

BAB 4

PEMBAHASAN

Penelitian tentang pelayanan perpustakaan anak di RS Kanker Dharmais ini dilakukan pada perpustakaan RS Kanker Dharmais

4.1 Latar belakang berdirinya perpustakaan anak RS Kanker Dharmais

Awalnya, bangsal Kanker Anak terletak di lantai 5 RS Kanker Dharmais dengan kapasitas tempat tidur yang sangat terbatas, yaitu hanya 5 buah saja. Akan tetapi karena kasus kanker pada anak yang terus meningkat dari tahun ke tahunnya, maka pada tanggal 14 November 2005, Bangsal Kanker Anak bekerjasama dengan Prudential dan Yayasan Onkologi Anak Indonesia (YOAI) meresmikan pembangunan Bangsal Kanker Anak yang memiliki kapasitas yang lebih banyak, dengan fasilitas-fasilitas yang mendukung proses pengobatan secara terpadu. Pengobatan terpadu ini meliputi aspek Medis (Biologis)-Psikologis-Sosial. Hal ini dilakukan karena proses pengobatan kanker tidak hanya diupayakan pada aspek medis (biologis) saja, tetapi juga harus memperhatikan aspek psikologis dan sosial pasien.

Menurut Alif, latar belakang pendirian perpustakaan anak ini merupakan adaptasi program suatu rumah sakit di Belanda. Saat berada di negeri Belanda, salah seorang dokter kanker anak di RSKD melihat anak-anak penderita kanker yang menjadi pasien di salah satu rumah sakit tetap ceria dan dapat melakukan berbagai aktivitas seperti anak yang sehat. Saat dikonfirmasi, ternyata rumah sakit tersebut menjalankan program psikososial yang melibatkan tenaga multidisiplin, seperti tim medis, psikolog, psikiater, pekerja sosial, tenaga sukarelawan, dan yang lainnya, sehingga prosedur pengobatan secara terpadu yang diberikan tidak hanya dilakukan oleh satu orang saja.

Sekembalinya dari sana, beliau mencoba menerapkan program tersebut di bangsal anak RSKD pada tahun 2006. Program psikososial ini bertujuan untuk membantu memberikan dukungan baik dari segi psikologis maupun sosial kepada pasien anak dan keluarganya selama menjalani proses pengobatan melalui

berbagai program yang diberikan dalam program tersebut. Program psikososial di RSKD melibatkan juga tenaga-tenaga sukarelawan dengan latar belakang pendidikan yang berbeda, seperti psikolog, psikiater, guru, mahasiswa, dan lain-lain untuk membantu menjalankan program psikososial ini. (CL 08.01).

Menurut Alif, dunia anak adalah bermain dan belajar. Oleh karena itu adanya ruang perpustakaan dan ruang bermain dapat memfasilitasi kegiatan anak tersebut sehari-harinya. Anak-anak di bangsal anak RS Kanker Dharmais tidak diperlakukan seperti pasien yang harus beristirahat di tempat tidur (*bedrest*). Mereka dapat melakukan berbagai aktivitas di perpustakaan dan ruang bermain. Menurut mereka sangat menikmati kegiatan ini dan dapat mengalihkan perhatian mereka sejenak dari masalah penyakit dan berbagai macam pengobatan.

Pada tanggal 16 Januari 2006, Bangsal Kanker Anak mulai beroperasi. Bangsal Kanker Anak sendiri dirancang dengan dekorasi yang memberikan suasana ceria dan menyenangkan untuk anak-anak. Suasana menyenangkan ini dibuat agar anak-anak tidak merasa takut dan khawatir untuk menjalani perawatan, baik rawat inap maupun rawat jalan di mana perawatan tersebut memakan waktu yang cukup lama. Selain itu, bangsal anak dilengkapi dengan ruang perpustakaan dan ruang bermain agar anak dapat melakukan berbagai kegiatan selama menjalani perawatan di rumah sakit.

Menurut Lina, anak yang didiagnosis menderita kanker pada 3 bulan pertamanya harus dirawat di rumah sakit maka harus dibuat suasana yang menyenangkan agar pasien anak tidak bosan dan membuat mereka merasa nyaman yaitu dengan adanya ruang bermain dan ruang perpustakaan. Pengobatan penyakit kanker tidak hanya dari segi medisnya saja, tetapi juga dari segi psikologisnya. Sebenarnya medis hanya menyumbang sekitar 40% kesembuhan pasien anak dan sisanya adalah kemauan anak sendiri untuk sembuh. Adanya ruang perpustakaan dan ruang bermain membuat anak dapat belajar dan bermain dan melakukan kegiatan yang menyenangkan sehingga ia merasa bersemangat (CL 15.01).

4.2 Koleksi perpustakaan anak RS Kanker Dharmais

Koleksi pada perpustakaan anak RSKD berupa buku bacaan anak yang telah diseleksi oleh staf perpustakaan. Menurut Alif, tidak ada kebijakan khusus mengenai pengadaan bahan pustaka. Pengadaan masih bergantung pada sumbangan dari donatur. Biasanya mereka memberikan koleksi bervariasi, mulai dari buku sekolah, buku cerita anak-anak, dan buku tentang kreativitas. Perpustakaan anak RS Dharmais tidak memiliki anggaran khusus pengadaan koleksi, perpustakaan sejauh ini masih sangat tergantung dari sumbangan masyarakat luas. Saat ini yang menjadi donatur antara lain YOAI, SKIB (Istri-Istri Kabinet Indonesia Bersatu yang diketuai oleh Ibu Ani Yudhoyono) serta masyarakat pada umumnya. Menurut Alif, buku-buku tersebut harus tetap diseleksi agar benar-benar sesuai dengan kebutuhan usia anak (CL 08.04)

Menurut Ruby, YKAKI menyumbangkan buku-buku untuk anak, seperti komik, buku pelajaran, ensiklopedi, dan buku kreativitas. Tutor YKAKI menyeleksi bahan-bahan yang aman untuk digunakan. Media kreativitas pun disesuaikan untuk anak karena yang biasa menggunakan media kreativitas adalah anak-anak usia prasekolah namun tidak tertutup kemungkinan anak-anak usia sekolah pun menggunakan media kreativitas tersebut. Menurut Ruby, mereka dapat membuat sesuatu sesuai dengan keinginannya atau sesuai dengan petunjuk dari para staf perpustakaan. Mengenai anggaran untuk pengadaan koleksi, mereka menjawab tidak ada anggaran khusus untuk pengembangan koleksi karena memang koleksi berasal dari para donatur dan belum ada staf ahli yang mengurus bagian perpustakaan ini (CL 14.09).

4.3 Mobiler

Perpustakaan anak RSKD memiliki peralatan dan perlengkapan yang memang diperuntukkan oleh anak. Pemilihan peralatan dan perlengkapan untuk anak ini berdasarkan agar si anak merasa nyaman. Mobiler yang dimiliki lebih dominan berbahan dasar plastik dan kayu. YOAI dan YKAKI memfasilitasi kegiatan perpustakaan agar dapat berjalan dengan baik dan anak dapat dengan nyaman beraktivitas di dalamnya.

Tabel 4.1 Daftar Mobiler Ruang Perpustakaan dan Ruang Bermain

Mobiler	Jumlah
a. Ruang Perpustakaan	
Meja besar	2
Kursi	8
Meja baca	1
Kursi	1
Lemari	6
Lemari display	3
Karpet	1
Papan tulis	1
b. Ruang Bermain	
Ayunan	2
Perosotan	1
Computer	1
Meja komputer	2
Kursi	9
Panggung	1
Lemari	3

4.4 Staf perpustakaan anak RS Kanker Dharmais

Menurut Alif kegiatan perpustakaan dilakukan oleh relawan YPKAI, perawat, dan orang tua pasien. Staf perpustakaan saat ini adalah para relawan YPKAI maupun tutor YKAKI. Relawan YPKAI datangnya tidak menentu. Biasanya mereka datang pada saat libur. Menurut Alif, relawan ini tidak dipaksakan untuk datang setiap hari. Beberapa tahun yang lalu memang banyak relawan yang datang dan menjalankan kegiatan perpustakaan sesuai dengan jadwal yang tertera. Latar belakang pendidikan relawan bervariasi karena setiap harinya berbeda-beda yang membantu di perpustakaan. Namun seiring dengan waktu, para relawan itu berkurang sedikit demi sedikit. Hal ini mungkin terjadi karena kesibukan yang dijalankan oleh para relawan sehingga mereka tidak dapat

datang dan menghibur para pasien anak. Namun tali komunitas para relawan itu tidak putus begitu saja. Mereka masih peduli terhadap pasien anak secara tidak langsung. Biasanya mereka akan menjadi donatur atau menyebarkan informasi mengenai suatu komunitas yang peduli terhadap pasien kanker dan hal ini akan berlangsung terus-menerus sehingga para relawan YPKAI tetap ada.

Alif optimis akan membangun sebuah tali kerjasama antar relawan dengan lebih baik lagi sehingga program-program yang telah mereka susun dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Berbeda dengan YPKAI, tutor YKAKI datang setiap hari kerja. Latar belakang pendidikan mereka adalah pendidik dan psikolog. Mereka memiliki jadwal tersendiri yang terdiri dari tugas piket dan jadwal sekolahku. Yang dimaksud dengan jadwal piket ialah tutor YKAKI datang sendiri untuk menjalankan tugasnya. Biasanya mereka akan menunggu pasien anak di perpustakaan atau mereka akan ke kamar-kamar pasien untuk mengetahui bagaimana kabar mereka dan menawarkan apa yang bisa mereka lakukan. Di dalam kamar tersebut mereka akan melakukan kegiatan untuk menghibur pasien, misalkan saja melipat kertas membentuk seekor burung atau membacakan cerita. Mereka juga bersedia mendengarkan curahan hati orang tua pasien dan juga menghibur mereka.

YKAKI juga memiliki program yang disebut dengan sekolahku yang dilaksanakan setiap hari Rabu dan Jumat. Kegiatan ini diawasi dan dibantu oleh tutor YKAKI. Pada hari sekolahku ini biasanya pasien anak sangat antusias untuk beraktivitas di dalam perpustakaan. Menurut Chichi, pasien anak akan berkumpul dengan semangat dan dengan ceria beraktivitas.

Tabel 4.2 Jadwal Kedatangan Tutor YKAKI

Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
		Lisna		Lisna
Dona	Dido	Irma	Ade	Irma
		Ade		Dona

4.5 Pelayanan yang diberikan di Perpustakaan Anak RSKD

Pelayanan dilakukan oleh relawan baik relawan YPKAI atau relawan lain yang peduli anak terutama anak penderita kanker. Menurut Alif, pelayanan dilakukan oleh para relawan YPKAI namun kedatangan para relawan ini tidak menentu. Koordinator YPKAI membuat jadwal untuk anak sebagai panduan kegiatan apa yang dapat dilakukan oleh para relawan. Jadwal ini sebenarnya dapat digunakan sebagai pedoman para relawan untuk melakukan aktivitas di perpustakaan tersebut.

