

BAB 1

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Saat ini koleksi perpustakaan terdiri dari bermacam-macam bentuk media. Dengan mengikuti perkembangan jaman, saat ini koleksi perpustakaan bukan hanya dalam bentuk buku atau koleksi tercetak lainnya, tetapi juga koleksi tak tercetak. Koleksi tercetak dan tak tercetak memiliki keunggulan masing-masing. Koleksi tercetak seperti buku memiliki keunggulan mudah dibawa, mudah digunakan (tidak membutuhkan alat bantu khusus), dan tidak membutuhkan dana perawatan khusus yang besar. Sedangkan koleksi tak tercetak memiliki beberapa keunggulan antara lain mudah diperbanyak, dapat digunakan oleh orang banyak pada saat bersamaan, dan dapat diberikan pengamanan khusus agar hanya dapat dibaca orang tertentu.

Perpustakaan sebagai lembaga atau badan yang bertujuan membantu masyarakat dalam memenuhi kebutuhan informasi diharuskan untuk terus berkembang dan tetap dapat memenuhi semua kebutuhan masyarakat. Mengacu pada *five laws of library science* yang dikemukakan oleh S. R. Ranganathan, yaitu *books are for use, every reader his book, every books its reader, save the time of the reader, a library is a growing organism*. Perpustakaan selalu mengalami perkembangan, terutama mengacu pada hukum kelima, perpustakaan selalu tumbuh dalam arti pengguna, staf dan koleksi.

Hal itu sudah menjadi perhatian oleh *American Library Association* (ALA). Mereka menawarkan pendidikan dan kemasan informasi baru, yaitu cd permainan (sebuah permainan elektronik yang dikemas dalam format cakram digital). Pada 18 April 2008, perpustakaan di berbagai daerah mengadakan event yang bernama “Gaming @ your Library”. Selain itu mereka juga memasukkan cd permainan sebagai koleksi pada perpustakaan-perpustakaan umum yang ada di Amerika.

Pada kegiatan “Gaming @ your library” yang dilaksanakan pada pekan perpustakaan nasional tersebut, para pustakawan menggunakan *game console*

(sebuah permainan yang disajikan dalam format cakram digital dan dimainkan dengan menggunakan alat tertentu seperti Playstation atau Xbox) dan permainan komputer untuk menarik para pengguna. Perpustakaan umum mengadakan turnamen dan membuat klub cd permainan dan membawa peralatan permainan tersebut ke dalam perpustakaan. Beberapa cd permainan yang dibawa adalah “Dance Dance Revolution”, dan “Guitar Hero”. Dengan menggunakan cd permainan tersebut para pengunjung yang awalnya jarang datang ke perpustakaan (seperti anak-anak, remaja, dan mahasiswa) menjadi tertarik untuk datang ke perpustakaan.

Menjadikan cd permainan sebagai koleksi perpustakaan juga tidak dapat dilakukan dengan sembarangan. Sama halnya seperti buku, majalah, dan koleksi lainnya, cd permainan juga memiliki sasaran pengguna yang ditunjukkan dengan menggunakan rating umur. Cd permainan yang dapat dijadikan sebagai koleksi perpustakaan adalah cd permainan yang memiliki unsur informasi dan pendidikan.

Mendapatkan informasi dari cd permainan sama halnya dengan kegiatan mencari informasi lain dari sumber lainnya. Kegiatan tersebut dapat dilakukan di rumah dan tempat lain, tetapi dengan dilakukan di perpustakaan, para pengguna terutama anak-anak akan dapat melakukan interaksi dengan pengguna lainnya dan menciptakan pengalaman sosial.

Tetapi penelitian di Amerika¹ menunjukkan bahwa banyak orang yang masih berpendapat negatif tentang cd permainan, pendapat tersebut antara lain :

- Cd permainan tidak memberikan pendidikan pada penggunanya sama sekali. Ini merupakan pernyataan yang tidak benar, karena sebagian besar cd permainan yang ada sekarang memberikan pendidikan bagi penggunanya walaupun hanya pendidikan pemakai dan bahasa.
- Cd permainan menciptakan lingkungan yang berisik. Pernyataan ini memang benar, tetapi tidak semua game menciptakan lingkungan

¹ Petersen, Jennifer. “New library gaming format attracts diverse users, libraries host gaming program and events on April 18 for gaming @ your library”
<http://www.ala.org/ala/pressreleases2008/april2008/nlwgaming08.cfm>

yang berisik. Sekarang banyak terdapat cd permainan yang tidak terlalu berisik bahkan hanya menimbulkan sedikit suara.

- Cd permainan hanya untuk anak-anak. Pernyataan ini tidak benar, karena saat ini banyak remaja bahkan orang dewasa yang juga memainkan cd permainan.

Dari pandangan peneliti melihat bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia terutama orang dewasa masih berpikiran dan berpendapat seperti itu. Sehingga tidaklah mengherankan jika cd permainan belum bisa menjadi koleksi perpustakaan.

