selera pasar.

Mereka bersaing menyajikan acara-acara yang digemari penonton, bahkan terkadang tanpa memerhatikan dampak negatif dari tayangan tersebut. Padahal, penonton televisi sangatlah beragam. Di sana terdapat anak-anak dan remaja yang relatif masih mudah terpengaruh dan dipengaruhi. Persepsi terhadap dampak yang ditimbulkan oleh tayangan televisi memang cenderung mengarah ke nilai negatif. Banyak penelitian yang berujung pada satu kesimpulan seragam, yakni bahwa tayangan televisi membawa dampak negatif yang lebih besar dibanding dampak positifnya. Efek negatif dari konsumsi berlebih terhadap media televisi sudah sangat sering kita dengar dengan beragam bentuknya, bahkan tidak jarang dampak negatif tersebut berkaitan langsung dengan suatu peristiwa sadistis.

Selain itu Rahmi (2013) dalam penelitiannnya mengemukakan Media penyiaran televisi dan radio di Indonesia terus berkembang, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Keadaan ini di satu sisi memberikan keuntungan dan sekaligus menimbulkan dampak negatif/kerugian disisi yang lainnya. Keuntungannya adalah muatan edukasi dalam tayangan (seperti TVE) semakin mudah dicerna bagi penonton, baik anak maupun dewasa, karena menggunakan kombinasi audio dan visualisasi. Selain itu industri televisi yang padat modal

membutuhkan tenaga kerja yang sangat besar, sehingga akan dapat meningkatkan kesejahteraan ekonomi keluarga. Adapun kerugiannya adalah tayangan televisi membuat anak betah berjamjam di depan layar TV, mereka jadi jarang bersosialisasi dengan teman sebaya, juga malas belajar. Tidak hanya itu tayangan berbau kekerasan dan porno acap kali menjadi inspirasi anak-anak dan remaja yang tengah krisis identitas, untuk mencontohnya dalam pergaulan nyata..

Desa Tanjungkamuning merupakan salah satu desa di kecamatan Tarogong Barat Kabupaten Garut, dengan masyarakat yang sebagian besar bermata pencaharian sebagai petani. Lokasi desa cukup dekat dari jalan raya sehingga memudahkan masyarakat dalam menjalankan aktivitas sehari-harinya. Selain itu sudah terjangkau oleh saluran-saluran TV swasta nasional dan media cetak sehingga masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi-informasi dari media tersebut. Dengan banjirnya informasi-informasi yang masuk maka diperlukan kecerdasan dalam memilih dan memilah informasi agar tidak memberikan dampak yang negatif.

Masyarakat petani biasanya bekerja ke sawah mulai pukul 5.30 pagi setelah shalat subuh hingga sore sekitar pukul 16.00 setelah sholat ashar. Sebelum ada media televisi, biasanya mereka berkumpul dengan tetangga di warung kopi atau di mushola, tetapi ketika media televisi sudah masuk waktu yang digunakan untuk bersosialisasi digantikan dengan menonton televisi. Apalagi dengan banyaknya saluran televisi yang tersedia memberikan pilihan acara yang bervariasi, hal ini menambah daya tarik tersendiri bagi masyarakat desa.

Media massa saat ini menyajikan tiga jenis pesan umum: berita, hiburan dan iklan. Berita ditujukan agar audiens atau masyarakat mendapatkan informasi, pesan hiburan ditujukan untuk membangkitkan pengalaman emosional audiens, pesan iklan dimaksudkan untuk merubah kognisi, afeksi dan konasi audiens.

Menjadikan masyarakat maju dan berperadaban mustahil tercipta sebelum masyarakat yang ada di dalamnya sadar akan harapan tersebut. Oleh karenanya perlu dilakukan upaya-upaya menuju terciptanya nuansa dan tradisi yang mendukung pada terbentuknya kualitas masyarakat maju. Salah satu upayanya adalah menciptakan tradisi literasi sebagai budaya keilmuan dan pemberdayaan bagi seluruh lapisan masyarakat sebab tradisi literasi adalah benih masyarakat maju.

Secara ideal media massa di Indonesia dalam eksistensinya harus konstruktif tidak desktruktif terhadap pembangunan diri dan masyarakat Indonesia khususnya para petani. Siaran yang konstruktif adalah siaran atau berita yang mendukung pembangunan diri dan masyarakat untuk bepikir dan berdzikir.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena yang kadangkala merupakan sesuatu yang sulit untuk diketahui atau dipahami. Selain untuk memahami fenomena yang sulit dipahami, peneliti ingin menggali pengalaman individu dalam mendefinisikan suatu permasalahan dan masyarakat yang menjadi informan bebas mengungkapkan definisinya tersebut.

Penelitian kualitatif mampu melukiskan kejadian atau realitas sosial dari sudut pandang subyek bukan dari sudut pandang peneliti sebagai pengamat. Hal-hal yang diteliti meliputi pemahaman, perasaan dan emosi dari subyek peneltian. Demi mendapatkan pemahaman otentik, pengamatan dan wawancara mendalam dianggap sesuai dengan tujuan penelitian tersebut.

Penelitian ini menggunakan sifat deskriptif. Sebagai penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif, sifat deskriptif ini memang sudah melekat. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud unruk membuat deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah. Tujuan penelitian adalah menggambarkan fenomena sosial.

Teknik Pengumpulan Data menggunakan

1. Pengamatan/Observasi;
   Observasi adalah pengamatan sistematis dan terencana yang diniati untuk perolehan data yang di kontrol validitas dan reliabilitasnya (Alwasilah, 2003:211). Observasi dilakukan untuk mendapatkan *insight*, yaitu wawasan mendalam atau pencerahan yang disadari atas suatu fenomena (Alawasilah, 2003:96).
2. Wawancara;
   Menurut Koentjaraningrat (1985) metode Wawancara mencakup cara yang dipergunakan jika seseorang, untuk suatu tugas tertentu, mencoba mendapat keterangan atau pendirian secara lisan dari seorang responden, dengan bercakap-cakap berhadapan muka dengan orang itu.
   Wawancara yang dilakukan disini merupakan wawancara secara mendalam terhadap beberapa informan.
3. Studi pustaka dilakukan melalui telaah terhadap literatur kepustakaan yang relevan dengan permasalahan penelitian. Studi pustaka ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman tentang kebudayaan, masyarakat dan literasi media massa. Hal ini dilakukan agar peneliti sedikitnya mempunyai bekal untuk terjun di lapangan.

C. Hasil dan Pembahasan

Desa Tanjung Kemuning Kecamatan Tarogong – Garut memiliki luas wilayah 273 hektar. Di sebelah utara berbatasan dengan Desa Sukaraja, sebelah timur dengan Desa Pamekasari, sebelah selatan Desa Jati dan sebelah barat Desa Pasawahan.

Prasarana umum di desa bisa dikatakan cukup baik. Jalan yang menghubungkan antara Desa Tanjungkamuning dengan kota Garut sudah diaspal hotmik, sehingga memudahkan masyarakat ketika mengurus berbagai keperluan admisnistrasi seperti KTP, surat pindah, Surat Keterangan Miskin dan sebagainya. Sangat disayangkan kondisi dari jalan raya menuju lokasi jalan-jalannya sudah rusak, jalan aspal yang penuh dengan lubang-lubang membuat kendaraan bermotor harus hati hati ketika melewatinya. Rusaknya jalan juga mengganggu kelancaran ekonomi terutama bagi pemakai jasa jalan tersebut, imbasnya adalah meningkatnya harga-harga barang karena menambah beban angkutan. Apalagi jika hujan turun, akan memperparah kondisi jalan, pengguna harus hati hati karena tekstur tanah di daerah Tarogong mengandung tanah liat yang akan mengakibatkan licinnya jalan tersebut.

Dewasa ini pergeseran budaya menonton televisi di masyarakat diidentikan dengan perubahan pola komunikasi. Secara kultural perubahan itu membawa implikasi terhadap cara pemanfaatan informasi (S. Arifianto: 2006, Televisi sebagai Representasi "Budaya" Masyarakat). Berkembangnya varian program televisi yang mampu menembus dinding kamar setiap rumah tangga masyarakat tanpa dibatasi oleh segmen usia, pendidikan, ekonomi, dan status sosial budaya itu baik secara langsung maupun tidak langsung menghadirkan "budaya televisi" di tengah masyarakat. Budaya televisi dalam hal ini dimaknai sebagai teks dan praktek kehidupan sehari-hari masyarakat sebagai pelaku budaya. Pemahaman mengenai budaya televisi tidak hanya dilihat dari tayangan per program, tetapi mesti dilihat seluruh karakter siarannya.

Beberapa indikator media literasi (dalam Chang, Sup, 2001 : 424) adalah Mampu memilih (selektif) dan memilah (mengkategori/mengklasifikasi) media, mana yang manfaat, mana yang mudarat dan selektif, pandai

memilih dan memilah media yang akan digunakan. Dalam hal ini penulis mengadaptasi indikator tersebut pada tayangan program di media televisi, artinya penulis melihat bagaimana masyarakat desa dalam menyeleksi atau memilih program tayangan di media televisi.

Ada perbedaan konsumsi tayangan televisi antara "generasi tua" dengan "generasi muda". Terlihat adanya perbedaan pada kebiasaan menonton, jika dikelompokkan maka ada informan yang mengerti baik langsung maupun tidak langsung tentang literasi media dan ada yang belum memahami.

Untuk informan yang sudah memahami tentang literasi media akan lebih selektif dalam memilih tayangan televisi. Misalkan ada informan yang mempunyai kebiasaan menonton drama kolosal atau sinetron setiap hari, tetapi ada juga informan yang tidak menyukai tayangan tersebut karena dianggap tidak ada manfaatnya. Berbeda dengan informan yang belum memahami tentang media literasi, mereka mempunyai kebiasaan menonton televisi hampir tanpa batasan yang jelas. Dengan kata lain, mereka cenderung tidak selektif dan sembarangan, misalnya informan yang menonton tayangan drama kolosal dan sinetron sudah menjadi rutinitas mereka. Tetapi secara garis besar masyarakat sudah dapat selektif dalam mengkonsumsi tayangan televisi, mereka tahu mana tayangan yang mendidik dan mana yang tidak.

Penulis berusaha menggali alasan sampai motif masyarakat desa ketika sedang menyeleksi tayangan program televisi. Pendapat Schultz yang disitir oleh Kuswarno tentang motif, ada dua jenis motif yaitu in order to motif yang merujuk pada masa yang akan datang dan because motive (motif sebab) yang merujuk pada masa lalu (Kuswarno, 2010:111).

Motif sebab adalah motif yang merujuk pada masa lalu. Terdapat 4 orang informan yang beralasan sebagai motif sebab. Di kategorikan ada 3 informan yang relatif sama dalam pemilihan tayangan program televisi.

Menilik pada tiga pendapat di atas, motif sebab mendominasi informan yaitu mereka sudah lebih dulu mempunyai pengalaman dengan tema cerita yang ditayangkan oleh televisi. Mereka sudah mengetahui cerita-cerita tentang legenda rakyat, sejarah kerajaan, sehingga mereka tertarik untuk melihat tayangan tersebut. Menurut mereka tayangan drama kolosal dengan tema legenda atau cerita rakyat adalah sejarah yang harus dipelihara, harus diketahui, oleh karena itu biasanya mereka akan mengajak anak cucunya untuk ikut menonton tayangan tersebut.

Dari pernyataan yang diberikan, motif masa depan mereka adalah ingin tahu informasi yang terbaru dari berita, ingin tahu perkembangan terkini dari berita agar tidak ketinggalan informasi. Ketiga informan tersebut rata-rata mempunyai pekerjaan lain selain petani, yaitu ada yang menjadi pegawai desa dan yang dua lagi wirasasta. Mungkin karena tingkat perekonomian mereka lebih baik maka kebutuhan akan informasi mereka selangkah lebih tinggi dari yang lain.

Ada beberapa hal atau peristiwa yang menarik terjadi di desa Tanjungkamuning ini. Bapak Kepala Desa menuturkan bahwa yang diperlukan oleh masyarakat sekarang adalah filterisasi. Filterisasi yang dilakukan sejak dini oleh keluarga dan filterisasi yang harus dilakukan oleh regulator (pemerintah, KPID dan regulator lainnya).

Mengapa perlu dilakukan filterisasi? Pak Kades menuturkan beberapa peristiwa (kasus) yang berkaitan dengan media literasi (kemampuan bermedia) yaitu:

1.Kasus yang pertama ketika ada pemberitaan tentang Gayus yang "menilap" uang pajak sampai dengan milyaran, suatu jumlah yang fantastis untuk ukuran gayus yang hanya seorang Pegawai Negeri Sipil golongan IIIb. Pada wakti itu media massa terus menerus mem-*blow up* kasus tersebut, mulai dari media televisi hingga media cetak, semua menayangkan kasus Gayus. Belum lagi opini-opini dari tokoh maupun kelompok politik yang ikut meramaikan pemberitaan kasus korupsi ini. Masyarakat yang sudah jenuh melihat kerja KPK yang terkesan lambat dalam menangani kasus korupsi ini membuat masyarakat desa semakin geram ketika melihat pemberitaan Gayus tersebut.

Ketika kasus pemberitaan korupsi Gayus dari Dinas Pajak, informan setelah melihat tayangan itu, masyarakat desa pernah menolak untuk membayar pajak. Padahal kasus pajak Gayus itu kasus pajak perusahaan-perusahaan besar dan bukan pajak yang biasa disetorkan oleh rakyat. Karena itu aparat desa melakukan sosialisasi dan memberikan pengertian pada masyarakat bahwa, pajak tetap harus dibayar dan kasus korupsi itu tidak ada hubungannya dengan pajak yang di korupsi oleh oknum.

2.Kasus kedua merupakan kasus yang berkenaan dengan tayangan pemberitaan para wakil rakyat yang banyak melakukan hal-hal yang kurang pantas. Misalnya pemberitaan wakil rakyat yang melakukan perselingkuhan, korupsi dan gaya hidup yang bermewahan-mewahan. Dengan adanya pemberitaan itu kepercayaan masyarakat kepada wakil rakyat berkurang, bahkan ada beberapa yang sudah meniatkan diri untuk tidak berpartisipasi dalam pemilihan mendatang. Akhirnya menurut Pa Kades, aparat desa kembali diterjunkan untuk melakukan pengertian pada masyarakat tentang pentingnya pemilu.

Jika melihat 2 kasus tersebut dapat dikatakan kemampuan literasi masyarakat dalam mencerna pemberitaan di tayangan televisi maupun media cetak masih rendah. Hal ini terjadi karena masyarakat menerima mentah-mentah informasi yang ada di media massa. Masyarakat tidak berpikir latar belakang dari tayangan televsi. Karena dibalik setiap tayangan di televisi maupun media cetak juga tidak terlepas dari kepentingan-kepntingan seseorang yang berada dibaliknya.

Dengan kemampuan literasi yang masih kurang masyarakat perlu mendapatkan pelatihan maupun sosialisasi mengenai kemampuan literasi media televisi. Hal ini agar masyarakat cerdas dalam menyikapi tayangan televisi dan tidak mencerna mentah-mentah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informan mulai dari aparat desa, dan masyarakat petani maka dapat disimpulkan:

1. Mayasrakat perlu pelatihan literasi media agar masyarakat cerdas dalam menyikapi tayangan media massa. Masyarakat harus dapat menyeleksi, memilih dan memahami tayangan televisi.
2. Perlu adanya filterasisasi dari regulator agar tayangan televisi yang disiarkan dapat dikonsumsi oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Filteriasi juga harus dilakukan sedari dini, mulai dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

D. Simpulan dan Rekomendasi

1. Tayangan Program Televisi yang diseleksi masyarakat Desa

Ada perbedaan konsumsi tayangan televisi antara "generasi tua" dengan generasi muda". Terlihat adanya perbedaan pada kebiasaan menonton, jika dikelompokkan maka ada informan yang mengerti baik langsung maupun tidak langsung tentang literasi media dan ada yang belum memahami.

Untuk informan yang sudah memahami tentang literasi media akan lebih selektif dalam memilih tayangan televisi. Misalkan ada informan yang mempunyai kebiasaan menonton drama kolosal atau sinetron setiap hari, tetapi ada juga informan yang tidak menyukai tayangan tersebut karena dianggap tidak ada manfaatnya. Berbeda dengan informan yang belum memahami tentang media literasi, mereka mempunyai kebiasaan menonton televisi hampir tanpa batasan yang jelas. Dengan kata lain, mereka cenderung tidak selektif dan sembarangan, misalnya informan yang menonton tayangan drama kolosal dan sinetron sudah menjadi rutinitas mereka. Tetapi

secara garis besar masyarakat sudah dapat selektif dalam mengkonsumsi tayangan televisi, mereka tahu mana tayangan yang mendidik dan mana yang tidak.

2. Pemahaman Program Televisi yang diseleksi bagi masyarakat Desa

Motif sebab yaitu mereka sudah lebih dulu mempunyai pengalaman dengan tema cerita yang ditayangkan oleh televisi. Mereka sudah mengetahui cerita cerita tentang legenda rakyat, sejarah kerajaan, sehingga mereka tertarik untuk melihat tayangan tersebut. Menurut mereka tayangan drama kolosal dengan tema legenda atau cerita rakyat adalah sejarah yang harus dipelihara, harus diketahui, oleh karena itu biasanya mereka akan mengajak anak cucunya untuk ikut menonton tayangan tersebut.

Motif masa depan mereka adalah ingin tahu informasi yang terbaru dari berita, ingin tahu perkembangan terkini dari berita agar tidak ketinggalan informasi. Ketiga informan tersebut rata-rata mempunyai pekerjaan lain selain petani, yaitu ada yang menjadi pegawai desa dam yang dua lagi wirasasta. Mungkin karena tingkat perekonomian mereka lebih baik maka kebutuhan akan informasi mereka selangkah lebih tinggi dari yang lain.

3. Penilaian terhadap Program Tayangan Televisi yang diseleksi Masyarakat Desa

Salah satu keuntungan melihat film-film yang mengandung sejarah adalah bisa tahu sejarah dari orang-orang jaman dulu untuk dijadikan contoh agar bisa hidup lebih baik.

Sedangkan penilaian negatifnya adalah setting dan jalan cerita film tersebut kadangkala sudah menyimang dari jalan cerita yang dikenal oleh masyarakat sehingga menimbukan banyak pertanyaan. Bukankah hal itu malah akan merusak sejarah daripada mengenangnya.

Saran-Saran

Hasil penelitian tidak bisa digeneralisir dan perlu penelitian lanjutan untuk mengetahui tingkat literasi masyaraat desa melalui penelitian bersifat kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA

Alwasilah, A. Chaedar. Pokoknya Kualitatif (Dasar-Dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif). Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya. 2003.

Dahlan, M.Alwi. Peran Teknologi Informasi dalam demokrtisasi. http://www.google.co.id. Diakses Selasa, 29 Januari 2008, pukul 14.30.

Elvinaro, Ardianto., Komunikasi Massa: Suatu Pengantar Penerbit Simbiosa Rekatama Media, 2004

Kuswarno, Engkus. , 2009. Metode Penelitian Komunikasi : Fenomenologi, Konsepsi, Pedoman dan Contoh Penelitiannya, Widya Padjajaran, Perpustakaan Pusat UII

Lawang, Robert M.Z. Buku Materi Pokok Pengantar Sosiologi, ANN III/3 SKS/MODUL 1-5. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: Universitas Terbuka, 1984/1985.

MacBride, Sean (Ketua Komisi). Aneka Suara, Satu Dunia: Menuju Orde Informasi dan Komunikasi Dunia Yang Baru dan Efisien. Jakarta: PN Balai Pustaka-UNESCO, 1983.

Moleong J, Lexy. 1995. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Puspitasari Lilis, Hanny Hafiar, Roelly Khaerul Anwar.2014. LITERASI INFORMASI MEDIA: Studi Kasus Manfaat Media Massa Terhadap Difusi Inovasi Pertanian di Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. Jurnal EduLib, Vol 1, No.1 Mei 2014.

Rakhmat, Jalaludin. 1995.*Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.

Rahmi, Amelia. 2013. PENGENALAN LITERASI MEDIA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. Jurnal SAWWA – Volume 8, Nomor 2, April 2013

LITERASI INFORMASI KESEHATAN REPRODUKSI REMAJA DI KOTA BANDUNG

Yanti Setianti_, Iriana Bakti_Trie Damayanti dan Aat Ruchiat Nugraha

Program Studi Hubungan Masyarakat Fikom Unpad Bandung

Jl. Raya Bandung Sumedang Km 21Jatinangor

yantisetianti@gmail.com

Abstrak

Literasi informasi kesehatan reproduksi bagi remaja sangat penting untuk dilakukan untuk menghindari potensi krisis yang bisa dialami para remaja diantaranya perilaku sexual yang dewasa ini marak dilakukan para remaja yang berdampak pada terjangkitnya berbagai jenis penyakit kelamin, depresi akibat tekanan mental dan sosial, dan perkawinan usia dini. Remaja merupakan salah satu fase kehidupan yang dialami oleh manusia, dimana pada fase tersebut, terjadi transisi kehidupan dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang secara mental dan sosial relatif belum menunjukkan kematangan, sehingga resiko mengalami krisis sangat besar. Perubahan secara psikologis ini berupa perubahan kognitif, emosi, kepribadian dan moral pada masa remaja akibat dari interaksi dengan lingkungan sosial yang dipengaruhi oleh masyarakat, teman sebaya dan media (massa dan sosial) . Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: Menumbuhkan pengetahuan remaja tentang pentingnya informasi kesehatan reproduksi, membangkitkan kesadaran tentang kesehatan reproduksi dan membangun partisipasi remaja dalam penanggulangan masalah kesehatan reproduksi. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode deskriptif Hasil dari penelitian ini adalah literasi informasi kesehatan reproduksi bagi remaja dapat Menumbuhkan pengetahuan remaja tentang kesehatan reproduksi, dapat membangkitkan kesadaran tentang kesehatan reproduksi dan dapat membangun partisipasi remaja dalam penanggulangan masalah kesehatan reproduksi. Kesimpulan dari penelitian tentang literasi informasi kesehatan reproduksi bagi remaja adalah tumbuhnya pengetahuan remaja tentang kesehatan reproduksi, bangkitnya kesadaran remaja terhadap kesehatan reproduksi, terbangunnya partisipasi remaja dalam penanggulangan masalah kesehatan reproduksi. Sebaiknya diadakan sosialisasi menyeluruh .

Kata Kunci: Literasi,informasi, kesehatan,reproduksi, remaja.

A. Pendahuluan

Isi Media sosial seperti Facebook dan Twitter serta laman pencari Google menjadi salah satu sumber informasi remaja dalam mencari tahu lebih banyak tentang Hak dan Kesehatan Seksualitas dan Reproduksi (HKSR). Praktisi media Ignatius Haryanto mengatakan hal itu saat memaparkan penelitian lembaga nirlaba Rutgers WPF Indonesia mengenai akses remaja terhadap informasi seksualitas dan kesehatan reproduksi di Jakarta, DI Yogyakarta dan Jawa Timur selama 2014. "Di media sosial ada fitur menarik, seperti membagikan informasi ke orang lain," kata Hary dalam dialog "Remaja, Seksualitas, dan Teknologi #KamuTidakSendirian di Jakarta, Selasa. Penggunaan bahasa populer di kalangan remaja serta desain dan fitur menarik menjadi alasan remaja memilih mengakses informasi kesehatan seksualitas pada akun atau laman penyedia informasi seperti **guetau.com**, PKBI DIY, Aliansi Remaja Independen, Bethesda, Sobat ASK, ProCare Clinic, Gubug Sebaya PKBI Jatim dan Yayasan Pelita Ilmu.
Hary mengatakan ada beberapa topik yang informasinya penting diketahui namun belum banyak tersedia, yakni soal kesehatan reproduksi, HIV/AIDS, orientasi seksual dan Infeksi Menular Seksual (IMS) Isu yang sering diangkat biasanya berkisar soal kesehatan reproduksi dan keterampilan hidup, sementara isu yang jarang diangkat adalah pernikahan dini dan kekerasan dalam pacaran.[6]

Literasi informasi mencakup pengetahuan dan kebutuhan informasi seseorang dan kemampuan untuk mengenali, mengetahui lokasi, mengevaluasi, mengorganisas,menciptakan dan mengkomunikasikan informasi secara efektif untuk mengatasi isu atau masalah yang dihadapi seseorang. Literasi informasi kesehatan reproduksi bagi remaja sangat penting untuk dilakukan untuk menghindari potensi krisis yang bisa dialami para remaja diantaranya perilaku sexual yang dewasa ini marak dilakukan para remaja yang berdampak pada terjangkitnya berbagai jenis penyakit kelamin, depresi akibat tekanan mental dan sosial, dan perkawinan usia dini. Remaja merupakan salah satu fase kehidupan yang dialami oleh manusia, dimana pada fase tersebut, terjadi transisi kehidupan dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang secara mental dan sosial relatif belum menunjukkan kematangan, sehingga resiko mengalami krisis sangat besar. Perubahan secara psikologis ini berupa perubahan kognitif, emosi, kepribadian dan moral pada masa remaja akibat dari interaksi dengan lingkungan sosial yang dipengaruhi oleh masyarakat, teman sebaya dan media (massa dan sosial)

Menurut Piaget (Hurlock, 1999 ; 206) secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber. Termasuk juga perubahan intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini.

Masa transisi ini sering dirasakan remaja sebagai masa yang lebih sulit dibandingkan dengan masa-masa lainnya, karena pada masa ini remaja tengah mencari jatidirinya. Kondisi ini dipengaruhi oleh keadaan individu yang mengalami banyak perubahan pada dirinya, sehingga selain ia harus menyesuaikan diri dengan perubahan yang dialaminya, ia juga harus beradaptasi dengan tuntutan dari lingkungannya.

Remaja akan mengalami perubahan fisik yang cepat ketika remaja memasuki masa puber. Salah satu dari perubahan fisik tersebut adalah kemampuan untuk melakukan proses reproduksi. Tetapi banyak fenomena memperlihatkan sebagian remaja belum mengetahui dan memahami tentang kesehatan reproduksi, misalnya tentang masa subur dan bagaimana terjadinya kehamilan. Hani Ronosulistyo mengatakan masalah remaja seperti lingkaran setan yang tidak diketahui di mana ujung pangkalnya. Meningkatnya permasalahan diseputar reproduksi remaja disebabkan ketidaktahuan remaja terhadap berbagai aspek reproduksi yang

[6] www.antara.com diakses 2 Desember 2016

berhubungan dengan dirinya sendiri. Sementara pada saat yang sama orang dewasa, khususnya orang tua seolah tidak peduli terhadap permasalahan yang dihadapi remaja dan anak-anak mereka.[7]

Proses-proses perubahan biologis (perubahan hormon terutama hormon reproduksi) dan perubahan secara psikologis (perubahan kognitif, emosi, kepribadian dan moral) dan secara sosiologis berlangsung pada masa remaja yang dipengaruhi oleh masyarakat, teman sebaya dan media massa. Remaja juga belajar meninggalkan sesuatu yang bersifat kekanak-kanakan dan harus mempelajari pola perilaku dan sikap baru sebagai orang dewasa untuk menggantikan perilaku dan sikap kekanak-kanakan.

Pemberian literasi informasi tentang kesehatan reproduksi remaja sangat penting dilakukan,karena berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh PKBI Jawa Barat ditemukan data bahwa sekitar 20-25% dari semua kasus infeksi HIV terjadi pada remaja. Demikian juga penyakit menular seksual (PMS) tertinggi pada remaja, khususnya perempuan kelompok usia 15-29 tahun. Dari Penelitian yang dilakukan oleh Andik Wijaya terhadap 202 remaja di kota Malang, didapati kenyataan bahwa hampir 15% remaja kita mengaku telah terlibat hubungan seksual sebelum menikah. Penelitian lain yang dilakukan oleh Joe S. Mc.haney menyebutkan, setiap tahun hampir 15 juta warga Amerika terjangkit penyakit menular seksual, dimana 25% kasus dialami oleh remaja di bawah usia 20 tahun.[8] Selain literasi informasi diperlukan juga literasi media yang menyajikan informasi tentang kesehatan reproduksi remaja

B. Metode

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah Metode Deskriptif. Menurut Nazir (2005:54), metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat hubungan antarfenomena yang diselidiki.

Seorang peneliti dalam penelitian dengan metode kuantitatif harus menjaga jarak terhadap masalah yang sedang ditelitinya. Misalnya, ketika menyebarkan angket/kuesioner atau mewawancarai, seorang peneliti kuantitatif tidak diperkenankan memberikan arahan jawaban kepada responden yang menjadi sumber informasi penelitian. Seorang peneliti kuantitatif betul-betul mengandalkan instrumen penelitiannya yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Sementara dalam penelitian dengan metode kualitatif, justru seorang peneliti menjadi instrumen kunci. Apalagi teknik pengumpulan data yang digunakannya adalah observasi , peneliti terlibat sepenuhnya dalam kegiatan informan kunci yang menjadi subjek penelitian dan sumber informasi penelitian.

Kepedulian utama peneliti kualitatif adalah bahwa keterbatasan objektivitas dan kontrol sosial sangat esensial. Penelitian kualitatif berangkat dari ilmu-ilmu perilaku dan ilmu-ilmu sosial. Esensinya adalah sebagai sebuah metode pemahaman atas keunikan, dinamika, dan hakikat holistik dari kehadiran manusia dan interaksinya dengan lingkungan. Peneliti kualitatif percaya bahwa "kebenaran" (*truth*) adalah dinamis dan dapat ditemukan hanya melalui penelaahan terhadap orang-orang dalam interaksinya dengan situasi sosial kesejarahan (Danim, 2002: 35). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan sifat data kualitatif.

[7] Pikiran Rakyat, 7 September 2002
[8] WWW.Drawclinic.Com 12.34, 5 Agustus 2009

Dalam penelitian kualitatif ini akan ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu:

a. Wawancara
   Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelutian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan responden atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara.
   Dalam penelitian ini peneliti akan mewanwancarai narasumber yang terkait dalam kegiatan literasi informasi kesehatan reproduksi remaja, yang dimana peneliti telah mempersiapkan pedoman tertulis tentang apa yang hendak ditanyakan kepada responden.
b. Observasi
   Observasi atau pengamatan adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindra mata dibantu pancaindra lainnya.
   Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi langsung pada kegiatan pemberian literasi informasi kesehatan reproduksi remaja.
c. Studi Pustaka
   Dalam penelitian ini juga digunakan teknik pengumpulan data yaitu studi pustaka. Dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan buku-buku, dokumen-dokumen, gambar atau karya-karya monumental untuk mendukung data dari penelitian ini.

C. Hasil dan Pembahasan

Pemberian literasi informasi tentang kesehatan reproduksi remaja sangat penting dilakukan,karena berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh PKBI Jawa Barat ditemukan data bahwa sekitar 20-25% dari semua kasus infeksi HIV terjadi pada remaja. Demikian juga penyakit menular seksual (PMS) tertinggi pada remaja, khususnya perempuan kelompok usia 15-29 tahun. Literasi informasi kesehatan reproduksi remaja mencakup pengetahuan dan kebutuhan informasi remaja dan kemampuan untuk mengenali, mengetahui lokasi, mengevaluasi, mengorganisasi, menciptakan dan mengkomunikasikan informasi kesehatan reproduksi remaja secara efektif untuk mengatasi isu atau masalah yang dihadapi oleh remaja. Selain literasi informasi diperlukan juga literasi media yang menyajikan informasi tentang kesehatan reproduksi remaja.

Mitra Citra Remaja merupakan lembaga non komersial yang komitmen memberikan literasi informasi kesehatan reproduksi remaja salah satunya melalui radio. MCR selalu menjadi narasumber pada acara unsensor di radio di Radio Ardan setiap hari minggu jam 22.00 sampai jam 24.00, untuk menyampaikan segala sesuatu tentang masalah kesehatan reproduksi remaja. Mereka lebih memilih radio karena radio punya keunggulan tersendiri.

Radio selama ini dikenal sebagai media yang relatif murah, sederhana dan praktis namun mampu menyampaikan informasi-informasi yang mendidik dan menghibur secara intim, imajinatif, langsung dan cepat. Pengelolaan radio selama ini juga dikenal mampu menghidupkan iklim demokratis dan mampu memberi kejutan yang menyenangkan. Radio dianggap sebagai media massa yang relatif murah, karena dibanding dengan ongkos berlangganan media cetak ataupun harga pesawat televisi, harga pesawat radio lebih murah. Pendengar juga tidak dipungut bayaran untuk menerima siaran radio. Sementara bagi pengelolanya, siaran radio juga relatif lebih murah dan sederhana karena hanya membutuhkan sedikit sumber daya manusia.

Radio dianggap praktis karena pesawat radio umumnya *portable* sehingga bisa dinikmati di mana saja dan kapan saja. Pendengar radio juga tidak perlu bertahan di depan karya cetak seperti pembaca surat kabar

atau di depan layar seperti pemirsa televisi. Dengan demikian pendengar bisa lebih lama menerima informasi dari radio karena tetap bisa melakukan pekerjaan-pekerjaan lain. Materi siaran radio juga lebih imajinatif karena penyiar lebih leluasa menciptakan *theatre of mind* di benak pendengarnya. Radio juga lebih mampu menyajikan suasana intim karena suara penyiar diterima pendengar secara pribadi sehingga tercipta komunikasi yang relatif lebih hangat dan akrab, meski relatif lebih murah, sederhana dan praktis, tetapi siaran radio tetap mampu mengemban fungsi media massa pada umumnya untuk mendidik, menjadi media informasi, komunikasi dan kontrol sosial bagi masyarakat.

Radio lebih leluasa mengemban fungsi menghibur karena leluasa menyajikan musik dan mampu memberi kejutan yang menyenangkan. Misalnya saja ketika lagu kesukaan seseorang tiba-tiba diputar di radio, kesannya tentu sangat berbeda ketimbang orang itu sengaja memutar kaset atau CD. Radio juga bisa digunakan untuk menyebarkan informasi yang berguna bagi pendengarnya, misalnya Mitra Citra remaja bekerjasama dengan radio Paramuda untuk menyiarkan acara seksopolitan setiap hari sabtu dari jam 21.00 sampai jam 23.00, kemudian bekerjasama dengan Radio Ardan menyiarkan acara *unsensor* setiap hari minggu jam 22.00 sampai jam 24.00.

Relawan Mitra Citra remaja selalu menjalin komunikasi yang baik dengan Radio Ardan dan Radio Paramuda untuk menyiarkan informasi yang benar tentang masalah kesehatan reproduksi remaja. Karena masih banyak remaja dan keluarganya yang masih merasa tabu dan malu untuk membicarakan masalah reproduksi. Komunikasi yang dilakukan oleh relawan dalam kasus ini adalah komunikasi kesehatan massa. Komunikasi kesehatan massa dalam penelitian ini adalah proses pemaknaan bersama antara relawan Mitra Citra Remaja melalui media massa yaitu radio Paramuda dan Ardan dengan audiensnya mengenai informasi yang benar tentang kesehatan reproduksi remaja.

Banyak cara menyampaikan informasi kesehatan reproduksi lewat media massa misalkan dengan cara membuat film. Dalam posisi inilah, film sesungguhnya bisa mengambil peranan penting sebagai alat untuk melakukan desakan kebijakan, membangun kesadaran kultural, dan sekaligus sebagai bagian dari alat pemberian layanan informasi yang efektif. Kenyataan ini, sudah seharusnya menjadi agenda refleksi bagi pihak-pihak yang memiliki kepentingan untuk melakukan pembelaan terhadap pemenuhan hak kesehatan reproduksi.Sekarang masih jarang film tentang kesehatan reproduksi. Karena masih dianggap tabu dan bisa merusak moral remaja Indonesia. Ada beberapa hal yang mengakibatkan kelangkaan film/video mengenai kesehatan reproduksi remaja jarang atau bahkan sulit ditemukan.

Pertama, kesehatan reproduksi remaja belum dianggap sebagai persoalan serius, termasuk oleh insan perfilman itu sendiri. Kalau kita percaya, karya seni—salah satunya film/video, seringkali merupakan cerminan dari zaman pada saat karya itu dilahirkan, maka ketiadaan film/video yang mengangkat soal kesehatan reproduksi, merupakan jawaban tak terbantahkan dari sepinya perhatian negara dan masyarakat terhadap kesehatan reproduksi.

Kedua, elemen masyarakat yang mencoba melakukan perjuangan hak kesehatan reproduksi remaja belum menanggap penting dan efektif, film/video bisa dijadikan alat kampanye yang efektif untuk mengubah kesadaran publik mengenai hak kesehatan reproduksi remaja. *Ketiga,* pelaku advokasi hak kesehatan reproduksi, juga bisa dimungkinkan memiliki persepsi film/video merupakan produk yang mahal, sehingga tidak memungkinkan untuk mereka lakukan dengan keterbatasan dana yang mereka miliki.

Maknanya, dengan semakin menguatnya film/video mengangkat tema ini, bisa memberikan pengaruh pada pergeseran paradigma masyarakat dan negara mengenai kesehatan reproduksi. Misalkan film

'Buruan Cium Gue bernasib lebih sial, karena benar-benar ditarik dari peredaran—dan 'Virgin', buru-buru mendapatkan kutukan massal, dengan cap-cap moralitas yang tidak rasional. Harus dimulai gerakan peyakinan kembali di kalangan aktivis hak kesehatan reproduksi, film/video merupakan media efektif untuk melakukan kampanye publik,. Pesan-pesan kesehatan reproduksi yang disampaikan dalam film/video, akan sangat kuat memiliki pengaruh. karena watak bawaan film/video yang tidak mengenal persyaratan literasi bagi penikmatnya, dan memiliki kekuatan persuasi yang sangat tinggi. Sehingga Sangat dibutuhkan literasi informasi kesehatan reproduksi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran remaja untuk cerdas memilih informasi kesehatan reproduksi.
Literasi informasi terdiri dari berbagai literasi sebagai berikut :

A. Literasi visual

Yang pertama ialah literasi visual artinya kemampuan untuk memahami dan menggunakan citra, termasuk kemampuan untuk berpikir, belajar, dan mengungkapkan diri sendiri dalam konteks citra. Literasi visual adalah kemampuan untuk memahami serta menggunakan citra visual dalam pekerjaan dan kehidupan harian. Literasi visual mencakup integrasi pengalaman visual dengan pengalaman yang diperoleh dari indera lain seperti apa yang didengar, apa yang dibau, apa yang dikecap, apa yang disentuh serta apa yang dirasakan. Kompetensi literasi visual memungkinkan seseorang untuk memilah serta menafsirkan berbagai tindakan visual, objek dan atau simbol. Dari situ, seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain, membuat pamflet, tengara, membuat halaman Web.

B. Literasi media

Literasi media ialah kemampuan seseorang untuk menggunakan berbagai media guna mengakses, analisis serta menghasilkan informasi untuk berbagai keperluan Dalam kehidupan sehari-hari seseorang akan dipengaruhi oleh media yang ada di sekitar kita berupa televisi, film, radio, musik terekam, surat kabar dan majalah. Dari media itu masih ditambah dengan internet bahkan kini pun melalui telepon seluler dapat diakses. Definisi literasi media menggunakan pendekatan trikotomi yang mencakup 3 bidang yaitu literasi media bermakna memiliki akses ke media, *memahami* media dan menciptakan/mengekspresikan diri sendiri dengan menggunakan media (Buckingham 2005, Livingstone 2005). Akses meliputi menggunakan serta kebiasaan media artinay kememapuan menggunakan fungsi dan kompetensi navigasi(mengubah saluran televisi, menggunakan sambungan Internet): kompetensi mengendalikan media (misalnya menggunakan sistem terpasang interaktif, melakukantransaksi melalui Internet); pengetahuan tentang legislasi dan peraturan lain dalam bidang tersebut (misalnya kebebasan berbicara, mengungkapkan pendapat, perlindungan privasi, pengetahuan mengenai materi yang mengganggu, perlindungan terhadap "sampah internet).

Pemahaman artinya memiliki kemapuan untuk memahami/menafsirkan serta memperoleh perspektif isi media serta sikap kristis terhadapnya.*Menciptakan* mencakup berinteraksi dengan media (misalnya bebricara di radio, ikut serta dalam diskusi di internet) juga menghasilkan isi media. Bagi seseorang yang memiliki pengalamanengisi berbagai jenis media massa membuat seseorang memiliki pemahaman yang lebih baik tentang dan pendekatan kritis terhadap isi media.

Jadi literasi media adalah masalah ketrampilan, pengetahuan dan kompetensi, juga tergantung pada institusi, lembaga dan teknik untuk mediasi informasi dan komunikasi. Secara analitis, konsep literasi media digunakan pada aras perorangan dan masyarakat. Istilah media mencakup semua media komunikasi, kadang-kadang digunakan istilah media massa merujuk ke semua media yang dimaksudkan untuk mencapai audisi sangat besar seperti televisi siaran dan bayar, radio, film, surat kabar dan majalah. Sering pula istilah "dalam

semua media dan format" mengacu pada komunikasi dan diseminasi informasi dalam berbagai media berlainan serta berbagai format (teks, grafik, foto, tabel statistik dll).

Marshall McLuhan dianggap sebagai pencipta istilah "*medium is the message*", artinya isi seringkali tidak dapat dilepaskan dari media khusus yang digunakan untuk memancarkan berita. Karena itu karena alasan keterbatasan waktu dan anggaran, berita yang dipancarkan melalui media televisi harus diformat dan ditata cara paling optimal guna "berita diteruskan". Singkatnya, berita dalam media televisi, tidak boleh terlalu panjang, dalam bahasa sederhana dll. *Media interaktif* memungkinkan pemakai berinetraksi langsung dengan gawai komunikasi atau telekomunikasi seperti model "layar sentuh", kini mulai banyak digunakan di restoran, hotel, pusat informasi wisata dll.

Literasi media mencakup semuanya dari memiliki pengetahuan yang dipelrukan untuk menggunakan teknologi media lama dan baru sampai dengan memiliki hubungan kritis ke konten medua. Tulisan seperti Buckingham (2005), Livingstone (2005) menyatakan bahwa trikotomi untuk mendefinisikan literasi media adalah memeliki akses ke media, *memahami* media dan *menciptakan, mengekspresikan* diri sendiri menggunakan media. Liiterasi media mengakui pengaruh harian pada manusia yang berasal dari televisi, film, radio, musik, surat kabar, dan majalah.

C. Literasi teknologi komputer dan komunikasi lazim disebut literasi komputer (IFLA ALP 2006)

Literasi komputer artinya kemampuan tahu bagaimana mengguinakan dan mengoperasikan komputer secara efisien sebagai mesinpemroses informasi (Horton Jr, 2007). Bagian ini merupakan separuh bagian dari literasi teknologi informasi dan computer, separo lainnya adalah Literasi media.

Bagian ini terdiri dari: literasi perangkat keras dan perangkat lunak. Literasi perangkat keras mengacu kepada operator dasar yang iperlukan untuk menggunakan komputer seperti Personal Computer, Laptop, Notebook, Tablet Computer serta gawai genggam semacam Blackberry. Ada pun literasi perangkat lunak mengacu pada himpunan prosedur dan instruksu tujuan umum yang disyaratkan oleh perangakt keras computer atau telekomunikasi untuk melaksanakan fungsinya. Dalam LI computer paling utama adalah perangkat lunak pengoperasian dasar seperti Windows, lembar batang (*spreadsheet*) untuk data numeric seperti Excell peramgkat lunak penyajian preesenatsi seperti PowerPoint dan perangkat lunak penyedia jasa infotmasi untuk menggunakan Internet termasuk penelusuran WWW. Bagian ketiga adalah luetrasi aplikasi mengacu pada pengetahuan dan ketrampilan yang diperlukan untuk menggunakan berbagai paket perangkat lunak tujuan khusus.

D. Literasi jaringan

Merupakan literasi dalam menggunakan jaringa digital secara efektif, yang banyak berkembang berkat keberadaan Internet. Bagi pustakawan literasi informasi mensyaratkan perubahan pikir, dari "kepemilikan" ke "akses" artinya informasi milik perpustakaan namun dapat diakses oleh publik sehingga menimbulkan pertanyaan seberapa jauh konsep kepemilikan itu. Dalam konteks ekonomi informasi, hal itu menunjukkan ciri khas informasi dilihat dari segi ekonomi, misalnya informasi yang telah dijual akan tetap

menjadi milik penjual. Hal itu berbeda dengan penjualan benda misalnya makanan, sekali dijual maka makanan itu pindah ke tangan pembeli (Kingma, 2001).

Literasi ini berarti seseorang memahami bagaimana informasi dihasilkan, dikelola, tersedia, dapat menelusur infromasi dari jaringan dengan menggunakan berbagai alat telusur, memanipulasi informasi berjaring dengan kombinasi berbagai sumber, menambahnya atau meningkatkan nilai informasi dari situasi tertentu. Bagi manajer informasi termasuk pustakawan perlu ada perubahan cara berpikir, dari pendekatan kepemilikan ke pendekatan akses dan ini menuntut kompetensi dalam temu balik informasi dan akses ke sumber daya elektronik jarak jauh.

E. Literasi kultural

Literasi kultural artinya pengetahuan mengenai, serta pemahaman tentang, bagaimana tradisi, kepercayaan, simbol dan ikon, perayaan dan sarana komunikasi sebuah negara, agama, kelompok etnik atau suku berdampak terhadap penciptaan, penyimpanan, penanganan, komunikasi, preservasi serta pengarsipan data, informasi dan pengetahuan dengan menggunakan teknologi. Pemahaman literasi informasi dalam kaitannya dengan literasi kultural adalah baaimana faktor budaya berdampak terhadap penggunaan teknologi komunikasi dan informasi secara efisien. Dampak itu dapat positif maupun negatif. Penyebaran televisi misalnya berdampak hilangnya permainan anak-anak yang secara tradisional dilakukan waktu terang bulan. Di segi lain, penyebaran telepon seluler, televisi dan komunikasi nirkabel terjadi sebagai hasil kemauan penduduk lokal untuk mengakui, menerima dan mengadaptasi teknologi tersebut dalam budaya masing-masing.

E. Literasi digital

Literasi informasi berbeda dengan literasi digital. Literasi informasi fokus pada pemahaman kebutuhan informasi seseorang, dilakukan dengan kemampuan untuk menemukan dan menilai informasi yang televan serta menggunakannya secara tepat. Literasi informasi mulai banyak digunakan sejak tahun 1980an.

Istilah literasi digital mulai popular sekitar tahun 2005 (Davis & Shaw, 2011) Literasi digital bermakna kemampuan untul berhubungan dengan informasi hipertekstual dalam arti bacaan takberurut berbantuan komputer. Istilah literasi digital pernah digunakan tahun 1980an, (Davis & Shaw, 2011), secara umum bermakna kemampuan untuk berhubungan dengan informasi hipertekstual dalam arti membaca non-sekuensial atau nonurutan berbantuan komputer (Bawden, 2001). Gilster (2007) kemudian memperluas konsep literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital.; dengan kata lain kemampuan untuk membaca, menulis dan berhubungan dengan informasi dengan menggunakan teknologi dan format yang ada pada masanya.

Penulis lain menggunakan istilah literasi digital untuk menunjukkan konsep yang luas yang menautkan bersama-sama berbagai literasi yang relevan serta literasi berbasis kompetensi dan ketrampilan teknologi komunikasi, namun menekankan pada kemampuan evaluasi informasi yang lebih "lunak" dan perangkaian pengetahuan bersama-sama pemahaman dan sikap (Bawden, 2008; Martin, 2006, 2008) .

IFLA ALP Workshop (2006) menyebutkan bagian dari literasi informasi adalah literasi digital, didefinisikan sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari sejumlah besar sumber daya tatkala sumber daya tersebut disajikan melalui komputer. Seusia perkembangan

Internet, maka pemakai tidak tahu atau tidak mempedulikan dari mana asalnya informasi, yang penting ialah dapat mengaksesnya.

Literasi digital mencakup pemahaman tentang Web dan mesin pencari. Pemakai memahami bahwa tidak semua informasi yang tersedia di Web memiliki kualitas yang sama; dengan demikian pemakai lambat laun dapat mengenali situs Web mana yang andal dan sahih serta situas mana yang tidak dapat dipercayai. Dalam literasi digital ini pemakai dapat memilih mesin pemakai yang baik untuk kebutuhan informasinya, mampu menggunakan mesin pencara secara efektif (misalnya dengan *"advanced search"*).

Singkatnya literasi digital adalah himpunan sikap, pemahaman, keteramnpilan menangani dan mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan secara efektif dalam berbagai media dan format. Ada definisi yang menyertakan istilah hubung, berhubungan (*coomunicating*); mereka yang perspektisi manajemen rekod atau manajemen arsip dinamis menyebutkan istilah penghapusan (*deleting*) dan pelestarian (*preserving*). Kadang-kadang istilah penemuan (*finding*) dipecah-pecah lagi menjadi *pemilihan sumber, penemuan kembali* dan pengakaksesan (*accessing)* (Davis & Shaw, 2011). Walau pun literasi digital merupakan hal penting dalam abad tempat informasi berwujud bentuk digital, tidak boleh dilupakan bagian penting lainnya dari literasi digital ialah mengetahui bila menggunakan sumber non digital.[9]

Literasi informasi kesehatan reproduksi bagi remaja dapat Menumbuhkan pengetahuan remaja tentang kesehatan reproduksi, dapat membangkitkan kesadaran tentang kesehatan reproduksi dan dapat membangun partisipasi remaja dalam penanggulangan masalah kesehatan reproduksi, dengan tidak sembarangan mengambil informasi kesehatan reproduksi ddari media yang tidak jelas

D. Simpulan dan Rekomendasi

Kesimpulan dari penelitian tentang literasi informasi kesehatan reproduksi bagi remaja adalah tumbuhnya pengetahuan remaja tentang kesehatan reproduksi, bangkitnya kesadaran remaja terhadap kesehatan reproduksi, terbangunnya partisipasi remaja dalam penanggulangan masalah kesehatan reproduksi. Rekomendasi Sebaiknya diadakan sosialisasi tentang literasi informasi kesehatan reproduksi remaja ke sekolah-sekolah muali dari Sekolah Menengah Pertama sampai tingkat Sekolah Menengah Umum.

E. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang mau membantu kelancaran penelitian ini. Terutama kepada para relawan Mitra Citra Remaja yang mau berbagi pengalaman ketika memberikan literasi informasimkesehatan reproduksi kepada remaja yang ada di kota Bandung.

[9] Sulistyo-Basuki Blogs diakses 1 Desember 2016

F. Daftar Pustaka

Alwasilah , A Chaedar.2002. *Pokoknya Kualitatif*. Jakarta; Pustaka Jaya

Az-Za'Balawi, Muhammad.2007. *Pendidikan Remaja Antara Islam dan Ilmu Jiwa*. Jakarta: Gema Insani

Basrowi & Sukidin.2002. *Metode Penelitian Kualitatif;perspektif Mikro*. Surabaya;Insan Cendikia

Calhoun, C. (*Ed),* 2007. *Contemporary Sociological Theory 3rd Edition,* Victoria, Blackwell Publishing.

Creswell, John.1998. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Traditions*. London: Sage Publications

Gunarsa, SD . 1989 . *Perkembangan Anak dan remaja*. Jakarta ; BPK Gunung Mulia

Hurlock, B Elizabeth.1999. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* . Alih bahasa Itiwidayanti dan soedjarwo.Jakarta: Erlangga

Iriantara, Yosal.2009. Literasi Media; Apa, Mengapa dan Bagaimana. Bandung: Simbiosa Rekatama Media

Liliweri, Alo. 2007. *Komunikasi Kesehatan*. Jogjakarta : Pustaka Pelajar.

McLeod,John. 2006. *Pengantar Konseling;Teori dan Studi Kasus*.Penerjemah Anwar,K.A. Jakarta; Kencana Prenada Media Group.

Moleong J, Lexy. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Muhadjir, Noeng. 1996. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Rakesarasin.

Mulyana, Deddy. 2000. *Ilmu Komunikasi, Suatu Pengantar*, Bandung;Remaja Rosdakarya

----------. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung;Remaja Rosdakarya

Musfir.2005.*Konseling Terapi*. Jakarta;Gema Insani

Notoatmojo,Soekodjo.2007.*Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni*. Jakarta;Rineka cipta

Parrot, Roxanne.2009. *Talking About Health; Why Communication Matters*.Singapore;Wiley Blackwell

Rakhmat Jalaludin . 1990. *Teori-teori komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.

----------. 1992. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT Remadja Karya

----------. 1995.*Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.

Seale, Clive. 2002.*Media and Healt*. New Delhi; Sage Publications

Supratiknya, A. 1993.*PsikologiKepribadian,* Jogjakarta, Kanisius.

Sudarma, Momom. 2008. *Sosiologi Untuk Kesehatan*. Jakarta; Salemba Medika

Walgito,Bimo. 2002. *Psikologi Sosial* .Yogyakarta : Penerbit Andi

LITERASI KASUNDAAN PADA INDIVIDU JAWA DI KOTA BANDUNG

Santi Susanti
Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran
Jalan Raya Bandung-Sumedang km. 21, Jatinangor
e-mail santisusanti2202@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya individu Jawa yang menjalani dan menerapkan *kasundaan* dalam kehidupan sehari-hari. Mereka adalah orang Sunda secara sosio-kultural. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan motif ber-*kasundaan* pada individu Jawa di Bandung dan mengungkapkan pengalaman berliterasi dalam ber-*kasundaan*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Subyek penelitian ini adalah individu Jawa yang menerapkan *kasundaan* dalam bentuk pemikiran, perilaku, dan hasil karya. Pengumpulan data diperoleh melalui wawancara dan observasi terhadap 6 subjek penelitian serta studi dokumentasi, berita surat kabar cetak dan surat kabar *online*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa terdapat aspek pendorong ekstrinsik dan intrinsik serta aspek harapan yang menjadi motif ber-*kasundaan* individu Jawa di Bandung. Lingkungan keluarga dan lingkungan sosial memberikan peran besar dalam pemahaman akan budaya Sunda pada subjek penelitian ini melalui pengalaman berliterasi budaya yang mereka jalani. Berbudaya Sunda pada individu Jawa terbentuk sesuai pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki. Menjadi orang Sunda, bagi para subjek penelitian merupakan suatu cara pandang dan pola pikir yang *nyunda* serta diwujudkan dalam bentuk kontribusi nyata bagi Sunda.

Kata kunci: literasi*, kasundaan*, *nyunda*,.

A. Pendahuluan

Kota Bandung, sebagai pusat pemerintahan Jawa Barat, berkembang lebih pesat dibandingkan kota-kota lainnya di Jawa Barat. Beragam fasilitas untuk mendukung berjalannya pemerintahan dibangun dan disediakan sehingga Bandung menjadi suatu daya tarik bagi masyarakat dari luar wilayah. Bandung pun tumbuh menjadi kota dengan berbagai keragaman, termasuk keragaman penghuninya yang memiliki berbagai latar belakang yang sangat bervariasi. Selain suku Sunda yang menjadi "pemilik" wilayah, di Kota Bandung pun terdapat etnis lainnya yang datang atau menetap di Bandung karena beragam alasan, seperti melanjutkan pendidikan maupun mencari penghidupan. Salah satunya adalah etnis Jawa. Etnis Jawa menempati jumlah terbanyak kedua penduduk Bandung setelah Sunda, dengan persentase 12,68 persen dan mayoritas berasal dari Jawa Tengah[10]. Dengan jumlah sebanyak itu, orang Jawa di Bandung tidak akan terlepas dari interaksi dengan orang Sunda sebagai penduduk mayoritas ibukota Jawa Barat ini. Proses adaptasi dilakukan sebagai penyesuaian diri dengan budaya setempat, yang memunculkan rasa memiliki dan menjadikan *kasundaan* sebagai bagian dari diri individu Jawa yang menerapkan *kasundaan* dalam kehidupan sehari-hari mereka. *Kasundaan* yang mereka jalani antara lain berbahasa Sunda, berkesenian dan menerapkan pola hidup ber-*kasundaan*.

Keberadaan individu Jawa yang ber-*kasundaan*, merupakan suatu fenomena yang tampak dalam kehidupan masyarakat Sunda di Jawa Barat. *Kasundaan* yang mereka jalani merupakan bentuk pemaknaan yang diperoleh melalui interaksi dan komunikasi yang terjadi antara individu Jawa, individu Tionghoa dengan masyarakat Sunda dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi yang terjadi secara terus menerus, mendorong individu Jawa belajar mengenai budaya Sunda dengan segala aspeknya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses belajar tersebut menjadikan mereka *literate* akan budaya Sunda atau *kasundaan*, yaitu segala hal yang terkait dengan Sunda.

Pada dasarnya, individu Jawa yang mempelajari budaya Sunda merupakan sosok yang aktif mengonstruksi realitas sesuai kehendaknya, seperti disampaikan oleh Bungin (2001) dalam Basrowi dan Sukidin (2002: 194):

> "...individu adalah manusia bebas yang melakukan hubungan antara manusia yang satu dengan yang lain. Individu menjadi penentu dalam dunia sosial yang dikonstruksi berdasarkan kehendaknya. Individu bukan korban fakta sosial, namun sebagai mesin produksi sekaligus reproduksi yang kreatif dalam mengkonstruksi dunia sosialnya"

Kata *kasundaan* yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai segala hal yang bertalian dengan Sunda atau memiliki sifat-sifat Sunda, seperti yang tercantum dalam *Kamus Basa Sunda R.A. Danadibrata*, yang menuliskan bahwa *kasundaan* adalah *sipat-sipat, adat istiadat orang Sunda.* Dikaitkan dengan pembentukan kata dengan imbuhan ke-an dalam bahasa Indonesia, menurut Ramlan (2001: 158) imbuhan *ke-an* yang dilekatkan pada satu kata, selain membentuk kata benda dan kata kerja, juga membentuk berbagai makna yang terkait dengan bentuk dasarnya**,** antara lain **menyatakan 'suatu abstraksi' atau 'hal'**, baik dari suatu perbuatan maupun dari suatu sifat atau keadaan seperti kejujuran (hal jujur), keagamaan (hal agama), kepandaian (hal pandai); menyatakan **hal-hal yang berhubungan dengan masalah yang tersebut pada bentuk dasar**', misalnya kewanitaan (hal-hal yang berhubungan dengan wanita), kemanusiaan (hal-hal yang berhubungan dengan manusia), keduniaan (hal-hal yang berhubungan dengan dunia), kebudayaan (hal-hal yang berhubungan dengan budaya). Dalam penelitian ini, kata *kasundaan* yang digunakan, diartikan sebagai kata yang didalamnya mengandung hal-hal yang berhubungan dengan Sunda.

Budaya atau kebudayaan merupakan satu fakta sosial yang dihadapi individu dalam kehidupannya. Budaya memiliki tiga karakteristik, yaitu dapat dipelajari, dapat dipertukarkan, serta tumbuh dan berubah (Hebding dan Glick, 1991:45) dalam Liliweri (2011: 57-58). Kebudayaan dapat dipelajari karena tradisi budaya, nilai-nilai, kepercayaan dan standar perilaku semuanya diciptakan oleh kreasi manusia dan bukan sekadar diwarisi secara insting, melainkan melalui proses pendidikan dengan cara-cara tertentu menurut kebudayaan. Proses belajar kebudayaan menurut Koentjaraningrat terdiri atas konsep-konsep penting, yaitu internalisasi, sosialisasi dan enkulturasi (Koentjaraningrat, 2009: 185).

[10] http://jabar.bps.go.id

Sosialisasi berkaitan dengan proses belajar kebudayaan dalam hubungan dengan sistem sosial. Dalam proses itu, seorang individu dari masa anak-anak hingga masa tuanya belajar pola-pola tindakan dalam interaksi dengan segala macam individu sekelilingnya yang menduduki beraneka macam peranan sosial yang mungkin ada dalam kehidupan sehari-hari. Individu dalam masyarakat yang berbeda akan mengalami proses sosialisasi yang berbeda pula karena proses sosialisasi banyak ditentukan oleh susunan kebudayaan dan lingkungan sosial bersangkutan (Koentjaraningrat, 2009: 186).

Internalisasi adalah proses belajar menanamkan segala perasaan, hasrat, nafsu dan emosi yang diperlukan sepanjang hidup manusia ke dalam kepribadiannya. Proses tersebut berlangsung sepanjang masa, sejak individu dilahirkan hingga menjelang ajal. Wujud dan pengaktifan berbagai macam isi kepribadiannya tersebut sangat dipengaruhi oleh beragam stimuli dari lingkungan alam, lingkungan sosial maupun budayanya.

Enkulturasi atau pembudayaan merupakan proses seorang individu mempelajari dan menyesuaikan alam pikiran serta sikapnya dengan adat, sistem norma dan peraturan yang hidup dalam kebudayaannya. Proses tersebut dilakukan setiap orang sejak kecil sampai tua, yang dimulai dari orang-orang terdekat dalam lingkungan keluarganya, kemudian dari teman-teman bermainnya. (Koentjaraningrat, 2009: 189).

Menurut J.J. Honigmann dalam bukunya, *The World of Man* (1959: 11-12), wujud kebudayaan dibagi menjadi tiga, yaitu *ideas* (gagasan), *activities* (tindakan) dan *artifacts* (karya). Serupa dengan Honigmann, Koentjaraningrat pun membagi kebudayaan ke dalam tiga wujud, yaitu ide, gagasan, nilai, atau norma; aktifitas atau pola tindakan manusia dalam masyarakat; dan wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. (2009: 150-151).

Manusia adalah makhluk pembelajar. Belajar adalah suatu proses yang tidak ada hentinya. Sejak dalam kandungan hingga sebelum meninggal, manusia terus belajar untuk beradaptasi dengan kehidupannya. Dengan kemampuan berpikir yang dimilikinya, manusia dapat menjadi individu yang melek informasi dan sosok pembelajar sepanjang hayat. Konsep pembelajar sepanjang hayat ini sangat terkait erat dengan literasi informasi, yaitu suatu kemampuan mengidentifikasi, menemukan, mengevaluasi, mengorganisasi dan secara efektif menciptakan, menggunakan, mengomunikasikan informasi untuk mencari solusi atas masalah yang dihadapi. Literasi informasi menjadikan seseorang mampu secara cerdas, kritis, efektif, efisien dan etis memilih, menentukan dan menggunakan informasi untuk pembelajaran secara formal dan informal, memecahkan masalah, membuat keputusan dalam pekerjaan maupun pendidikan (Bruce, 2003).

Literasi informasi diperkenalkan pertama kali oleh Paul G. Zurkowski, Presiden Asosiasi Industri Informasi (*President of the Information Industry Association)* pada tahun 1974, dalam sebuah proposal yang mengatasnamakan *The National Commission on Libraries and Information Science* (NCLIS). Proposal tersebut merekomendasikan adanya program nasional untuk mencapai literasi informasi secara menyeluruh pada dekade mendatang (Eisenberg, Lowe & Spitzer, 2004:3). Zurkowski menyatakan bahwa orang yang terlatih menggunakan sumber-sumber informasi dalam menyelesaikan tugas atau masalah mereka disebut orang yang melek informasi (*information literate*) (Behrens, 1994 : 310). Menurut Bundy (2004), literasi informasi adalah dasar dari pembelajaran mandiri dan pembelajaran sepanjang hayat. Pembelajaran sepanjang hayat memungkinkan seseorang, komunitas dan bangsa untuk mencapai tujuan dan berbagi keuntungan.

Konsep belajar sepanjang hayat digulirkan UNESCO pada 1972, berdekatan dengan konsep literasi informasi yang dikemukakan Zurkowsky pada 1974 (Candy, 2002). Konsep pembelajaran sepanjang hayat juga ada dalam konsep literasi informasi yang disebutkan UNESCO, dalam *Prague Declaration* yang dideklarasikan dalam *Information Literacy Meeting Experts* tahun 2003, bahwa literasi informasi mengarahkan pengetahuan akan kesadaran dan kebutuhan informasi seseorang dan kemampuan mengidentifikasi, menemukan, mengevaluasi, mengorganisasi dan secara efektif menciptakan, menggunakan, mengomunikasikan informasi untuk mencari solusi atas masalah yang dihadapi juga merupakan persyaratan untuk berpartisipasi dalam masyarakat informasi dan merupakan hak asasi manusia untuk belajar sepanjang hayat. Orang yang memiliki kemampuan literasi informasi siap menjadi pembelajar sepanjang hayat karena mereka selalu dapat memperoleh informasi untuk menyelesaikan berbagai tugas dan keputusan dalam kehidupan sehari-hari dan dilakukan selamanya hingga akhir hayat. Dalam perkembangannya, literasi informasi memunculkan berbagai bentuk literasi, salah satunya literasi budaya.

Dalam penelitian ini, literasi tidak terbatas pada kemampuan membaca dan menulis. Melainkan lebih luas lagi, yaitu sebagai kemampuan individu dalam memilah dan memilih informasi yang tersedia untuk dimanfaatkan dalam membantu seseorang mengatasi beragam hal dalam kehidupannya. Literasi dipahami sebagai kemampuan untuk membaca kondisi sekeliling dan mencernanya menjadi "amunisi" yang bisa digunakan untuk mengatasi persoalan yang dihadapi seseorang dalam hidupnya. Dunia sekitar merupakan perpustakaan sangat luas yang berisi beragam informasi yang bisa dimanfaatkan manusia sebagai sumber literasi.

Kemunculan individu-individu Jawa yang mencintai *kasundaan*, tidak lepas dari interaksi yang terjadi antara mereka dengan budaya Sunda, yang hidup dan berkembang di Tatar Sunda, salah satunya di Kota Bandung. Kota ini terbuka bagi siapapun untuk datang dan tinggal sehingga latar belakang penduduknya menjadi heterogen. Tidak hanya orang Sunda *pituin (*asli) berdasarkan garis keturunan, juga orang-orang dari berbagai etnis. Kondisi tersebut menjadikan Bandung sebagai kota yang multikultur. Meski beragam, budaya Sunda di Kota Bandung tetaplah merupakan budaya yang dominan, yang memiliki kekuatan lebih besar daripada budaya para pendatang. Hal ini terungkap dalam penelitian Edward Bruner (1974) dari Northern Illinois University, yang dilakukan sekitar tahun 1960-an dan 1970-an, dengan membandingkan dua kota, yaitu Bandung dan Medan.

Hasil penelitiannya menunjukkan, orang Sunda di Bandung adalah mayoritas dan dominan, yaitu mereka menetapkan patokan-patokan bagi perilaku yang layak yang harus ditunjukkan di tempat-tempat umum dan hampir semua pranata perkotaan Bandung dikendalikan oleh orang Sunda dan beroperasi sesuai dengan pola-pola kebudayaan Sunda. Mereka menduduki posisi-posisi kunci dalam struktur kekuasaan kota dari jabatan gubernur, walikota, rektor universitas setempat, sampai dengan jabatan kepala-kepala kantor wilayah. Dalam kehidupan sosial di Kota Bandung, para individu migran mengadaptasi diri dengan budaya Sunda dan cenderung menjadi seperti Sunda. Sementara di Medan, setiap kelompok suku bangsa menciptakan keteraturan sosial dalam lingkungan kehidupan masyarakat suku bangsanya. Di tempat-tempat umum, mereka saling berkompetisi dengan mengaktifkan kesukubangsaannya masing-masing.

Terkait penelitian ini, hipotesis Bruner tentang budaya Sunda sebagai budaya dominan di Kota Bandung, sampai saat ini masih relevan. Berdasarkan pengamatan peneliti, unsur-unsur *kasundaan* masih tampak jelas terasa dalam berbahasa maupun berpakaian dan berkesenian. Ketiga unsur tersebut masih dilakukan oleh masyarakat Sunda. Posisi kunci dalam struktur kekuasaan di Kota Bandung, masih dikuasai oleh orang-orang Sunda. Demikian pula dengan isi informasi atau tayangan di media cetak dan elektronik yang berada di Kota Bandung. Siaran televisi lokal ada yang menayangkan program berbahasa Sunda dalam bentuk informasi maupun hiburan. Surat kabar lokal pun, isi informasinya didominasi oleh berita yang terjadi di seputar Tanah Sunda atau Jawa Barat. Beberapa media cetak dalam bentuk majalah dan surat kabar, masih ada yang secara konsisten menerbitkan informasi tentang *kasundaan* dan ditulis dalam bahasa Sunda.

Budaya Sunda sebagai budaya dominan mempunyai kekuatan untuk menarik pendatang menyesuaikan diri dengan budaya tersebut. Interaksi dan komunikasi yang lebih banyak dilakukan dengan masyarakat Sunda, secara perlahan menjadikan individu Jawa yang menjadi subjek penelitian beradaptasi dengan budaya Sunda sebagai budaya yang merasuki pikiran dan perasaan mereka secara sadar maupun berjalan secara alamiah. Proses berliterasi yang dilakukan individu Jawa mendorong mereka berpikir kritis ketika beradaptasi. Pemaknaan tentang *kasundaan* yang sebagai hasil dari proses adaptasi tersebut merupakan salah satu pendorong bagi individu Jawa yang menjadi informan penelitian ini untuk meleburkan diri sebagai bagian dari budaya Sunda, dengan berperan aktif sebagai pelakunya.

Kasundaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengetahuan dan penjiwaan tentang budaya Sunda, berupa nilai-nilai hidup dan penghidupan orang Sunda, yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari secara individual maupun secara sosial (Ekadjati dalam Suryalaga (2009: 71)). Dengan kata lain, *kasundaan* adalah pengetahuan dan penjiwaan tentang budaya Sunda, berupa aspek-aspek moral, yang diwujudkan dalam keseharian oleh orang Sunda. Sementara *nyunda* menurut Hidayat Suryalaga (2009:17) diartikan sebagai berperilaku dan berkarakter sebagai *urang* Sunda, yaitu mampu mengaplikasikan arti dan makna kata Sunda (*kasundaan*) dalam perilaku kehidupannya.

Orang Sunda yang dimaksud dalam penelitian ini adalah orang Sunda berdasarkan pengakuan diri sendiri maupun secara sosiokultural, yang secara faktual menerapkan prinsip-prinsip *kasundaan* dalam kehidupan sehari-harinya, meskipun secara genetis, bukan orang Sunda *pituin* (asli). Mereka adalah individu etnis Jawa yang

telah menerapkan *kasundaan* dalam kehidupan sehari-harinya dalam berbagai bentuknya, yaitu pada ranah kesenian, pendidikan serta lingkungan hidup.

Pada ranah kesenian, mereka merupakan pelaku dan kreator dari tarian, nyanyian, lukisan dan seni rupa. Pada ranah pendidikan, mereka ada yang berprofesi sebagai pengajar di perguruan tinggi serta menulis buku-buku tentang budaya Sunda. Sementara, pada ranah lingkungan hidup, ada individu yang memiliki keterikatan dengan alam, baik dalam memelihara maupun memanfaatkan hasil dari alam. Individu-individu Jawa tersebut membawa nilai-nilai *kasundaan* pada bidang yang mereka tekuni. Semuanya mereka lakukan berdasarkan kecintaannya kepada budaya Sunda dan ingin mengangkat Sunda menjadi lebih bagus, lebih *luhung* sehingga apa yang mereka lakukan dapat memberikan sumbangan pada upaya pelestarian warisan budaya bangsa Indonesia melalui budaya lokal, agar dikenal dan dikembangkan lebih lanjut.