Tabel 4.3 Jadwal Aktivitas Anak

	Senin	Selasa	Rabu
09.00 - 10.00	Mathematic class	Language class	Science class
10.00 - 11.00	Have fun class	Have fun class	Have fun class
11.00 - 12.00	Magic class	Social + story class	Creativity class
	Istirahat	Istirahat	Istirahat
13.00 - 17.00	Watching class	Watching class	Watching class
	Kamis	Jumat	Sabtu
09.00 - 10.00	Sport class	Religion class	Creativity class
10.00 - 11.00	Have fun class	Have fun class	Have fun class
11.00 - 12.00	Computer class	Behaviour class	Computer class
	Istirahat	Istirahat	Istirahat
16.00 - 17.00	Watching class	Watching class	Event class

Para relawan biasanya datang di kala senggang atau libur. Para relawan bebas melakukan berbagai kegiatan bersama anak atau dapat juga melihat jadwal yang telah disusun oleh koordinator YPKAI. Namun jadwal ini tidak sepenuhnya terlaksana sehingga sepertinya kegiatan anak kosong. Tetapi pada bulan Oktober 2008 para tutor YKAKI datang ke RSKD. Awalnya mereka hanya memberikan pelayanan untuk anak di RS Fatmawati dan RS Cipto Mangunkusumo. Para tutor YKAKI ini datang setiap hari kerja. Menurut Alif, adanya para tutor YKAKI ini sangat membantu karena mengisi kekosongan waktu.

Tutor YKAKI datang setiap hari kerja untuk melayani anak mulai pukul 09.00 sampai dengan pukul 12.00. Hal ini dikarenakan agar anak tidak terlalu lelah dan memiliki waktu beristirahat. Anak-anak sangat senang berada dan beraktivitas di perpustakaan maupun ruang bermain. Para tutor YKAKI ini datang secara rutin sesuai dengan jadwal yang telah disusun.

4.5.1 Membaca

4.5.1.1 Membaca Koleksi di Perpustakaan

Di perpustakaan ini anak-anak dapat membaca koleksi sesuai dengan usianya. Biasanya mereka akan memilih sendiri apa yang ingin dibacanya atau yang menarik perhatiannya. Seperti misalnya Mentari (9 thn) yang datang ke perpustakaan untuk membaca. Ia datang sendiri dengan senang hati meskipun harus mendorong-dorong tiang infus yang terhubung dengan tangannya. Ia mengatakan bahwa ia tidak mengalami kesulitan mendorong tiang infus tersebut.

Ia langsung mencari majalah anak yang menarik baginya. Setelah itu ia duduk di kursi untuk membaca dengan tenang. Ketika ditanya apakah ia suka membaca? Ia menjawab dengan pelan bahwa ia senang membaca buku, terutama majalah BOBO. Di rumah orang tuanya membeli BOBO dan koran. Namun ia lebih menyukai membaca BOBO. Menurutnya majalah BOBO menarik karena gambar-gambarnya bagus, cerita-cerita di dalamnya juga menarik. Selain itu, dari majalah BOBO ia mendapat informasi-informasi baru, misalkan saja informasi mengenai kota-kota bersejarah di dunia, mengenai sampah, membuat suatu benda (membuat kreativitas yang mudah seperti membuat ikan-ikanan dari pita plastik,

membuat tempat pensil, dan membuat bingkai foto) dan lain-lain. Jika ada kesulitan, ia akan meminta ibu untuk membantunya menyelesaikan karyanya.

Menurut Robert S. Siegler yang mengutip pendapat Chall mengenai 5 tingkatan perkembangan membaca, pada tingkatan 3, yaitu untuk anak sekolah dasar kelas 4 sampai dengan 8, pada umumnya memiliki kemahiran mendapatkan informasi baru dari media tercetak.

Dalam Buletin Iman Anak, Eunike Edisi 15, buku dapat mengembangkan kecerdasan, membina watak, dan bahkan mengubah dunia. Tetapi tanpa dibaca, buku-buku tak lebih dari tumpukan kertas saja. Dengan membaca, anak memperoleh informasi baru yang mungkin berguna untuk dirinya bahkan untuk orang lain. Pepatah mengatakan buku merupakan gudang ilmu. Dengan membaca buku, kita dapat mengetahui berbagai informasi yang terkandung di dalamnya, berkelana menjelajah berbagai bagian dunia sehingga pengetahuan kita menjadi semakin luas bahkan dengan membaca buku kita dapat berimajinasi misalnya berkelana ke negeri dongeng. Pada umur 6 – 12 tahun, anak mulai mengembangkan cakrawala intelektualnya, misalnya saja dengan bertanya atau membaca buku.

Selain mendapat informasi baru, Mentari mengatakan bahwa ia juga membaca cerpen (cerita pendek) di dalamnya atau membaca mengenai keluarga Bobo dan cerita dari negeri dongeng. Ia bercerita bahwa Bobo itu cerdik, paman Gembul yang lucu, Bona yang belalainya panjang sekali dan Rong-rong. Ia senang sekali membayangkan tentang cerita dari negeri dongeng dan bermain menjadi puteri-puteri. Menurutnya puteri-puteri itu cantik-cantik dan ia ingin menjadi cantik dan anggun seperti mereka. Bermain menjadi puteri-puteri bersama saudara-saudaranya merupakan hal yang wajar bagi setiap anak dan ini juga dimiliki oleh Mentari (CL 11.01).

4.5.1.2 Membaca Koleksi di Kamar

Andy (14 thn) lebih suka berada di kamar, ketika ditanya kenapa ia berada di kamar saja, ia menjawab hanya sedang ingin di kamar saja karena sedang tidak enak badan. Ketika ditanya apakah ia ingin membaca sesuatu? Ia hanya menggeleng.

Esok harinya Andy datang ke perpustakaan bersama adiknya Miyu. Namun karena tidak ada teman sebaya dan ia diledek oleh orang tua pasien lain sampai ia malu akhirnya ia kembali ke kamar setelah mengambil buku di lemari. Ketika ditanya ia ingin ke mana ia menjawab ingin membaca di kamar saja. Ia lebih konsentrasi membaca di kamar karena di perpustakaan banyak anak sedang bermain. Sambil tersenyum ia menuju kamarnya dengan membawa sebuah komik.

Andy membaca di kamar karena merasa terganggu dengan suara anak-anak lain di perpustakaan. Ia tidak bisa konsentrasi dalam membaca karena suara anak-anak yang bising. Membaca di kamar membuatnya merasa lebih santai dan dapat menikmati bacaannya dengan tenang sambil berbaring di tempat tidurnya layaknya berada di kamarnya sendiri (di rumahnya) tanpa khawatir ada anak lain yang mengganguya membaca.

Setelah memilih buku bacaan di perpustakaan ia langsung ke kamar. Bacaan yang dipilihnya adalah komik. Ia senang membaca komik karena komik mudah dibaca dan tidak membosankan. Komik memiliki banyak gambar sebagai pengantar cerita. Ia meminjam komik serial detektif yaitu Detective Conan. Tokoh di komik ini lucu, tapi kebanyakan serius dan terjun ke dalam bahaya demi suatu tujuan yaitu mengungkap suatu kasus kriminal, misalnya saja pembunuhan. Ia menyukai cerita petualangan dan tentu saja cerita detektif. Cerita detektif ini dianggapnya menarik karena begitu jeniusnya tokoh yang bernama Conan (Shinichi Kudo) memecahkan suatu kasus. Di rumah ia diperbolehkan membaca komik asalkan tidak mengganggu jam belajarnya. Orang tuanya mengizinkannya membaca komik asalkan ia bertanggung jawab terhadap nilai di sekolahnya. Ia tidak boleh tertinggal dalam hal pelajaran. Tapi jika ia sedang dirawat di rumah sakit ini ia lebih senang membaca komik dan ibunya juga tidak mempermasalahkannya. Ia mengatakan bahwa di rumah sakit saatnya dirawat bukan untuk belajar dan ibunya senang ia memiliki kegiatan. Sebenarnya ia juga menyukai komik Naruto tetapi di perpustakaan ini hanya ada beberapa volum saja dan ia sudah pernah membacanya.

Menurutnya, membaca komik merupakan suatu bentuk hiburan yang didapat selain menonton televisi. Di kamar rumah sakit itu memang ada sebuah televisi yang disediakan pihak RSKD. Ia mengatakan bahwa bosan melihat

tayangan televisi karena bosan dengan tayangan yang itu-itu saja. Katanya itu tayangan wajib ditonton oleh ibunya (sinetron yang sering ditonton oleh ibunya dan ibu-ibu lain yang mendampingi anak selama di rumah sakit). Ia lebih senang acara-acara musik ketika menonton televisi (CL 03.03). Dalam hal membaca komik, banyak orang tua menentang keasikan anak membaca komik.

Sebaiknya anak tidak dilarang membaca apapun yang ingin dibacanya asalkan dengan pengawasan orang tua. Orang tua perlu memberikan penjelasan mengenai apa yang dibaca anak. Terlalu banyak membaca komik juga tidak bagus bagi perkembangan kesehatan dan akademik. Kesehatan dapat saja menurun karena terlalu sering membaca. Anak perlu bergerak, mereka perlu bermain bahkan berolahraga. Selain itu membaca buku pelajaran atau pengetahuan juga diperlukan oleh anak agar nilai-nilai yang mereka peroleh tidak jatuh.

Ketika ditanya mengenai tanggapannya terhadap komik, Ruby menjawab:

“Komik bagus juga karena mereka kan ga selamanya harus dicekokin sama pengetahuan otak mereka butuh refreshing dengan komik kan otak mereka bisa refreshing dan juga sebagai simulasi mereka, ada keingintahuan mereka dan juga ingin belajar ya, ya belajar berantem lah, belajar pinterlah, komik sebagai hiburan mereka jadi ga tegang sejalan dengan proses pengobatan mereka. Ibunya malah seneng karena mereka ada kegiatan ga tidur nonton tv trus bengong gitu, kalo diem gitu mereka lebih kepikiran stress atau gemana gitu tapi kalo baca komik mereka lebih ada kegiatan, mungkin ibunya seenggga-enggaknya mau membacalah.” (CL 14.05)

Membaca komik tidaklah menjadi masalah karena komik merupakan salah satu hiburan bagi anak, baik anak yang sehat maupun anak yang sedang dirawat di rumah sakit. Mereka di rumah sakit membutuhkan hiburan dan komik merupakan salah satu hiburan yang menjadi koleksi perpustakaan anak ini. Orang tua juga tidak mempermasalahkan karena dengan membaca komik berarti anak memiliki aktivitas yang dikerjakannya, apakah itu membaca komik maupun bermain. Orang tua justru akan mendorong anaknya untuk beraktivitas. Mereka khawatir apabila anak hanya tiduran saja atau melamun saja karena hal itu memungkinkan anak memikirkan penyakitnya dan ia tidak memiliki semangat menjalani proses pengobatan yang cukup memakan waktu ini.

