



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**Pemanfaatan CD Interaktif  
di Perpustakaan Pribadi**

**SKRIPSI**

**Wisnu Putra Prihantoro  
0705130591**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA  
PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN**

**DEPOK  
DESEMBER 2009**



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**Pemanfaatan CD Interaktif  
di Perpustakaan Pribadi**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Humaniora**

**Wisnu Putra Prihantoro  
0705130591**

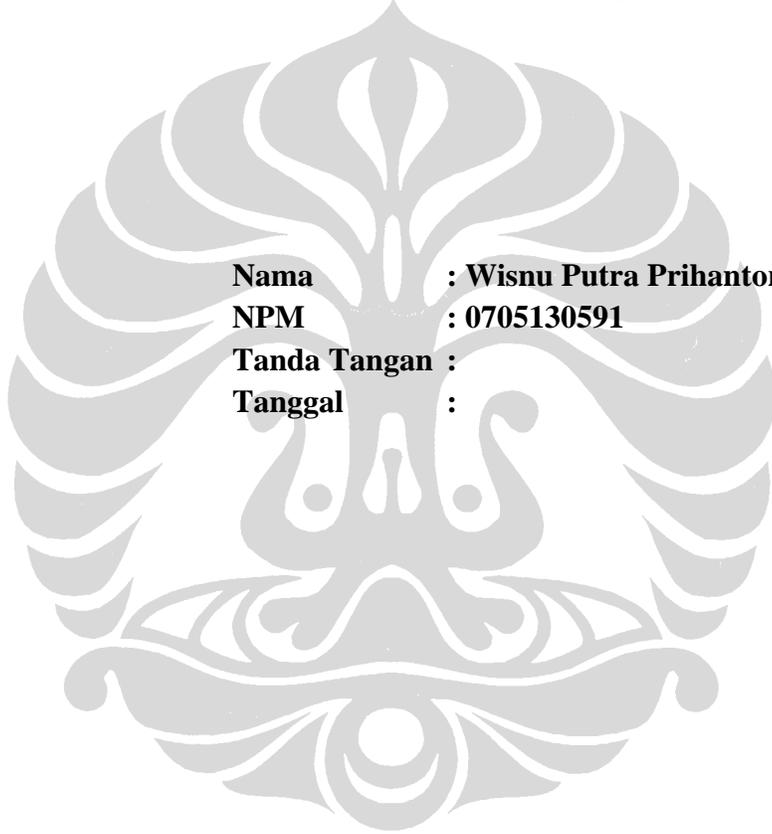
**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA  
PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN**

**DEPOK  
DESEMBER 2009**

## **HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

**Skripsi/Tesis/Disertasi ini adalah hasil karya saya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Wisnu Putra Prihantoro**  
**NPM : 0705130591**  
**Tanda Tangan :**  
**Tanggal :**



## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Wisnu Putra Prihantoro  
NPM : 0705130591  
Program Studi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi  
Judul Skripsi : Pemanfaatan CD Interaktif di Perpustakaan Pribadi

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora, pada Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia**

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Ike Iswary Lawanda S.S. M.Hum. ( )  
Penguji : Siti Sumarningsih N. S.S., M.Lib ( )  
Penguji : Tamara A. Susetyo-Salim. S.S.. M.A ( )  
Penguji : Ari Nugraha, S.Hum ( )

Ditetapkan di : Depok  
Tanggal : 5 Januari 2009

Oleh  
Dekan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya

Dr. Bambang Wibawarta, MA  
NIP : 131882265

## **KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang sungguh luar biasa dalam kehidupan penulis. Begitu banyak keajaiban yang penulis alami dalam hidup ini, demikian pula skripsi ini yang telah selesai juga semata-mata karena berkat dan hikmatnya yang dicurahkan kepada penulis. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Humaniora Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi pada Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, dengan harapan dapat mencapai hasil yang lebih sempurna dari skripsi ini dan untuk pengembangan diri penulis selanjutnya.

Tidak sedikit bantuan yang penulis terima baik moril, materiil, maupun tenaga dari pihak-pihak tertentu selama proses penulisan skripsi dari awal hingga akhir. Dengan adanya bantuan tersebut, akhirnya penulisan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar dan dapat selesai tepat pada waktunya.

Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

- 1) Ike Iswary Lawanda S.S. M.Hum. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini, juga sebagai penasihat akademik penulis selama penulis menuntut ilmu di jurusan ini;
- 2) Perpustakaan pribadi Friedrich dan keluarganya yang telah begitu baik dalam menerima penulis untuk melakukan penelitian di rumah mereka dan telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang diperlukan,
- 3) Keluarga besar Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi, dosen-dosen yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama ini.

- 4) Kedua orang tua penulis, untuk bapak dan ibu, terima kasih karena telah menjadi orang tua terbaik yang telah Tuhan berikan. Terima kasih untuk rasa sayang yang tidak ada putus-putusnya. Kepada WS dan Bagas saudara penulis yang selalu setia memberi dukungan.
- 5) Orang terdekat penulis, yang penulis sayangi dengan sepenuh hati, Lulu. Terima kasih buat kasih sayang yang tulus yang sudah kamu berikan selama ini, begitu banyak suka, duka, tawa, tangis, bahagia, sedih, kecewa yang sudah kita alami bersama, serta untuk keluarga Lulu yang telah memberikan dukungan dan bantuan yang tidak sedikit dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 6) Teman-teman penulis di kampus, yang selalu menemani sejak awal tiba di kampus ini sampai sekarang. Terima kasih telah memberikan warna dalam kehidupan penulis selama 4 tahun ini, warna ini akan di bawa penulis kemanapun penulis pergi.
- 7) Sahabat penulis di gereja, teman satu pelayanan yang luar biasa, sahabat-sahabat yang selalu memberikan dukungan dan persahabatan yang hangat selama ini. Terima kasih sudah menjadi orang-orang yang selalu menerima penulis apa adanya dan selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk penulis dan pelayanan penulis.