Pemilihan individu-individu Jawa sebagai subjek penelitian didasarkan daya adaptasinya yang besar dalam berinteraksi dengan etnis dan budaya Sunda. Hasil interaksi tersebut diungkapkan melalui motif ber-*kasundaan*, pengalaman berliterasi dalam *kasundaan* serta *kasundaan* yang dijalaninya sebagai bentuk kecintaan mereka pada budaya Sunda yang diwujudkan dalam bentuk hasil karya dan kehidupan mereka.

B. Tujuan Penelitian

Masuknya nilai-nilai *kasundaan* kepada individu Jawa, disadari atau tidak disadari, memengaruhi cara pandang mereka terhadap budaya Sunda dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, serta bagaimana mereka belajar untuk *literate* dengan *kasundaan* yang mereka jalani. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menemukan motif individu Jawa ber-*kasundaan* serta mengungkapkan pengalaman berliterasi individu Jawa dalam ber-*kasundaan*.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Moleong (2006:6) menjelaskan, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi (partisipatif dan non partisipatif) serta studi dokumentasi berupa dokumen tertulis, foto, maupun informasi dari internet sebagai data pendukung penelitian ini.

Subjek penelitian ini adalah individu Jawa yang ber-*kasundaan* dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya masing-masing. Mereka dipilih karena relevansinya dalam menunjang penelitian yang dilakukan. Ada 6 individu Jawa yang memenuhi kriteria untuk dijadikan subjek penelitian ini. Mereka adalah Jakob Soemardjo, Endang Caturwati, Jeihan Sukmantoro, Sunaryo, Indrawati Lukman dan Anthony Sutrisno. Pemilihan subjek penelitian ini dilakukan secara *purposive* sample dengan teknik *snowball sampling*. Moleong (2006: 224) menyampaikan, "dalam penelitian kualitatif tidak ada sampel acak, tetapi sampel bertujuan atau *purposive sample*. Pemilihan subjek penelitian tidak didasarkan pada aturan tertentu seperti halnya pada penelitian non kualitatif, tetapi dilakukan berdasarkan keperluan atau kebutuhan peneliti."

Teknik *snowball sampling* merupakan cara untuk mendapatkan informan penelitian dari informan lain. Dalam teknik *snowball sampling*, subjek penelitian memberikan data primer yang berkaitan langsung dengan penelitian serta memberikan informasi tambahan mengenai individu yang dapat memberikan informasi untuk memperluas deskripsi perihal yang diteliti. Menurut Jorgensen (1990:50) "*Snowball sampling, as this strategy is called, is especially usefull when the phenomenon of interest is obsecured, hidden, or concealed from the viewpoint of an outsider.The basic idea of snowball sampling is to obtain sufficient information from a known instance of the phenomenon to be able to identify and locate subsecuent instances for observation.*"

Dalam penelitian ini, yang dijadikan objeknya adalah *kasundaan* yang diterapkan individu Jawa dalam kehidupan sehari-hari yang diwujudkan dalam bentuk nyata sesuai peminatannya. Aspek-aspek yang menjadi objek penelitian ini adalah motif individu Jawa ber-*kasundaan* serta pengalaman berliterasi individu Jawa dalam ber-*kasundaan*, yang disampaikan melalui ucapan, perilaku dan hasil karya yang mereka hasilkan.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagi individu Jawa informan penelitian ini, menerapkan *kasundaan* dalam kehidupan sehari-hari, merupakan suatu pilihan, yang ditetapkan setelah mereka melalui tahapan proses yang dijalani dari nol, sejak belum mengenal *kasundaan* hingga menjadikan *kasundaan* sebagai bagian dari hidup mereka. Terdapat proses berliterasi informasi yang dilakukan para informan untuk mengenal dan menerapkan *kasundaan* dalam kehidupan mereka. Pilihan ber-*kasundaan* yang dijalani dalam bentuk seni budaya, lebih dominan ditentukan oleh minat dan kebutuhan informan secara psikologis, yaitu adanya kepuasan diri dari *kasundaan* yang mereka lakukan, sedangkan materi yang diperoleh dari *kasundaan* yang dilakukan, dianggap sebagai bonus atas dedikasi yang para informan berikan pada *kasundaan*.

a. Motif Ber-*kasundaan*

Menurut Fritz Heider (dalam Littlejohn & Foss, 2009:548) *"People have reasons for the way they behave"*. Selalu ada alasan dalam setiap perilaku manusia. Dengan demikian dapat dikatakan, tidak ada satu pun perilaku manusia yang tidak beralasan atau bertujuan. Bagi Weber (dalam Collin, 1997), alasan tersebut merupakan motif bertujuan, yang tercipta karena adanya proses intersubjektif berupa hubungan tatap muka yang unik dengan individu lain sehingga perilaku yang ditunjukkan tersebut disebut sebagai tindakan sosial.

Sementara bagi Schutz, alasan tersebut merupakan motif yang melandasi manusia melakukan suatu tindakan. Menurut Schutz, motif dalam perspektif fenomenologi adalah konfigurasi atau konteks makna yang tampak pada aktor sebagai landasan makna perilakunya. *"Motive is a configuration or context of meaning which appears to the actor as a meaningful ground of a given piece of behavior"* (Schutz, 1972:86). Schutz membagi motif menjadi dua, yaitu motif alasan (*because of motives*) yang mengacu pada pengalaman masa lalu sebagai latar belakang seseorang melakukan sesuatu, dan motif tujuan (*in order to motives*), yaitu motif yang mengacu pada masa depan, karena berisikan maksud, rencana, harapan, minat dan sebagainya yang berorientasi masa depan.

Dalam penelitian ini, *because motive* diasumsikan sebagai aspek pendorong, dan *in order to motives* sebagai aspek harapan, merupakan keinginan dan harapan dari para informan terkait *kasundaan*nya. **Aspek pendorong** bagi para informan dalam menerapkan dan menjalani *kasundaan* terbagi ke dalam **aspek ekstrinsik** dan **aspek intrinsik**. Aspek pendorong ekstrinsik yang berasal dari luar individu terdiri dari **interaksi dengan lingkungan sosial, informasi tentang budaya Sunda, lunturnya keberakaran, kemudahan sumber data** tentang budaya Sunda, **dinamika irama dan gerak** dalam tarian, serta **alam Sunda sebagai sumber inspirasi**. Sementara itu, **aspek pendorong intrinsik** yang berasal dari keluarga dan diri individu Jawa yang ber-*kasundaan* terdiri dari adanya **minat dan hobi** pada kesenian yang dijalani, pengaruh **lingkungan keluarga** dalam berbahasa, berkesenian dan penanaman nilai-nilai moral, **tertarik karya sastra dan artefak Sunda, bakat seni, rasa nyaman** dalam ber-*kasundaan*, serta ingin **mengangkat kearifan lokal** melalui biji-bijian. Aspek-aspek pendorong tersebut menunjukkan betapa faktor lingkungan merupakan faktor dominan yang memberikan stimuli kepada individu Jawa informan penelitian untuk menerapkan *kasundaan* dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Sementara itu, dari **aspek harapan,** harapan-harapan yang ingin dicapai oleh individu Jawa dalam ber-*kasundaan* yaitu **melestarikan budaya Sunda, mengangkat harkat dan martabat Sunda,** dapat **mewariskan hasil karya untuk generasi mendatang** sebagai satu peninggalan budaya, masyarakat **dapat menghargai alam,** mendorong generasi muda **sadar akan keberakaran** budaya lokal dan mampu menerapkan nilai-nilai moral universal budayanya ke dalam kehidupan. Berdasarkan aspek harapan, dapat tergambar betapa individu-individu Jawa informan penelitian ini memiliki keterikatan emosional dengan *kasundaan* dan merasa *kasundaan* telah menjadi bagian dari diri mereka sehingga harapan-harapan yang disampaikan oleh informan mengarah pada terpeliharanya keberlangsungan *kasundaan*.

b. Pengalaman Berliterasi

Proses literasi *kasundaan* yang dijalani informan penelitian ini dilakukan melalui suatu pembelajaran secara sadar dan berlangsung terus menerus sebelum dan setelah mereka merasa telah menjadi bagian dari masyarakat Sunda, dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, baik yang dicari sendiri maupun hasil berinteraksi dengan orang-orang di lingkungan sekitarnya sehingga apa yang mereka peroleh dan mereka kerjakan menjadi lebih bernilai dan bermakna. Dalam proses belajar kebudayaan, informan penelitian ini

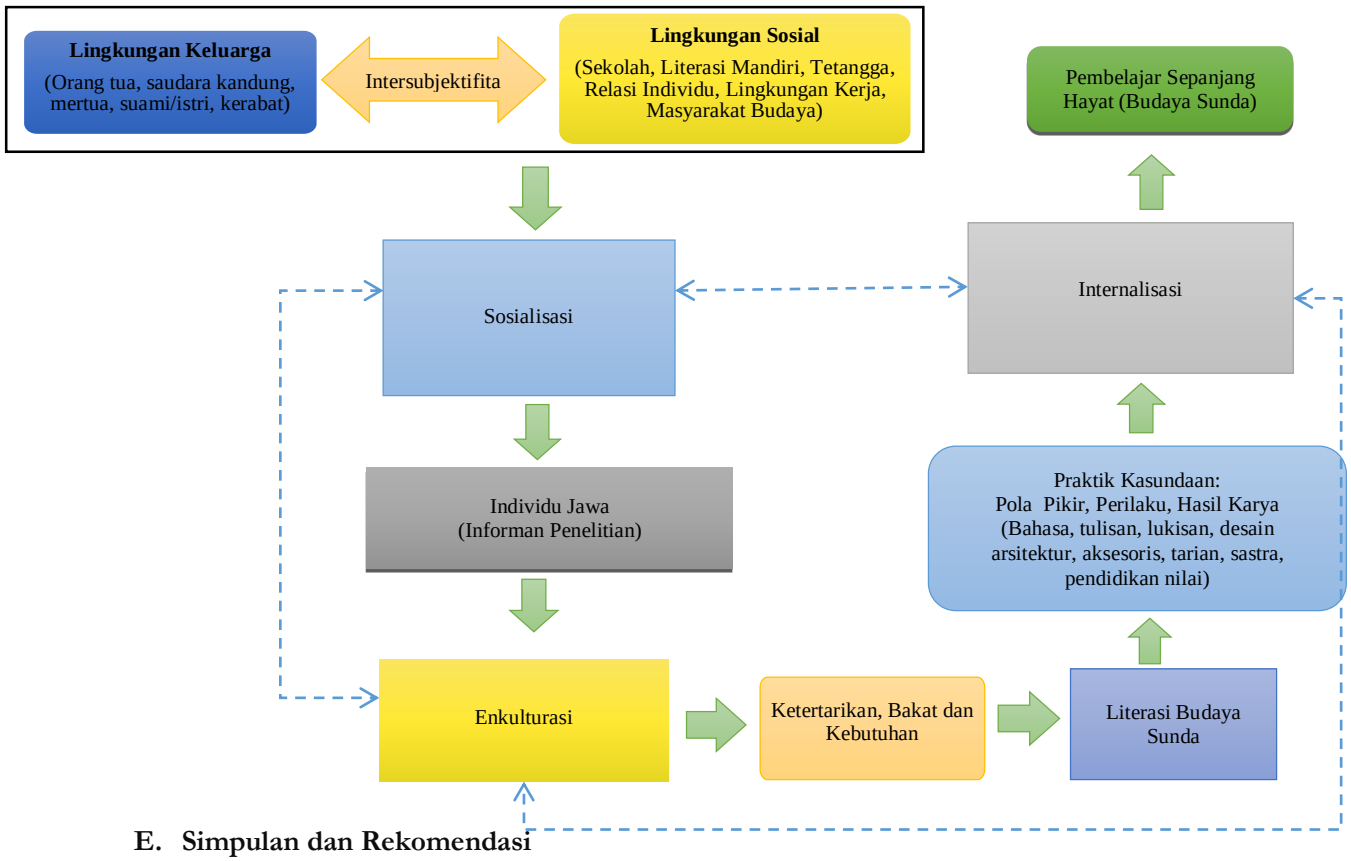
menjalani tiga unsur pembelajaran, yaitu, sosialisasi, internalisasi (penanaman pengetahuan budaya ke dalam pribadi seseorang) dan enkulturasi (pembudayaan).

Informan penelitian ini merupakan individu-individu yang memiliki kemampuan untuk mencari, mengorganisasikan dan mengolah informasi *kasundaan* yang diperolehnya menjadi bermakna. Kemampuan berliterasi yang dimiliki oleh informan penelitian ini merupakan totalitas diri dalam membaca segala aspek kehidupan yang dihadapinya untuk digunakan dalam berkehidupan yang dijalani individu tersebut. Ada proses berpikir dan internalisasi yang dijalankan individu untuk menyerap informasi yang diterimanya sebagai kumpulan informasi (*stock of knowledge*) yang kelak berguna bagi dirinya. Belajar budaya melalui proses sosialisasi, internalisasi dan enkulturasi telah berlangsung dalam pribadi individu informan penelitian ini, yang kemudian menjadi dasar dalam berperilaku maupun dalam berkarya *kasundaan*.

Pengalaman berliterasi individu Jawa dalam ber-*kasundaan* berlangsung dalam **lingkungan keluarga** dan **lingkungan sosial**. Lingkungan keluarga turut berperan dalam mengenalkan dan mempraktekkan *kasundaan* dalam kehidupan sehari-hari seperti keterampilan berbahasa, memasak, menerapkan perilaku bernilai *kasundaan* dan lainnya. Berliterasi *kasundaan* di lingkungan sosial dijalani individu Jawa informan penelitian ini melalui berliterasi secara mandiri, lingkungan tetangga, relasi individu, lingkungan kerja/berkarya dan lingkungan masyarakat budaya. Bentuk-bentuk literasi yang dihasilkan oleh para individu Jawa tersebut disampaikan melalui **karya**, **kegiatan, simbol** dan **media**. Bentuk-bentuk **karya** informan penelitian dalam mengkomunikasikan *kasundaan* mereka yakni artikel dan buku, tarian, musik/lagu, rekaman audio, puisi/prosa, kriya, bangunan/ monumen. Sementara itu, literasi *kasundaan* melalui **kegiatan** dilakukan dengan mengajar, pertunjukkan/ pementasan/ pergelaran seni, seminar/diskusi, serta pameran. Berkomunikasi *kasundaan* bersifat **simbolik** dilakukan informan melalui busana serta desain arsitektur bangunan. Sementara **media** yang digunakan informan penelitian untuk mengkomunikasikan *kasundaan*nya adalah bahasa dan penggunaan media online (*website, facebook, instagram*).

Interaksi yang berlangsung terus menerus dalam waktu yang lama dan intensif menjadikan individu Jawa informan penelitian ini, tergerak untuk meleburkan nilai-nilai *kasundaan* ke dalam jiwa mereka dan menjadi bagian tidak terpisahkan. *Kasundaan* yang dijalani individu Jawa merupakan wujud literasi budaya terkait *kasundaan*, yang diolah melalui proses berpikir berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki tentang objek tersebut serta hasil interaksi dengan lingkungan sosialnya. *Kasundaan* dipahami bukan dalam bentuk fisik sebagai patokan utamanya, melainkan dalam bentuk pemahaman filosofis makna *kasundaan* yang berlandaskan keberakaran budaya lokal. Melalui pemahaman ini, secara garis besar, para informan memaknai *kasundaan* sebagai perwujudan nilai-nilai filosofi Sunda dalam keseharian, yang mewujud dalam bentuk yang tiga, yaitu pola pikir, perilaku dan hasil karya. Penekanan dari makna *kasundaan* itu lebih pada apa yang bisa diperbuat bagi Sunda. Bagaimana nilai-nilai *kasundaan* tersebut diterapkan oleh individu Jawa dalam tiga bentuknya tersebut, untuk memberikan kontribusi bagi pengembangan budaya dan sosial budaya di tatar Sunda. Dalam praktiknya, nilai-nilai *kasundaan* tersebut diwujudkan oleh informan dalam bentuk karya seni, menghargai alam, pendidikan nilai, penggalian pola pikir kolektif masyarakat Sunda.

Gambar 1.
Pengalaman Berliterasi Individu Jawa dalam Ber-*kasundaan*



E. Simpulan dan Rekomendasi

Individu Jawa yang berkasundan merupakan realitas yang ada di Kota Bandung dan menjadi bagian dari masyarakat Sunda. Mereka adalah orang Sunda secara sosio-kultural dan sebagian Sunda subjektif, yang berperilaku dan berkarakter sebagai orang Sunda. Ber-*kasundaan* atau menerapkan *kasundaan* dalam kehidupan sehari-hari merupakan pilihan individu Jawa informan penelitian ini setelah melalui proses literasi atau belajar budaya Sunda yang dijalaninya sekian lama. Proses literasi dilakukan secara mandiri maupun melalui interaksi dengan lingkungan keluarga dan lingkungan sosial. Hasil dari proses tersebut, individu Jawa informan penelitian menjadi *literate* akan budaya Sunda yang hidup dan berkembang di Kota Bandung, tempat mereka berdomisili hingga saat ini. Ber-*kasundaan* atau hidup *nyunda* merupakan pilihan yang didasari oleh kesadaran individu Jawa informan penelitian ini berdasarkan dorongan dari dalam diri serta pengaruh lingkungan sekitarnya.

Individu Jawa informan penelitian ini, berliterasi *kasundaan* melalui **lingkungan keluarga** dan **lingkungan sosial**. Keduanya berperan sangat penting dalam pembelajaran akan *kasundaan*. Lingkungan keluarga memberikan beragam pengetahuan tentang *kasundaan* seperti nilai-nilai-nilai moral yang bersifat universal berupa perilaku yang baik, bagaimana menjalin relasi dengan tetangga, belajar berbagi, berbahasa, sopan santun, tata krama, cara bersikap dan gaya berpikir dari sudut pandang orang Sunda, kesenian dan lainnya. Dalam lingkungan sosial, individu Jawa informan penelitian ini berliterasi *kasundaan* melalui lingkungan sekolah, lingkungan tetangga, relasi individu, lingkungan kerja/ berkarya dan lingkungan masyarakat budaya.

Bagi individu Jawa, menjalani *kasundaan*, selain sebagai bentuk apresiasi terhadap budaya Sunda, juga sebagai media pembauran dengan masyarakat Sunda terutama yang tinggal di Bandung. Menjalani *kasundaan* pun

merupakan suatu bentuk kepemilikan dan pengakuan akan suatu budaya Sunda yang diperoleh dengan proses belajar secara berkesinambungan melalui interaksi dan komunikasi. Pengetahuan *kasundaan* diperoleh tidak hanya melalui pikiran, juga melalui rasa dengan cara dirasakan dan dialami. Nilai-nilai budaya dikomunikasikan dalam bentuk seni dan karya tulis serta pengajaran di dalam kelas.

Rekomendasi

1. Untuk menanamkan keberakaran sejak dini pada *kasundaan*, seni budaya Sunda perlu dijadikan bagian dari kurikulum, bukan sebagai kegiatan ekstra kurikuler sehingga ada keharusan untuk mempelajarinya. Juga menghidupkan kembali permainan tradisional anak-anak dan festival kuliner tradisional di sekolah sebagai media pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal budaya Sunda.
2. Bagi perpustakaan, sebagai lembaga informasi, perlu kiranya menyediakan suatu bagian khusus informasi mengenai *kasundaan*, sebagai upaya pendokumetasian sekaligus pelestarian jejak rekam budaya, supaya generasi berikutnya tidak kehilangan pengetahuan mengenai asal-usul dan perkembangan budaya Sunda.
3. Untuk menumbuhkan rasa cinta atau rasa memiliki akan *kasundaan* pada generasi muda, para pelaku seni budaya perlu melakukan inovasi dalam mengkomunikasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam karya seni yang dikreasikannya. Misalnya dengan memasukkan unsur-unsur etnik Sunda dalam musik modern atau lebih sering menampilkan pergelaran seni budaya yang mengkolaborasikan seni modern dengan seni tradisi.
4. Perlu adanya dukungan lebih besar dan lebih nyata dari pemerintah kota maupun provinsi dalam mengembangkan seni budaya di tanah Sunda ini dengan lebih sering menghidupkan kegiatan seni budaya Sunda, misalnya melalui penyelenggaraan pasanggiri (lomba), festival budaya, drama tari, maupun pembentukan misi kesenian untuk mengenalkan seni budaya Sunda/ kepada masyarakat lokal, nasional, regional hingga internasional.

Daftar Pustaka

Basrowi & Sukidin. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif; Perspektif Mikro*. Surabaya: Insan Cendikia.

Bruce, C. (2003). *The seven faces of information literacy*. Adelaide: Auslib Press

Bruner, Edward M. 1974. *The Expression of Ethnicity in Indonesian,* dalam *Urban Ethnicity*. Abner Cohen (edt). London: Tavistock Publication.

Bundy, Alan. 2004. *Australian and New Zealand Information Literacy Framework: Principles, Standards and Practice*. Adelaide: Australian and New Zealand Institute for Information Literacy

Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Edisi Keempat. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2008.

Eisenberg, Michael B., Lowe, Carrie A. & Spitzer, Kathleen L. 2004. *Information Literacy: Essential Skills for the Information Age*. Westport: Libraries Unlimited

Ekadjati, Edi S. 1995. *Kebudayaan Sunda: Suatu Pendekatan Sejarah*. Jakarta: Pustaka Jaya

Jorgensen, Danny L. 1990. *Participant Observation, A Methodology for Human Studies. Applied Social Research Methods Series Volume 15*. California: Sage Publications.

Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Liliweri, Alo. 2003. *Makna Budaya dalam Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: LKiS.

Littlejohn, Stephen W., Karen A. Foss. 2009. *Teori Komunikasi, edisi 9*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.

Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Ramlan, M. 2001. *Morfologi: Suatu Tinjauan Deskriptif*. Yogyakarta: CV Karyono.

Schutz, Alfred. 1967. *The Phenomenology of Social World*. Translated by George Walsh And Frederick Lehnert Illionis. Northwestern University Press.

Suryalaga, Hidayat. 2009. *Kasundaan Rawayan Jati*. Bandung: Yayasan Nur Hidayah.

KREATIFITAS DAN INOVASI DI PERPUSTAKAAN

KEMASAN INFORMASI POHON INDUSTRI DIGITAL INTERAKTIF SEBAGAI ALTERNATIF KREATIFITAS PUSTAKAWAN DALAM MENYAJIKAN INFORMASI ILMIAH

Arifah Sismita

Pusat Dokumentasi dan Informasi Ilmiah – Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia

Jln. Gatot Subroto No. 10 jakarta

chichisismita@yahoo.com

Abstrak

Ledakan informasi pada era teknologi menyebabkan pemustaka kesulitan mendapatkan informasi yang terseleksi secara tepat, cepat dan efisien sehingga diperlukan kreatifitas pustakawan untuk menyediakan layanan kemasan informasi sesuai kebutuhan pemustaka. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pustakawan adalah membuat kemasan informasi berupa pohon industri digital interaktif. Kajian ini bertujuan untuk mengetahui tahap-tahap proses pembuatan kemasan informasi pohon indutri digital interaktif, mengetahui peran/tugas dan fungsi pustakawan pelaksana pembuatan kemasan, serta mengetahui kemampuan yang harus dimiliki oleh pustakawan pelaksananya. Dilakukan dengan metode observasi langsung dan wawancara mendalam terhadap pustakawan pelaksana pembuatan kemasan. Pembuatan kemasan informasi pohon industri digital interaktif dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: persiapan, penelusuran informasi, pengumpulan literatur, seleksi literatur, analisis informasi, pembuatan bagan/skema, pengelompokan literatur berdasarkan skema, editing draft skema, multi media yang mencakup penambahan gambar pendukung, disain grafis, link interaktif, editing akhir, finishing. Pustakawan pelaksana mempunyai peran sebagai penelusur, pengumpul bahan, analis informasi, alih media, disainer grafis. Memiliki kemampuan akses informasi ke berbagai sumber, seleksi informasi, subjek spesialis, analisis informasi, bahasa Inggris, komputer dan desain grafis. Kemasan informasi seperti ini dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan kreatifitas pustakawan dalam menyediakan sumber informasi bagi pemustaka generasi digital native.

Kata Kunci: kemasan informasi, pohon indutri, digital interaktif, analisis informasi, kreatifitas pustakawan, generasi *digital native*

A. Pendahuluan

Latar Belakang

Era informasi dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat menyebabkan terjadinya ledakan informasi. Terjadinya ledakan informasi menyebabkan pemakai informasi kesulitan dalam memilih dan mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini berdampak pada layanan perpustakaan dimana para pemustaka menuntut layanan informasi yang siap pakai, cepat, tepat, mudah dan efisien.

Fenomena pergeseran orientasi kebutuhan pengguna semakin kompleks dan beragam. Selain ledakan informasi, pemustaka juga dihadapkan pada persoalan informasi yang disajikan tidak sesuai, kandungan informasi yang diberikan kurang tepat, jenis informasi kurang relevan, bahkan ada juga informasi yang tersedia namun tidak dapat dipercaya keakuratannya serta tidak valid. Dengan demikian hal yang sangat dibutuhkan dan yang paling penting dari suatu informasi adalah penyajian informasi menjadi suatu kemasan yang bermanfaat dan tepat bagi pemakai. Hal ini menjadi tantangan bagi pustakawan sebagai petugas yang menyediakan layanan informasi.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pustakawan adalah dengan menyediakan kemasan-kemasan informasi dalam bentuk yang beragam sesuai kebutuhan pemustaka. Informasi akan berguna bagi seseorang apabila memberi nilai pengetahuan baru bagi pemakainya. Oleh sebab itu maka kemasan informasi yang diberikan harus mempunyai nilai yaitu dapat mendukung pelaksanaan kegiatan secara efektif dan efisien. Nilai informasi dapat diukur bila informasi yang diberikan dapat menurunkan biaya penelitian, pengembangan dan pelaksanaan; menghemat waktu, sehingga implementasi dan inovasi bisa lebih cepat; membuat kebijakan lebih efektif; dapat mendukung kearah pencapaian tujuan/sasaran strategis organisasi; mengatasi ketidak tahuan; serta memuaskan manajemen dan pemakai.

Istilah pengemasan informasi atau kemas ulang informasi pertama kali digunakan oleh Saracevics dan Woods pada tahun 1981 dan dilanjutkan oleh Bunch pada tahun 1984. Kegiatan pengemasan informasi dan menjadi tantangan bagi perpustakaan. Kemajuan teknologi dan informasi menjadi kekuatan atau pendorong bagi perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat kontemporer. Melalui informasi, perpustakaan dituntut untuk melayani orang sebanyak mungkin, melakukan penyebaran informasi, melestarikan budaya, dan memberikan kontribusi untuk kehidupan intelektual dan sosial (Iwhiwhu, 2008).

Menurut Dongardive (2013), informasi yang dikemas ulang dapat menghemat waktu, mengurangi tenaga dan biaya dari pemustaka. Pengemasan informasi merupakan proses yang sistematik yang dapat memberikan nilai tambah bagi layanan informasi. Informasi yang diberikan kepada pemustaka menjadi lebih spesifik sesuai kebutuhan pemustaka. Kemasan informasi dapat dilakukan dengan memformat ulang dan mensintesa sumber informasi yang masih "mentah", dengan bantuan subjek spesialis untuk dapat akses ke berbagai sumber informasi yang relefan atau membantu pemustaka agar dapat mengakses langsung ke informasi yang dihasilkan dari produk pengemasan informasi.

Pengemasan informasi berarti menyajikan informasi ke dalam bentuk yang lebih baru, lebih praktis, lebih mudah dipahami, mudah didapatkan, dan lebih mudah digunakan. Alasan perlunya dilakukan pengemasan informasi adalah untuk memfasilitasi proses penyebaran, komunikasi dan pengorganisasian informasi; menyederhanakan atau mempermudah pencarian misalnya membuatkan bibliografi beranotasi sebagai mana membuat peta di dunia informasi yang banjir informasi; sebagai fasilitas interaktif antara pemustaka, berbasis pengetahuan dan teknologi (Ejikeme, 2014)

Kegiatan kemas ulang atau pengemasan informasi di Pusat Dokumentasi dan Informasi Ilmiah – Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (PDII-LIPI) merupakan layanan informasi yang responsif terhadap kebutuhan informasi pemustaka. Pelaksanaan kegiatan kemasan informasi secara struktur resmi di PDII LIPI berdasarkan Surat keputusan Kepala LIPI No.1151/M/2001 tanggal 5 Juni 2001, dilakukan oleh Subbidang Jasa Kemasan Informasi di bawah Bidang Informasi, dengan tugas melakukan urusan pelayanan, pengemasan informasi ilmiah, menyiapkan rencana penerbitan dalam bentuk cetak maupun digital, serta melakukan pengembangan dan pengelolaan. Perubahan karena proses perampingan struktur organisasi PDII-LIPI pada tahun 2014 menyebabkan hilangnya Subbidang Jasa Kemasan Indformasi, akhirnya bersama dengan Subbidang Jasa Penelusuran dan Subbidang Jasa Perpustakaan melebur di bawah Bidang Diseminasi Informasi. Kemasan informasi yang sudah dihasilkan antara lain: paket informasi terseleksi, panduan usaha, Fokus Informasi Indonesia, pohon industri dan lain-lain dalam bentuk cetak maupun digial.

Pohon industri merupakan gambaran diversifikasi produk suatu komoditas dan turunannya secara skematis. Pohon industri merupakan proses yang tumbuh-berkembang dari suatu bahan mentah (primer atau antara) dan secara kontemporer penting dalam praktek, makna komersial produk-produk turunannya, dan rincian teknologi-teknologi proses pemanfaatan dan pembuatan produk-produk dalam pohon industri tersebut (Nadia, 2014). Pohon Industri merupakan kemasan informasi yang disusun berdasarkan fungsi dan manfaat suatu komoditas yang bernilai ekonomis. Kemasan ini bertujuan memberikan gambaran jenis-jenis produk yang dapat dibuat dari suatu komoditas yang dibuat untuk merangsang pengusaha/pengguna melakukan dan mengembangkan diversifikasi produk yang bernilai ekonomi (Tupan dan Wahid, 2015). Pohon industri merupakan informasi berbasis pengetahuan dari hasil penelusuran informasi yang disusun untuk memberikan gambaran jenis-jenis produk yang dapat dibuat dari suatu komoditas. Dapat juga diartikan sebagai hasil produk dari suatu komoditas yang disajikan dalam bentuk bagan, gambar dan diagram. Secara sederhana pohon industri dapat didefinisikan sebagai silsilah produk-produk turunan (primer, sekunder, tersier dan seterusnya) dalam susunan hirarki dari suatu komoditi atau objek tertentu. Pohon industri suatu komoditas pada dasarnya menggambarkan urutan produk suatu komoditas dari awal sampai produk akhir. (Yunus, M.R., et al, 2013)

Dasar pembuatan skema pada pohon industri adalah diagram pohon. Diagram pohon (tree diagram) adalah suatu alat yang digunakan untuk membagikan kategori-kategori besar ke dalam tingkat yang lebih kecil atau terperinci. Seperti namanya, diagram pohon berbentuk seperti pohon yang memiliki satu batang dengan dahan yang mencabang dua atau lebih. Demikian juga dengan suatu permasalahan yang ingin dibahas dengan menggunakan diagram pohon, yaitu terdiri dari satu kategori atau item besar yang kemudian dibagikan menjadi dua cabang atau lebih yang lebih terperinci. Hal ini dapat membantu dalam menyederhanakan suatu permasalahan yang kompleks ataupun mempermudah untuk mendapatkan gambaran pada suatu permasalahan yang dihadapi (Budi Kho, 2016).

Kemasan informasi pohon industri sudah dihasilkan oleh pustakawan PDII-LIPI dan diterbitkan pertama kali pada tahun 1998. Diterbitkan dalam bentuk cetak berwarna berupa lembaran berisi skema yang masih sederhana dan dilengkapi dengan gambar ilustrasi. Seiring perkembangan informasi, kebutuhan pemustaka dan kemajuan teknologi, kemasan pohon industri ini kemudian mengalami perubahan dan penyempurnaan sehingga menjadi lebih lengkap, lebih menarik dan lebih kekinian. Sampai saat ini tim kemasan informasi PDII LIPI sudah berhasil membuat beberapa kemasan pohon industri digital interaktif tentang beberapa komoditi potensial atau objek tertentu yang dibutuhkan oleh pemustaka.

Kemasan ini dapat digunakan untuk keperluan pengetahuan, pendidikan, penelitian, penentuan kebijakan dan untuk keperluan usaha/industri. Sajian yang menarik, efisien, dalam format digital dan interaktif menjadikan kemasan ini berpeluang diminati oleh masyarakat pengguna terutama generasi digital native. Kemasan ini ternyata juga menarik perhatian pemerintah daerah untuk mengangkat potensi komoditi

daerah sehingga berkenan membangun kerja sama dalam pembuatan kemasan pohon industri sesuai kebutuhan daerahnya masing-masing.

Perkembangan yang pesat dari bentuk-bentuk kemasan informasi yang mengikuti perkembangan teknologi dan perubahan generasi pemustaka di era digital merupakan tantangan bagi pustakawan untuk lebih meningkatkan kualitas dalam memberikan layanan informasi. Pustakawan dituntut kreatifitasnya untuk menghasilkan produk/layanan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pemustaka, mengikuti perkembangan teknologi informasi, efisien, tepat, akurat, valid, menarik serta inovatif.

Kajian mengenai proses pembuatan kemasan informasi pohon indutri digital interaktif ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan motivasi bagi pustakawan untuk memacu kreatifitas dalam menyediakan sumber informasi di era digital terutama bagi pemustaka generasi digital native.

Tujuan

Tujuan dari kajian mengenai pembuatan kemasan informasi pohon industri digital interaktif sebagai alternatif kreatifitas pustakawan dalam menyajikan informasi ilmiah adalah untuk:

1. Mengetahui proses pembuatan kemasan informasi pohon industri digital interaktif.
2. Mengetahui peran/tugas dan fungsi pustakawan pelaksana pembuatan kemasan informasi pohon industri digital interaktif.
3. Mengetahui kemampuan/kompetensi yang harus dimiliki oleh pustakawan pelaksananya.

B. Metode

Metode yang digunakan adalah metode observasi atau pengamatan langsung di lapangan (tempat kerja) dan wawancara mendalam kepada pustakawan pelaksana pembuatan kemasan informasi pohon industri digital interaktif. Pengamatan mengenai proses pembuatan kemasan informasi pohon industri digital interaktif dilakukan secara langsung di tempat kerja Unit Kemasan Informasi pada Bidang Diseminasi Informasi PDII LIPI selama 2 bulan mulai dari persiapan sampai selesai.

Selanjutnya dilakukan wawancara mendalam terhadap pustakawan pelaksana pembuatan kemasan informasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang mencakup: peran/fungsi, pembagian tugas serta kemampuan/kompetensi yang diperlukan untuk pembuatan kemasan informasi tersebut.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Kajian:

Dari pengamatan yang telah dilakukan terhadap pembuatan kemasan informasi pohon industri digital interaktif sebagai alternatif kreatifitas pustakawan dalam menyajikan informasi ilmiah maka didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Tahap-tahap pelaksanaan pembuatan kemasan informasi

Setelah dilakukan observasi langsung mengenai pembuatan kemasan informasi pohon industri digital interaktif maka dapat diketahui bahwa pembuatan kemasan informasi pohon industri digital interaktif dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: persiapan, penelusuran informasi, pengumpulan literatur, seleksi literatur, analisis informasi, pembuatan bagan/skema, pengelompokan literatur berdasarkan skema, editing

draft skema, proses multi media yang mencakup: penambahan gambar pendukung, disain grafis, pembuatan tautan (link) literatur dan diakhiri dengan editing akhir dan finishing.

Tahap persiapan dilakukan dengan mengadakan rapat kordinasi yang dihadiri oleh koordinator kegiatan dan calon petugas pelaksana pembuatan kemasan. Rapat persiapan ini dilakukan sebanyak 3-5 kali. Pembahasan dalam rapat persiapan mencakup: evaluasi tentang kemasan terdahulu, penentuan judul atau topik atau objek kemasan yang akan dibuat, penetapan petugas pelaksana, penentuan tugas dan peran petugas pelaksana, penentuan format atau jenis kemasan informasi yang akan dibuat, penentuan media yang akan digunakan, dan hal-hal lain yang dianggap perlu.

Setelah didapatkan keputusan pada rapat persiapan, pekerjaan pembuatan kemasan informasi dapat dimulai dengan tahap penelusuran informasi. Penelusuran informasi dilakukan terhadap berbagai sumber informasi dalam dan luar negeri, baik berbahasa Indonesia maupun berbahasa Inggris. Dilakukan terhadap berbagai jenis literatur ilmiah seperti buku, makalah seminar/prosiding, laporan penelitian, thesis dan disertasi, jurnal, standar dan paten.

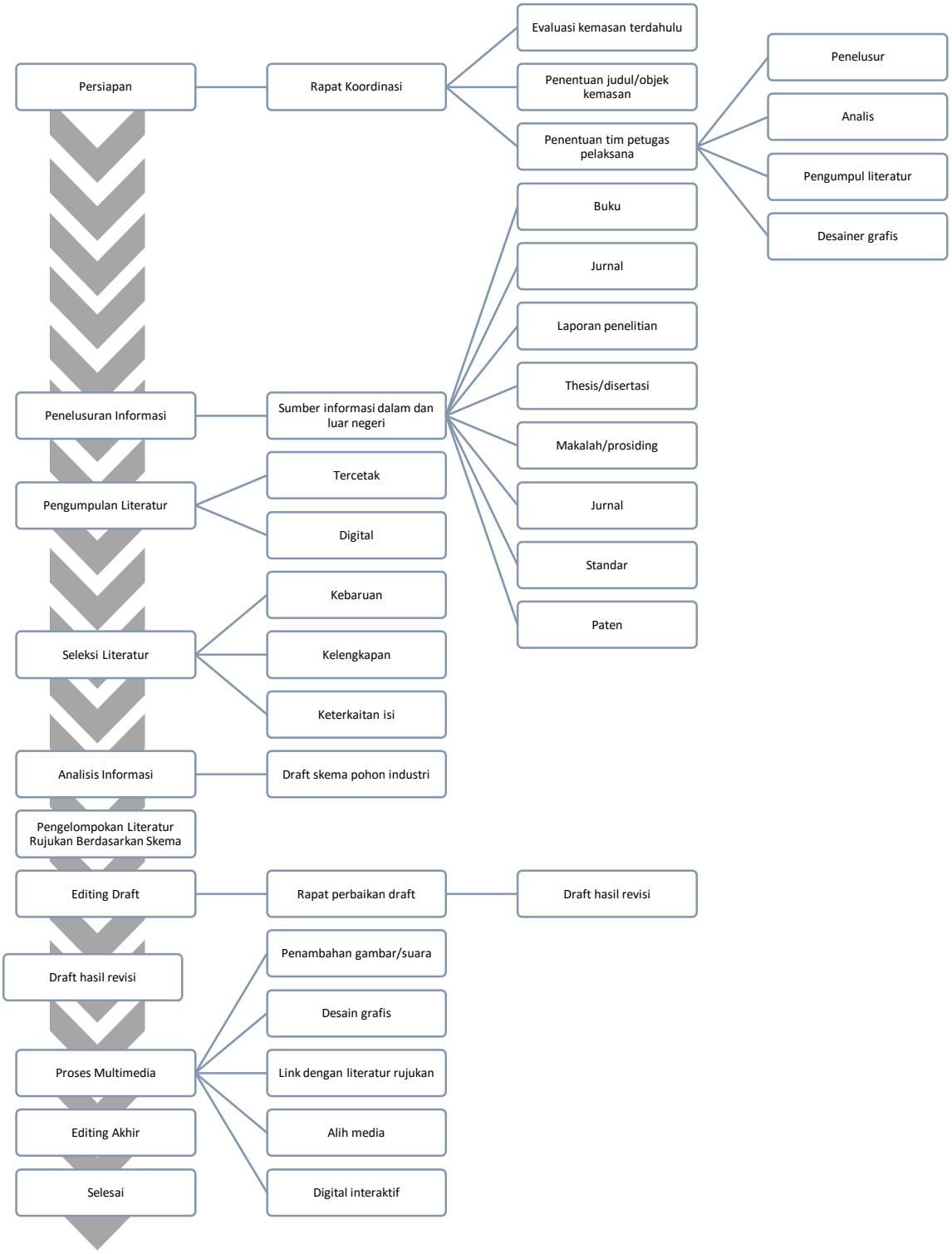
Hasil penelusuran kemudian dikumpulkan, diupayakan sudah tersedia dalam bentuk dokumen teks lengkap baik tercetak maupun dalam bentuk digital. Kumpulan artikel ini selanjutnya dibaca, dipelajari dan diseleksi terkait kandungan isi (konten), kebaruan informasinya, serta kelengkapan bibliografinya.

Tahap berikut adalah analisis informasi. Tahap ini adalah tahap yang sangat menentukan dalam pembuatan kemasan informasi pohon industri. Tahap ini cukup sulit dan butuh waktu cukup lama, membutuhkan ketelitian dan pemahaman yang mendalam. Pustakawan yang bertugas menganalisis informasi harus membaca dan mendalami isi dari literatur satu per satu, menandai bagian-bagian yang penting dan membuat catatan-catatan tentang bagian-bagian penting yang akan dimasukkan ke dalam skema pohon industri. Hasil dari proses analisis informasi adalah draft skema/bagan pohon industri dari objek yang telah ditentukan.

Semua literatur yang digunakan sebagai rujukan dalam pembuatan skema pohon industri kemudian dikumpulkan, dikelompokkan dalam folder-folder sesuai dengan rujukan yang digunakan dalam skema. Literatur yang tidak ada kaitannya dengan skema, tidak dimasukkan ke dalam folder. Setiap dokumen yang dijadikan rujukan dalam skema pohon industri dijadikan file digital dan diberi nama file sesuai dengan judulnya. Draft skema pohon industri selanjutnya dipresentasikan dan dibahas dalam pertemuan yang dihadiri oleh koordinator dan tim pembuatan kemasan. Masukan-masukan dari peserta pertemuan diperlukan untuk memperbaiki draft tersebut. Jika literatur yang tersedia dirasa masih belum cukup, maka dilakukan penelusuran kembali untuk menambah kekurangannya.

Tahapan setelah revisi draft adalah proses multi media yakni draft pohon industri dibuatkan tautan/link dengan literatur yang dijadikan rujukan dalam setiap bagian skema. Disertai dengan penambahan gambar-gambar atau foto pendukung atau suara bila diperlukan serta diberi sentuhan desain grafis untuk menciptakan kemasan informasi yang menarik dan interaktif. Tahap akhir adalah kembali dilakukan editing baik dari sisi konten, ketepatan rujukan yang dijadikan tautan, kemudahan penggunaan kemasan interaktifnya maupun dari sisi disain grafisnya.

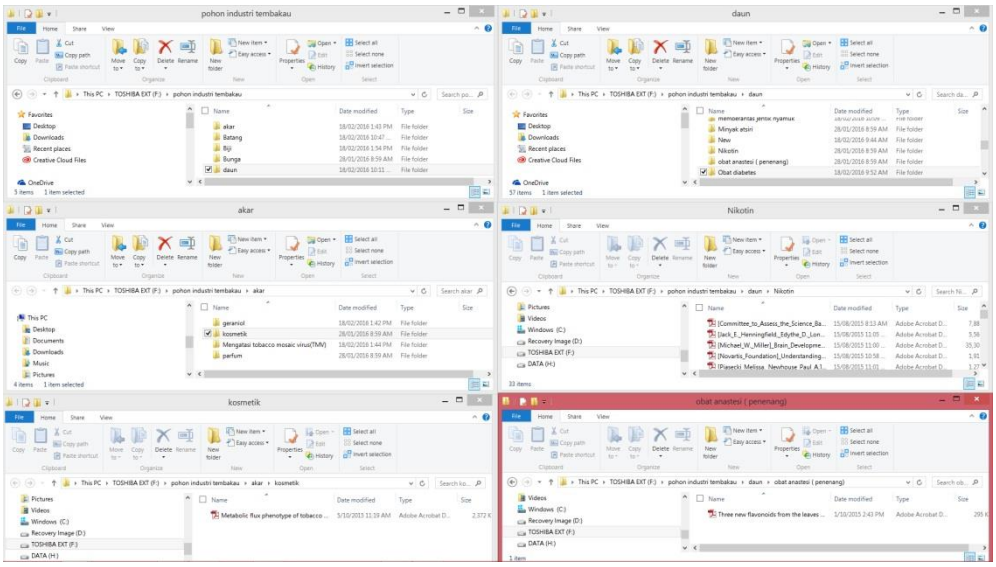
Untuk lebih mudah memahami tahap-tahap pembuatan kemasan informasi pohon industri digital interaktif, dapat dilihat skema berikut:


Persiapan
Rapat Koordinasi
Evaluasi kemasan terdahulu
Penentuan judul/objek kemasan
Penentuan tim petugas pelaksana
Penelusur
Analis
Pengumpul literatur
Desainer grafis
Penelusuran Informasi
Sumber informasi dalam dan luar negeri
Buku
Jurnal
Laporan penelitian
Thesis/disertasi
Makalah/prosiding
Jurnal
Standar
Paten
Pengumpulan Literatur
Tercetak
Digital
Seleksi Literatur
Kebaruan
Kelengkapan
Keterkaitan isi
Analisis Informasi
Draft skema pohon industri
Pengelompokan Literatur Rujukan Berdasarkan Skema
Editing Draft
Rapat perbaikan draft
Draft hasil revisi
Draft hasil revisi
Proses Multimedia
Penambahan gambar/suara
Desain grafis
Link dengan literatur rujukan
Alih media
Digital interaktif
Editing Akhir
Selesai

Gambar 1.
Skema tahapan pembuatan kemasan informasi pohon industri digital interaktif

Beberapa hasil dari tahap-tahap yang dilalui dalam pembuatan kemasan informasi pohon industri tersebut dapat dilihat pada gambar-gambar berikut ini.

Gambar 2.
Skema draft pohon industri



Gambar 3.

Contoh proses pengelompokan literatur

Gambar 4.

Contoh skema utama dengan penambahan gambar pendukung

Gambar 5.
Contoh CD Kemasan pohon industri digital yang sudah selesai

2. Tugas/fungsi petugas pelaksana pembuatan kemasan informasi

Dalam proses pembuatan kemasan informasi pohon indutri digital interaktif, dibutuhkan 4-5 orang pelaksana yang mempunyai tugas antara laian sebagai: penelusur, pengumpul bahan, analis informasi, petugas multi media dan disain grafis**.**

Penelusur informasi adalah pustakawan *subject specialist* dibantu oleh tenaga pustakawan muda atau penyelia. Penelusur bertugas melakukan penelusuran informasi ke berbagai sumber informasi yang ada di dalam dan luar negeri baik yang berbahasa Indonesia maupun yang berbahasa Inggris. Penelusuran diawali dengan penentuan kata kunci, penentuan teknik dan strategi penelusuran serta penentuan sumber-sumber informasi yang akan diakses dalam penelusuran. Dilakukan penelusuran terhadap berbagai jenis literatur seperti buku, makalah seminar/prosiding, laporan penelitian, thesis dan disertasi, jurnal, standar dan paten. Hasil penelusuran ini dapat berupa bibliografi atau metadata maupun dokumen lengkap apabila dapat diunduh langsung. Hasil penelusuran yang masih berupa daftar bibliografi selanjutnya dicarikan dan dikumpulkan dokumen lengkapnya oleh pustakawan pengumpul literatur. Tugas mengumpulkan informasi ini dilakukan oleh pustakawan muda atau penyelia.

Analis informasi dilakukan oleh pustakawan *subject specialist* yang bertugas menyeleksi literatur yang telah dikumpulkan dan melakukan analisis konten dari berbagai literatur yang telah dikumpulkan. Seleksi literatur dilakukan terhadap kelengkapan dokumen, kebaruan informasi, kedalaman isi dan lain-lain. Hasil analisis informasi adalah berupa draft skema pohon industri dan dilanjutkan dengan mengelompokkan literatur yang dijadikan rujukan ke dalam folder-folder sesuai dg skema yang sudah dibuat. Apabila literatur yang tersedia ternyata masih belum cukup, maka penelusuran dapat dilakukan lagi untuk menambah kekurangan literatur.

Petugas multi media adalah desainer grafis dengan kemampuan teknologi informasi yang mumpuni. Melakukan pencarian dan pengisian gambar/ilustrasi dan suara yang sesuai, menginput data digital dan membuat tautan (link) serta membuat bentuk interaktif. Hasil rancangan grafis ini akan didiskusikan lagi dengan analis informasi untuk memverifikasi informasi yang ditampilkan.

3. Kemampuan/kompetensi yang dibutuhkan

Kemampuan yang harus dimiliki oleh pustakawan pelaksana pembuatan kemasan informasi pohon industri digital interaktif adalah: kemampuan penelusuran informasi mencakup kemampuan menentukan kata

kunci, teknik dan strategi penelusuran; akses informasi ke berbagai sumber; seleksi informasi; kemampuan menganalisis informasi; bahasa Inggris; kemampuan bidang teknologi informasi dan desain grafis. Kemampuan menganalisis informasi terkait dengan latar belakang pendidikan pustakawan. Biasanya yang diberi tugas sebagai analis informasi adalah pustakawan dengan latar belakang pendidikan bidang tertentu, disebut sebagai *subject specialist* , misalnya berlatar belakang pendidikan bidang pertanian, kimia, biologi, farmasi, teknologi pangan, dan lain-lain sesuai dengan topik atau objek yang akan dibuatkan kemasannya.

Pada proses multi media dibutuhkan pustakawan yang mempunyai kemampuan dalam bidang teknologi informasi dan desain grafis, misalnya: memiliki pengetahuan dan keterampilan atau latar belakang pendidikan dalam mengoperasikan program komputer seperti Ms. Office, Adobe Acrobat Reader, dsb.; memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam mengoperasikan program komputer desain grafis dan animasi (audio-visual), seperti Photoshop, Page Maker, Corel Draw, Front Page, Adobe Flash Player, Adobe Reader, Adobe Acrobat, Flipping Book, dan program grafis lainnya. Kreativitas dan imajinasi dalam desain (lay out) juga sangat menentukan keberhasilan dan kreatifitas dalam pembuatan kemasan informasi yang menarik dan inovatif.

Pembahasan:

Dari hasil pengamatan/observasi langsung terhadap tahap-tahap yang dilalui dalam pembuatan kemasan informasi pohon industri interaktif serta dilihat dari peran dan tugas dari pustakawan pelaksana pembuatan kemasan informasi maka proses pembuatan kemasan yang dilakukan oleh tim kemasan informasi PDII-LIPI dapat dikatakan sudah memenuhi kriteria-kriteria yang dibutuhkan dalam sebuah proses pengemasan informasi.

Kemas ulang informasi menurut Dongardive (2013) adalah proses untuk menyeleksi, menganalisis, dan mengkonsolidasikan informasi dalam bentuk yang lebih tepat sehingga dapat digunakan oleh pengguna perpustakaan. Kemas ulang informasi dapat dibuat dalam bentuk digital atau media elektronik, seperti CD dan DVD.

Metode pengemasan informasi dijelaskan Dongardive (2013) sebagai berikut:

1. Persiapan pembuatan (preparation of the first brief), yakni menyiapkan informasi dari berbagai informasi terseleksi yang disiapkan oleh ahli informasi.
2. Analisis singkat (analysis of the brief), yakni menganalisis sumber-sumber rujukan terhadap target pengguna, isi informasi, anggaran kemasan, serta siklus hidup dari kemasan informasi. Produk hasil kemas ulang informasi harus memberikan deskripsi topik informasi secara jelas agar dapat dikomunikasikan kepada pengguna.
3. Menentukan kriteria desain pembawa pesan (design criteria for the message carrier), yakni kemasan informasi harus didesain semenarik mungkin agar diminati pengguna
4. Pemilihan pembawa pesan (selection of the message carrier), yakni kemasan informasi harus dirancang dalam berbagai bentuk (format) dan ukuran yang variatif.
5. Produksi pembawa pesan (production of the message carrier), yakni kemasan informasi harus dirancang dengan baik sebelum diproduksi lebih banyak.
6. Perencanaan sistem umpan balik (feedback system planning), yakni perlu perencanaan yang matang dalam menanggapi umpan balik atau penilaian dari pengguna terhadap keberhasilan hasil kemas ulang informasi.

Proses pengemasan informasi juga memerlukan proses penerjemahan bahasa maupun istilah untuk dapat dipahami dengan lebih mudah oleh pemustaka. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Widyawan (2012) kegiatan pengemasan informasi dimulai dari menganalisis informasi yang terkonsolidasi dalam bentuk yang lebih cocok dan mudah dimengerti oleh pengguna. Alasan mendasar pustakawan melakukan pekerjaan kemas

ulang informasi adalah menyesuaikan informasi yang tersedia dengan kebutuhan pemustaka. Informasi tersedia di perpustakaan dalam berbagai format dan subjek, demikian pula informasi yang dapat diakses pustakawan di luar tempat kerja mereka. Kegiatan kemas ulang informasi mencakup pula pekerjaan penerjemahan dan penyuntingan. Komponen-komponen penting lainnya termasuk analisis, sintesis, penyuntingan, penerjemahan, dan transmisi format media dan simbol.

Selanjutnya tahapan proses pembuatan kemasan informasi pohon industri yang telah dilakukan juga selaras dengan proses layanan pengemasan informasi mulai dari bahan mentah sampai produk akhir yang digambarkan oleh Bunch (1984) kemudian disinkronkan dengan tugas pelaksana pembuatan kemasan informasi oleh Agada (1995) sebagaimana yang dapat dilihat pada Gambar 6 berikut:

Bunch (1984)		**Agada (1995)**
Selecting the appropriate materials	=	Information analysis
↓		↓
Re-processing the information	=	Synthesis
↓		↓
Packaging information	=	Editing
↓		↓
Arranging all these materials in a way that is appropriate to the user	=	Translating and transforming information in the format that best accommodates the manager

Gambar 6.
Comparing Bunch's and Agada's Information Repackaging Service Model

Dalam kajian mengenai proses pengemasan informasi bagi masyarakat pesisir yang dilakukan oleh Maryati dan Yoganingrum (2015) dijelaskan bahwa tahapan pengemasan informasi adalah sebagai berikut:

1. Menentukan konten: menganalisis kebutuhan pengguna, memperhatikan permintaan pengguna, dan menentukan informasi yang tersedia.
2. Mengumpulkan bahan informasi: menelusur informasi dan bekerja sama dengan pemangku kepentingan.
3. Menganalisis konten: mengelompokkan informasi dan menyusun informasi.
4. Mengubah bentuk informasi: memilih jenis kemasan dan mengemas informasi.
5. Mengevaluasi efektivitas dari proses dan bentuk kemasan informasi.

Kreatifitas pustakawan dalam pembuatan kemasan informasi harus memperhatikan berbagai aspek. Namun di sinilah letak tantangannya. Kemasan yang dihasilkan harus benar-benar tepat sesuai kebutuhan pemustaka yang akan menggunakan kemasan tersebut. Pengemasan informasi membutuhkan tantangan yang cukup besar tetapi dapat memberikan manfaat yang besar bagi penyebarluasan informasi (Iwhiwhu, 2008). Selanjutnya menurut (Yoganingrum, 2014), untuk mencapai target yang tepat dan mendatangkan manfaat jangka panjang pada pengemasan informasi ilmiah seharusnya memahami karakteristik dari pengguna. Karakteristik tersebut tergantung pada:

1. Kebutuhan pengguna/pemustaka. Ini akan menentukan konten, bentuk kemasan dan saluran komunikasi yang digunakan.
2. Status pengguna/pemustaka. Hal ini merujuk pada tempat tinggal (misalnya: panatai, desa, perkotaan, pulau terpencil); profesi (misalnya: peneliti, pelaut, pebisnis, dll), bidang minat (misalnya: lingkungan, bisnis, teknologi, dll); tingkat pendidikan dan tingkat pendapatan.
3. Kebiasaan pengguna/pemustaka. Biasanya ini tergantung pada status pengguna/pemustaka.

Pembuatan kemasan informasi digital interaktif memelukan pustakawan yang mempunyai keterampilan bidang teknologi informasi terutama multi media interaktif. Pada tahun 1995, ketika belum banyak disebut-sebut mengenai generasi digital native, Priyanto telah menulis artikel yang berjudul: menuju pustakawan handal dalam era teknologi informasi. Menurut Priyanto (1995), kemampuan yang harus dimiliki oleh pustakawan adalah yang berkaitan dengan multimedia interaktif. Kemajuan yang sangat ketat dalam dunia teknologi informasi menjadikan keterampilan atau keahlian dalam bidang ini penting bagi pustakawan.

Pengemasan informasi yang secara umum adalah kegiatan yang dimulai dari mengumpulkan informasi kemudian menyajikannya dalam bentuk baru. Perkembangan kemasan informasi cenderung mengarah pada proses digitalisasi. Bentuk digital ini lebih mudah disebarluaskan melalui internet atau media lainnya sebagai upaya peningkatan layanan informasi (Abrigo and Manglal , 2009).

Kemasan informasi pohon industri digital interaktif diharapkan dapat menjadi salah satu upaya kreatifitas pustakawan di era digital untuk menyediakan sumber informasi bagi generasi digital native. Istilah *digital native* (digital sejak lahir) diperkenalkan Marc Prensky melalui serangkaian artikelnya di tahun 2001 (lihat http://www.marcprensky.com/writing/) untuk merujuk ke sebuah generasi yang berbeda dari apa yang ia sebut *digital immigrants* (pendatang digital). Perbedaan yang dimaksud adalah perbedaan dalam cara berpikir dan cara menggunakan pikiran untuk memproses informasi. Dalam konteks kepustakawanan jelas bahwa diperlukan kesiapan pustakawan dalam menghadapi pengguna jasa yang terdiri anak dan remaja generasi 1990an. Menurut riset yang dilakukan Houston (2012), bahkan di negara maju pun masih ada kesenjangan cukup signifikan dalam pemanfaatan teknologi baru, seperti aplikasi-aplikasi Web 2.0, di kalangan pustakawan. Konsep *digital natives* yang membawa konotasi kemajuan dan modernisasi muncul dalam situasi di mana media "tradisional" seperti buku, suratkabar, dan televisi harus bersaing dengan teknologi baru yang multimedia (Pendit, 2013)

D. Simpulan dan Rekomendasi

Simpulan:

Pembuatan kemasan informasi pohon industri digital interaktif diperlukan sebagai salah satu alternatif layanan penyediaan informasi karena kemasan ini dapat menyediakan informasi yang terseleksi dan sudah dianalisis sehingga mudah digunakan oleh pemustaka. Disajikan dalam bentuk digital interaktif sehingga menarik dan efisien dalam penggunaannya.

Pembuatan kemasan informasi ini merupakan tantangan bagi pustakawan untuk lebih kreatif dalam menyediakan layanan informasi karena memerlukan banyak tahap yang cukup rumit, membutuhkan ketelitian dan daya analisis yang akurat, melibatkan beberapa orang pustakawan sebagai petugas pelaksana, membutuhkan kemampuan atau kompetensi personal yang sangat bervariasi, membutuhkan kreatifitas tinggi serta membutuhkan kerja sama tim (team work) yang solid.

Rekomendasi:

Pemilihan bentuk dan isi kemasan informasi adalah sesuai kebutuhan pemustaka. Tidak semua jenis perpustakaan harus membuat kemasan informasi berupa pohon industri seperti yang ada dalam kajian ini, tetapi dapat dilakukan pengemasan informasi dalam bentuk dan topik yang lebih sederhana. Kekurangan sumber daya informasi, kemampuan sumber daya manuasia yang terbatas, kekurangan sarana dan prasarana dapat diatasi dengan membangun kerja sama dan jejaring anatr perpustakaan.

Implikasi:

Pembuatan kemasan informasi pohon industri digital interaktif dapat dilakukan oleh pustakawan dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif layanan penyediaan informasi ilmiah pada era digital terutama bagi pemustaka dari generasi digital native.

Hasil kajian dari pembuatan kemasan informasi pohon industri digital interaktif dapat dijadikan contoh/pedoman/ide bagi pengembangan kreatifitas pustakawan dalam menyediakan layanan informasi digital yang selektif, inovatif serta efisien sesuai kebutuhan pemustaka.

E. UcapanTerimaKasih

Kajian tentang kemasan informasi pohon industri digital interaktif sebagai alternatif kreatifitas pustakawan dalam menyajikan informasi ilmiah ini dapat terlaksana atas bantuan dan kerja sama berbagai pihak. Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

- Kepala Bidang Diseminasi Informasi serta Tim Kemasan Informasi PDII LIPI.
- Sejawat pustakawan pada Unit Perpustakaan dan Unit Penelusuran Informasi PDII LIPI
- Michael Andikawan Silalahi, desainer grafis yang telah memberi saran dan kritik dalam pembuatan kajian ini.

F. DaftarPustaka

Abrigo, I., & Christine, M. (2009). From raw material to end product: developing an online information resource for the international labour organization. *Journal of Philippine Librarianship*, 29, 13-23.

Agada, J. (1995). Analysis of information repackaging (IR) processes using the Instructional Systems Design (ISD) model. *Journal of Instructional Science and Technology*, 1(1). http://www.usq.edu.au/electpub/e-jist/docs/old/

Budi Kho. (2016). Pengertian diagram pohon (tree diagram) dan cara membuatnya. http://ilmumanajemenindustri.com/pengertian-diagram-pohon-tree-diagram-cara-membuat-

diagram-pohon/ August 5, 2016.

Dongardive, P. (2013). Information Repackaging in Library Services. *International Journal of Science and Research* (IJSR). 2 (11), 204-209.

Ejikeme , J. N. & Anthonia, N. E. (2014) Information re-packaging: the new technologies as enhancement tool for teaching and learning of general studies programme in tertiary institutions. *Journal of Education and Practice* , 5(6)74-80 www.iiste.org

Fatmawati, E. (2009). Kemas ulang informasi: suatu tantangan bagi pustakawan. *Media pustakawan : media komunikasi antar pustakawan,* 16(1-2), 29-32

Febrianti, B. R. (2011). Upaya meningkatkan profesionalisme pustakawan dalam jasa layanan informasi di Perpustakaan Universitas Sriwijaya. *Jurnal Kepustakawanan dan Masyarakat Membaca,* 27(2), 65-80.

Iwhiwhu, E. B. (2008). Information repackaging and library services: a challenge to information profesionals in Nigeria. *Library Philosophy and Practice*), Paper 178. http://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/178

Joyce, C. O., Felix, M. E., Biokuromoye F.. (2016). Information repackaging and aplication in academic libraries. *International Journal of Computer Science and Information Technology Research,* 4(2), 217-222. www.researchpublish.com

Maryati, I. & Yoganingrum, A. (2015). Information packaging process for solving the lack of information literacy in coastal and small island areas in indonesia. *The General Conference Congress Of Southeast Asian Librarians (Consal) XVI* Bangkok – Thailand, 11 - 13 June 2015. http://www.consalxvi.org

Nadia, P.K. (2014). Teknologi industri pertanian pohon industri dan neraca massa. Tugas Mata Kuliah Dasar – Dasar Teknologi Industri Pertanian. Jurusan Teknologi Industri Pertanian Fakutas Teknologi Pertanian Universitas Jemberhttp://Www.Academia.Edu/8150410

Pendit, Putu Laxman. (2013). Digital native, literasi informasi & media digital sisi pandang kepustakawanan. http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/4721/1/Putu%20Laxman%20P

Priyanto, I.F. (1995). Menuju pustakawan handal dalam era teknologi informasi. *Buletin Perpustakaan,* (17), 1-5

Ruslan Yunus, Asma Assa, Ransi Pasae. (2013) . Kajian pengembangan pohon industri kakao (Theobroma cacaoL.) dengan menggunakan model conseptual entity-relationship. *Jurnal Industri Hasil Perkebunan,* 8(1), 9-26.

Tupan & Wahid Nashihuddin. (2015) Kemas ulang informasi untuk pemenuhan kebutuhan nformasi usaha kecil menengah: tinjauan analisis di PDII LIPI. *BACA: Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 36 (2), 100-124

Widyawan, Rosa. (2012). Kemas ulang informasi: membuat informasi menjadi lebih seksi. (https:// Rosawidyawan.Wordpress.Com/2012/03/17/Kemas-Ulang-Informasi-Membuat-Informasi-Menjadi-Lebih-Seksi/).

PUSTAKAWAN DAN PEMUSTAKA DI ERA DIGITAL

Dio Eka Prayitno

STIE Perbanas Surabaya
Jalan Nginden Semolo 34 - 36 Surabaya
dio@perbanas.ac.id

ABSTRAK

Pemustaka tetaplah manusia yang memiliki perasaan dan logika, di saat perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, pustakawan masih dibutuhkan pemustaka dalam penemuan kembali informasi yang dibutuhkannya. Di era teknologi seperti sekarang, pemustaka sangat mudah menemukan kembali informasi dimanapun dan kapanpun. Namun pemustaka tetap membutuhkan pustakawan yang mampu diajak berdiskusi tentang informasi yang akan dicari atau telah ditemukannya. Tujuan dari artikel ini adalah menunjukkan bahwa pemustaka dan pustakawan saling membutuhkan dalam penemuan kembali informasi yang dibutuhkan.. Simpulannya adalah keterlibatan pustakawan sangat dibutuhkan oleh pemustaka dalam penemuan kembali informasi yang dibutuhkan.

Kata Kunci *: pustakawan, pemustaka, digital*

A. Pendahuluan

Informasi yang beredar di masyarakat lepas dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sehingga membuat orang dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Internet adalah salah satu hasil dari kecanggihan TIK tersebut. Segala sesuatunya dapat diketahui dengan mudah, mulai dari yang bersifat ilmiah hingga informasi yang hanya sekedar sampah. Jika tidak dikelola dengan baik, maka informasi-informasi tersebut akan terus mengalir dengan derasnya sehingga akan memunculkan atau membentuk opini-opini baru di masyarakat dengan berbagai macam sudut pandang atau persepsi. Pada akhirnya masyarakat dengan mudah menghakimi secara sepihak dari informasi yang telah diterimanya.

Keberadaan TIK membuat perpustakaan berkembang mengikuti zaman dan mencoba mengaplikasikannya sehingga perpustakaan mampu menjaga eksistensinya di tengah-tengah masyarakat yang haus informasi. Dengan adanya TIK, perpustakaan tidak lagi hanya menjadi tempat untuk menyimpan koleksi bahan pustaka, tempat meminjam buku bahkan hanya tempat untuk beristirahat tetapi lebih dari itu. Perpustakaan harus mampu memberikan layanan lebih kepada pemustakanya. Karena pemustaka yang dilayani sekarang cukup bervariatif, terlebih lagi pemustaka yang sekarang adalah pemustaka yang masuk ke dalam kategori generasi Y atau bahkan net generation. Yang mana kategori generasi tersebut telah didefinisikan oleh Asril (2013) terdapat 5 generasi yaitu :

1. Generasi pre baby boomer lahir sebelum tahun 1945
2. Generasi baby boomer lahir antara tahun 1946 - 1964
3. Generasi X lahir antara tahun 1965 - 1976
4. Generasi Y lahir antara tahun 1977 - 1998
5. Generasi Z lahir antara tahun 1999 - 2012

Seperti yang disampaikan pula oleh Wijanarko (2016) Generasi ini bukan hanya menguasai teknologi, melainkan sudah terbenam ke dalam teknologi itu sendiri. Mereka lahir bersamaan dengan diperkenalkannya iPad, Instagram dan WhatsApp. Perpustakaan harus menyesuaikan diri dengan pemustakanya yang memiliki berbagai macam karakter. Menurut Oblinger (2005) Ciri dari *net generation* adalah :

1. *Digital literate*, *Net generation* tumbuh dengan akses yang luas terhadap teknologi
2. Selalu terhubung, *Net generation* selalu terhubung dengan dunia luar melalui internet *mobile* yang mereka bawa kemana-mana
3. Segera, *Net generation* selalu menginginkan kecepatan, apakah itu berhubungan dengan respon yang mereka harapkan maupun kecepatan dalam memperoleh informasi
4. *Experiental*, *net generation* lebih suka belajar dengan melakukan daripada dengan diberitahu apa yang harus mereka lakukan
5. Social, *Net generation* sangat tertarik dengan interaksi sosial
6. Tim, *Net generation* lebih menyukai belajar dan bekerja dalam tim
7. Struktur, *Net generation* sangat berorientasi pada prestasi
8. Keterlibatan dan pengalaman, *Net generation* berorientasi pada penemuan dan cara belajar induktif atau pengamatan membuat, merumuskan hipotesis dan mencari tahu aturan
9. Visual dan *kinethetic*, *Net generation* merasa lebih nyaman di lingkungan yang kaya gambar dibandingkan dengan teks

Perkembangan TIK yang dimanfaatkan mengalami banyak pergeseran-pergeseran yang mengikuti pemustaka yang akan dilayani. Koleksi perpustakaan kini tidak lagi dalam bentuk cetak dan berjajar rapi di dalam rak, tetapi perpustakaan kini memiliki koleksi-koleksi digital yang bisa diakses oleh pemustaka tanpa harus mengunjungi perpustakaan. Dengan adanya TIK secara tidak langsung sistem yang digunakan oleh perpustakaan adalah sistem terbuka, perpustakaan harus mulai membuka seluruh *content* namun tetap menjaga etika, karena koleksi tersebut pun memiliki HAKI.

Perpustakaan yang berkembang masih tetap memiliki komponen dasar yaitu : gedung / ruangan, koleksi, sumber daya manusia / pustakawan dan sistem. Dari komponen tersebut hal yang utama adalah sumber daya manusia atau pustakawannya. Gedung / ruang, koleksi maupun sistem hanya sebatas alat atau fasilitas yang akan diberikan kepada pemustaka. Pustakawan adalah ujung tombak dari sebuah layanan yang dimiliki oleh sebuah perpustakaan. Kriteria profil pustakawan yang ideal adalah sebagai berikut :

1. Profesional
2. Menguasai IT
3. Performent yang Bagus
4. Inovatif
5. Mampu Melaksanakan Menejemen Informasi Perpustakaan
6. *User Oriented* (berorientasi kepada pengguna)
7. Santun dan tegas terhadap pelanggaran
8. *Special Day to User*
9. Pandai dalam menggalang dana
10. Dirindukan Pengguna dan Masyarakat sekitarnya (Badan Perpustakaan Provinsi Kalimantan Timur, 2012)

Mendengar dan melihat gegap gempitanya kecanggihan TIK tidak akan ada apa-apanya tanpa pelayanan yang baik dari pustakawan. Pustakawan memegang peranan penting dalam melayani seluruh kebutuhan pemustaka yang menginginkan segala sesuatunya dengan cepat, tepat dan akurat. Pustakawan harus mentransformasikan diri dan *aware* dengan TIK untuk mengimbangi pemustakanya. Namun di balik kemudahan semua, terdapat keresahan-keresahan terhadap informasi yang didapatkan oleh pemustaka. Peluang ini yang harus ditangkap oleh pustakawan, pustakawan harus cerdas dan tanggap melihat fenomena ini. Sehebat apapun seorang pemustaka akan tetap membutuhkan seorang pustakawan yang bisa diajak komunikasi dan diskusi. Wiyarsih (2012) menyatakan pustakawan memerlukan kompetensi dasar di bidang teknologi informasi yang meliputi kemampuan dalam menggunakan *e-rnail, hardware, intemet, operating systerns, software applications* dan *webtools*.