Komik dapat menjadi salah satu hiburan yang menyenangkan bagi anak. Komik untuk anak biasanya berisikan cerita yang membicarakan petualangan, kelucuan, dan kisah cinta (sering disebut dengan serial cantik). Beberapa jenis komik memang tidak sesuai dengan anak misalnya komik yang memiliki tokoh anak kecil namun ternyata ceritanya tidak mewakili anak, contohnya komik Shinchon. Saat ini komik juga dapat menjadi alternatif bagi orang tua dalam memberikan pengetahuan kepada anak. Komik memberikan ilustrasi mengenai sesuatu dan penjelasan mengapa hal tersebut dapat terjadi.

4.5.2 Peminjaman Bahan Pustaka

Pasien anak dapat meminjam bahan pustaka dari perpustakaan. Mereka dapat membacanya di tempat atau membawanya ke ruang rawat. Mereka akan mengembalikan buku yang mereka pinjam apabila telah selesai dibaca. Apabila mereka lupa maka orang tua mereka yang akan mengembalikan ke perpustakaan. Apabila staf perpustakaan telah pulang, biasanya mereka membaca majalah yang ada di lemari display karena lemari buku dikunci.

Tidak ada proses pencatatan dalam kegiatan peminjaman ini. Tidak semua buku memiliki kantong buku pada halaman akhirnya. Seharusnya perpustakaan membuat suatu daftar peminjaman agar peminjaman buku dapat terkendali dengan mengetahui siapa yang meminjam. Menurut Colin Ray (1979), data peminjam perpustakaan disediakan dengan pendaftaran diri, kemudian anak mendapatkan kartu anggota begitu ia bergabung dengan perpustakaan tersebut. Namun karena tidak ada pustakawan dan belum adanya sistem yang pasti maka hal ini dibiarkan saja. Alif berpendapat hal ini tidak apa-apa karena anak merasa bertanggungjawab untuk mengembalikan dan menjaga perpustakaan dan ruang bermain karena mereka mempunyai rasa memiliki. Rumah sakit merupakan rumah kedua mereka yang harus mereka jaga. Sebenarnya dengan penggunaan kartu dan pencatatan ini, perpustakaan dapat mengontrol jumlah buku yang dapat dipinjam setiap waktu.

Anak telah diingatkan bahwa yang mereka pinjam itu buku dan mainan milik bersama. Sejak dini anak harus ditanamkan rasa bertanggungjawab terhadap

miliknya maupun milik bersama. Jika anak lupa, orang tua pasien anak akan mengembalikan buku dan mainan tersebut ke tempatnya.

Sewaktu observasi, peneliti memperhatikan bahwa ada buku yang dipinjam oleh anak (Syifa) dan ingin dibawa ke kamarnya untuk dibaca. Syifa (5 thn) mengambil sendiri buku yang berjudul Membuat Kreasi Origami. Syifa tertarik dengan gambar-gambar hasil origami tersebut. Ia mengatakan kepada ibunya bahwa ia ingin meminjam buku origami. Ibunya mengatakan kepada staf perpustakaan bahwa buku tersebut akan dipinjam ke kamar. Staf perpustakaan membolehkan, namun tidak ada pencatatan pada peminjaman ini. Pasien anak dan ibunya secara bebas dapat meminjam koleksi (baik buku maupun mainan) perpustakaan. Kemudian buku tersebut telah kembali ke lemari sesuai dengan tempatnya semula (CL 10.03). Hal ini membuktikan bahwa anak dan orang tua mempunyai rasa memiliki dan bertanggung jawab terhadap perpustakaan. Tidak adanya pencatatan pada proses peminjaman ini memungkinkan anak lebih mudah untuk meminjam koleksi dengan cepat dan juga melatih rasa tanggung jawab mereka untuk mengembalikan koleksi ke perpustakaan.

4.5.3 Belajar

Bagi anak yang dirawat di rumah sakit tentunya tidak dapat belajar secara rutin di kelas. Mereka dirawat minimal selama 2 bulan berturut-turut sehingga tidak dapat bersekolah. Terkadang mereka rindu untuk belajar bersama teman-teman. Perpustakaan melayani kegiatan belajar ini karena salah satu fungsi perpustakaan ialah sebagai menjalankan fungsi pendidikan. Hal ini dialami oleh salah satu pasien anak, Rido (14 thn) yang ingin belajar IPA atau bahasa Inggris. Kali ini ia datang bersama ibunya. Ia menggunakan kursi roda karena hari itu ia tidak boleh banyak bergerak pada bagian kakinya. Staf perpustakaan menghampiri untuk melayani. Rido merupakan pasien baru sehingga ia agak canggung dan malu. Untuk memecahkan kekakuan, staf perpustakaan berusaha mengakrabkan diri dengannya lalu bercanda ria dengannya. Kemudian Rido meminta untuk belajar IPA atau bahasa Inggris. Menurut Ruby, YKAKI telah menyediakan buku pelajaran di perpustakaan. Ternyata tidak ada buku IPA yang sesuai dengan

tingkat sekolah Rido. Akhirnya ia belajar bahasa Inggris. Tutor YKAKI membimbingnya untuk belajar (CL 05.01)

Terdapat beberapa kendala di dalam proses belajar ini, seperti pasien yang cenderung rendah diri terhadap kondisi fisiknya dan menyalahkan diri sendiri ketika salah menjawab atau ketika tulisannya tidak terbaca. Staf perpustakaan menghibur dan menyemangatnya agar ia tidak menyerah begitu saja. Kendala lainnya ialah staf perpustakaan tidak terlalu mahir dalam melafalkan bahasa Inggris. Terkadang ia juga salah dalam mengucapkan suatu kata. Namun dengan kesalahannya ini ia dapat menjadikannya bahan candaan sehingga antara pasien dan staf perpustakaan menjadi lebih akrab (CL 05.02). Mereka tertawa bersama lalu dilanjutkan belajar lagi. Apabila ia melakukan kesalahan lagi, maka staf perpustakaan lain membetulkan kesalahannya. Sekitar 40 menit berlalu, Rido tampak sangat senang telah belajar di perpustakaan. Kemudian ia meminta diri untuk beristirahat di kamar.

Lain lagi dengan Sasha (4 thn), pasien ini senang untuk belajar menulis. Ia meliuk-liukkan pensilnya sesuai dengan petunjuk dari staf perpustakaan yang mendampingi (CL 05.01). Menurut Ruby dan Alif pasien anak terkadang takut untuk menggunakan tangannya untuk menulis setelah diinfus. Anak akan merasa agak kaku namun jika ia telah berhasil membuat 1 huruf saja maka ia akan mulai berani untuk menulis beberapa huruf lagi. Menulis ini memerlukan suatu keterampilan tersendiri. Cronbach dalam Hurlock (1978: 154) menuliskan keterampilan dapat diuraikan dengan kata seperti otomatis, tepat, dan akurat. Meskipun demikian, adalah keliru menganggap keterampilan sebagai tindakan tunggal yang sempurna. setiap pelaksanaan sesuatu yang terlatih, walaupun hanya menulis huruf **a**, merupakan satu rangkaian koordinasi beratus-ratus otot yang rumit yang melibatkan perbedaan isyarat dan koreksi kesalahan yang berkesinambungan.

Lain halnya dengan Bintang (4 thn), ia belajar dengan melihat gambar. Pada sebuah majalah ia melihat gambar panca indra manusia. Ia membahas bersama staf perpustakaan mengenai fungsi panca indra manusia (CL 12.04). Dengan melihat dan memperhatikan serta bimbingan dari staf perpustakaan anak dapat belajar dengan baik.

4.5.3.1 Mewarnai dan Menggambar

Anak dapat mewarnai gambar sesuai dengan apa yang diinginkannya. Mereka dapat mewarnai dengan menggunakan berbagai macam alat mewarnai, seperti pensil warna, spidol, krayon, dan cat air. Dengan mewarnai anak dapat belajar menghafal warna dan membuat komposisi warna yang berbeda. Anak senang menggunakan cat air dan mencampurkan warna. Misalnya Deasy (4 thn) yang mencampurkan warna biru dan kuning maka akan menjadi hijau dan mencampur merah dengan kuning akan menjadi oranye. Mereka sangat senang mewarnai. Staf perpustakaan akan mengambilkan kertas yang akan diwarnai. Anak akan sibuk mewarnai dan orang tua tidak perlu mengawasi. Orang tua dapat beristirahat sejenak setelah semalaman menjaga si anak.

Angel (7 thn) memiliki kegemaran menggambar dan mewarnai. Ia lebih suka menggunakan cat air sebagai alat mewarnai. Dengan cat air ia dapat mencampur-campurkan warna yang ada sehingga menciptakan warna baru. Ia telah mengetahui bahwa jika warna biru dicampurkan dengan warna kuning akan menjadi warna hijau, kuning dengan merah akan menjadi warna oranye, dan merah dengan biru akan menjadi warna ungu. Angel telah mengetahui warna-warna sekunder yang didapat apabila ia mencampurkan warna-warna primer. Orang tua membebaskannya untuk berkreasi, tidak peduli apabila bajunya nanti akan kotor asalkan Angel beraktivitas dan tidak diam saja. Jika telah selesai melakukan kegiatan dan waktunya beristirahat maka baju yang kotor itu akan diganti dengan baju yang bersih (CL 13.04).

Selain mewarnai, anak dapat menggambar sesuai dengan keinginannya. Kegiatan mencoret-coret atau menggambar dengan perlengkapan gambar merupakan suatu kegiatan yang sangat memuaskan dan menyenangkan bagi banyak anak. Terkadang apabila anak sulit menggerakkan tangannya (karena diinfus) mereka akan meminta tolong kepada staf perpustakaan untuk menggambar sesuai dengan keinginan anak. Staf perpustakaan akan menggambar sesuai dengan keinginan anak, apabila tidak sesuai maka si anak akan meminta untuk membuat gambar lain sampai sesuai dengan keinginannya atau ia akan meminta staf perpustakaan untuk membuat gambar lain. Di sini diperlukan pemahaman mengenai apa yang diinginkan oleh anak.