Untungnya di lapangan sudah ada orang yang menyadari bahwa sumber informasi memiliki format lain bukan hanya buku dan sumber informasi lain yang ada sekarang ini. Seperti pustakawan perpustakaan SD Charitas, beliau menyadari bahwa hal lain seperti film dan juga cd permainan juga merupakan sarana informasi dan ilmu pengetahuan, sayangnya pihak sekolah terutama yayasan sebagai pemegang dana masih belum menyadari hal tersebut.

Permintaan pengadaan yang diajukan oleh pustakawan masih belum seluruhnya dipenuhi, pengadaan film yang mengandung informasi memang sudah dipenuhi, tetapi pengadaan sarana informasi lain seperti cd permainan belum dipenuhi. Padahal cd permainan seperti Harvest Moon buatan Natsume, merupakan cd permainan yang berisikan informasi yang sangat baik bagi anak-anak. Dengan memainkan cd permainan tersebut anak-anak dapat mengetahui cara bercocok tanam sederhana, dapat mengerti bahwa dengan menolong sesama kita juga akan mendapat kebaikan dari orang lain. Selain itu juga dapat mengajarkan anak-anak bahwa jika kita menyayangi binatang peliharaan, binatang tersebut akan menyayangi kita juga dan banyak membantu kita.

Harvest Moon merupakan contoh cd permainan yang mengandung unsur informasi dan pengetahuan yang berguna bagi anak-anak. Dengan menjadikan cd permainan seperti Harvest Moon sebagai koleksi perpustakaan, para pengguna terutama anak-anak akan semakin tertarik untuk belajar, karena informasi dan pendidikan yang terkandung disajikan secara menarik dan mudah untuk dimengerti. Selain cd permainan Harvest Moon tersebut, masih banyak

cd permainan lain yang juga mengandung informasi dan pendidikan bagi masyarakat terutama anak-anak.

1. 2 Masalah Penelitian

Dari pernyataan masalah di atas timbulah pertanyaan masalah sebagai berikut :

- Apakah cd permainan dapat menjadi koleksi perpustakaan SD Charitas?
- Siapakah yang memutuskan bisa tidaknya suatu cd permainan menjadi koleksi perpustakaan SD Charitas?
- Apa saja pertimbangan yang harus diperhatikan dalam memilih cd permainan yang dapat menjadi koleksi perpustakaan?
- Bagaimana memilih game yang dapat dijadikan koleksi perpustakaan?

1. 3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman pustakawan dan pengguna perpustakaan SD Charitas mengenai game Harvest Moon dan sebagai acuan untuk menjadikan cd permainan sebagai koleksi perpustakaan sekolah. Pemahaman mengenai kemungkinan cd permainan dijadikan koleksi perpustakaan SD Charitas.

1. 4 Manfaat Penelitian

1. 4.1 Manfaat Akademis

Manfaat akademis yang bisa didapat dari hasil penelitian ini adalah untuk memajukan ilmu perpustakaan dan informasi terutama dalam bidang pengembangan koleksi non buku, yaitu untuk menunjukkan bahwa pengembangan koleksi harus sejalan dengan perkembangan teknologi dan media yang ada pada masyarakat.

1. 4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang bisa didapat dari hasil penelitian ini adalah dapat mengetahui tanggapan pustakawan SD Charitas mengenai kebijakan ALA memasukan game sebagai bagian dari koleksi perpustakaan umum Amerika. Selain itu untuk mengetahui apakah cd permainan juga dapat menjadi koleksi perpustakaan SD Charitas dan juga menunjukkan kepada dunia pendidikan bahwa cd permainan juga memiliki segi edukasi dan tidak selamanya hanya untuk bersenang-senang.

1. 5 Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode fokus grup. Metode fokus grup adalah sebuah metode penelitian yang dilakukan dengan cara membuat sebuah grup atau kelompok yang akan diwawancarai mengenai suatu hal tertentu oleh peneliti.²

Tujuan dari metode ini adalah untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang perasaan dan pendapat seseorang dan untuk mempelajari bagaimana perasaan tersebut berubah menjadi tingkah laku.

Kelompok dalam fokus grup terdiri dari sekitar lima sampai sepuluh orang dan seorang moderator yang membantu dan membimbing wawancara dan diskusi dalam grup tersebut, dalam penelitian ini peneliti membuat fokus grup yang terdiri dari satu orang pustakawan dan empat orang anak murid yang merupakan pengguna perpustakaan. Wawancara dalam fokus grup biasanya dilakukan selama satu jam.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara dengan narasumber pustakawan dan pengguna perpustakaan SD Charitas yang telah mencoba memainkan cd permainan Harvest Moon. Peneliti mengadakan wawancara untuk mendapatkan data mengenai perpustakaan SD Charitas, kegiatannya, koleksinya, kebijakannya terutama mengenai koleksi, dan informasi lainnya.

² Jack D. Elazier, *Qualitative Research in Information Management*, (1992), 85