Pembahasan

1. Pemustaka yang individualis

TIK memang identik dengan pemustaka di era digital karena mereka telah familiar dengan hal tersebut. Segala sesuatu informasi yang dibutuhkan ada di internet, hal ini menyebabkan pemustaka lebih cenderung memiliki sifat *individualistic* dan menganggap semuanya bisa didapatkan dengan sekali "klik". Menurut Widyawan (2012) pustakawan harus fokus pada bimbingan atas dasar permintaan, membantu remaja ketika mereka kesulitan dalam mencoba-coba. Hal tersebut menyiratkan bahwa pustakawan harus mampu memahami kebutuhan pemustaka Pustakawan yang memiliki banyak konten informasi di perpustakaannya harus mampu menyelami karakter pemustaka yang *individualistic* dengan cara pendekatan secara personal, karena meskipun segala kebutuhan informasi dapat ditemukan dengan mudah di internet kemampuan literasi informasi pemustaka tidak bagus. Hal ini dapat diimbangi dengan kemampuan literasi informasi pustakawan yang dapat membantu pemustaka yang demikian.

2. Kemampuan literasi

Sharp (2009) berpendapat bahwa bahwa seorang profesional di bidang informasi harus berubah dan beradaptasi dengan lingkungan informasi elektronik, yang bersangkutan harus belajar banyak perihal teknologi baru dan menyadari kekuatan dan kelemahannya. Kemampuan literasi informasi memang mutlak harus dimiliki pustakawan dalam melayani pemustaka di era digital agar pustakawan dapat dilihat bahwa pustakawan mampu memberikan sesuatu yang dibutuhkan oleh pemustaka. Seperti Doyle menjelaskan definisi literasi sebagai kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi dan menggunakan informasi dari berbagai sumber informasi yang variatif. TIK membantu pustakawan dalam melayani pemustaka karena pustakawan tidak hanya dituntut mampu mengoperasikan TIK tetapi juga memanfaatkan TIK untuk melayani kebutuhan informasi. Oleh karena itu, kemampuan literasi informasi seorang pustakawan harus bagus.

3. Kemampuan berkomunikasi

Komunikasi antara pustakawan dan pemustaka di era digital tentu sangat mudah karena media dan alat komunikasi sudah familiar bagi mereka. *Short message service* (SMS) istilah pertama kali ketika telepon selular sedang *booming*, kemudian berangsur-angsur ke media *online* sehingga komunikasi bisa dilakukan kapan saja dan

di mana saja. seperti yang diungkapkan oleh Rusmana (2015) Pustakawan harus membuat banyak kampanye dalam berbagai bentuk dan media untuk membuat generasi *gadget* mampu dan suka baca. Kampanye adalah salah satu cara berkomunikasi secara massal yang dilakukan oleh pustakawan dalam memberikan informasi tentang sesuatu kemampuan yang dimiliki oleh pustakawan untuk pemustakanya. Di samping komunikasi secara massal, pustakawan harus mampu berkomunikasi secara personal. Pemustaka tetaplah manusia yang butuh diperhatikan sehingga peluang ini dapat dilakukan oleh pustakawan dalam menggali informasi yang dibutuhkan oleh pemustakanya dan memberikan *win win solution*. TIK yang berkembang tidak lantas selalu memberikan efek positif kepada penggunanya, jika tidak bisa memanfaatkan yang terjadi adalah informasi "sampah" yang akan didapatkan. Pustakawan hadir dengan khazanah keilmuan untuk membantu pemustaka dalam menemukan kembali informasi yang dibutuhkan.

4. *Subject specialist*

Pustakawan harus memiliki kemampuan yang luar biasa dalam memiliki ilmu. Jika di perguruan tinggi, pustakawan ibarat dosen pembimbing skripsi yang siap membantu penelitian mahasiswa. Jika di perpustakaan umum, pustakawan ibarat konsultan bagi para peneliti dengan kemampuan meberikan informasi atau sumber-sumber informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Jika di sekolah, pustakawan ibarat seorang guru yang mengajarkan kepada siswa tentang hal-hal baru yang belum diketahui siswanya ketika di dalam kelas. Kemampuan pustakawan diharapkan mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi pemustaka.

5. *Update* informasi

Pemustaka selalu menginginkan informasi yang *up to date* sehingga khazanah informasinya bertambah dan tidak ketinggalan zaman. Jika menggunakan istilah masyarakat sekarang adalah "kekinian",, pustakawan dituntut memberikan informasi-informasi yang *up to date* sehingga perpustakaan tidak kalah dengan *search engine* atau media-media online yang memiliki kemampuan *update* informasi yang tinggi. Setelah meng*update* informasi, pustakawan selalu menginformasikan informasi tersebut kepada pemustaka melalui berbagai macam media terutama *social media* seperti *facebook, twitter, instagram, path*. Pustakawan dan pemustaka akan selalu dekat dan merasa perpustakaan sangat bermanfaat bagi dirinya.

B. Simpulan

Pustakawan dituntut harus memiliki kreatifitas dalam menyediakan informasi bagi pemustakanya dengan berbagai macam karakter. Kecanggihan sistem hanya merupakan alat untuk memudahkan pekerjaan maupun layanan. Baik dan buruknya perpustakaan tergantung dari pengelolaan perpustakaan oleh pustakawan. Pustakawan memegang peranan penting dalam melayani kebutuhan informasi pemustaka. Pelayanan yang baik diimbangi dengan kemampuan pustakawan dalam melayani baik secara teknis dan non teknis. Dari aspek teknis adalah infrastruktur yang memadai seperti alat dan sistem yang ada, sedangakan aspek non teknis adalah kemampuan literasi dan wawasan yang dimiliki pustakawan.

Komunikasi dua arah yang dibangun antara pemustaka dan pustakawan kini tidak lagi terhalang oleh ruang dan waktu, terdapat banyak aplikasi komunikasi yang bisa dimanfaatkan seperti di *Facebook Messenger, Twitter, WhatsApp, LINE, live chatting, video call, email* dan lain sebagainya. Komunikasi tersebut bersifat wajib demi terjaganya hubungan yang baik antara pustakawan dan pemustaka. *Search engine* yang ada diharapkan tidak akan menggeser kebutuhan pemustaka terhadap perpustakaan, yang ada yaitu *search engine* harus menjadi mitra pustakawan dalam memberikan layanan terbaik kepada pemustaka.

C. Daftar Pustaka

Asril, Abar dan Hudrasyah, Herry. (2013). Media indonesia marketing strategy to increased their Gen Y readers. *The Indonesian Journal of Business Administration*, 2(8). 890 - 898. Retrieved from : http://journal.sbm.itb.ac.id/index.php/IJBA/article/viewFile/649/519

Doyle, C. S. (1992). Outcome Measures for Information Literacy within the National Education Goals of 1990. Final Report to National Forum on Information Literacy. Summary of Findings.US: National Forum on Information Literacy. Diakses pada 30 Nopember 2016 dari ERIC database online dari http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED351033.pdf

Kalimantan Timur, Badan Perpustakaan Provinsi. (2012, April 7). *Kreasinova (Kreatif, Aspiratif, Inovatif dan Ceria) Profil Pustakawan Ideal.* Diakses tanggal : 30 November 2016 dari : http://perpustakaan.kaltimprov.go.id/berita-382-kreasinova-kreatif-aspiratif-inovatif-dan-ceria-profil-pustakawan-ideal.html

Oblinger, D.G. & Oblinger, J.L. (2005). Is it age or IT: First steps toward understanding the net generation, in Educating the net generation . Diana G. Oblinger & James L. Oblinger (Eds.). S.l.: Educause. Diakses tanggal 29 Nopember 2016, dari : http://www.educause.edu/educatingthenetgen/

Rusmana, Agus. (2015, Maret 3). *Generasi gadget di era digital:tantangan dan kesiapan perpustakaan*. Yogyakarta : Seminar Nasional dalam rangka Dies Natalis Perpustakaan Universitas Gadjah Mada ke - 64Tahun.

Sharp, Kate (2009). Internet Librarianship: Traditional Roles In A New Environment. Diakses tanggal 30 Nopember 2016 dari : http://ifla.queenslibrary.org/IV/ifla66/papers/005-120e.htm

Widyawan, Rosa (2012, September 6). *Perpustakaan di tengah generasi digital native*. Diakses tanggal : 30 Nopember 2016, dari : http://irs-reference.blogspot.co.id/2012/09/perpustakaan-di-tengah-generasi-digital_6.html

Wijanarko, Himawan (2016, Maret 21). *Generasi alpha*. Diakses tanggal 29 Nopember 2016, dari : https://tirto.id/generasi-alpha-u3s

Wiyarsih & Maryatun (2012). Kesiapan pustakawan dalam menghadapi era digital (studi kasus pada pustakawan di perpustakaan UGM), *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi. 8(1).* 16 - 26. Diakses tanggal 29 Nopember 2016 dari : http://download.portalgaruda.org/article.php?article=368837&val=7131&title=Kesiapan%20Pustakawan%20dalam%20menghadapi%20Era%20Digital%20(Studi%20pada%20Pustakawan%20di%20Perpustakaan%20UGM)

EMOTIONAL BRANDING MELALUI PENATAAN LINGKUNGAN PERPUSTAKAAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMANFAATAN PERPUSTAKAAN

Neneng Komariah[1], Pawit M. Yusup, Agung Budiono

[1]Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Padjadjaran

Jl. Raya Jatinangor Sumedang

[1]Email: nenengkomariah@yahoo.com

Abstrak

Tulisan ini merupakan kajian teoritis tentang usaha promosi perpustakaan dengan strategi *emotional branding* melalui penataan lingkungan fisik perpustakaan. *Emotional branding* merupakan strategi pemasaran yang bertujuan untuk menciptakan nuansa emosional agar tercipta kedekatan emosional antara merek dengan konsumen. Sebagai lembaga penyedia jasa layanan informasi perpustakaan dapat mengimplementasikan *emotional branding* agar tercipta kedekatan secara emosional dengan para pemustakanya sehingga para pemustaka merasa puas dengan layanan yang diberikan dan mereka akan menjadi pengguna perpustakaan yang setia. Salah satu pilar dari *emotional branding* adalah **pengalaman panca indra,** yaitu pengalaman emosional yang dirasakan melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan (sentuhan) dan rasa. Oleh karena itu *emotional branding* di perpustakaan dapat diciptakan diantaranya melalui penataan lingkungan fisik perpustakaan. Kegiatan-kegiatan yang bisa dilakukan adalah menata penampilan gedung perpustakaan dan halaman di sekitarnya, disain interior perpustakaan yang menarik dan nyaman, ruangan perpustakaan yang wangi dan segar, di dalam ruangan perpustakaan dilengkapi alunan musik, perpustakaan dilengkapi fasilitas *wifi,* perpustakaan menyediakan sarana ibadah, menyediakan *common room* dan tempat makan (kantin). Implementasi *emotional branding* sebagai usaha promosi perpustakaan menuntut perubahan pola pikir dan semangat untuk terus berkreasi dari manajemen perpustakaan dan akan membutuhkan dana. Namun usaha ini penting untuk dilakukan agar perpustakaan menjadi tempat yang menyenangkan yang memiliki kedekatan emosional dengan para pemustakanya.

Kata kunci: *emotional branding*, promosi perpustakaan, lingkungan perpustakaan, desain interior perpustakaan

A. Pendahuluan

Perkembangan perpustakaan di Indonesia sangat menggembirakan terutama dilihat dari sisi pembangunan infrastruktur. Sudah banyak perpustakaan dengan penampilan fisik yang bagus ditandai dengan gedung yang bagus dan koleksi yang jumlahnya banyak. Bahkan menurut Anies Baswedan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI periode 2014-2016, "mutu perpustakaan di Indonesia lebih baik dari Jerman, Korea Selatan, Selandia Baru dan beberapa negara Eropa." Namun sangat disayangkan kehadiran perpustakaan yang sudah bagus tidak diikuti dengan meningkatnya minat baca masyarakat. Fakta menunjukkan bahwa berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Central Connecticut State University, Maret 2016 posisi Indonesia ada di nomor 60 dari 61 negara dengan tingkat literasi terbaik. (Koran Sindo, 8 Mei 2016).

Keadaan tersebut sangat memprihatinkan, karena sudah diakui bahwa membaca merupakan kunci untuk membuka pengetahuan. Masyarakat yang memiliki minat baca yang baik akan menjadi masyarakat yang berpengetahuan, masyarakat yang kreatif dan inovatif yang mampu bersaing di era global.

Rendahnya minat baca masyarakat harus menjadi perhatian semua pihak yang terkait, yaitu pemerintah melalui kegiatan pendidikan baik formal maupun non formal, para tokoh masyarakat, para LSM pegiat literasi dan para pengelola perpustakaan di semua jenis dan tingkatan. Semua penyelenggara perpustakaan seperti perpustakaan umum, perpustakaan sekolah mulai tingkat SD sampai SMA, perpustakaan perguruan tinggi dan juga perpustakaan khusus yang berada di instansi pemerintah atau di lembaga non pemerintah harus melakukan promosi agar perpustakaannya didayagunakan oleh mereka yang menjadi target layanannya.

Selama ini memang perpustakaan sudah banyak melakukan kegiatan promosi. Seperti dengan menyebarkan brosur, memasang poster atau spanduk di lokasi-lokasi yang dianggap strategis, mengundang masyarakat untuk datang ke perpustakaan dengan menyelenggarakan berbagai *event*, dsb. Hal ini sudah merupakan suatu langkah maju. Perpustakaan sudah mencoba menginformasikan kepada masyarakat tentang keberadaan dirinya sekaligus mencoba menumbuhkan kesadaran dan minat bahwa perpustakaan itu penting untuk dikunjungi.

Ada strategi pemasaran baru yang pada saat sekarang sedang berkembang dalam dunia pemasaran bisnis baik untuk pemasaran produk maupun pemasaran jasa, yaitu yang dikenal dengan strategi *emotional branding* yang merupakan paradigma baru untuk menghubungkan merek dengan pelanggannya.

Emotional branding dapat diartikan sebagai "menciptakan suatu nuansa emosional yang bertujuan menjalin hubungan emosional yang mendalam antara merek dan konsumen dengan pendekatan-pendekatan yang kreatif dan inovatif." (Gobe, Marc: 2003:xviii). Dengan kata lain, melalui strategi *emotional branding* perpustakaan dapat menjalin hubungan yang bersifat emosional dengan para penmustakanya.

Perpustakaan sebagai sebuah merek sudah dikenal lama oleh masyarakat sehingga sudah seharusnya perpustakaan menjadi tempat tumpuan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Namun rendahnya tingkat pemanfaatan perpustakaan membuat pengelola perpustakaan harus memikirkan bagaimana agar perpustakaan mampu menempati hati atau sisi emosional dari masyarakat melalui usaha yang dilakukan secara kreatif dan inovatif yang dilakukan oleh para pengelolanya.

Tulisan ini akan memaparkan kajian tentang bagaimana perpustakaan dapat mengimplementasikan strategi pemasaran *emotional branding* dalam rangka meningkatkan kualitas layanan agar dapat meningkatkan tingkat pemanfaatan perpustakaan oleh target pengguna yang sekaligus dapat meningkatkan minat baca masyarakat.

B. Metode

Tulisan ini merupakan hasil kajian analisis kritis terhadap teori-teori yang ada tentang perpustakaan sebagai lembaga yang menyediakan layanan informasi untuk masyarakat dan paradigma baru dalam dunia pemasaran yang disebut *emotional branding*. Kajian dalam tulisan ini lebih difokuskan pada implementasi konsep

emotional branding dalam manajemen perpustakaan dan secara spesifik pada penampilan fisik perpustakaan. Dengan demikian pengumpulan data dilakukan dengan studi kepustakaan.

C. **Pembahasan Tinjauan Literatur**

Perpustakaan pada prinsipnya mempunyai tiga kegiatan pokok, yaitu pertama mengumpulkan *(to collect)* semua informasi yang sesuai dengan bidang kegiatan dan misi organisasi dan masyarakat yang dilayani. Kedua, melestarikan, memelihara, dan merawat seluruh koleksi perpustakaan agar tetap dalam keadaan baik, utuh, layak pakai, dan tidak lekas rusak, baik karena pemakaian maupun karena usianya *(to preserve)*. Ketiga, menyediakan dan menyajikan informasi untuk siap dipergunakan dan diberdayakan *(to make available)* seluruh koleksi yang dihimpun di perpustakaan untuk dipergunakan pemakainya. (Ensiklopedia Americana vol. 17 hal. 783 dalam Sutarno NS, 2006:1)

Memperhatikan kegiatan pokok perpustakaan tersebut di atas nampak bahwa manajemen perpustakaan meliputi kegiatan-kegiatan yang khas dan sangat teknis yang hanya bisa dikerjakan oleh orang-orang dengan latar belakang pengetahuan atau ilmu perpustakaan. Oleh karena itu sering dikatakan bahwa para pengelola perpustakaan sangat sibuk dengan kegiatan teknis internalnya sehingga sering lupa bahwa mereka harus memperhatikan lingkungan masyarakat di sekitarnya dan menceritakan tentang keberadaannya kepada masyarakat. Oleh karena itu harus dilakukan upaya memperkenalkan perpustakaan kepada masyarakat.

Di Indonesia dikenal upaya pemasyarakatan perpustakaan atau sering disebut sosialisasi perpustakaan adalah upaya atau kegiatan-kegiatan yang terus dilakukan untuk sosialisasi, promosi dan publikasi dalam rangka menempatkan perpustakaan menjadi bagian dari kehidupan dan aktivitas masyarakat. Maksudnya adalah bahwa keberadaan perpustakaan di tengah-tengah masyarakat diketahui, dikenal dan dimanfaatkan sebagaimana mestinya. (Sutarno, 2006:23). Selanjutnya tujuan dari upaya pemasyarakatan perpustakaan adalah agar masyarakat menjadi tertarik untuk datang dan memanfaatkan koleksi yang dimiliki atau disediakan oleh perpustakaan. Hal ini sangat penting agar semua investasi yang telah dilakukan untuk membangun dan mengembangkan perpustakaan memiliki nilai guna dan berkontribusi pada pembangunan masyarakat terutama pembangunan pendidikan.

Upaya pemasyarakatan perpustakaan atau meminjam istilah pemasaran adalah mempromosikan perpustakaan harus dilakukan oleh perpustakaan yang bersangkutan dan dalam pelaksanaannya juga bisa bekerjasama dengan pihak-pihak lain yang terkait. Misal upaya pemasyarakatan perpustakaan umum dilakukan oleh perpustakaan umum yang bersangutan dan bisa bekerjasama dengan sekolah-sekolah yang ada di sekitar perpustakaan umum tersebut. Misal mengundang para siswa agar berkunjung ke perpustakaan dan di perpustakaan diselenggarakan sebuah *event* lomba bercerita. Kemudian melalui tugas-tugas yang diberikan oleh guru, misalnya siswa harus membuat karya tulis yang sumber informasinya harus dicari di perpustakaan.

Promosi perpustakaan membutuhkan semangat dan kreatifitas dari para pengelola perpustakaan. Semangat harus dibangun dilandasi kesadaran dari pengelola perpustakaan bahwa semua kegiatan pengelolaan perpustakaan mulai dari pemilihan dan pengumpulan koleksi, pengorganisasian atau pengolahan koleksi dan pemeliharaan koleksi harus berujung pada pelayanan yang optimal pada masyarakat pengguna. Maksudnya bahwa pelayanan yang diberikan harus merupakan pelayana prima yang membuat pengguna merasa puas dan kepuasan tersebut akan membuat pengguna ingin kembali lagi memanfaatkan perpustakaan dan bahkan pengguna yang puas tadi merekomendasikan pemanfaatan perpustakaan pada keluarganya, sahabatnya atau teman kerjanya. Hal ini akan menjadikan perpustakaan didayagunakan secara optimal oleh masyarakat.

Para pengelola perpustakaan juga harus selalu kreatif menciptakan kegiatan-kegiatan promosi agar masyarakat mau berkunjung dan memanfaatkan perpustakaan. Agar memahami teknik promosi dengan tepat maka pengelola perpustakaan atau bahkan pustakawan disarankan untuk mempelajari manajemen pemasaran dan manajemen *public relations*.

Mempelajari manajemen pemasaran akan membuat pengelola perpustakaan memahami dan mampu untuk membuat program pemasaran yang komprehensif dan efektif serta efisien untuk perpustakaannya

sehingga masyarakat yang menjadi target akan tertarik untuk datang dan memanfaatkan perpustakaan. Sedangkan mempelajari manajemen *public relations* akan membuat pengelola perpustakaan memahami siapa saja yang menjadi *stakeholder* perpustakaan dan kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan oleh perpustakaan untuk memelihara hubungan baik dengan mereka dalam rangka menciptakan citra positif perpustakaan sehingga para *stakehoder* akan selalu mendukung keberadaan perpustakaan.

Di era informasi sekarang ini yang didukung oleh kehadiran teknologi informasi dan komunikasi, membuat informasi tersedia dalam jumlah yang sangat banyak bahkan informasi merupakan *unlimited resources* dan bisa diakses dengan mudah mengatasi masalah jarak dan waktu. Seseorang yang membutuhkan informasi bisa mendapatkan informasi yang dia butuhkan dengan cepat dan hanya sambil duduk di depan komputer nya atau sambil memegang *gadget* nya. Menghadapi kondisi yang demikian akan merupakan tantangan tersendiri bagi perpustakaan yang konvensional. Perpustakaan konvensional harus berjuang agar tetap *survive* dan diminati masyarakat. Oleh karena itu kemampuan pemasaran harus menjadi keahlian tambahan bagi para pengelola perpustakaan disamping keahlian spesifik pustakawan.

Dalam dunia pemasaran yang komersial dikenal satu paradigma pemasaran baru yang disebut *emotional branding* (pembentukan merek dengan nuansa emosional). *Emotional branding* membawa kredibilitas dan kepribadian baru bagi merek dengan cara membina hubungan yang kuat dengan masyarakat secara personal dan menyeluruh. *Emotional branding meningkatkan penjualan atas dasar kebutuhan untuk memenuhi keinginan pelanggan.* (Gobe, 2005: xi).

Paradigma *emotional branding* menekankan pada hubungan manusia yang terjalin antara perusahaan dan pelanggan. Hal ini harus menjadi budaya dan keyakinan fundamental perusahaan bahwa manusia merupakan kekuatan yang sesungguhnya dalam bisnis. *Emotional branding* merupakan metodologi untuk menghubungkan produk ke konsumen secara emosional yang memfokuskan pada aspek yang paling mendesak dari karakter manusia, yaitu keinginan untuk memperoleh kepuasan material dan mengalami pemenuhan emosional. Dengan demikian suatu merek harus berada pada posisi yang unik agar dapat menggugah perasaan dan emosi konsumen.

Emotional branding adalah sebuah alat untuk menciptakan dialog pribadi dengan konsumen. Konsumen saat ini berharap merek yang mereka pilih dapat memahami mereka secara mendalam dan individual dengan pemahaman yang solid mengenai kebutuhan dan orientasi budaya mereka. Dengam demikian melalui *emotional branding* akan menghubungkan merek dari produk yang inovatif, relevan secara budaya, sensitif secara sosial dan hadir pada seluruh titik kontak manusia. Kontak emosi dengan konsumen akan menjadi strategi untuk sukses. Elemen emosional adalah faktor yang menjadi fondasi dan memberikan energi bagi merek untuk mengembangkan strategi bisnis yang berorientasi konsumen. Jadi perusahaan harus mengantarkan pesan tentang produk/merek dengan lebih intim dan lebih kuat. (Gobe, 2005: xxx).

Terdapat sepuluh prinsip *emotional branding (The Ten Commandments of Emotional Branding)* yang mengilustrasikan perbedaan antara konsep *brand awareness* (kesadaran merek) yang tradisional dengan dimensi emosional sebagai paradigma pemasaran yang baru. (Gobe, 2005: xxxii)

1. Dari konsumen menuju manusia

Konsumen membeli, manusia hidup. Jadi dalam lingkaran komunikasi pemasaran konsumen harus dianggap sebagai mitra yang didasarkan pada membangun hubungan yang saling menghormati "*win-win.*"

2. Dari produk menuju pengalaman

Produk memenuhi kebutuhan, pengalaman memenuhi hasrat. Membeli hanya untuk memenuhi kebutuhan digerakkan oleh harga dan kenyamanan. Namun sebuah pengalaman berbelanja yang mengesankan secara emosi akan membuat produk tersebut mempunyai relevansi secara emosional terhadap konsumen.

3. Dari kejujuran menuju kepercayaan

Kejujuran diharapkan. Kepercayaan bersifat melekat dan intim. Dengan demikian untuk memperolehnya harus diperjuangkan. Kepercayaan adalah salah satu nilai yang sangat penting dari suatu merek dan membutuhkan usaha yang sungguh-sungguh.

4. Dari kualitas menuju preferensi

Kualitas dengan harga yang tepat merupakan suatu hal yang sudah biasa saat ini. Preferensi menciptakan penjualan. Kualitas sangat diharapkan dan sebaiknya diwujudkan. Preferensi terhadap merek berarti menciptakan keterkaitan emosional dengan konsumen dan hal ini akan menciptakan keberhasilan.

5. Dari kemasyhuran menuju aspirasi

Menjadi terkenal tidak berarti anda juga dicintai. Kalau merek ingin didambakan berarti harus mengekspresikan sesuatu yang sesuai dengan aspirasi konsumen.

6. Dari identitas menuju kepribadian

Identitas adalah pengakuan. Kepribadian adalah mengenai karakter dan karisma. Identitas merek adalah unik dan menunjukkan perbedaan dengan kompetitor. Kepribadian merek sangat spesial, dia memiliki karakter yang karismatik yang mendorong suatu respon emosional.

7. Dari fungsi menuju perasaan

Fungsionalis dari suatu produk adalah hanya mengenai kegunaan atau kualitas yang dangkal. Desain pengindraan adalah mengenai pengalaman. Pemasar harus mendesain produk tidak hanya untuk mendapatkan fungsi dan kualitas maksimum, tetapi juga untuk menghadirkan suatu rangkaian pengalaman pancaindra yang baru.

8. Dari ubikuitas menuju kehadiran

Ubikuitas (keberadaan yang sangat umum) dapat dilihat. Kehadiran emosional dapat dirasakan. Merek dapat membentuk hubungan yang kuat dan permanen dengan konsumen, terutama jika merek tersebut diasosiasikan sebagai satu gaya hidup yang baru.

9. Dari komunikasi menuju dialog

Komunikasi adalah memberi tahu. Dialog adalah berbagi. Informasi tentang penawaran suatu produk merupakan komunikasi satu arah. Perusahaan harus menyampaikan pesan yang lebih personal berupa dialog riil dengan konsumen di tempat tinggal mereka. Dialog akan membangun suatu kemitraan yang berharga antara perusahaan dengan konsumen.

10. Dari pelayanan menuju hubungan

Pelayanan adalah menjual. Hubungan adalah penghargaan. Pelayanan adalah tingkatan dasar efisiensi dalam transaksi komersial. Sedangkan hubungan berarti bahwa orang-orang yang berada di balik merek tersebut sungguh-sungguh berusaha untuk memahami dan menghargai siapa konsumen mereka.

Selanjutnya Marc Gobe (2005) menjelaskan tentang empat pilar dari *emotional branding,* yaitu:

- Hubungan

Maksudnya menumbuhkan hubungan yang mendalam dan menunjukkan rasa hormat kepada konsumen serta memberikan pengalaman emosional yang benar-benar mereka inginkan. Dengan demikian perusahaan harus benar-benar mengenal siapa konsumennya.

- Pengalaman panca indra

Penelitian menunjukkan bahwa menawarkan suatu pengalaman merek yang berhubungan dengan pancaindra dapat menjadi *branding* merek yang sangat efektif. Menyediakan suatu pengalaman pancaindra dari suatu merek adalah kunci untuk mencapai hubungan emosional dengan merek yang akan menimbulkan kenangan manis serta akan menciptakan preferensi merek dan menciptakan loyalitas.

- Imajinasi

Imajinasi sangat dibutuhkan dalam proses *emotional branding*. Pendekatan imajinatif dalam design produk, kemasan, toko ritel, iklan, dan situs web memungkinkan merek menembus batas atas harapan dan meraih hati konsumen. Tantangan bagi merek adalah harus sering mengejutkan dan tetap menyenangkan konsumen.

- Visi

Merek harus memiliki visi yang kuat, karena merek akan berkembang melalui daur hidup yang alami dalam pasar. Untuk memelihara keberadaannya dalam pasar, merek harus selalu berada dalam kondisi keseimbangan sehingga merek bisa memperbaharui dirinya sendiri.

Implementasi *Emotional branding* melalui penataan lingkungan fisik perpustakaan

Pilar kedua dari *emotional branding* adalah **pengalaman panca indra,** yaitu pengalaman emosional yang dirasakan melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan (sentuhan) dan rasa.

Membangun *emotional branding* berdasarkan pengalaman pancaindra harus disesuaikan dengan selera dan gaya hidup target sasaran. Selanjutnya selera dan gaya hidup seseorang akan sangat dipengaruhi oleh era dimana seseorang dilahirkan atau dengan kata lain selera dan gaya hidup akan dipengaruhi oleh faktor usia. Dengan demikian implementasi *emotional branding* di perpustakaan harus mengacu pada bagaimana gaya hidup masyarakat yang menjadi target layanan perpustakaan tersebut yang berkaitan dengan faktor usia. Dimana profil usia pemustaka akan berkaitan dengan jenis perpustakaan yang menyediakan layanan.

Perpustakaan sekolah akan memiliki pemustaka dengan usia berkisar 6 – 18 tahun. Mereka dikenal dengan generasi Y. Marc Gobe menyatakan bahwa mereka pantas disebut sebagai *warp-speed generation* (generasi dengan kecepatan tak terduga). Mereka sering disebut juga sebagai *millenial generation* (generasi milenial karena mereka hidup di pergantian milenium dan secara bersamaan teknologi digital mulai merasuk dalam segala aktivitas kehidupan. Dengan demikian mereka punya akses yang sangat luas pada sumber informasi melalui media internet sehingga mereka sering juga disebut sebagai *net generation*. Mereka dikenal sebagai generasi yang punya pengetahuan luas tentang dunia global dan memiliki berbagai aktivitas sosial yang tidak hanya menunjukkan kecerdasan tetapi juga sisi murah hati.

Pemustaka perpustakaan perguruan tinggi berusia antara 19 – 70 tahun. Dengan asumsi profesor pensiun di usia 70 tahun. Dengan demikian perpustakaan perguruan tinggi akan memiliki target pengguna generasi *baby boom,* generasi X dan generasi Y. Namun diasumsikan sebagian besar pengguna perpustakaan perguruan tinggi adalah dari generasi X dan generasi Y. Generasi X dikenal sebagai generasi yang menolak kemapanan (Gobe, 2005:20). Mereka juga kelompok yang sangat rasional yang berjuang untuk tumbuh dan berkembang secara mandiri sehingga mereka selalu akan mempertanyakan **apa untungnya buat saya?** Ketika mereka dihadapkan pada penawaran untuk mengambil keputusan.

Perpustakaan umum akan memiliki target pengguna dengan usia berkisar 6 – 60 tahun. Jadi tiga generasi sekaligus harus diusahakan dapat dilayani dengan baik dan mereka puas dengan layanan perpustakaan yang telah diberikan.

Perpustakaan khusus yang ada di lembaga-lembaga pemerintah diperkirakan akan memiliki target pengguna berkisar usia 20 – 58 tahun. Dengan asumsi aparatur sispil negara (ASN) pensiun di usia 58 tahun. Dengan demikian sebagian besar target pengguna perpustakaan khusus adalah generasi X dan generasi Y.

Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa pengguna perpustakaan pada umumnya mereka yang berusia 10 – 50 tahun. Mereka adalah termasuk generasi X dan generasi Y. Generasi X yang selalu bersemangat dan anti kemapanan, dan generasi Y yang tidak sabaran tetapi sangat menyukai gaya hidup yang santai. Hal ini akan berpengaruh pada perilaku mereka ketika mencari informasi, dalam hal ini perilaku mereka ketika

memanfaatkan perpustakaan. Kondisi tersebut harus direspon dengan tepat oleh perpustakaan agar mereka tetap mengunjungi perpustakaan sebagai tempat mencari sumber-sumber informasi.

Dengan demikian membangun *emotional branding* di perpustakaan dari pilar pengalaman panca indra dapat dilakukan melalui penataan lingkungan fisik perpustakaan dalam arti dapat dilihat, dapat didengar dan dapat diraba. Selanjutnya harus dikembangkan juga *emotional branding* melalui penciuman dan perasa. Ada beberapa aspek yang bisa dikembangkan di perpustakaan dalam rangka menciptakan *emotional branding* melalui pengalaman panca indra.

- Penampilan gedung perpustakaan

Gedung perpustakaan sebaiknya dibangun dengan arsitektur yang unik yang bisa menciptakan kesan menarik dan mengundang orang untuk berkeinginan masuk. Lingkungan luar gedung perpustakaan juga ditata sedemikian rupa sehingga menciptakan suasana yang asri yang memungkinkan orang untuk belajar tetapi sambil bersantai. Dapat disediakan kursi-kursi di taman yang teduh dengan pepohonan, atau gazebo yang memungkinkan para mahasiswa diskusi tentang tugas-tugas perkuliahan sambil lesehan. Di tengah taman bisa dibuat kolam dengan air mancurnya. Untuk perpustakaan umum bisa juga dibuat taman bermain yang dilengkapi dengan ayunan dan permainan luar ruang yang lainnya. Diharapkan dengan melihat penampilan gedung dan sekitarnya yang menyenangkan akan tercipta nuansa emosional yang baik, yang bisa menggugah semangat orang untuk masuk ke perpustakaan tersebut.

- Disain interior yang nyaman

Perpustakaan sebaiknya menata ulang ruangan-ruangannya dengan memperhatikan kepentingan dan kenyamanan para pemustaka. Perasaan nyaman akan berkaitan dengan gaya hidup seseorang. Untuk itu perpustakaan harus mengubah disain ruangan nya sesuai dengan selera dan gaya hidup pemustakanya. Perpustakaan era sekarang harus tampil beda. Sesuai dengan generasi masyarakat yang dilayaninya yang anti kemapanan dan serba ingin instan karena ingin bisa santai. Perpustakaan sebaiknya menyediakan ruangan yang luas dengan kursi atau sofa yang nyaman untuk aktivitas membaca, karena pemustaka sekarang tidak menyukai lagi cara membaca yang terlalu serius di belakang *study carrel* yang ada disamping rak-rak buku yang tinggi di ruang koleksi perpustakaan. Mereka akan merasa nyaman membaca di ruangan yang luas dimana sekali-sekali mereka bisa melihat orang-orang yang ada di sekelilingnya. Di ruangan yang seperti ini pemustaka juga bisa berdiskusi dengan teman-temannya. Apabila perpustakaannya relatif besar dan gedungnya bertingkat maka sebaiknya di setiap lantai disediakan ruangan dengan fasilitas yang nyaman untuk membaca. Di setiap ruangan baca sebaiknya disediakan komputer yang berfungsi sebagai OPAC agar pemustaka mudah ketika dia ingin mencari sumber informasi.

- Ruangan perpustakaan yang wangi dan segar

Ruangan perpustakaan sebaiknya dilengkapi dengan adanya foto atau lukisan yang dipajang di dinding yang membuat suasana menjadi lebih menyenangkan. Pot-pot bunga yang ada di sudut ruangan juga akan membawa suasana terasa lebih segar.

Selanjutnya warna dinding ruangan juga sebaiknya menggunakan warna-warna yang segar dan bersemangat. Hal ini bisa menggugah pemustaka untuk bersemangat belajar atau mengerjakan tugas-tugas perkuliahannya. Dalam hal memilih warna manajemen perpustakaan bisa berdiskusi dengan ahli warna. Karena setiap warna memiliki makna dan dapat menimbulkan efek psikologis pada mereka yang ada di ruangan tersebut. Sebaiknya warna dinding antar ruangan yang satu dengan ruangan yang lain dibedakan, agar menciptakan suasana yang lebih dinamis.

Perpustakaan juga bisa menyemprotkan pewangi ruangan yang sesuai dengan suasana belajar untuk membuat ruangan menjadi wangi dan segar. Era perpustakaan yang bau kertas yang lembab seharusnya sudah berakhir. Sekarang perpustakaan harus wangi dan segar sehingga bisa menciptakan kedekatan emosional dengan penggunanya melalui indra penciuman. Pilihlah wangi yang lembut yang sesuai dengan suasana perpustakaan sebagai tempat belajar Pemustaka akan merasa nyaman dan betah berada di perpustakaan.

- Ruangan perpustakaan dilengkapi alunan musik

Alunan musik yang hadir di perpustakaan akan menciptakan *emotional branding* melalui indra pendengaran. Pilihlah musik yang sesuai dengan selera pemustaka dan sesuai dengan suasana perpustakaan sebagai tempat belajar. Kalau memungkinkan alunan musik antara ruangan yang satu dengan yang lain berbeda, agar tidak membosankan. Bisa juga perpustakaan memutarkan musik tradisional di hari-hari tertentu, terutama untuk perpustakaan umum yang harus mencerminkan budaya setempat. Misalnya di Jawa Barat ada hari *Rebo Nyunda,* dimana pada setiap hari Rabu mereka yang bekerja di kantor-kantor baik pemerintah maupun swasta harus memakai pakaian tradisional Sunda dan berbicara bahasa Sunda. Dengan demikian perpustakaan di Jawa Barat pada setiap hari Rabu bisa memutarkan musik tradisional Sunda. Hal ini akan menciptakan nuansa yang khas yang akan menciptakan kedekatan secara emosional melalui indra pendengaran.

- Perpustakaan dilengkapi fasilitas *wifi*

Pengguna perpustakaan yang merupakan generasi Y dan generasi Z adalah mereka yang sudah sangat terbiasa menggunakan internet untuk berbagai keperluan, seperti mencari informasi, menonton film, mendengarkan musik, berjualan atau berbelanja, dll. Bahkan ketika mereka berada di perpustakaan yang merupakan tempat sumber-sumber informasi mereka akan butuh akses internet sebagai pelengkap aktivitas pencarian informasi yang sedang dilakukan. Misalnya ketika sambil membaca buku mereka akan mendengarkan musik; ketika sedang membuat makalah mungkin akan membaca buku dan mencari informasi tambahan melalui internet. Bahkan mungkin ada pengunjung yang datang ke perpustakaan bukan untuk membaca buku tetapi untuk mendapatkan akses internet gratis. Oleh karena itu ketersediaan *wifi* sangat penting agar pengguna perpustakaan merasa senang, sehingga akan tercipta *emotional closeness* antara pengguna dengan perpustakaan.

- Perpustakaan dilengkapi kantin atau tempat makan

Menyediakan tempat makan merupakan bagian dari upaya membangun *emotional branding* berdasarkan pilar panca indra, yaitu indra perasa atau lidah. Artinya bahwa dengan tersedianya tempat makan di perpustakaan dengan menu makanan yang khas yang berbeda dengan di tempat lain akan membangun kedekatan emosional dengan para pengguna perpustakaan. Pilihlah menu yang sesuai dengan selera pengguna dengan harga yang sesuai dengan keadaan dompet mereka. Misalnya menu makanan Italia seperti pizza, sphageti, atau pasta yang lainnya yang disediakan di kantin perpustakaan perguruan tinggi, karena mahasiswa banyak yang menyukai makanan Eropa ini. Keberadaan tempat makan di perpustakaan disamping akan menciptakan suasana yang baru, yang akan mengubah stigma bahwa perpustakaan harus steril dari makanan, juga akan memudahkan para pemustaka yang ketika sedang membaca atau belajar merasa lapar. Sering dijumpai mahasiswa yang sedang asyik belajar atau sedang sibuk mengerjakan tugas yang dikejar *deadline* terganggu karena rasa lapar. Mereka harus berhenti sejenak untuk mencari tempat makan. Alangkah berkesannya apabila di selasar samping perpustakaan nya ada kantin yang menunya sesuai dengan selera dan harganya pas dengan keadaan dompet mahasiswa. Hal ini akan membangun *emotional branding* yang akan membuat pengguna merasa nyaman di perpustakaan dan akan senang menjadikan perpustakaan sebagai tempat favorit untuk dikunjungi.

- Perpustakaan menyediakan sarana ibadah

Tersedianya sarana ibadah akan sangat membantu para pemustaka terutama bagi mereka yang beragama Islam yang harus melaksanakan sholat di tempat yang khusus. Tempatnya harus bersih dari najis dan tertutup atau tidak bisisng karena sholat harus khusyu. Tersedianya tempat sholat atau mushola yang bersih dan nyaman dengan tempat wudlu yang bersih akan sangat mengesankan para pemustaka yang hendak melaksanakan sholat. Hal ini akan membangun *emotional branding* bahwa perpustakaan memperhatikan apa yang menjadi kebutuhan pemustakanya.

- Perpustakaan menyediakan ruangan khusus untuk beristirahat (*common room)*

Di ruangan ini disediakan minuman seperti teh, kopi atau air mineral yang bisa dinikmati secara cuma-cuma. Di ruangan ini dilengkapi furniture yang memungkinkan para pemustaka beristirahat. Misalnya disediakan sofa. Penyediaan fasilitas ini akan mengesankan para pemustaka. Mereka merasa diperhatikan dan dibuat nyaman berada di perpustakaan, sehingga akan tecipta kedekatan secara emosional

Faktor-faktor lain yang bisa menciptakan *Emotional branding*.

- Disain logo sebagai ciri khas atau identitas perpustakaan.

Pada umumnya perpustakaan akan menggunakan logo yang sama dengan lembaga penaungnya. Apabila dimungkinkan perpustakaan boleh memiliki logo sendiri disamping logo lembaga penaungnya untuk menunjukkan identitas diri. Dalam hal ini diperlukan kemampuan imajinasi dari manajemen perpustakaan untuk membuat logo yang unik dan menarik yang menggambarkan peran dan fungsi perpustakaan sebagai tempat sumber-sumber informasi yang siap membantu masyarakat pencari informasi. Mungkin manajemen perpustakaan bisa meminta ahli disain untuk membuatnya.

- Perpustakaan menyelenggarakan *special event*

Perpustakaan sebaiknya menyelenggarakan berbagai *special event* yang relevan dengan fungsi perpustakaan sebagai tempat tersedianya sumber informasi untuk keperluan pendidikan, pelestarian budaya, dan rekreasi. Penyelenggaraan *event* akan menarik perhatian masyarakat luas untuk mengunjungi perpustakaan dan akan mengundang perhatian media massa untuk meliput, sehingga perpustakaan akan mendapat publisitas yang sangat menguntungkan karena beritanya akan dibaca jutaan orang dari berbagai kalangan.

Dalam memilih tema untuk *special event* dibutuhkan kreatifitas dan imajinasi dari manajemen perpustakaan. Pilihlah tema yang unik yang bisa menciptakan *emotional branding* dengan masyarakat. Ada berbagai *event* yang bisa diselenggarakan seperti lomba mendongeng untuk guru-guru PAUD, lomba berpidato untuk mahasiswa, seminar ilmiah, pertunjukkan seni, dll. Pertunjukan seni tradisional yang diselenggarakan oleh suatu perpustakaan umum akan menunjukkan bahwa perpustakaan memiliki perhatian pada pelestarian seni dan budaya tradisional. Hal ini akan menciptakan kesan emosional yang mendekatkan para pelaku dan pemerhati seni dan budaya lokal pada perpustakaan.

Untuk menyelenggarakan *event* perpustakaan bisa bekerja sama dengan pihak luar, misalnya dengan sekolah-sekolah, dengan perguruan tinggi, dengan seniman, dan bahkan dengan industri.

Perpustakaan bisa membangun kemitraan dengan industri dalam rangka menyelenggarakan *special event*. Melalui program *Corporate Social Responsibility (CSR)* perusahaan memiliki dana yang siap diberikan pada mereka yang membutuhkan terutama untuk kepentingan pendidikan. Perpustakaan dapat memanfaatkan peluang ini karena perpustakaan merupakan lembaga pendukung pendidikan di masyarakat. Dengan bekerja sama dengan perpustakaan dalam menyelenggarakan *special event* industri pun akan memperoleh keuntungan dengan adanya publisitas. Kemitraan perpustakaan dengan industri juga akan menciptakan *emotional branding*.

Membangun *emotional branding* pada layanan perpustakaan harus menjadi komitmen dari manajemen perpustakaan yang bersangkutan, karena dalam manajemen perpustakaan akan terjadi perubahan yang signifikan yang akan membutuhkan kesiapan dan keinginan untuk melakukan penyesuaian.

Salah satu aspek yang harus berubah adalah pola pikir dan keahlian staf perpustakaan. Hal ini akan membutuhkan waktu yang relatif lama, karena mengubah kebiasaan seseorang bukan hal yang mudah untuk dilakukan.

Implementasi *emotional branding* melalui penataan lingkungan fisik perpustakaan akan membutuhkan perubahan pola pikir dan semangat untuk berimajinasi dari manajemen perpustakaan. Disamping itu perubahan penataan lingkungan fisik perpustakaan juga akan membutuhkan dana yang besar.

Tentu saja kendala dana akan dapat diatasi dengan berbagai cara sepanjang manajemen perpustakaan memiliki visi dan komitmen yang kuat bahwa perpustakaannya harus berubah demi meningkatan kualitas layanannya dan demi kepentingan masyarakat penggunanya. Seperti yang dikatakan oleh Bapak Perpustakaan Dunia, Rangganathan, bahwa *"library is a growing organism"* yang harus selalu berkembang memenuhi tuntutan masyarakat.

Akan dibutuhkan kesabaran dan semangat yang terus berkobar sampai akhirnya pengguna mulai menyadari adanya perubahan dalam layanan perpustakaan baik pada perilaku staf ketika melayani mereka, maupun pada penampilan perpustakaan secara fisik. Pemustaka akan merasakan bahwa perpustakaan yang dikunjunginya merupakan perpustakaan yang unik yang menyajikan pengalaman panca indra yang mengesankan, sehingga mereka merasakan ada kedekatan secara emosional. Ketika terjadi perubahan yang signifikan pada pemanfaatan perpustakaan baik dari sisi frekuensi maupun dari sisi intensitas, maka bisa dikatakan bahwa perpustakaan sudah berhasil menciptakan pendekatan secara emosional pada pemustakanya. Pemustaka yang merasa puas akan memanfaatkan perpustakaan dengan rasa bahagia, dan hal ini akan merupakan kebahagiaan bagi manajemen perpustakaan.

D. Simpulan dan Rekomendasi

Simpulan:

1. *Emotional branding* sebagai suatu strategi baru dalam pemasaran merupakan hal yang bisa diimplementasikan dalam layanan perpustakaan agar perpustakaan memiliki kedekatan emosional dengan masyarakat penggunanya, sehingga mereka akan menjadi pemustaka yang setia yang akan menjadikan perpustakaan sebagai bagian dari kegiatan pengembangan diri mereka. Hal ini sekaligus dapat meningkatkan minat baca masyarakat.
2. *Emotional branding* di perpustakaan dapat diimplementasikan pada aspek staf perpustakaan dan pada aspek penampilan fisik perpustakaan. Meskipun demikian, akan dibutuhkan kreatifitas dan imajinasi serta visi yang jelas dari manajemen perpustakaan dalam mengimplementasikan *emotional branding*.
3. Implementasi *emotional branding* dalam layanan perpustakaan membutuhkan komitmen dan semangat untuk berubah pada semua pengelola perpustakaan. Perubahan tersebut akan membutuhkan kesabaran karena membutuhkan waktu yang relatif lama, juga akan membutuhkan dana dalam jumlah yang besar untuk sampai pada kondisi yang dicita-citakan yaitu terciptanya kedekatan emosional yang baik dan kuat antara perpustakaan dengan masyarakat penggunanya.

Rekomendasi:

1. *Emotional branding* direkomendasikan untuk diimplementasikan di perpustakaan umum dan perpustakaan perguruan tinggi. Pertimbangannya adalah pengguna perpustakaan umum masyarakat yang sangat heterogen sehingga harus berusaha lebih keras agar menarik perhatian mereka untuk mau datang dan memanfaatkan fasilitas dan koleksi yang tersedia. Ketika mereka telah datang dan mendapatkan situasi yang baru di perpustakaan, diharapkan mereka akan tertarik untuk datang kembali dan menjadi pengguna perpustakaan yang setia. Sedangkan perpustakaan perguruan tinggi penggunanya adalah mahasiswa yang berada pada fase usia senang dengan hal-hal yang unik yang menyajikan pengalaman baru, sehingga dengan *emotional branding* melalui penampilan dan penataan lingkungan perpustakaan yang baru mereka akan merasa senang dan menjadikan perpustakaan sebagai tempat favorit mereka.
2. Implementasi *emotional branding* di perpustakaan harus dilakukan secara bertahap, mengingat akan membutuhkan dana yang besar dan kesiapan manajemen perpustakaan untuk mengubah pola pikir dan kebijakan.

DAFTAR PUSTAKA

Association of Research Libraries. 2004. *LibQUAL +TM Spring 2004 Survey*. Washington: Texas A&M University.

Davis, C H. And Shaw, D. 2011. *Introduction to Information Science and Technology*. New Jersey: Information Today.

Gobe, Mc. 2005. *Emotional Branding: Paradigma Baru Untuk Menghubungkan Merek dengan Pelanggan*. Ed. Bahasa Indonesia. Jakarta: Erlangga.

Kotler, P. and Keller, KL. 2006. *Manajemen Pemasaran*. Ed. Bahasa Indonesia, ed. 12. Jakarta: Indeks.

Rubin, R.E. 2004. *Foundation of Library and Information Science.* 2nd. London: Neal-Schuman Publishers.
Sulistyo-Basuki. 1991. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
Sutarno NS. 2006. *Perpustakaan dan Masyarakat*. Jakarta: Sagung Seto.

PROGRAM *CHARITY FOR BOOKS* PERPUSTAKAAN GAGAS CERIA DALAM MENDUKUNG LITERASI

Oleh:

Fitri Perdana; Dian Sinaga: Pawit M Yusup

Dosen pada Program Studi Ilmu Perpustakaan Fikom Unpad

(Email: peet_lithuania79@ymail.com ; diansinaga40@gmail.com ; pawitmy@gmail.com;)

ABSTRAK

Di era informasi saat ini, banyak perpustakaan yang sudah bermetamorfosis: manajemen perpustakaan yang baik, ruangan yang nyaman, dan memiliki program-program inovatif dalam mendukung program literasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana program inovasi yang dilaksanakan perpustakaan Gagas Ceria yang bernama *Charity for Books* dalam mendukung program Literasi. Fokus penelitiannya adalah mengetahui apa itu *charity for books,* tujuan dan manfaat program tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Narasumbernya adalah orang-orang yang terkait dengan kegiatan di perpustakaan Gagas Ceria Bandung, yang berjumlah 5 kategori informan. Data penelitian ini diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, studi kepustakaan dan dokumentasi, trianggulasi data. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa *charity for books* adalah program kerjasama antara perpustakaan El Muloka Gagas Ceria dan orangtua siswa SD Gagas Ceria dalam mendukung program Literasi. Dari hasil penelitian dapat diketahui, bahwa program *charity for books* ini dilakukan secara rutin setiap 4 tahun sekali. Tujuan program tersebut adalah: (1). Menambah koleksi perpustakaan (2). Melengkapi sarana dan prasarana perpustakaan (3). Mengumpulkan buku dan membagikannya kepada yang membutuhkan. Rencana seanjutnya akan diadakan program *Charity for books* di tahun yang akan datang, 2017. Manfaatnya: dengan adanya program *charity for books* yang dilaksanakan perpustakaan El-Muloka Gagas Ceria ini, melalui semangat berbagi, diharapkan keberaksaraan (literasi) baik siswa internal maupun eksternal (di luar lingkungan sekolah) juga semakin meningkat.

Kata kunci: Program inovatif, Perpustakaan, *Charity for books,* Literasi.

A. Pendahuluan

Banyak ungkapan seputar budaya baca seperti "Buku adalah jendela dunia dan membaca adalah kuncinya". Namun bukan hal mudah untuk melakukan gerakan literasi guna menumbuhkan budaya baca di kalangan masyarakat. Termasuk, budaya baca di sekolah yang juga masih terkendala. Membaca merupakan kebutuhan yang fundamental pada zaman modern seperti sekarang ini. Kita sering mendengar bahwa dalam masyarakat perkembangan minat dan budaya bacanya masih relatif rendah. Ini bisa dikatakan benar, namun dapat juga dikatakan salah. Jadi sifatnya relatif. Benar untuk sebagian masyarakat, salah untuk sebagian masyarakat lainnya. Terpenting, adalah bagaimana mencari solusi tersebut. Ada peran perpustakaan dalam menjawab permasalahan diatas. Ketika seseorang masih usia anak-anak, biasanya tumbuh rasa keingintahuan yang besar terhadap segala sesuatu disekitarnya.

Seperti yang kita ketahui, membaca merupakan salah satu upaya yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Membaca merupakan salah satu langkah yang sangat menentukan berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar yang diharapkan. Dengan membaca berarti kita menterjemahkan, menginterpretasikan tanda-tanda atau lambang-lambang dalam bahasa yang dipahami oleh pembaca (Sinaga, 2004:87).

Konsep pendidikan yang dianut di negara kita adalah konsep pendidikan sepanjang hayat (*life long learning*). Hal ini sejalan dengan kewajiban setiap insan untuk selalu belajar sejak dilahirkan sampai akhir hayatnya. Kepandaian dan kemampuan membaca merupakan faktor yang amat penting dalam proses belajar. Menurut pengalaman, pemecahan berbagai persoalan yang berkaitan dengan ilmu dan pengetahuan berkorelasi sangat erat dalam kegiatan membaca. Topandi H. Ismail (1982:25) Dalam Sinaga (2004:88) menyatakan, "... karena dengan membaca kita akan memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi kehidupan. Membaca laksana ilmu pengetahuan." Membaca merupakan kebutuhan pokok bagi manusia. Kalau kita perhatikan para tokoh, yang bertaraf nasional ataupun internasional dalam berbagai bidang, sebagaimana lahir dan besar karena kemampuannya dalam bidang membaca. Mereka belajar secara otodidak atau *self study* dalam berbagai disiplin ilmu pengetahuan, namun kemudian bisa mengubah kehidupan suatu bangsa bahkan dunia.

Peran perpustakaan sekolah dalam pembinaan minat baca sangat penting, seperti yang dikemukakan oleh Mulyani Achmad N. Pada Bulletin Perpustakaan UII nomor 8-9 Desember/Januari (1978:5-6) Dalam Sinaga (2004:95) sebagai berikut:

1) Menimbukan kecintaan terhadap membaca, memupuk kesadaran membaca, dan menanamkan *reading habit*.
2) Membimbing dan mengarahkan teknik memahami bacaan.
3) Memperluas horison pengetahuan dan memperdalam pengetahuan yang sudah diperoleh.
4) Membantu perkembangan kecakapan bahasa dan daya pikir dengan menyajikan buku-buku yang bermutu.
5) Memberikan dasar-dasar ke arah studi mandiri.

Secara sederhana, pengertian perpustakaan adalah suatu tempat atau gedung yang menyimpan koleksi buku-buku yang diorganisasikan dengan sistem tertentu, untuk dipergunakan sebagai keperluan studi, penelitian, membaca dan lain-lain. *Secara populer*, perpustakaan dapat diartikan sebagai tempat terkumpulnya ilmu pengetahuan, baik berupa koleksi buku-buku ataupun bahan-bahan lainnya. Dengan demikian, koleksi suatu perpustakaan tidak terbatas pada buku-buku saja. Menurut M. Idris Suryana K.W (1974:1) Seperti yang dikutip Dian Sinaga (2005:21) "Perpustakaan adalah suatu tempat untuk menggali ilmu pengetahuan, menyimpan, menampung, dan memelihara serta kemudian menyebarluaskan atau meneruskan ilmu pengetahuan atau informasi itu dari satu generasi kegenerasi selanjutnya". Dari pengertian diatas, maka jelaslah bahwa maksud didirikannya perpustakaan adalah melestarikan ilmu pengetahuan atau gagasan manusia dari jaman ke jaman, agar dapat dimanfaatkan oleh generasi ke generasi berikutnya. Untuk itu, koleksi perpustakaan perlu diatur atau diorganisasikan sedemikian rupa untuk disebarluaskan kepada masyarakat. Sedangkan sebuah perpustakaan dibangun berdasarkan beberapa pertimbangan antara lain:

1) Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat
2) Atas keinginan masyarakat tertentu
3) Atas prakarsa pemerintah (pusat atau pemerintah daerah)
4) Atau atas kemauan lembaga tertentu, baik pemerintah atau swasta
5) Untuk mendukung suau kegiatan seperti pendidikan atau sekolah guna memfasilitasi program penelitian.

(Sutarno, 2006:255)

Pada era informasi sekarang ini, Indonesia sedang giat-giatnya melaksanakan pembangunan disegala bidang. Adapun tujuan pembangunan di negara kita, seperti yang dipaparkan oleh Dian Sinaga (2005:9), yaitu diarahkan untuk mewujudkan masyarakat adil dan makmur yang merata material dan spiritualnya berdasarkan landasan Idiil Pancasila dan Landasan Konstitusional Undang-undang Dasar 1945. Hal ini misalnya dituangkan dalam Garis-Garis Besar Haluan Negara 1978: "Pembangunan nasional bertujuan untuk mewujudkan suatu masyarakat adil dan makmur yang merata material dan spiritualnya berdasarkan pancasila dalam wadah negara kesatuan Republik Indonesia yang merdeka".

Salah satu aspek yang turut menunjang lajunya pembangunan tersebut adalah *bidang pendidikan*. Pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia sehat jasmani dan rohani, memiliki pengetahuan dan keterampilan, mampu mengembangkan kreatifitas, kecerdasan dan budi pekerti yang luhur. Mengingat pendidikan sangat penting, untuk itu kualitas pendidikan dalam menunjang proses belajar mengajar harus senantiasa diperhatikan oleh semua pihak. Untuk mencapai tujuan tersebut, perlu adanya menyempurnakan kurikulum, perbaikan kualitas guru dan memaksimalkan pemanfaatan sarana penunjang pendidikan, salah satunya adalah perpustakaan sekolah. Perpustakaan merupakan gudangnya ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, perpustakaan sekolah diharapkan mampu memberikan pelayanan yang sebaik-baiknya kepada setiap pemakai perpustakaan sekolah. Dengan adanya perpustakaan sekolah yang baik dan koleksinya yang memadai, diharapkan dapat membantu siswa berprestasi dan menguasai ilmu pengetahuan di sekolah. Adapun pelayanan perpustakaan sekolah yang potensial terhadap para siswanya, meliputi: *pelayanan sirkulasi, pelayanan referensi, jam buka perpustakaan sekolah, dan bimbingan pembaca.*

Kesan yang tertanam selama ini tentang perpustakaan memang tidak jauh dari bangunan fisik tempat buku dikumpulkan, dimana dalam ruangan tersebut terkadang buku berdebu, rak atau lemari buku reot, susunan buku yang tidak teratur, dan sebagainnya. Hal-hal itulah yang akhirnya membuat anak-anak malas berkunjung ke perpustakaan, meski bukan berarti berarti mereka malas membaca buku. Orangtua pun memilih supaya anaknya menjauh dari perpustakaan akibat bayangan lama itu. Akan tetapi itu dulu. Kini sudah banyak perpustakaan yang kondisinya betul-betul terbalik dari kesan lama tersebut. Sebagian perpustakaan sekarang sudah memiliki kondisi ruangan yang nyaman. Kehidupan adalah sesuatu yang terus dinamis, berjalan, berubah dan berproses. Perpustakaan anakpun telah bermetamorfosis. Seperti di Perpustakaan El-Muloka yang berlokasi di SD Gagas Ceria, Jalan Malabar 61 Kota Bandung. Ruangannya tidak teralu luas, tetapi sangat nyaman dan ramah anak. Perpustakaan El-Muloka yang berada di SD Gagas Ceria ini, memiliki ruangan yang memiliki pendingin ruangan, lantai kayu dan dilengkapi bantal besar serta sofa, juga area yang bersih dan terang, sehingga membuat anak nyaman. Perpustakaan El-Muloka sendiri terus mengadakan berbagai terobosan untuk menumbuhkan budaya baca (dalam mendukung program literasi), salah satunya mengadakan program inovatif, seperti: *Charity For Books*. Peneliti merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut, mengenai: Bagaimana program inovasi yang dilaksanakan perpustakaan Gagas Ceria yang bernama *Charity for Books* tersebut, dalam mendukung program Literasi?

B. Metode Penelitian

Penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Nasution (1995:5) mengatakan bahwa penelitian kualitatif pada hakikatnya adalah mengamati orang dalam hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya. Untuk itu, peneliti harus terjun ke lapangan dalam waktu yang cukup. Lebih jauh menurut Nasution, Penelitian kualitatif disebut juga penelitian naturalistik. Disebut naturalistik karena situasi lapangan penelitian bersifat *"natural"* atau wajar sebagaimana adanya, tanpa manipulasi ataupun diatur dengan eksperimen maupun *test*. penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang seutuhnya (mendalam dan kontekstual) mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang diteliti. Penelitian kualitatif berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat, kepercayaan orang yang diteliti tentang suatu topik. Hal ini tidak dapat diukur dengan angka dan tidak dapat ditetapkan sebelumnya secara jelas dan pasti. Karena itu dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah alat penelitian yang utama.

Data-data tersebut berupa data yang diperoleh dan dikumpulkan melalui beberapa teknik: Observasi, wawancara, studi kepustakaan atau dokumenter dan trianggulasi data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah seperti yang dikemukakan oleh Nasution, yaitu: Reduksi data, tampilan data, mengambil keputusan dan verifikasi. Tempat penelitian: Perpustakaan El-Muloka SD Gagas Ceria, Jl. Malabar No.61 Bandung. Waktu penelitian: 3 bulan dari bulan september-november 2016. Dalam suatu penelitian kualitatif, peneliti melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait dengan kegiatan di Perpustakaan El-Muloka SD Gagas Ceria, Bandung. Populasinya adalah para individu yang memiliki kriteria sebagai sumber informasi atau narasumber. Pemilihan narasumber sama halnya dengan pemilihan responden yakni pemilihannya merupakan hasil proses pra penelitian yang dilakukan peneliti yang direncanakan untuk penelitian, dengan menjajaki dan menilai keadaan lapangan saat observasi awal, untuk mengenal unsur lingkungan sosial, fisik. Maka, dipilih 6 kategori narasumber atau informan yang terdiri atas:

Tabel 1

Daftar yang akan diwawancarai (Informan):

NO	NAMA	KETERANGAN
1	**Shinta Ratna Sari**	**Kepala Sekolah**
2	**Karina**	**Kepala Perpustakaan**
3	**Ika Irawati**	**Pustakawan**
4	**Para Orang tua**	**Orangtua**
5	**Para Siswa**	**Para Siswa**

C. Hasil dan Pembahasan

SD Gagas Ceria merupakan sekolah swasta umum *Innovative Education* dari mulai *Playgroup* - SD. Kelebihan perpustakaan ini berada di lokasi yang strategis di Jalan Malabar No.61, ruang perpustakaan berada di antara ruang kantor, kelas dan area parkir. Di SD Gagas Ceria ini, terdapat juga fasilitas, sarana prasarana yang menunjang kelancaran proses belajar mengajar, seperti terdapat: *Discovering English*, Perpustakaan ramah anak, dll. Awalnya Perpustakaan SD Gagas Ceria ini hanya diperuntukan untuk siswa sekolah (internal) saja, tetapi semenjak tahun 2007 Perpustakaan SD Gagas Ceria yang dinamakan Perpustakaan *El-Muloka* yang artinya *"tempat ilmu"* dalam Bahasa Sunda ini, dibuka juga untuk umum.

Menurut hasil wawancara dengan Pustakawan El-Muloka Ibu Ika "*Perpustakaan El-Muloka memiliki berbagai macam layanan: Sirkulasi, Koleksi buku-buku, CD, Pemutaran Film (terkait pendidikan), juga ada program/ kegiatan yang rutin dilakukan setiap minggunya, yaitu pada hari rabu adalah kegiatan Storytelling pada saat pulang sekolah sekitar jam 12.00 dari usia 2 - 6 tahun. Sedangkan untuk usia SD biasanya dilakukan pada saat Reading Time".* Menurut Ibu Ika juga *"buku-buku yang dibacakan adalah buku-buku fiksi seperti dongeng binatang, dll. Mengingat target usianya adalah anak-anak dari 2-6 tahun, dongeng dibacakan secara keseluruhan menggunakan alat peraga. Sedangkan pendongengnya ialah volenteer dari siswa SD, Orangtua murid dan Guru / Bengkimut". Mekanisme untuk jadi volenteer dongeng sendiri penyebaran informasinya melalui FB, tweeter, IG, dll. Mereka melamar untuk bersedia menjadi volenteer dongeng. Setelah itu, yang terpilih menjadi volenteer diberi pembekalan terlebih dahulu".* Program/kegiatan lain yang dilakukan perpustakaan menurut ibu Ika "*adalah mengadakan workshop-workshop yang disesuaikan dengan event tertentu dikaitkan dengan buku, misalnya: workshop pembuatan komik bekerjasama dengan mizan, hasilnya sudah ada 2 komik karya siswa yang diterbitkan oleh mizan.* Selain itu juga, *Perpustakaan El-Muloka bekerjasama dengan para orang tua mempunyai program Charity for Books setiap 4 tahun sekali. Tujuan Charity for books yang pertama: adalah untuk menambah koleksi; ke-dua: melengkapi sarana prasarana; ke-tiga: mengumpulkan buku untuk disumbangkan kembali."*

Dari hasil wawancara di atas, perpustakaan el-muloka mempunyai salah program yang menarik, yaitu program *Charity for books*. Program ini kerjasama antara perpustakaan dan para orang tua siswa. Program ini bukan saja menambah dan melengkapi koleksi dan sarana prasarana perpustakaan saja, tapi juga melalui semangat berbagi, mereka justru menyumbangkan kembali buku-buku tersebut ke tempat-tempat yang membutuhkan (sebagai upaya mendukung program literasi). Jika dihubungkan dengan minat dan budaya baca dalam hal literasi, menurut Sutarno (2004:229) Minat dan budaya masyarakat harus dilakukan dengan beberapa cara, seperti:

1. Mulai sejak anak usia dini. Jika kita menginginkan anak-anak kita senang terhadap buku bacaan, maka kita harus menyediakannya dan membimbingnya secara teratur. Jika kegemaran dan kebiasaan itu telah terbentuk pada jiwa anak-anak, maka usianya yang bertambah, keinginannya juga makin bertambah, selanjutnya perlu penyediaan bahan bacaan yang cocok, dengan isi dan mutu serta misinya diarahkan kepada hal-hal positif. Hal ini cocok dengan program yang dilaksanakan oleh Perpustakaan El-Muloka taget sasarannya adalah anak-anak. Dimulai sejak usia dini, agar anak-anak senang membaca.
2. Dilakukan secara terus menerus. Jadi upaya itu harus berlanjut, kontinu dan secara teratur.
3. Bahan bacaan. Tersedianya bahan bacaan yang mencukupi, baik jumlah, jenis dan mutu. Dilihat dari bahan bacaan, perpustakaan El-Muloka memiliki banyak koleksi Fiksi dan Non fiksi, Koleksi CD, Film pendidian, dll. Saat ini koleksi perpustakaan El-Muloka sekitar ± 18.000 *judul*. Pengadaan koleksinya dari Pembelian dan sumbangan. Pihak sekolah rutin mengadakan membelian minimal 1 tahun sekali. Selain itu, ketersediaan bahan bacaan juga diperoleh dari sumbangan. Program sumbangan ini biasanya diadakan setiap tahun pada tanggal 14 september dalam memperingati hari buku. Setiap siswa dihimbau membawa 2 buku (1 buku untuk saling bertukar dengan teman, 1 buku lagi untuk di sumbangkan ke perpustakaan El-Muloka). Untuk jenis buku yang dibawa, disesuaikan dengan kebutuhan perpustakaan. Selain itu, perpustakaan juga memiliki program inovatif, yang dinamai: *Charity For Books.*
4. Ditanamkan suatu kebiasaan.
5. Lingkungan yang mendukung. Selain lingkungan sekolah, ada peran keluarga di rumah juga dalam upaya menciptakan suasana dan kebiasaan membaca.
6. Adanya suatu kebutuhan dan tantangan (tugas, ujian, kelulusan, dll). Mau tidak mau, hatus belajar (membaca) jika ingin memperoleh hasil yang baik.
7. Tersedianya fasilitas dan kemudahan. Dengan adanya program *charity for books* ini, diharapkan tersedianya fasilitas dan kemudahan dalam mendukung program literasi.

Tujuan *charity for books* ini selaras dengan konsep pengadaan atau akuisisi koleksi bahan pustaka menurut Sutarno (2004:146) merupakan proses awal dalam mengisi perpustakaan dengan sumber-sumber informasi bagi

perpustakaan yang baru didirikan, kegiatan pengadaan ini meliputi pekerjaan penentuan kriteria koleksi perpustakaan dan pembentukan koleksi awal. Sedangkan untuk perpustakaan yang sudah berjalan, kegiatan pengadaan untuk menambah dan melengkapi koleksi yang sudah ada. Yang menjadi titik tolak kegiatan pembinaan dan pengembangan koleksi selanjutnya. Pengembangan koleksi menurut Syihabuddin Qalyubi (2003: 77) merupakan proses memastikan bahwa kebutuhan informasi dari para pemakai akan terpenuhi secara tepat waktu dan tepat guna dengan memanfaatkan sumber-sumber informasi yang dihimpun oleh perpustakaan. Sumber-sumber informasi tersebut harus dikembangkan sebaik-baiknya sesuai dengan kondisi perpustakaan dan masyarakat yang dilayani. Hal-hal pokok yang harus ditetapkan berkaitan dengan koleksi, Sutarno (2004:147) adalah:

1. Menyusun rencana operasional pengadaan bahan pustaka yang meliputi:

   - Perumusan kebijakan tentang koleksi, mencakup pedoman, peraturan, penekanan (*stressing*), penyediaan anggaran
   - Menghimpun Alat seleksi Bahan Pustaka. Kegiatan ini adalah mengumpulkan semua sumber informasi literatur yang akan dipergunakan dalam proses penyeleksian dan penentuan bahan pustaka yang akan diadakan. Sumber-sumber informasi ini seperti: katalog penerbit, bibliografi, abstrak, brosur terbitan baru, dan lain-lain. Sumber informasi yang juga sangat diperlukan adalah yang memuat gambaran tentang buku, harga dan toko buku yang menyediakan. Sumber seleksi lain adalah saran-saran dari pengunjung.

2. Survei minat Pemakai. Survei minat pemakai ini bisa dilakukan dengan mengadakan wawancara dengan para pemakai potensial yang rajin menggunakan perpustakaan atau menyediakan formulir isian yang disediakan untuk pengunjung. Mereka dipersilahkan untuk menulis keinginan dan kebutuhan koleksi yang dibutuhkan.
3. Survei Bahan Pustaka. Kegiatan ini mengamati langsung keberadaan bahan pustaka di penerbit, toko, dan perpustakaan lainya untuk mengetahui: buku apa saja yang ada, buku yang sudah lama namun tetap penting dimiliki, bentuk fisik buku, perbandingan harga buku, perkembangan penerbitan (baik terbitan baru, edisi revisi, cetak ulang, dan lain-lain). Makin banyak pengetahuan tentang pustaka yang diperoleh melalui survey ini, akan berpengaruh kepada pengadaan dan peningkatan kualitas koleksi perpustakaan.
4. Membuat dan menyusun Desiderata. Kegiatan ini adalah membuat deskripsi bahan pustaka dalam bentuk kartu atau daftar dan digunakan sebagai seleksi bahan pustaka untuk pengadaan.
5. Menyeleksi bahan pustaka (Seleksi).