Seperti Syifa (5 thn) yang meminta dibuatkan gambar kupu-kupu di selebar buku gambar. Ia meminta kupu-kupu yang besar dan banyak serta berwarna-warni, lalu ada bunga-bunga. Staf perpustakaan melakukannya sesuai dengan petunjuk yang diinstruksikan oleh Syifa. Syifa hanya melihat saja karena ia tidak bisa menggambar dengan tangan kirinya. Ia berdiri dan memperhatikan yang digambar staf perpustakaan. Setelah selesai dibuat, ia berkata ini punya aku berkali-kali. Lalu staf perpustakaan menuliskan nama Syifa pada gambar tersebut. Syifa bahkan tidak ditemani orang tuanya, bahkan ia meminta pada ibunya untuk keluar dari perpustakaan. Ia hanya ingin berada di perpustakaan tanpa ibunya (CL 10.01).

Perpustakaan anak RSKD ini berfungsi edukatif, artinya segala yang ada di dalamnya dapat digunakan untuk kegiatan belajar anak. Anak dapat dengan bebas belajar sesuai dengan keinginannya.

Berbeda dengan Tomy (10 tahun) ia menggambar dan mewarnai karyanya sendiri. Ia menggambar seekor anjing yang sedang dikemoterapi. Ruby mengatakan bahwa gambar tersebut menggambarkan keadaan Tomy yang sedang sakit. Tomy sedang menuangkan perasaan tidak enaknyanya menjalani kemoterapi melalui gambarnya. Menurut Alif dan Ruby, menggambar dapat menjadi terapi bagi si anak. Mereka menuangkan perasaannya melalui coretan, warna dan gambar yang mereka buat.

4.5.4 Melipat kertas

Anak sangat senang berkreasi membuat sesuatu sesuai dengan keinginannya. Mereka biasanya berkreasi dengan mewarnai, menggambar atau melipat kertas. Perpustakaan menyediakan perlengkapan untuk membuat kreasi ini. Melipat kertas ini dilakukan oleh anak dengan petunjuk staf perpustakaan. Mereka dapat melakukan bersama-sama sesuai dengan langkah-langkah yang dijelaskan pada buku melipat kertas. Apabila anak menyerah dan tidak bisa karena melipatnya terlalu sulit, maka staf perpustakaan akan melanjutkan pekerjaan si anak. Anak akan senang sekali begitu karya lipat tersebut telah selesai dan sangat bagus. Seperti Sasha (4 tahun) ia dibuatkan sebuah bandana (hiasan yang dikenakan di kepala) oleh staf perpustakaan. Setelah bandana tersebut selesai

dibuat, staf perpustakaan memakaikannya di kapala Sasha dan berkata bahwa ia sangat cantik sambil mencubit gemas pipinya, Sasha senang sekali dan terus memakainya untuk ditunjukkan kepada orang lain. Rasa senang ini merupakan suatu perasaan positif. Menurut Bimo Walgito yang mengutip pendapat Chaplin (1972) yang dimaksud dengan perasaan adalah keadaan atau *state* individu sebagai akibat dari persepsi⁵ sebagai akibat dari stimulus baik eksternal maupun internal. Sasha merasakan perasaan keindahan atau perasaan estetika. Perasaan ini timbul apabila seseorang mengalami sesuatu yang indah atau yang tidak indah. Orang akan mengalami perasaan senang bila mempersepsi sesuatu yang indah, demikian sebaliknya orang akan merasa tidak senang apabila mempersepsi sesuatu yang tidak indah.

Sasha sangat senang dan meminta dibuatkan satu lagi untuk teman sekamarnya yang sedang beristirahat sehingga tidak dapat datang ke perpustakaan (CL 04.01). Selain memiliki perasaan senang, ia juga memiliki perasaan kemasyarakatan atau perasaan sosial. Menurut Bimo Walgito, perasaan ini timbul dalam hubungannya dengan interaksi sosial, yaitu hubungan individu satu dengan individu lain. Perasaan ini dapat bermacam-macam coraknya, misal perasaan senang atau simpati. Perasaan tidak senang atau antipati. Perasaan Sasha ini merupakan perasaan positif. Ia mengingat teman sekamarnya karena mereka akrab dan sering berinteraksi melakukan kegiatan bersama. Sasha juga merasakan sedih karena teman sekamarnya tidak dapat ke perpustakaan, Sasha mengatakan bahwa Deasy sedang beristirahat karena lelah setelah dikemoterapi. Ia berharap Deasy senang menerimanya. Perasaan Sasha ini merupakan perasaan positif karena ia memiliki teman sekamar sehingga selama di rumah sakit ia tidak merasa bosan dan tidak meminta pulang ke rumah. Ia merasa nyaman karena ada teman sebayanya.

Selain Sasha ada, Lucy (14 tahun) di dinding tempat tidurnya tergantung kreasi lipat (CL 12.01). Ia dan staf perpustakaan menyebutnya manik-manik gantung. Ia begitu bangganya meletakkan kreasinya di sana. Ia mengatakan bahwa

⁵ Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh suatu proses penginderaan, yaitu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera. Stimulus yang diindera itu kemudian oleh individu diorganisasikan dan diinterpretasikan, sehingga individu menyadari, mengerti tentang apa yang diindera itu.

manik-manik itu untuk menghiasi foto-foto dirinya yang tertempel di papan di samping tempat tidurnya. ia merasa nyaman selama dirawat di rumah sakit karena selain perawatnya baik, ia juga dapat belajar melipat dengan staf perpustakaan dan dapat memperlakukan kamar di rumah sakit seperti kamarnya sendiri. Mengenai kreasi melipat kertas ini Ruby menjelaskan bahwa kreasi ini dibuat oleh si anak atau oleh staf perpustakaan.

“Dari kita atau anak sendiri. Awalnya kita ajarin dulu si anak, kalo anak SD mereka udah bisa melipat-lipat gitu kadang mamanya juga kita ajarin, ntar mereka buat gitu. Klo anak yang kecil biasanya kita yang bikinin. Bisa juga kita yang buat ibunya juga. Mereka berpikir lebih ke menghias aja trus bangga juga ni hasil karya gw, biar dia inget bikinnya gini sama kaka ini. Seengganya ada motivasi lah biar lebih berkreasi, jadi orang itu ga harus diem. Untuk hiburan mereka ajah. Mereka menghias juga bisa bikin betah kadang mereka malem terbangun iseng liat itu ajah ngliat-liat itu (hasil karyanya).... ” (CL 14.07)

Kreasi melipat kertas ini mendorong anak untuk lebih berkreasi dan mereka akan bangga dengan karya mereka. Hasil kreasi anak ini biasanya akan dipajang di dinding lorong menuju perpustakaan. Mereka akan menyertakan nama atau foto mereka di gambar tersebut atau dibawa ke kamar masing-masing.

4.5.5 Bercerita

Menurut Hurlock “Jauh sebelum anak mampu membaca dan sebelum mereka mampu mengerti arti setiap kata kecuali yang sederhana, mereka ingin dibacakan. Kebanyakan anak kecil usia prasekolah, mereka lebih menyukai cerita tentang orang dan hewan yang dikenalnya” (Hurlock, 1978: 335). “Pada usia prasekolah anak cenderung dibacakan cerita oleh orang tua atau orang lain karena pada umumnya seorang anak baru membaca sendiri setelah duduk di kelas 3 atau 4 SD” (Tedjasaputra, 2001: 64). Seperti Bintang yang meminta dibacakan sebuah buku cerita dari staf perpustakaan. Ia memilih cerita dengan tokoh hewan. Staf perpustakaan membacakan cerita dengan melihat buku dengan sesekali berimprovisasi sehingga Bintang tidak merasa bosan dengan cerita yang dibacakannya. Bintang sangat senang dibacakan cerita karena ia terus-menerus meminta dibacakan cerita lainnya. Dalam membacakan cerita, staf perpustakaan membuat cerita tersebut sehidup mungkin. Ia mengatur nada suara untuk berbagai

tokoh di dalamnya, misalkan saja untuk suara kucing berbeda dengan suara kambing atau anjing. Selain itu, staf perpustakaan terkadang membumbui cerita tersebut dengan tubuh sehingga terlihat ekspresif dan hidup sehingga bintang senang mendengarkan cerita tersebut (CL 12.01).

Kegiatan bercerita ini menurut Safira dilakukan atas permintaan perawat RSKD. Perawat akan memberikan 5 nama pasien yang akan dibacakan cerita. Perawat akan memberikan naskah cerita pada hari sebelumnya sehingga tutor YKAKI dapat mempersiapkan diri. Apabila pada hari itu tutor YKAKI hanya dapat bercerita sebanyak 2 anak, maka rekan mereka akan melanjutkan tugas tersebut keesokan harinya. Kegiatan bercerita ini menggunakan beberapa perlengkapan yang disediakan oleh perpustakaan. Tutor YKAKI yang menjalankan kegiatan bercerita akan memilih perlengkapan pendukung yang akan digunakan sesuai dengan jalan cerita, misalnya boneka beruang, boneka kelinci, boneka gajah, dan sebagainya. Mereka akan bercerita selama 10 – 15 menit. Perpustakaan menyediakan properti yang dapat digunakan dalam kegiatan bercerita ini.

“Oh, ini punya perpustakaan ini. Biasanya boneka-boneka ini dipilih sesuai dengan cerita yang ingin dibawakan. Kita tinggal cari aja di perpustakaan banyak ko boneka-boneka yang bisa digunakan. ... Ini saya juga membuat orang-orangan juga.....” (CL 12.01)

Namun perpustakaan tidak memiliki semua properti yang dibutuhkan oleh karena itu, staf perpustakaan membuat sendiri tambahan propertinya. Mereka membuat properti tersebut dari bahan sederhana. Contohnya saat ini Safira telah membuat wayang orang sebagai pengganti boneka manusia yang tidak dimiliki perpustakaan. Ia membuatnya dengan menggambar tokoh orang dan menempelkannya pada ujung kertas sehingga ia mudah menggerak-gerakkan tokoh tersebut. Staf perpustakaan telah mempersiapkan properti yang akan mereka gunakan dalam kegiatan bercerita ini.

Namun staf perpustakaan juga dapat bercerita dengan spontan (tanpa persiapan sebelumnya). Kegiatan ini dilakukan atas permintaan anak sendiri maupun dari orang tua,

“...tergantung anaknya juga. Klo anaknya mau dibacain dongeng ya kita bacain. Kadang si mamanya yang minta. Anak ga mo ngapa-

ngapain inisiatif ajah kita bacaain cerita yah, BT di kamar ntar kita bacaain cerita yah. Peralatan yang ada ya kita manfaatin ajah spontan ajah biasanya yang kita tau dongeng-dongeng umumlah dan kita juga bisa eksplor sendiri misalnya pengalaman kakaknya waktu tadi pagi mo berangkat ke Dharmais. Atau tentang anak yang sakit, biar mereka senenglah.” (CL 14.08)

Kegiatan bercerita ini menurut Ruby memiliki manfaat tersendiri,

“Dengan mendongeng anak lebih imajinatif dan melupakan penyakitnya atau mereka terkadang bersikap kritis juga loh. Misalkan ada yang janggal mereka protes. Tadi kaka bilang begini ko sekarang jadi begitu. Di akhir cerita kita biasanya nanya ke mereka trus yang jahat siapa? Trus emang jahatnya kenapa? Kita mengetes respon mereka.” (CL 14.08)

Bercerita menjadikan anak lebih imajinatif dan dapat mengalihkan perhatiannya dari penyakit yang dideritanya. Mereka terhibur dengan cerita yang dibawakan oleh staf perpustakaan. Selain itu, anak menyikapi secara kritis cerita yang dibawakan oleh staf perpustakaan. Bercerita merupakan salah satu cara menanamkan nilai tanpa mengajarkan atau menggurui. Staf perpustakaan akan menanyakan kepada anak mengenai cerita tersebut untuk mengetahui respon mereka terhadap anak.

Staf pepustakaan mengatakan terdapat kendala yang dihadapi dalam kegiatan bercerita ini,

“... misalnya ada anak yang tidak menghargai kita lagi bercerita gitu. Kita lagi cerita, eh... anaknya ribut sendiri gitu. Atau anaknya tidak bisa diam, terlalu aktif. Ada anak yang tidak mau dibacakan cerita biasanya jika mereka memang lagi ngga mau. Mereka mungkin abis menjalani pengobatan atau ternyata mereka mengantuk gitu.” (CL 12.02)

Kendala yang dihadapi dalam kegiatan bercerita ini berasal dari anak. Terkadang ada anak yang tidak menghargai ketika dibacakan cerita, atau anak cenderung hiperaktif atau anak selesai melakukan pengobatan sehingga kesehatannya tidak dalam kondisi baik. Mereka tidak akan mendengarkan cerita dan akan mengacuhkan cerita yang dibawakan oleh staf perpustakaan. Keesokan harinya tutor YKAKI akan mencoba membacakan cerita lagi. Anak tidak ingin dibacakan cerita dimungkinkan beberapa sebab, misalnya saja ia sedang ingin

sendirian dan tidak ingin diganggu atau anak sedang mengantuk sehingga ia ingin suasana yang tenang.

4.5.6 Bermain

Menurut Alif, dunia anak adalah bermain dan belajar. Bermain dilakukan tanpa tekanan dan paksaan dari orang lain dan dapat menimbulkan kesenangan individu. Anak akan sangat menikmati kegiatan bermain baik sendiri maupun bersama teman. Menurut Elizabeth Hurlock (1978: 320) secara garis besar, bermain dapat dibagi menjadi 2 kategori, aktif dan pasif. Pada semua usia, anak melakukan permainan aktif dan pasif. Proporsi waktu yang dicurahkan ke masing-masing jenis bermain itu bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori. “Bermain aktif adalah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri” (Hurlock, 1978: 327). Seperti belajar, bermain dapat dilakukan sendiri maupun bersama-sama.

Walaupun dalam keadaan sakit, Firman (7 thn) dan Fico (3 thn) dapat bermain dalam kategori aktif (CL 13.03). Mereka bersama bermain bola bowling plastik yang ada di ruang bermain RSKD. Mereka bergantian melemparkan bola mengenai pin-pin bowling. Bila bola bowling menjatuhkan pin-pin tersebut, mereka berteriak “yes... yes...” dengan senang. Hampir semua permainan aktif melibatkan koordinasi motorik. Banyaknya waktu yang digunakan dan banyaknya kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Variasi ini disebabkan beberapa faktor (Hurlock, 1978.: 328), antara lain peralatan, teman bermain, dan kesehatan. Kebanyakan bermain aktif memerlukan beberapa peralatan untuk merangsangnya. Misalnya dalam permainan bowling yang dilakukan oleh Firman dan Fico peralatan yang digunakan dalam permainan tersebut adalah bola dan sejumlah pin plastik.

Selain itu, dalam bermain aktif membutuhkan teman bermain. Di masa anak-anak, permainan beralih dari masa bermain sendiri ke permainan sosial. Tingkatan penerimaan sosial yang mereka nikmati akan menentukan banyaknya waktu yang dihabiskan dalam bermain aktif dan banyaknya kegembiraan yang mereka peroleh. Selain dua faktor di atas, faktor kesehatan juga mempengaruhi

lamanya bermain aktif ini. Anak yang sedang sakit membutuhkan waktu untuk beristirahat agar tidak terlalu lelah. Permainan aktif ini memberikan sumbangan bagi kesehatan dan perkembangan koordinasi motorik (Hurlock, 1978: 334).

Tidak hanya kesenangan yang diperoleh pada saat bermain. Bermain memiliki manfaat lainnya, yaitu perkembangan aspek fisik dan juga perkembangan motorik kasar serta halus. Anak dapat bermain seluncur maupun ayunan di ruang bermain. “Bila anak mendapat kesempatan melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat anak menjadi sehat” (Tedjasaputra, 2001: 39). Anak yang bermain permainan ini sebaiknya tidak dalam keadaan menggunakan infus pada salah satu tangannya. Kegiatan permainan ini memerlukan kebebasan menggerak-gerakkan badan. Anak akan merasa kesulitan sendiri apabila ia tetap memaksa melakukan kegiatan permainan ini apabila terdapat selang yang berhubungan dengan tubuhnya. Selain itu, permainan ini juga sebagai sarana perkembangan motorik kasar. Perkembangan motorik kasar ini juga dapat dilakukan oleh anak yang sedang berlari-lari atau bermain kejar-kejaran. Sedangkan untuk perkembangan motorik halus biasanya anak melakukan kegiatan yang tidak terlalu melelahkan, seperti menggambar atau melukis.

Permainan aktif ini tidak berarti harus dilakukan dengan berlari, namun bermain aktif timbul karena mereka memainkan peralatan bermain itu sendiri.

4.6 Hubungan antara Pelayanan Perpustakaan yang Diberikan kepada Anak

4.6.1 Bermain dan Belajar

Bintang datang ke ruang perpustakaan bersama ibunya karena ia tidak kuat mendorong tiang infus yang berat karena sedang dilengkapi dengan peralatan medis. Ia mengatakan bahwa hari ini ia sedang ingin bermain pasang-pasangan, maka staf perpustakaan yang telah mengerti mengambil 2 buah puzzle “Twines” dengan potongan yang agak besar agar Bintang tidak mengalami kesulitan dalam bermain puzzle tadi (CL 12.03)

Ditemani ibunya, Bintang memasangkan kepingan demi kepingan sesuai dengan urutannya. Apabila Bintang mengalami kesulitan, ibunya dan staf

perpustakaan memberikan petunjuk di mana letak kepingan tersebut seharusnya dipasang. Bila kepingan tersebut memiliki bagian yang datar (rata) maka ibunya mengatakan bahwa kepingan tersebut untuk bagian pinggirnya dan ia harus memasangkan puzzle tersebut dengan mencari warna dan potongan yang sama. Akhirnya ia mulai memasangkan kepingan-kepingan puzzle tersebut dengan menyesuaikan warnanya. Misalnya gambar anjing pada puzzle tersebut berwarna merah dan kurang pada bagian kepalanya, maka ia akan mencari sisa kepingan yang berwarna merah dan mencoba memasangkannya, apakah kepingan tersebut pas atau tidak pada bagian yang kurang. Setelah jadi 1 puzzle tersebut, staf perpustakaan memberikan pertanyaan seperti, “Bintang, ini warna apa?” sambil menunjuk warna apa yang ditanyakan dan Bintang menjawab “biru”. Bintang menjawab dengan benar bahwa bagian yang ditunjuk tersebut berwarna biru. Lalu ia mencoba memasangkan puzzle berikutnya, kemudian staf perpustakaan memberikan pertanyaan lagi dengan menunjuk warna yang ingin ditanyakan. Kemudian dengan benar Bintang menjawab bahwa warna tersebut adalah kuning. Beberapa saat kemudian ia ditanya ibunya mengenai warna yang sedang ditunjuk oleh ibunya. Ternyata ia tidak mengetahui warna tersebut. Ia ragu-ragu untuk menjawabnya. Setelah itu ibunya memberitahukan bahwa warna tersebut adalah warna ungu. Kemudian Bintang mencoba menyelesaikan puzzle tersebut. Namun sayang puzzle tersebut kurang dua keping sehingga ia tidak dapat menyelesaikan puzzle tersebut sampai utuh. Seharusnya puzzle tersebut memiliki suatu tempat penyimpanan tersendiri sehingga semua keping yang ada tidak tertukar atau hilang.

Selain bermanfaat untuk perkembangan aspek motorik halus, bermain juga bermanfaat untuk perkembangan aspek kognisi. Bintang menjawab dengan benar warna yang ditunjuk dan memasangkan kepingan puzzle sesuai dengan bentuk potongan kepingan masing-masing puzzle. “Pada usia prasekolah, anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain. Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain” (Tedjasaputra, 2001: 43).

Setelah menyelesaikan 2 puzzle tersebut, Bintang melanjutkan dengan memasang puzzle yang ketiga, tetapi puzzle yang ketiga ini terlebih dahulu harus digunting karena merupakan bagian dari majalah anak. Setelah diberi gunting, Bintang melanjutkan menggunting lembaran majalah tersebut dengan tangan kirinya karena tangan kanannya sedang diinfus. Puzzle ini berupa gambar sebuah keluarga dengan potongan tiap kepingnya merupakan bentuk persegi. Staf perpustakaan membantunya memegang lembaran kertas sementara Bintang mulai menggunting. Setelah digunting, ia menempelkan potongan-potongan puzzle kertas tersebut pada tempat menempel yang telah disediakan pada halaman majalah selanjutnya. Sama seperti 2 puzzle sebelumnya, Bintang mencoba menyatukan dan menempelkan puzzle tersebut menjadi sebuah gambar utuh. Setelah selesai ia dengan bangganya memperlihatkan hasil karya puzzle-nya tersebut kepada ibunya. Ibunya mendekat untuk melihat dan mengatakan bahwa Bintang pintar. Bintang tersenyum.

Menurut Safira, kegiatan menggunting, menempel dan memasangkan puzzle ini untuk melatih motorik anak. Sederhananya seperti latihan untuk melemaskan otot-otot tangan anak.

Marzollo dan Lloyd dalam Tedjasaputra (2001: 104) bermain adalah belajar bagi anak karena melalui bermain, anak dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya.

Dengan bermain ini anak dapat belajar dengan baik. Misalnya mereka akan mengetahui berbagai macam warna-warna yang ada, ukuran serta bentuk yang mereka temui. Mereka akan berkata bahwa pohon itu hijau dan langit itu biru karena mereka telah belajar mengenai warna di sekeliling mereka.