Pengadaan koleksi bahan pustaka dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain:

- Pembelian

  Baik langsung maupun melaui pihak ketiga. Menurut Sulistyo-Basuki (1991:222) yang dikutip Syihabuddin Qalyubi (2003:90) Bahwa Pembelian langsung dapat dilakukan pada penerbit ataupun pada toko buku. Akan tetapi, penerbit asing umumnya tidak melayani permintaan perpustakaan, sehingga perpustakaan Indonesia harus membeli melalui toko buku.

- Tukar menukar.

  Bahan pustaka tertentu tidak dapat dibeli di toko buku, tetapi hanya dapat diperoleh melalui pertukaran atau hadiah. Menurut Yulia (1994:56) yang dikutip Syihabuddin Qalyubi (2003:93) menjelaskan bahwa pertukaran bahan pustaka antar perpustakaan mempunyai beberapa tujuan, yaitu:

- Untuk memperoleh bahan pustaka tertentu yang tidak dapat dibeli di toko buku, penerbit, agen, atau yang tidak tersedia karena alasan lain, misalnya: terbitan pemerintah, sebagian majalah-majalah yang diterbitkan lembaga pendidikan, dan lain-lain yang dikirimkan hanya melalui pertukaran.
- Melalui pertukaran akan memberi jalan bagi perpustakaan untuk memanfaatkan bahan pustaka yang duplikasi atau permintaan hadiah yang tidak sesuai. Dengan pertukaran akan memberi peluang untuk mengembangkan kerja sama yang baik antar perpustakaan.

- Hadiah.

Sebagian bahan pustaka yang terdapat di Perpustakaaan kadang-kadang diperoleh melalui hadiah. Bahan pustaka yang diperoleh lewat hadiah sangat penting untuk mengembangkan koleksi perpustakaan. Menurut Colin Ray (1992:29) yang dikutip Syihabuddin Qalyubi (2003:95) Perpustakaan yang menerima bahan pustaka berupa hadiah perlu mempertimbangkan beberapa hal, jangan karena bahan pustaka tersebut didapat karena cuma-cuma. Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan, yakni:

- Penilaian secara seksama mengenai kesesuaian subjek koleksi yang sedang dikembangkan oleh perpustakaan;
- Kebebasan bagi perpustakaan dalam mengolah koleksi yang dihadiahkan sesuai dengan kepentingan perpustakaan, dan
- Apakah hadiah tersebut merupakan beban tambahan ataukah tidak bagi perpustakaan dalam penyediaan ruangan, perawatan dan pengawasan koleksi sehingga mengorbankan pekerjaan utama perpustakaan.

- Menerbitkan, termasuk di dalamnya membuat kliping

Buku-buku yang di dikumpulkan perpustakaan el-muloka adalah hasil pengumpulan dana dan sumbangan umum. *Charity for books* yang pertama berhasil mengumpulkan 10.000 buku. Perpustakaan el-muloka sendiri sangat peduli kepada penanaman minat baca dan budaya literasi pada anak-anak SD dan usia dini. Dalam program *charity for books* ini, perpustakaan senantiasa berusaha menambah koleksi, sarana dan prasarana dan juga guna melengkapi perpustakaan sekolah/paud lainnya. Perpustakaan el-muloka yang berarti dalam Bahasa Sunda "tempat ilmu" mengajak anak-anak untuk membaca buku. Tujuan dari perpustakaan el-muloka sendiri, yaitu:

1. Menjadikan perpustakaan yang bekerja sama dengan perusahaaan-perusahaan dalam melaksanakan CSR.
2. Merealisasikan perpustakaan terlengkap di Kota Bandung.
3. Menambah jumlah koleksi perpustakaan guna melengkapi buku-buku dan koleksi bagi murid SD Gagas Ceria dan Paud lainnya.
4. Menggali daya kreativitas anak dan imaginasi anak dengan menggunakan sarana perpustakaan.
5. Menjadi sumber aktivitas belajar dan mengajar.
6. Mengembangkan minat dan budaya baca.
7. Mendidik anak agar mampu belajar secara mandiri.
8. Pusat aktivitas komunitas pencinta buku.

Perpustakaan El-Muloka sendiri bercita-cita ingin membangun budaya literasi pada anak-anak di Kota Bandung. Salah satunya adalah dengan membuat program inovatif berbasis aktivitas berbagi, yang dinamai *"charity for books"*. Pada hakikatnya, perpustakaan sekolah merupakan lembaga yang memberikan pelayanan terhadap semua pemakai perpustakaan sekolah. Artinya, secara prinsip pemakai perpustakaan sekolah tidaklah dibatasi hanya untuk guru atau murid saja, melainkan semua orang berhak mendayagunakannya. Minimal

perpustakaan sekolah bisa didayagunakan oleh masyarakat sekitar tempat sekolah tersebut berada. Memang selama ini ada kesan bahwa perpustakaan sekolah hanya diperuntukan bagi guru, dan staf sekolah saja. Hal ini tentunya tidak terlepas dan ketebatasan koleksi dan staf perpustakaan di samping budaya baca di masyarakat kita yang belum terbina dengan baik karena masih banyak diwarnai budaya lisan dan budaya dengar. Faktor lain yang menyebabkan belum terbiasanya masyarakat disekitar tempat sekolah mendayagunakan perpustakaan sekolah adalah mereka beranggapan bahwa perpustakaan umum lebih bisa memenuhi kebutuhan masyarakat akan sumber bahan bacaan yang diinginkan.

D. Simpulan dan Rekomendasi

Koleksi perpustakaan sekolah harus dapat secara mudah didayagunakan oleh setiap pemakai (pemustaka) perpustakaan. Koleksi perpustakaan diartikan sebagai keseluruhan bahan-bahan pustaka yang dibina dan dikumpulkan oleh suatu perpustakaaan melalui upaya pembelian, sumbangan, pertukaran, atau membuat sendiri dengan tujuan untuk disajikan dan didayagunakan oleh seluruh pemakai perpustakaan. Koleksi perpustakaan yang dikumpulkan dalam sebuah perpustakaan terdiri dari *book materials* dan *non book materials* dari berbagai sumber pengadaan melalui suatu tahap penyeleksian dengan tujuan agar lebih bermanfaat bagi para pemakai perpustakaan. Biasanya koleksi perpustakaan sekolah identik dengan berbagai macam buku pelajaran yang sesuai dengan kurikulum pendidikan Nasional.

Perpustakaan El-Muloka sendiri bercita-cita ingin membangun budaya literasi pada anak-anak di Kota Bandung. Salah satunya adalah dengan membuat program inovatif berbasis aktivitas berbagi, yang dinamai *"charity for books*". Buku-buku yang di dikumpulkan perpustakaan el-muloka adalah hasil pengumpulan dana dan sumbangan umum. *Charity for books* yang pertama berhasil mengumpulkan 10.000 buku, yang kedua sebanyak 7000 buku, dan yang ketiga bertujuan untuk mencapai "Bandung sebagai Kota Buku Sejagat di tahun 2017". Perpustakaan el-muloka sangat peduli kepada penanaman minat baca dan budaya literasi pada anak-anak SD dan usia dini. Dalam aktivitas program *charity for books* ini, perpustakaan senantiasa berusaha menambah koleksi, sarana dan prasarana dan juga guna melengkapi perpustakaan sekolah/paud lainnya (aktivitas berbagi, sebagai upaya mendukung program literasi).

Adapun rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan, melihat besarnya manfaat dari aktivitas program *charity for books* ini, mungkin bisa dilakukan dalam jangka waktu yang relatif lebih pendek lagi, misalnya 1 tahun sekali.

E. Ucapan Terimakasih

Segala puji bagi Allah SWT kami panjatkan, karena atas Rahmat dan KaruniaNYA kami dapat menyelesaikan penelitian ini sesuai dengan waktu yang di rencanakan. Rasa hormat dan ucapan terimakasih yang mendalam atas bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu dan memberi kemudahan kepada peneliti, terutama pihak sekolah SD Gagas Ceria dan Perpustakaan El-Muloka Bandung. Semoga hasil penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat, dan semoga Allah SWT membalas semua yang telah dilakukan dengan kebaikan yang berlipat ganda, Amiin.

F. Daftar Pustaka

Gustiani, Leili. (2016). *Membangun Budaya Literasi Pada Anak Usia Pendidikan Dasar*. Bandung: Politeknik LP3I.

Moleong, lexy J. (1989). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Remadja Karya.

Nasution. (1995). *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara.

Qalyubi, syihabuddin. (2003). *Dasar-Dasar Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Yogyakarta: Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi.

Rosviantika, evi. (2014). *"Modul literatur anak dan remaja"*. Bahan ajar. Universitas Padjadjaran.

Sastradipoera, komaruddin. (2003). *Manajemen Marketing: Suatu pendekatan ramuan marketing*. Bandung: Kappa-Sigma Bandung.
Sinaga, dian. (2004). *Mengelola Perpustakaan sekolah*. Bandung: Bejana Ilmu.
Sinaga, dian. (2005). *Perpustakaan Sekolah*. Bandung : Kreasi Media Utama.
Sutarno. (2004). *Manajemen Perpustakaan: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Samitra Media Utama.
Sutarno. (2006). *Manajemen Perpustakaan*. Jakarta: C.V Sagung Seto.
http://gagasceria.com/gagas/elmuloka.htm Diakses 20 November 2016

INOVASI LAYANAN REFRENSI PADA PERPUSTAKAAN PEGURUAN TINGGI SEBAGAI PENUNJANG KEGIATAN PENELITIAN CIVITAS AKADEMIKA

Moh Very Setiawan

S2 Manajemen Informasi dan Perpustakaan Universitas Gadjah Mada
Sinduadi, Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55284, Indonesia
mohamad.very13@gmail.com

Abstrak

Sekarang ini banyak perpustakaan perguruan tinggi mulai melakukan berbagai inovasi layanan refrensi yang disediakan. Inovasi ini diantaranya bertujuan untuk memudahkan kegiatan penelitian yang dilakukan para civitas akademika. Kajian ini bertujuan memberikan gambaran mengenai inovasi-inovasi layanan refrensi yang disediakan beberapa perpustakaan di luar negeri. Metode yang digunakan dalam kajian ini yaitu deskripftif kualitatif. Objek kajian yang dianalisis pada kajian ini merupakan beberapa website perpustakaan perguruan tinggi yang menyedikan inovasi layanan refrensi. Website perpustakaan tersebut yaitu: perpustakaan Harvard University, perpustakaan University of Kentucky, perpustakaan Singapore Management University dan perpustakaan Nanyang Technological University. Hasil kajian ini menjelaskan bahwa, secara keseluruhan website perpustakaan perguruan tinggi melakukan inovasi layanan refrensi dengan menyediakan fasilitas *ask librarian*. Fitur ini sebenarnya telah disediakan oleh beberapa perpustakaan perguruan tinggi di Indonesia. Diantaranya yaitu pada perpustakaan Institut Pertanian Bogor dan Institut Teknologi Bandung. Pada perpustakaan Harvard University inovasi yang menarik adalah mereka menyediakan pedoman untuk setiap tema penelitian. Selain itu mereka juga memberikan link pada beberapa sumber koleksi riset di tempat lain yang ada di di Harvard University. Pada perpustakaan University of Kentucky menyediakan layanan konsultasi penelitian yang dapat diikuti oleh 1-3 *user*, dengan menemui pustakawan di bidang riset. Pustakawan peneliti ini merupakan spesialis subjek yang membantu *user* dalam konsultasi tema penelitian dan memberikan arahan kepada *user* untuk mendapatkan sumber informasi yang tepat sesuai penelitian mereka. Berbeda dengan dua perpustakaan tersebut, pada perpustakaan Singapore Management University dan perpustakaan Nanyang Technological University, inovasi layanan lebih menekankan pada penyediaan pakar yang sesuai dengan subjek penelitian *user*. Informasi dari pakar yang disediakan berisi profil diri, ketertarikan riset mereka, hasil karya mereka selama ini, projek yang sedang mereka lakukan dan kontak lengkap yang dapat dihubungi oleh para *user*.

Kata Kunci: inovasi layanan refrensi, perpustakaan perguruan tinggi, layanan penunjang penelitian.

A. Pendahuluan

Layanan refrensi yang sering kita kenal merupakan layanan dengan *work desk* yang memfasilitasi para *user* untuk berkonsultasi atau tanya jawab secara *face to face*. Bentuk perpustakaan *hybrida* yang masih banyak, mungkin menjadi salah satu faktor adanya anggapan bahwa meja refrensi merupakan hal yang masih penting saat ini (Vohra, 2007). Namun jika kita amati layanan refrensi yang dapat memfasilitasi para *user* di perpustakaan untuk berkonsultasi atau menanyakan informasi yang dibutuhkan saat ini sudah jarang digunakan.

Faktor yang mempengaruhi fenomena ini diantaranya yaitu berkembangnya mesin-mesin pencari memunculkan anggapan bagi para *user* dalam memenuhi kebutuhan informasi tanpa harus bertanya pada orang lain. Menurut Pendit, adanya mesin-mesin pencari seperti Google seakan-akan memunculkan harapan secara berlebihan pada setiap orang untuk dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka inginkan (Pendit, 2007). Pertanyaan yang muncul selanjutnya yaitu banyaknya informasi yang diperoleh para *user* apakah menjamin akurasi informasi yang dibutuhkan? Lalu apakah informasi yang mereka temukan tersebut merupakan informasi yang benar?

Jika kita melihat realita yang ada, terkadang seseorang masih kebingungan dalam mencari informasi, atau informasi yang didapatkan seringkali tidak sesuai. Berkaitan dengan semakin tumbuhnya segala sesuatu secara online, peran pustakawan refrensi akan menjadi penting untuk dapat memberikan refrensii dari sumber informasi terbaik bagi *user*. Seiring berkembangnya dunia digital pustakawan refrensi juga dapat memanfaatkan teknologi untuk membuat layanan refrensi yang lebih efektif dan efisien (Vohra, 2007). Hal ini akan dapat memaksimalkan tujuan dari layanan refrensi yang berorientasi membantu para *user* dalam mencari informasi secara lebih mudah (Okafor, 2012).

Pada perpustakaan perguruan tinggi teknologi dapat digunakan untuk mendukung berbagai macam inovasi layanan refrensi untuk mendukung kegiatan penelitian yang merupakan salah satu kegiatan utama perguruan tinggi. Inovasi layanan refrensi tersebut dapat berupa layanan *Research Assistance* seperti yang disediakan oleh perpustakaan Nanyang Technology University (NTU) (http://www.ntu.edu.sg/*Library*/Pages/default.aspx), layanan *Research Consultation* yang menyediakan pustakawan subjek spesialis pada perpustakaan Singapore Management University (SMU) (http://www.smu.edu/cul/services), layanan *live chat* sebagai *desk* refrensi secara online pada perpustakaan University of Kentucky (http://libraries.uky.edu/Ask), dan fasilitas *Research Guide* yang disediakan oleh perpustakaan Harvard University (http://*library*.harvard.edu/). Adanya berbagai macam inovasi layanan refrensi ini akan memudahkan para *user* di perpustakaan perguruan tinggi yang merupakan civitas akademika untuk memudahkan kegiatan penelitian yang mereka kerjakan.

Pada perpustakaan perguruan tinggi di Indonesia inovasi layanan refrensi seperti ini mungkin masih jarang kita temui. Sehingga perpustakaan pergurun tinggi di Indonesia dapat melihat bagaimana perkembangan layanan refrensi pada perpustakaan-perpustakaan di negara lain untuk menunjang kegiatan penelitian para *user*. Atas dasar ini penulis ingin mengkaji mengenai inovasi layanan refrensi yang dapat dilakukan untuk menunjang kegiatan penelitian civitas akademika pada perpustakaan perguruan tinggi yang ada di luar negeri.

B. Metode

Kajian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Ghony berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan temuan-temuan yang tidak dapat diukur atau dicapai dengan prosedur statistik, atau dengan cara-cara lain yang bersifat kuantifikasi. Sedangkan penelitian deskriptif menurut Ghony yaitu sebuah penelitian yang mengumpulkan data berupa kata-kata, gambar atau sesuatu selain angka. Dengan penelitian ini laporan hasil penelitian akan berisi kutipan-kutipan data yang memberi gambaran penyajian laporan tersebut (Ghony, 2012). Sugiyono (2012) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk menggambarkan satu variabel atau lebih tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menggambarkan suatu objek kajian yang tidak dapat diukur dengan data kuantifikasi.

Objek kajian yang dianalisis pada kajian ini merupakan beberapa website perpustakaan perguruan tinggi yang menyedikan inovasi-inovasi layanan refrensi untuk menunjang kegiatan penelitian. Website perpustakaan tersebut yaitu: perpustakaan Harvard University, perpustakaan University of Kentucky, perpustakaan Singapore Management University (SMU) dan perpustakaan Nanyang Technological University (NTU).

C. Hasil dan Pembahasan

Layanan refrensi merupakan salah satu sarana yang berfungsi untuk memudahkan para *user* untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Okafor (2012) yang menjelaskan bahwa pada layanan refrensi tersebut pada dasarnya bertujuan memberikan bantuan kepada *user* agar akses ke informasi yang dia butuhkan dapat dilakukan lebih mudah. Disisi lain Das juga menjelaskan bahwa "*reference service is the most intensive kind of personal service, which attempts to bring together the user and information in a personal way*" (Das, 2009). Pada definisi ini layanan refrensi dilihat sebagai bentuk layanan yang bersifat personal pada *user*, yang bertujuan untuk mempertemukan *user* dan informasi yang mereka butuhkan.

3. Karakteristik Layanan Refrensi

Informan yang dipilih dalam penelitian ini merupakan 4 (empat) orang mahasiswa tingkat akhir Prodi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. 4 (empat) orang mahasiswa tersebut merupakan perwakilan dari setiap masing-masing latar belakang yang berbeda-beda yaitu, mahasiswa reguler, mahasiswa alih jenjang yang tidak bekerja, mahasiswa alih jenjang yang bekerja di perpustakaan dan mahasiswa alih jenjang yang bekerja pada bidang non perpustakaan. Adapun data informan sebagai berikut:

Setiap layanan yang disediakan perpustakaan masing-masing memiliki karakter dan kelebihan tersendiri. Dalam sebuah penelitian, Ifijeh (2013) menjelaskan beberapa karakteristik yang menonjol dari dari layanan refrensi yang disediakan di perpustakaan. Karakterisitik tersebut yaitu:

a. Hubungan Interpersonal antara pengguna perpustakaan dan pustakawan
b. Menemukan kebutuhan informasi yang diakuisisi pada tingkat dan kedalaman yang berbeda

c. Pemanfaatan semua macam sumber internal dan eksternal, baik itu bibliografi, elektronik, atau pengetahuan pribadi untuk memenuhi kebutuhan informasi pengguna
d. Rasa *urgensi* pada pengunjung perpustakaan dan pustakawan. Hal Ini menuntut metode cepat dan efisien dalam menemukan informasi
e. Rasa percaya pada pustakawan dalam mengumpulkan informasi yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan pengguna
f. Adanya pelatihan profesionalisme dan pengetahuan subjek
g. Kekinian dan kebaruan informasi
h. Ketersediaan dan aksesibilitas sumber informasi
i. Kualitas informasi yang timbul dari keakuratan informasi yang diberikan
j. Tingkat kepuasan pengguna sebagai indikator kebenaran informasi yang diberikan oleh petugas referensi

Karakteristik layanan refeerns tersebut tentunya tidak sama pada setiap perpustakaan perguruan tinggi. Karakteristik layanan refrensi ini akan menunjukkan fokus layanan refrensi yang menjadi ciri khas dari masing-masing perpustakaan. Seperti yang disediakan oleh perpustakaan SMU, karakteristik layanan refrensi lebih menekankan pada bagaimana para pustakawan menyediakan fasilitas *Research Consultation* untuk para *user*. Fasilitas konsultasi yang disediakan sebagai berikut:

a. *Meet your librarian*, pada fasilitas ini perpustakaan menyediakan fasilitas subjek spesialis sesuai dengan tema penelitian yang dapat membantu para peneliti untuk memenuhi kebutuhan penelitiannya. Pada layanan ini kita dapat membuat janji kapan kita ingin bertemu dengan pustakawan yang dituju.
b. *Research consultation* dan *research guide*, merupakan layanan yang memberikan informasi mengenai pustakawan yang terdiri dari 40 subjek keilmuan yang berada pada SMU, yang dapat ditemui oleh *user*. Pada layanan *research guide* perpustakan juga menyediakan berbagai literatur dan sumber-sumber jurnal untuk disarankan kepada *user* yang mungkin diperlukan.
c. *Citation and style guide*, merupakan layanan yang menyediakan pedoman dan sarana untuk membuat citasi dari beberapa model. Pada fitur ini dilengkapi dengan tutorial video.

Berbeda dengan SMU, pada perpustakaan NTU, meskipun layanan referns yang disedikan hampir sama dengan yang disediakan pada perpusakaan SMU, mereka lebih menekankan pada fasilitas *research assistance*. Mereka menyediakan 35 subjek spesialis yang telah ahli dalam masing-masing bidang penelitian. Hal lain yang menarik yaitu mereka telah menyediakan sumber-sumber informasi yang terseleksi pada setiap subjek penelitian.

Pada perpustakaan University of Kentucky layanan refrensi lebih memperhatikan mengenai fasilitas konsultasi penelitian yang disediakan. Konsultasi ini dapat dilakukan melalui *live chat* sebagai *desk* refrensi secara online, ataupun melalui email saat perpustakaan sedang offline. Pustakawan yang melayani yaitu masing-masing subjek spesialis yang disediakan. subjek spesialis ini dapat membantu *user* dalam pembelajaran atau bagi mereka yang membutuhkan asisten penelitian. Para peneliti dapat juga meminta konsultasi secara individu atau maksimal tiga orang dalam satu waktu.

Karakter yang menarik lainnya dari layanan refrensi yaitu pada perpustakaan Harvard University. Mereka lebih menekankan pada fasilitas *reserch guide*. Layanan ini memberikan gambaran seperti apa jika *user* ingin melakukan penelitian mengenai suatu tema penelitian. Fasilitas lain pada perpustakaan ini yaitu adanya fasilitas *reserch help* yang memberikan informasi seputar pemilihan tema, pencarian literatur dan pendalaman

materi riset para *user*. Perpustakaan juga memberikan link pada beberapa sumber koleksi riset di tempat lain atau yang berada pada perpustakaan lain di Harvard University.

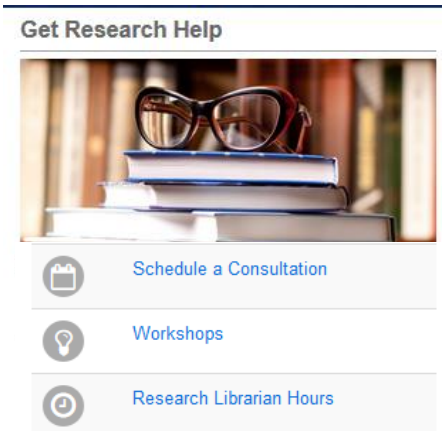
4. Teknologi dan Inovasi layanan refrensi sebagai Penunjang Kegiatan Penelitian

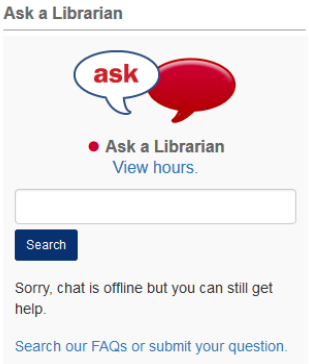
Perkembangan teknologi informasi telah merevolusi budaya masyarakat menuju masyarakat informasi. Adanya sarana dan cara baru dalam menyebarluaskan informasi telah memfasilitasi transformasi data, informasi dan pengetahuan secara lebih cepat ke dalam bentuk digital. Begitu juga dalam dunia perpustakaan, hal tersebut menjadikan perubahan yang signifikan terhadap kegiatan-kegiatan yang dilakukan perpustakaan. Perkembangan ini mengakibatkan perubahan pendekatan, yang diikuti oleh anggapan bahwa perpustakaan sekarang harus lebih inovatif dan *user oriented* (Vohra, 2007). Atas dasar itu perpustakaan sekarang juga menyediakan layanan-layanan berasis digital.

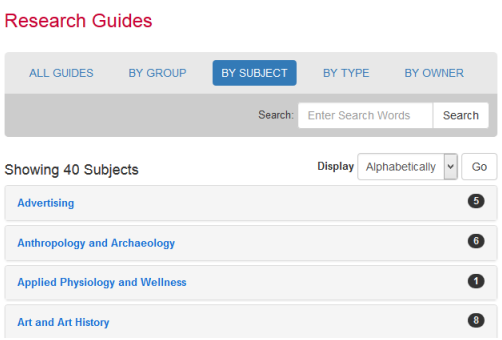
Inovasi dalam layanan perpustakaan yang dilakukan secara digital di antaranya termasuk juga layanan refrensi. Pustakawan refrensi sekarang ini harus turut ambil peran dalam era informasi digital, dan hal tersebut tidak cukup hanya mengikuti pola layanan tradisional. Seperti yang dijelaskan oleh Ifijeh (2013). Bahwa pelaksanaan layanan refrensi dengan metode tradisional atau manual dianggap belum mampu untuk merespon kebutuhan *user* terutama dalam hal kemudahan dan kecepatan akses ke informasi. Atas dasar itu perpustakaan sekarang ini juga harus menyediakan layanan refrensi berbasis digital atau yang menggunakan sarana teknologi informasi untuk memudahkan *user*.

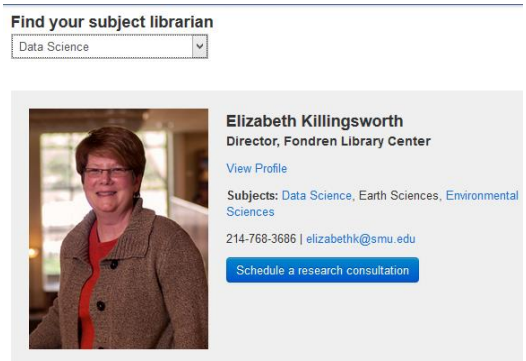
Billkatz (2001) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan teknologi dalam layanan refrensi memberikan beberapa revolusi yaitu: 1. Penggunaan teknologi dalam layanan refrensi menjamin informasi yang diberikan dapat lebih akurat dan pengiriman informasi dapat dilakukan lebih cepat. Revolusi kedua yaitu teknologi informasi dapat meningkatkan kegiatan akuisisi informasi dan pengambilan data. Hal ini diperlukan untuk menyesuaikan penggunaan teknologi baru yang juga menjadi tujuan layanan refrensi tradisional. Sehingga penggunaan teknologi ini menjadikan adanya pendekatan baru dalam layanan refrensi. Dalam layanan refrensi yang disediakan pada empat perpustakaan tersebut sebenarnya sarana yang digunakan beberapa seperti yang ada di perpustakaan kita. Namun mereka menginformasikan secara langsung melalui fitur-fitur pada website perpustakaan, dan menggunakan fitur-fitur yang lebih menarik.

Adapun fitur yang digunakan yaitu adanya integrasi web dengan seperti contoh yang terdapat pada perpustakaan SMU. Mereka menyediakan fasilitas *ask librarian* dan *research help*. Tampilan pada fitur tersebut sebagai berikut:



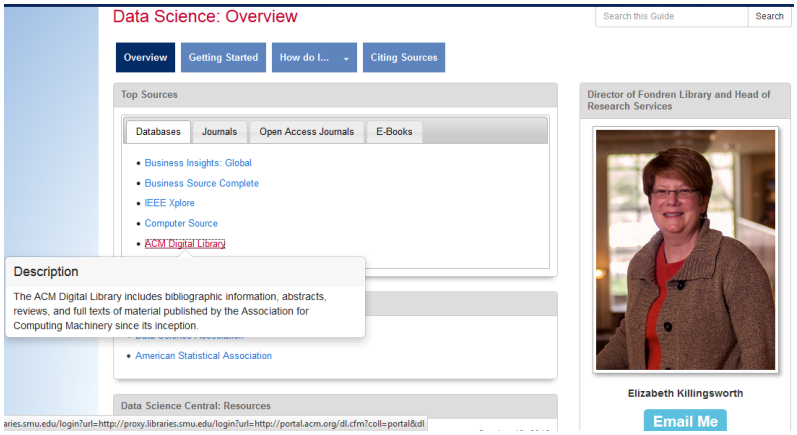






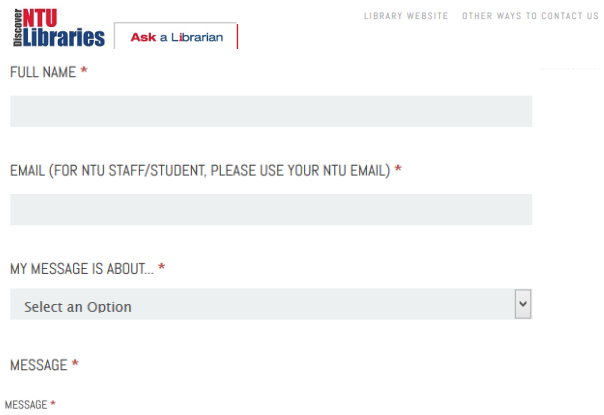
Sumber: http://guides.smu.edu/

Pada fitur ini SMU menyediakan fasilitas seperti jadwal konsultasi jika seseorang ingin melakukan konsultasi dengan subjek *librarian*. Mereka juga menyediakan link dengan kegiatan pada kegiatan-kegiatan perpustakaan yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Fitur ini juga menyediakan informasi mengenai jam konsultasi yang disediakan jika *user* ingin melakukan konsultasi dengan pustakawan peneliti. Mereka juga menyediakan fitur pedoman penelitian yang berisi alternatif literatur yang dapat digunakan oleh *user*. Pada literatur tersebut juga telah dilengkapi dengan jurnal, buku yang berkaitan dengan tema penelitian yang dapat digunakan *user*. Selain itu pada laman tema penelitian yang dipilih oleh *user*, secara langsung akan muncul informasi mengenai pakar yang tersedia mengenai tema suatu penelitian.



Sumber: http://guides.smu.edu/datascience

Fitur-fitur yang disediakan oleh perpustakaan NTU juga cukup menarik dengan menampilkan fasilitas *ask librarian* yang dapat digunakan oleh para *user* untuk bertanya mengenai informasi apa yang tidak mereka ketahui. Fasilitas ini dapat digunakan juga untuk fasilitas email ataupun pesan singkat.



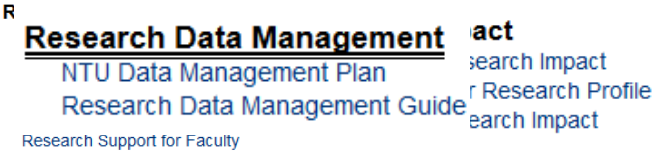
Sumber: http://blogs.ntu.edu.sg/lib-contact-us/

Pada perpustakaan NTU juga menyediakan fitur *subject librarian* seperti pada perpustakaan SMU. Yang berbeda adalah setelah kita memilih subjek pustakawan yang sesuai dengan pakar tema penelitian kita, disana juga terdapat data mengenai ketertarikan pakar tersebut pada subjek itu, karya-karya yang selama ini telah mereka terbitkan dalam bentuk buku ataupun jurnal, hasil penelitian dan proyek yang sedang mereka kerjakan saat ini terkait dengan tema penelitian kita.

Sumber: http://research.ntu.edu.sg/expertise/academicprofile/Pages/default.aspx

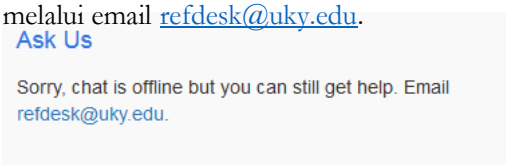
Perpustakaan NTU bahkan menyediakan fasilitas mengenai bagaimana cara kita mengelola data penelitian kita. Selain itu mereka juga secara terbuka menyediakan informasi mengenai cara bagaimana kita dapat mengelola profil kita sebagai peneliti, bagiamana mengelola informasi personal kita, bagaimana

meningkatkan rating kita sebagai peneliti, bagaimana cara agar penelitian kita dapat terindeks dan lain sebagainya.

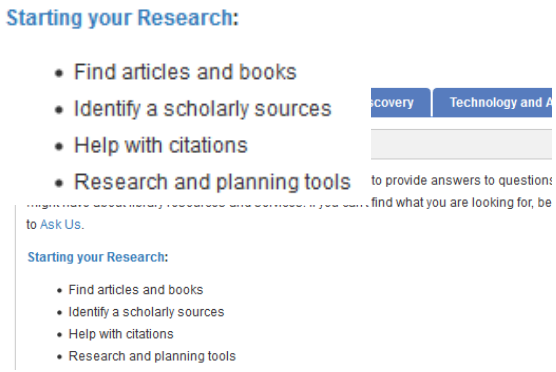


Sumber: http://www.ntu.edu.sg/*Library*/Pages/research.aspx

Fitur yang disediakan oleh perpustakaan University of Kentucky *Library* yaitu memfasilitasi *user* untuk *live chat* dengan pustakawan refrensi, konsultasi personal dan menyediakan layanan *desk* refrensi secara online melalui email refdesk@uky.edu.

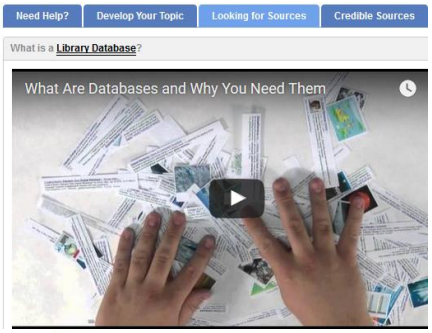


Dalam hal ini mereka juga menyediakan alternatif lain seperti jika kita membutuhkan bantuan tetapi perpustakaan sedang tutup di malam hari misalnya. Fitur ini disediakan untuk para *user* yang membutuhkan bantuan secara cepat. Layanan tersebut yaitu *ask us after dark*.



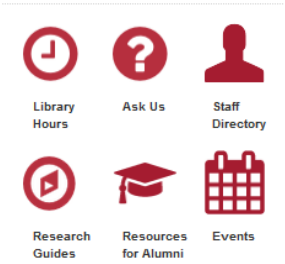
http://libguides.uky.edu/askusafterdark

Fasilitas ini sebenarnya juga dapat membantu para *user* dalam asistensi kegiatan penelitian meskipun para *user* tidak bertemu dengan pustakawan secara langsung. Informasi yang tersedia pada layanan ini relatif mudah untuk dipahami karena mereka juga memanfaatkan fasilitas video yang dapat membantu untuk mempermudah pemahaman *user*.



Sumber: http://libguides.uky.edu/c.php?g=223067&p=2571355

Karakter yang menarik lainnya dari layanan refrensi terdapat pada perpustakaan Harvard University, mereka lebih menekankan pada fasilitas *reserch guide*. Layanan ini memberikan gambaran seperti apa jika *user* ingin melakukan penelitian mengenai suatu tema penelitian yang mungkin belum pernah mereka lakukan. Fasilitas *reserch guide* ini memberikan informasi seputar riset sesuai dengan tema penelitian para *user* dari proses penentuan alur penelitian hingga pengolahan data penelitian. Perpustakaan juga memberikan link pada beberapa sumber koleksi riset di tempat lain atau di perpustakaan lain yang berada di Harvard University. Pada fitur *research guide* ini juga dilengkapi oleh fitur-fitur yang memanfaatkan teknologi yang dapat membantu mempermudah pemahaman *user* seperti video. Mereka juga menyediakan beberapa link yang merujuk pada *tools* yang dapat digunakan sebagai sarana pengolahan atau pengukuran terkait suatu tema penelitian.



Sumber: http://*library*.harvard.edu/

Sumber: http://guides.*library*.harvard.edu/

Faculty of Arts & Sciences Libraries	256
Harvard Business School – Baker Library	5
Harvard Divinity School - Andover-Harvard Theological Library	12
Harvard Graduate School of Design - Frances Loeb Library	20
Harvard Graduate School of Education - Gutman Library	24
Harvard Kennedy School Library & Knowledge Services	38

Jika kita kaji secara lebih dalam sebenarnya terdapat bermacam-macam jenis layanan refrensi yang dapat disediakan di perpustakaan, seperti layanan konsultasi koleksi yang dibutuhkan, diskusi dengan pustakawan, atau sekedar menjawab apa yang dibutuhkan oleh *user*. Yang perlu diingat adalah *user* yang berdeda mungkin memiliki sudut pandang dan kebutuhan yang berbeda tentang fungsi dari pustakawan referensi. Berkenaan hal tersebut Das (2009) menjelaskan bahwa keberhasilan model dari layanan refrensi yang disediakan perpustakaan tergantung pada anggapan masyarakat mengenai fungsi perpustakaan itu sendri, sehingga suatu model dalam layanan refrensi harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan *user*nya. Suatu model layanan referensi yang dapat diimplementasikan pada sebuah perpustakaan dengan baik juga tidak dapat selalu berlaku untuk perpustakaan lain, karena kebutuhan para *user* di setiap perpustakaan mungkin berbeda.

Adanya berbagai model yang berbeda dari layanan refrensi karena masing-masing model menekankan fasilitas yang berbeda, namun tetap menjaga esensi dari layanan refrensi itu sendiri. Tyckoson (2001) menyatakan bahwa model layanan refrensi yang dipilih oleh sebuah lembaga merupakan indikasi yang dianggap paling penting untuk perpustakaan dan untuk masyarakat yang dilayani. Sehingga dapat dinyatakan bahwa tidak ada model layanan yang mutlak benar untuk diimplementasikan pada setiap perpustakaan, namun jika sebuah perpustakaan menerapkan suatu model layanan refrensi, tentu akan tetap memperhatikan esensi dari layanan refrensi itu sendiri, seperti nilai akurasi dan ketepatan waktu dalam menjawab pertanyaan *user*.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, layanan refrensi ini terus berkembang dari model tradisional menuju berbagai layanan dengan model baru yang telah memanfaatkan fasilitas teknologi. Hal tersebut karena sebagai komponen utama layanan perpustakaan, layanan refrensi dituntut untuk berkembang sesuai bentuk perpustakaan yang awalnya berbentuk konvensional bergerak menuju bentuk hibrida dan digital (Dollah, 2005).

Salah satu model yang yang ditawarkan dari layanan refrensi adalah meja refrensii virtual atau layanan refrensi online. Layanan ini dirancang untuk membantu pelanggan menggunakan teknologi, terutama ketika *user* tidak secara fisik datang ke perpustakaan. Seperti yang dijelaskan oleh American *Library* Association (2010) yang menyatakan bahwa "*Virtual reference is reference service initiated electronically where patrons employ computers or other technology to communicate with public services staff without being physically present*".

Berikut beberapa kegiatan yang dapat dilakukan dalam layanan refrensi virtual (Vohra, 2007):

a. *Digital Reference Service* seperti e-mail, web and *real time reference services* yang meliputi kegiatan: layanan jawaban agar pengguna dapat mengajukan pertanyaan, membuat komentar melalui e-mail atau chatting atau pesan instan.
b. *Frequently Asked Questions*: menyediakan jawaban untuk pertanyaan yang sering ditanya. Pada layanan ini *user* dapat mengambil jawaban tanpa kehadiran pustakawan.

c. Bibliographic service/ Referral service: adalah jenis layanan refrensi yang siap menyediakan akses cepat dan mudah untuk bibliografi atau sumber web.
d. *Loan and Document Delivery Service*: Pinjaman dari dokumen dalam bentuk fisik atau hasil alihmedianya ke perpustakaan lain, atau layanan transmisi elektronik yang dilakukan dari dokumen.
e. *Current Awareness Service*: Para pembaca, ahli atau peneliti diinfokan mengenai literatur baru yang diterbitkan dalam bidang spesialisasi mereka.

D. Simpulan dan Rekomendasi

3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa: inovasi layanan refrensi yang dapat diterapkan dalam sebuah perpustakaan sebenarnya banyak jenisnya. Hal penting yang perlu diketahui adalah layanan seperti apa yang ingin kita berikan sesuai dengan karakteristik masing-masing *user* sebuah perpustakaan. Karakteristik layanan refeerns tersebut tentunya tidak sama pada setiap perpustakaan perguruan tinggi. Seperti layanan refrensi yang disediakan oleh perpustakaan Singapore Management University yang lebih menekankan fasilitas *research consultation* untuk para *user*. Fasilitas tersebut seperti *Meet your librarian*. Pada perpustakaan Nanyang Technology University layanan referns yang disediakan lebih menekankan pada fasilitas *research assistance*. Mereka menyediakan 35 subjek spesialis yang telah ahli dalam masing-masing bidang penelitian. Hal lain yang menarik yaitu mereka telah menyediakan sumber-sumber informasi yang terseleksi pada setiap subjek penelitian.

Berbeda dengan perpustakaan-perpustakaan sebelumnya, perpustakaan University of Kentucky lebih memperhatikan mengenai fasilitas konsultasi penelitian pada layanan refrensi. Konsultasi ini dapat dilakukan melalui *live chat* sebagai *desk* refrensi secara online, ataupun melalui email saat perpustakaan sedang offline. Pada perpustakaan Harvard University layanan refrensi lebih ditekankan pada fasilitas *reserch guide*. Layanan ini memberikan panduan bagi *user* yang ingin melakukan penelitian mengenai suatu tema penelitian. Fasilitas lain pada perpustakaan ini yaitu adanya fasilitas *reserch help* yang memberikan informasi seputar kegiatan penelitian untuk pendalaman materi riset para *user*.

4. Rekomendasi

Beberapa perpustakaan perguruan tinggi di Indonesia sebenarnya telah sering melakukan bentuk-bentuk layanan yang sama dengan inovasi layanan refrensi seperti pada perpustakaan-perpustakaan di luar negeri. Namun perpustakaan-perpustakaan kita belum secara jelas menyediakan fitur mengenai inovasi layanan refrensi yang dapat membantu para *user* dalam kegiatan penelitian. Oleh karena itu akan lebih baik jika perpustakaan-perpustakaan perguruan tinggi di Indonesia memperbaiki fitur-fitur yang tersedia pada website perpustakaan yang dimiliki. Inovasi ini dapat dimulai dengan menyediakan fitur tambahan mengenai kegiatan pelatihan dan konsultasi penelusuran informasi misalnya. Hal lain yang dapat dilakukan seperti menyediakan pedoman kegiatan penelitian atau sekedar menyediakan opsi literatur yang sekiranya dibutuhkan bagi *user* terkait tema-tema penelitian masing-masing program studi. Hal ini akan sangat bermanfaat karena seringkali mahasiswa tidak menyadari mengenai kebutuhan mereka agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

F. Daftar Pustaka

American *Library* Association. (2010). Guidelines for Implementing and Maintaining Virtual Reference Services. Division Reference and *User* Service Assosiation. Diunduh dari: http://www.ala.org/rusa/sites/ala.org.rusa/files/content/resources/guidelines/virtual-reference-se.pdf. Pada 27 Novemberi 2016.

Billkatz. (2001). Long Live Old Reference Services and New Technologies. *Library Trends, Vol. 50, No. 2, Fall 2001, Pp. 263-285*. Diunduh dari: https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/8401/*library*trendsv50i2i_opt.pdf?sequence=1. Pada 28 Novemberi 2016.

Das, Tapas Kumar, dkk. (2009). Evaluation of Current Trends in Reference Services in Lieu of A Model: A Case Study of Central *Library*, Visva-Bharati. New Dimensions. Ical 2009–*Library* Services. Diunduh dari: http://crl.du.ac.in/ical09/papers/index_files/ical-86_171_368_1_RV.pdf. Pada 27 November 2016.

Dollah, Wan Ab dan Kadir Wan Diljit Singh. (2005). Digital Reference Services in Academic Libraries. Diunduh dari: http://krisalis.usm.my/equip-usm/directory/conference/Documents/ICOL%202005%20Paper%207%20Wan%20Abdul%20Kadir%20%26%20Diljit%20Singh.pdf. Pada 28 Novemberi 2016.

Ghony, M. Djunaidi dan Fauzan Almanshur. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Ifijeh, Goodluck Israel. (2013). Trends in The Use Of Ict in Reference Services Provision: An Exploratory Study of Nigerian Academic Libraries. *International Research: Journal of Library & Information Science Vol.3 No.1, Apr. 2013*. Diunduh dari: http://irjlis.com/wp-content/uploads/2013/05/3_IR081.pdf. Pada 23 Novemberi 2016.

Okafor, Anthonia Ifeoma. (2012). Appraisal of Reference Services in Two Public Libraries - The Fct City *Library* Wuse Abuja and Nassarawa State *Library*, Lafia. Diunduh dari: http://www.unn.edu.ng/publications/files/images/Okafor%20%20A..pdf. Pada 28 Novmber 2016.

Pendit, Putu Laxman. (2007). *Perpustakaan Digital: Seri perpustakaan dan Informasi*. Jakarta: Sagung Seto.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta.

Tyckoson, David. A. (2001). What is The Best Model of Reference Service?. *Librarytrends, Vol. 50, No. 2, Fall 2001, Pp. 183-196*. Diunduh dari: https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/8398/*library*trendsv50i2d_opt.pdf?sequence=1. Pada 27 November 2016.

Vohra, Neeru Bhatia Ranjana. (2007). Trends in Reference and Information Services in The Electronic Era: A Case Study of A C Joshi *Library*, Panjab University, Chandigarh. 5 Th International Caliber-2007, Panjab University, Chandigarh, 08-10 February, 2007. Inflibnet Centre, Ahmedabad. Diunduh dari: http://ir.inflibnet.ac.in/bitstream/1944/1437/1/617-630.pdf. Pada 23 November 2016.

PERPUSTAKAAN BERKONSEP EDUKASI, INFORMASI DAN ENTERTAINMENT UNTUK PEMUSTAKA *DIGITAL NATIVE*

Noorika Retno Widuri, S.Sos
UPT Balai Informasi Teknologi LIPI
email : noorika.rw@gmail.com

ABSTRAK

Selama berabad-abad eksistensi perpustakaan tetap dipertahankan, walaupun pada perjalanannya banyak mengalami tantangan, terlebih dengan semakin berkembangnya teknologi dan peradaban manusia. Dalam kaitannya dengan masyarakat, keberadaan perpustakaan tidak dapat diabaikan begitu saja, meski zaman sudah berubah, era digital sudah merebak. Yang diperlukan adalah transformasi fungsi perpustakaan dari yang konvensional menjadi lebih modern, mengikuti dinamika masyarakat saat ini. Sesuai dengan *Five Laws of Library Science* yang diungkapkan oleh SR. Ranganathan adalah The *Library is a Growing Organism*. Perubahan besar terjadi pada perpustakaan, yakni dengan munculnya era pemustaka *digital native*. *Digital native* adalah generasi yang lahir di era 1994 hingga sekarang. Salah satu ciri pemustaka *digital native* mengganggap perangkat komunikasi sebagai bagian integral dari kehidupan. Perubahan generasi pemustaka berimbas pada perlunya inovasi fungsi perpustakaan yang harus lebih mengakomodir kebutuhan para pemustaka *digital native* ini. Perpustakaan sebaiknya lebih menonjolkan fungsi edukasi, fungsi informasi dan fungsi entertainment/hiburan. Kombinasi ketiga fungsi ini diharapkan mampu menarik minat pemustaka *digital native* dari pemustaka potensial menjadi pemustaka aktual dan aktif. Kegiatan-kegiatan yang interaktif dan koleksi-koleksi multimedia diharapkan mampu menarik minat pemustaka ini. Keragaman koleksi multimedia termasuk acara pemutaran film, *digital story telling*, bedah buku, diskusi, *workshop* interaktif dan ketersediaan koleksi buku dan jurnal elektronik perlu menjadi fokus layanan untuk generasi ini. Demikian juga dengan konsep ruang yang *learning commons*, perpustakaan bukan hanya sekedar menyediakan ruang dan materi belajar tetapi juga kegiatan pembelajaran yang melibatkan beberapa pihak. Intinya adalah terciptanya suasana yang nyaman di perpustakaan dengan berorientasi kepada kebutuhan pemustakanya.

Kata kunci : *digital native*; edukasi; informasi; *entertaiment*

A. Pendahuluan

Selama berabad-abad eksistensi perpustakaan tetap dipertahankan walaupun pada perjalanannya banyak mengalami tantangan, terlebih lagi semakin berkembangnya teknologi dan peradaban manusia. Dalam kaitannya dengan masyarakat, keberadaan perpustakaan tidak dapat diabaikan begitu saja, meski zaman sudah berubah, era digital sudah merebak. Yang diperlukan adalah transformasi fungsi perpustakaan dari yang konvensional menjadi lebih modern, mengikuti dinamika masyarakat saat ini.

Pada tahun 2007, pemerintah membuat payung hukum untuk perpustakaan di Indonesia. Latar belakang lahirnya undang-undang no 43 tahun 2007 ini adalah dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Di dalam Undang-undang no 43 tahun 2007 yang dimaksud dengan Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka.

Suatu keniscayaan bahwa perpustakaan memiliki peran yang strategis. Perpustakaan menjawab kebutuhan para pemustaka *digital native* dengan mentransformasi peran konvensional menjadi peran yang lebih energik, dinamis dan inovatif. Meski demikian, Pendit 2013 berpendapat bahwa konsep *digital natives* ini pun tak dapat dipakai secara *gebyah-uyah* untuk merujuk ke perilaku anak-anak dan remaja, mengingat masih ada kesenjangan dan variasi yang amat besar dalam hal akses ke teknologi. Terutama untuk Indonesia maupun negara-negara berkembang lainnya. Dengan demikian, trend koleksi dari media cetak menjadi media elektronik, juga perlu disikapi dengan bijak.

Pada makalah ini, penulis memberikan gambaran mengenai kebutuhan generasi saat ini, namun tanpa mengecilkan pemustaka dari generasi sebelumnya.

KARAKTERISTIK PEMUSTAKA *DIGITAL NATIVES*

Perpustakaan, saat ini sedang menghadapi sebuah tantangan besar yakni dengan lahirnya generasi pemustaka *digital native*. Pemustaka *digital native* seyogyanya menjadi pertanda positif bagi perpustakaan untuk semakin bergerak mengikuti eranya. Sesuai dengan *Five Laws of Library Science* yang diungkapkan oleh SR. Ranganathan adalah *The Library is a Growing Organism*.

Naibaho, 2015 berpendapat bahwa generasi *digital native* adalah mereka yang lahir pada jaman digital dan berinteraksi dengan peralatan digital pada usia dini. Anak-anak yang lahir setelah tahun 1990-an tergolong sebagai awal generasi *digital native*. Namun, bila ingin dikatakan sebagai sebuah generasi, yang benar-benar *digital native* adalah mereka yang lahir setelah tahun 2000. Merekalah penduduk asli dari sebuah dunia yang disebut dunia digital.

Beberapa sumber *literature*, penulis memberikan batasan mengenai karakteristik *digital native*, yakni :

1. R*hetoric*, karena mereka tumbuh dalam situasi yang dilingkupi oleh teknologi, otak generasi ini tersebut perkembangannya berbeda dengan orang dewasa dari generasi sebelumnya.
2. Mengklik tanpa menyimak. Remaja cenderung menggunakan informasi tanpa menyimaknya terlebih dulu dan belum mengetahui cara mencari informasi secara kritis dan sistematis. Kebanyakan dari mereka tidak memiliki keterampilan dan strategi menggunakan teknologi digital untuk pemberlajaran
3. Independen dibandingkan dengan generasi sebelumnya, karena generasi ini akrab dengan ketidakpastian dan hal yang tidak dapat diduga.
4. *Multi tasking*, generasi ini dapat melakukan berbagai aktivitas pekerjaan dalam satu waktu. Mereka mampu menggunakan komputer desktop, laptop, teknologi mobile (*smart/mobile phone*, iPods, MP3/4 players and tablets) untuk kegiatan mereka, menangkap telnologi, pencarian di internet, menggunakan GPS dan mengunduh musik atau file

5. Berjejaring. *Digital native* terampil berjejaring di berbagai media social. Mereka adalah bagian dari komunitas online dan mampu menggunakan jaringan sosial media untuk komunikasi dengan teman-teman dan keluarga dan untuk mengakses pelbagai ragam layanan baik perbankan, atau perniagaan online.

Menilik karakteristik generasi *digital native* dapat dikatakan bahwa mereka ini sangat potensial menjadi pemustaka. Pemustaka dengan loyalitas yang tinggi, asalkan perpustakaan mampu mengikuti ritme mereka dalam pemenuhan kebutuhan akan informasi.

PENELITIAN TERKAIT PEMUSTAKA *DIGITAL NATIVE*S

Hidayatullah Ramadani 2013 mencoba untuk membandingkan mengenai Perbandingan Pemanfaatan Sumber Daya Informasi Oleh Pengguna *Digital native* dan Digital Immigrants pada Perpustakaan Universitas Sumatera Utara. Hasilnya disimpulkan bahwa sebenarnya tidak ada perbedaan mencolok dalam pemanfaatan sumber informasi tercetak pada dua generasi ini. Pemanfaatan sumber daya informasi tercetak oleh *digital native* dan *digital immigrant* masih tinggi diminati. Tujuh puluh dua persen (72%) pemustaka *digital native* lebih membutuhkan sumber daya informasi elektronik dibandingkan sumber daya informasi tercetak. Sementara itu perbandingan pemanfaatan sumber daya informasi oleh *digital native* dan *digital immigrant* tidak jauh berbeda di antara keduanya. Hal ini dapat dilihat bahwa 76% responden *digital native* dan 56% *digital immigrant* menyatakan sumber daya informasi elektronik lebih memenuhi kebutuhan informasi responden. Sebesar 60% *digital native* dan 74% *digital immigrant* menyatakan lebih sering menggunakan sumber daya informasi elektronik dibandingkan tercetak.. Dari beberapa kesimpulan hasil penelitian di atas telah menunjukkan bahwa pemanfaatan sumber daya informasi elektronik dan tercetak oleh *digital native* dan *digital immigrant* tidak jauh berbeda. Sumber daya informasi tercetak pun masih tinggi pemanfaatannya baik oleh *digital native* dan *digital immigrant*. Sehingga anggapan yang menyatakan bahwa sumber daya informasi tercetak akan terancam digantikan oleh sumber daya informasi elektronik, belum dapat dibuktikan kebenarannya.

Meski demikian, perpustakaan sebaiknya merespon positif setiap dinamika yang terjadi di masyarakat. Perpustakaan, walau bagaimanapun bukan hanya milik pemustaka *digital native* saja, namun juga para *digital immigrant* yang tetap perlu diakomodir pemenuhan informasinya.

PERPUSTAKAAN UNTUK *DIGITAL NATIVE*

Setelah mengenali karakteristik pemustaka *digital native* selanjutnya adalah membuat konsep perpustakaan yang sesuai dengan karakteristik pemustaka tersebut. Perpustakaan harus mengubah fokusnya, seperti yang diutarakan Niegaard, 2011

"The new library," its tasks and content, can be characterized in two ways: The library's collection and presentation focus has been widened from essentially the printed documents of the Gutenberg "universe" to coverage of multimedia, music, images, and Web-based services ; The library is used as a local community's interactive meeting, learning, and transformation space, one which is open to all. (Niegaard, 2011:177).

Perpustakaan dengan konsep edukasi, informasi dan entertainment sebenarnya sudah termaktub dalam undang-undang perpustakaan. akan tetapi pada makalah ini, penulis melihat dari perspektif kekinian yang menjawab kebutuhan pemustaka *digital native*.

Beberapa hal penting yang perlu diperhatikan untuk membuat perpustakaan dengan konsep edukasi, informasi dan entertainmen, yakni :

Keragaman Bahan Perpustakaan Dan Variasi Layanan Perpustakaan

Hasil penelitian yang dilakukan Hidayatullah Ramadani 2013 cukup memberikan gambaran bahwa sebenarnya *digital native* pun masih memerlukan koleksi cetak. sehingga meski era digital, namun pengadaan buku untuk koleksi perpustakaan tidak bisa diabaikan. Pengembangan koleksi atau *content* dari perpustakaan mulai bergeser menjadi koleksi elektronik. Pengadaan sumber elektronik pun memerlukan dana yang tidak sedikit. Tidak sedikit perpustakaan yang nyaris tidak memiliki dana untuk mengembangan atau penambahan koleksi elektronik, hal tersebut dapat disiasati dengan mengunduh beberapa materi elektronik yang bersifat *free*.

Mengadakan koleksi audio visual merupakan investasi yang sangat mahal, sehingga harus sangat teliti dalam proses penyeleksiannya. Begitu juga dengan perawatan serta pengamanan koleksi audio visual. Selain hal tersebut yang terpenting adalah kesiapan pengelola perpustakaan dan keterampilan yang dimiliki untuk dapat mengoperasikan koleksi audio visual tersebut.

Selain memperhatikan keragaman koleksi, perlu adanya inovasi layanan perpustakaan dengan mengikuti era kekinian. Perpustakaan dengan konsep layanan lama, lambat laun akan di tinggalkan pemustaka. Pemustaka *digital native* lebih sesuai dengan layanan yang bersifat interaktif, dinamis dengan penggunaan teknologi terkini lebih sesuai untuk pemustaka *digital native*. Beberapa perpustakaan di Indonesia sudah memiliki beberapa layanan seperti mini teather untuk acara nonton bareng, Layanan *wifi* gratis *full speed* lebih disukai pemustaka ini.

Layanan yang menyeimbangkan teknologi dan *humanis*, adalah layanan *Corporate Social Responsibility*. Layanan ini umumnya dilakukan oleh perusahan-perusahaan swasta sebagai tanggung jawab social mereka kepada masyarakat. Bukan hanya perusahaan swasta, namun perpustakaan sebaiknya melakukan kegiatan ini. Semakin banyak perpustakaan terlibat pada acara-acara sosial, akan memudahkan perpustakaan untuk selalu eksis keberadaannya. Acara bakti sosial, donasi atau wakaf buku yang menggandeng pemustaka untuk kegiatan sumbang buku adalah salah satu contoh yang bisa dilakukan.

Desain Gedung/Ruang Perpustakaan

Sekian lama gedung perpustakaan berkesan kaku dan tidak menarik untuk dikunjungi. Padahal, untuk menarik minat pemustaka, nilai estetika, keindahan, harmonisasi sangat diperlukan. Konsep gedung perpustakaan yang membuat pemustaka betah berlama-lama sebaiknya sudah harus diterapkan. Pustakawan bekerja bersama arsitek, desainer serta seniman untuk menciptakan ruang unttuk kegiatan yang interaktif. Termasuk konsep ruang yang *learning commons*, yaitu bahwa perpustakaan bukan hanya sekedar menyediakan ruang dan materi belajar tetapi juga kegiatan pembelajaran yang melibatkan beberapa pihak.

Penulis mengadop 10 kriteria penilaian sebuah ruang perpustakaan yang berkualitas dari Niegaard (2007:13), yakni :

1. Fungsional. Ruang perpustakaan yang fungsional harus mempertimbangkan aspek pemustaka, koleksi serta teknologi yang ada di dalam perpustakaan, serta keterkaitan di antara aspek-aspek tersebut yang sangat kompleks dan dinamis.
2. *Adaptable* (mampu beradaptasi) Ruang yang *adaptable* merupakan kondisi ruang perpustakaan yang fleksibel dan mudah untuk dialihfungsikan.
3. *Accessible* (mudah diakses) Ruang yang *accessible* merupakan ruang sosial yang mudah diakses serta menjamin kebebasan baik oleh pemustaka maupun pengelola perpustakaan.
4. *Varied* (bervariasi) Perpustakaan menyediakan ruang yang beragam dalam pembelajaran, penelitian, mencari kesenangan serta ruangan untuk media yang beragam dalam mengakses informasi. Perpustakaan yang menyediakan aneka pilihan ruang sesuai dengan kebutuhan pemustaka.
5. *Interactive* (interaktif). Ruang perpustakaan yang interaktif adalah ruang yang telah terorganisasi dengan baik, yang dapat menghubungkan interaksi antara pengguna dengan layanan yang tersedia, yaitu adanya keseimbangan antara ruang untuk koleksi, layanan, pembaca serta perangkat teknologi.

6. *Conducive* (kondusif) dan Humanis. Ruang yang memiliki kualitas keramahan yang tinggi terhadap manusia, dapat memberikan motivasi serta inspirasi bagi pemustaka, pustakawan dan pengelola perpustakaan.
   7. Environtmentally Suitable (sesuai dengan lingkungan) Kualitas ruang perpustakaan salah satunya dapat menyesuaikan dengan kebutuhan lingkungan yang ada.
7. *Safe and Secure* (aman dan terjamin). Baik bagi pemustaka maupun pengelola perpustakaan yang lainnya. Jaminan keamanan diperlukan menciptakan pemustaka yang percaya dan memiliki loyalitas untuk memanfaatkan perpustakaan.
8. *Efficient* . Ruang Perpustakaan yang efisien yaitu ekonomis dalam penggunaan ruang, serta bisa menekan biaya operasional. Termasuk penghematan pemakaian listrik, dan dapat memanfaatkan cahaya alami. Penghematan ruang koleksi, mengevaluasi koleksi secara rutin, sehingga tidak ada space untuk layanan lainnya.
9. *Suitable for Informastion Technology* Ruang perpustakaan dapat menyesuaikan dengan kemajuan teknologi yang ada. Tidak hanya itu, perpustakaan juga perlu memperhitungkan dan menafsirkan teknologi apa yang akan digunakan di masa yang akan datang. Memperhatikan model pembelajaran yang ada saat ini dan yang akan datang. Seperti saat ini model pembelajaran yang ada lebih bersifat *mobile* dan serba canggih bahkan ada juga yang belajar via online. Ruang perpustakaan yang berkualitas tentunya dapat mengikuti kebutuhan pengguna dan menyesuaikannya dengan perkembangan teknologi yang ada.

Penutup

John Naisbitt *dalam bukunya High Tech, High Touch menuliskan bahwa* kemajuan dan kecanggihan teknologi mesti dikendalikan oleh sentuhan moral dan nilai-nilai kemanusiaan yang juga tinggi. Teknologi tinggi tanpa sentuhan dan kendali komitmen kemanusiaan yang tinggi hanya akan melahirkan malapetaka. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang berlebihan dan tidak pada tempatnya juga telah mengurangi sensitifitas dalam berhubungan dengan sesama manusia.

Perpustakaan adalah area publik, dan milik semua masyarakat dari golongan manapun. Datangnya generasi *digital native* tidak berarti meninggalkan generasi terdahulu. Perpustakaan menjadi penyatu semua perbedaan, mengurangi terjadinya friksi antar generasi, dan selalu tumbuh dengan sejalan dengan perkembangan zaman.

Daftar Pustaka

Naibaho, Kalarensi.(2015). Merancang Program Pendidikan Pemakai Untuk Pemustaka *Digital native* Di Perpustakaan Universitas Indonesia. *Visi Pustaka Vol. 17 No. 2 Agustus 2015*

Naisbitt, John dkk. (2001). *High Tech High Touch: Pencarian Makna di Tengah Perkembangan Teknologi*. Bandung : Mizan

Niegaard, Hellen. (2011). Library Space and Digital Challenges. *Library Trends*, Vol. 60, No. 1, 2011

Pendit, Putu Laxman. *(2013). Digital native*, Literasi Informasi dan Media Digital – sisi pandang kepustakawanan. *repository.uksw.edu/…/Putu%20Laxman%20P_**Digital**%20**Native**,%20Literasi_Full%. diakses 29 November 2016*

Supriatna, Rimba.(2011). Menggagas Strategi Rekonstruksi Perpustakaan Di Era Keterbukaan Informasi Publik Melalui Konsep Wahana Wisata Edukatif. *Visi Pustaka Vol. 13 No. 3 Desember 2011*

Ramadani, Hidayatullah. (*2013*). Perbandingan Pemanfaatan Sumber Daya Informasi Oleh Pengguna *Digital native* dan Digital Immigrants pada Perpustakaan Universitas Sumatera Utara. *Skripsi*. Medan : Universitas Sumatera Utara

Riesmaya,Vika. (2013). Dimensi Kualitas Ruang Perpustakaan. *Libri-Net* Vol. 2 / No. 1 / Published : 2013-01 http://journal.unair.ac.id/dimensi-kualitas-ruang-perpustakaan-article-4578-media-136-category-.html. diakses tanggal 2 Desember 2016

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan

Wan Ng. (2012). Can we teach *digital native*s digital literacy? *Computers and education 59, 2012 : 1065-1078*

Widyawan, Rosa. (2012). Perpustakaan di tengah generasi *digital native*. *Prosiding Loknas Dokumentasi dan Informasi : tranformasi Kepustakawanan Indonesia dalam era akses terbuka. Jakarta : PDII LIPI*

INOVASI DAN PROFESIONALISASI PROFESI PUSTAKAWAN DI PERGURUAN TINGGI : Sebuah tantangan dan harapan

(Pramono Benyamin, Drs. Mpd)

Fakultas Ilmu Komunikasi

ABSTRAK

Dalam penulisan ini, disampaikan mulai dari pentingnya kemampuan yang inovatif dari pustawan dan pengelola perpustakaan menghadapi tantangan dunia pendidikan yang terus berkembang secara cepat terutama perkembangan tehnologi komunikasi dan informasi, perkembangan ekonomi secara global dan perubahan perilaku konsumen (pengguna perpustakaan). Perlunya pemahaman dan pengertian dari para pustakawan dan pengelola perpustakaan memahami pengertian profesional, profesionalisasi dan profesionalitas serta pentingnya profesionalisasi pengelolaan perpustakaan di Perguruan Tinggi. Metode Penulisan yang digunakan adalah deskriptif dengan memaparkan segala sesuatu yang berkenaan dengan perpustakaan dan berbagai sumber literatur yg berkenaan dengan profesi, profesional, profesionalisasi, dan profesionalitas profesi perpustakaan. Dari penulisan ini dihasilkan gagasan pemikiran bagaimana seharusnya profesionalisasi dan inovasi pengelolaaan perpustakaan di Perguruan Tinggi. Bagaimana pentingnya profesi pustakawan dan seharusnya Perpustakaan dikelola, bagaimana tantangan pengelolaan perpustakaan di Perguruan Tinggi menghadapi era komunikasi, serta bagaimana menyiapkan tenaga tenaga profesional di bidang pengelolaan perpustakaan

Pendahuluan

Bicara mengenai inovasi pengembangan dan pemberdayaan perpustakaan tidak lepas dari layanan (*Customer Care* ,peduli konsumen/*Costumer Satisfiction*, kepuasan pelanggan/*Service Excelent,* layanan yang bagus). Strategis dalam upaya mencapai hal tersebut terkait dengan banyak hal, misalnya apakah kecukupan jumlah dan kwalitas sumberdaya manusia yang ada, apakah cukup mendukung sarana dan fasilitas yang memadai, apakah kebijakan mendukung terciptanya situasi yang mendukung, apakah *networking* terjalin dengan baik ditingkat lokal, regional, nasional bahkan international, apakah *multi stake holder* atau pemangku kepentingan memiliki kepedulian terhadap keberadaan perpustakaan, apakah masyarakat cukup bisa merasakan manfaat keberadaan perpustakaan atau masyarakat dan perpustakaan merasa memiliki keterikatan. Apakah setiap program yang dijalankan saling memiliki kesinambungan? Telaah dan kajian ilmiah perlu dilakukan untuk mendapatkan role model sehingga setiap apa yang dilakukan menjadi tepat guna bagi masyarakat dan tentunya sustainable.

Inovasi pengembangan perpustakaan dan pemberdayaan perpustakaan dikaji dalam 2 problematika, yang pertama adalah bagaimana inovasi pengembangan perpustakaan dan yang kedua adalah pemberdayaan perpustakaan. Kita mencoba menelaah satu satu, dalam perspektif dan wawasan berdasarkan praktisi dilapangan dan pengalaman dari Yayasan Pengembangan Perpustakaan Indonesia.

Inovasi pengembangan perpustakaan dalam pemikiran banyak orang, perpustakaan tentunya sebuah ruang yang didalamnya ada banyak buku, orang datang disambut petugas, dilayanai dan pengunjung tersebut akan mencari buku, membacanya atau membawanya pulang, sampai disini selesai. Tidak banyak orang tahu bahwa perpustakaan memiliki banyak hal yang bisa dilakukan, banyak yang bisa dikerjakan baik dalam proses layanan dengan penyediaan fasilitas maupun kemitraan untuk kepuasan pelanggan. Tidak saja memuaskan pelanggan tapi juga bagaimana pelanggan bisa kembali lagi dan membawa ide , meng-aplikasi ide, dan pada akhirnya membawa manfaat lebih tidak sekedar buku, informasi, dan pengetahuan tapi *soft skills*, *entrepreneur* dan pada akhirnya membawa perubahan masyrakat. Inovasi Pengembangan Perpustakaan terbagi menjadi 4 yaitu:

1. Inovasi Layanan : Customer *Care* = *Costumer Satisfaction* = *Service Excelent* Membuat layanan lebih baik, memuaskan dan berkelanjutan adalah dengan mengingat bahwa Perpustakaan harus Customize
    a. Fasilitas yang memadai, up date
    b. Petugas yang friendly, interaktif dengan pengunjung
    c. Kenyamanan : ruang, kondisi, situasi,
    d. Koleksi yang beragam : up date, lengkap,
    e. Pemenuhan kebutuhan pengguna, tidak sekedar buku, tapi program dan berlanjut
2. Inovasi Kegiatan : kegiatan harus dibuat secara partisipatif bersama pengguna, harus inline antara kegiatan satu dengan lainnya dan berkesinambungan, terus dikembangkan dan bermuara pada pencerdasan masyarakat yang berbasis pada kepentingan masyarakat
3. Inovasi Pemberdayaan Masyarakat : melibatkan masyarakat dalam layanan, dalam kegiatan dan dalam setiap aktivitas yang dilakukan. Bukan hal yang sulit apabila perpustakaan memberikan layanan yang mendekatkan pada konsumen. Dengan menitipkan koleksi disetiap titik layanan tertentu berarti sudah menyertakan masyarakat dalam layanan. Mendekatkan layanan pada msyarakat berarti memudahkan masyarakat dalam menjangkau wilayah layanan. Mengikutkan dalam kepanitiaan kegiatan merupakan partisipasi aktive masyarakat dalam setiap kegiatan. Mengakomodir kelompok kelompok masyarakat dalam aktivitas dan pengembangannya merupakan pemenuhan kebutuhan masyarakat.
4. Inovasi Kemitraan : perpustakaan tidak akan berkembang kalau berjalan sendiri, harus ada kerjasama kemitraan baik dengan pihak swasta sebagai sponsor atau sebagai kerjasama dengan program dan indikator keberhasilan yang sudah jelas. Faktor kepercayaan pihak swasta kepada pihak pemerintah perlu dibangun kembali dengan transparansi, profesional kerja, pertanggung jawaban yang jelas dan tepat waktu. Hal penting yang harus dibuktikan adalah rasionalitas dan kejelasan atas program yang komprehensif. Kerjasama tidak bisa dilakukan kalau setiap apa yang dilakukan berupaya mendapat

imbalan, tapi mesti diingat bahwa apa yang dilakukan adalah tahapan mencapai prestasi yang akan diikuti oleh kepercayaan dari masyarakat maupun mitra.

5. Pemberdayaan perpustakaan masyarakat berfikir tentang luas wilayah dan jumlah masyarakat yang berada di dalamnya maka kita harus berfikir seberapa besar kita bisa melayani semuanya. Wajib hukumnya untuk harus melayani mereka karena sudah menjadi hak masyarakat, lalu bagaimana bisa menjangkau semuanya.
   Hal hal yang bisa diupayakan adalah Menggalang kemitraan dengan masyarakat.

   a. Partisipasi layanan : konsep layanan satelit bisa menjadi bentuk partisipasi layanan, kontribusi masyarakat dan kesinergian layanan, membangun taman bacaan masyarakat, membangun perpustakaan keluarahan, membangun perpustakaan tingkat kecamatan. Mengurangi beban layanan dengan konsep kesinergian bersama aparutr terkait sampai tingkat keluarahan.
   b. Partisipasi kegiatan : kegiatan yang disusun berdasarkan kebutuhan ditingkat masyarakat terkecil mencakup berbagai strata. Dari kegiatan ke kegiatan dan berbagai kegiatan yang dilakukan selalu inline dan berkesinambungan , mulai tingkat awal sampai pada tingkat kemandirian. Kegiatan tidak boleh terputus hanya karena alasan dana dan anggaran. Partisipasi memudahkan dna meringankan (efisiensi) dalam mewujudkan kecerdasan masyarakat
   c. Akomodasi kebutuhan : bahwa masyarakat yang heterogen akan memiliki banyak kebutuhan dan semua merasa kebutuhannya penting dan harus dipenuhi. Apa yang menjadi kewajiban perpustakaan apalagi dengan Undang Undang no 43 tahun 2007)
   d. ketentuan umum ayat 1 pengertian, ayat 2 kolekasi ayat 3 Koleksi Nasional, ayat 4 Naskah Kuno ayat 5 Perpustakaan Nasional, ayat 6 Perpustakaan umum, ayat 7 perpustakaan khusus, ayat 8 Pustakawan, ayat 9 Pemustaka, ayat 10 Bahan Perpustakaan, ayat 11 Masyarakat smp ayat 16. Pasal 2 Perpustakaan diselenggarakan berdasarkan asas pembelajaran sepanjang hayat , demokrasi, keadilan dan keprofesionalan, keterbukaan, keterukuran dan kemitraan. Pasal 3 Fungsi Perpustakaan. Pasal 4 tujuan perpustakaan. BAB II Hak, Kewajiban dna Kewenangan, yang mana dibahas bahwa karena faktor geografis maka masyarakat berhak mendapatkan layanan perpustakaan Pasal 6 keajiban masyarakat : kemitraan atau partisipasi aktif masyarakat. Pasal 7 Kewajiban pemerintah. BAB V pasal 14 Layanan perpustakaan, dan pasal selanjutnya yang sudah jelas menyatakan keberpihakan pada masyarakat secara khusus, maka sudah seharusnya perpustakaan mengakomodir seluruh kebutuhan tersebut tanpa harus ber-alasan bahwa keterbatasan anggaran. Kerja keras menjadi hal penting, tanpa kerja keras mustahil akan dicapai tanggung jawab pencerdasan masyarakat. Konsep program yang jelas dan berkelanjutan : Sekalipun kepala perpustakaan selaku berganti dalam kurun waktu tertentu akan tetapi konsep perpustakaan bisa dibuat dalam perencanaan jangka panjang dan jangka pendek, hendaknya setiap pimpinan bisa melanjutkan dan mengembangakan program yang sudah dibuat, bukan merombak dan membuat yang baru sementara kepemimpinan kadang tidak jelas,sesuai kondisi, apalagi image dimasyarakat bahwa pimpinan perpustakaan di suatu wilayah adalah karena memiliki masalah, sehingga perpustakaan menjadi tempat buangan, dan menjadi politis. Hal inilah yang tidak bisa dipegang konsistensi dan komitment.
   e. Keberhasilan yang terukur : setiap kegiatan yang dilakukan harus terpogram dengan jelas beserta schedule waktu dan indikator keberhasilan secara kwalitatif maupun kwantitatif. Ketika pelaksanaan selesai maka ukuran tingkat keberhasilan bisa dilakukan dengan monitoring dan evaluasi. Tolok ukur ini yang menjadi tanggung jawab bersama kepada mitra yang menjadi faktor penentu keberhasilan program. Apabila tidak jelas maka semua menjadi kehilangan makna dan kepercayaan.

Kemitraan / sponsorship apabila perpustakaan memiliki dana yang tidak mencukupi untuk memberikan layanan yang maksimal bagi masyarakatnya wajib bagi pemerintah daerah dalam hal ini adalah Perpustakaan maka upaya yang bisa dilakukan adalah menjalin kemitraan bersama masyarakat. Tapi bukan berarti apabila sudah merasa cukup dengan dana yang ada kemitraan tidak perlu dilakukan, justru percepatan dampak manfaat perpustakaan bagi masyarakat perlu terus dikembangkan. Program yang bisa mengakomodir kebutuhan

masyarakat harus terus dilakukan. Kerjasama yang baik dengan pihak swasta harus diupayakan sehingga UU no 43 dan UU no 40 tahun 2007 bisa berjalan selaras. Hal penting yang harus diperhatikan ketika menjalin hubungan kerjasama dengan pihak swasta adalah :

a. Sudah memiliki role model sebagai sucsess story
b. Memiliki resourcer yang memadai
c. Komitment dan Eksistensi
d. Konsep program yang jelas dan berkelanjutan
e. Keberhasilan yang terukur
f. Pertanggung jawaban yang jelas

UU no 40 tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas dalam pasal 74 tanggung jawab sosial dan lingkungannya : ayat 1 : wajib melaksanakan tanggung jawab sosial dilingkungannya ayat 2 : dianggarkan dan diperhitungkan sebagai biaya yang pelaksanaannya berdasarkan kepatuan dan kewajaran, ayat 3 yang tidak melaksanakan dikenakan sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang undangan ayat 4 ketentuan lebih lanjut diatuar oleh Peraturan Pemerintah.

KENDALA YANG DIHADAPI PEMERINTAH

1. Faktor penggunaan bahasa proposal, yang harus menyesuaikan dengan bahasa swasta. Simple, jelas, padat, mudah dimengerti ada korelasi, indikator keberhasilan terukur, ada frame waktu dan target.
2. Faktor Kepercayaan : menyangkut masalah kinerja, komitment dan kapasitas yang dimiliki. Transparansi, rasional dan accountable dalam mengelola dana. Tidak berorientasi pada pekerjaan tapi pada proses pemberdayaan dan layanan yang akan berdampak pada manfaat yang akan diperoleh masyarakat.
3. Faktor sistem kerja : jam kerja, kompetisi kerja, strata dan aturan aturan lain yang tidak sama dengan swasta, yang mesti ada penyesuaian penyesuaian. Sehingga kendala ini bisa menjadi hambatan dalam bekerjasmaa dengan swasta.
4. Faktor Komitment Pejabat / Pimpinan : sering bergantinya pimpinan membuat pihak swasta tidak yakin akan keberlanjutan sebuah program yang dijalankan.

ANALISA SWOT KERJASAMA DENGAN SWASTA

Strength = Kekuatan

- Supporting dana yang cukup akan bisa mengakomodir kebutuhan program ditingkat masyarakat
- Sinergi dan publikasi yang kuat akan mempercepat proses pencerdasan masyarakat
- Manfaat dan fungsi Perpustakaan bisa terus dikembangkan dengan konsep kepedulian stake holder

Weekness = Kelemahan

- Bertambahnya beban kerja akan mempengaruhi kwalitas pekerjaan
- Penyesuaian aturan yang akan membawa resiko pertanggung jawaban di tingkat pemerintah
- Ada pesan sponsor yang harus dilakukan (kondisi tertentu, misalnya branding)

Threet = Ancaman

- Apabila pola kemitraan sukses maka dana pemerintah akan semakin sedikit, karena berharap dari swasta
- Tingkat midle dan lower manajemen akan terbebani kerja yang lebih berat
- Apabila tidak sesuai yang diharapkan akan memperburuk kepercayaan swasta terhadap pemerintah

Opportunities = Peluang

- Mempercepat proses pengembangan program

- Memberikan peluang untuk memperluas jaringan kemitraan atas sukses program yang dijalankan

KONSEP KEMITRAAN BERSAMA SWASTA

Manteri Aparatur Negara (MENPAN) dalam keputusannya Nomor : 81/1995 menegaskan bahwa pelayanan yang berkualitas hendaknya sesuai dengan sendi-sendi sebagai berikut :

1. Kesederhanaan, dalam arti bahwa prosedur/tata cara pelayanan diselenggarakan secara mudah, lancar, cepat dan tidak berbelit-belit serta mudah difahami dan dilaksdanakan.
2. Kejelasan dan kepastian, menyangkut :
    a. Prosedur/tata cara pelayanan umum
    b. Persyaratan pelayanan umum, baik teknis maupun administratif
    c. Unit kerja atau pejabat yang bertanggung jawab dalam memberikan pelayanan umum
    d. Rincian biaya/tarif pelayanan umum dan tata cara pembayarannya
    e. Jadwal waktu penyelesaian pelayanan umum
    f. Hak dan kewajiban baik dari pemberi maupun penerima pelayanan umum berdasarkan bukti-bukti penerimaan permohonan/ kelengkapannya, sebagai alat untuk memastikan pemrosesan pelayanan umum
    g. Pejabat yang menerima keluhan pelanggan (masyarakat)
3. Keamanan, dalam arti bahwa proses serta hasil pelayanan umum dapat memberikan keamanan dan kenyamanan serta dapat memberikan kepastian hukum.
4. Keterbukaan, dalam arti bahwa prosedur/tata cara, persyaratan, satuan kerja/pejabat penanggung jawab pemberi pelayanan umum, waktu penyelesaian dan rincian biaya/tarif dan hal-hal lain yang yang berkaitan dengan proses pelayanan umum wajib diinformasikan secara terbuka agar mudah diketahui dan difahami oleh masyarakat, baik diminta maupun tidak diminta.
5. Efisien, meliputi :
    a. Persyaratan pelayanan umum hanya dibatasi pada hal-hal yang berkaitan langsung dengan pencapaian sasaran pelayanan dengan tetap memperhatikan keterpaduan antara persyaratan dengan produk pelayanan umum yang diberikan
    b. Dicegah adanya pengulangan pemenuihan kelengkapan persyaratan, dalam hal proses pelayanannya mempersyaratkan kelengkapan persyaratan dari satuan kerja/instansi pemerintah lain yang terkait.
6. Ekonomis, dalam arti pengenaan biaya pelayanan umum harus ditetapkan secara wajar dengan memperhatikan :
    a. Nilai barang atau jasa pelayanan umum dengan tidak menuntut biaya yang tinggi diluar kewajaran
    b. Kondisi dan kemampuan pelanggan (masyarakat) untuk membayar secara umum
    c. Ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku
7. Keadilan yang merata dalam arti cakupan atau jangkauan pelayanan umum harus diusahakan seluas mungkin dengan distribusi yang merata dan diperlakukan secara adil.
8. Ketepapatan waktu, dalam arti pelaksanaan pelayanan umum dapat diselesaikan dalam kurun waktu yang telah ditentukan.

Kompetensi pelayanan prima yang diberikan oleh aparatur pemerintahan kepada masyarakat, selain dapat dilihat dalam keputusan Menpan nomor 81/1993, juga dipertegas dalam instruksi Presiden nomor 1/1995 tentang peningkatan kualitas aparatur pemerintah kepada masyarakat. Oleh karena itu, kualitas pelayanan masyarakat dewasa ini tidak dapat diabaikan lagi, bahkan hendaknya sedapat mungkin disesuaikan dengan tuntutan era globalisasi.

PERBEDAANPROFESIONAL – PROFESIONALISME – PROFESIONALITAS DAN PROFESIONALISASI

A. Pengertian Profesi

Profesi merupakan suatu jabatan atau pekerjaan yang menuntut keahlian atau keterampilan dari pelakunya.Profesi adalah pekerjaan yang dilakukan sebagai kegiatan pokok untuk menghasilkan nafkah hidup dan yang mengandalkan suatu keahlian. Profesi berasal dari bahasa latin *"Proffesio"* yang mempunyai dua pengertian yaitu janji/ikrar dan pekerjaan. Bila artinya dibuat dalam pengertian yang lebih luas menjadi kegiatan "apa saja" dan "siapa saja" untuk memperoleh nafkah yang dilakukan dengan suatu keahlian tertentu. Sedangkan dalam arti sempit profesi berarti kegiatan yang dijalankan berdasarkan keahlian tertentu dan sekaligus dituntut daripadanya pelaksanaan norma-norma sosial dengan baik.

B. Pengertian Profesional

Profesional adalah orang yang menyandang suatu jabatan atau pekerjaan yang dilakukan dengan keahlian atau keterampilan yang tinggi. Hal ini juga pengaruh terhadap penampilan atau performance seseorang dalam melakukan pekerjaan di profesinya."profesional" mempunyai makna yang mengacu kepada sebutan tentang orang yang menyandang suatu profesi dan sebutan tentang penampilan seseorang dalam mewujudkan unjuk kerja sesuai dengn profesinya. Penyandangan dan penampilan "professional" ini telah mendapat pengakuan, baik segara formal maupun informal.Kata profesional berasal dari profesi yang artinya menurut Syafruddin Nurdin, diartikan sebagai suatu pekerjaan yang memerlukan pendidikan lanjut di dalam science dan teknologi yang digunakan sebagai prangkat dasar untuk di implementasikan dalam berbagai kegiatan yang bermanfaat.

Definisi Profesional diadaptasi dari istilah bahasa inggris yaitu *Profession* yang berarti pekerjaan atau karir . Menurut kamus dewan bahasa dan pustaka (Edisi empat) menafsirkan profesional sebagai :

1. Yang terkait dengan (bergiat dalam) bidang profesi (seperti hukum , medis , dan lain sebagainya) Contoh : profesional ; ahli profesional .
2. Berbasis(membutuhkan dll) kemampuan atau keterampilan yang khusus untuk melaksanakannya , efisien (teratur) dan memperlihatkan keterampilan tertentu . Contoh : setiap manajer atau eksekutif dalam satu - satu perusahaan harus tahu mengurus secara profesional.
3. Melibatkan pembayaran dilakukan sebagai mata pencarian , mendapatkan pembayaran.Contoh : mereka harus mendapatkan bimbingan seorang pelatih teknis yang profesional di bidangnya.
4. Orang yang mengamalkan (karena pengetahuan , keahlian , dan keterampilan) sesuatu bidang profesi ; memprofesionalkan menjadikan bersifat atau kelas profesional. Profesional, adalah orang yang mempunyai profesi atau pekerjaan purna waktu dan hidup dari pekerjaan itu dengan mengandalkan suatu keahlian yang tinggi atau seorang profesional adalah seseorang yang hidup dengan mempraktekkan suatu keahlian tertentu atau dengan terlibat dalam suatu kegiatan tertentu yang menurut keahlian, sementara orang lain melakukan hal yang sama sebagai sekedar hobi, untuk senang-senang, atau untuk mengisi waktu luang.

C. Pengertian profesionalisme

Profesionalisme adalah komitmen para profesional terhadap profesinya. Komitmen tersebut ditunjukkan dengan kebanggaan dirinya sebagai tenaga profesional, usaha terus-menerus untuk mengembangkan kemampuan profesional, dst.

Profesionalisme merupakan komitmen para anggota suatu profesi untuk meningkatkan kemampuannya secara terus menerus.

Profesionalisme berasal dan kata profesional yang mempunyai makna yaitu berhubungan dengan profesi dan memerlukan kepandaian khusus untuk menjalankannya, (KBBI, 1994). Sedangkan profesionalisme adalah tingkah laku, keahlian atau kualitas dan seseorang yang professional (Longman, 1987)."Profesionalisme" adalah sebutan yang mengacu kepada sikap mental dalam bentuk komitmen dari para anggota suatu profesi untuk senantiasa mewujudkan dan meningkatkan kualitas profesionalnya.

Profesionalisme adalah suatu paham yang mencitakan dilakukannya kegiatan-kegiatan kerja tertentu dalam masyarakat, berbekalkan keahlian yang tinggi dan berdasarkan rasa keterpanggilan –serta ikrar untuk

menerima panggilan tersebut dengan semangat pengabdian selalu siap memberikan pertolongan kepada sesama yang tengah dirundung kesulitan di tengah gelapnya kehidupan (Wignjosoebroto, 1999).

D. Pengertian Profesionalisasi

Profesionalisasi" adalah suatu proses menuju kepada perwujudan dan peningkatan profesi dalam mencapai suatu kriteria yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

E. Pengertian Profesionalitas

Profesionalitas merupakan sikap para anggota profesi benar2 menguasai, sungguh2 kepada profesinya. "Profesionalitas" adalah sutu sebutan terhadap kualitas sikap para anggota suatu profesi terhadap profesinya serta derajat pengetahuan dan keahlian yang mereka miliki untuk dapat melakukan tugas-tugasnya.

Komunikasi Profesional : Perangkat Pengembangan Diri

Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau untuk mengubah sikap, pendapat atau perilaku baik langsung secara lisan maupun tidak langsung melalui media, proses penyampaian bentuk interaksi gagasan kepada orang lain dan proses penciptaan arti terhadap gagasan, atau ide yang disampaikan, baik sengaja maupun tidak disengaja. Dalam implementasinya melibatkan lingkungan komunikasi (fisik, sosial-psikologis, dan waktu), sumber penerima, enkoding-dekoding, kompetensi komunikasi, pesan, saluran, umpan balik, gangguan dan pola aliran informasi komunikasi organisasi (pola lingkaran, pola roda, pola Y, pola rantai dan pola bintang).

Dalam organisasi dikenal komunikasi formal dan informal komunikasi ke atas, ke bawah, horizontal dan silang; komunikasi lisan dan tertulis, serta komunikasi nonverbal (body language). Hal ini menunjukkan pentingnya komunikasi di dalam kehidupan, aktivitas kompleks, kedudukan/posisi efektif, kompetensi dan hal popular. Maka dalam praktiknya dikenal tingkatan komunikasi yang bersifat intrapribadi, antarpribadi, kelompok, organisasi dan massa. Keberhasilan komunikasi ditentukan oleh*the seven communication (credibility, contect, content, clarity, contuinity dan consistency, sertacapability of audience dan channel of distribution)* yang dalam kesehariannya disederhanakan menjadi menulis, membaca, mendengar dan berbicara.

Komunikasi tidaklepas dari *fase fact finding, planning, communication* dan *evaluation*, dimana dalam prosesnya terkait secara primer (penggunaan symbol) maupun sekunder (penggunaan sarana/media) dalam menyampaikan pesan. Hal tersebut erat kaitannya dengan kaidah komunikasi yang disebut *Respect, Empathy, Audible, Clarity* dan *Humble* (REACH). Namun demikian, disadari bahwa dalam komunikasi ditemui hambatan dari proses komunikasi yang terkait dengan komponen komunikasi, hambatan fisik, hambatan tematik dan psikologis.

Dalam melaksanakan pekerjaan untuk mendukung komunikasi efektif diperlukan adanya bekerja dalam kelompok, baik kelompok kecil maupun besar. Hal ini erat kaitannya dengan penumbuhan karakteristik pribadi anggoata di dalam proses pemecahan masalah yang muncul, dimulai dari langkah pendefinisian dan membatasi masalah sampai langkah melaksanakan pemecahannya. Untuk itu pendekatan SW (*What, Why, Who, When* dan *Where*) dan 1 H (*How*) diperlukan untuk memudahkan intrepretasi dalam bentuk *values, security* dan *impacts*. Dalam hal ini dibutuhkan fungsi kepemimpinan yang mampu memenuhi fungsi instruktif, konsultatif, partisipasi, delegasi dan pengendalian.

Dalam kesempatan berbicara di depan publik (memberi informasi, menghibur dan membujuk), perlu dipahami kapasitas penerimaan indra manusia, yaitu pendengaran 11% dan 75% visual. Oleh karena itu, diperlukan persiapan mental, materi dan pengembangan topik, komunikasi nonverbal (55 bahasa tubuh), di samping upaya pemanfaatan pengetahuan (analisa pendengar, peninjauan lokasi, kerangka dan susunan, penelitian dan penerapan, penulisan naskah/catatan, penyajian dengan alat, praktik dan latihan, serta presentasi). Hal tersebut secara praktis dinyatakan oleh prinsip *the eight's be (front, presentable, prepared, relevant, organized, receptive, through, dan brief).*

Dalam komunikasi bisnis diperlukan proses pengambilan keputusan yang dikenal sebagai proses negosiasi, baik formal dan informal yang berlangsung singkat dan sederhana. Di dalam proses tersebut ditemui

persoalan yang dikarenakan oleh peran ciri kepribadian, perbedaan jenis kelamin dan budaya, serta perundingan pihak ketiga. Hal tersebut berdampak terhadap munculnya konflik beserta penanganannya.

Dalam praktiknya, negosiasi membutuhkan penentuan tujuan, penggunaan sumber informasi resmi, pemahaman peran-peran, pengaturan tempat duduk, penjadwalan agenda, penentuan suasana, pengenalan siasat dan penutupannya.

Komunikasi dalam konteks pekerjaan direpresentasikan oleh wawancara, baik yang baku maupun tidak baku yang bertujuan mempertukarkan perilaku dan melibatkan tanya jawab dengan pertanyaan/pernyataan terbuka maupun tertutup. Untuk memenuhi persyaratan wawancara dalam konteks pekerjaan, dibutuhkan surat lamaran kerja dan kesiapan diwawancara. Bentuk komunikasi lain dalam pekerjaan pada konteks organisasi diperankan oleh *Public Relation* (PR) sebagai upaya membangun opini dan citra di tingkat publik atau rincinya menjalankan hal seperti *communication technician, expert prescriber, communication facilitator*, yang telah dikemukakan, maka PR harus memiliki kompetensi, yaitu semi berkomunikasi, kemampuan mengorganisir, kemampuan bergaul dengan orang/publik, integritas pribadi dan memiliki kualifikasi manusia kreatif.

Komunikasi profesional sebagai bagian dari komunikasi khusus memerlukan dukungan multimedia seperti video, audio TV, komputer, *internet* dan bentuk-bentuk lainnya; agar memudahkan pemahaman, pemunculan daya tarik, kejelasan dan kemudaham diingat. Dengan kata lain, komunikasi profesional dapat diartikan sebagai komunikasi efektif yang terkait dengan penggunaan teknologi komunikasi dan informatika, serta peningkatan efisiensi melalui kontaksi sosial media, (linera dan interaktif) yang dicirikan oleh komunikasi baru yang sesuai keinginan individu atau tepatnya sebagai *"if the medium fit use it"*.

F. Pengertian Profesionalisasi

Profesi yaitu suatu jabatan atau pekerjaan yang menuntut keahlian dari para pihak yg terlibat didalamnya. Artinya, pekerjaan yang disebut profesi itu tidak bisa dilakukan oleh orang yang tidak terlatih dan tidak disiapkan secara khusus terlebih dahulu untuk melakukan pekerjaan itu.

Profesionalisasi menunjukan pada proses peningkatan kualifikasi maupun kemampuan para anggota suatu profesi dalam mencapai kriteria yang standar dalam penampilannya sebagai anggota suatu profesi. Profesionalisasi pada dasarnya merupakan serangkaian proses pengembangan keprofesionalan, baik dilakukan melalui pendidikan/ latihan pra- jabatan (pre- servie training) maupun pendidikan/ latihan dalam jabatan (in-service training). Oleh sebab itu, profesionalisasi merupakan proses yang berlangsung sepanjang hayat dan tanpa henti.[2]

G. Status Profesi PERPUSTAKAAN

1. Menurut pendapat para ahli antara lain Liberman, 1956; Goode, 1960; Mccully dan Miller, 1969; dan Pavolko, 1971 yang dikutip Munandir (2000) dapat dirangkumkan secara garis besar ciri atau kriteria profesi, yaitu:
2. Pekerjaan yang disebut profesi bersifat sebagai layanan kepada masyarakat umum.
3. Pekerjaan yang disebut profesi adalah (a) khas dan jelas batas- batasnya, (b) dilaksanakan dengan cara- cara ilmiah, dan (c) dilaksanakan oleh petugas khusus yang memiliki kewenangan yang diakui oleh badan resmi pemberi pengakuan.
4. Ada sistem ilmu dan pengetahuan (Body of knowlege) yang mendasari pelaksanaa tugas sebagai hasil pengembangan melalui proses ilmiah. Ilmu dan pengetahuan itu dipelajari pada jenjang pendidikan tinggi.
5. 4.Untuk memperoleh kewenangan menjalankan tugas profesi dipersyaratkan pendidikan keahlian khusus tingkat tinggi yang memakan waktu panjang.

6. Anggota suatu profesi dituntut memiliki kecakapan minimum yang ditetapkan dengan menerapkan patokan seleksi, pendidikan dan perizinan untuk menjalankan paraktek.
7. Dalam menjalankan tugas layanan kemasyarakatan anggota profesi (a) lebih mengutamakan kepentingan umum, atau pihak yang memerlukan layanan bantuan, daripada kepentingan pribadi (memperoleh keuntungan material atau mencari popularitas pribadi), dan (b) selalu memperhatikan dan mematuhi ketentuan- ketentuan tentang aturan sopan santun bertingkah laku (kode etik) ketika menjalankan tugas profesinya.
8. Para anggota profesi bergabung di dalam suatu himpunan – Organisasi Profesi - dan berperan aktif di dalamnya. Himpunan ini merupakan wadah para anggota untuk saling bertukar pikiran dan berbagai pengalaman dengan tujuan memajukan kemampuan dan keterampilan menjalankan tugas.
9. Para anggota profesi terus menerus memajukan diri dengan melakukan bacaan teknis ilmiah (jurnal), kegiatan penelitian dan keikutsertaan di dalam pertemuan- pertemuan ilmiah profesional seperti konvensi, seminar, simposium yang diselenggarakan oleh organisasi. Semua itu dilakukan agar anggota profesi dapat mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi mutakhir bidang profesinya, yang akan berdampak meluaskan wawasan serta meningkatkan kemampuan dan keterampilan profesionalnya.

H. Kriteria Ilmu Perpustakaan Dalam Proses Profesionalisasi

Dari penjelasan diatas, dikomparasikan dengan kriteria atau persyaratan profesionalisasi Ilmu Perpustakaan, maka kriteria sebagai berikut:

1.Bersifat layanan kemasyarakatan

Ilmu perpustakaan dijalankan selaku usaha melayani masyarakat, khususnya mereka yg bergerak di bidang komunikasi. Perkembangan dunia perpustakaan bersinergi dengan kemajuan masyakat. Semakin maju sebuah masyarakat . Semakin tinggi pula penggunaan tehnologi komunikasi. Dampak dari tehnologi komunikasi jg harus terus dicermati. Baik yg positif maupun negatif . Masyarakat harus terlindungi dari dampak negatif tehnologi komunikasi, oleh karenanya proses profesionalisasi dlm pendidikan ilmu komunikasi sangat diperlukan. Seorang dokter yang salah memberikan resep korbannya satu orang. Seorang pustakawan salah dalam menyampaikan pesan korbannya ribuan orang

2.Khas dan jelasnya tugas

Bidang tugas layanan suatu profesi harus jelas bedanya dengan bidang tugas profesi yang lain. Sifat inilah yang rupanya tidak begitu nyata. Perpustakaan sebagai suatu bentuk pelayanan pada masyarkat, juga dilakukan oleh profesi- profesi yang bukan berasal dari ilmu perpustakaan lainnya . Dalam praktek di masyarakat dlm kehidupan sehari hari di indonesia. Mereka yang bukan berasal dari ilmu komunikasi menguasai lahan lahan yg sebenarnya hanya bisa dan boleh dilakukan oleh alumnus ilmu perpustaan.

3. Penggunaan cara- cara ilmiah

Pengamatan di lapangan menunjukan bahwa kinerja alumnus perpustakaan dalam melaksanakan profesinya belum sesuai dengan harapan. Alasannya antara lain adalah kurangnya pengetahuan para alumnus ilmu perpustakaan di Perguruan Tinggi dewasa ini tidak mempunyai latar belakang pendidikan khusus Ilmu perpustakaan. Masalahnya diperparah kareana miskonsepsi ini umum terdapat di kalangan perguruan tinggi umumnya, bahkan tidak jarang termasuk para dosennya. Semua itu disebabkan kurangnya pengetahuan dan pengertian mereka tentang profesi pustakawan.Pelaksanaan pepustakaan harus dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

4. Pustakawan yang berwenang dan standar seleksi

Profesi tenaga perpustakaan dijalankan oleh orang yang umumnya tidak berlatar belakang pendidikan ilmu komunikasi. Ini membuahkan kurangnya kewenangan sebuah profesi. Masalah ini berkaitan erat dengan

kurangnya jumlah tenaga khusus profesi komunikasi. Sebagian besar darimereka adalah alumnus komunikasi yg tidak pernah diberi pendidikan dlm profesi komunikasi. sehingga kurangnya tenaga profesi perpustakaan yg menjalani tugasnya secara profesional, semua orang seolah olah dapat melaksanakan profesi perputakaan. Jadi diperlukan standar seleksi.

I. Usaha- Usaha Profesionalisasi PROFESI KEPUSTAKAAN

Dimasa sekarang ini pertumbuhan dan perkembagan ilmu perpustakaan telah mencapai kemajuan yang signifikan. Namun masih banyak yang harus dikerjakan untuk menjadikannya profesi yang sebenar-benarnya.

Di Indonesia, usaha-usaha memajukan profesi ini tidak bisa diharapkan akan dilakukan oleh organisasi profesi sepenuhnya. Campur tangan dari pihak birokrasi pemerintahan, jalur structural terasa sekali dan kelihatan lebih menonjol. Sebagai contohnya, dalam penyusunnya kurikulum peran pemerintahan sangat besar. Demikian pula soal akreditasi lembaga pendidikan dan sertifikasi. Di negara kita, pada tahap perkembangannya, diperlukan pendekatan bersama kedua jalur, yaitu jalur fungsional organisasi profesi) dan jalur struktural.

Usaha-usaha kearah pelibatan organisasi profesi perpustakaan telah dimulai nampak dalam implementasinya. Diantara usaha-usaha itu ada tiga macam yang mempunyai nilai dan arti profesionalisasi komunikasi, diantaranya:

1) Keterlibatannya dalam kegiatan-kegiatan penyusunan kurikulum pendidikan perpustakaan.

2) Pengembangan pekerjaan perpustakaansebagai jabatan fungsional.

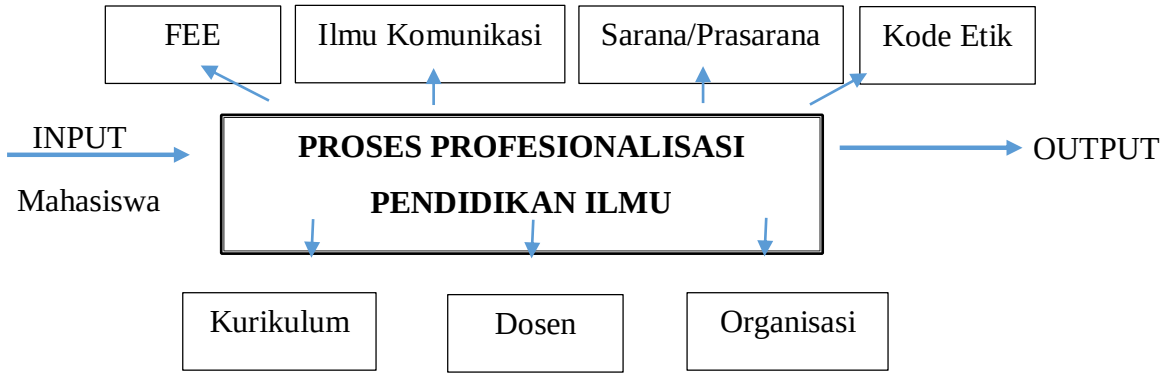
3) Perantara pelatihan dosen dosen perpustakaan ditingkat nasional bekerjasama dengan pihak resmi, (Depdikbudi, 1999).

Kode etik merupakan tanggung jawab setiap individu perpustakaanyang menuntut disiplin diri yang tinggi untuk menaati dan menegakkannya. Tetapi secara sistem, ini semua tanggung jawab organisasi Aspikom dan divisi-divisinya.

Usaha-usaha profesionalisasi perpustakaan menjadi tanggung jawab para warga professional selaku pribadi dan juga tanggung jawab perpusnas selaku organisasi. Dengan melakukan kegiatan-kegiatan seperti menegakkan kode etik dengan terus menerus meningkatkan kemampuan kerjanya melalui berbagai cara dan pendekatan, melakukan riset dan aktif mengikuti pertemuan dan kegiatan yang diorganisir oleh perpustakaan dan sebagainya, hakekatnya penyumbang bagi usaha memajukan profesi perpustakaan.

J. Peningkatan Mutu Profesi PUSTAKAWAN

PROSES PROFESIONALISASI PENDIDIKAN ILMU PERPUSTAKAAN



Kualitas pustakawan merupakan salah satu syarat pengembangan profesionalisasiilmu perpustakaan. Implementasi ilmu perpustakaan untuk menuju profesional masih membutuhkan waktu dan kemampuan di

segala bidang. Diantaranya ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam rangka peningkatan mutu perpustakaan, (Munandir, 2000) yaitu :

1) Perbaikan mutu masukan mahasiswa. Mutu lulusan pendidikan sangat bergantung pada mutu masukan mahasiswa. Jangan sampai kurikulum yg bagus di Perguruan Tinggi gagal akibat kurang bermutunya mahasiswa yg diterima. Pustakawan adalah pekerjaan yang menuntut tenaga pelaksana yang cerdas, menguasai pengetahuan dasar, banyak pengetahuan umum dan luas wawasannya, dan berkepribadian. Dalam konteks keadaan dewasa ini dipertanyakan apakah Perguruan Tinggi bisa berharap mendapatkan bibit unggul untuk masukannya.

2) Penyempurnaan kurikulum dan perkuliahan ilmu perpustakaan. Pendidikan perpustakaan perlu dilakukan berkenaan dengan adanya kecaman atas kinerja pustakawan lulusan perguruan tinggi. Termasuk dalam pengertian ini adalah peningkatan mutu praktikum dengan bimbingan dosen intensif dan penilaian yang dipertinggi standar kelulusannya.

3) Peningkatan kewenangan dosen. Peningkatan ini sangat mutlak dan bisa dicapai melalui penerapan standar yang tinggi untuk seleksi penerimaan dosen baru pada bidang dan profesinya. Untuk masukan, standar yang dituju hendaknya mereka yang sudah mempunyai pengalaman mengajar atau berbasis pengajaran yang cukup.

4) Pemberlakuan standar kewenangan minimum. Mengenai kewenangan, itu termasuk kewenangan memberikantes dan instrumentasi perpustakaan lainnya dan penggunaan pendekatan bantuan yang ditentukan. Karena adanya bidang-bidang singgung dengan kewenangan profesi lain seperti psikologi, dan sosiologi, maka perlu kerja sama dengan pihak yang bersangkutan.

Pengembangan profesi merupakan proses yang terus menerus. Ini sejalan dengan pengembangan ilmu yang juga merupakan kegiatan yang tiada hentinya. Profesi merupakan pekerjaan yang landasannya ilmu dan sementara sifat ilmu berkembang, karena dikembangan sehingga profesi dan usaha-usaha pengembangannya terus berjalan (Baruth, L.G. & Robinson, III, E.H, 1987).

Pustakawan selaku pekerja yang sadar profesi merasa terpanggil dan ada kebutuhan untuk terus meningkatkan mutu layanan bantuannya. Keikutsertaan secara aktif di dalam usaha-usaha untuk pertumbuhan diri dalam jabatan dan keterikatan diri untuk meningkatkan mutu layanan inipun merupakan tuntutan kode etik, yaitu bahwa setiap tenaga professional harus berusaha mengikuti dan mematuhinya. Demikian pun para pakar profesi bantuan dan ilmu-ilmu perilaku yang diberikan, khususnya di perguruan tinggi program pendidikan perpustakaan, yaitu dosen dan peneliti, melihat bahwa merekalah pihak yang diharapkan paling berperan dalam usaha-usaha berkelanjutan pengembangan dan pemutakhiran profesi perpustakaan dan ilmu-ilmu pendukungnya.

PENUTUP

1. Profesionalisasi menunjukan pada proses peningkatan kualifikasi maupun kemampuan para anggota suatu profesi dalam mencapai kriteria yang standar dalam penampilannya sebagai anggota suatu profesi.

2. Dalam menjalankan tugas layanan kemasyarakatan anggota profesi (a) lebih mengutamakan kepentingan umum, atau pihak yang memerlukan layanan bantuan, daripada kepentingan pribadi (memperoleh keuntungan material atau mencari popularitas pribadi), dan (b) selalu memperhatikan dan mematuhi ketentuan- ketentuan tentang aturan sopan santun bertingkah laku (kode etik) ketika menjalankan tugas profesinya.

3.Kriteria Profesionalisasi Perpustakaan, yaitu; bersifat layanan kemasyarakatan, khas dan jelasnya tugas, penggunaan cara- cara ilmiah dan petugas yang berwenang dan standar seleksi

4. Tiga macam yang mempunyai nilai dan arti profesionalisasi perpustakaan, diantaranya:

a) Keterlibatannya dalam kegiatan-kegiatan penyusunan kurikulum pendidikan ilmu perpustakaan.

b) Pengembangan pekerjaan perpustakaan sebagai jabatan fungsional.

c) Perantara pelatihan ilmu perpustakaan tingkat nasional bekerjasama dengan pihak resmi.

5.Peningkatan mutu pustakawan menurut Munandir yaitu; Perbaikan mutu masukan mahasiswa, penyempurnaan kurikulum dan perkuliahan, peningkatan kewenangan dosen dan pemberlakuan standar kewenangan minimum.

KOMUNIKASI DIGITAL "WHATSAPP" DALAM PENGEMBANGAN LAYANAN DAN KEPUSTAKAWANAN DI PERPUSTAKAAN NASIONAL

Suharyanto

Perpustakaan Nasional RI

Jalan Salemba Raya No. 28 A Jakarta

Suhryanto_m@yahoo.com

Abstrak

Tulisan ini akan membahas tentang penggunaan komunikasi digital *WhatsApp* dalam mendukung pengembangan layanan dan kepustakawanan di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas). *WhatsApp* merupakan salah bentuk komunikasi digital yang digunakan dalam pengiriman pesan secara cepat melalui medium "*Smartphone*". *WhatsApp* dibuat oleh Brian Anton dan Jan Koom, keduanya merupakan pegawai Yahoo. *WhatsApp* diluncurkan pada tahun 2009 dan tahun 2014 diakuisisi oleh facebook. Pada saat ini kepopuleran pengggunaan *WhatsApp* sangat meningkat dikalangan masyarakat dan menduduki peringakat ketiga aplikasi yang paling banyak diunduh. Penggunaan *WhatsApp* hampir mencapai 4 juta orang per bulan di seluruh dunia. Salah fitur aplikasi yang unik dalam *WhattsApp* adalah pengiriman pesan di dalam suatu grup. Grup *WhattsApp* Forum Diskusi Pustakawan (FDP) dibuat pada tanggal 7 Oktober 2016 pukul 13.03 dengan admin utama Rudianto. Grup ini bertujuan untuk berdiskusi, saling berbagi pengetahuan, solusi dan saran perbaikan terkait dengan pelaksanaan pengembangan kepustakawanan di Perpusnas. Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan WhatsApp messenger sebagai media komunikasi pustakawan yaitu mengkaji bagaimana pengembangan layanan dan kepustakawanan di Perpusnas melalui komunikasi antar pustakawan, menciptakaan dialog dan berbagi pengetahuan antar pustakawan di dalam grup *WhatsApp* FDP. Tulisan ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif analisis isi (dokumen digital grup *WhatsApp* FDP) sebagai data primer. Hasil kajian menunjukkan bahwa : (1) Grup *WhatsApp* FDP dimanfaatkan oleh peserta sebagai sarana peningkatan sarana kreatifitas dalam pengembangan kepustakawan (2) Pengembangan layanan keanggotaan di Perpusnas (3) Pendayagunaan koleksi deposit (3) Pengembangan kepustakawan melalui pendidikan dan pelatihan dan pertemuan pustakawan secara ilmiah yang dilakukan secara rutin. Rekomendasi kajian ini Grup *WhatsApp* Forum Diskusi Pustakawan merupakan media dalam komunikasi digital perlu dikembangkan dengan meningkatkan peran admin dan peserta dalam memperdalam diskusi kepustakawan. Pembentukan moderator dan pembahas. Admin grup dapat berperan sebagai moderator dan pustakawan utama dapat berperan sebagai pembahas.

Kata Kunci: *WhatsApp*, *layanan, kepustakawanan*

Pendahuluan

Komunikasi digital merupakan pengembangan dari teknologi komunikasi. Aspek yang menonjol dari teknologi komunikasi ialah perangkat keras atau *hardware* (1). Perangkat keras yang digunakan diantara melalui komputer atau *computer personal* (PC) dan penggunaan telepon seluler yang terhubungkan dengan internet. Pada saat ini komunikasi digital merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh masyarakat dalam media sosial. *WhatsApp* merupakan salah bentuk media dalam komunikasi digital yang digunakan dalam pengiriman pesan secara cepat melalui medium "*Smartphone*". Secara umum *WhatsApp* adalah aplikasi pesan lintas *platform* melalui *smartphone* dengan menggunakan paket data internet untuk berkomunikasi. Dengan menggunakan *WhatsApp*, pengguna dapat mengirim pesan gambar, video, audio, melakukan obrolan online, berbagi file, bertukar foto dan lain-lain.

Whatsapp sebagai media sosial yang berbasiskan teknologi komunikasi dibuat oleh Brian Anton dan Jan Koom, keduanya merupakan pegawai Yahoo. *WhatsApp* diluncurkan pada tahun 2009 dan tahun 2014 diakuisisi oleh facebook. Pada saat ini kepopuleran pengggunaan *WhatsApp* sangat meningkat dikalangan masyarakat dan menduduki peringakat ketiga aplikasi yang paling banyak diunduh. Lebih dari 1 milyar orang di lebih dari 180 negara menggunakan WhatsApp (http://whatsapp.com). Berdasarkan data dari *Statistic Portal* September 2016 tentang jaringan social yang paling banyak digunakan, *WhatsApp* berada diurutan ke dua setelah facebook (https://www.statista.com)

Pada saat ini penggunaan *WhatsApp* Messenger sebagai salah satu alat untuk berkomunikasi digunakan oleh semua kalangan, termasuk pustakawan yang tidak dapat terlepas dari kebutuhan akan berkomunikasi dalam menjalankan profesinya. Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Statista – The portal for statistics bulan September 2016 memberikan informasi tentang peringkat jaringan yang paling populer di seluruh dunia dengan jumlah pengguna aktif, yaitu 1. Facebook sebanyak 1,7 Milyar pengguna, *WhatsApp* sebnayak 1 Milyar pengguna, Facebook messenger sebanyak 1 Milyar pengguna, QQ messenger sebanyak 876 juta pengguna, Wechat sebanyak 806 juta pengguna.

Salah satu fitur aplikasi yang unik dalam *WhatsApp* adalah pengiriman pesan di dalam suatu grup. Grup *WhatsApp* Forum Diskusi Pustakawan (FDP) dibuat pada tanggal 7 Oktober 2016 pukul 13.03 dengan admin utama Rudianto. Grup ini bertujuan untuk berdiskusi, saling berbagi pengetahuan, solusi dan saran perbaikan terkait dengan pelaksanaan pengembangan kepustakawanan di Perpusnas. Grup *WhatsApp* FDP sebagai media komunikasi antar pustakawan, menciptakaan dialog dan berbagi pengetahuan antar pustakawan. Tulisan ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pengembangan layanan dan kepustakawanan di Perpusnas melalui media sosial *WhatsApp*. Dengan adanya kajian ini diharapkan dapat dilihat tingkat pertisipasi pustakawan dalam melakukan pengembangan layanan dan kepustakawanan di Perpusnas

B. Metode

Data Primer yang digunakan dalam kajian ini bersumber dari grup *WhatsApp* Forum Diskusi Pustakawan Perpusnas dari tanggal 7 Oktober 2016, 14 : 04 : 55 sampai dengan 29 November 2016, 14 : 28 : 24 Metode pengumpulan data dilakukan melalui cara dokumentasi yang diperoleh melalui *email chatting* lalu dilakukan pemeriksaan dan pencatatan serta pemilahan yang terkait dengan layanan dan pengembangan kepustakawanan.

Dalam mengkaji tujuan penelitian, dilakukan kegiatan analisis data menggunakan pendekatan deskriptif. Kegiatan analisis dengan cara: 1 Distribusi pesan yang disampaikan; 2. Pesan yang terkait dengan layanan; 3 Pesan yang terkait dengan kepustakawanan. Data-data yang terkumpul kemudian disusun dalam bentuk tabulasi untuk mempermudah analisa. Setelah itu data diolah, disusun dan dihimpun untuk diintrepretasi secara statistik deskriptif dalam bentuk tabel dan grafik.

C. Hasil dan Pembahasan

Grup *WhatsApp* Forum Diskusi Pustakawan (FDP) dibuat pada tanggal 7 Oktober 2016 pukul 13.03 dibuat oleh Rudianto dan juga sebagai admin utama. Grup ini bertujuan untuk berdiskusi, saling berbagi pengetahuan, solusi dan saran perbaikan terkait dengan pelaksanaan pengembangan kepustakawanan di Perpusnas. Peserta grup ini berjumlah 209 orang dengan jumlah admin sebanyak 32 orang. Peserta sebagian besar merupakan pejabat fungsional pustakawan dan ada beberapa pejabat struktural termasuk Kepala Perpustakaan Nasional RI.

Grup *WhatsApp* FDP merupakan komunitas virtual. Menurut Jordan (1999: 100, dalam Rulli : 2015) komunitas virtual berarti komunitas yang berada di ruang siber dan setipa anggotanya kembali dan hadir di sana dalam ruang informasional yang sama. Individu telah menemukan bahwa mereka tidak sendiri dan membangun relasi di antara mereka serta menjadi bagian dari anggota komunitas virtual. Komunitas virtual juga bisa ditinggalkan secara mudah karena pengguna internet bias memilih apakah akanbergabung atau tidak.

Berdasarkan analisa data pada sumber primer pesan yang terdapat dalam grup *WhatsApp* FDP terdapat 6 fokus diskusi yang menjadi perhatian peserta, yaitu: (1) Layanan keanggotaan (2) Pendayagunaan koleksi deposit (3) Peningkatan kompetensi pustakawan melalui bimtek/diklat dan pertemuan ilmiah pustakawan (4) Tunjangan kesehatan untuk preservasi (5) Butir-butir kegiatan dan angka kredit bagi pustakawan (6) Layanan *E-resources*. Dalam kajian ini hanya akan membahas 3 (tiga) fokus kajian, yaitu : (1) Layanan keanggotaan (2) Pendayagunaan koleksi deposit (3) Peningkatan kompetensi pustakawan melalui bimtek/diklat dan pertemuan ilmiah pustakawan.

C.1 Karakteristik Pesan

WhatsApp sebagai media sosial mempunyai beberapa karakteristik dalam penyampaian pesan. *WhatsApp* mencakup berbagai fungsi, seperti pesan teks, terpasang gambar, file audio, file video,dan link ke alamat web. (Bouhnik, Dan: 2014). Berdasarkan hasil olahan data dari pesan yang disampaikan dalam grup *WhatsApp* FDP menunjukkan bahwa pesan keseluruhan berjumlah 2.539 pesan. Terdiri dari sebanyak 2,291 (90.23%) pesan dalam bentuk teks, 225 (8.85 %) pesan dalam bentuk foto, 8 (0.32) pesan dalam bentuk video, 7 (0.28%) pesan dalam bentuk suara, 8 (0.32 pesan dalam bentuk dokumen. Berikut Tabel penyampaian pesan.

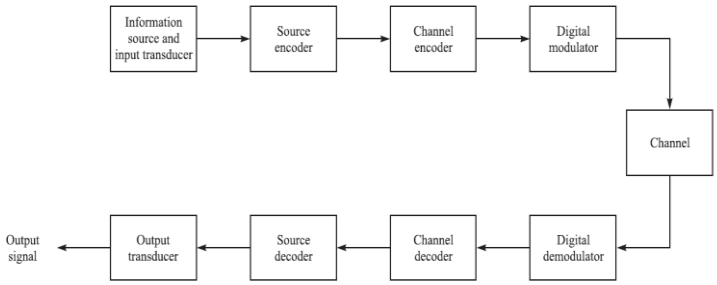
Tabel 1
Jumlah penyampaian pesan dalam Grup WhatsApp FDP

No.	Jenis media	**Jumlah**	
		f	**%**
1.	Teks	2.291	90,23
2.	Foto	225	8.85
3.	Video	8	0,32
4.	Suara	7	0,28
5	Dokumen	8	0,32
	Jumlah	2.539	100 %

Sumber : Hasil olahan data, November 2016

Tabel. 1 menunjukkan bahwa penggunaan pesan teks dalam komunikasi digital masih sangat dominan yaitu sebanyak 2.291 pesan teks atau sebanyak 90.23 %. Dilain sisi penggunaan media lain dalam komunikasi digita juga dimanfaatkan seperti media foto, video, suara, dan dokumen Hal ini sangat sesuai dengan apa yang menjadi misi dari penggunaan *WhatsApp* yaitu sebagai alternatif untuk SMS. Produk kami sekarang mendukung untuk mengirim dan menerima berbagai macam media: teks, foto, video, dokumen, dan lokasi, juga panggilan suara. (http://whatsapp.com).

Dalam penyampaian pesan setiap pengguna grup diberi kebebasan dalam berinteraksi baik dalam penyampaian berupa pesan teks, foto, video, dan dokumen asalkan dilakukan secara santun, tidak untuk saling menyalahkan dan memojokkan dengan tujuan untuk mencari solusi untuk kemaslahatan bersama. Pesan yang disampaikan pengguna haruslah disesuaikan dengan tujuan Grup untuk berdiskusi, saling berbagi pengetahuan, solusi dan saran perbaikan terkait dengan pelaksanaan pengembangan kepustakawanan di Perpusnas. Berdasarkan hasil analisis pesan ada beberapa pesan yang tidak sesuai dengan konteks pengembangan pustakawan seperti menyingung masalah keagamaan. Namun demikian hal tersebut tidak banyak menggangu komunikasi secara keseluruhan hal ini dikarenakan setiap peserta juga mempunyai peran sebagai pengontrol dalam berkomunikasi.

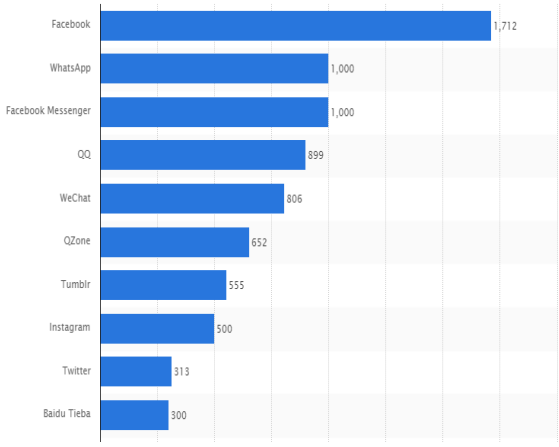


Gambar. 1 elemen dasar dalam sistem komunikasi digital (Proakis : 2008)

Subyek komunikasi digital melibatkan transmisi informasi dalam bentuk digital dari sumber yang menghasilkan informasi untuk satu atau lebih tujuan. Yang paling penting dalam analisis dan desain sistem komunikasi adalah karakteristik dari saluran fisik melalui informasi yang ditransmisikan digital modulator dan digital demodulator.

C.2 Layanan perpustakaan

Berdasarkan analisis data pada Grup *WhatsApp* FDP ada 2 (dua) fokus pembicaraan yang berkaitan dengan Layanan yang ada di Perpusnas yang mendapat respon yang sangat banyak dari peserta grup, yaitu layanan keanggotaan dan layanan pendayagunaan koleksi Deposit. Melalui komunikasi digital pustakawan dapat menyampaikan apa yang menjadi aspirasinya tanpa batas kedudukan untuk tujuan pembelajara. Komunikasi digital antara kelompok siswa dan antara siswa dan guru telah menjadi populer selama dekade terakhir melalui berbagai saluran: Email, SMS, kelompok Facebook, Twitter, dan yang terbaru WhatsApp. Masing-masing alat ini memiliki karakteristik yang berbeda yang mempengaruhikesesuaian untuk tujuan pembelajaran (Calvo, Arbiol & Iglesias, 2014 dalan Bouhnic : 2014).



Gambar 2. Statistik Data Pengguna Media Sosial Di Dunia Per September 2016
Sumber : Statista – The portal for statistics https://www.statista.com

C.2.1 Layanan keanggotaan Perpusnas

Diskusi tentang Layanan keanggotaan Perpusnas dimulai pada tanggal 27 Oktober 2016 pukul 13:57 WIB Diskusi dimulai dengan pengunduhan foto antrean di depan layanan keanggotaan. Beberapa tanggapan terkait dengan foto tersebut adalah sbb:

1. Positifnya antrean yang panjang menandakan perpusnas semakin dibutuhkan, negatifnya belum diiringi dengan peningkatan fasilitas. Buat user mungkin negatif. kebanyakan dari kita kalo berurusan dengan birokrasi, pengin sesuatu yang efektif dan efisien,

2. Bagaimana standar pelayanan minimal di Perpusnas
3. Harus didukung oleh fasilitas yang memadai termasuk komputer dan ruangan serta sumber daya manusia yaitu perlu ada penambahan tenaga administrasi di keanggotaan
4. Antrean terjadi di 2 (dua) tempat, yaitu pendaftaran online dan antrean untuk pengisian kartu anggota
5. Banyaknya yg bikin kartu ternyata tidak sebanding dengan jumlah yang membaca di perpustakaan, jadi bukan berarti mereka lantas memanfaatkan layanan peminjaman, atau mereka cuma ingin mendapatkan *password* supaya bisa memanfaatkan layanan *E-resources*. Ada juga mungkin pemustaka yg daftar hanya karena ingin punya kartu anggota, bisa jadi hanya biar dibilang keren
6. Sebenarnya dari kartu anggota kita bisa berinovasi, contohnya kartu KJP, selain bisa naik bus Transjakarta gratis, bisa dipakai buat biaya sekolah, berobat dll, nah kartu anggota Perpusnas dikembangkan tidak hanya bisa meminjam buku tapi untuk yg lain juga bisa, contoh bisa masuk museum gratis, diskon masuk tempat wisata, dll.

Diskusi ini mendapat tanggapan dari pustakawan yang bertugas di bagian layanan keanggota, sebagai berikut

"Hal ini terkait banyak hal antara lain jumlah pemustaka yang banyak, jumlah monitor yang kurang, jumlah kamera, dan lainnya. Dan jumlah pustakawan serta ruangan yg kecil. Kalau kunjungan 3 bis tentu tetap harus antre. Sedangkan 1 bis saja sudah antre. Belum yang datang sendiri dan berkelompok".

Hal ini menunjukkan bahwa antrean pada layanan keanggotaan sifatnya hanya sewaktu-waktu saja hal ini terkait dengan adanya kunjungan pemustaka yang dating ke Perpusnas dalam kelompok yang banyak dilain sisi sarana dan prasana pendukung pendaftaran keanggotaan dirasakan masih belum optimal ditambah lagi jumlah pustakawan yang bertugas.

Diskusi ini diakhiri dengan penjelasan oleh Kapusjasa Perpusnas RI dengan pesan teks sebagai berikut :

"Khusus untuk keanggotaan ke depan memang Perpusnas akan mengintegrasikan e-ktp dengan keanggotaan Perpusnas. Sudah ada pembicaraan awal dengan Dirjen Dukcapil Kemendagri. Nantinya bukan hanya untuk keanggotaan di Perpusnas tapi juga untuk perpustakaan umum prov./kab./kota. Untuk keanggotaan di Marsela nanti *counte*r-nya akan diperbanyak. Pemberitahuan no antrean pakai komputer seperti di bank dan tempat duduk untuk menunggu antrean diperbanyak. Bagi yang belum isi formulir isian secara *online* disediakan *standing* kios lebih banyak. Keanggotaan nantinya setelah berbasis RFID akan berlaku seumur hidup".

C.2.1 Layanan Pendayagunaan Koleksi Deposit

Diskusi tentang Layanan keanggota Perpusnas dimulai pada tanggal 17 November 2016 pukul 11:05 wib dan diskusi ditutup pada tanggal 18 November 2016 pukul 08 : 58. Diskusi dimulai dengan pesan yang disampaikan dengan pesan teks sebagai berikut :

"Saya sebagai *user*, mencari buku di opac PNRI tetapi buku-buku yang saya cari itu lebih banyak/lengkap di koleksi deposit. Padahal deposit itu tidak bisa dilayankan. Gimana kalau koleksi deposit itu yang 2 eks, dibagi ke layanan. Jadi layanan 1eks, deposit 1 eks. Saya mohon tanggapan bapak ibu pustakawan"

Isi pesan tersebut ingin menyampaian saran terkait dengan pendayagunaan koleksi deposit agar dapat dilayankan kepada pemustaka. Diskusi ini mendapat respon 66 komentar. Berikut rangkuman komentar berdasarkan analisis dokumen :

1. Pustakawan mengharapkan agar koleksi deposit dapat didayagunakan oleh pemustaka terutama sekali pustakawan di bagian layanan yang berhadapan langsung dengan pemustaka yang sering menanyakan keberadaan koleksi yang ada di OPAC Perpusnas. Hal ini Pustakawan mengharapkan permasalahan ini segera dituntaskan agar pemustaka tidak kecewa dengan layanan koleksi yang ada di Perpusnas
2. Pada prinsipnya koleksi Deposit, tidak hanya mengumpulkan, melestarikan, tapi juga mendayagunakan. Jadi prinsip boleh dipakai (dilayankan), tapi jangan lupa tetap dilestarikan. Sesuai dengan penjelasan UU dan PP koleksi deposit tidak semata-mata untuk disimpan tetapi dapat didayagunakan untuk penelitian, pengembangan IPTEK.
3. Untuk sementara kami bisa mendayagunakan secara terbatas untuk penelitian dengan surat izin Kasubdit sesuai bunyi Perka no. 13 th 2012
4. Sebenarnya tidak ada alasan koleksi deposit tidak bisa didayagunakan sama dengan layanan di pusat jasa. UU no 4 tahun 1990 pasal 5 sudah jelas dikatakan untuk mencerdaskan bangsa dan penelitian. Jadi makna pasal 5 tersebut wajib pemustaka mendapatkan haknya untuk dilayani karena ini berkaitan deng uu pelayanan publik tentang jasa informasi.
5. Bayangkan bagaimana kami yang di layanan yang setiap hari menghadapi puluhan bahkan kadang ratusan pemustaka yang menanyakan tentang koleksi lt 9E dan 10E. Berapa banyak energi kami yang terbuang berulang-ulang untuk menjelaskan masalah yang sama selama beberapa tahun terakhir ini. Belum lagi permasalahan data yang ada di opac tapi bukunya tidak ada di rak, ditambah lagi satu tahun terakhir menjelaskan koleksi Layanan Terbuka yg bukunya juga tidak bisa dilayankan tapi datanya ada di opac.
6. Sebagai eks petugas di Layanan saya tahu bagaimana repotnya melayani pemustaka apabila buku yang dicari tidak ada ditempat, menurut saya koleksi Deposit memang harus diberdayagunakan satu dan satu disiapkan untuk dilestarikan, mekanismenya kalau bisa jangan membuat user bingung dan tdk efisien,bayangkan kalau usernya orang tua kasihan kalau harus mondar -mandir dari blok B ke E hanya mau baca buku.
7. Kami d deposit juga gregetan. Rasanya kok sayang sekali buku2-buku yg demikian banyak dan beragam kandungan informasinya setelah diregistrasi dan diolah hanya disimpan saja. Bagi pustakawan pasti ada rasa kepuasan tersendiri jika buku-buku di perpustakaan yang dikelolanya dimanfaatkan sesering mungkin oleh banyak orang.
8. Saya apresiasi kepada rekan-rekan pustakawan tentang pendayagunaan koleksi deposit. Yang paling terkena komplain pemustaka adalah pusat layanan. Idealnya memang pengorganisasian koleksi itu satu pintu agar lebih mudah membuat aturan mana yang akan dilayankan dan mana yang harus tetap disimpan sebagai deposit nasional. Di Perpustakaan Nasional negara lain pengembangan koleksi mencakup koleksi deposit, pembelian, hadiah, hasil alih media maupun terbitan sendiri. Ke depan deposit dan pengembangan koleksi harus dalam satu unit kerja supaya lebih efisien dalam pengadaan jika sdh tersedia melalui deposit tidak perlu dibeli dan sebaliknya jika hanya 1 eks yang diterima perlu dilakukan pembelian. Kemudian untuk pengolahan dan bibliografi disatukan juga dalam 1 unit kerja supaya mudah dilakukan kontrol atau kendali bibliografi. Itu bisa dilakukan nanti untuk reorganisasi

perpusnas. Untuk saat ini yang bisa dilakukan adalah 1 eks tiap judul koleksi deposit yang tidak terdpt di layanan akan kita upayakan disimpan dan dilayankan secara tertutup di merdeka selatan nanti. Ada pekerjaan khusus memilah koleksi tersebut. Saya kira secara sistem nanti bisa kita lakukan.

Diskusi tentang pendayagunaan koleksi deposit belum menghasilkan suatu kesimpulam tentang pendayagunaan koleksi deposit untuk layanan kepada pemustaka. Di lain sisi pustakawan di bagian layanan menginginkan suatu kebijakan agar pendayagunaan koleksi segera untuk diambil kebijakan agar dapat dilayankan kepada pemustaka.

C.3 Kepustakawanan

Berdasarkan analisis data pada Grup Whattapss FDP ada 2 (dua) fokus diskusi yang berkaitan dengan kepustakawanan yang ada di Perpusnas yang mendapat respon yang sangat banyak dari pengguna grup, yaitu peningkatan kompetensi pustakawan melalui : (1) Bimbingan teknis, pendidikan dan pelatihan kepustakawanan (2) Pertemuan ilmiah pustakawan.

Kepala Perpustakaan Nasional RI secara tersirat memberikan arahan terkait grup WhatsApp FDP, yaitu beliau menginginkan bahwa pada tahun 2017 pustakawan mulai meningkatkan kompetensi dan kinerja dengan slogan "pustakawan bergerak". Berikut pesan teks Kaperpusnas RI yang disampaikan pada tanggal 11 Oktober 2016, pukul 11:22 WIB.

"Selaku kaperpusnas tentu sangat bangga kalau nasib pustakawan bisa cepat berubah karena pustakawan itu sendiri yg punya inisiatif untuk : berubah, mau mandiri, dan mau maju dengan catatan segala kebijakan yg perlu untuk itu harus di keluarkan oleh pejabat strukturan sesuai tupoksinya".

Pustakawan bergerak 2107 harus diikuti dengan : (1) Datang tepat waktu (2) punya inisiatif (3) Rajin membaca Permenpan dan RB (4) mau belajar, bertanya dan berdiskusijika ada butir2 kegiatan pustakawan yang beluam dikuasai atau kurang jelas (5) Pustakawan tidak suka mengeluh (6) Pustakawan selalu focus pada sumber referensi yang valid tidak terpengaruh opini.

C.3.1 Kompetensi pustakawan melalui Bimtek dan Diklat

Diskusi pustakawan tentang upaya peningkatan kompetensi pustakawan melalui bimtek dan diklat kepustakawan telah menghasilkan suatu daftar kebutuhan tentang bimtek dan diklat yang diperlukan oleh pustakawan, yaitu sbb :

1. Bimbingan teknis komunikasi "John Robert Powers" untuk pustakawan
2. Bimtek dasar-dasar pengkajian kepustakawanan
3. Pendidikan dan pelatihan filolog
4. Bimbingan teknis bahasa isyarat
5. Bimbingan teknis strategi penelusuran informasi (teori dan praktek)
6. Pendidikan dan pelatihan Public Relations in Librarianship
7. Bimbingan teknis Dewey Decima Classification

Daftar bimtek dan diklat tersebut akan digunakan sebagai bahan masukkan dalam pelaksanaan kegiatan dengan memilih mana yang menjadi skala prioritas yang harus segera dilaksanakan.

C.3.1 Kompetensi pustakawan melalui pertemuan ilmiah

Berdasarkan hasil analisis data kajian fokus diskusi tentang peningkatan kompetensi mendapatkan respon yang positif dari peserta FGD pustakawan. Bahkan mendapatkan perhatian secara khusus dari Kepala Perpustakaan Nasional RI. Berikut pesan teks Kaperpusnas:

"Ass, selamat pagi semua Pustakawan yg terhormat, kalau boleh saya usul diskusi dilakukan setiap minggu perkelompok sesuai jenjang jabatan dan pangkat yang dibahas dibagi 2 kelompok utama yang pertama bagaimana meningkatkan kemampuan dan kompetensi pustakawan secara akademik berdasarkan kaidah-kaidah ilmu perpustakaan yang berlaku secara internasional dan regulasi yang berlaku di negara kita. yang kedua diskusi tentang proses dan pengumpulan angka kredit pustakawan"

Hal ini menunjukkan bahwa pola komunikasi digital dilakukan dengan berbagai media. Sebagai bentuk komunikasi interpersonal dan komunikasi massa melalui penggunaan *Computer Mediated Communication* (CMC). Dalam model ini CMC sering digunakan sebagai bentuk komunikasi one to many dan many to one. Model many to one merupakan gabungan dari komunikasi interpersonal dan komunikasi massa. Mengapa demikian, karena komputer merupakan tempat untuk menyimpan data dari berbagai sumber yang dapat dibuka oleh individu secara random dengan apa yang diinginkan. CMC berada pada batasan model komunikasi interpersonal (one to one), komunikasi massa (one to many), dan komputerisasi (many to one). Model lain dalam bentuk keempat adalah many to many., yaitu setiap orang bias menjadi sender atau receicer, setiap orang dapat menerima dan mengirimkan pesan yang bersifat personal atau massal (Dian : 2015). Pernyataan Kepala Perpustakaan Nasional RI tersebut menggunakan model pola komunikasi *one to many*

Diskusi tentang kompetensi pustakawan melalui pertemuan ilmiah ditindak lanjuti dengan pertemuan pustakawan dengan tema "Seminar Kepustakawanan". pertemuan ini sebagai ajang berbagi, belajar dan diskusi. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 1 November 2016. Pertemuan ini dihadiri oleh kaperpusnas dengan pembicara : 1. Pustakawan Utama, Drs. Fathmi, SS dengan materi Kajian Layanan Perpustakaan Nasional, 2. Pustakawan Muda, dengan materi Alur Penangan dan Evaluasi Keluhan Pemustaka di Perpustakaan Nasional RI. Pertemuan kedua akan direncanakan pada tanggal 1 Desember 2016 dengan pembicara : 1. Drs. Sri Mulyani (Pustakawan Madya) dengan materi Adaptasi dan revisi klasifikasi Decimal (DDC) notasi 297 mengenai agama Islam yang dilakukan oleh pustakawan Indonesia : suatu kajian dokumen. 2. Dra. Adriati, M. Hum. (Pustakawan Madya) dengan materi: Analisis usulan koleksi E-resources Perpustakaan Perguruan Tinggi Negeri untuk diadakan Perpustakaan Nasional. 3. Dra. Sri Sumekar, M.Si. (Kepala Pusat Preservasi) dengan materi: Sosialisasi *Sustainable Development Goals* (SDGs) implemnetasi di perpustakaan.

Materi pada seminar kepustakawan baik pada pertemuan pertama maupun pada pertemuan kedua belum membahas terkait dengan tentang proses dan pengumpulan angka kredit pustakawan sebagaimana yang diharapkan oleh Kepala Perpustakaan Nasional RI, yaitu

"Di sini fokus bahasannya adalah: (1) Bagaimana pustakawan bisa meningkatkan profesionalismenya secara mandiri mencari angka kredit (2) Bagaimana mendapatkan legal formal baik dari atasan langsung atau koordinator pustakawan maupun dari tempat mencari angka kredit (di internal Perpusnas, di perpustakaan sekolah, perguan tinggi, perpustakaan umum dan perpust khusus (3) Bagaimana menghitung angka kredit perbutir kegiatan untuk jangka waktu minimal 2 tahun (4) Bagaimana memasukkan kedalam formulir dupak

(5) Bagaimana menyusun bukti fisik berikut lampiran legalitas formalnya Kapan harus diajukan ke tim penilai (6) di mana ruang atau kesempatan untuk menjelaskan kepada tim penilai kalau kegiatan yg dirasa secara legal formal harusnya diterima tali justru ditolak oleh tim penilai Apa peran sekretariat tim penile, apa uraian tugasnya. (7) Siapa yg paling bertanggung jawab kalau ada pustakawan yang terbengkalai angka kreditnya bertahun-tahun bahkan sampai 4 atau 5 tahun sehinggah harus dihukum berupa ancaman penberhentian sementara"

Subyek komunikasi digital melibatkan transmisi informasi dalam bentuk digital dari sumber yang menghasilkan informasi untuk satu atau lebih tujuan. Yang paling penting dalam analisis dan desain sistem komunikasi adalah karakteristik dari saluran fisik melalui mana Informasi yang ditransmisikan. Karakteristik saluran umumnya mempengaruhi desain blok bangunan dasar dari

D. Simpulan dan Rekomendasi

D.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan kajian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Grup *WhatsApp* FDP dimanfaatkan oleh peserta sebagai sarana peningkatan sarana kreatifitas dalam pengembangan kepustakawan di Perpusnas
2. Pengembangan layanan keanggotaan di Perpusnas.
   Diskusi mengenai layanan keanggotaan mendapat respon yang baik dari peserta grup dan pengambil kebijakan. Masukkan dari pustakawan ditambung untuk perbaikan layanan keanggotaan di kantor layanan perpustakaan jalan Merdeka Selatan
3. Pendayagunaan Koleksi Deposit
   Diskusi mengenai pendayagunaan koleksi deposit belum mendapatkan kesimpulan yang pasti tentang layanan koleksi deposit kepada pemustaka. Pustakawan bagian layanan dan deposit sangat berharap agar koleksi deposit dapat didayagunakan oleh pemustaka
4. Pengembangan kepustakawan melalui bimtek dan diklat kepustakawanan
   Diskusi mengenai peningkatan komptensi pustakawan melalui bimtek dan diklat telah menghasilkan daftar kegiatan bimtek dan diklat yang diusulkan oleh pustakawan
5. Pertemuan pustakawan secara ilmiah yang dilakukan secara rutin.
   Diskusi mengenai peningkatan komptensi pustakawan melalui pertemuan pustakawan telah ditindaklanjuti dengan diadakannya seminar kepustakawan secara runtin setiap sebulan sekali. Pertemuan pertama telah dilaksanakan pada tanggal 4 November 2016 dan pertemuan kedua akan dilaksanakan pada tanggal 1 Desember 2016. Materi pada seminar kepustakawan baik pada pertemuan pertama maupun pada pertemuan kedua belum membahas terkait dengan tentang proses dan pengumpulan angka kredit pustakawan sebagaimana yang diharapkan oleh Kepala Perpustakaan Nasional RI

D.2 Rekomendasi

1. Grup *WhatsApp* Forum Diskusi Pustakawan merupakan media dalam komunikasi digital perlu dikembangkan lagi dengan meningkatkan peran admin dan peserta dalam memperdalam diskusi kepustakawan.