4.6.2 Bermain dan Sosial

Tidak hanya bersama saudara, kegiatan bermain pun dapat dilakukan dengan bersama-sama teman sebaya. Kegiatan bermain bersama ini dapat menumbuhkan perasaan hubungan antar anak. Hubungan ini dapat berupa hubungan pertemanan. Hubungan pertemanan ini merupakan hubungan sosial yang melibatkan interaksi antar individu.

Firman datang ke ruang perpustakaan sendiri kemudian menunjuk ke lemari di bagian permainan dan mengatakan bahwa ia ingin bermain permainan membangun suatu bangunan. Ia ingin bermain permainan konstruktif. Ia meminta kepada staf perpustakaan untuk mengambilkannya dan bermain bersama. Ia bermain mendirikan bangunan yang terbuat dari balok kecil-kecil menyerupai balok sesungguhnya. Setelah menuangkan pasir yang akan menjadi perekat (semen pada balok-balok tersebut), Firman mengaduk semen tersebut dan meminta ditambahkan air agar semen tidak terlalu padat. Setelah itu ia mulai membuat suatu bangunan dengan mencelupkan balok-balok ke dalam semen yang dibuat tadi. Ia juga membersihkan sisa-sisa pasir yang menempel di balok-balok tersebut karena semen kering yang menempel tersebut menggangukannya sehingga tidak tertempel dengan sempurna. Firman asik bermain bersama staf perpustakaan.

Syifa yang datang untuk mengecek kesehatan mampir ke perpustakaan sementara ibunya menunggu hasil dari laboratorium dan mengobrol dengan ibu-ibu pasien lainnya. Syifa yang tadinya hanya asik melihat mulai tertarik untuk bergabung membuat rumah-rumahan juga. Tanpa diminta, Syifa duduk bersebelahan dengan Firman dan mulai membuat bangunan juga.

Awalnya Firman tidak memperdulikan, tetapi staf perpustakaan mengajaknya untuk ikut mendirikan bangunan bersama. Akhirnya mereka berdua bermain bersama. Mereka mendirikan bangunan rumah-rumahan dari balik-balok tersebut. Mereka asik bermain namun masing-masing hanya diam saja, tidak ada pembicaraan kata-kata yang terucap.

Tanpa terasa semen yang mereka gunakan hampir habis. Mereka akhirnya berbicara dan bekerjasama untuk mengumpulkan pasir yang ada di bawah kardus. Firman mengajak Syifa untuk mengumpulkan pasirnya. Ternyata memang benar di dasar kardus mainan tersebut banyak pasir-pasir yang berjatuhan. Syifa dan Firman memunguti pasir tersebut dan mereka tertawa senang karena berhasil memunguti pasir yang akan menjadi semen tersebut. Firman meminta ditambahkan air pada pasir tersebut sementara Syifa memunguti pasir yang masih ada di bawah kardus mainan tersebut. Setelah itu mereka mendirikan bangunan kembali (CL 13.03).

Firman terlihat lebih senang bermain bersama-sama daripada bermain sendiri. Ia mengatakan bahwa mainan tersebut akan cepat selesai jika dikerjakan bersama. Syifa dan Firman berteman melalui permainan ini. Apabila Syifa menempelkan terlalu banyak semen, Firman akan berkata bila Syifa terlalu tebal menempelkan semennya. Firman mengatakan bahwa jika semen tebal seperti itu maka semen tersebut akan cepat habis sehingga mereka tidak akan selesai membuat rumahnya.

Dalam permainan ini, Firman dan Syifa bermain bersama. Dalam Tedjasaputra (2001: 32) bermain bersama merupakan tonggak penting dalam tahapan perkembangan sosial anak, mulai tampak pada usia prasekolah. Kegiatan bermain sosial ini ditandai dengan adanya interaksi dengan orang di sekeliling anak sehingga akhirnya anak mampu terlibat dalam kerja sama dalam bermain. Bermain bersama ini ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu.

Fico yang sedang bermain permainan masak-masakan. Ia mengatakan ingin membuat teh untuk ibunya. Lalu ibunya berpura-pura meminumnya. Ibunya meminta dibuatkan nasi goreng dan dengan segera Fico membuat nasi goreng dan memberikan masakan tersebut kepada ibunya. Tak berapa lama datang Tyan ia bergabung dengan Fico. Mereka bermain bersama. Fico memasak makanan sementara Tyan membuat minuman. Setelah membuat, mereka memberikannya kepada staf perpustakaan. Tyan mengatakan ia memberikan minuman tersebut agar staf perpustakaan tidak lelah. Tyan dan Fico membuat makanan dan minuman sebagai hiburan kepada staf perpustakaan. Staf perpustakaan berpura-pura memakan dan meminumnya lalu ia mengatakan bahwa enak sekali dan ia menjadi kenyang.

Kegiatan bermain Fico dan Tyan (4 thn) serta ibu dan staf perpustakaan merupakan bermain pura-pura. Menurut Tedjasaputra (2001: 29) kegiatan bermain pura-pura ini mulai banyak dilakukan anak berusia 3 – 7 tahun. Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat juga anak melakukan peran imajinatif memainkan peran tokoh yang dikenalnya melalui film kartun atau dongeng. Bermain pura-

pura ini membantu anak mencoba berbagai peran yang diamatinya, dalam hal ini Fico dan Tyan memainkan peran sebagai penjual dan staf perpustakaan sebagai pembelinya. Selain kepada staf perpustakaan dan orang tua mereka memberikan masakan-masakan tersebut kepada seseorang mahasiswa psikologi yang ingin mengadakan penelitian. Di sini terlihat adanya hubungan antara bermain dan sosialisasi antara anak-anak dengan teman maupun orang lain yang baru saja dikenal. Mereka memberikan minuman seperti yang biasa dilakukan orang tua mereka ketika ada tamu yang datang ke rumah. Mereka menirukan apa yang dilakukan oleh orang tuanya. Perpustakaan selain sebagai tempat bermain, juga berfungsi sebagai tempat bersosialisasi.

Turner dan Helms “menyoroti kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi anak. Kegiatan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk bergaul dengan anak lain dan belajar mengenal berbagai aturan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya” (Tedjasaputra, 2001: 33).

Bermain memiliki manfaat untuk perkembangan aspek sosial anak. Ia juga belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman tersebut, sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling bertukar informasi (pengetahuan). Mereka bergantian membuat makanan dan minuman dengan berkomunikasi. Apabila Fico akan membuat minuman maka Tyan akan membuat makannya.

Selain bermain dengan teman sebaya, pasien anak juga dapat bermain dengan saudaranya bersama kakak atau adiknya. Seperti Mawar (kakak) dan Melati (adik). Mereka bersama staf perpustakaan bermain mendirikan rumah-rumahan dari bahan balok-balok kecil menyerupai batu bata bangunan dan semen yang terbuat sejenis pasir pantai. Mawar (11 thn) dan Melati (7 thn) bekerjasama. Melati bertugas mengaduk semen dalam sebuah wadah kecil, sementara Mawar dan staf perpustakaan menyusun balok-balok tersebut sehingga menyerupai bangunan rumah. Sesekali terdengar mereka saling menyalahkan apabila ada semen yang tumpah namun beberapa saat kemudian mereka tertawa bersama (CL 06.01).

Mengutip Sloper's (2000a) Mary Dixon-Woods et al. (2005: 109) anak-anak (adik maupun kakak dari pasien anak) menceritakan bahwa terdapat pembatasan kesempatan mereka dalam bersosialisasi dengan teman, dan kehilangan persahabatan dengan saudara mereka yang menderita sakit. Terkadang pula saudara (adik maupun kakak) menceritakan bahwa mereka seperti tidak mendapat perhatian dari orang tua mereka karena hampir semua perhatian terpusat kepada saudara mereka yang terkena penyakit. Banyak saudara kandung memiliki pengalaman konflik emosi termasuk kebencian dan kemarahan, namun tidak semuanya sangat terganggu dengan berkurangnya perhatian orang tua dan menunjukkan pengertian mereka mengapa perhatian orang tua terfokus bukan pada mereka. Namun saudara yang lebih muda seperti adik mungkin cenderung secara menunjukkan kecemburuannya secara terus terang.

Mungkin Melati merasa agak cemburu (iri) terhadap kakaknya karena orang tua, khususnya ibu yang menemani Mawar di rumah sakit sementara Melati harus bersekolah sehingga ia tidak bisa selalu bersama dengan ibunya. Sering ketika sekolah usai, Melati pergi ke rumah sakit untuk menjenguk kakaknya yang sedang sakit, contohnya bermain di perpustakaan ini dapat membuat hubungan antar saudara tidak menjadi lebih renggang. Diharapkan hubungan mereka dapat lebih akrab dan saling mendukung satu sama lain. Bermain bersama saudara ini merupakan suatu permainan aktif baik untuk Mawar maupun Melati.

4.6.3 Bermain dan Psikologi

Tedjasaputra mengatakan "Bermain sepertinya sudah menjadi bagian dari diri seorang anak. Bagi anak, bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya dan sudah terberi secara alamiah" (Tedjasaputra, 2001: 42). Syifa yang akan menjalani proses pengobatan selalu berkata kepada setiap orang yang datang bahwa hari itu ia sedang berpuasa. "aku puasa loh... aku puasa loh...". Staf perpustakaan mengajaknya bermain untuk mengalihkan perhatiannya agar ia tidak tegang karena akan menjalani pengobatan. Melalui bermain, seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang

dialami dalam hidupnya sehari-hari. Selain itu, bermain menimbulkan suatu kesenangan sendiri.

Lain halnya dengan Ferry (14 thn), ia lebih menyukai bermain dengan komputer yang ada di ruang bermain. Komputer tersebut memiliki banyak permainan. Saat itu Ferry memainkan permainan Gemstones. Ia memilih permainan tersebut karena mudah tetapi juga diperlukan keahlian karena dibatasi waktu dan juga harus memasang potongan-potongan *gems* tersebut seperti puzzle saja, namun agak lebih rumit. Ia tertantang yang bentuk dasarnya lingkaran karena lebih sulit. Jika yang bentuknya segitiga dan persegi terlalu mudah. Menurutnya *gems* yang bentuknya lingkaran lebih rumit karena jika salah memasangkannya ia akan kesulitan dan akan mengurangi bantuan yang ada. Ia akan memakai pilihan bantuan tersebut jika terpaksa (CL 10.02).

Ketika bermain ia dikelilingi oleh anak-anak lain yang ingin melihatnya bermain dan juga ingin mencoba bermain. Sesekali mereka memberitahunya di mana seharusnya meletakkan potongan *gems* tersebut. Kadang Ferry merasa terganggu konsentrasinya jika ada yang sampai menyenggolnya hanya untuk memberitahukan di mana seharusnya meletakkan potongan *gems* tersebut, tetapi ia juga senang dikelilingi seperti itu karena merasa diperhatikan oleh anak-anak lain. Dalam Tedjasaputra “sebenarnya yang dipicu alat permainan elektronik adalah kemampuan anak untuk bereaksi dengan cepat dan dengan latihan yang terus-menerus (*drilling*) anak menjadi tangkas” (*ibid.*, 113). Ketangkasan inilah yang ingin diperlihatkan Ferry dalam permainan ini.