2. Tema dalam Fokus diskusi dalam grup yang telah diinisiasi atau digagas oleh peserta perlu direspon dengan pembentukan moderator dan pembahas. Admin grup dapat berperan sebagai moderator dan pustakawan utama dapat berperan sebagai pembahas.

E. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada Ibunda Sukinah, Istri saya Muliati Mallawa, anak-anak, Afif Heryanto, Afifah Nur Hayati, dan Aqilah Nur Arifah yang telah memberikan semangat. Bapak Achmad Masykuri dan kawan-kawan di Bidang Pengolahan Bahan Pustaka yang telah mendukung dalam penyelesaian makalah ini terkhusus untuk Zulbahri dan Destia Prabowo yang telah membantu dalam penyiapan pengumpulan data.

Daftar Pustaka

Alsanie, Saleh Ibrahim (2015). *Social Media (Facebook, Twitter, WhatsApp) Used, and it's Relationship with the University Students Contact with their Families in Saudi Arabia*. Universal Journal of Psychology 3(3): 69-72, 2015. Diakses tanggal 29 November 2016, dari http://www.hrpub.org DOI: 10.13189/ujp.2015.030302

Barhoumi, Chokri. *The Effectiveness of WhatsApp Mobile Learning Activities Guided by Activity Theory on Students' Knowledge Management* . contemporary educational technology, 2015, 6(3), 221-238

Bouhnik, Dan and Mor Deshen. *WhatsApp Goes to School: Mobile Instant Messaging between Teachers and Students.* Journal of Information Technology Education: Research, 13, 217-231. Diakses tanggal 28 November 2016, dari http://www.jite.org/documents/Vol13/JITEv13ResearchP217-231Bouhnik0601.pdf

Dian Budiargo. (2015). *Berkomunikasi ala net generation*. Jakarta : Elek Media Komputindo

Gallager, Robert. Course materials for 6.450 Principles of Digital Communications I, Fall 2006. MIT OpenCourseWare, Massachusetts Institute of Technology. Diakses tanggal 29 November 2016, dari http://ocw.mit.edu/

Proakis, John G. and Masoud Salehi (2008). *Digital communications* .--5th ed. New York : McGraw-Hill

Rulli Nasrullah. (2015). *Media social : perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*. Bandung : Simbiosa Rekatama Media.

Wikipedia.org. 30 November 2016

https://www.whatsapp.com/about/

https://www.statista.com

WISATA PERPUSTAKAAN BERBASIS EDUKASI DAN REKREASI DI ERA DIGITAL NATIVE

Tri Lilik Subiyanti, Eka Fitri Trisnariyanti

Politeknik Kota Malang
Jl. Tlogowaru no. 3, Desa Tlogowaru Kedungkandang - Malang
trililiks888@gmail.com

ABSTRAK

Perpustakaan merupakan lembaga yang memiliki salah satu tujuan sebagai pembelajaran sepanjang hayat, sejalan dengan itu perpustakaan harus mengikuti perkembangan teknologi sebagai inovasi baru dalam mengembangakan perpustakaan khususnya di bidang layanan. Bidang layanan perpustakaan sebagai tolak ukur sebuah perpustakaan dalam pemanfaatan pengguna yang diberikan baik secara sarana maupun prasarana. Layanan disini berkaitan langsung dengan pengguna, saat ini pengguna adalah hidup di zaman era digital native. Karakteristik dari masyarakat *digital native* ini sangat dibutuhkan layanan yang membantu pengguna merasa nyaman dan tidak bosan berada di perpustakaan. Layanan perpustakaan memberikan layanan yang sesuai dengan karakteristik masyarakat era *digital native*, jangn membiarkan perpustakaan statis dalam pengembangannya. Dari uraian tersebut, perkembangan teknologi jangan dijadikan musuh akan tetapi jadikan sebagai teman untuk mempermudah pengguna sesuai dengan masayarakat era *digital native*. Selain pada bidang layanan desain ruangan perpustakaan yang menarik, misal ada kolam dengan ukuran besar ditengah-tengah pintu utama perpustakaan atau juga bisa ada tanaman hijau agar memandangan lebih segar serta pemilihan warna cat untuk gedung perpustakaan. Dengan begitu pengguna akan merasa nyaman dan betah berlama-lama berada di perpustakaan baik mencari informasi atau memanfaatkan layanan lain yang disediakan sesuai karakteristik di era *digital native*.

Kata kunci : *Layanan, Digital Native*

Pendahuluan

Perpustakaaan merupakan sumber belajar dan tempat pembelajaran sepanjang hayat. Disini pengguna adalah masyarakat umum yang memiliki keingintahuan tinggi dalam berwawasan. Seiring dengan jaman perpustakaan mulai ditinggal oleh masyarakat umum, karena pandangan perpustakaan sebagai gudang yang berisi tumpukan kertas-kertas usang dan tanpa ada perawatan. Saat ini masyarakat lebih akrab dengan teknologi informasi atau sering dikenal dengan *gadget*. Saat ini adalah zaman dimana teknologi digital sangat mudah dalam pencarian informasi secara cepat, maka masyatakat lebih suka dengan *gadget* nya dibandingkan pergi ke perpustakaan yang juga sebagai tempat informasi dan pengetahuan.

Generasi yang lahir pada era teknologi seperti saat ini memiliki karakteristik khusus baik dalam kebiasaan, komunikasi, gaya dan cara belajar, berinteraksi sosial, dan cara serta menggunakan informasi, mereka disebut mayarakat *digital native*. Sekarang kita ubah pandangan tersebut menjadi tempat yang berbasis edukasi dan rekreasi. Sehingga pengunjung betah berlama-lama berada di dalam perpustakaan serta memanfaatkan teknologi yang tidak asing bagi mereka. Selain itu, memberikan kebebasan pengguna untuk mengekspresikan kemampuan diri dalam kreatifitas tetapi masih dalam batas kewajaran dan pengawasan yang baik.

Perpustakaan harus melakukan inovasi terutama dari sisi pelayanan yang sesuai dengan pengguna. Pengguna saat ini adalah masyarakat yang tidak hanya memanfaatakan koleksi cetak sebagai sumber belajar mereka. Perkembangan teknologi juga sangat berpengaruh kepada masyarakat saat ini, sehingga perpustakaan harus memberikan layanan berbasis digital atau pemanfaatan teknologi serta layanan yang diperlukan oleh masyarakat di era *digital native*.

Masyarakat era digital native, sangat dekat sekali dengan alat elektronik sejak usia dini. Sehingga mereka akan memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat digital native membutuhkan kebebasan untuk berkreasi dan berkreatifitas. Kita sebagai masyarakat yang tidak lahir di zaman era digital harus mampu memberikan pemahaman kepada mereka yang lahir di rera digital ini, karena sangat mudah dengan perkembangan teknologi seseorang mendapat apa yang mereka cari baik pengetahuan maupun informasi lainnya. Kita tidak bisa langsung melarang untuk menggunakan teknologi tapi jadikanlah itu teman yang bersahabat dalam pengawasan batas kewajaran. Menurut Dian (2013: 36) masyarakat *digital native* memiliki cirri-ciri sebagai berikut: 1) *digital literature*, 2) selalu terhubung, 3) memiliki harapan yang tinggi terhadap teknologi informasi dan komunikasi, 4) segera, 5) *experiential*, 6) *social*, 7) tim, 8) struktur, 9) keterlibatan dan pengalaman, 10) visual, 11) tidak menghargai HAKI, dan 12) berfikir bahwa seagal sesuatu ada di dalam web.

A. Metode

Penulisan artikel ini menggunakan metode studi kasus dari beberapa sumber bacaan yang kemudian dikombinasi dengan studi banding dari beberapa perpustakaan umum dan perguruan tinggi. Studi kasus dari bacaan yang bekaitan dengan perpustakaan serta layanan yang diberika kepada pengguna. Saat ini, masyarakat yang sangat tidak asing

B. Pembahasan

Menurut Sutarno (2006) "Perpustakaan adalah suatu ruangan, bagian dari gedung atau bangunan, atau gedung itu sendiri yang berisi buku-buku koleksi, yang disusun dan diatur sedemekian rupa sehingga mudah dicari dan dipergunakan apabila sewaktu-waktu diperlukan untuk pembaca". Menurut Lasa (2009:262) "Perpustakaan merupakan sistem informasi yang dalam prosesnya terdapat aktivitas pengumpulan, pengolahan, pengawetan, pelestarian, dan penyajian". Perpustakaan menjadi tolak ukur pemanfaatan terdapat pada layanan, layanan yang mampu memberikan kebutuhan pengguna. Layanan perpustakaan harus melalukan invasi sesuai dengan perkembangan teknologi karena pengguna saat ini adalah masyarakat *digital native*.

Beberapa contoh layanan perpustakaan yang sesuai di era *digital native* sebagai berikut: a. layanan virtual, b. layanan mandiri, c. layanan melalui *mobile phone* dalam pemesanan peminjaman buku, d. layanan online seperti OPAC (*Online Public Access Catalog*), e. program literasi informasi, f. tempat diskusi, g. bioskop mini, h. ruang pameran karya seniman atau karya daur ulang, i. ruang sofa, j. ruang *free Wifi*, k. kantin mini, l. ruangan belajar, m. ruang kreatifitas, n. ruang computer, o. layanan *drive true* untuk pengembalian koleksi, p. ruang khusus anak-

anak, q. ruang istirahat, serta r. tampilan alat-alat peraga dan poster yang menumbuhkan minat baca pengguna. Hal ini sangat mendukung fungsi perpustakaan yakni, sebagai deposit sumber informasi, pendidikan, tempat alternatif rekreasi, kebudayaan, sumber informasi, dan penelitian.

Selain itu, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain:

a. Desain perpustakaan, serta dekorasi ruangan yang ceria dan dapat menumbuhkan rasa ketertarikan pengguna untuk berada di dalam perpustakaan. Menciptakan suasana nyaman seperti ruang musik, sofa, dll.
b. Pustakawan yg ramah dalam melayani pengguna. Sekali-kali pustakawan memperingati hari besar missal, pada Hari Kartini, pustakawan memakai kebaya atau pakaian tradsional. Contoh lainnya memperingati Hari Batik Nasional maka pustakawan memakai batik, jika perlu pengguna juga wajib mengenakan batik.
c. Layanan elektronik pandang dengar dalam mengakses informasi dengan mudah dan cepat.
d. Koleksi yang tidak hanya *hardcopy* berupa buku cetak melainkan juga buku yang berbasis digital yang dapat di akses pengguna dengan mudah.

C. Simpulan dan Rekomendasi

Dari pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa perpustakaan harus mengikuti perkembangan jaman, sehingga mampu memberikan layanan kepada pengguna sesuai apa yang dibutuhkan dengan era saat ini yakni masyarakat era *digital native*. Layanan perpustakaan memberikan rasa nyaman terhadap pengguna maka perpustakaan tidak akan ditinggalkan.

Selain pada bidang layanan desain ruangan perpustakaan yang menarik, misal ada kolam dengan ukuran besar ditengah-tengah pintu utama perpustakaan atau juga bisa ada tanaman hijau agar memandangan lebih segar serta pemilihan warna cat untuk gedung perpustakaan. Dengan begitu pengguna akan merasa nyaman dan betah berlama-lama berada di perpustakaan baik mencari informasi atau memanfaatkan layanan lain yang disediakan sesuai karakteristik di era *digital native*. Perpustakaan sangat diharapkan mampu memperhatikan hal-hal ini dalam memaksimalkan pemanfaatan perpustakaan serta mampu memberikan ruang seluas-luasnya kepada pengguna dalam mencari wawasan dan pengetahuan.

D. Ucapan Terimakasih

Puji syukur kehadirat Allah SWT kami panjatkan atas segala nikmat, karunia, dan kehendak-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Artikel ini dapat terselesaikan atas bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, tidak lupa kami mengucapkan terima kasih setulus-tulusnya kepada.

1. Bapak Soebijanto dan Ibu Lilik Sumiati sebagai orang tua serta kedua kakak, Maretha Ari Pratama dan Dwita Yulia Nigrum serta keluarga besar tercinta yang memberikan doa dan motivasi belajar, kasih sayang, semangat dukungan dengan penuh tulus ikhlas.
2. Sahabat terbaik saya, sebagai teman *sharing* saat suka duka yakni Betta Wahyu RM, Ike Kurniawati, Anita Kurniawati, dan Nanang Qosim dan tidak mungkin saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan motivasi.
3. Berbagai pihak yang membantu atas penyelesaian artkel baik secara langsung maupun tidak langsung.

E. Daftar Pustaka

Lasa, Hs.1997. *Sistem Penyajian Informasi Perpustakaan*. Yogyakarta: Majelis Pustaka.

Dian Wulandari, 2013. Peranan *jejaringan perpustakan dalam, meningkatkan* komite.Surabaya

Sutarno. 2006. *ManajemenPerpustakaan: SuatuPendekatanPraktik*. Jakarta: SagungSeto.

MANAJEMEN LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN INFROMASI

PERAN AGEN PERUBAHAN DI INSTITUSI PERPUSTAKAAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA

Aji Subekti

Pustakawan Perpustakaan Proklamator Bung Karno

Mahasiswa Magister Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Universitas Indonesia

Email: abekti@gmail.com

Abstrak

Kecepatan, ketepatan dan kemudahan akses informasi membuat Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (PERPUSNAS RI), tersadarkan bahwa agar bisa bertahan dan bersaing harus merubah strategi. Cara untuk yang dilakukan adalah dengan menempatkan agen-agen perubahan yang potensial di tiap-tiap bagian vital dalam organisasi, yang bisa berperan membawa PERPUSNAS RI keluar dari kekurangan dan ketertinggalannya. Sehingga PERPUSNAS RI tidak dipandang sebelah mata oleh masyarakat sebagai organisasi yang vital dalam suatu negara. Penelitian ini menggunakan model penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metodenya adalah studi kasus di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Penentuan Informan dilakukan dengan purposive sampling, dengan kriterianya adalah para pemimpin atau staf yang ditetapkan oleh PERPUSNAS RI sebagai agen perubahan tahun 2016. Pengumpulan data, dilakukan dengan cara wawancara mendalam terhadap informan. Analisa data menggunakan teori agen perubahan dari Everet Rogers dan pemberdaya (*enabler*) pengetahuan dari Nonaka dan Takeuci. Hasil penelitian ini adalah bahwa secara tidak sadar para agen perubahan di PERPUSNAS RI telah melakukan 4 (empat) peran penting di unit kerjanya, yaitu Membangkitkan atau membangun kesadaran bahwa mereka memerlukan perubahan (*to develop a need for change*) atau mendorong niat untuk berubah (*To create an intent in the client to change*), melakukan identifikasi masalah (*To diagnose problems*), mentransformasikan sekedar niat menjadi tindakan nyata (*To translate an intent to action*) dan mengembangkan hubungan dengan saling tukar informasi (*To establish an information exchange relationship*). Secara tidak langsung, agen perubahan juga sebagai pemberdaya pengatahuan (*enabler*), agen perubahan telah melakukan prinsip Redundansi (*Redundancy*) dengan suatu kompetisi, Otonomi (*Autonomy*) dan Fluktuasi dan Kondisi *Chaos* yang Kreatif. Kendala yang dialami dalam perubahan, salah satu yang paling sulit adalah merubah mental pegawai, karena ini berhubungan dengan nilai, budaya, dan pola pikir manusia. Ditambah lagi ada mitos bahwa agen perubahan bagaikan "dewa" yang bisa merubah siapapun dan apapun. Memang pekerjaan ini tidak bisa dilakukan oleh satu atau dua orang agen perubahan, akan tetapi mereka harus bekerjasama dan saling berbagi pengetahuan. Untuk memudahkan pekerjaan para agen perubahan, hendaknya ada dukungan dari pimpinan, karena mempunyai kuasa dalam suatu keputusan inovasi. Hal penting lain adalah meningkatkan kompetensi para agen perubahan, dengan pendidikan, pelatihan, diikutkan seminar dan lainnya.

Kata kunci: *Agen perubahan ; Perpustakaan Nasional ; Transfer Pengetahuan ; Manajemen Perpustakaan*

A. Pendahuluan

Kebutuhan akan peran agen perubahan sangat diperlukan untuk organisasi non-profit seperti perpustakaan. Dalam hal ini konteks perpustakaan adalah Perpustakaan Nasional RI. Karena tidak bisa dipungkiri dengan kemajuan teknologi informasi yang begitu cepat, membuat posisi perpustakaan nasional harus memaksa untuk menyerap isu-isu globalisasi. Jika tidak demikian maka perpustakaan nasional akan menjadi prematur dalam hal teknologi, walaupun matang secara usia. Padahal untuk tetap bertahan, maka diperlukan terus penyesuaian (adaptasi) secara berkelanjutan sehingga perpustakaan nasional dapat menentukan strateginya bagi internal organisasinya di era informasi.

Perpustakaan Nasional sebagai regulator merupakan organ yang sangat vital bagi keberlangsungan kehidupan kepustakawanan, sehingga saat ini harus senantiasa menyesuaikan diri dengan perubahan zaman. Kecendrungan peran teknologi yang semakin mempesempit ruang gerak dan fungsi tenaga manusia, bukan saja merubah cara dan kebiasaan kita dalam kehidupan sehari-hari, bahkan cara memandang dan menilai informasi pun berubah semenjak teknologi informasi menghilangkan jarak dari kita.

Kecepatan, ketepatan dan kemudahan akses informasi membuat para pelaku pekerja informasi tersadarkan bahwa agar bisa bertahan dan bersaing harus merubah strategi. Cara untuk yang dilakukan adalah dengan menempatkan agen-agen perubahan yang potensial di tiap-tiap bagian vital dalam organisasi, yang bisa berperan membawa perpustakaan nasional keluar dari kekurangan dan ketertinggalannya. Sehingga perpustakaan nasional tidak dipandang sebelah mata oleh masyarakat sebagai organisasi yang vital dalam suatu negara. Bahwa pengembangan dan kemajuan perpustakaan nasional harus sejalan dengan arah kebijakan nasional Republik Indonesia, adalah tuntutan ideal.

Dalam isu tentang Reformasi Birokrasi yang digalakan oleh Kementerian Aparatur Negara diharapkan dapat meningkatkan pemahaman para pegawai di lingkungan Perpustakaan Nasional sehingga sebagai penyelenggara negara maupun pelaksana pelayanan publik dapat lebih mengerti sasaran utama dalam Reformasi Birokrasi. Selain itu, pelaksanaan tugas dan fungsi Perpustakaan Nasional tidak akan berjalan optimal jika tidak didukung oleh penatausahaan birokrasi dan kinerja pegawai yang baik.

Dalam rangka mengukur pelaksanaan reformasi birokrasi di Perpustakaan Nasional, maka dilakukan Penilaian Mandiri Pelaksanaan Reformasi Birokrasi (PMPRB) yang merupakan instrumen penilaian kemajuan pelaksanaan reformasi birokrasi yang dilakukan secara mandiri (*self assessement*) oleh Kementerian/Lembaga. Penilaian Mandiri Pelaksanaan Reformasi Birokrasi mencakup penilaian terhadap dua komponen: Pengungkit (*Enablers*) dan Hasil (*Results*). Pengungkit adalah seluruh upaya yang dilakukan oleh instansi pemerintah dalam menjalankan fungsinya. (Perpustakaan Nasional Republik Indonesia: 2016)

Sedangkan Hasil adalah kinerja yang diperoleh dari komponen pengungkit. Hubungan sebab-akibat antara Komponen Pengungkit dan Komponen Hasil dapat mewujudkan proses perbaikan bagi instansi melalui inovasi dan pembelajaran, di mana proses perbaikan ini akan meningkatkan kinerja instansi pemerintah secara berkelanjutan. Komponen Pengungkit sangat menentukan keberhasilan tugas instansi, sedangkan Komponen Hasil berhubungan dengan kepuasan para pemangku kepentingan.

Tidaklah mudah dalam melakukan perubahan yang baik dalam suatu institusi, terutama institusi pemerintahan yang non-profit, seperti Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Oleh karenanya dibutuhkan agen-agen perubahan yang dapat mendorong perubahan di internal institusinya agar dapat bertahan dan bersaing dengan lembaga informasi lainnya. Maka dari itu muncul pertanyaan penelitian:

-Bagaimana peran agen-agen perubahan di internal institusi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia ?

Tujuan penelitian ini adalah mengindentifikasi peran agen-agen perubahan dalam institusi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, sehingga hasilnya penelitian ini akan bermanfaat bagi strategi

pengembangan dan rekomendasi dalam melakukan perubahan institusi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan model penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metodenya adalah studi kasus sehingga menekankan pada pendalaman peristiwa, lingkungan, dan situasi tertentu yang memungkinkan mengungkapkan atau memahami suatu hal (Sulistyo Basuki, 2010). Penentuan Informan dilakukan dengan purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Kriterianya adalah para pemimpin atau staf yang ditetapkan oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia sebagai agen perubahan tahun 2016.

Populasi penelitian ini yaitu agen perubahan di PERPUSNAS RI, sebanyak 12 orang agen, terdiri dari 9 orang agen berasal dari PERPUSNAS RI pusat di Salemba, Jakarta, dan masing-masing 1 orang agen, dari UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno dan UPT Perpustakaan Proklamator Bung Hatta. Mengingat keterbatasan waktu dan tenaga, maka peneliti mengambil sampel dengan cara purposive sampling, yaitu dengan kriteria asal instansinya, sehingga menghasilkan tiga (3) sampel, yaitu PERPUSNAS RI Jakarta, UPT Perpustakaan Bung Karno dan UPT Perpustakaan Bung Hatta. Khusus untuk PERPUSNAS RI Jakarta, karena berjumlah 9 orang, maka peneliti membuat kriteria lagi, yaitu agen yang berada dalam jangkauan peneliti dalam akses komunikasi.

Jadi sampel sekaligus sebagai informan berjumlah 4 orang, dengan nama samaran sebagai berikut:

1. PERPUNAS RI Jakarta : Bapak Tegas (pimpinan)
2. PERPUNAS RI Jakarta : Bapak Bijak (staf)
3. UPT Perpustakaan Bung Karno : Ibu Adil (pimpinan)
4. UPT Perpustakaan Bung Hatta : Bapak Taat (staf)

Akan tetapi, dalam perjalanan penelitian, Bapak Taat, mengundurkan diri atau tidak bersedia sebagai informan peneliti, dengan alasan belum punya aksi termasuk pemahaman sebagai agen perubahan di tempatnya bekerja. Karena memang penetapan agen perubahan PERPUSNAS RI ini baru berjalan 2 bulan (September 2016). Sehingga total informan peneliti berjumlah 3 orang, yaitu, Bapak Tegas, Bapak Bijak dan Ibu Adil.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan Observasi dan wawacara mendalam. Sedangkan untuk analisis data menggunakan teori agen perubahan dari Everet Rogers dan pemberdaya (*enabler*) pengetahuan dari Nonaka dan Takeuci dalam Dalkir (2011)

C. Hasil dan Pembahasan

1. Profil Singkat Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

Sejarah Perpusnas bermula dengan didirikannya Bataviaasch Genootschap pada 24 April 1778. Lembaga ini adalah pelopor PERPUSNAS dan baru dibubarkan pada tahun 1950. Awalnya, Perpustakaan Nasional RI merupakan salah satu perwujudan dari penerapan dan pengembangan sistem nasionalperpustakaan, secara menyeluruh dan terpadu, sejak dicanangkan pendiriannya tanggal 17 Mei 1980 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Daoed Joesoef. Ketika itu kedudukannya masih berada dalam lingkungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaansetingkat eselon II di bawah Direktorat Jenderal Kebudayaan, dan badan ini merupakan hasil integrasi dari empat perpustakaan besar diJakarta. Keempat perpustakaan tersebut, yang kesemuanya merupakan badan bawahan DitJen Kebudayaan, adalah:

• Perpustakaan Museum Nasional;

• Perpustakaan sejarah, politik dan sosial (SPS);

• Perpustakaan wilayah DKI Jakarta;

• Bidang Bibliografi dan Deposit, Pusat Pembinaan Perpustakaan;

PERPUSNAS RI kini menjadi perpustakaan yang berskala nasional dalam arti yang sesungguhnya, yaitu sebuah lembaga yang tidak hanya melayani anggota suatu perkumpulan ilmu pengetahuan tertentu, tapi juga melayani anggota masyarakat dari semua lapisan dan golongan. Walau terbuka untuk umum, koleksinya bersifat tertutup dan tidak dipinjamkan untuk dibawa pulang. Layanan itu tidak terbatas hanya pada layanan untuk upaya pengembangan ilmu pengetahuan saja, melainkan pula dalam memenuhi kebutuhan bahan pustaka, khususnya bidang ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan, guna mencerdaskan kehidupan bangsa.

Visi dari Perpustakaan Nasional RI itu sendiri adalah "Terwujudnya Indonesia Cerdas Melalui Gemar Membaca Dengan Memberdayakan Perpustakaan". Langkah-langkah untuk mencapai visi tersebut tertuang dalam misinya sebagai berikut:

1. Mewujudkan koleksi nasional yang lengkap dan mutakhir.
2. Mengembangkan diversifikasi layanan perpustakaan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK).
3. Mengembangkan perpustakaan yang menjangkau masyarakat luas.
4. Mewujudkan tenaga perpustakaan yang kompeten dan professional.
5. Menggalakkan sosialisasi/promosi/pemasyarakatan gemar membaca.
6. Mengembangkan infrastruktur Perpustakaan Nasional yang modern.

Tugas dan Fungsi: PERPUSNAS mempunyai tugas melaksanakan tugas pemerintahan dibidang perpustakaan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Dalam melaksanakan tugas, PERPUSNAS menyelenggarakan fungsi:

1. Mengkaji dan menyusun kebijakan nasional dibidang perpustakaan;
2. mengkoordinasikan kegiatan fungsional dalam pelaksanaan tugas PERPUSNAS;
3. Melancarkan dan membina terhadap kegiatan instansi Pemerintah dibidang perpustakaan;
4. Menyelenggarakan pembinaan dan pelayanan administrasi umum dibidang perencanaan umum, ketatausahaan, organisasi dan tata laksana, kepegawaian, keuangan, kearsipan, persandian, perlengkapan dan rumah tangga.

Berdasarkan profil PERPUSNAS diatas, tugas dan tanggung jawabnya begitu besar. Sehingga diperlukan sumberdaya-sumberdaya yang mendukungnya. Salah satu sumber daya tersebut adalah agen perubahan. Ditambah lagi Reformasi birokrasi yang telah dilakukan di lingkungan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas RI). Sehingga pada hakikatnya reformasi birokrasi ini adalah perubahan besar dalam paradigma dan tata kelola pemerintahan untuk menciptakan birokrasi pemerintah yang profesional dengan karakteristik adaptif, berintegritas, bersih dari perilaku korupsi kolusi dan nepotisme, serta mampu melayani publik secara akuntabel. Untuk mempercepat perubahan kepada seluruh pegawai Perpusnas RI, sangat diperlukan beberapa individu untuk menjadi unsur penggerak utama perubahan yang sekaligus dapat menjadi contoh dalam berperilaku bagi seluruh individu anggota organisasi yang ada di lingkungan organisasinya

2. Peran Agen Perubahan di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (PERPUSNAS RI)

Menurut Rogers (1983) dalam melaksanakan tugasnya, agen perubahan mempunyai peran-peran. Ada tujuh peran agen perubahan yang dapat diidentifikasi dalam proses mengenalkan sebuah inovasi kepada suatu

sistem klien, yaitu 1) Membangkitkan kebutuhan untuk berubah, 2) Memantapkan hubungan pertukaran informasi, 3) Mendiagnosa masalah yang dihadapi, 4) Membangkitkan kemauan klien untuk berubah, 5) Mewujudkan kemauan dalam perbuatan, 6) Menjaga kestabilan penerimaan inovasi dan mencegah tidak berkelanjutannya inovasi, 7) Mengakhiri hubungan ketergantungan

Pada tanggal 15 September 2016, PERPUSNAS RI menetapkan 12 orang agen perubahan dilingkungan organisasinya. Menurut Bapak Tegas, tujuannya adalah agar penatausahaan birokrasi dan kinerja pegawai yang baik berjalan dengan optimal. Kriteria pemilihan agen perubahan menurut Bapak Tegas adalah:

a. Memberikan pengaruh yang positif di lingkungan tempatnya bekerja.
b. Mengejakan Tugas Pokok dan Fungsi (Tupoksi) dengan baik dan benar
c. Mempunyai ide-ide yang kreatif dan inovatif terhadap Tupoksinya

Foto 1. Pengukuhan agen perubahan di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, September 2016
Sumber: http://rb.perpusnas.go.id/wp-content/uploads/2016/09/IMG_6676.jpg akses 18 November 2016

Walaupun baru berjalan sekitar 2 (dua) bulan, sebenarnya para agen telah melakukan beberapa konsep dari peran agen perubahan secara tidak sadar. Berikut ini beberapa konsep dari peran Agen perubahan yang dikemukakan oleh Everet Rogers, yang telah dilakukan oleh informan peneliti:

a. Membangkitkan atau membangun kesadaran bahwa mereka memerlukan perubahan (*to develop a need for change*) atau mendorong niat untuk berubah (*To create an intent in the client to change*)

Pada tahap ini, agen perubahan berperan dalam membangun kesadaran anggota institusi untuk melakukan perubahan yang lebih baik. Contoh salah satu hal yang diutarakan oleh bapak Bijak mengenai keikutsertaan staf dalam suatu seminar atau konferensi. Beliau berpendapat:

> "*kita pustakawan perpusnas bisa buat kajian/tulisan konkret.. (ini) cara "mudah" ikut kongres/seminar/ dan sejenisnya tanpa menadahkan tangan*"

Bapak Bijak berusaha untuk membangun kesadaran, bahwa keikutsertaan kita dalam suatu seminar atau kongres itu bukan dengan cara meminta-minta, kedekatan dengan atasan atau tindakan-tindakan yang pasif. Melainkan menuntut kita untuk merubah pola pikir staf selama ini dengan cara berkompetisi membuat kajian yang layak. Sehingga kontribusi kita dalam suatu seminar atau kongres tidak bersifat pasif sebagai peserta, melainkan sebagai pembicara yang menyebarkan ide-ide baru. Kegiatan ini sekaligus mengukuhkan agen perubahan sebagai pemberdaya pengetahuan, yang Nonaka dan Takeuci menyebutnya Redundansi (*Redundancy*). Jadi redundansi bukan sekedar duplikasi melainkan tumpang tindih informasi yang disengaja

mengenai aktivitas bisnis, tanggung jawab manajemen, dan perusahaan secara keseluruhan. Caranya adalah melakukan kompetisi dengan membuat beberapa tim dengan isu-isu yang sama atau dengan rotasi pegawai.

b. Melakukan identifikasi masalah (*To diagnose problems*).

Disini agen perubahan akan mencoba berperan untuk mengetahui masalah apa yang dihadapi anggota institusi dan mencoba menemukan inovasi yang paling tepat. Bapak Bijak mengidentifikasi masalah kinerja pegawai, dengan pernyataan:

> "*Mulai dari seseorang (pegawai) tersebut memandang pekerjaannya seperti apa..sampai mekanisme dari luar diri seseorang tersebut yang dapat memaksakan untuk berkinerja baik*"

Bapak bijak berpendapat bahwa bagus atau tidaknya kinerja pegawai, turut dipengaruhi oleh sistem dari institusi tersebut. Oleh karena salah satu peran agen perubahan adalah merubah sistem, yang tadinya lambat menjadi cepat, ringkas, dan hemat. Tentu pelaksanaan ini menurut Bapak Bijak tidak bisa dilakukan tanpa dukungan yang konsisten dari pihak pimpinan.

Ibu Adil berpendapat bahwa baik atau buruknya kinerja seorang pegawai, turut dipengaruhi oleh kondisi keluarga. Berikut ibu Adil menuturkan:

> " *sebenarnya baik atau buruknya kinerja sesorang itu dipengaruhi oleh kondisi keluarganya juga, biasanya jika ada permasalahan di keluarga, ini turut mempengaruhi kinerjanya. Bahkan pembawaannya bisa berubah. Memang sih sulit memisahkan ini permasalahan kantor, dan ini permasalahan keluarga, terkadang turut larut. Tapi inilah yang disebut profesional, memisahkan kedua kepentingan tadi*."

c. Mentransformasikan sekedar niat menjadi tindakan nyata (*To translate an intent to action*).

Disini peran agen perubahan sudah pada tahap memberikan tindakan nyata, bukan sekedar membangun kemauan saja. Peran ini sudah dilakukan oleh Bapak Bijak dengan cara melakukan kajian-kajian dan menjadi pembicara di seminar dan kongres perpustakaan. Sampai saat ini bapak Bijak telah mempublikasikan 6 (enam) karya tulisnya di jurnal dan majalah ilmiah, serta menjadi pembicara di 3 (tiga) seminar. Agen perubahan memberikan aksi dan kontribusi nyata, bahwa untuk seorang pustakawan, jika ingin mengikuti seminar atau kongres, janganlah "menangadahkan" tangan kepada lembaganya saja, tetapi proaktif dengan memberikan kontribusi ide.

d. Mengembangkan hubungan dengan saling tukar informasi (*To establish an information exchange relationship*).

Peran agen perubahan pada tahap ini adalah turut andil dalam pertukaran informasi. Jika dalam teori Nonaka dan Takaeuci menyebutnya sebagai *knowledge transfer*. Ibu Adil telah berperan dalam tahap ini, yaitu dengan mengadakan rapat atau pertemuan berkala dengan stafnya. Berikut kutipannya:

> *"biasanya jika ada informasi baru, baik itu perintah dari atasan, atau hasil mengikuti diklat, seminar, saya meneruskannya dan menyebarkan ke staf saya, misal dengan rapat atau pertemuan. Dari situ, kadang ide-ide dari staf dan saya sampaikan ke atasan"*

Ibu Adil memang sepertinya cukup mudah untuk mengumpulkan staf dalam rapat, karena beliau adalah Kepala Bidang. Jadi kekuasaan juga turut berperan dalam melakukan perubahan. Nonaka dan Takeuci menyebutnya sebagai Otonomi (*Autonomy*), yaitu pada tingkat individual, seluruh anggota organisasi harus diperbolehkan untuk bekerja secara otonom selama masih dalam garis organisasi, karena biasanya ide orisinal lahir dari individu otonom yang disebarkan ke dalam teamwork dan kemudian menjadi gagasan organisasi

Bapak Bijak, karena sebagai pustakawan fungsional, ada cara lain untuk mentransfer pengetahuan antar staf melalui media informasi, seperti menulis di majalah, atau dengan memanfaatkan teknologi informasi, menyebarkannya di media sosial. Sebagai contoh, Bapak Bijak, memfoto antrian di bagian kartu anggota PERPUSNAS RI. Kemudian menyebarkannya di grup *whatsapp* Forum Diskusi Pustakawan. Banyak ide-ide yang terlontar untuk mengatasi permasalahan antrian tersebut. Akhirnya adalah menjadi suatu kegiatan transfer informasi yang efektif dan interaktif.

Inilah yang dinamakan Nonaka dan Takeuci sebagai Fluktuasi dan Kondisi Chaos Yang Kreatif (Fluctuation and Creative Chaos). Jadi Fluktuasi dan kekacauan kreatif bisa disebabkan oleh krisis yang nyata, seperti menurunya kinerja atau munculnya pesaing-pesaing baru. Dalam kondisi seperti ini maka memberikan suasana yang membantu anggota organisasi untuk dapat menemukan ide-ide yang cemerlang dan tidak bersifat rutinitas. Jadi organisasi harus mempunyai kemampuan untuk merefleksikan ke arah yang positif.

3. Kendala dalam Melakukan Perubahan

Demikianlah 4 (empat) peran agen perubahan yang sudah dilakukan oleh Bapak Bijak dan Ibu Adil. Menurut mereka ada beberapa kendala yang penting dalam melakukan suatu proses perubahan. Bapak Bijak berpendapat:

> "*..kendala eksternal sulit mengubah mental pegawai, juga ada anggapan bahwa sepertinya menilai agen perubahan itu sebagai "dewa", padahal tugasnya bukanlah "dewa".*

Renald Kasali dalam situs RumahPerubahan.com menyebutkan belenggu-belenggu atau mental blockages dalam melakukan perubahan dapat berupa:

1. rasa takut atau berani yang berlebihan
2. perilaku-perilaku merusak diri (Self Destructive Habits), Negative Core Belief,
3. resistensi terhadap perubahan dan sikap kurang bersyukur,
4. mentalitas cepat berpuas diri, takut menghadapi realita baru, mudah menyerah,
5. tidak terbuka, senang membangun keributan atau konflik, mudah tersulut amarah,
6. gemar berwacana tanpa bertindak,
7. menciptakan rintangan-rintangan untuk kemajuan

Bapak Bijak melanjutkan bahwa, agen perubahan bukanlah "dewa" yang bisa merubah segalanya, tugasnya sebenarnya hanyalah sebagai penyampai informasi perubahan, mengajak untuk berubah dan memfasilitasi ide-ide perubahan ke tataran yang lebih tinggi.

Lebih lanjut Bapak Bijak berpendapat bahwa:

> "*Keberhasilan perubahan sangat ditentukan oleh "kemauan" dan keterlibatan pimpinan.. harapannya pimpinan mau berubah dengan cepat. Karena sepertinya inovasi, ide-ide kreatif untuk perubahan sangat banyak di level bawah. Manajemen proyek menjadi kata kunci sebelum ide kreatif menjadi program yang lebih besar. Ide kreatif menurut saya banyak, tapi esensi agen perubahan bukan menelurkan inovasi, tetapi lebih kepada memfasilitasi ide tersebut.*"

Oleh karena Bapak Tegas, berencana akan melibatkan semua agen perubahan di PERPUSNAS dalam membuat program-program kerja, bahkan para agen perubahan dituntut untuk menjadi ketua dari program-program tersebut.

Memang dalam orgasnisasi, kepemimpinan merupakan inti dari organisasi dan manajemen. Rivai (2010) mengemukakan hal-hal yang terkait dengan kemimpinan, yaitu bahwa kepimpinan merupakan suatu proses dimana seseorang atau sekelompok orang (tim) memainkan pengaruhnya atas orang lain, kemudian memotivasi serta mengarahkannya ke aktivitas mereka untuk mencapai tujuan. Jadi kepemimpinan bisa

memberikan pengaruh yang positif dan negatif terhadap sistem organisasi. Pemimpin yang efektif akan meningkatkan kemampuan dan daya unggul dari organisasinya untuk memberikan suatu pelayanan atau inovasi yang terus-menerus kepada penggunanya.

Bapak Bijak berpendapat bahwa kemampuan yang paling penting untuk dimiliki seorang agen peruabahan adalah negoisasi, komunikasi, dan manajemen proyek. Hal yang sama juga dinyatakan oleh Ibu Adil, akan tetapi beliau menambahkan bahwa penguasaan pengetahuan akan visi, misi, dan tugas dan fungsi pokok lembaga, penting untuk dikuasai agar kita tahu arah atau konsep yang ingin dicapai.

D. Simpulan dan Rekomendasi

Walaupun para agen perubahan baru 2 (dua) bulan dikukuhkan, akan tetapi secara tidak sadar para agen perubahan di PERPUSNAS RI telah melakukan 4 (empat) peran dari 7 (tujuh) peran penting menurut Rogers di unit kerjanya, yaitu Membangkitkan atau membangun kesadaran bahwa mereka memerlukan perubahan (*to develop a need for change*) atau mendorong niat untuk berubah (*To create an intent in the client to change*), melakukan identifikasi masalah (*To diagnose problems*), mentransformasikan sekedar niat menjadi tindakan nyata (*To translate an intent to action*) dan mengembangkan hubungan dengan saling tukar informasi (*To establish an information exchange relationship*). Secara tidak langsung, juga sebagai pemberdaya pengatahuan, agen perubahan telah melakukan prinsip Redundansi (*Redundancy*) dengan suatu kompetisi, Otonomi (*Autonomy*) dan Fluktuasi dan Kondisi Chaos Yang Kreatif.

Dalam perjalanannya memang banyak mengalami kendala dalam perubahan, salah satu yang paling sulit adalah merubah mental pegawai, karena ini berhubungan dengan nilai, budaya, dan pola pikir manusia. Ditambah lagi ada mitos bahwa agen perubahan bagaikan "dewa" yang bisa merubah siapapun dan apapun. Memang pekerjaan ini tidak bisa dilakukan oleh satu atau dua orang agen perubahan, akan tetapi mereka harus bekerjasama dan saling berbagi pengetahuan. Untuk memudahkan pekerjaan para agen perubahan, hendaknya ada dukungan dari pimpinan, karena mempunyai kuasa dalam suatu keputusan inovasi. Hal penting lain adalah meningkatkan kompetensi para agen perubahan, dengan pendidikan, pelatihan, diikutkan seminar dan lainnya

Ada beberapa rekomendasi yang peneliti ajukan, berikut paparannya:

1) Mengadakan pelatihan atau pendidikan baik secara umum atau khusus terhadap agen perubahan. Bidang yang paling penting adalah masalah kemampuan komunikasi, penguasaan teknologi informasi dan manajemen terutama manajemen proyek
2) Memberikan reward baik itu secara finansial atau non-finansial. Sehingga memacu agen perubahan dalam menjadi pemberdaya pengetahuan di masing-masing unitnya.
3) Berusaha mengadakan pertemuan-pertemuan, yang tidak formal dan tidak mengganggu kinerja pelayanan publik agar terjadi pertukaran pengetahuan
4) Memberikan wewenang kepada agen perubahan dalam melakukan kegiatannya, sehingga ada keluwesan dan penghormatan terhadap agen perubahan memfasilitasi ide-ide.
5) Membuat panduan yang jelas kepada agen perubahan, tentang tugas dan tanggung jawabnya.

E. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada informan dan lembaga PERPUSNAS RI yang telah berkenan untuk dijadikan tempat penelitian ini.

F. Daftar Pustaka

A.Kahar, Irawati. (2008). Konsep kepemimpinan dalam perubahan organisasi (organizational change) pada perpustakaan perguruan tinggi. *Pustaka: Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi*.Vol.4. No. 1, Juni 2008.

Dalkir, K. (2011). *Knowledge Management in Theory and Practice*. Cambridge: The MIT Press

Hanafi, Abdillaah. (1981). *Memasyarakatkan ide-ide baru*. *Jakarta*: Usaha Nasional

Rivai, Veithzal, dkk. (2010). *Kepemimpinan dan perilaku organisasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada

Rogers, Everett M. (1983). *Diffusion of Inovations*. New York: A Division of Macmillan Publishing Co., Inc.

Sulistyo-Basuki. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Penaku.

Winardi, J. (2010). *Manajemen perubahan (manajement of change)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup

PENGEMBANGAN TUGAS DESAIN INSTRUKSIONAL PELATIHAN APLIKASI SLiMS PADA TENAGA PERPUSTAKAAN SEKOLAH MENENGAH ATAS

Nuryaman, Rani Andriani, dan Yolanda Zamzami Putri

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung

Nuryaman13@student.upi.edu

Abstrak

Perpustakaan sekolah sebagai organisasi memiliki SDM (Sumber Daya Manusia) sebagai tenaga pengelola perpustakaan yang merupakan unsur dinamis dalam kegiatan perpustakaan. Merujuk pada perkembangan teknologi, para praktisi perpustakaan tengah mengembangkan aplikasi perpustakaan berbasis web yaitu Senayan Library Management System(SLiMS). Pentingnya aplikasi teknologi di perpustakaan sekolah memberikan peluang dan tantangan kepada tenaga pengelola perpustakaan untuk menguasai keahlian dalam bidang teknologi. Kondisi tersebut searah dengan regulasi mengenai unsur kompetensi pengelolaan informasi dan pengembangan profesi. Mengingat aplikasi teknologi, peneliti bermaksud merancang desain instruksional pelatihan SLiMS pada tenaga pengelola perpustakaan Sekolah Menengah Atas sebagai upaya untuk memberikan rujukan baik dalam perencanaan maupun pelaksanaan pelatihan aplikasi SLiMS. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Pengembangan dan perancangan desain instruksional pelatihan aplikasi SliMS pada tenaga perpustakaan Sekolah Menengah Atas; dan (2) Mendeskripsikan analisis SWOT (Strenght, Weakness, Opportunities, dan Threats) dari penggunaan Desain Instruksional pelatihan aplikasi SliMS pada tenaga perpustakaan Sekolah Menengah Atas. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur dari berbagai sumber meliputi jurnal elektronik, artikel, buku dan website yang relevan dengan topik. Tugas desain instruksional merupakan unsur penting dalam organisasi sebagai strategi untuk menghasilkan SDM yang memiliki pemikiran baru untuk melakukan pekerjaanya sehingga lebih optimal. Idealnya pengembangan dilakukan menggunakan mekanisme yang tepat dengan cara mengetahui kebutuhan SDM.

Kata Kunci: *Pelatihan SDM, Desain Instruksional, SLiMS*

A. Pendahuluan

Perpustakaan sebagai salah satu lembaga yang bergerak dibidang informasi, diharapkan dapat terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Tak terkecuali bagi perpustakaan sekolah, yang merupakan pusat dan jantung informasi bagi para siswa dan berbagai elemennya sebagai pengguna informasi. Saat ini, teknologi di perpustakaan menjadi salah satu faktor penting yang perlu dikembangkan dalam rangka mewujudkan fungsi utama perpustakaan yaitu menyajikan dan memenuhi kebutuhan informasi pengguna secara efektif dan efisien. Lebih tegasnya telah tercantum pada UU RI Nomor 43 tahun 2007 tentang perpustakaan pada BAB IV, pasal 23 ayat kelima yang menyatakan bahwa "setiap perpustakaan sekolah/madrasah mengembangkan layanan perpustakaan sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi". Namun, pada kenyataannya menurut Azwar (2013,hlm.19) masih banyak perpustakaan di tanah air yang belum mampu mengimplementasikan teknologi di perpustakaan, salah satu penyebabnya ialah masih minimnya pengetahuan, kesadaran dan kemauan para pengelola perpustakaan terhadap sistem otomasi perpustakaan.

Meskipun sebenarnya telah tercantum pada Permendiknas No. 25 tahun 2008 pada poin kompetensi kedua yang menjelaskan bahwa, seorang pengelola perpustakaan sekolah haruslah memiliki *skill* dan kompetensi sebagai pengelola informasi. Khususnya untuk melakukan pengorganisasian informasi dengan memanfaatkan teknologi. Berangkat dari berbagai landasan yuridis serta faktual, penting adanya bagi sebuah perpustakaan untuk terus mengasah pengetahuan dan keterampilan para tenaga pengelola perpustakaanya dalam mengimplementasikan sistem otomasi perpustakaan. Berkaitan dengan hal tersebut, SLiMS hadir sebagai salah satu terobosan implementasi sistem otomasi perpustakaan dengan berbagai kelebihan dan kemudahan yang ditawarkannya. Aplikasi SLiMS ini, tercatat telah digunakan oleh 500 lembaga dan telah diterjemahkan kedalam berbagai bahasa antara lain Bahasa Inggris, Arab, Jerman, Brazil, dan Thailand (SLiMS dalam Rosini: 2014, hlm.551). Berdasarkan fenomena tersebut, penyelenggaraan program Pelatihan dan pengembangan adalah jawaban yang tepat. Oleh karena itu, peneliti merasa termotivasi untuk mengembangkan sebuah desain instruksional pelatihan SLiMS bagi para tenaga pengelola perpustakaan sekolah. Dengan harapan kajian ini dapat bermanfaat khususnya bagi lembaga perpustakaan, dapat dijadikan sebagai acuan dalam menyelenggarakan program pelatihan otomasi perpustakaan untuk meningkatkan kualitas dan *skill* para tenaga pengelola perpustakaannya. Lebih jauh diharapkan dengan adanya kajian ini, dapat meningkatkan kualitas pengelolaan dan pelayanan perpustakaan agar lebih mudah, akurat, efektif dan efisien dengan konsep perpustakaan berbasis teknologi.

B. Metode

Metode Penelitian yang digunakan ialah studi literatur atau tinjauan pustaka secara mendalam dan relevan dengan kebutuhan penelitian. Sumber-sumber yang digunakan diperoleh melalui buku-buku, berita, artikel dan jurnal. Analisis data yang dilakukan ialah menarik kesimpulan dari berbagai literatur yang kemudian diolah untuk diinterpretasikan secara deskriptif. Penelitian ini termasuk jenis penelitian studi literatur karena pada pelaksanaanya mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan.

C. Hasil dan Pembahasan

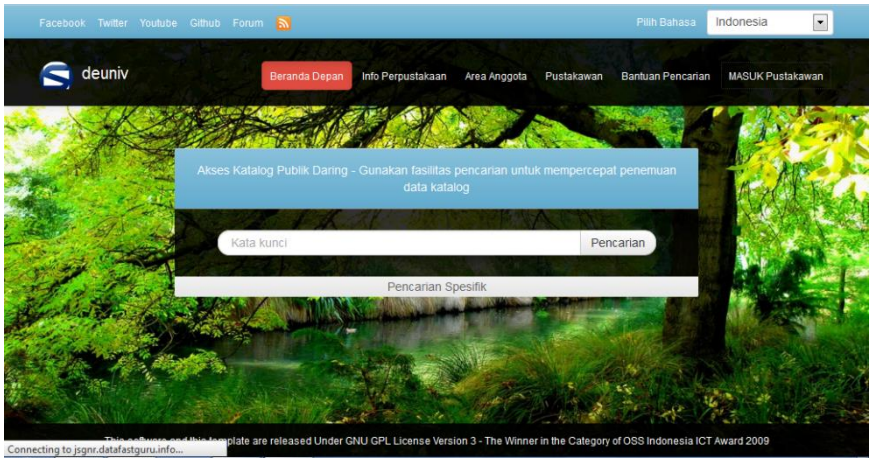
Tenaga Perpustakaan Sekolah Dalam TIK

Dalam penyelenggaraan sebuah perpustakaan, keberadaan sumber daya manusia diperlukan untuk menjamin kelangsungan dari organisasi tersebut. Tenaga perpustakaan sekolah memiliki tugas dan tanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan profesinya untuk melaksanakan aktivitas di perpustakaan.

Kegiatan tersebut meliputi melakukan pengelolaan dan pengorganisasian informasi. Tenaga perpustakaan sekolah merupakan tenaga kependidikan yang memiliki tanggung jawab untuk melakukan perencanaan dan pengelolaan perpustakaan sekolah.

Tenaga perpustakaan sekolah seperti yang telah tertuang dalam Permendiknas Nomor 25 Tahun 2008 tentang Standar Tenaga Perpustakaan Sekolah/Madrasah perlu untuk memiliki kompetensi-kompetensi yang menunjang profesi pustakawan. Kompetensi tersebut salah satunya adalah kompetensi pengelolaan informasi. Kompetensi pengelolaan informasi tersebut memiliki indikator yaitu dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi(TIK) untuk pengorganisasian dan penelusuran informasi. Tenaga perpustakaan sekolah yang mampu menerapkan teknologi informasi dan komunikasi yang baik dalam penyelenggaraan perpustakaan berdampak pada kualitas penyelenggaraan perpustakaan sekolah tersebut.

Senayan Library Management System (SLiMS) merupakan perangkat lunak sistem manajemen perpustakaan *(library management system)* yang dilisensikan di bawah GPL v3. Aplikasi ini pertama kali dikembangkan dan digunakan oleh Perpustakaan Kementerian Pendidikan Nasional, Pusat Informasi dan Hubungan Masyarakat, Kementerian Pendidikan Nasional. *Software* perpustakaan ini sebagai salah satu jenis dari penerapan pengelolaan perpustakaan dengan menggunakan otomasi perpustakaan. Penggunaan SLiMS saat ini telah banyak dimanfaatkan dan diterapkan oleh perpustakaan-perpustakaan yang kini beralih dari penggunaan manual ke penggunaan teknologi informasi. Pemanfaatan SLiMS ini dapat terus dikembangkan oleh setiap perpustakaan tentunya didukung oleh keterampilan dan keahlian yang dimiliki oleh tenaga perpustakaan sekolah.



Gambar 1

Tampilan SLiMS, Sumber: http://deuniv.blogspot.co.id

Salah satu pemanfaatan TIK di perpustakaan yaitu penggunaan *software* SLiMS. Keunggulannya bagi perpustakaan sekolah diantaranya mampu memberikan kemudahan untuk melakukan kegiatan manajemen administrasi perpustakaan. Kegiatan tersebut diantaranya sirkulasi yaitu, transaksi peminjaman, pengembalian, maupun informasi untuk keterlambatan pengembalian/denda buku, melakukan pemesanan koleksi, penyiangan, manajemen anggota, fasilitas pencetakan *barcode* (*barcode* koleksi dan kartu anggota) serta berbagai jenis laporan sirkulasi.

Pengembangan Desain Instruksional Pelatihan SLiMS

Desain Instruksional

Deskrispi Tugas: KEBUTUHAN PEKERJAAN > Analisis Tugas: KEBUTUHAN BELAJAR > Pengurutan: PEMBELAJARAN SESUAI KEBUTUHAN>Merumuskan Strategi Mengajar: PENDEKATAN PELATIHAN> Mengembangkan Materi Pelatihan: PELATIHAN PROGRAM> Evaluasi formatif: MENCOBA PROGRAM > Hasil

Tabel 1

Tugas Desain Instruksional

Tugas	Tujuan	Metode
Analisis kebutuhan	Mengidentifikasi tingkat kesenjangan antara keterampilan sekarang dan yang diharapkan bagi tenaga perpustakaan sekolah dalam menggunakan aplikasi SLiMS	Melakukan Survei melalui Kuesioner
Deskripsi tugas	a) Mampu melakukan instalasi aplikasi SLiMS b) Mampu melakukan pengelolaan koleksi melalui aplikasi SLiMS c) Mampu melakukan administrasi keanggotaan	Pengamatan langsung melalui, Laporan dari wawancara atau kuesioner kepada tenaga perpustakaan sekolah, organisasi profesi dan ahli
Analisis tugas	Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran untuk pekerjaan dan kesulitan dalam menggunakan aplikasi SLiMS	Melakukan klasifikasi terhadap penggunaan aplikasi SliMS pada perpustakaan Sekolah Menengah Atas
Pengurutan	Mengatur urutan tugas atau topik yang harus dipelajari oleh peserta pelatihan	Melakukan identifikasi terhadap materi yang disampaikan baik teoritis maupun praktis
Menentukan tujuan	Memberikan deskripsi	keterampilan pengetahuan

Mengembangkan tes	Membuat alat uji untuk mengevaluasi program pelatihan	Pengembangan tes untuk menangkap atau mensimulasikan kinerja yang sama dijelaskan dalam tujuan
Merumuskan strategi instruksional	Mengembangkan desain yang sesuai dengan tujuan pelatihan Aplikasi SliMS untuk Tenaga Perpustakaan Sekolah Menengah Atas	Metode Lecture dan Simulation
Mengembangkan materi	Mengembangkan materi SliMS yang diantaranya meliluti: a) Pengenalan Seputar Pelatihan Aplikasi Slims Perpustakaan b) Perencanaan Instalasi Slims c) Pematerian Manajemen Bibliografi d) Pematerian Manajemen Keanggotaan Perpustakaan e) Pematerian Manajemen Koleksi f) Pematerian Laporan dan Statistik	Membuat item praktik, bahan presentasi, dan instruksi untuk mengambil Program
Evaluasi formatif	Melalukan evaluasi melalui tes tertulis dan prakti langsung	Diagnosis dan revisi program pelatihan SLiMS

1. Kriteria Peserta

a) Diutamakan merupakan tenaga perpustakaan sekolah yang sebelumya pernah mengikuti pelatihan untuk pengelolaan perpustakaan sekolah/pelatihan SLiMS atau yang berhubungan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

b) Sudah/sedang bekerja di perpustakaan sekolah.

c) Perwakilan tenaga perpustakaan sekolah dipilih berdasarkan pertimbangan dari jenjang pendidikan dan lama bekerja pada perpustakaan tersebut.

d) Merupakan tenaga pengelola bidang teknologi dan informasi di perpustakaan

e) Memiliki surat persetujuan dari pihak kepala sekolah yang diketahui oleh kepala perpustakaan dan komite sekolah.

f) Bersedia untuk dikembangkan kembali kepada tenaga-tenaga yang mengelola perpustakaan sekolah tersebut untuk *transfer* informasi.

Setelah mengikuti kegiatan pelatihan SLiMS bagi tenaga perpustakaan sekolah, peserta diharapkan :

a) mampu menerapkan *software* SLiMS ini secara mandiri bagi perpustakaan sekolah.
b) mampu mengoptimalkan kegiatan pengelolaan dan pelayanan di perpustakaan;
c) mampu melaksanakan kegiatan administrasi perpustakaan secara efektif dan efisien;
d) mampu merumuskan program tindak lanjut.

2. Pendekatan Pelatihan

Metode merupakan strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan yang sebelumnya telah dirancang oleh penyelenggara agar kegiatan berjalan dengan efisien dan efektif. Pada pelaksanaanya metode yang digunakan disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Berikut rinciannya meliputi:

Tabel 2

Rincian Metode Pelatihan

No.	Materi	Jenis Metode	Keterangan
1.	Pengantar Aplikasi SLiMS Perpustakaan	Lecture(L)	L: Pelatihan dengan cara menyampaikan berbagai informasi kepada banyak orang
2.	Manajemen Bibliografi	Lecture(L) Simulation (S)	L: Pelatihan dengan cara menyampaikan berbagai informasi kepada banyak orang Menciptakan Belajar Secara Teknik dan Kemampuan Teknis
3.	Manajemen Keanggotaan Perpustakaan	Lecture(L) dan Simulation(S)	L: Pelatihan dengan cara menyampaikan berbagai informasi kepada banyak orang. S: Menciptakan Belajar Secara Teknik dan Kemampuan Teknis

4.	Manajemen Koleksi	Lecture(L) dan Simulation(S)	L: Pelatihan dengan cara menyampaikan berbagai informasi kepada banyak orang. S: Menciptakan Belajar Secara Teknik dan Kemampuan Teknis
5.	Laporan dan Statistik	Lecture(L) dan Simulation(S)	L: Pelatihan dengan cara menyampaikan berbagai informasi kepada banyak orang. S: Menciptakan Belajar Secara Teknik dan Kemapuan Teknis
6.	Praktik	Simulation(S)	S: Menciptakan Belajar Secara Teknik dan Kemapuan Teknis

3. Rancangan jadwal pelaksanaan pelatihan

Table 3

Jadwal Pelatihan

Waktu	**Kegiatan**
Hari Pertama, 09.00-09.30	Pengisian Daftar Hadir
09.30-09.40	Pembukaan Pelatihan
09.40. 10.15	Pengenalan Seputar Pelatihan Aplikasi Slims Perpustakaan
10.15-10.45	Perencanaan Instalasi SLiMS
10.45- 11.30	Pematerian Manajemen Bibliografi
11.30-13.00	Istirahat
13.00-13.30	Pematerian Manajemen Keanggotaan Perpustakaan
13.30- 14.00	Pematerian Manajemen Koleksi
14.00-14.30	Pematerian Laporan dan Statistik
	Penutupan

4. Analisis SWOT

Table 4

Analisis Pelatihan

No	**Komponen**	**Analisis**
1	*Strength*	Mudah dalam melakukan isntalasi

		Mode penelusuran yang memudahkan pengguna dan sederhana Manajemen data yang lebih efisien Pengantar Bahasa yang lebih banyak
2	*Weakness*	Tenaga perpustakaan sekolah yang belum mahir dalam melakukan pengelolaan perpustakaan dengan menggunakan otomasi perpustakaan, Perpustakaan sekolah belum tersedia fasilitas Teknologi dan Informasi.
3	*Opportunities*	Dapat menerapkan penggunaan SLiMS secara mandiri.
4	*Threats*	Keterbaruan atau kemunculan *software* perpustakaan

D. Simpulan dan Rekomendasi

Kompetensi yang dimiliki oleh tenaga perpustakaan sekolah yang terkandung di dalam Permendiknas No. 25 tahun 2008 tentang Standar Tenaga Perpustakaan sekolah/madrasah. Salah satunya adalah mengenai kompetensi pengelolaan informasi yang memiliki indikator dalam hal pemanfaatan dan penerapan teknologi dan informasi. Manfaat dengan adanya pelatihan ini adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan bagi tenaga perpustakaan sekolah untuk menerapkan system otomasi perpustakaan sekolah khususnya SLiMS.

Adapun rekomendasi penulis terhadap kajian ini, diantaranya: (1) melakukan uji coba penyelenggaraan program pelatihan SLiMS dengan mengimplementasikan tahapan desain instruksional (2) memperhatikan dan merencanakan dengan matang, setiap tahapan yang akan dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan (3) melakukan tindak lanjut terhadap peserta pelatihan SLiMS secara berkala.

E. Ucapan Terima Kasih

*P*uji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia bagi umat-Nya, sehingga kami mampu menyusun dan menyelesaikan *paper* ini dengan judul "Pengembangan Tugas Desain Instruksional Pelatihan Aplikasi SLiMS pada Tenaga Perpustakaan Sekolah Menengah Atas" dengan baik dan lancar. *Paper* ini berisikan informasi mengenai perencanaan dan analisis pada tenaga perpustakaan sekolah untuk menerapkan aplikasi SliMS pada perpustakaan sekolah.

Akhirnya kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang turut mendukung dan melaksanakan kegiatan ini dalam serangkaian acara SCWJ 2016. Semoga kegiatan ini dapat memberikan kebermanfaatan bagi semua pihak.

F. Daftar Pustaka

Azwar,M.(2013). Membangun sistem otomasi perpustakaan dengan *Senayan Library Management Systems* (SLIMS). *[e-journal]*. Dapat diakses di http:// download.portalgaruda.org/article.php?article=184141&val=6390&title=Membangun%20Sistem%20Otomasi%20Perpustakaan%20dengan%20Senayan%20Library%20Management%20System%20(SLiMS) Diakses pada hari Jumat, 02 Desember 2016

Azwar, M. (2016).

Membangun sistem otomasi perpustakaan dengan senayan library management system slims a. pendahuluan. [*Online*]. Diakses dari http://www.academia.edu/6923486/MEMBANGUN_SISTEM_OTOMASI_PERPUSTAKAAN_DENGAN_SENAYAN_LIBRARY_MANAGEMENT_SYSTEM_SLIMS_A._Pendahuluan

Rosini dan Fuady Munir.(2015). Otomasi perpustakaan sekolah dengan software SliMS di SMKN 23 Jakarta. [e-journal]. Dapat diakses di http://prosiding.lppm.unisba.ac.id/index.php/sosial/article/view/1209/pdf#.WEJeQNKLTIX diakses pada Sabtu, 03 Desember 2016

KELEMBAGAAN PERPUSTAKAAN PERGURUAN TINGGI : MODEL BIROKRASI *ataukah* SUPERINTENDEN

studi kasus tentang tatakelola kelembagaan perpustakaan di universitas padjadjaran

PRIJANA[1], DIAN SINAGAz[2]

Universitas Padjadjaran
Jl. Raya Bandung – Sumedang KM. 21
prijanafikom@gmail.com

Abstrak

Perubahan OTK (organisasi dan tata kerja) Universitas Padjadjaran melalui peraturan Rektor Nomor 40 Tahun 2016 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Padjadjaran *merubah* tatakelola kelembagaan perpustakaan, yang semula berbentuk UPT (unit pelaksana teknis) menjadi direktorat, yakni Direktur Sumber Daya Pembelajaran dan Perpustakaan. Tujuan penelitian: untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan tatakelola perpustakaan perguruan tinggi ke depan, dalam kasus tatakelola perpustakaan perguruan tinggi di Universitas Padjadjaran. Metode penelitian: studi kasus. Hasil penelitian: Peraturan Rektor Nomor 40 Tahun 2016 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Padjadjaran, pasal 10 ayat (2) huruf d menyatakan bahwa Direktur Sumber Daya Pembelajaran dan Perpustakaan memiliki fungsi mengkoordinasikan penyelenggaraan kegiatan pengelolaan perpustakaan. Sementara dalam Peraturan Rektor Nomor 41 Tahun 2016 Tentang Pengangkatan dan pemberhentian manager, pimpinan departemen, pimpinan progran studi, dan kepala unit penjaminan mutu di lingkungan Universitas Padjadjaran, pasal 14 ayat (1) menyatakan bahwa perpustakaan fakultas dipimpin oleh kepala perpustakaan fakultas, merupakan jabatan fungsional yang ditugaskan Dekan, *jo* ayat ayat (2) huruf b, bertanggungjawab secara administratif kepada Wakil Dekan. Kepala perpustakaan fakultas dibantu kelompok fungsional pustakawan. Kesimpulan: Tatakelola perpustakaan universitas *dikelola berbeda* dengan perpustakaan fakultas. Perpustakaan universitas dikelola secara *superintenden* dan perpustakaan fakultas dikelola oleh seorang kepala perpustakaan (jabatan fungsional) yang ditugaskan Dekan, dan dibantu kelompok fungsional pustakawan.

Kata Kunci : Tatakelola kelembagaan, Kelembagaan perpustakaan perguruan tinggi, Model birokrasi, Model superintenden.

A. PENDAHULUAN

Kelembagaan perpustakaan terlanjur didefinisikan sebagai penjaga buku, cukup dikelola pokoknya jalan yang penting ada orang yang melakukan aktivitas buka tutup gedung. Pandangan *sumir* seperti demikian masih terasa lekat pada kelembagaan perpustakaan perguruan tinggi. Tatakelola perpustakaan seolah ditempelkan begitu saja pada institusi perguruan tinggi, bukan disatu tumbuh kembangkan dalam tatakelola perguruan tinggi. Tatakelola perpustakaan perguruan tinggi umumnya dikelola dalam bentuk UPT (unit pelaksana teknis) dan terkadang juga mengkombinasikan dengan model birokrasi dengan menempatkan sumber daya manusia eselon IV (empat) dan beberapa para administrator. Model demikian secara praktis kurang berjalan secara baik. Ketrampilan dan keahlian yang dituntut dalam mengelola perpustakaan kurang menonjol. Sehingga kesan yang muncul dan menempel pada perpustakaan adalah *labelling* penjaga pintu. Orang luar kurang memahami tentang tugas dan fungsi pengelola perpustakaan. Sementara orang yang merasa ahli bidang perpustakaan asyik sendiri dan menikmati pekerjaannya. Mereka kurang memperkenalkan dirinya kepada orang lain dan memilih posisi ekslusif. Kesenjangan ini penting dibuka dalam rangka mendudukkan kembali tatakelola perpustakaan perguruan tinggi.

Peraturan Rektor Universitas Padjadjaran Nomor 40 Tahun 2016 Tentang Organisasi Dan Tata Kerja Pengelola Universitas Padjadjaran secara langsung mengubah model organisasi, dari model birokrasi menjadi model merit system. Posisi eselon yang melekat pada birokrat menjadi hilang, artinya tidak ada lagi kepala biro, kepala bagian, dan kepala sub-bagian. Dimana organisasi yang semula memiliki hirarkhi '*atasan – bawahan*' sekarang menjadi cair berubah menjadi *team work*. Tatakelola perpustakaan yang semula berbentuk UPT berubah menjadi tatakelola dibawah direktorat yang diketuai oleh seorang direktur. Tatakelola perpustakaan dan sumber daya pembelajaran menjadi satu dalam satu tatakelola kelembagaan yang bernama Direktur Sumber Daya Pembelajaran dan Perpustakaan Universitas Padjadjaran, artinya perpustakaan universitas akan dikelola secara *superintenden*.

Perubahan demikian seolah membalikkan posisi tatakelola sebelumnya, perpustakaan universitas dipimpin oleh seorang kepala perpustakaan yang diangkat dan bertanggungjawab kepada Rektor. Sementara perpustakaan fakultas dipimpin oleh seorang kepala perpustakaan (superintenden). Sekarang menjadi, perpustakaan universitas dipimpin oleh *superintenden* yang bertanggungjawab kepada direktur. Sementara perpustakaan fakultas dipinpin oleh seorang kepala perpustakaan yang diangkat dan bertanggungjawab kepada Dekan. Hal ini secara struktur organisasi bahwa keberadaan perpustakaan fakultas mendapatkan pengakuan. Perubahan tatakelola ini menarik untuk dikaji dalam pendekatan studi pustaka. Sulit dipungkiri rasanya bahwa perpustakaan yang berkembang di perguruan tinggi adalah perpustakaan fakultas, bukan perpustakaan universitas. Sehingga adalah wajar jika universitas padjadjaran memberikan perhatian lebih pada pengembangan perpustakaan fakultas.

Disisi yang lain mengenai pengembangan karir fungsional pustakawan masih *redup*, apakah perlu evaluasi ataukah dibiarkan saja. Dilema bertahun-tahun yang dirasakan staf perpustakan untuk memilih sebagai pegawai struktural ataukah sebagai pegawai fungsional memberi beban psikologis. Dikotomi ini sering terdengar sehari-hari di lingkungan staf perpustakaan, mereka tak mampu memilih. Mereka ingin menjadi tenaga fungsional, namun perhargaan sebagai tenaga fungsional pustakawan dirasakan sangat kecil. Sementara jika memilih pegawai struktural, hati mereka sudah jatuh cinta pada pekerjaan fungsional pustakawan. Keraguan inilah yang terus membebani diri mereka.

B. METODE

Studi kasus (*case study*) merupakan metode untuk menghimpun dan menganalisis data berkenaan dengan sesuatu kasus. Sesuatu dijadikan kasus karena bisa jadi keunggulan ataupun penyimpangannya. Kasus yang dimaksud bisa berkenaan dengan individu, kelompok, ataupun kelembagaan. Studi kasus fokus pada suatu pengkajian kondisi, perkembangan, serta faktor-faktor penting yang terkait (Sukmadinata, 2009).

Sementara yang dimaksud data dalam studi kasus adalah sumber informasi yang dapat dijadikan sebagai acuan, baik data primer maupun data sekunder. Data dapat diolah terlebih dahulu, atau dapat langsung dianalisis dengan cara misalnya membandingkan, menghubungan, mengkritisi, atau menduga sementara. Data bisa diambil dari suatu hasil wawancara langsung, atau hasil kebijakan dalam bentuk suatu peraturan. Dimana dalam hal ini sbb: Peraturan Rektor Unpad Nomor 40 Tahun 2016 Tentang OTK (organisasi tata kerja), dan Peraturan Rektor Unpad Nomor 41 Tahun 2016 Tentang pimpinan fakultas, yang dikaitkan dengan tatakelola kelembagaan perpustakaan di tingkat universitas dan fakultas.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kedudukan kepala perpustakaan fakultas didalam struktur OTK (organisasi tata kerja) bukanlah jabatan struktural, namun memiliki garis *lini* pada top manajemen fakultas. Disini organisasi *lini* merupakan resultante pembagian tugas pimpinan dan pelaksanaan fungsi secara vertikal dan horizontal (Indrawijaya, 2010).

Sementara saat ini kedudukan kepala perpustakaan universitas adalah *superintenden*, yang oleh F. W. Taylor disebut sebagai organisasi fungsional. *Superintenden* dalam fungsi manajemen memiliki wewenang untuk mendelegasikan pada seorang bos sebagai pengendali. Masing-masing bos memiliki kedudukan yang sama satu sama lainnya. F.W. Taylor membayangkan adanya organisasi fungsional ini untuk maksud ditujukan pada pelayanan khusus (*special service*s), misalnya untuk menjalankan manajemen kamar operasi yang memerlukan spesialisasi khusus.

Bertambahnya volume kunjungan ke perpustakaan fakultas sering kali diabaikan oleh pengambil keputusan, bahkan nyaris sama sekali tak disentuh. Pihak pengelola perpustakaan juga demikian, tak pernah membicarakan persoalan-persoalan yang dihadapinya. Mereka umumnya merasa semua itu sudah konsekuensi dari tugas tanggungjawabnya dan merasa kurang penting untuk membicarakan ke tingkat pengambil keputusan. Sekarang perpustakaan fakultas memperoleh kedudukan yang wajar dalam organisasi dan memdapat pengakuan. Kepala perpustakaan fakultas menjadi lebih eksis, karena diangkat dan bertanggungjawab kepada pimpinan lembaga yang bernama fakultas. Sekarang tata kerja organisasinya tidaklah cukup organisasi staf, melainkan organisasi lini dan staf. Memang diakui bahwa dalam praktek tidak ada bentuk organisasi staf yang murni, melainkan selalu merupakan kombinasi lini dan staf. Hal ini penting untuk dikombinasikan, karena berkaitan dengan tanggung jawab dan pengambilan keputusan. Selama ini yang terjadi adalah karir pegawai perpustakaan masih dirasakan tak jelas. Walaupun mereka misalnya seorang sarjana, mereka akan tetap beranggapan bahwa seterusnya posisinya akan tetap menjadi staf, tidak memiliki peluang menjadi pimpinan.

Max Weber mengatakan bahwa struktur organisasi itu adalah sebuah model dan referensi yang didekatkan dengan kenyataan (Indrawijaya, 2010). Max Weber memandang penting potret lapangan untuk dijadikan model dalam struktur organisasi, bukan sebaliknya. Selanjutnya dikatakan bahwa spesialisasi itu tetap memiliki garis vertikal dan berjenjang. Organisasi pemerintah seperti Universitas Padjadjaran sudah sepatutnya menunjuk pada struktur *birokrasi* dengan hal-hal penyesuaiannya. Jikapun diperlukan garis horizontal dalam organisasi, itu hanya merupakan pembagian fungsi saja. Tentunya hubungan kerja akan diatur berdasarkan kedudukan, tugas pokok, dan fungsi masing-masing.

Pandangan Max Weber ini barangkali cukup menarik untuk dijadikan sebuah pemikiran bahwa struktur organisasi mampu mempengaruhi perilaku dan proses kepemimpinan. Max Weber juga merasa perlu mendudukkan kelembagaan perpustakaan ke dalam struktur organisasi, karena ia tidak begitu percaya akan kemampuan orang untuk mengambil keputusan yang rasional objektif.

GAGASAN BIROKRASI MAX WEBER DAN GAGASAN REINVENTING GOVERNMENT OSBORNE

Jika kita bicara tentang organisasi dalam suati pemerintahan, maka kita selalu ingat dengan kata birokrasi. Sehingga sulit rasanya untuk memisahkan antara suatu pemerintahan dengan birokrasi, hampir tak dapat dibedakan. Dalam literatur diketahui bahwa birokrasi berasal dari bahasa Perancis, yakni *bureau* yang artinya kantor. Jika dipandang sebagai konsep, birokrasi memiliki makna yang menjunjung adanya prinsip-prinsip organisasi dan administrasi yang efektif. Birokrasi mengajarkan adanya hirarkhi dalam organisasi dan adanya rantai komando.

Seorang Sosiolog berkebangsaan Jerman bernama Max Weber memandang bahwa birokrasi itu sebagai kehidupan kerja yang rutin, bahkan disamakan dengan mekanisme mesin produksi yang ciri-cirinya sbb: *spesialisasi,* yakni adanya pemisahan tugas yang memungkinkan untuk mempekerjakan spesialisasi; *hirarkhi*, yakni organisasi yang rendah dibawah pengendalian yang lebih tinggi. Disini juga mempertimbangkan adanya senioritas; Memiliki *sistem aturan*, yakni operasional kerja dilaksanakan berdasarkan sistem aturan yang ditaati secara konsisten; *Impersonal,* yakni secara ideal pegawai bekerja dengan semangat yang tinggi tanpa rasa benci atas pekerjaannya; *Struktur karir*, yakni sistem promosi yang didasarkan pada senioritas dan prestasi; dan menjunjung *efisiensi*. Namun dalam perkembangannya, justru model birokrasi mendapat kritik tajam bahwa model birokrasi justru mengakibatkan adanya *in-efisiensi*.

Dalam perkembangan organisasi modern, Osborne (1992) menawarkan konsep *reinventing government*, yakni sbb: 1/ Pemerintahan yang berfokus pada pemberian arahan atau yang dikenal dengan pemerintahan katalis; 2/ Kompetitif, artinya menyuntikkan semangat kompetitif dalam memberikan pelayanan publik; 3/ Pemerintah yang digerakkan oleh misi, artinya mengubah organisasi yang digerakkan oleh peraturan. Disini peraturan dimaksudkan untuk mendukung misi; 4/ Berorientasi hasil/output, artinya setiap biaya yang dikeluarkan jelas hasilnya; 5/ Menjunjung wirausaha, artinya mampu memberikan pendapatan, bukan sekedar membelanjakan; 6/ Antisipatif, artinya lebih memilih antisipatif daripada mengobati; 7/ Desentralisasi, artinya organisasi yang hirarkhi diubah menjadi partisipatif dan team kerja; 8/ Mengembangkan sistem insentif.

IDEA F.W.TAYLOR: TIME AND MOTION DAN DIFFRENTIAL RATE SYASTEM

F.W.Taylor adalah seorang pioner manajemen yang cukup disegani di tingkat dunia, pemikirannya tentang '*time and motion'* telah mengantarkan pada kesuksesan besar organisasi perusahaan. Mulanya ide '*time and motion'* sekedar untuk memenuhi rasa ingin tahu seorang Taylor. Ia mencoba untuk mengetahui berapa besar muatan beban sekop yang digunakan pekerja agar dicapai hasil yang efektif dan efisien.

Taylor mencobakan beban sekop 38 pon, 34 pon, 28 pon, dan 21 pon. Ternyata muatan beban 21 pon yang terpilih sebagai beban ideal, maksudnya para pekerja merasa nyaman dalam bekerja, jika sekop memiliki muatan beban 21 pon. Bila ditambah atau dikurangi, maka hasilnya akan menurun. Inilah ide awal dari *time and motion* yang ditemukan Taylor untuk menggenjot produktivitas pekerja. Ide

Taylor ini memberikan *terobosan baru* bidang manajemen pada pasca perang dunia II. Ide demikian terus berkembang hampir masuk pada semua *lini* pekerjaan dalam sebuah organisasi.

Ide *time and motion* juga melahirkan sistem upah, yakni *differential rate system*. Seperti sekarang yang sering kita dengar 'upah sesuai pekerjaan'. Sesungguhnya pemikiran ini benar-benar asli ide terobosan Taylor, yakni metode daya guna yang membawa revolusi manajemen. Ide cemerlang Taylor ini dengan cepat membawa dampak ephori perusahasaan besar di dunia, khususnya Amerika Serikat untuk berlomba-lomba meraup keuntungan. Tetapi mereka hanya *mimesis*, mencontoh yang lain sukses lalu ikut dan ditelan bulat-bulat saja. *Time and motion* bukan fokus pada pekerjaan saja, tetapi juga memperhatikan karyawan. Ide Taylor tentang pelaksanaan *time and motion* di Amerika Serikat dijalankan dengan fokus pada pekerjaan. Akibatnya, terjadilah 'kelesuan gairah kerja' yang melanda Amerika. Manusia dipandang sebagai mesin robot untuk mencapai daya guna kerja yang setinggi-tingginya bagi perusahaan. Barangkali kita bisa ambil hikmahnya dari kejadian di Amerika Serikat ini. Sesungguhnya *time and motion* yang dilaksanakan secara tepat dan benar, maka akan memberikan nilai amanah yang adil yang justru akan mampu mendongkrak gairah kerja, bukan sebaliknya.

D. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

1. Tatakelola perpustakaan universitas dilaksanakan secara *superintenden*, artinya dikelola dalam bentuk *team work*. Disini para anggotanya adalah tenaga fungsional pustakawan dan fungsional lainnya. Ketua *team work* diambil dari anggota, atau ketua/anggota. Para anggota memiliki posisi yang sama satu sama lainnya, tidak ada hirarkhi diantara mereka, yang ada adalah kesetaraan. Sehingga memungkin adanya pembentukan *team work* berdasarkan job deskripsi. Sehingga memungkinkan diantara mereka *team work* bergantian menjadi ketua/anggota. Team work diberi tugas dan bertanggungjawab langsung kepada direktur. Disini posisi direktur yang dapat menentukan kebijakan dan berkembang tidaknya sebuah perpustakaan universitas. Seorang direktur tidak meski memiliki *background* pendidikan perpustakaan, tetapi bisa mengangkat tenaga ahli bidang perpustakaan.
2. Tatakelola perpustakaan fakultas dilaksanakan mirip model birokrasi, dengan garis lini kepada Dekan/Wakil dekan. Tatakelola perpustakaan fakultas merupakan bagian dari kelembagaan fakultas, tidak lagi seolah menempel pada lembaga fakultas. Model birokrasi tatakelola perpustakaan fakultas merupakan perubahan signifikan, dan baru. Peraturan Rektor Unpad Nomor 41 Tahun 2016 menggairahkan tatakelola perpustakaan fakultas, karena selama ini perpustakaan fakultas dipimpin oleh seorang kepala perpustakaan tanpa SK (surat keputusan), tanpa pelantikan, tanpa kewenangan formil. Tidak dipungkiri bahwa sesungguhnya dalam tatakelola perpustakaan perguruan tinggi terletak pada perpustakaan fakultas yang menupang jalannya proses akademik. Pelayanan perpustakaan fakultas sungguh optimal dalam kesehariannya, dan dengan jumlah kunjungan terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

Dessler, G. 1997. *Human resource management*. Jakarta: Prenhallindo.
Hodge, B. J. & Anthony, W. P.1988. *Organization Theory*. Boston: Allyn & Bacon.
Indrawijaya, A. I. 2010. *Teori, perilaku, dan budaya organisasi*. Bandung: PT. Efika Aditama.
Mangkunegara, A. P. 2007. *Evaluasi kinerja SDM*. Bandung: Refika aditama.
Moeljono, D. 2006. *Good corporate culture sebagai inti good corporate governance.* Jakarta: PT. Gramedia.
Ndraha, T. 2005. *Teori budaya organisasi*. Jakarta, Rineka Cipta.

Robbins, S. P. & Judge, T. A. 2008. *Perilaku organisasi*. Jakarta: Salemba empat.
Siagian, S. P. 1985. *Filsafat administrasi*. Jakarta, PT. Gunung Agung.
Sukmadinata, N.S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda karya.
Sutarno NS. 2004. *Manajemen perpustakaan*. Jakarta: Samitra media utama.
Sutarno NS. 2006. *Perpustakaan dan masyarakat*. Jakarta: edisi revisi, Sagung seto.
Terry, G. R. & Rue, L. W. 1992. *Dasar-dasar manajemen*. Jakarta, PT. Bumi aksara.
The Liang Gie. 2009. *Administrasi perkantoran modern*. Yogyakarta: Liberty.

KARAKTERISTIK PEMUSTAKA *DIGITAL NATIVE*

KREATOR GENERASI DIGITAL DI PERPUSTAKAAN

Dicki Agus Nugroho

Pustakawan di UPT Perpustakaan Universitas Tidar

Jl Kapten Suparman 39, kampus Potrobangsan, Kota Magelang, Jawa Tengah, 56116

dickiuntidar@gmail.com; dicki@untidar.ac.id

Lahirnya istilah generasi digital merupakan implikasi dari pesatnya perkembangan teknologi. Dalam perkembangan teknologi, generasi digital memiliki karakter tersendiri yang tidak terlepas dari aktivitas pemanfaatan teknologi. Begitu pula dengan kemajuan internet yang semakin masif membuat dunia terasa menyempit, batas ruang dan waktu menjadi relatif. Dampaknya sampai menjadikan lebih dari setengah jumlah penduduk Indonesia sebagai pengguna internet. Generasi digital membuktikan diri dengan beragam aktivitasnya mendominasi pengguna internet yakni 42,8% dari total 132,7 juta orang. Salah satu aktivitas yang dilakukan oleh generasi digital telah menjadikan dirinya sendiri sebagai kreator. Kreator merupakan pencipta atau produsen konten tertentu di media khususnya media sosial. Tumbuhnya kreator konten media di Indonesia disinyalir populernya media sosial yang sering dikunjungi pengguna internet yaitu Facebook (54%), Instagram (15%), dan Youtube (11%). Belakangan ini bermunculan kreator-kreator terkenal yang tidak hanya merubah perilaku generasi digital namun juga mendatangkan penghasilan. Aktivitas tersebut merupakan salah satu dinamika yang ada di masyarakat, dimana masyarakat dan perpustakaan memiliki keterkaitan yang strategis. Perpustakaan diharapkan mampu menganalisis kebutuhan generasi digital dan mewadahi mereka serta selalu memperbaharui kebutuhannya. Kajian yang bertujuan untuk menjelaskan kreator generasi digital dan contoh praktik perpustakaan ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan menekankan pengumpulan data menggunakan kajian studi pustaka. Peneliti menggunakan berbagai literatur yang membahas karakteristik generasi digital dan contoh praktik perpustakaan yang diperoleh dari buku, hasil penelitian, jurnal, majalah, artikel, surat kabar, internet dan sumber terkait lainnya. Hasil kajian ini adalah mengenalkan tindakan yang bisa dilaksanakan oleh perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan dan memelihara para kreator dari generasi digital.

Kata kunci : Perpustakaan, digital native, kreator, media sosial

Pendahuluan

Ketika sambil bermain *game online* pada laptop di pangkuan, mata mungkin melirik sekilas ponsel pintar untuk melihat pemberitahuan baru dari media sosial. Sementara itu, komputer meja yang berada di seberang memberi tanda bahwa proses unduh film dari situs tertentu sudah selesai. Komputer tablet pun bergetar menunjukkan aktivitas lainnya. Begitulah pesatnya perkembangan teknologi dan internet yang berdampak kepada manusia. Ponsel pintar (*smartphone*), laptop, komputer tablet (*tablet pc*), dan komputer meja menjadi perangkat yang sangat erat bagi manusia. Hal tersebut digambarkan oleh A Tomy Trinugroho (2016) secara gamblang tentang kebanyakan aktifitas manusia dengan teknologi di sekitar mereka saat ini. Kita menyadari generasi seperti ini sudah menjadi pemustaka di perpustakaan, baik di perpustakaan umum atau khusus, perpustakaan perguruan tinggi, dan perpustakaan sekolah.

Generasi di atas telah menganggap teknologi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupannya karena sudah terkondisikan di lingkungan seperti itu sejak lahir. Mereka lebih banyak mengisi kehidupan dengan penggunaan teknologi digital seperti *video games* (permainan video), *digital music players* (pemutar musik digital), *video cams* (kamera video), *cell phone* (telepon selular), dan komputer, (Riana Mardina, 2011). Dalam dunia pendidikan, menurut seorang pakar pendidikan, Marc Prensky (2001), generasi tersebut diperkenalkan olehnya dengan istilah Generasi *Digital Native* sejak 2001. Generasi *Digital Native* merupakan generasi yang lahir pada era digital. Seorang tokoh kepustakawanan, Putu Laxman Pendit (2013), menambahkan bahwa generasi *digital native* adalah generasi yang menikmati perkembangan teknologi dan internet sejak 1990an. Sedangkan tokoh kepustakawanan lain, Martin Zimerman (2012), menyebutkan generasi *digital native* adalah bagi yang lahir sekitar 1980an sampai sekarang.

Digital Native hanyalah salah satu dari sekian pemberian nama untuk menggambarkan generasi yang memiliki akses ke teknologi dan internet sejak mereka lahir. Oblinger & Oblinger (2005) dan Tapscott (1997), dalam Apostolos Koutropolous (2011) menyebutnya dengan istilah Generasi Net, sedangkan Strauss & Howe (2000) dalam Apostolos Koutropolous (2011) menggunakan istilah Generasi Milenium. Herther (2009) dalam Martin Zimerman (2012) malah merangkum setidaknya ada 14 nama panggilan, yaitu *iGeneration*; *Internet Generation; Generation I; Generation Z; First Digitals; MySpace Generation; Google Generation; Bebo Generation; Net Gen; Echo Boomers; Next Generation; Millennials; Digital Youth;* dan *Born Digital.* Perbedaan pemberian nama seperti itu memungkinkan terjadi. Oleh karena itu, untuk mempermudah pembahasan, penulis memilih dan menggunakan istilah generasi digital pada kajian ini.

Indonesia sendiri sebagai negara berkembang terkena dampak dari pesatnya ekspansi teknologi dan internet. Menurut seorang peneliti di Pusat Penelitian Politik LIPI, Wasisto Raharjo Jati (2016), pertumbuhan pengguna internet di Indonesia telah naik dua kali lipat dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2016 menyebutkan bahwa lebih dari setengah jumlah penduduk Indonesia sebagai pengguna internet. Tepatnya 132,7 juta orang terkoneksi internet dari total 256,2 juta penduduk (APJII, 2016). Dari sisi usia, profil pengguna internet di Indonesia pada 2016 didominasi penduduk berumur 25-34 tahun. Total pengguna di kelompok usia tersebut sebanyak 32,3 juta orang. Hal penting dari hasil survei tersebut ialah pengguna internet dari kelompok usia 10-24 tahun yang berjumlah sekitar 24,4 juta orang, 768.000 orang di antaranya adalah kelompok usia kelahiran awal abad 21. Kedua generasi ini merupakan generasi digital, jika dijumlahkan mencapai 56,7 juta orang atau 42,8% dari total pengguna internet di Indonesia. Maka, kehadiran generasi digital sebagai pengguna internet diproyeksikan berdampak pada perilaku pencarian informasi dan perilaku aktivitas mereka di internet.

APJII menunjukkan data perilaku pengguna internet di Indonesia semakin menjulang. Pasalnya, hampir seluruh pengguna internet mengakses media sosial. Dominasinya mencapai 129,2 juta orang atau 97,4% dari seluruh pengguna internet (APJII, 2016). Menurut Kaplan dan Haenlein (2010), dalam Lulu Utami (2016), media sosial didefinisikan sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun web 2.0 ideologi dan teknologi, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content* (konten yang dibuat pengguna). APJII (2016), memperjelas bahwa media sosial yang sering dikunjungi oleh pengguna internet di Indonesia sudah tidak asing lagi. Tiga urutan teratas media sosial tersebut sebagai berikut, (1) Facebook (71,6 juta / 54%), (2) Instagram (19,9 juta / 15%), dan (3) YouTube (14,5 juta / 11%).

Populernya tiga media sosial di Indonesia disinyalir karena kuatnya jiwa kesetiakawanan sosial yang terus berkumandang sebagai aset besar pada generasi digital (Suparto Wijoyo, 2016). Solidaritas sosial yang dibangun generasi digital telah menciptakan aktivitas yang paling sering dilakukan yakni berbagi informasi dan berdagang di media sosial (APJII, 2016). Kedua aktivitas tersebut mengakibatkan mewabahnya *social media stickiness*. Ambar Kusumaningrum (2015), dalam skripsinya mendefinisikan *stickiness* adalah sikap yang menggambarkan kerelaan kembali lagi mengunjungi website dan memperlama kunjungan. Dalam penelitiannya membuktikan bahwa perilaku berbagi sangat berpengaruh signifikan terhadap *social media stickiness*. Sampai-sampai media sosial telah merubah perilaku dan kepribadian generasi digital. Contohnya, kalau dulu, jika lapar maka makan, sebelum makan maka berdoa dahulu, namun sekarang berbeda, jika lapar itu buat status dahulu, *nah* sebelum makan itu foto dahulu (Diah Arifika, 2016). Seorang ahli psikologi siber, Neila Ramdhani (2016), dalam M Zaid Wahyudi (2016), mengatakan bahwa media sosial turut mewadahi karakter bangsa yang kolektif di Indonesia. Masyarakat Indonesia yang suka bercerita dan mendengar cerita serta suka berbagi pula. Oleh karena itu, tidak bisa dipungkiri lagi dimana ada generasi digital, disitu pula media sosial mengalir bagaikan darah dalam nadi kehidupan manusia.

Mendarah dagingnya media sosial pada generasi digital saat ini nampaknya menimbulkan fenomena-fenomena yang luar biasa. Masih ingatkah kepada Shinta dan Jojo dengan video *lip-sync* "Keong Racun" pada tahun 2010 (Wikipedia) atau Norman Kamaru dengan aksi video *lip-sync* menirukan lagu India "Chaiyya Chaiyya" pada tahun 2011 (Wikipedia). Berkat mengunggah video aktivitas keseharian, mereka bisa mendadak tenar karena kehadiran media sosial. Menurut Erin (2012), alasannya, jika publik menyukainya, maka mudah sekali untuk naik daun. Severin dan Tankard, (2008) dalam Adinda Mellyaningsih (2016), alasan dasar fenomena tersebut adalah kehadiran media yang dapat memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Dar dkk (2015) dalam M Zaid Wahyudi (2016), menguatkan bahwa media sosial dipakai generasi digital untuk dua alasan yakni terhubung dengan orang lain dan mengelola citra mereka. Melihat fenomena tersebut, dapat dikatakan bahwa generasi digital telah menjadikan media sosial bukan hanya sebagai bagian dari diri mereka namun untuk berinteraksi dengan orang lain yang menghasilkan ketenaran.

Ida Setyorini (2015), seorang penulis yang artikelnya dimuat di surat kabar online, menyatakan bahwa selain mendatangkan ketenaran, media sosial kini mampu mendatangkan penghasilan. Generasi digital secara disengaja maupun tidak telah mengaktualisasi hobi, minat, bakat dan aktivitas kesehariannya melalui media sosial. Memproduksi konten orisinil yang dipublikasikan secara aktif terus menerus di media sosial disebut sebagai kreator (Thomas Jan Bernadus, 2016). Sedangkan definisi kreator dalam KBBI diartikan sebagai pencipta atau pencetus gagasan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kreator konten pada media sosial merupakan pencipta, pencetus gagasan, atau produsen dari aktualisasi diri melalui publikasi konten orisinil secara aktif di media sosial tertentu.

Thomas Jan Bernadus (2016) menambahkan bahwa macam konten yang dibuat kreator bisa tulisan, gambar maupun video. Kreator bisa mengunggah konten sesuai kesukaan mereka masing-masing, ada yang unik, lucu, atau mendidik. Ketika konten disebar dan dibagi kepada sesama pengguna internet, alhasil menciptakan *buzzer, influencer,* dan *follower* yang bergantian posisi satu sama lain. Akhirnya, ketika masyarakat menyukainya maka kreator konten pada media sosial tertentu yang terkenal bisa mendatangkan massa atau pengikut sebagai 'pasar iklan'. Belakangan ini pun, diketahui ada kreator media sosial Facebook, Instagram dan YouTube yang telah diakui oleh masyarakat di Indonesia.

Raditya Angkasa Putra Moewarni, atau yang lebih sering dikenal Raditya Dika yang acap kali mencuri perhatian. Masyarakat Indonesia mengenal tokoh muda ini melalui salah satu aktivitasnya di media sosial YouTube, (Adinda Mellyaningsih, 2016). Di media sosial lain, facebook, ada seorang motivator, Mario Teguh, yang telah terkenal di kancah pertelevisian sebelum aktif di media sosial. Hadirnya media sosial facebook menjadikan namanya kian melejit di dunia maya melalui kata-kata bijak yang seringkali menjadi langganan foto profil BBM (*blackberry messenger*) pengikutnya (Michael Sendow, 2015). Media sosial instagram pun menawarkan hal menarik lain bagi kreator konten. Salah satunya adalah pemilik akun Winny Putri Lubis (Instagram). Di dunia nyata, namanya belum banyak dikenal publik, namun cukup populer di dunia maya, hingga julur selebgram disematkan pada dirinya. Instagram yang cukup popular sebagai ajang *online shop* mengakibatkan bermunculan selebgram lainnya yang bisa mendatangkan penghasilan.

Aktivitas-aktivitas kreator konten di media sosial merupakan salah satu dinamika yang ada di masyarakat. Baik direncanakan atau tidak, aktivitas kreator konten akan tumbuh lebih banyak lagi di sekitar lingkungan perpustakaan. Dimana masyarakat dan perpustakaan memiliki keterkaitan yang strategis. Kreator konten di media sosial sebagai bagian dari masyarakat diumpamakan lebah madu, jika dipelihara maka akan menghasilkan madu yang bermanfaat bagi kedua belah pihak. Jikalau dibiarkan pun tetap akan menghasilkan madu, sayangnya sang lebah akan mengucapkan selamat tinggal kepada perpustakaan. Disinilah peran pustakawan dinilai sangat vital (Bailey Brewer, 2015, dalam Nisa Adelia, 2015). Diantara Kreator konten di media sosial beberapa diantaranya telah menjadi pemustaka. Namun banyak juga yang masih menjadi pemustaka potensial yang siap dirangkul. Karena sesungguhnya, pustakawan dan perpustakaan memiliki kompetensi dan keahlian yang dibutuhkan oleh kreator konten. Maka tidak akan ada lagi kata terucap, "Untuk apa ke perpustakaan jika kamu bisa mengakses Google dengan genggaman saja." (Hestia Istiviani, 2016). Karena perpustakaan memiliki apa yang kreator konten butuhkan. Seperti pesan yang diungkapkan dalam poster karya Churin 'Ain Hasyim & Nico W Pradana (2016), "Karena sekarang, perpustakaan sudah mampu mendukung beragam kebutuhan dan aktivitasmu".

Tidak hanya itu, perpustakaan juga merupakan organisme yang tumbuh (Ranganathan, dalam Putu Laxman Pendit, 2008). Maka dari itu, perpustakaan yang memiliki kemampuan menganalisis kebutuhan informasi dan mempunyai fasilitas diharapkan mampu menjadi kawan bagi generasi digital dan mewadahi mereka serta selalu memperbaharui kebutuhannya. Sehingga dalam kajian ini, penulis mengenalkan tindakan contoh praktik yang bisa dilaksanakan oleh perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan dan memelihara para kreator dari generasi digital sebagai pemustaka di perpustakaan.

A. Metode

Kajian ini menggunakan metode kualitatif yakni prosedur penulisan yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis. Kajian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan tujuan memberikan gambaran penyajian yang berisi kutipan-kutipan data. Penulis pun merajut data-data yang ditelaah satu demi satu (Lexy J

Moleong, 2014). Menurut Badriah (2006) dalam Nugroho (2016) penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan kajian pustaka atau studi literatur untuk mendapatkan data-data yang relevan. Data tersebut berasal dari catatan dan dokumen seperti buku, hasil penelitian, jurnal, majalah, artikel, surat kabar, internet dan sumber terkait lainnya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pencatatan terhadap dokumen-dokumen untuk melengkapi hasil analisa yang dilakukan oleh penulis. Sehingga kajian ini menekankan pengumpulan data yang diarahkan pada karakter generasi digital, dan contoh praktik kreator konten pada generasi digital, serta peran perpustakaan. Hal ini diharapkan menghasilkan sebuah konsep pengenalan tindakan yang bisa dilaksanakan oleh perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan dan memelihara para kreator konten dari generasi digital

B. Hasil dan Pembahasan

1. Internet dan Media Sosial

Salah satu tokoh plokamator, Bung Hatta, pernah melontarkan kata-katanya yang tercetak di lantai Taman Pandang Istana di Jakarta: "selama dengan buku, kalian boleh memenjarakanku dimana saja, karena dengan buku, aku merasa bebas". Jika Anda membaca ulang kalimat diatas dengan sedikit dipelintir diksi 'buku' digantikan 'akses internet' agaknya akan lebih cocok bagi kreator konten pada generasi digital. Maka Anda pun akan mengangguk setuju tanda relevansinya di dunia serba internet saat ini.

Ekspansi teknologi dan internet di Indonesia berdampak hadirnya beragam aktivitas generasi digital. Internet sendiri memiliki arti penting bagi mereka. Pasalnya, jumlah pengguna internet dibanding jumlah penduduk Indonesia menunjukkan tren naik dari 34,9% pada tahun 2014 yang sebelumnya 24,23% pada tahun 2012 menjadi sejumlah 51,6% pada tahun 2016 (APJII dalam Kompas, 2016). Artinya lebih dari setengah jumlah penduduk Indonesia sebagai pengguna Internet dan diantaranya muncul kreator konten dari generasi digital.

Menurut APJII (2016), kebanyakan pengguna internet di Indonesia mengakses media sosial. Sampai-sampai media sosial menjadi jenis konten internet yang paling tinggi diakses oleh pengguna internet, mengalahkan jenis konten hiburan, berita, pendidikan, komersial, dan layanan publik. Penetrasi akses media sosial pun mencapai 97,4% atau 129,2 juta orang. Konten media sosial yang sering dikunjungi meliputi Facebook sebesar 71,6 juta orang, Instagram sebesar 19,9 juta orang dan YouTube 14,5 juta orang serta sisanya mengakses media sosial lainnya.

Pada akhir tahun 2015 pertumbuhan jumlah konten lokal di Indoneia pada media sosial YouTube mencapai empat kali lipat lebih banyak dibandingkan tahun 2014. Jenis kontennya pun sangat beragam, mulai dari musik, komedi, hingga tutorial. Walau *Google* tidak bisa mempublikasikan jumlah konten, setidaknya dapat diketahui pertumbuhan kreator Indonesia di YouTube sangat luar biasa. Alasan pertumbuhan begitu signifikan karena wadah unggah-tonton video itu memberi kebebasan kepada kreator untuk berkreasi tanpa adanya *deadline* serta prosedur yang mengikat. Selain itu, YouTube juga tidak mengharuskan sebuah konten eksklusif untuk pihak tersebut saja (Herman, 2015). Media sosial selanjutnya ialah Instagram. Menurut Robert Adhi KSP (2015), jumlah pengguna Instagram juga semakin banyak, menyentuh lebih dari 400 juta pengguna pada akhir tahun 2015. Indonesia menempati posisi ketiga sebagai pengguna Instagram terbanyak. Pertumbuhan ini tergolong sangat cepat. Pasalnya, 100 juta pengguna bertambah hanya dalam waktu 10 bulan terakhir tepat saat data ini diumumkan. Sedangkan Facebook sendiri pernah diisukan akan ditinggalkan penggunanya, ternyata jumlah pengguna Facebook kian bertambah. Malah pada akhir 2016, jumlah pengguna aktifnya naik mencapai 88 juta di Indonesia (Oik Yusuf, 2016). Diantara pengguna YouTube, Instagram dan Facebook tersebut, lahirlah kreator

konten yang juga mengalami peningkatan jumlahnya seiring bertambahnya pengguna media sosial.

Kreator konten media sosial di Indonesia mulai tumbuh sejak Facebook, YouTube dan Instagram hadir. Masuknya ketiga media sosial tersebut berdampak pada aktivitas generasi digital. Sehingga disadari ataupun tidak, banyak generasi digital yang melakukan praktik menjadi kreator konten. Belakangan ini pun bermunculan kreator-kreator terkenal yang tidak hanya merubah perilaku generasi digital namun juga mendatangkan penghasilan bagi mereka. Dalam kajian ini, penulis mengupas kreator konten di tiga media sosial yang paling sering diakses oleh pengguna internet di Indonesia.

YouTube, adalah platform video online yang menarik lebih dari 1 milyar pemirsa setiap bulannya. Setiap menit saja ada 100 video diunggah ke YouTube. Dan 6 milyar jam durasi video ditonton setiap bulannya (Ida Setyorini, 2015)**.** Tidak heran jika banyak kreator konten lahir di YouTube yang membuat mereka terkenal dan berpenghasilan mencengangkan.

Sebut saja salah satu kreator konten terkenal di YouTube yaitu Raditya Dika dengan beragam videonya. Kini, semakin banyak tema video yang diunggahnya mampu menyandang gelar sebagai kreator konten YouTube dengan jumlah *subscriber* terbanyak. Isi konten yang dia suguhkan seperti kehidupan sehari-hari, *Diary Komedian*, Tutorial, *Stand Up Comedy*, Animasi *Stand Up Comedy*, Main-Main *video games*, *Reaction*, dan yang terbaru RVLOG dan *Sofa Session* yang menceritakan dirinya sendiri dan *talkshow* kepada tamu undangan. Raditya Dika menjadi pemuncak jajaran kreator papan atas di YouTube dengan lebih dari 2,1 juta *subscribers* (per 8 Des 2016).

Selain Raditya Dika, ada banyak contoh lain yang menjadi kreator konten YouTube berkat membuat beragam video tentang film parodi, tutorial hijab, musik, melawak, memasak, film pendek dan hal-hal yang tidak terduga lainnya. Kreator tersebut antara lain Edho Zell Pratama pemilik akun Edho Zell dengan total 1.026.924 *subscribers*. Ada juga akun Lastday Production (744.855 *subscribers*) dan Eka Gustiwana (599,459 *subscribers*). Serta Da Lopez Brothers dengan akun SkinnyIndonesian24 (749.989 *subscribers*) yang terkadang mengunggah pula pelesetan lagu yang kerap kali mengundang tawa. Sedangkan Chandra Timothy Liow dengan akun Tim2one-ChandraLiow (814,843 *subscribers*), sering mengunggah video yang tidak hanya video lucu saja tetapi juga dibumbuhi sentuhan cinematik berkualitas. Bayu Skak (669.142 *subscribers*), yang memiliki kekhasan video berbahasa jawa timuran. Kreator-kreator tersebut di atas memiliki ciri khas yang sama yaitu ragam kontennya berisi berbagai aktivitas sehari-hari yang lucu, konyol, namun menghibur.

Selian tema video keseharian, ada pula yang mengangkat tema musik seperti Jakarta Beatbox (200.716 *subscribers*) dan Rani Ramadhany F dengan akunnya raaneey (115.356 *subscribers*), yang mengunggah aktivitasnya sebagai drummer. Tema tutorial pun menjadi daya tarik tersendiri bagi penonton YouTube. Salah satunya tutorial hijab yang dimiliki Natasha Farani Attamimi (NatashaFarani) (157.465 *subscribers*) dan Cheryl Raissa Alfaruqi (Cheryl Raissa) (54.048 *subscribers*). Tidak ketinggalan pula seorang laki-laki yang memilih mengunggah video saat bermain berbagai macam *video games* yaitu Reza Arap (Rezaoktavian) dengan total 903.054 *subscribers*. Jumlah *subscriber* mereka yang begitu banyak mengundang pengiklan untuk memasang produk mereka di sela-sela tayangan, atau hanya menampilkan pada layar video saja. Kreator dan YouTube pun melakukan bagi hasil. (Dedy Dahlan, 2015). Aktivitas ini menjadikan pemilik akun tidak hanya terkenal namun juga memiliki penghasilan.

Facebook, merupakan media sosial yang paling sering diakses oleh pengguna internet di Indonesia (APJII, 2016). Menjadi media sosial yang tertua dari pada YouTube dan Instagram, wajar jika penggunanya

menjadi yang terbanyak. Penggunanya mulai dari usia tua dan juga muda. Walau bukan termasuk generasi digital, Mario Teguh menempatkan dirinya menjadi jumlah pengikut terbanyak di halaman fans. Bayangkan saja, dia memiliki sekitar 19.844.942 fans. Selanjutnya bertenggerlah penyanyi kawakan, Iwan Fals, dengan jumlah fans 8.452.350 (per 8 Des 2016). Generasi digital pun turut meramaikan kreator konten di Facebook. Seperti kelompok musik Vierra dengan 6.192.199 pengikut, yang kini berubah nama menjadi Vierratale. Artis lain yang muncul adalah Agnez Mo atau Agnes Monica Muljoto dengan 5.433.963 pengikut. Penulis belum menemukan kreator konten di facebook. Sebagai jejaring sosial yang memungkinkan terjadi interaksi dua arah ini lebih mendorong pengguna untuk menjalin relasi dan popularitas. Walau Facebook menyandang sebagai media sosial yang paling banyak penggunanya, aktivitas kreator tidak seaktif Instagram dan YouTube. Namun aktivitas kreator konten di Facebook tetap perlu dikawal oleh perpustakaan.

Media sosial selanjutnya adalah Instagram. Pengguna Instagram memang tidak sebanyak Facebook dan kreator konten di Instagram tidak sepopuler di YouTube. Popularitas akun Instagram pun sering berasal dari artis yang sudah terkenal. Sebut saja, Ayu Ting Ting (@ayutingting92) dengan 17,1 juta pengikut, disusul Syharini (@princessyahrini) dengan 15,9 juta pengikut. Ada pula tema konten yang mengusung parenting atau keluarga, yakni artis Gisella Anastasia (@gisel_la) dengan 9,9 juta pengikut dan artis Ashanty (@ashanty_ash) dengan 8,5 juta pengikut. Selain kreator yang sudah popular menjadi artis terlebih dahulu, ada pula kreator yang merangkak dari bawah dengan mengunggah konten orisinil mereka. Ria Ricis (@riaricis1795) menjadi yang terbanyak dengan 5,3 juta pengikut. Pemilik nama lengkap Ria Yunita ini mengunggah foto dan video yang lucu dan *kocak*. Dengan tidak menghiraukan statusnya sebagai adik bungsu artis Oki Setiana Dewi, dia layak dinobatkan sebagai selebgram. Selain dia, hadir pemilik akun Winny Putri Lubis (@winnyputrilubis) yang telah penulis ulas terlebih dahulu pada awal tulisan ini. Pengikutnya mencapai 1,9 juta (per 8 Des 2016). Dari aktivitas kreator konten di Instagram yang orisinil dan selalu aktif telah membuat nama mereka terkenal dan memiliki banyak pengikut. Tak ayal, hadirlah fenomena 'endorse'. Disarikan dari Handriati, (2014), seorang pemenang Juara 1 *Start Up Now Writing Competition ASUS Indonesia* Kategori Desktop, 'endorse' merupakan sejenis kerjasama yang dibangun antara pihak online shop dengan selebgram sebagai ajang promosi. Oleh karena itu, kehadiran media sosial tidak hanya sekedar membuat terkenal, lagi-lagi fenomena seperti ini mendatangkan penghasilan bagi kreator konten tersebut.

Jumlah penonton di Youtube atau pengikut di Facebook dan *followers* Instagram menarik perhatian pemasang iklan sehingga memperoleh pendapatan. Selain menghasilkan uang, kehadiran kreator konten di media sosial telah menjadikan mereka sebagai warga internet yang aktif. Di Internet, semua bebas melakukan apa saja. Mereka merasa bebas menyuarakan berbagai hal walau landasannya dangkal. Warga internet pun acap kali tidak mengetahui dampak dari aktifitasnya yang bisa merugikan diri sendiri maupun orang lain. Fakta membuktikan, ada beberapa aktivitas dari warga internet yang sampai membuat dirinya masuk penjara. Salah satunya adalah kasus Prita Mulyasari, gara-gara curhatnya terhadap layanan rumah sakit melalui surat elektronik menyebar ke media sosial (Kompas, 2009). Atau sampai di-*bully* oleh jutaan warga satu provinsi seperti kasus Florence Sihombing (Farid Assifa, 2014)

Kegiatan mereka bukanlah diluar dari akal, namun karena belum memahami keadaan dunia internet yang bukan saja dunia privasi namun dunia publik. Ketidakpahaman mereka tentang aturan hukum pidana pun merugikan diri sendiri. Akhir-akhir ini pun muncul euforia demokrasi pemilihan umum di ibu kota. Garin Nugroho (2016) menyebutkan perilaku yang gamblang ditunjukkan kubu-kubu pendukung kandidat yang saling mem-*bully* tanpa etika dengan beragam alasan. Alasannya terjadi lompatan budaya dari budaya serba tatap muka

menjadi serba maya.

Pimpinan tertinggi RI merasa khawatir, dan keprihatinan itu merujuk pada penggunaan media sosial untuk menyebarkan sikap antipati dan kebencian. Pemerintah pun bereaksi dengan menerbitkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronika (UU ITE No 11:2008). UU ITE yang baru direvisi telah berlaku pada senin 28 November 2016. Dalam hal ini perpustakaan yang juga menjadi bagian dari Negara turut mengawal aktivitas kreator konten di media sosial terhadap UU ITE. Supaya tidak terjadi hal-hal yang merugikan kreator yang juga sebagai pemustaka.

Perpustakaan saat ini telah memiliki pemustaka yang di dalamnya hadir kreator konten media sosial. Maka jangan sampai kreator konten yang ada di sekitar perpustakaan mengalami kasus merugikan seperti diatas. Contoh diatas hanyalah segelintir saja dan masih banyak aktivitas negatif lainnya. Disinilah peran perpustakaan sebagai bagian dari masyarakat. Jika perpustakaan adalah pustakawannya. Kehadiran mereka memberikan konsekuensi dan menandakan kepada pustakawan untuk menyesuaikan diri terhadap tuntutan untuk memenuhi kebutuhan kreator konten yang semakin meningkat di dunia maya ini. Perpustakaan dan pustakawan memiliki kompetensi dalam memberikan kebutuhan bagi mereka. Pustakawan sendiri memiliki keahlian dalam penelusuran informasi. Maka kehadiran perpustakaan tetaplah dibutuhkan oleh generasi digital untuk membantu memberikan informasi. Sedangkan pustakawan siap menyesuaikan diri sesuai karakteristik generasi digital.

2. Karakteristik Generasi Digital

Secara umum, perkenalan pembagian generasi terbagi menjadi dua yaitu *digital native* dan *digital immigrant* (Marc Prensky, 2001). Putu Laxman Pendit (2013) menjelaskan bahwa perbedaannya ada pada cara berpikir dan cara menggunakan pikiran untuk memproses informasi karena terpaan teknologi komputer. Ada pula yang membagi berdasarkan tahun kelahiran. Menurut Suparto Wijoyo (2016) merangkumnya dalam beberapa titik generasi dimulai dari yang paling muda. Kini sudah hadir Generasi Alpha yang lahir antara tahun 2011-2025. Generasi Alpha merupakan kurun lanjut dari Generasi Z yang lahir antara tahun 1995-2010. Generasi Z yang sedang beranjak ini adalah bibit sah Generasi Y, 1981-1994. Dan Generasi Y sendiri merupakan luaran dari Generasi X yang lahir antara tahun 1965-1980, merupakan turunan beruntun dari generasi-generasi pada era perang dunia yakni Generasi Jones (1955-1965), Generasi Baby Boom (1946-1965), *the Silent Generation* (1925-1942) dan Generasi GI (1901-1924), (Greg Byerly, 2010). Bagi kreator konten saat ini merupakan mereka yang lahir sekitar 1980an sampai sekarang. Martin Zimerman (2012), menyebutnya sebagai *digital native* atau generasi digital.

Kreator konten merupakan bagian dari generasi digital yang secara tematik sangat menguasai teknologi dengan jaringan yang *multitasking* (Suparto Wijoyo, 2016). Mereka yang serba *gadget* (gawai), menikmati beragam fitur dan akses informasi yang tidak terkendala apa pun. Bagi mereka, dunia ini sungguh tidak terbatas. Gerakannya didukung teknologi internet yang amat gamblang dalam melahirkan dunia baru. Suparto Wijoyo (2016), melanjutkan bahwa diantara mereka mempunyai energi besar yang idealnya dapat digunakan untuk membangun karakter bangsa. Begitulah dimanika yang terjadi masyarakat Indonesia. Dalam hal ini perpustakaan turut berperan dalam pembangunan karakter. Karena keberadaan perpustakaan ada kaitan erat dengan dinamika di masyarakat (Bailey Brewer, 2015, dalam Nisa Adelia, 2015). Apalagi Suparto Wijoyo (2016) mengkhususkan kepada generasi Z & Alpha yang kini disemai bersama amat menentukan potret seabad NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia) kelak. Dimana kreator konten menjadi bagian dari penentuan tersebut. Mereka merupakan generasi yang superkreatif, mengikuti bahasa Kerry Petterson dkk dalam Suparto Wijoyo (2016), sedang

memuncaki era generasi *influencer* atau generasi sang inovator dalam ukuran Steve Jobs. Terlebih khusus pada generasi Alpha menanggungkan sebagai kelahiran generasi *the new innovators*, pahlawan yang tengah dipersiapkan.

Dalam mempersiapkan kreator konten ini, kiranya perlu mengetahui karakter mereka sebagai landasan peran perpustakaan. "…Dobrak dan hadapi tantangan yang ada! …. Bisakah ketenangan setiap harinya memuaskan rasa haus kami….". Kalimat tersebut sepenggal lirik lagu *original soundtrack* 'Hard Knock Days' terjemahan bahasa indonesia dari serial anime *One Piece*. Serial kartun karya Eiichiro Oda yang mengisahkan petualangan seorang anak muda menjadi raja bajak laut (OpLover, 2016). Cuplikan lirik tersebut sepertinya cukup relevan mewakili karakteristik kreator konten sebagai bagian dari generasi digital saat ini.

Sama halnya di perpustakaan yang diungkapkan Breeding (2006) dalam Nugroho (2016a), generasi digital berkarakter setidaknya (1) kurang bersabar terhadap layanan yang tidak efektif & lamban, dan (2) sering membanding-bandingkan layanan.

Sementara bagi Riana Mardina (2011), seorang tokoh kepustakawanan, karakteristik generasi digital, meliputi (1) melakukan sesuatu dengan cara *multitasking*, (2) bekerja secara paralel (berjejaring), (3) menyukai permainan interaktif, (4) memiliki perilaku acak dalam mengakses, ingin dan (5) segera mendapatkan informasi.

Sokhibul Ansor (2016), seorang tokoh kepustakawanan lain, menjelaskan keseharian generasi digital sangat akrab menggunakan peralatan digital, meliputi, video game, laptop, GPS, google, yahoo, YouTube, Facebook, Twitter, dan blog. Selain itu, mereka juga bekerja secara *multitasking* dan nyaman membaca & mengedit naskah pada layar komputer. Hal ini berarti mereka akan lebih menuntut pada penggunaan media digital dalam memenuhi kebutuhan informasi di perpustakaan. Perpustaakan saat ini memiliki pemustaka yang di dalamnya hadir kreator konten dari generasi digital. Kehadiran mereka memberikan konsekuensi dan menandakan kepada perpustakaan untuk menyesuaikan diri terhadap tuntutan perubahan kebutuhan pemustaka yang semakin meningkat di era serba internet.

Seperti diajarkan karya klasik *Seni Perang Sun Zi* (abad ke-6 SM) (Suparto Wijoyo, 2016), seorang *leader*, dalam hal ini pustakawan memang harus mengantisipasi terjadinya perubahan dan memiliki kemampuan menyesuaikan diri. "Jadilah penggerak", begitulah Kim Byung Wan (2014) memaparkan dua tokoh yang berhasil menjadi penggerak sehingga berhasil melakukan perubahan. Pertama, Lee Kun Hee, seorang tokoh Korea yang berhasil melejitkan perusahaan Samsung, karena mampu menjadi 'penggerak' memenuhi kebutuhan pasarnya dan selalu inovatif. Kedua, tidak asing lagi, seorang Raja Pop, Michael Jackson, dia mampu menjadi 'penggerak' berkat memilih menciptakan gaya sendiri yaitu tarian *moonwalk*. Maka dari itu, perpustakaan dan pustakawan di dalamnya diharapkan bisa menjadi 'penggerak' untuk kreator konten generasi digital melalui contoh praktik yang akan dipaparkan di bawah ini.

3. Contoh Praktik Perpustakaan

a. Ciptakan Smart Library

Setiap tahun, sebuah forum Perpustakaan Digital Indonesia kerap kali menyelenggarakan pertemuan untuk mengimplementasikan Perpustakaan Digital di Indonesia. Sehingga selalu ada diskusi menarik antar pustakawan tentang perpustakaan digital. Salah satu materi yang menarik adalah karya dari Arif Surachman. Tulisannya bisa menjadi contoh bagi implementasi pelayanan kepada generasi digital. Arif Surachman (2016), seorang pustakawan dari Universitas Gadjah Mada menjelaskan sebuah konsep *Smart Library*.

Konsep perpustakaan UGM dengan *Smart Library* dirancang secara rinci. Arif Surachman (2016) menjelaskan secara sederhana tentang 3 aspek konsep *Smart Library*. Pertama, dalam pemanfaatan *smart technology* dilakukan dengan secara bertahap menyediakan berbagai perangkat teknologi pintar di perpustakaan, yang memungkinkan pengguna dapat mengakses informasi dengan lebih mudah, cepat, tepat dan efisien. Penggunaan teknologi *wireless*, *mobile, rfid* dan *cashless* akan menjadi prioritas dalam rangka mewujudkan *smart technology* di perpustakaan UGM. Kedua, pengembangan *smart environment* dilakukan dengan membuat desain interior, desain sistem, dan infrastruktur yang mendukung implementasi *smart technology* dan pembentukan *smart communities*. Fokusnya adalah bagaimana menciptakan *smart space* dan *smart behavior* bagi pemustaka serta semua *stakeholders* perpustakaan UGM. Ketiga, *Smart services* memfokuskan bagaimana pemustaka dapat memperoleh layanan dan berinteraksi dengan perpustakaan maupun pengelola perpustakaan dengan lebih fleksibel dan mudah. Konsep *24 X 7 services* harus terwujud dalam kerangka *smart services* ini. Pemanfaatan teknologi *mobile, digital communication, social media*, dan *notification system / alert system* merupakan pendukung utama dalam menyediakan *smart services*. Pemustaka kapanpun dan dimanapun dapat selalu berinteraksi dengan pustakawan dan juga mengakses informasi yang dibutuhkan di perpustakaan. Bahkan dengan menggunakan teknologi GPS yang ada saat ini, maka pemustaka dapat dengan mudah menemukan lokasi dimana sebuah koleksi berada dengan maupun tanpa bantuan pustakawan.

b. Ciptakan Komunitas.

Ahmad dkk (2012) bersama pustakawan di Institut Teknologi Sepuluh November, mengajak perpustakaan dan pustakawan di dalamnya untuk membentuk komunitas bernama "Sahabat Perpustakaan", yaitu sekelompok pemustaka yang memanfaatkan fasilitas perpustakaan. Perpustakaan membantu menyediakan tempat, fasilitas, informasi, maupun konsumsi untuk kegiatan sahabat perpustakaan.

Secara tidak langsung kegiatan ini menjadikan perpustakaan sebagai tempat ketiga setelah rumah dan kantor atau kelas. Perpustakaan sebagai tempat ketiga merupakan istilah yang diartikan untuk tempat mengaktualisasi dan mencurahkan potensi dirinya. Khususnya kepada pemustaka generasi digital, bisa disediakan komputer, akses internet, dll. Tidak hanya itu, komunitas ini diberikan hak akses khusus dan dilibatkan untuk pengembangan perpustakaan. Hak akses khusus misalnya diberikan jumlah maksimal buku yang dipinjam lebih banyak dari pemustaka lainnya. Komunitas ini juga dilibatkan dalam pengembangan perpustakaan dengan diberi kepercayaan dan tanggung jawab mengelola kegiatan atau layanan tertentu di perpustakaan. Namun tetap dibawah bimbingan dan penanggungjawab utama pustakawan. Pustakawan tidak hanya meningkatkan *hard skill*, atau bekerja teknis semata (Nugroho, 2016a). Alangkah baiknya pustakawan juga ikut andil dalam kehidupan pemustaka. Pustakawan mengetahui hal rinci dari pemustakanya seperti memahami hobi, kesukaan, tren *fashion*, gosip, jadwal kuliah/pelajaran, sampai pacar dari anggota komunitas, jika diperlukan. Hendro Wicaksono (2016), seorang pencipta aplikasi SLiMS (Senayan Library Management System), dalam Nugroho (2016), sampai menyarankan pustakawan juga ikut andil dalam mencarikan kos bagi mahasiswa baru pada saat proses penerimaan mahasiswa baru (PMB) di universitas masing-masing. Karena menurut laki-laki yang juga berprofesi sebagai pustakawan ini, kondisi kos yang nyaman akan berdampak baik pada meningkatnya kualitas proses pembelajaran mahasiswa tersebut sehingga menciptakan lulusan yang lebih baik pula.

c. Menjadi Kawan Patronnya.

Hestia Istiviani (2016), seorang Library Science Enthusiast, mencontohkan kepada pustakawan di Indonesia supaya bisa menjadi pustakawan seperti di negara Paman Sam. Di Amerika, pustakawan menjadi pendamping bagi para patronnya (pemustaka). Mengutip kata Neil Gaiman, "Google bisa memberikanmu 100.000 jawaban. Tetapi hanya pustakawanlah yang bisa memberikan 1 jawaban yang sesuai untukmu", itulah harapan dari Hestia Istiviani.

Moh Mursyid (2015) mengemukakan bahwa Google malah menyajikan milyaran informasi bagi pemustaka di perpustakaan. Perpustakaan sendiri memiliki koleksi yang terbatas. Namun pustakawan yang menjadi kawan bagi patronnya jangan sampai cepat puas dengan koleksinya. Karena Google kini bisa menjadi temannya pustakawan untuk mewujudkan contoh teladan bagi pemustaka. Caranya dengan memberikan 1 jawaban yang sesuai pemustaka melalui pemanfaatan fitur Google Advance Search. Layanan ini digunakan untuk menelusur informasi dengan model pencarian lebih rinci menggunakan batasan atau kriteria tertentu sesuai yang diinginkan. Maka hasil pencarian akan lebih efektif dan akurat. Apa yang disampaikan Moh Mursyid ini membuktikan bahwa pustakawan tidak hanya bekerja sesuai porsinya, namun juga harus mengasah kompetensi lainnya dengan baik.

Sehingga, meskipun pustakawan yang masih harus berjuang dengan ocehan, "untuk apa ke perpustakaan jika kamu bisa mengakses Google dari genggaman saja?", Hestia Istiviani (2016) yakin, apabila seorang pustakawan begitu jatuh hati dengan dunia kepustakawanan dan selalu mengasah keahliannya dengan baik, maka ia akan menjadi seorang sahabat untuk para patronnya. Sosok yang bisa memberikan referensi dan rekomendasi sesuai dengan kebutuhan patronnya. Bukan lagi yang hanya bisa berucap "ssh jangan ramai! Ini perpustakaan!". Itu sudah kuno.

Bagi Ahmad dkk (2012) bersama pustakawan di Institut Teknologi Sepuluh November, punya cara yang serius untuk menjadi pendamping bagi pemustaka. Mereka mengajak pustakawan di dalamnya untuk memberikan pelayanan kepada pemustaka dengan membuat *Table of Contents Alert*. Kegiatan ini merupakan bagian dari Jasa Kesiagaan Informasi Perpustakaan. Perpustakaan membuat buku yang berisi profil pemustaka tertentu. Di dalam buku yang selalu diperbaharui berkala tersebut memiliki subyek kajian dari pemustaka. Buku ini sebagai bukti pustakawan melakukan identifikasi kebutuhan informasi pemustaka. Kemudian pustakawan mengumpulkan artikel, jurnal, berita, materi lain sesuai bidang pemustaka. Kumpulan tersebut diterbitkan secara berkala lalu diberikan kepada pemustaka yang bersangkutan. Disinilah pemustaka akan merasa candu untuk membutuhkan pustakawan yang mampu mengelola informasi sesuai kebutuhan pemustaka tersebut.

Tidak mau kalah, Suherman (2013), seorang peraih medali emas CONSAL Outsanding Librarians Award 2012, memberikan contoh praktik bagi perpustakaan dan pustakawan menjadi pendamping bagi siswa (generasi digital) di sekolah. Penulis telah merangkum gagasan beliau menjadi enam yaitu: (1) di sekolah biasanya terdapat kegiatan bersama atau tugas kelompok baik di dalam pelajaran maupun ekstra kulikuler. Hendaknya pustakawan menawarkan diri bertindak sebagai penasehat kelompok dan memberikan bantuan sebagai sumber informasi untuk memecahkan masalah. (2) Pustakawan juga harus melibatkan diri dalam proses perencanaan dari kegiatan atau tugas siswa untuk memberikan sumber informasi yang tersedia di perpustakaan. Karena siswa memerlukan perencanaan yang matang pada tahap awal kegiatannya, sehingga hasilnya pun akan memuaskan bagi siswa itu sendiri. (3) Pustakawan bisa mendesain pelatihan keterampilan menemukan dan mengumpulkan

informasi bagi siswa. Desain tersebut alangkah baiknya melibatkan guru. Misalnya kegiatan pendidikan pemustaka di perpustakaan. Sehingga hasil yang diharapkan adalah siswa mampu memiliki keterampilan mencari informasi di perpustakaan dan sumber lain secara cepat namun juga efektif. (4) Selanjutnya pustakawan dituntut mampu memberikan pemahaman memilih dan menilai informasi. Indikatornya adalah siswa mampu mengidentifikasi kriteria informasi berkaitan otoritas, kelengkapan, format, relevansi, sudut pandang, keandalan dan kesesuaian waktu. Sehingga siswa mampu memilih informasi yang layak guna. (5) Pustakawan hendaknya membuat pendampingan mengorganisasi informasi untuk menghasilkan kesimpulan tertentu. Sehingga pustakawan perlu memahami metodologi penelitian dan tata cara penulisan, pada akhirnya pustakawan mampu mengarahkan siswa setelah mereka memperoleh informasi. (6) Terakhir, siswa yang telah selesai mengolah informasi, perlu memiliki kemampuan mengkomunikasikan informasi. Sehingga pustakawan diharapkan menjadi pendamping untuk mendemonstrasikan presentasi secara efektif dari informasi yang telah selesai diolah oleh siswa.

Pendampingan kepada pemustaka yang konsisten memerlukan unsur ekonomi untuk mewujudkan program berkelanjutan. Adanya faktor ekonomi menjadi hal yang tidak mungkin dipungkiri bagi pemustaka. Maka dari itu perlu adanya pemberian bekal ilmu untuk menunjang aktivitas pemustaka yang bisa menghasilkan uang. Ilmu yang bisa diajarkan kepada pemustaka adalah ilmu data.

Tengok pemain Digital Economic seperti Uber, Go-Jek, Amazon, Alibab, eBay, AirBnB, asset terbesar mereka adalah data. Kombinasi dari berbagai data yang mereka miliki dinamakan *big data*. Thomas Davenport & DJ Patil dalam Harvard Business Review pada 2012 dalam Imam Santoso (2016), sudah memprediksi bahwa akan ada jenis keilmuan baru, yaitu perpaduan ilmu statistik, komputer, perilaku konsumen dan ekonomi. Ilmu baru perpaduan keempat bidang tersebut adalah ilmu data yang akan menganalisis data untuk pengambilan keputusan.

Bagi pustakawan, bagian dari keilmuan baru ini telah dipelajari yaitu ilmu statistik. Begitu pula dengan ilmu perliaku konsumen atau pemustaka dan ilmu keterampilan komputer. Pustakawan hanya perlu menambah ilmu baru yaitu ilmu ekonomi dan meningkatkan kapasitasnya dari ketiga ilmu sebelumnya. Sehingga bisa mampu menguasai ilmu data.

Kemampuan ilmu data diajarkan kepada pemustaka melalui pendampingan pemustaka. Pustakawan bisa mulai belajar menjadi ahli *big data* dengan menganalisis aktivitas media sosial. Contohnya dari facebook dan instagram bisa mengetahui efektivitas promosi dari seberapa banyak target yang memberi *like* atau komentar, membagikan postingan pada rekan sampai menelepon ke instansi. Sedangkan dari twitter bisa mengetahui apa saja yang sedang menjadi trending topik di masyarakat, lalu tinggal mengolahnya menjadi sebuah peluang bagi pemustaka dampingannya.Data-data yang didapat bisa diolah untuk menentukan strategi yang tepat bagi pemustaka. Pustakawan dan pemustaka pun mampu menganalisa kelemahan dan peluang hingga berkompetisi dengan kompetitor.

Mengutip pesan dari Ahmad dkk (2012). Bila pustakawan merasa sulit menerapkan kawan bagi patronnya. Agaknya pustakawan perlu dilatih untuk memahami konsep teknik membalik piring yaitu suatu upaya untuk memperkaya pola pikir dengan selalu mengubah kata-kata atau pernyataan negatif menjadi pernyataan positif, misalnya kalimat 'pekerjaan ini sulit', menjadi -> 'pekerjaan ini menantang'.

d. Memberikan Literasi Informasi

Wacana literasi informasi telah menyeruak di bidang kepustakawanan. Lambat laun semakin sadar akan kebutuhan literasi informasi untuk kemandirian pemustaka. Pemustaka generasi digital yang memiliki karakter selalu perlu adanya penguasaan kemampuan literasi informasi. Menurut Suherman (2013), yang juga sebagai pustakawan berprestasi terbaik tingkat asia tenggara 2012-2015, arti literasi informasi sendiri merupakan kemampuan bertahan hidup untuk menyongsong abad 21 untuk membuat pengambilan keputusan yang baik dalam hidup.

Puspitasari, pengajar Ilmu Komunikasi di Universitas Indonesia, dalam Kompas (2016), menyoroti bahwa anak-anak dan pemuda kini menjadi sasaran terbesar dari penghasutan yang terjadi di media sosial. Mayoritas pengguna media sosial dan teknologi digital adalah masyarakat usia muda, sementara daya kritis mereka belum semuanya terasah dengan baik untuk menyikapi informasi yang diterima dari media sosial. Sehingga perlu dan penting diberikan literasi media sejak dini. Supaya mereka bisa memilah dan memilih informasi sehingga lebih bijak mengambil keputusan.

Selain itu literasi informasi bisa melatih berpikir. Karena dengan terlatihnya sesorang untuk berpikir akan meminimalisir terjadinya sebuah bahaya besar. Menurut Taufik Pasiak, ahli neurosains, dalam M Zaid Wahyudi (2016), masyarakat di Indonesia bisa mengalami masyarakat kompulsif karena cenderung menyebarkan informasi yang berulang-ulang. Aktifitas ini semata-mata untuk meredakan kecemasan. Apabila semakin menunda menyebarkan informasi maka akan kian parah kecemasannya. Kecemasan tersebut muncul karena tidak terlatihnya berpikir. Sedangkan bahaya besar yang dimaksud adalah dimana seseorang atau sekelompok yang menganggap daripada menganalisis atau mengecek kebenarannya, mereka cenderung memilih menyebarkan informasi lalu berharap ada orang lain atau teman yang mengeceknya dan menyebarkannya lagi begitu berulang lagi dan lagi. Maka akan bisa memicu kecemasan massal, kepanikan, sikap apatis, hingga tidak peka terhadap informasi yang benar. Oleh karena itu, pemberian literasi informasi perlu diajarkan kepada pemustaka sejak dini. Pemustaka diberikan metode penelusuran informasi, cara mengelola informasi, menilai informasi, dan menggunakan informasi serta mengkomunikasikan informasinya. Selain memberikan metode, pustakawan sebagai pembimbing sekaligus penasehat layaknya menyediakan jasa konsultan yang selalu sedia setiap saat memberikan literasi informasi. Harapan kegiatan pemberian literasi informasi adalah mereka mampu mengelola perangkat teknologi untuk mengakses informasi dan berkomunikasi. Mereka mampu bekerja dengan nyaman dalam situasi dimana terdapat beragam jawaban atau tidak ada jawaban sama sekali.

Riana Mardina, (2011), seorang tokoh kepustakawanan, telah mengadopsi teknologi multimedia sebagai representasi literasi informasi berbasis web. Beliau memberikan beberapa usulan yang bisa dilakukan perpustakaan di Indonesia untuk mendisain literasi informasi dalam bentuk multimedia dan ditampilkan secara online, dengan tujuan dapat menjangkau pengguna yang tidak bisa datang dan juga persiapan dalam menghadapi generasi digital yang sudah hadir sebagai pemustaka. Usulan tersebut diantaranya : (1) Perlunya menampilkan informasi suatu topik dalam bentuk animasi dan suara. (2) Menampilkan topik teknik pencarian dan strategi penelusuran, seperti: (a) tutorial menentukan kata kunci, (b) tutorial strategi penelusuran, (c) tutorial penggunaan mesin pencari, (d) tutorial penggunaan *online database,* (e) tutorial mengevaluasi sumber informasi; (f) tutorial penggunaan sumber informasi secara bertanggung jawab, seperti: (a) hak cipta, (b) plagiarism, (c) sitasi, (d) model-model sitasi. (3) Menampilkan cara memilih buku dengan animasi sebagai rujukan informasi. (4) Mengkombinasikan dengan penggunaan database online dari vendor. (5) Memberikan kuis interaktif untuk mengetahui lingkup pemahaman tiap modul yang sudah dikuasai.

Khusus bagi perpustakaan perguruan tinggi di Indonesia, Riana Mardina, (2011), melanjutkan beberapa usulan yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan dan mengembangkan suatu representasi literasi

informasi multimedia berbasis web, sebagai berikut: (1) Memasukkan program literasi informasi sebagai bagian dari rencana strategis (renstra) perpustakaan (2) Mengupayakan kolaborasi dengan fakultas sehingga pemberian materi literasi terkait dengan tugas-tugas perkuliahan (hal ini bisa jadi penguat dalam renstra universitas terkait memperlengkapi *softskills* mahasiswa berbasis teknologi informasi). Program literasi informasi tidak bisa berdiri sendiri tetapi terkait dengan keterampilan teknologi, keterampilan pemecahan masalah atau aspek yang krusial saat ini yang serba terbuka dalam abad digital yaitu etika dalam mempertanggungjawabkan hasil karya ilmiah setiap individu. (3) Pustakawan melibatkan para ahli di lingkungan sekitar seperti ahli pedagogi, tim pengembang kurikulum, desain, web, programmer, sehingga ada keterkaitan dengan materi kuliah atau pelajaran. (4) Memahami aspek pedagogi (kognitif) bila menampilkan materi dalam bentuk animasi, permainan atau kuis sehingga minat dan motivasi bisa muncul dalam pikiran mahasiswa dalam menggunakan aplikasi seperti itu. (5) Memfokuskan materi literasi informasi pada hal-hal pokok seperti: (a) keterampilan penelusuran sumber informasi; (b) sitasi, (c) plagiarism, (d) hak kekayaan intelektual, (e) berpikir kritis dan analitis dalam menggunakan informasi, (e) penilaian sumber informasi. Alasan penekanan pada hal tersebut, karena informasi bertebaran di jagad digital dengan bebas serta kemudahan mengakses informasi. (6) Menentukan keluaran yang diharapkan dalam literasi informasi multimedia. (7) Menentukan target pengguna literasi informasi multimedia (apakah mahasiswa baru, tingkat akhir, pasca sarjana atau dosen) sebagai landasan untuk menyiapkan literasi informasi multimedia interaktif. (8) Mengatur ruang lingkup penyampaian literasi informasi baik, apakah dalam bentuk mandiri, diskusi online antara mahasiswa, diskusi online dosen dengan sekelompok mahasiswa atau pustakawan sebagai tutor dengan sekelompok mahasiswa. Menghadirkan 'suasana kelas' dalam lingkungan virtual bukanlah hal mudah. Karena itu perlu persiapan yang matang. (9) Memberikan sesi yang bersifat tugas dilengkapi dengan umpan balik sehingga mahasiswa dapat memperoleh manfaat dari literasi informasi. (10) Menyediakan infrastruktur teknologi seperti perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, kapasitas, *bandwith* terutama bila menyajikan modul dalam bentuk animasi, komponen software yang digunakan bisa diakses pengguna melalui *multiplatform browser*. (11) Merepresentasikan materi literasi informasi dalam dokumen *hypertext* karena teknologi *hypertext* berpotensi untuk memperkaya lingkungan pembelajaran dan beragam, juga membuat seseorang menjadi fleksibel dan berpotensi untuk interaktif. *Hypertext* menjadi populer dengan hadirnya internet serta fitur unik yang bebas dan tidak memberi gangguan pada belajar. Alasan ini melihat pada karakteristik generasi *digital natives* yang menyukai aktivitas *multitasking* dalam mengakses informasi. Beberapa saran untuk pemanfaatan teknologi *hyperte*xt yaitu: (a) Memanfaatkan beberapa program komputer yang bisa memunculkan interaktif seperti: Flash, HTML, Javascript, CGI Script, dan lain-lain. Misalnya materi literasi informasi dilengkapi *hyperlink* dengan daftar isi, *icon, button*, kata-kata yang bisa menjadi suatu link (*clickable text*). Fitur seperti ini memberi kesempatan penggunauntuk memilih, mengevaluasi sumber informasi atau memperoleh tambahan informasi lainnya; (b) Mendisain literasi informasi interaktif sehingga tidak hanya menjadi umpan balik pustakawan, tapi perlu melibatkan para ahli seperti ahli pedagogi; tim pengembang kurikulum, disain web, programmer, sehingga ada keterkaitan materi literasi informasi dengan materi perkuliahan dan (c) Mengatur tingkat keterbacaan tulisan dari konten tidak hanya secara mekanis tetapi perlu melakukan tes dan diskusi di antara semua tim pengembangan literasi informasi multimedia. (12) Secara berkala mengadakan evaluasi dalam bentuk uji ketergunaan pada aplikasi literasi informasi multimedia tersebut baik kepada pengguna perpustakaan untuk perbaikan lebih baik maupun untuk pustakawan sendiri. (13) Dimungkinkan untuk mengembangkan aplikasi literasi informasi dalam bentuk *mobile,* karena saat ini sudah banyak aplikasi perpustakaan dikembangkan oleh orang Indonesia dengan berbasis *open source*. Disamping itu pula cenderungan aktivitas kaum muda Indonesia bersifat *mobile* dan berbagi informasi dilakukan dalam hitungan detik.

e. Menyamakan Persepsi

Pelayanan yang diberikan perpustakaan setiap harinya selalu berinteraksi dengan pemustakanya. Pemustaka tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda, salah satunya generasi digital. Maka perlu adanya proses menyamakan persepsi antara pustakawan terhadap karakteristik pemustakanya. Rosa Widyawan (2012), seorang tokoh pustakawan di PDII-LIPI, dalam Noorika Retno Widuri (2015), rekomendasi cara menyikapi dalam memberikan pelayanan kepada pemustaka generasi digital sebagai berikut (1)pustakawan dalam menyikapi pemustaka supaya jangan langsung bereaksi, (2) ucapan dan perbuatan pustakawan kepada pemustaka haruslah konsisten, (3) jangan berharap pemustaka berperilaku seperti yang pustakawan harapkan, (4) ciptakanlah situasi win-win, (5) berlakulah seperti yang pemustaka minta, (6) kerjakanlah dengan cepat atau jangan membuang-buang waktu, (7) jangan diambil hati, (8) gunakan intonasi suara yang positif dan berwibawa, dan (9) jadilah sosok yang dapat diandalkan, dipercaya, menarik, responsif dan empati.

Apabila antar pustakawan memiliki persepsi yang sama dengan cara menyikapi pemustakanya. Maka dalam bekerja akan saling memahami situasi dan kondisi pemustaka. Sehingga program yang direncanakan memiliki tujuan yang sama yaitu berorientasi kepada pemustaka.