Oppeheim (1984) beberapa nilai positif didapat dari komputer. Alat permainan ini memang menarik bagi anak dan dapat mengembangkan koordinasi tangan dan mata karena anak dirangsang untuk melihat dan langsung bereaksi dengan menekan tombol-tombol yang tepat. Selain itu beberapa orang percaya bahwa alat permainan ini bisa meningkatkan rentang perhatian dan konsentrasi anak. Mengingat sifatnya yang kompetitif, alat permainan ini juga bisa menjadi ajang untuk kompetisi diri, melihat seberapa jauh kemampuannya sendiri (*ibid.*, 114).

Setelah bermain komputer, Ferry sebenarnya ingin bermain gitar, tetapi di rumah sakit tersebut tidak ada gitar (CL 10.03). Sewaktu di rumah ia senang memainkan gitar. Menurutnya bermain gitar memiliki keasikan sendiri. Ia dapat bermain sekaligus bernyanyi sendiri maupun bersama teman-temannya. Peneliti hanya melihat alat musik suling yang terdapat di ruang perpustakaan. Ferry tidak mau bermain suling, ia lebih menyukai gitar. Bermain musik dapat menjadi pelepasan ketegangan tersendiri baginya. Musik merupakan bagian yang penting bagi anak. Dengan bermain musik akan timbul perasaan senang dan bahagia. Kegiatan musik memiliki manfaat yang banyak bagi anak.

Moomaw dalam Spodek, Saracho & Davis, (1991) antara lain melalui musik anak dapat mengekspresikan emosinya, anak dapat meningkatkan pengetahuannya tentang berbagai suara, anak dapat mengembangkan kepekaan pendengarannya, anak dapat mengembangkan kesadaran akan kebutuhannya dan identitas diri, anak dapat mengembangkan kecintaannya akan musik dan mengembangkan kreativitasnya dalam musik, dan anak dapat memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok (Tedjasaputra, 2001 : 116).

Yang dirasakan Ferry adalah ia dapat mengungkapkan perasaannya melalui bermusik. Bermusik merupakan salah satu kegiatan menyenangkan karena dapat membuat perasaan dan pikiran menjadi lebih tenang.

4.6.4 Belajar dan Psikologi

Syifa bersama staf perpustakaan membuat kreasi kartu ucapan. Syifa berkata bahwa ia ingin membuat untuk ibu dan adiknya, Kuin karena Syifa sayang kepada mereka (CL 13.02). Hal ini ditunjukkan dengan membuatkan kartu terima kasih untuk ibu dan untuk Kuin berisikan doa agar Kuin tetap menjadi anak yang manis. Syifa meminta kartu tersebut dituliskan oleh staf perpustakaan untuk ibu dan adiknya. Ia memilih warna amplop pink karena sesuai dengan baju yang sedang dikenakannya. Anak dapat mengekspresikan dirinya melalui kegiatan belajar ini. Misalnya seperti melukis, menggambar dan mewarnai yang dapat dilakukan anak secara bebas.

Syifa belajar menempelkan gambar yang akan menjadi hiasan pada bagian depan amplop. Ia menempelkan 2 buah gambar hati yang berbeda warna. Ia memilih warna ungu dan biru untuk kartu ibunya dan memilih warna biru dan kuning untuk adiknya. Warna-warna tersebut bagus menurutnya apalagi jika ditempelkan bersama. Ia dapat menyebutkan warna-warna tersebut dan ia merasa bangga ketika staf perpustakaan memujinya. Ketika ibu Syifa menjemputnya untuk pulang, ia membawa serta amplop tersebut dan berterima kasih kepada staf perpustakaan karena telah mengajari membuatnya kartu ucapan tersebut. Anak dapat belajar bersama dan biasanya mereka lebih bersemangat apabila belajar bersama.

Dengan belajar anak juga dapat meningkatkan rasa percaya dirinya karena dengan belajar mereka memiliki pengetahuan yang belum tentu semua anak tahu mengenai hal tersebut. Seperti Angel yang telah mengetahui penciptaan warna sekunder yang merupakan percampuran warna primer. Sewaktu mewarnai ia menunjukkan hal tersebut dengan percaya diri.

4.6.5 Belajar dan Sosial

Anak dapat belajar sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Menurut Ruby untuk anak prasekolah, TK, sampai dengan SD kelas 2 mereka belajar lebih kepada menggambar, mewarnai, melukis, membuat huruf atau angka. Untuk anak lebih tinggi tingkatannya, mereka lebih kepada belajar matematika, IPA, dan bahasa Inggris. Perpustakaan anak ini menyediakan buku-buku pelajaran yang memang disesuaikan untuk tingkatan anak dan juga alat tulis yang dapat digunakan anak untuk belajar.

Ketika belajar bersama anak yang satu harus juga menghargai anak yang lainnya, seperti halnya Deasy dan Sasha yang mewarnai gambar di perpustakaan. Ia lebih asik menggunakan cat air untuk mewarnai karena dengan cat air ia tidak perlu mengeluarkan banyak tenaga untuk mewarnai. Penggunaan cat air ini ia pun dapat mencampur-campurkan warna. Deasy dan Sasha mewarnai bersama. Mereka berbagi warna dalam satu tempat cat warna. Tidak masalah warna yang mereka campur akan menjadi berantakan dan mengotori baju yang mereka kenakan. Mereka akan meminta staf perpustakaan menunggui karya mereka agar

menjadi kering dan nantinya akan mereka ambil untuk dibawa ke kamar maupun dipajang di lorong perpustakaan.

Dengan berbagi warna ini mereka berlatih membagi apa yang mereka miliki dan memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaan mereka mewarnai bersama. Mereka belajar untuk membagi apa yang mereka punya kepada anak lainnya.

4.6.6 Sosial dan Psikologi

“Pertemanan memainkan peranan penting dalam perkembangan anak” (Keenan, 2002: 211). Di RSKD ini timbul rasa pertemanan di antara para pasien anak seperti halnya Tyan dengan Deasy yang akrab bersama-sama bermain. Sewaktu Deasy menjalani pengobatan, Tyan memberikan rasa simpatinya dengan menjenguknya. Setelah itu Tyan kembali bermain di ruang perpustakaan.

Syifa dan Nada bermain bersama di ruang perpustakaan. Mereka mewarnai gambar bersama. Nada yang baru melihat bekas operasi di wajah Syifa menanyakan apa yang terjadi dengan wajahnya. Syifa yang tidak sadar tengah ditanyai hanya diam saja. Staf perpustakaan menyadarkan Syifa bahwa ia ditanya oleh Nada. Tetapi Syifa tidak menjawab, ia hanya memandangi Nada. Staf perpustakaan berusaha menjawab pertanyaan Nada karena Syifa tidak mau menjawab. Staf perpustakaan mengatakan bahwa Syifa sedang sakit karena habis dioperasi. Nada hanya melihatnya kemudian ia mengatakan semoga cepat sembuh. Apa yang dilakukan Tyan dan Nada merupakan ungkapan rasa simpatinya. Mereka mengekspresikan rasa simpatinya dengan berusaha menghibur pasien lain yang sedang bersedih kemudian mereka kembali asyik bermain.

Adanya interaksi ini menimbulkan perasaan sosial dalam diri individu. Perasaan sosial menurut Walgito “adalah perasaan yang timbul dalam hubungannya dengan interaksi sosial, yaitu hubungan individu satu dengan individu lain. Perasaan ini dapat bermacam-macam coraknya, misalnya perasaan senang atau simpati, perasaan tidak senang atau antipati” (Walgito, 1981: 159).

“Anak-anak dengan penyakit kronis⁶ mempunyai persamaan bahwa penyakit-penyakit itu mempengaruhi anak selama paling singkat 3 bulan,

⁶ Penyakit kronis adalah penyakit-penyakit degeneratif yang berkembang selama kurun waktu yang lama, sebagai missal: jantung, kanker, dan stroke

seringkali selama hidup. Para orang tua dan anak biasanya didorong agar menjadi bertanggung jawab atas banyak segi perawatan medis” (Smet, 1994: 65). Anak perlu diberitahu mengenai penyakitnya sesuai dengan tingkat kemampuan anak dalam menerima informasi, misalnya berbicara dengan memakai bahasa yang dipahami anak dan mengajaknya untuk melawan penyakitnya tersebut.

4.6.7 Pengobatan dan Pelayanan Perpustakaan

Segera setelah didiagnosis mengidap penyakit kanker, anak-anak biasanya memiliki berbagai perasaan yang tidak menyenangkan. Mereka menjadi seorang anak yang khawatir, gelisah, bergantung, menjauh dari orang lain, mudah menangis, dan biasanya terjadi masalah pada waktu tidur anak. Hal ini berlaku pada anak-anak yang telah mengerti penyakit berbahaya ini dan hampir menginjak usia remaja.

Menurut Mary Dixon-Woods et al. (2005) adanya akibat yang ditimbulkan dari proses pengobatan ini seperti bekas luka, amputasi, dan efek lain dari obat yang diberikan, mempengaruhi identitas anak. Anak akan cenderung tidak percaya diri dan lebih senang menyendiri. Ancaman yang paling umum biasanya adalah kerontokan rambut dan ini merupakan hal tersulit bagi anak terutama anak yang menjelang usia remaja di mana penampilan merupakan hal terpenting yang dirasakan terutama dalam suatu hubungan lawan jenis atau identitas diri (65).

Menurut Alif, penjelasan kepada anak mengenai akibat dari pengobatan selama di rumah sakit diperlukan agar anak tidak merasa putus asa dengan apa yang terjadi dengan dirinya. Misalkan saja penjelasan mengenai kerontokan rambut yang terjadi selama proses pengobatan. Para relawan akan menjelaskan bahwa rambut tersebut akan tumbuh lagi beberapa waktu yang akan datang dan akan lebih indah. Dengan penjelasan tersebut diharapkan anak akan mengerti dan mau melakukan proses pengobatan selanjutnya.

Anak cenderung takut melihat peralatan medis, terkadang anak juga takut dengan pengobatan yang dilakukan terutama pada saat tindakan pada pasien intratekal. Bukan hanya anak saja yang takut, terkadang orang tua pun tidak

sanggup melihat anaknya melalui proses pengobatan yang begitu berat. Pada saat inilah relawan staf perpustakaan memberikan pendampingan. Mereka akan mendampingi selama proses pengobatan berlangsung.