Ahmad dkk (2012) bersama pustakawan di Institut Teknologi Sepuluh November mengajak pustakawan lain di dalamnya untuk memberikan "Layanan Cinta" sebagai perwujudan layanan prima plus plus perpustakaan. Pertama kali yang beliau lakukan adalah pustakawan terlebih dahulu harus mengetahui karakteristik pemustakanya dengan melakukan identifikasi kebutuhan pemustaka. Dokma yang coba ditanamkan Ahmad dkk (2012) bahwa pemustaka ialah raja. Beliau mendorong pustakawan untuk menganggap pemustaka sebagai pelanggan yang selalu benar. Sungguh tidak ada keuntungan sekecil apapun bila berdebat apalagi mementahkan argumentasi dari pemustaka. Karena raja selalu benar. Jika dokma pemustaka adalah raja benar-benar diterapkan kepada pustakawan maka dapat dipastikan perpustakaan yang memiliki investasi mahal ini akan dimanfaatkan secara maksimal oleh pemustaka. Seorang konsultan perpustakaan pun memperjelas, penting dan sangat pentingnya bahwa perpustakaan harus berorientasi kepada pemustaka (Trini Haryanti, 2013). Oleh karena itu, sesama pustakawan dalam suatu perpustakaan haruslah memiliki persepsi sama sehingga menciptakan tujuan yang searah.

f. Menciptakan Duta Literasi Digital

Satu-satunya profesor bidang perpustakaan, Sulistyo-Basuki (2010), mengungkapkan bahwa manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial, dalam hal ini pemustaka merasa perlu bertemu dengan manusia lain. Berinteraksi atau bergaul merupakan obat mujarab yang dapat membantu dia tetap menjadi "manusia". Salah satu caranya ialah di perpustakaan, di sanalah pemustaka dapat bertemu dengan pemustaka lain atau pustakawan. Inilah tantangan sekaligus peluang. Ahmad dkk (2012) pun melihatnya sebagai peluang dengan membuatkan Prosedur Operasional Standar pustakawan bertujuan untuk meningkatkan kualitas diri dalam pelayanan. Dimulailah dengan senyum. Tersenyum dengan diiringi tatapan mata akan memancarkan aura persahabatan. Aura yang dapat membalut diri menjadi pribadi yang menyenangkan, sehingga menjadi dambaan orang lain karena dapat memecahkan kebekuan. Wajah yang dihiasi dengan senyuman memancarkan getaran-getaran hati yang menyenangkan. Bukan tidak mungkin lagi, pemustaka akan merasa diperhatikan dan tetap menjadi "manusia".

Pemustaka yang kini selalu riuh dengan dunia internetnya. Terkadang ada yang kebablasan dalam memanfaatkan teknologi dan media sosial. Agus Sudibyo, seorang Akademisi Komunikasi Massa, (2016), mengungkapkan bahwa mayarakat digital seperti itu dikondisikan bertindak serba spontan, berkata-kata secara instan tanpa memikirkan kepantasan dan kepatutan. Begitu sering masyarakat digital terlambat menyadari bahwa

ujarannya telah tersebar luas dan berdampak kepada nasib orang lain. Meminjam istilah Heidegger dalam Being and Times, media sosial membuat banyak orang terperosok dalam kualifikasi Dasman. Orang-orang yang kehilangan kesejatian atau distingsi diri, menjadi manusia rata-rata atau manusia kebanyakan. Kualifikasi moral dan intelektual sulit dipertahankan karena yang berkembang adalah tren perilaku yang sama: bertindak serba spontan, apatis, acuh tak acuh.

Alhasil, bahkan Presiden RI pun pernah menghimbau guru untuk mengajari etika berinternet muridnya di media sosial. Akhirnya pada Senin 28 Nov 2016, revisi UU no 11 tahun 2008 tentang informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) resmi diberlakukan. Undang-Undang ini memiliki arti sangat penting dan strategis, terutama mengingat pertumbuhan pengguna internet di Indonesia yang semakin dahsyat.

Kini internet bukan lagi hanya ranah pribadi namun juga ranah publik. Sehingga disadari ataupun tidak telah ada yang dirugikan atas aktivitasnya di media sosial. Menurut KH Mustofa Bisri, dunia internet saat ini bagaikan hutan belantara. Tak ayal, banyak manusia "tersesat" di dalamnya. Di dunia nyata, mereka terlihat santun dan bukannya tidak tahu adab dan adat. Namun di dunia internet, mereka berubah menjadi pribadi yang tega memperburuk citra mereka sendiri. Menurut Gus Mus, menduga mereka hanya salah pergaulan di dunia internet yang memang bagaikan hutan belantara (Muhammad Saronji, 2016). Maka dari itu hendaknya pustakawan bertindak untuk memberikan literasi informasi dalam menyampaikan informasi di era digital kepada pemustakanya. Salah satu caranya adalah dengan menciptakan seorang duta literasi digital.

Beberapa pakar media sosial yang ikut andil dalam kegiatan Sinergitas dalam Mendorong Gerakan Literasi yang digelar oleh Kemendikbud pada kamis 24 Nov 2016 di Jakarta waktu lalu, memberikan salah satu gagasan serupa. Hasil pertemuan itu diungkapkan bahwa harus ada sosok berpengaruh yang bersedia menjadi "duta" literasi digital di media sosial. Perpustakaan sendiri bisa merumuskan kriteria sang duta untuk mendorong terwujudnya literasi digital bagi masyarakat. Kegiatan yang dilakukan adalah memberikan pemahaman untuk berpikir saat menerima dan mengolah serta menyebarkan informasi di era digital saat ini. Salah satu cara mudah yang bisa dipraktekkan adalah dengan memahami kisah Socrates sebagai berikut:

Socrates dikenal memiliki pengetahuan tinggi dan sangat terhormat di Yunani masa lalu. Suatu hari, seorang kenalannya (sebut saja si A) bertemu dan berkata, "Tahukah Anda apa yang saya dengar tentang teman Anda (sebut saja si B)?"

"Tunggu sebentar," Socrates menjawab. "Sebelum Anda menceritakan apapun pada saya, saya akan memberikan suatu tes sederhana.". Socrates memberikan penyaring pertama yakni kebenaran. "Apakah Anda yakin bahwa apa yang akan Anda katakan pada saya itu benar?". "Tidak.", jawab Si A itu, "Sebenarnya saya hanya mendengar tentang itu." Lanjut Si A.

"Baik.". kata Socrates. "Jadi Anda tidak yakin itu benar. Baiklah sekarang saya berikan penyaring yang kedua.". Penyaring kedua adalah kebaikan. "Apakah yang akan Anda katakan tentang Si B itu sesuatu yang baik?". "Tidak, malah sebaliknya….", jawab segera Si A.

"Jadi…" Socrates melanjutkan, "Anda akan menceritakan sesuatu yang buruk tentang Si B, tetapi Anda tidak yakin apakah itu benar. Anda masih memiliki satu kesempatan lagi, masih ada satu saringan lagi,"Penyaring ketiga yaitu kegunaan. "Apakah yang akan Anda katakan pada saya tentang teman saya itu berguna bagi saya?". "Tidak, sama sekali tidak", jawab Si A.

"Jadi…", Socrates menyimpulkannya, "Bila Anda ingin menceritakan sesuatu yang belum tentu benar, bukan tentang kebaikan, dan bahkan tidak berguna, mengapa Anda harus menceritakan itu kepada saya?"

Cerita diatas mengisahkan tiga penyaring informasi yang saat ini dikenal *Triple Filter Test*. Sangat relevan bagi duta literasi digital untuk memberikan pemahaman bagaimana bertindak dalam mengelola informasi yang diperolehnya.

Hal senada juga disampaikan oleh Agus Sudibyo (2016), semestinya, duta literasi digital juga memahami bahwa setiap tindakan komunikasi seseorang selalu mengandalkan model komunikasi intrapersonal, yaitu kemampuan untuk berkomunikasi dengan diri sendiri sebelum berkomunikasi dengan orang lain. Contohnya seperti (1) seseorang sebenarnya memiliki kemampuan untuk merenung sebelum berbicara, (2) mampu menimbang hati nurani dan memikirkan nasib orang lain, dan (3) berfikir untuk menakar kepantasan, kelayakan ucapan dan tindakan.

C. Simpulan dan Rekomendasi

Pada dasarnya, perpustakaan adalah pustakawannya (Blasius Sudarsono, 2012). Senada dengan tokoh Begawan kepustakawanan tersebut, Dave Strawbridge (2015), pendamping program perpustakaan RoomToRead di Indonesia, juga berpendapat bahwa peran aktif pustakawan adalah kunci keberhasilan perpustakaan (Nugroho, 2015). Sebab diakui atau tidak supaya mampu memelihara kreator generasi digital, diperlukan peran aktif pustakawan yang kompeten. Ini hanya tercapai, hanya jika pustakawan mau mengembangkan diri dengan contoh praktik pada pembahasan dalam kajian ini.

Jika pustakawan merasa pesimis, penulis mengandaikan bahwa pustakawan di perpustakaan semacam adegan film *action Hollywood* di bagian akhir. Sang jagoan sempat kalah, namun segera bangkit berdiri dengan gagah memenangkan pertarungan di bagian akhir. Selayang pandang, disadari segera atau tidak, generasi pemustaka akan silih berganti perilakunya dengan cepat, secepat perkembangan teknologi. Sedangkan perkembangan perpustakaan bagaikan deret ukur yang tidak sebanding dengan perkembangan perilaku pemustaka (kreator generasi digital) layaknya deret hitung.

Kajian ini menjelaskan perilaku pemustaka (kreator generasi digital) dan beragam contoh praktik di perpustakaan memberikan pelayanan kepada pemustakanya. Layak untuk membukakan jalan bagi pustakawan.

D. Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dian Novita Fitriani dan Nisa Adelia yang telah turut memberikan sumbangsih keilmuannya kepada penulis melalui diskusi *online*.

E. Daftar Pustaka

Adelia, Nisa. (2015). Teknologi Informasi dan Komunitas Online. Ujian Akhir Semester Filsafat Ilmu Pengetahuan. Pascasarjana Ilmu Perpustakaan Universitas Indonesia.

Adhi KSP, Robert. (2015, 23 Sept). Pengguna Instagram Kini 400 Juta. Diakses tanggal 2 Des 2016, dari: http://print.kompas.com/baca/sains/teknotrika/2015/09/23/Pengguna-Instagram-Kini-400-Juta

Ahmad, dkk. (2012). Layanan Cinta Perwujudan Layanan Prima ++ Perpustakaan. Jakarta: Sagung Seto.

APJII. (2016). Infografis Survey Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2016. Diakses 10 Nov 2016, dari https://apjii.or.id/survei

Arifika, Diah. (2016). #Saya Makan, Saya Cantik, Eksis dan (terlihat) Kaya). Majalah Gemilang Vol 19 No 9 hlm 14, Sept 2016.

Assifa, Farid. (2014, 28 Agst). Hina Warga Yogya di Media Sosial, Florence Minta Maaf. Diakses tanggal 2 Des 2016, dari: http://regional.kompas.com/read/2014/08/28/22070701/Hina.Warga.Yogya.di.Media.Sosial.Florence.Minta.Maaf

Bernadus, Thomas Jan. (2016, Ags 31). "Content Creator" Apa Sih Itu?. Diakses tanggal 27 Nov 2016, dari: http://tommy.my.id/2016/08/31/content-creator-apa-sih-itu/

Byerly, Greg. (2010). Generations by generations, part I. *School Library Monthly, 26*(7), 32-34. Retrieved from http://search.proquest.com/docview/237136783?accountid=169438

Dahlan, Dedy. (2015, 17 Sept). Dari Mana Asal Duit Para Youtuber? Diakses tanggal 2 Des 2016, dari: http://bisniskeuangan.kompas.com/read/2015/09/17/060700726/Dari.Mana.Asal.Duit.Para.Youtuber

Erin. (2012, Okt 27). 21 Artis Dunia yang Terkenal Lewat Situs YouTube. Diakses tanggal 27 Nov 2016, dari: http://sharingdisini.com/2012/10/27/2-artis-dunia-yang-terkenal-lewat-situs-youtube/.

Facebook . https://www.facebook.com/iwanfals/

Facebook. https://www.facebook.com/marioteguh/

Facebook. Viera

Facebook. Agnez Mo

Handriati. (2014, Des 31). Boomingnya Istilah Endorsement, Apa sih Artinya Endorse?. Diakses 27 Nov 2016, dari: http://www.handdriati.com/2014/12/cerpen-boomingnya-istilah-endorsement-apa-sih-artinya-endorsement.html

Haryanti, Trini. (2013). Layanan Perpustakaan Terintegrasi Berbasis Pemustaka. Makalah dipresentasikan pada Seminar FPPTI Jawa Tengah di Tegal, 22-23 Feb 2013.

Hasyim, Churin 'Ain & Pradana, Nico W. (2016). Poster Juara 2 Lomba Telminas HMPII 2016 di Universitas Diponegoro Semarang pada 27-30 Okt 2016.

Herman. (2015, Sept 07). Konten Lokal di YouTube Tumbuh 4 Kali Lipat. Diakses tanggal 2 Des 2016, dari: http://www.beritasatu.com/iptek/305140-konten-lokal-di-youtube-tumbuh-4-kali-lipat.html

Instagram. https://www.instagram.com/WinnyPutriLubis/

Instagram. https://www.instagram.com/ayutingting92/

Instagram. https://www.instagram.com/princessyahrini/

Instagram. https://www.instagram.com/gisel_la/

Instagram. https://www.instagram.com/ashanty_ash/

Instagram. https://www.instagram.com/riaricis1795/

Istiviani, Hestia. (2016). The Librarians Should be Awaken. Materi disampaikan pada acara Literaturia Festival dalam sesi di-'sku-shion, 3 Des 2016, di Surabaya.

Jati, Wasisto Raharjo. (2016). Menjadi "Netizen" Transformatif. Surat Kabar Kompas Selasa 8 Nov 2016 hlm 7.

KBBI. (Tanpa Tahun). Definisi Kreator. Diakses tanggal 27 Nov 2016, dari http://kbbi.web.id/kreator

Kim Byung Wan. (2014). Samsung Code: 27 Prinsip Pengembangan Pribadi dan Organisasi ala Samsung. Diterjemahkan oleh: Ria Febriyani. Jakarta: Noura Books.

Kompas. (2009, 3 Jun). Inilah curhatan yang Membawa Prota ke Penjara. Diakses tanggal 2 Des 2016, dari: http://nasional.kompas.com/read/2009/06/03/1112056/inilah.curhat.yang.membawa.prita.ke.penjara

Kompas. (2016). Peluang Masih Besar. Surat Kabar Kompas, Selasa 25 Okt 2016, hlm 18.

Koutropoulos, Apostolos. (2011). Digital Natives: Ten Years After. MERLOT Journal of Online Learning and Teaching, Vol 7, No 4, Dec 2011, dari: http://jolt.merlot.org/vol7no4/koutropoulos_1211.htm.

Kusumaningrum, Ambar. (2015). Jurnal Skripsi YouTube Stickiness (Pengaruh Continuance Motivation dan Perilaku Berbagi terhadap YouTube Stickiness pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi S1 Reguler Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Angkatan 2012-2014). Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UNS Surakarta. Diakses tanggal 27 November 2016, dari http://www.jurnalkommas.com/docs/YouTube%20Stickiness%20-%20Jurnal%20-%20Ambar%20Kusumaningrum%20-%20D0210008%20-%20with%20cover.pdf

Mellyaningsih, Adinda. (2016). Motif Subscriber Menonton Channel YouTube Raditya Dika. Jurnal E-Komunikasi Vol 4 No 1, 2016. Universitas Kristen Petra, Surabaya, dari: http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/4891

Moleong, Lexy J. 2014. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mursyid, Moh. (2015). Pustakawan & Media Massa. Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata.

Nugroho, Dicki Agus. (2015). RoomToRead: Habbit of Reading. Diakses tanggal 2 Des 2016, dari: https://ula3.wordpress.com/2015/06/14/701/).

Nugroho, Dicki Agus. (2016a). Pentingnya Spiritual Skill bagi Pustakawan dalam Pelayanan Perpustakaan. Prosiding Soft Skill & Spiritual Skill Pustakawan dalam Layanan Prima Perpustakaan, 21 Sept 2016. Surakarta: ISI Press Surakarta.

Nugroho, Dicki Agus. (2016b). Dokumentasi Workshop dan Sosialisasi SLiMS dan Journal ProQuest & E-Book IG-Publishing di Universitas Tidar, 19-21 Okt 2016. UPT Perpustakaan Untidar.

Nugroho, Garin. (2016). Perangkap Demokrasi Media Sosial. Surat Kabar Kompas Sabtu 19 Nov 2016 hlm 6.

OpLovers. (2016). http://www.oploverz.net/

Pendit, Putu Laxman. (2008). Muasal Perpustakaan. Diakses tanggal 27 November 2016, dari https://iperpin.wordpress.com/tag/ranganathan/

Pendit, Putu Laxman. (2013). Digital Native, Literasi Informasi dan Media Digital – Sisi Pandang Kepustakawanan. Materi Seminar dan Lokakarya Perubahan Paradigma Digital Natives Perpustakaan Universitas - Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Jawa Tengah, 17 - 18 Januari 2013, dari: http://repository.uksw.edu/handle/123456789/4721

Prensky, Marc. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the horizon*, *9*(5), 1-6. Diakses tanggal 27 Nov 2016, dari: www.academia.edu/download/31169414/Digital_Natives_-_Digital_Immigrants.pdf

Riana Mardina. (2011). Potensi Digital Natives dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web di Perguruan Tinggi. Jurnal Pustakawan Indonesia Vol 11, No 1, 2011. Institut Pertanian Bogor, dari: http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=85943

Santoso, Imam. 2016. Analisa Big Data: Terobosan Bisnis Masa Depan. Surat Kabar Suara Merdeka Rabu 7 Des 2016, hlm 6.

Saronji, Muhammad. (2016). Dunia Maya Bagaikan Hutan Belantara. Surat Kabar Suara Merdeka Senin 5 Des 2016 hlm 6.

Sendow, Michael. (2015, Okt 28). 'Raja' FB dan Twitter di Indonesia dan Dunia. Diakses tanggal 27 Nov 2016, dari: http://www.kompasiana.com/michusa/raja-fb-dan-twitter-di-indonesia-dan-dunia_563085225793735c1497d0cc

Setyorini, Ida. (2015). Kisah Kreator Video Youtube yang Terkenal dan Berpenghasilan Fantastis. Diakses tanggal 27 Nov 2016, dari: http://www.tribunnews.com/techno/2015/02/06/kisah-kreator-video-youtube-yang-terkenal-dan-berpenghasilan-fantastis

Sokhibul Ansor. 2016. Peran Soft Skills dan Spiritual Skills Pustakawan dalam Layanan Prima Perpustakaan. Prosiding Soft Skill & Spiritual Skill Pustakawan dalam Layanan Prima Perpustakaan, 21 Sept 2016. Surakarta: ISI Press Surakarta.

Sudibyo, Agus. (2016). Histeria di Media Sosial. Surat Kabar Kompas Senin 28 Nov 2016 hlm 7.

Suherman. (2013). Perpustakaan sebagai Jantung Sekolah. Bandung: Literate.

Sulistyo-Basuki. (2010). Materi Pokok Pengantar Ilmu Perpustakaan. Jakarta: Universitas Terbuka.

Surachman, Arif. (2016). Perancangan Smart Library bagi Generasi Digital Natives di Universitas Gadjah Mada. Prosiding Konferensi Perpustakaan Digital Indonesia ke-9, 8-11 Nov 2016. Diakses tanggal 27 Nov 2016, dari: https://www.academia.edu/29874665/Perancangan_SMART_LIBRARY_bagi_Generasi_Digital_Natives_di_Universitas_Gadjah_Mada

Trinugroho, A Tomy. (2016). Ajari Anak Kreatif Membuat Konten. Surat Kabar Kompas Kamis 10 November 2016 hlm 12.

Undang-Undang No 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan.

Utami, Lulu. (2016). Perpustakaan Sekolah dan Media Sosial. Materi Digital Rakerpus dan Seminar Nasional IPI XX, 11-13 Okt 2016. Diakses pada tanggal 27 Nov 2016, dari http://ipi.perpusnas.go.id/?q=node/354

Wahyudi, M Zaid. (2016). Hasrat Menjadi yang Tercepat. Surat Kabar Kompas Minggu 20 Nov 2016 hlm 5.

Widuri, Noorika Retno. (2015). Menggagas Perpustakaan Sekolah untuk Generasi Z, dalam Pena Pustakawan Bunga Rampai Publikasi Perpustakaan. Bandung: Yrama Widya.

Wijoyo, Suparto. (2016). Menyemai Pahlawan Generasi Z Plus. Surat Kabar Kompas Kamis 10 Nov 2016 hlm 4.

Wikipedia. (Tanpa Tahun). Fenomena Keong Racun. Diakses 27 Nov 2016, dari: https://id.wikipedia.org/wiki/Fenomena_Keong_Racun

Wikipedia. (Tanpa Tahun). Norman Kamaru. Diakses tanggal 27 Nov 2016, dari: https://id.wikipedia.org/wiki/Norman_Kamaru

www.youtube.com/user/radityadika
www.youtube.com/user/2ell
www.youtube.com/user/skinnyindonesian24
www.youtube.com/user/bayuekomoektito1
www.youtube.com/user/raaneey
www.youtube.com/user/NatashaFarani
www.youtube.com/user/LastDayProd
www.youtube.com/user/JakartaBeatboxClan
www.youtube.com/user/chereal93
www.youtube.com/user/rapwestwood
www.youtube.com/user/ekagputra
www.youtube.com/user/Tim2one

Yusuf, Oik. (2016). Jumlah Pengguna Facebook di Indonesia Terus Bertambah. Diakses tanggal 2 Des 2016, dari: http://tekno.kompas.com/read/2016/10/20/17062397/jumlah.pengguna.facebook.di.indonesia.terus.bertambah

Zimerman, M. (2012). Digital natives, searching behavior and the library. *New Library World, 113*(3), 174-201. doi:http://dx.doi.org/10.1108/03074801211218552

DIGITAL NATIVES SEBAGAI TANTANGAN LAYANAN PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Fitriana Tjiptasari, dan Ubudiyah Setiawati

Universitas Negeri Yogyakarta

Kampus Karangmalang Depok Sleman Yogyakarta

Email fitriana@uny.ac.id

Abstrak

Digital natives merasa perlu untuk selalu terhubung dengan alat komunikasi dan teknologi untuk mendapatkan informasi yang mereka inginkan. Kajian ini mendeskripsikan karakteristik digital natives dalam mengadopsi dan menggunakan alat komunikasi dan teknologi dalam kehidupannya sehari-hari. Jenis kajian merupakan penelitian survey, dengan subjek adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan angkatan 2014. Angkatan 2014 dipilih karena mereka sudah merasakan atmosfir perkuliahan dan di sisi lain dituntut untuk menyelesaikan studi dengan jangka waktu tertentu. Teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling dengan jumlah sampel sebesar 360 mahasiswa. Alat pengumpulan data berupa pertanyaan angket terbuka tentang penggunaan alat komunikasi teknologi. Uji validitas instrument menggunakan validitas isi dengan expert judgment, sedangkan reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan nilai koefisien 0.0930. Analisis data dilakukan dengan statistik despkriptif. Hasil kajian menunjukkan bahwa kegiatan mendengarkan musik masih menempati tingkat atas, disusul pencarian informasi menggunakan web, bermain game kemudian mengirimkan foto dan video, dan terakhir mengirimkan surat elektronik.

Kata Kunci: digital native, karakteristik, layanan perpustakaan

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi terutama pada masyarakat pascaindustri menghasilkan perubahan di semua bidang, dan menyentuh semua lapisan masyarakat, terutama setelah kehadiran internet. Dalam bidang pendidikan, kehadiran internet juga mempengaruhi seluruh aspek; pembelajaran, pengajaran, sampai pada gaya belajar peserta didik. Peserta didik pada era ini merupakan generasi-generasi yang tumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi. Mereka adalah generasi *digital natives* yang terlahir (Prensky, 2001:1). Generasi *digital natives* merupakan individu yang ingin selalu terhubung dengan alat komunikasi dan teknologi untuk mendapatkan informasi yang mereka inginkan. Mereka menginginkan akses ke komputer, telepon selular, *email*, *gadget*, dan hasil teknologi-teknologi lain. Mereka mahir menggunakan komputer, dan bermain *game*. Pada saat ini, anak-anak generasi *digital natives* merupakan pengguna terbesar di perpustakaan perguruan tinggi. Tak terkecuali di perpustakaan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) UNY.

Pustakawan FIP UNY menyadari adanya perbedaan karakteristik antara pustakawan dan pengguna perpustakaan karena adanya perbedaan generasi. Pustakawan FIP UNY merupakan orang-orang *digital natives* generasi pertama (Dingli dan Seychell, 2015:1). Perkembangan teknologi komputer, laptop, internet masih belum marak pada generasi pertama *digital natives* ini. Penggunaan peralatan tersebut masih sebatas untuk pekerjaan di kantor, di perpustakaan institusi saja, belum marak masuk ke dalam rumah-rumah. Sementara pengguna perpustakaan pada saat ini merupakan generasi *digital natives* generasi kedua (Dingli dan Seychell, 2015:2), di mana mereka lahir dan berkembang seiring dengan perkembangan dunia digital.

Selain perbedaan karakter, juga muncul perbedaan perilaku pemanfaatan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan perilaku ini muncul akibat perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat ketika masa *digital natives* generasi kedua, juga kemampuan berbagai macam peralatan teknologi informasi yang memberikan mereka berbagai kemudahan fasilitas dan akses (Maulana dan Hikmah, 2015:184).

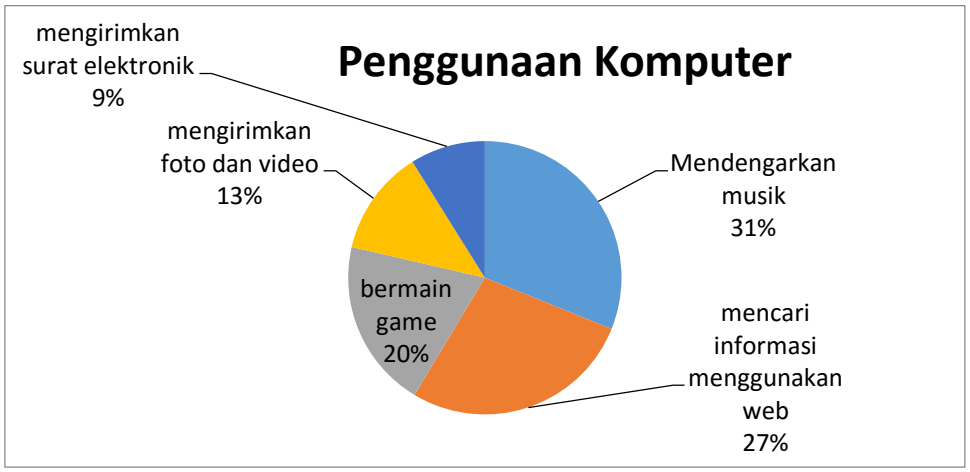
Mahasiswa FIP UNY angkatan tahun 2014, yang notabene lahir sekitar tahun 1996-1997, merupakan mahasiswa tahun kedua yang mengikuti masa perkuliahan. Mereka berasal dari 12 provinsi di Indonesia, sehingga akan terdapat perbedaan dalam penggunaan teknologi informasi pada masing-masing individu. Mereka sudah merasakan atmosfir perkuliahan dengan segala layanannya termasuk layanan perpustakaan dari orang-orang *digital natives* generasi pertama maupun generasi *digital immigrants*. Di sisi lain mereka juga dituntut untuk menyelesaikan perkuliahan dalam waktu empat tahun. Sehingga kajian ini berupaya melihat karakteristik mahasiswa angkatan tahun 2014 tersebut ketika melakukan interaksi dengan teknologi informasi. Hasil kajian ini dapat berguna untuk melakukan pendekatan kepada pengguna di perpustakaan FIP UNY, dan dapat digunakan untuk menerapkan strategi layanan perpustakaan.

B. Metode

Pendekatan kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Analisis datanya menggunakan statistik deskriptif. Populasi penelitian adalah mahasiswa FIP UNY angkatan 2014. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*, karena sumber data yang sangat luas dan tidak mungkin mengumpulkan data dari semua elemen yang membentuk populasi (Sugiyono, 2007; Creswell, 2010). Sampel sebanyak 360 mahasiswa yang berasal dari 12 provinsi di Indonesia. Alat pengumpulan data berupa pertanyaan angket terbuka tentang penggunaan teknologi informasi komunikasi. Uji validitas instrumen menggunakan validitas isi dengan *Expert Judgment*, sedangkan reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan nilai koefisien 0.0930.

C. Hasil dan Pembahasan

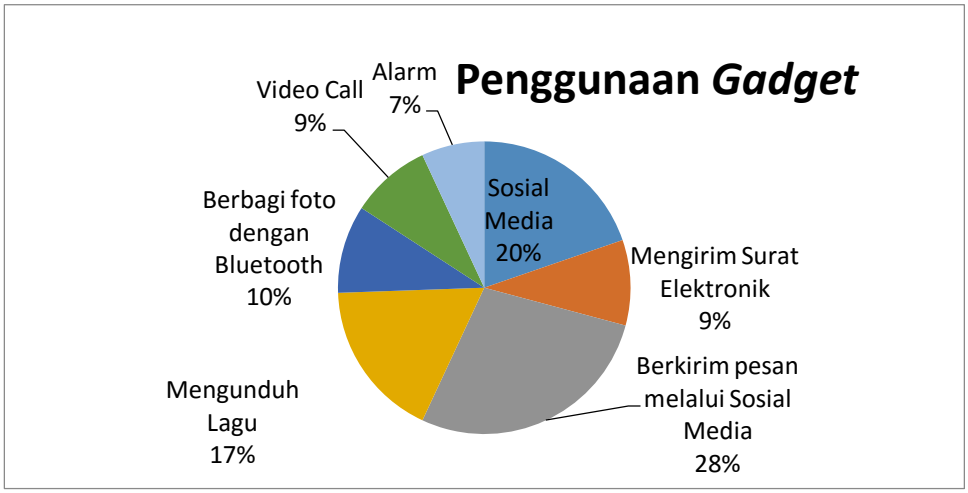
Konsep *digital natives* yang diungkapkan oleh Prensky (2001:1) telah menimbulkan banyak diskusi dan perdebatan, terutama di kalangan pendidik. Karena tentu saja, para *digital natives* ini, lambat laun akan tumbuh dan berkembang, akan tiba masanya bagi mereka menjadi siswa sekolah dasar dan sampai ke jenjang perguruan tinggi. Walaupun mungkin tidak semua anak dalam generasi ini akan sangat maniak pada perkembangan teknologi dan informasi, namun para pendidik wajib bersiap dan harus merasa tertantang untuk melakukan pemahaman lebih mendalam mengenai karakteristik mereka, memahami motivasi, perilaku interaksi mereka dengan teknologi (Corrin, Bennett dan Lockyer, 2013:113). *Digital natives* digambarkan sebagai individu yang selalu bersosialisasi, belajar dan bermain secara *online,* bahkan sebuah penelitian yang pernah dilakukan pada tahun 2005 menunjukkan bahwa hampir sebagian besar para pemuda yang terlahir di atas tahun 1980 ini, menggunakan komunikasi melalui telepon untuk berbicara maupun berkirim pesan, melihat televisi, mendengarkan musik dan berselancar di dunia maya merupakan aktivitas yang lebih banyak mereka lakukan dalam keseharian mereka (Grasser dan Simun, 2010:83). Dalam kajian ini juga terungkap hal yang sama, hampir sebagian besar mahasiswa angkatan 2014 familiar dengan musik, terhitung ada 31% orang yang mendengarkan musik, 27% lainnya menggunakan komputer atau laptop untuk melakukan pencarian informasi melalui *website*. Masih ada 20% mahasiswa yang menggunakan komputer/laptop untuk bermain *game*, 13% lainnnya menggunakan komputer/laptop untuk melakukan pengiriman foto dan video, sisanya 9% menggunakan perangkat tersebut untuk mengirimkan surat elektronik.



Gambar 1

Data Penggunaan Komputer / Laptop

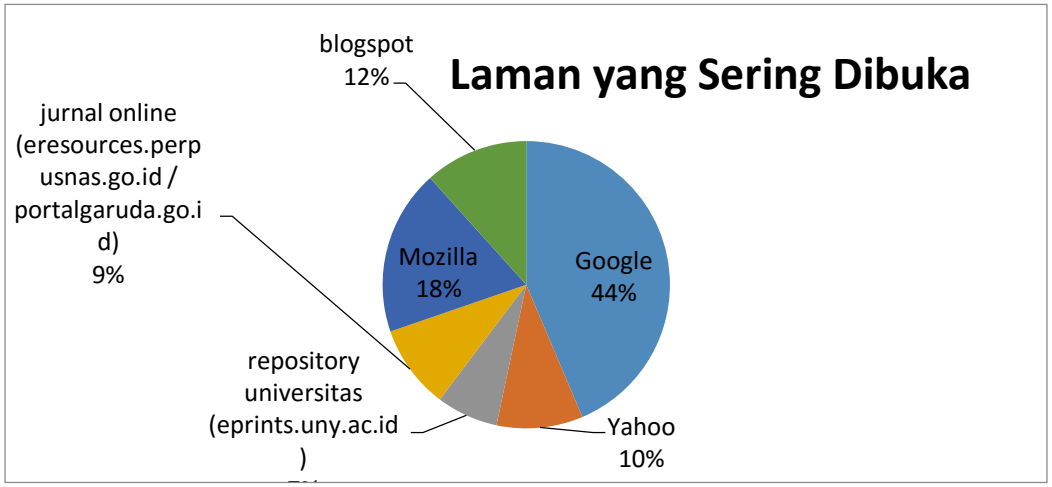
Tak jauh beda dengan penggunaan komputer atau laptop dalam kehidupan *digital natives* sehari-hari, teknologi telepon genggam (*gadget*) yang semakin hari mengalami perkembangan, juga menjadi hal utama yang turut diperhatikan. Menggunakan gadget untuk aktivitas sosial media nampaknya merupakan hal utama yang dilakukan oleh generasi *digital natives* ini, 20% mahasiswa memasang aplikasi sosial media pada gadgetnya, seperti aplikasi Instagram, Facebook, Path dan Twitter. Dan serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan sosial media masih menempati peringkat atas penggunaan gadget oleh generasi ini. Terdapat 28% mahasiswa yang melakukan pengiriman pesan melalui sosial media seperti Whatsapp, BlackBerry Messenger, Line, dan Facebook Messenger. Mengunduh lagu melalui perangkat komunikasi merupakan hal ketiga yang mereka lakukan, disusul berbagi foto menggunakan *Bluetooth*, mengirimkan surat elektronik serta *video call*, dan menggunakan *gadget* sebagai alarm.



Gambar 2

Penggunaan *Gadget*

Interaksi yang sangat intens dengan teknologi informasi membuat generasi *digital natives* seakan-akan tidak bisa membayangkan kehidupan mereka tanpa Google, Youtube bahkan Wikipedia (Gasser dan Simun, 2010: 83). Google sangat berkembang, perusahaan ini sangat cepat menyesuaikan kebutuhan penggunanya dengan teknologi yang dihasilkan. Google pada saat ini merupakan perusahaan yang sangat dominan dalam industri mesin pencarian (*search engine*) (van Loon, 2012:11). Pernyataan tersebut didukung oleh mahasiswa yang menjadi sampel kajian dalam bahasan ini. Bagi mereka Google merupakan mesin pencari yang utama dan menjadi laman yang sering dibuka, semua hal yang ingin dicarikan jawabannya ada pada Google. Sebanyak 44% mahasiswa sering membuka Google untuk menyelesaikan masalah pencarian informasi mereka. Mozilla juga salah satu laman yang sering mereka kunjungi, tercatat ada 18% mahasiswa menggunakannya. Sedangkan 10% masih mempercayakan pada Yahoo. Salah satu laman yang sering mereka buka adalah blogspot, dan yang membuat prihatin serta seharusnya mendapatkan perhatian lebih dari pustakawan adalah laman jurnal dan repository yang seharusnya dapat menjadi rujukan primer mereka hanya dibuka oleh sebagian kecil mahasiswa.

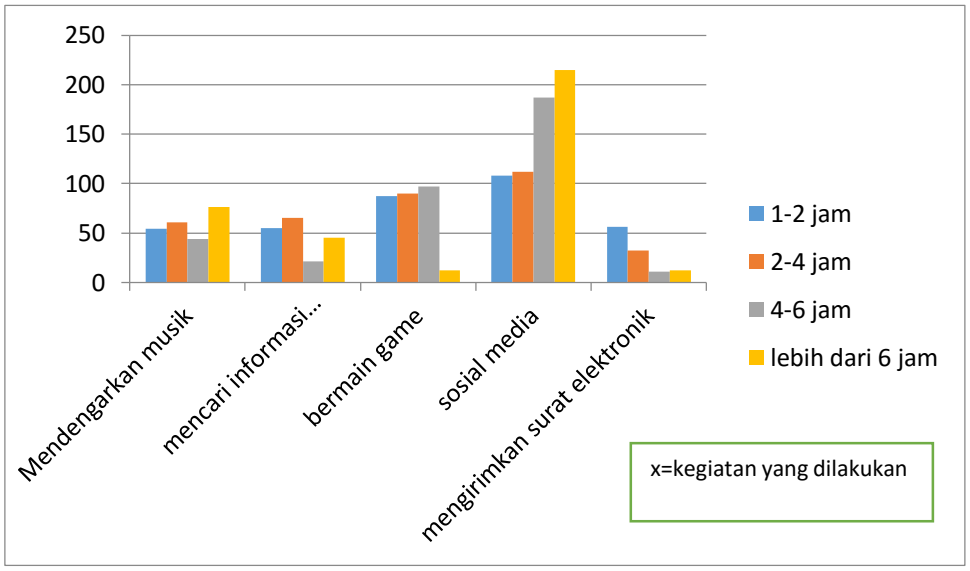


Gambar 3

Laman yang Sering Dibuka

Hal lain yang perlu mendapatkan perhatian adalah penggunaan waktu dalam sehari untuk penggunaan teknologi informasi bagi generasi *digital natives*. Selalu terhubung dengan peralatan elektronik, dan bersosialisasi menjadi kebutuhan utama mereka. Terbukti bahwa bersosial media dengan siapapun di manapun menguras waktu mereka dalam sehari. Namun di sisi lain dampak teknologi juga membuat orang kecanduan akan permainan secara *online* maupun *offline*, bermain *game* menggunakan komputer maupun *gadget* merupakan salah satu keasyikan tersendiri bagi generasi ini. Sedangkan mendengarkan musik, dan mencari informasi menggunakan laman-laman juga hal yang selalu mereka lakukan. Surat elektronik (*email*) belum menjadi hal utama bagi mereka, interaksi melalui surat elektronik ini tergantikan dengan pemanfaatan sosial media, sehingga kegiatan berkirim surat ini tidak terlalu populer.

Pustakawan dapat mendekati pengguna perpustakaan melalui sosial media, karena bersosial media merupakan kegiatan yang selalu mereka lakukan dalam sehari. Penggabungan layanan perpustakaan secara *online* dan ditempatkan di sosial media bisa menjadi terobosan menarik bagi pengguna perpustakaan. Perpustakaan FIP UNY dapat menggalakkan kembali BBM Channel yang beberapa waktu tidak aktif, mengaktifkan kembali *twitter*, dan *line*. Aktif mengikuti kegiatan pengguna dalam dunia maya, seperti memberikan komentar-komentar pada facebook dan tak kalah penting adalah mendesain katalog perpustakaan agar bisa menyerupai Google. Pustakawan menggunakan kecanggihan teknologi informasi untuk memberikan layanan yang cepat tepat dan akurat kepada pengguna, misal menggunakan fitur *ask librarian* atau *chatting online*.



Gambar 4

Penggunaan Waktu

D. Simpulan dan Rekomendasi

Mahasiswa angkatan tahun 2014 pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta lebih banyak menggunakan komputer untuk kegiatan mendengar musik (31%), mencari informasi menggunakan web (27%), bermain game (20%), mengirimkan foto dan video (13%) dan mengirimkan surat elektronik (9%).

Sedangkan aktivitas penggunaan *gadget* sebagai peralatan yang selalu mereka bawa kemana-mana, juga menunjukkan hal yang hampir sama dengan penggunaan komputer/laptop. Berkirim pesan melalui sosial media menempati peringkat pertama dengan 28%, kemudian bersosial media (20%), mengunduh lagu (17%), berbagi foto dengan Bluetooth (10%), mengirimkan surat elektronik dan video call (9%), serta menggunakan *gadget* sebagai alarm (7%).

Google masih menjadi *search engine* yang mereka percayai untuk pencarian informasi, 44% sering membuka laman ini, 18% membuka Mozilla, 12% lebih menyukai membuka blogspot, yahoo urutan berikutnya yang sering mereka buka (10%), yang memprihatikan adalah perhatian generasi ini terhadap laman jurnal dan repository, yakni hanya 9% dan 7% mahasiswa melakukannya. Membuka media sosial lebih dari 6 jam perhari masih mendominasi generasi ini, disusul bermain *game*, mendengarkan musik, pencarian informasi melalui laman web dan terakhir mengirimkan surat elektronik.

Hasil kajian di atas belum sempurna, masih banyak hal-hal yang bisa dikaji lebih dalam untuk mengetahui karakteristik mahasiswa generasi *digital natives*, yang akan berguna untuk memperbaiki layanan perpustakaan. Namun dari bahasan di atas, pustakawan dapat memperkirakan layanan yang bisa dijadikan prioritas untuk mereka.

F. Daftar Pustaka

Corrin, Linda, Sue Bennett dan Lockyer Lori. (2013). *Digital natives* : Exploring the Diversity of Young People's Experience with Technology. Chapter *Reshaping Learning, New Frontiers of Educaitonal Research*, R. Huang et al (eds). Pp113-138. Doi: 10.1007/978-3-642-32301-0_5.

Creswell, John W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Edisi Ketiga*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dingli, Alexiei dan Dylan Seychell. (2015). *The New Digital natives : Cutting the Chord*. New York: Springer Heidelberg.

Gasser, Urs dan Simun Miriam. (2010). Digital Lifestyle and Online Travel: Looking at the Case of *Digital natives* . Chapter *Trends and Issues in Global Tourism 2010*, R. Conrady and M. Buck (eds), pp. 83-89. Doi: 10.1007/978-3-642-10829-7_11.

Maulana, Amalia E. dan Hikmah Lexi Z. (2015). On the Go VS On the Spot: The Segmentation of *Digital natives* . Chapter *Looking Forward, Looking Back: Drawing on the Past to Shape The Future of Marketing*, Campbell dan Ma Ed. pp184-190. Doi: 10.1007/978-3-319-24184-5_50.

Prensky, Marc. (2001). *Digital natives* , Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, Vol. 9 Iss: 5, pp.1-6. Doi:10.1108/10748120110424816.

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Van Loon, Sophie. (2012). The Power of Google: First Mover Advantage or Abuse of a Dominant Position?. Chapter *Google and the Law: Empirical Approaches to Legal Aspects of Knowledge-Economy Business Models*, Aurelio Lopez-Tarruella (ed), pp.9-36. Doi: 10.1007/978-90-6704-846-0_2.

GAYA BELAJAR DAN PERILAKU DIGITAL NATIVE TERHADAP TEKNOLOGI DIGITAL DAN PERPUSTAKAAN

Purwani Istiana

Perpustakaan Fakultas Geografi, Universitas Gadjah Mada

Bulaksumur, Yogyakarta, 55281

nina@ugm.ac.id

Abstrak

Era teknologi digital terus berjalan dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Mereka yang aktif, terampil dan sangat familiar dengan bahasa digital dan teknologi digital umumnya merupakan *digital native*. *Digital native* memiliki gaya belajar dan perilaku yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Pengguna perpustakaan yang didominasi *digital native* menuntut pustakawan perlu memahami karakteristik *digital native* terutama gaya belajar, perilaku dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi serta bagaimana mereka memanfaatkan perpustakaan. Paper ini bertujuan memaparkan tentang gaya belajar dan perilaku *digital native* terhadap teknologi dan perpustakaan. Gaya belajar mereka memberikan pemahaman kepada pustakawan terkait dengan sumber daya yang perlu disediakan bagi pengguna *digital native* di perpustakaan. Melalui kajian literatur tentang *digital native* penulis memaparkan tentang karakteristik, gaya belajar serta perilakunya terhadap teknologi digital dan perpustakaan. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa diantara karakteristik *digital native* yang menonjol yaitu *multitasking* dan menginginkan memproses dan menerima informasi dengan cepat. Mereka merasa nyaman belajar dengan menggunakan teknologi dan mampu dengan mudah beradaptasi dengan berbagai teknologi baru. Namun dalam proses pembelajaran hasil kajian menunjukkan bahwa walaupun mereka mudah beradaptasi dengan teknologi, namun perlu diberi arahan tentang sumber-sumber informasi digital untuk pembelajaran serta perangkat atau aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar. Pengetahuan tentang gaya belajar dan perilaku *digital native* terhadap teknologi dan perpustakaan menjadi salah satu dasar dalam mengambil langkah strategis dalam pengembangan layanan perpustakaan.

Kata Kunci: karakteristik *digital native*, gaya belajar, penggunaan teknologi

A. Pendahuluan

Era teknologi digital terus berjalan, masyarakat tidak mungkin diam tanpa berinteraksi dengan teknologi digital. Kegiatan sehari-hari yang dilakukan memiliki kecenderungan menggunakan teknologi. Dari bangun tidur sampai tidur kembali, aktivitas sehari-hari kita seolah tidak mungkin terhindar dari teknologi digital. Terkoneksi dengan internet telah menjadi satu kebutuhan. Mobilitas yang dilakukan tidak ingin menghalangi mereka untuk tetap terkoneksi dengan internet. Pilihannya adalah dengan menggunakan *smartphone*, *laptop* dan berbagai jenis teknologi yang mudah untuk dijinjing. Hal ini telah menjadi kebutuhan sebagian masyarakat.

Teknologi informasi tidak hanya sebagai penunjang dalam aktivitas keseharian diberbagai bidang kehidupan, namun justru menawarkan berbagai perubahan-perubahan yang mendasar dihampir semua sisi kehidupan. Keinginan untuk selalu terhubung dan mudah dihubungi oleh rekan, saudara, sahabat, kolega, teman bisnis dan sebagainya menjadikan sebagian masyarakat perlu untuk selalu dalam posisi *online*. Tentu hal ini memerlukan paket data ataupun pulsa, sehingga bagaikan jamur, tumbuh konter-konter penjualan paket data dan pulsa dari berbagai operator penyedia. Di sisi lain masyarakat dimudahkan dengan pembelian paket data atau pulsa secara online pula. Melalui *smartphone* seseorang dapat dengan mudah mengakses berbagai kebutuhan yang diperlukan. Berbagai aplikasi tersedia dalam *smarphone* kita saat ini, sehingga cukup memanjakan. Teknologi informasi dan komunikasi benar-benar telah berdampak perubahan-perubahan dalam berbagai bidang kehidupan.

Proses transformasi implementasi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi diberbagai bidang tugas, pekerjaan dan layanan publik merupakan hal yang tidak dapat dielakkan lagi. Pada kegiatan pelayanan perpustakaan transformasi menuju *e-library* menjadi satu kebutuhan. Pada tahap pertama implementasi aplikasi *e-library* di perpustakaan terbatas pada website yang disediakan oleh perpustakaan. Masyarakat yang membutuhkan informasi tentang perpustakaan dapat melakukan *browsing* menggunakan internet. Pada tahap kedua mulai ada komunikasi dua arah antara perpustakaan dan penggunanya melalui *email* atau *chatting*. Pada tahap ketiga aplikasi teknologi menawarkan adanya transaksi secara *online*, seperti pemesanan buku yang akan dipinjam, otomasi penagihan buku jika sistem mendeteksi buku terlambat dikembalikan, pemesanan artikel/penelusuran melalui *online* dan dengan cara *online* pula pesanan artikel dikirimkan kepada pengguna. Pada tahap ini ada transaksi jasa atau informasi yang dilakukan pengguna dan perpustakaan. Tahap keempat membuka kemungkinan aplikasi *e-library* diintegrasikan dengan aplikasi lain, perpustakaan lain, lembaga lain serta entiti-entiti lainnya, sehingga ada jalur-jalur komunikasi digital antara perpustakaan dan entiti lain tersebut. Lebih jauh integrasi ini membuka peluang integrasi pada level proses, data dan teknologi. Hal ini akan berdampak pada efisiensi kegiatan administrasi dan serta peningkatan layanan kepada pengguna perpustakaan.

Transformasi teknologi yang telah, sedang dan terus berjalan dari berbagai tahap tersebut bertujuan untuk memberikan kenyamanan dalam tugas sehari-hari dan layanan publik yang diberikan. Di sisi lain tuntutan masyarakat saat ini yang sebagian merupakan *digital native* (generasi digital) tak bisa dipungkiri telah merubah pola atau model layanan yang diberikan oleh berbagai lembaga baik pemerintah maupun swasta termasuk juga perpustakaan. Layanan perpustakaan tidak menarik lagi bagi *digital native* jika tidak menyediakan layanan yang cepat, nyaman dan terkoneksi.

Penulis akan memaparkan tentang gaya belajar dan perilaku *digital native* terhadap teknologi dan perpustakaan. Tujuannya ialah mengetahui dan memahami gaya belajar dan perilaku *digital native* terhadap teknologi dan perpustakaan. Perpustakaan terutama pustakawan dapat memilih dan menentukan strategi layanan perpustakaan yang sesuai dengan pengguna *digital native*. Masalah besar bagi perpustakaan ialah ketika

pengguna perpustakaan sebagian besar adalah digital native namun pengelola dan pustakawannya merupakan *digital immigrant*. Oleh karena itu sangat perlu bagi *digital immigrant* untuk mengetahui karakteristik *digital native*, bagaimana perilaku mereka terhadap teknologi saat ini dan perpustakaan. Pengelola perpustakaan dan pustakawan harus menyadari bahwa pengguna perpustakaan saat ini berbeda dengan pengguna perpustakaan masa lalu. Pustakawan perlu memahami bahasa, gaya belajar dan perilaku *digital native*, interaksi *digital native* dengan teknologi sehingga mampu mengakomodasi kebutuhan *digital native* di perpustakaan.

Melalui kajian beberapa literatur terkait *digital native* serta hasil pengamatan/observasi penulis terhadap pemustaka *digital native* di perpustakaan perguruan tinggi dan perpustakaan umum, penulis akan menguraikan paparan tentang gaya belajar *digital native*, serta perilaku mereka terhadap teknologi dan perpustakaan.

B. Hasil dan Pembahasan

Karakteristik Digital Native

Prensky (2001) mengatakan bahwa *digital native* adalah mereka yang lahir telah berada di lingkungan digital dan mengenal komputer, video game, internet dan telepon seluler. Masih dikatakan oleh Prensky bahwa:

They have a "hypertext mind", "leap around", parallel cognitive structure and not sequential.

Artinya mereka terbiasa dengan struktur kognitif yang melompat-lompat, mampu mengerjakan/melakukan beberapa kegiatan/tugas dalam waktu yang bersamaan. Misalnya mendengarkan musik sambil membaca, dengan tetap dapat memahami bacaan yang dibacanya. Disela-sela, aktivitas tersebut masih juga sambil chatting dengan teman atau sambil mengerjakan tugas lainnya. Kesan yang dapat kita lihat bahwa *digital native* tidak fokus dalam belajar dan melakukan kegiatan. Di sela-sela waktu belajar dan beraktivitas, mereka tidak lepas dari perangkat digitalnya.

Generasi *digital native* menganggap bahwa teknologi digital sebagai bagian dari kehidupan yang tidak terpisahkan darinya (Mardiana, 2011). Hal ini terasa sekali ketika mereka tidak memiliki atau memperoleh akses internet selama keberadaannya di suatu tempat. Ada yang menyebutkan sebagai "mati gaya" ketika perangkat teknologi (*handphone*/*smartphone*) tidak mereka bawa. Perangkat teknologi dipastikan terkoneksi dengan internet, sehingga mereka dapat selalu terhubung dengan saudara, atau rekan kerja mereka baik melalui *SMS, whatsApp, facebook* atau media sosial lain. Selain itu perangkat teknologi juga menghubungkan mereka dengan tugas-tugas atau pekerjaan yang mereka simpan di dalam email. Mereka akan merasa nyaman jika terkoneksi, karena memungkinkan mereka dapat melakukan banyak hal di suatu tempat.

Berdasarkan beberapa kajian literatur tentang *digital native* (Presnsky, 2001; Mardiana, 2011; Ng, 2012; Thompson, 2013) dapat disimpulkan beberapa karakteristik *digital native* sebagai berikut:

a. Mengandalkan kecepatan dalam menggunakan dan menerima informasi. Mereka ingin mendapatkan informasi segera, sehingga kurang mentolerer hal yang bersifat lambat.

b. Memiliki keinginan dan kebutuhan *multitasking*. Ini merupakan karakteristik yang menonjol pada generasi *digital native*.

c. Lebih mudah memahami gambar daripada teks, serta mereka lebih menyukai belajar melalui kegiatan dan praktek daripada membaca atau mendengarkan.

d. Cenderung memproses informasi dengan *nonlinear ways,* melompat lompat dari tugas satu ke tugas yang lain.

e. Menyukai berjejaring dan berkolaborasi, sehingga akan mampu bekerja baik dalam jaringan kolaborasi.

f. Berharap teknologi bagian dari kehidupannya, sehingga merasa kesulitan dan tidak nyaman tanpa teknologi.

g. Menginginkan mendapatkan manfaat/penghargaan segera (*instant*).

Gambaran tentang karakteristik *digital native* ini memaksa lembaga pendidikan serta pelaku dibidang pendidikan seperti guru termasuk juga pustakawan perlu menyadari bahwa saat ini kita dihadapkan pada generasi yang berbeda dari sebelumnya dan yang lebih jelas, generasi ini berbeda dengan generasi kita sebagai guru atau pustakawan saat ini.

Tentang karakteristik *digital native* yang ada, Thompson (2013) melakukan penelitian terhadap 8 mahasiswa baru universitas dengan kajian kualitatif. Bagaimana reaksi mereka terhadap klaim-klaim yang ada tentang generasi mereka. Penelitian Thompson (2013) memperkaya bukti tentang karakteristik *digital native* yang telah dilakukan sebelumnya dan dengan melihat dari perspektif digital native, maka dapat diketahui apa kebutuhan mereka dalam belajar. Kebutuhan mereka dalam belajar mempengaruhi gaya belajar *digital native*.

Menurut Akcayir (2016) disebutkan bahwa *digital native* adalah generasi yang lahir setelah tahun 1980 dan dibesarkan di lingkungan yang dikelilingi teknologi serta terampil menggunakan teknologi jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Terkait dengan tahun lahir Teo (2013) mengatakan bahwa *digital native* didefinisikan oleh usia. Tidak cukup mereka disebut sebagai *digital native* hanya karena lahir setelah tahun 1980, namun pengalaman dalam menggunakan teknologi, investasi waktu dalam penggunaannya dan kemudahan memperolehan akses teknologi akan mempengaruhi keterampilan individu. Hasil temuan Akcayir (2016) menunjukkan bahwa usia atau tahun lahir semata tidak dapat dijadikan faktor yang menentukan seseorang disebut sebagai *digital native*. Dengan demikian Akcayir (2016) menyimpulkan bawa tidak semua orang yang lahir setelah tahun 1980 adalah *digital native*. Artinya walaupun menurut tahun kelahiran mereka adalah *digital native*, namun jika pada periode tumbuh kembangnya mereka tidak memiliki akses terhadap teknologi, tidak berada di lingkungan yang sarat teknologi, dan juga sangat sedikit waktu yang dihabiskannya dengan teknologi maka mereka bukanlah *digital native*.

Perilaku Digital Native terhadap Teknologi

Perilaku *digital native* terhadap teknologi perlu dipahami perpustakaan dan pustakawan. Bagaimana respon dan perilaku mereka terhadap teknologi menjadi salah satu pertimbangan bagi perpustakaan dalam menyediakan berbagai fasilitas dan layanan yang menggunakan teknologi. Penelitian yang dilakukan Ng (2012) terhadap siswa usia (18-22), menemukan bahwa mereka yang tergolong dalam kelompok *digital native* ini 90% memiliki akses tak terbatas pada ponsel dan laptop. Hasil kajian Yong (2014) terhadap siswa usia 16-18 tahun di Malaysia yang baru saja

menyelesaikan pendidikan menengah,dan mulai masuk jenjang pendidikan tinggi, menemukan pula bahwa secara umum *digital native* lebih banyak menghabiskan waktunya dengan teknologi yang dimiliki untuk tujuan hiburan dan tidak untuk tujuan akademis. Delapan puluh persen (80%) memiliki akses tak terbatas terhadap teknologi mobile computer (laptop, notebook, dan sebagainya. Sebesar 87% mereka memiliki akses tak terbatas pada *smartphone*. Mereka menghabiskan waktu berselancar menggunakan internet sebanyak 3,77 jam/perhari untuk aktivitas non akademik. Dengan menggunakan perangkat elektronik portabel mereka dapat mengakses komputer dan internet kapan saja dan di mana saja. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa perempuan lebih banyak menghabiskan waktu untuk melakukan panggilan telepon, mengirim pesan, mendengarkan musik dibandingkan siswa laki-laki. Terkait dengan perbedaan jenis kelamin dalam perilaku terhadap teknologi, hasil kajian Akcayir (2016) menemukan bahwa tidak ada perbedaan antara laki-laki dan perempuan.

Akses penuh ini berdampak pula pada perilaku pembacaan surat kabar oleh *digital native*. Berdasarkan kajian Rachmad (2015) terhadap konsumsi surat kabar oleh *digital native* di Daerah Istimewa Yogyakarta ditemukan bahwa mereka lebih banyak menggunakan halaman website surat kabar daripada membeli surat kabar tercetak dan hanya sesekali saja membeli surat kabar. Melalui *smartphone* mereka dapat dengan mudah membuka halaman website surat kabar untuk membaca *news*, sehingga hanya pada saat tertentu dan karena memang memerlukan saja, mereka membeli surat kabar tercetak.

Keinginan selalu terkoneksi dan karakteristiknya yang *multitasking*, membuat mereka terlihat tidak fokus ketika sedang berada di kelas pembelajaran. Seringkali mereka menjawab pesan, meng*update* status pada sosial media, *browsing* kata kunci materi yang sedang diajarkan dosen untuk menjawab pertanyaan dosen dan sebagainya ketika proses pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* (Rahadi, 2015). Agar tetap fokus guru maupun dosen, perlu menciptakan proses pembelajaran yang semenarik mungkin dengan memanfaatkan materi dari media digital. Teknologi yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari *digital native* perlu dimanfaatkan, sehingga siswa tidak merasa bosan.

Gaya Belajar Digital Native

Gaya belajar merupakan kebiasaan atau perilaku sehari-hari individu dalam belajar untuk memudahkan dirinya dalam mengolah dan memahami informasi. Sebagai contoh ada seseorang yang gaya belajarnya dengan mencoret-coret (membubuhkan warna pada tulisan yang dia baca), ada juga gaya belajar dengan membaca sambil mendengarkan musik, dan sebagainya. Berdasarkan beberapa literatur ada banyak gaya belajar, menurut Canfield (1998) dalam Prastiti (2009) gaya belajar tersebut diantaranya *social, independent, applied* dan *conceptual. Social learner* adalah mereka yang menyukai belajar secara berkelompok. *Independent learner* lebih menyukai belajar sendiri, *applied learner*, senang belajar dengan praktik langsung dan *conceptual learner*, senang belajar dengan konseptual.

Pada bagian ini pembahasan gaya belajar *digital native* dibatasi pada gaya belajar terkait dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran mereka. Perkembangan teknologi dengan berbagai gadget yang ada, membuat sebagian diantara kita khawatir bahwa generasi *digital native* tidak mampu belajar secara produktif karena adanya berbagai bentuk komunikasi dan penggunaan teknologi saat ini. Terlihat pada saat jam belajar di rumah *smartphone* selalu ada di samping mereka dan tidak jarang mereka membuka *smartphone* tersebut. Perilaku ini membuat sebagian orang tua risau, apakah mereka dapat fokus belajar dan dapat memahami apa yang dipelajari jika bolak-balik membuka *smartphone*, maupun membuka beberapa tab di layar monitor mereka.

Hasil penelitian Thompson (2013) menunjukkan bahwa *digital native* merasakan kenyamanan proses belajar dengan adanya teknologi. Ada beberapa hal yang menurut mereka sangat membantu karena ada teknologi. Misalnya adanya pembelajaran dengan tampilan *powerpoint* sehingga mudah dipahami. Dengan laptop di kelas, mereka dapat langsung menuliskan tanpa menggunakan pena. Ketika guru menjelaskan mereka dapat merekam sehingga dapat

diulang ketika tiba di rumah. Dalam proses pembelajaran *digital native* dapat dengan mudah beradaptasi dengan teknologi atau perangkat/aplikasi baru. Kajian Akcayir (2016) juga menemukan bahwa *digital native* dari mahasiswa Turky aktif menggunakan komputer dan internet.

Hal lain yang tidak secara langsung berhubungan dengan pembelajaran adalah mereka menggunakan fasilitas *facebook* untuk mengatur jadwal bertemu dengan rekan-rekan mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran atau tugas laboratorium mereka. Namun demikian hasil temuan Wan (2012) menunjukkan bahwa pengajaran perlu diberikan pada *digital native* terhadap perangkat/aplikasi baru. Mereka perlu diarahkan agar menyadari apa saja dan yang mana saja teknologi pendidikan atau aplikasi yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran.

Kehidupan *digital native* tidak terpisahkan dari teknologi digital, sehingga gaya belajar generasi ini selalu menginginkan dengan media teknologi. Belajar hanya menggunakan buku teks saja tidak menarik. Mereka akan menuangkan teks tercetak dalam bentuk tulisan yang menarik dan singkat. Mereka merasa lebih mudah memahami teks yang tertuang dalam bentuk grafik atau gambar. Belajar dengan praktik atau media lebih menarik dan menyenangkan bagi *digital native*.

Sifat selalu ingin terkoneksi dengan berbagai media ini, salah satu alasannya karena mereka menyukai belajar dan bekerja secara kolaboratif. Media digital dan internet memungkinkan semuanya dapat dilakukan secara bersama, walaupun tidak selalu harus bertemu di satu lokasi. Aplikasi Google memberi ruang untuk belajar dan bekerja kolaboratif menjadi mudah dan menyenangkan.

Karakteristik *digital native* yang menginginkan segala sesuatu diperoleh dengan cepat, terkadang berdampak pada perilaku sopan santun dan tutur kata ketika berinteraksi dengan orang lain. Mereka terkadang kurang memperhatikan cara penyampaian dan pilihan bahasa dalam menyampaikan sesuatu hal, terutama kepada orang yang lebih tua. *Digital native* fokus pada pencapaian tujuan dan menginginkan manfaat dan penghargaan segera atas apa yang dilakukan. Hal ini tercermin pula pada kajian Rachmad (2015) terhadap konsumsi surat kabar oleh *digital native*. Mereka lebih menyukai membaca surat kabar melalui halaman website surat kabar dan membaca hanya pada berita-berita pendek/singkat, daripada ulasan penuh.

Berdasarkan karakteristik dan perilaku *digital native* terhadap teknologi, maka dapat disimpulkan bahwa gaya belajar *digital native* cenderung pada gabungan *social learner* dan *applied learner*, selain itu mereka sangat mengandalkan teknologi dalam belajar. Pemahaman tentang gaya belajar *digital native* ini penting bagi pustakawan. Saat ini kita tahu bahwa pustakawan memiliki peran pula sebagai pengajar atau instruktur bagi pengguna perpustakaan. Penulis contohkan dalam kelas literasi informasi, pustakawan perlu membuat slide yang menarik, dengan menggunakan media layar LCD dan aplikasi *powerpoint* atau menggunakan *software prezi*. Dengan demikian paparan materi literasi informasi menjadi lebih menarik. Langsung belajar dengan praktik disukai digital native, sehingga dalam kelas literasi informasi, akan sangat menyenangkan ketika mereka praktik langsung atas apa yang pustakawan ajarkan. Duduk, dengar merupakan hal yang membosankan bagi *digital native*.

Digital Native & Perpustakaan

Pengguna perpustakaan terdiri dari *digital native* dan *digital immigrant*. Mardiana (2011) mengatakan bahwa lima sampai sepuluh tahun mendatang pengguna perpustakaan perguruan tinggi, didominasi oleh *digital native*. Artinya saat ini pengguna perpustakaan perguruan tinggi lebih banyak *digital native* daripada *digital immigrant*. Oleh karena itu pustakawan perlu memahami perilaku *digital native*. Mungkin pustakawan berpikir bahwa *digital native* yang telah lahir di era digital sangat terampil dalam mengakses sumber-sumber informasi digital, termasuk *resources* perpustakaan dengan format digital. Namun dalam kajian sederhana yang dilakukan penulis terhadap mahasiswa Fakultas Geografi UGM angkatan tahun 2012 sebanyak 217 mahasiswa, ditemukan bahwa 72% (157) mahasiswa

belum pernah mengakses *database e-journal* yang dilanggan. Dari 157 mahasiswa 69% menyatakan tidak tahu cara mengakses database e-journal yang dilanggan universitas, serta 31% menyatakan tidak tahu akan keberadaan *database e-journal* yang dilanggan perpustakaan. Penelitian Mujiati (2014) juga menemukan bahwa pengguna perpustakaan yang merupakan *digital native* yang diteliti, ada sebesar 15% responden tidak mengetahui tentang aplikasi OPAC berbasis SLIMS yang disediakan perpustakaan. Artinya walaupun menurut tahun kelahiran mereka adalah *digital native*, namun jika pada periode tumbuh kembangnya mereka tidak memiliki akses terhadap teknologi dan tidak berada di lingkungan yang sarat teknologi, maka dalam interaksi dengan teknologi di perpustakaan mereka masih perlu bimbingan dan arahan detail terkait dengan berbagai akses informasi melalui perangkat teknologi dan aplikasi.

Berdasarkan pengamatan penulis di perpustakaan perguruan tinggi dan perpustakaan umum, rata-rata perilaku *digital native* di perpustakaan antara lain, mereka ketika masuk langsung mencari sumber listrik (daya listrik) baik untuk keperluan *laptop* ataupun untuk *smartphone* yang mereka bawa. Hal ini menunjukkan bahwa mereka khawatir jika tidak mampu terhubung oleh internet dan teknologi, ketika perangkat yang mereka bawa kehabisan daya listrik. Generasi ini merasa tidak nyaman jika tidak terkoneksi. Dengan demikian akses internet/*Wi-Fi* serta ketersediaan daya listrik merupakan layanan yang sangat penting bagi perpustakaan, hal ini merupakan daya tarik bagi generasi *digital native*. Mengetahui keasyikan *digital native* pada koneksi internet, maka penting bagi perpustakaan untuk menyediakan akses internet yang memadai.

Berdasarkan pengamatan penulis pula bahwa mereka membuka lebih dari satu tab dalam layar monitor, artinya mereka bekerja/belajar secara *multitasking*. Mereka biasa mengerjakan tugas dan atau membaca pada layar monitor, sambil berinteraksi dengan rekan melalui *facebook* atau media sosial lainnya, bahkan sambil membaca pesan pada WhatsApp. Rata-rata mereka yang datang ke perpustakaan membawa lebih dari satu perangkat teknologi *laptop* dan *smartphone* atau *handphone*. Tempat yang nyaman untuk belajar, berdiskusi menjadi kebutuhan *digital native*.

C. Simpulan dan Rekomendasi

Dengan memahami gaya belajar dan perilaku *digital native* maka perpustakaan perlu melakukan modifikasi dalam menyajikan produk dan layanannya. Layanan yang mengandung unsur digital menarik bagi pengguna *digital native*. Perpustakaan menyediakan cafe minuman, dengan *e-money*, layanan pinjam mandiri, perpanjangan peminjaman secara online, pembayaran denda secara online, layanan referensi online, modul training online, aplikasi perpustakaan online dan berbagai layanan yang memanfaatkan teknologi digital cukup menarik bagi *digital native*. "Semuanya dalam genggaman" slogan untuk menyebutkan terpenuhi semua kebutuhan dengan mudah dan cepat.

Walaupun *digital native* sudah familiar dengan teknologi, bahkan mereka mampu beradaptasi dengan cepat terhadap teknologi baru, namun mereka masih membutuhkan arah dan bimbingan dari pustakawan terkait sumber-sumber informasi yang cocok untuk digunakan sebagai sumber pembelajaran. Mereka juga masih perlu dibimbing dan ditunjukkan berbagai aplikasi/perangkat yang perlu dipahami untuk mendukung proses pembelajaran mereka. Barangkali sebagian dari pengelola dan pustakawan saat ini adalah *digital immigrant*, sehingga perlu lebih memahami tentang *digital native* yang merupakan pengguna dominan perpustakaan saat ini. Koleksi dan layanan yang dikembangkan serta kegiatan yang diselenggarakan perpustakaan perlu memperhatikan gaya belajar dan perilaku mereka terhadap teknologi dan perpustakaan. Dengan demikian perpustakaan akan tetap menjadi tempat belajar favorit dan tambatan pertama bagi *digital native* dalam mengakses sumber-sumber informasi pembelajaran.

D. Daftar Pustaka

Akcayir, M., Hakan Dündar, Gökçe Akçayır. (2016). What makes you a digital native? Is it enough to be born after 1980? *Computers in Human Behavior*, 60 (July), pp. 435-440

Mardina, R. (2011). Potensi Digital Natives dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pustakawan Indonesian*, 11 (1), 5-14

Mujiati, (2014). Perilaku Pemustaka dalam Temu Kembali Koleksi dengan Menggunakan OPAC Berbasis SliMS: Studi Kasus di Perpustakaan STAIN Ponorogo, 6(1), pp. 63-76

Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers and Education, 59*(3), 1065-1078. doi:10.1016/j.compedu.2012.04.016

Prastiti, S. D., Sri Pujiningsih. (2009). Pengaruh Faktor Preferensi Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Ekonomi Bisnis*, 14 (3), hlm. 224-231

Prensky,M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1, *On the horizon*, 9 (5), pp. 1-6

Rachmad, A. N. (2015). Perilaku Konsumsi Surat Kabar pada Digital Native (Studi Deskriptif Perilaku Konsumsi Surat Kabar pada Remaja Usia 14-21 Tahun di Yogyakarta). *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada

Rahadi, D.R., & Zainal. (2015). Perilaku Pengguna *Smartphone* di Kalangan Mahasiswa Kota Palembang. *Annual Research Seminar (ARS) Fakultas Ilmu Komputer UNSRI,* hlm. 161-166.

Teo, T. (2013). An initial development and validation of a Digital Natives Assessment Scale (DNAS) Computers & Education 67 , pp. 51–57

Yong, S., & Gates, P. (2014). Born digital: Are they really digital natives? *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning, 4*(2), 102-n/a. doi:http://dx.doi.org/10.7763/IJEEEE.2014.V4.311

SLiMS Commeet West Java 2016
"Senayan Library Management System
Community Meet Up West Java."
Bandung, 17-18 Desember 2016

KREATIFITAS PUSTAKAWAN PADA ERA DIGITAL DALAM MENYEDIAKAN SUMBER INFORMASI BAGI GENERASI DIGITAL NATIVE

ISBN 978-602-439-107-2
9 786024 391072 >
UNPAD PRESS