Anak biasanya telah mengetahui kapan jadwal mereka akan melakukan tindakan medis seperti kemoterapi atau intratekal. Mereka akan diminta berpuasa sebelum melakukan tindakan medis tersebut. Anak yang pernah mengalami trauma dengan pengobatan tersebut tidak akan mau bekerjasama dalam tindakan medis. Namun karena mereka harus melakukannya mereka akan dibujuk baik oleh orang tuanya, suster, maupun staf perpustakaan. Menurut Ruby,

“Anak cenderung takut udah liat jarum suntik ajah. Kaya si Neo yang mau diinfus trus si suster minta kakaknya untuk nemenin dulu yah.”

Perawat meminta tolong staf perpustakaan untuk menemani anak sehingga anak merasa tenang ketika akan menjalani pengobatan, misalnya dengan cara bercerita ketika si anak tidak mau bekerjasama saat akan diinfus atau melakukan kegiatan *sharing* ke kamar anak agar anak berbagi pengalamannya dan mengurangi bebannya serta memberikan dorongan semangat kepadanya.

Menurut Alif, biasanya mereka dibiarkan melakukan aktivitas seperti biasanya, misalnya saja bermain di perpustakaan atau melakukan kegiatan yang disukai oleh anak seperti berfoto-foto. Lakukan saja apa yang diinginkan oleh anak, anak ingin berfoto-foto, maka kita akan mengambil foto dengan mereka sampai anak lupa dengan tindakan medis yang akan dilakukan. Lalu menurut Alif, setelah melakukan berbagai aktivitas tersebut, si anak akan lebih mudah diajak bekerjasama dalam proses pengobatan karena sudah berkurang rasa takutnya, meskipun mereka akan tetap menangis saat tiba di ruangan tindakan. Namun setelah dibius, si anak menjadi tidak sadar dan dengan cepat dan pasti para dokter dan perawat melakukan tindakan medis (CL 08.02).

Sasha berada di ruang perpustakaan untuk mewarnai gambar, kemudian datang seorang perawat yang akan mempersiapkan Sasha menjalani tindakan medis. Sasha yang takut melakukan tindakan medis, bersikap melawan dan menangis karena tidak mau bekerja sama dalam pengobatan. Bahkan untuk diberikan salep antisakit ia tidak mau dan kembali menangis. Staf perpustakaan membujuk Sasha agar ia mau melakukan tindakan medis, ia tetap tidak mau. Staf

perpustakaan bercerita bahwa Sasha harus mau berobat dan tidak perlu takut ia bercerita sambil mewarnai gambar bersama Sasha. Takut yang terjadi pada diri Sasha timbul setelah ia merasakan sesuatu dalam hal ini adalah tindakan medis yang pernah dijalaninya. Perasaan dan emosi pada umumnya disifatkan sebagai keadaan yang ada pada individu atau organisme pada suatu waktu. Seseorang merasa sedih, senang, takut, marah ataupun gejala-gejala yang lain setelah melihat, mendengar, atau merasakan sesuatu. Dengan kata lain menurut Bimo Walgito “perasaan dan emosi disifatkan sebagai suatu keadaan kejiwaan pada organisme atau individu sebagai akibat adanya peristiwa atau persepsi yang dialami oleh organisme. Pada umumnya peristiwa atau keadaan tersebut menimbulkan kegoncangan-kegoncangan dalam diri organisme yang bersangkutan” (Walgito, 1981: 155).

Menurut Chaplin (1972) yang dikutip oleh Bimo Walgito, perasaan dan emosi adalah keadaan atau *state* individu sebagai akibat dari persepsi sebagai akibat dari stimulus baik eksternal maupun internal. Emosi merupakan reaksi yang kompleks yang mengandung aktivitas dengan derajat yang tinggi dan adanya perubahan dalam kejasmanian serta berkaitan dengan perasaan yang kuat. Emosi berlangsung dalam waktu yang singkat.

Sasha menangis karena takut melakukan tindakan medis. Ia tidak mau didekati oleh perawat yang ingin mengoleskan salep anti sakit. Ia merasa terganggu dengan perawat pada saat akan melakukan tindakan medis, padahal sebelumnya hubungan mereka baik-baik saja. “Dalam emosi ini sering terjadi perubahan perilaku, hubungan dengan lingkungan kadang-kadang terganggu” (*ibid.*, 156).

Staf perpustakaan membujuk Sasha dengan cara bercerita dan bercakap-cakap dengannya. Mereka menenangkan Sasha pada saat didekati oleh perawat dan mengoleskan salep anti sakit di punggungnya (tepat di tulang belakangnya). Rasa salep itu dingin ketika menyentuh kulit punggung, Sasha mungkin merasa sejuk setelah dioles oleh salep tersebut. Rasa takutnya sedikit berkurang. Staf perpustakaan menghibur Sasha sambil bercanda dan membuatnya merasa senang. Staf perpustakaan mengatakan bahwa jika ingin sembuh harus menurut kata-kata

suster dan dokter juga perintah orang tua. Ia berkata dengan lembut kepada Sasha. Setelah beberapa saat rasa tegangnya sedikit berkurang. Hal ini dapat terlihat dari raut wajahnya. Otot muka yang tegang, keringat yang ada di dahi dan menangis berubah ke dalam keadaan yang sedikit lebih rileks dan berhenti menangis. Akhirnya Sasha ke ruangan tindakan medis disertai oleh orang tuanya. Ia meminta digendong oleh orang tuanya. Menurut Intan, pasien anak memang cenderung merasa takut dengan pengobatan tersebut. Namun mereka harus tenang agar proses pengobatan berlangsung dengan baik.

Pelayanan di perpustakaan memungkinkan anak memiliki berbagai kegiatan untuk mengisi waktunya selama berada di rumah sakit. Bahkan menurut Ruby,

“Si Alit malah lebih senang berada di rumah sakit karena banyak mainan dan belajar di perpustakaan” (CL 14.10)

Selain pendampingan, pasien anak di RSKD juga mendapatkan dukungan semangat apabila adanya penurunan semangat pada anak, misalkan anak hanya berbaring saja sehingga dirinya merasa sendirian menghadapi ini semua. Hal ini dapat berpengaruh terhadap kesehatan anak. Bisa saja kondisi kesehatan anak menurun sehingga dapat terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Oleh karena itu, menurut Alif, para relawan perlu mendorong si anak agar beraktivitas misalnya bermain atau belajar. Belajar dapat dilakukan di dalam ruang perpustakaan.

Di rumah sakit ini anak dapat bersosialisasi tidak hanya di kamar, melainkan juga di ruang perpustakaan dan ruang bermain. Mereka menjalin pertemanan selama berobat di rumah sakit. Di rumah sakit ini anak-anak merasa memiliki banyak teman yang dapat diajaknya bermain dan belajar bersama. Hal ini dapat memacu semangat anak untuk terus menjalankan pengobatannya dan ia merasa tidak sendiri.

Dari kesemua kegiatan layanan yang dijalankan anak akan mengeluh apabila ia terlalu lelah dan bosan atau adanya pengaruh obat yang masuk ke dalam tubuh mereka. Orang tua telah memberitahukan kepada staf perpustakaan bahwa anak tersebut baru saja menjalankan pengobatan dan mendapat suatu jenis obat yang dimasukkan ke dalam tubuhnya. Obat tersebut tidak langsung bereaksi

dengan cepat. Reaksi yang diberikan obat bervariasi tergantung dari jenis obatnya, misalkan saja anak akan muntah-muntah, mudah tersinggung atau marah. Biasanya jika obat telah bereaksi, para staf perpustakaan akan memanggil orang tua agar anak tersebut diistirahatkan di kamar sejenak, setelah itu ia boleh beraktivitas sesuai dengan keinginannya.

Kendala lainnya ialah jika anak tersebut rendah diri dengan keadaan fisiknya. Anak akan merasa malu dan tidak mau bergabung dengan yang lain. Staf perpustakaan akan mengajak anak tersebut untuk bercerita dan berbagi (*sharing*). Staf perpustakaan akan mengajaknya berbicara berdua saja dan memberikan masukan-masukan yang positif kepada anak agar tetap menjalankan pengobatan dan agar cepat sembuh. Setelah *sharing* ini anak akan merasa lebih dekat dengan staf perpustakaan dan mereka mulai mau bergabung di ruang perpustakaan maupun ruang bermain.

“Biasanya anak minder yah dengan kondisi fisiknya, apalagi sampe harus kehilangan salah satu anggota tubuhnya. Misalnya Rido yang diamputasi kakinya. Dia itu juga di sekolah diejek. Kan kepalanya udah botak trus keadaan fisiknya ga memungkinkan ia untuk sekolah maka biasanya kita ajak *sharing*. Di mana sekolahnya? Berapa minggu udah ga sekolah? Tapi jawabannya aku udah ga mau sekolah lagi. Terus kenapa? Berarti ada masalah kan? Abis aku dikatain terus. Mereka ngatain botak...botak...botak. Trus kita jawab itu botak lebih bagus ko. Jadi kita yang lebih menghibur mereka lebih semangat. Ga gitu anak kanker juga berhak untuk sekolah. Menurut mamanya, Rido memang masih mau, semangat belajarnya masih ada.” (CL 14.11)

Anak akan menceritakan apa yang menjadi beban dalam dirinya. Staf perpustakaan akan dengan sabar mendengarkan dan berusaha memberikan solusi kepada anak.

“Anak biasanya minder banget sama kondisi fisiknya. Kita jelasin kalo kamu ga bisa lari dari kenyataan, seengga-engganya apa pun diri kamu yaudah. Tunjukin ajah kekurangan kamu bisa kamu tutupin dengan pelajaran. Kamu pinter juga banyak yang deketin ko. Kita bekali mereka dengan itu.” (CL 14.11)

Staf perpustakaan memberikan penjelasan dan semangat kepada anak agar mereka lebih bersemangat dan menerima keadaan mereka. Selain mengenali diri mereka, anak perlu menerima keadaan mereka. Memberikan semangat dan perhatian kepada anak sangatlah penting agar mereka tidak menjadi anak yang rendah diri.

Staf perpustakaan meyakinkan mereka bahwa mereka harus selalu optimis dalam kehidupan ini.

Kendala dari pihak staf perpustakaan ialah kurangnya tenaga yang membantu jika tidak ada relawan lain yang membantu. Pada hari Rabu dan Jumat, 3 orang staf perpustakaan menjalankan program Sekolahku dan dengan 3 orang ini anak dapat terlayani. Sementara pada hari Senin, Selasa, dan Kamis mereka hanya ada seorang diri di perpustakaan tersebut sehingga tidak semua anak dapat terlayani dengan baik. Adanya relawan lain maupun pihak-pihak yang peduli anak kanker ini banyak membantu melayani anak. Selama penelitian ini berlangsung, staf perpustakaan tidak sendirian. Mereka dibantu oleh relawan lain baik itu mahasiswa yang sedang menjalankan praktik kerja lapangan maupun yang sedang membuat tugas akhirnya.