Skripsi ini penulis berikan kepada kalian semua yang selalu ada mendukung penulis untuk tidak menyerah menghadapi tantangan kehidupan untuk dapat naik ke level yang lebih tinggi. Semoga Tuhan berkenan membalas semua kebaikan kalian yang telah diberikan kepada penulis. Harapan penulis semoga apa yang telah dikemukakan dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang memerlukan, khususnya bagi dunia kepustakawanan di masa sekarang, dan masa yang akan datang.

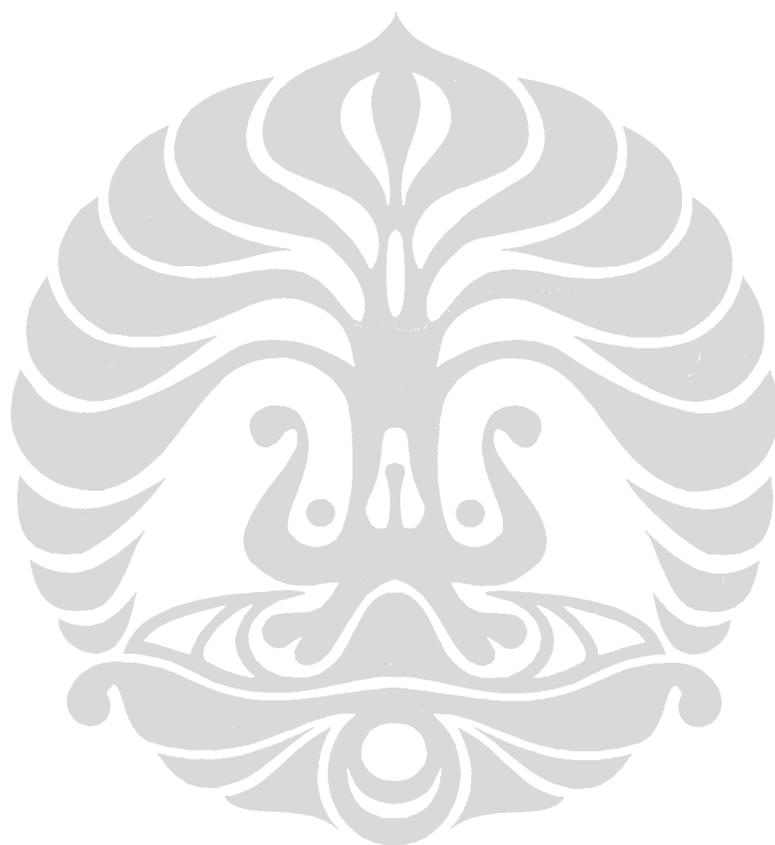
Jakarta, 28 Desember 2009

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMA KASIH .....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR dan DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISTILAH .....	xiv
BAB 1 .....	
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
BAB 2 .....	6
TINJAUAN LITERATUR.....	6
2.1 Perpustakaan secara umum.....	6
2.1.1 Perpustakaan Pribadi Sebagai Salah satu Jenis Perpustakaan.....	7
2.1.2 Perpustakaan Pribadi dan Kaitannya dengan Pemenuhan Kebutuhan Informasi .....	9
2.2 Pengertian CD – Interaktif Sebagai Salah Satu Koleksi Perpustakaan Pribadi.....	13
2.2.1 Pengertian CD-ROM.....	13
2.2.2 CD Interaktif .....	15
2.3 Kerangka Berpikir Penelitian.....	18
BAB 3 .....	19
METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian .....	19
3.2 Alasan Pemilihan Waktu dan Tempat Penelitian.....	19
3.3 Pendekatan Penelitian .....	20
3.4 Jenis Penelitian.....	21
3.5 Metode Penelitian .....	21
3.6 Subjek dan Objek Penelitian .....	22
3.7 Sampel Penelitian.....	22
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	22
BAB 4 .....	24
PROFIL TEMPAT PENELITIAN DAN INFORMAN.....	24
4.1 Profil Perpustakaan Pribadi.....	24
BAB 5 .....	
PEMBAHASAN DAN HASIL.....	29
5.1 Gambaran Perpustakaan menurut keluarga Friedrich Friedrich .....	29
5.2 Perpustakaan Pribadi Friedrich .....	33

5.3	Buku Desain sebagai Sumber Informasi Friedrich .....	36
5.4	CD Interaktif sebagai sumber Informasi Friedrich .....	42
5.5	Keberadaan CD Interaktif di Perpustakaan.....	47
BAB 6 .....		
KESIMPULAN DAN SARAN.....		53
6.1	Kesimpulan .....	53
6.2	Saran.....	57
DAFTAR REFERENSI .....		58
LAMPIRAN.....		62



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wisnu Putra Prihantoro  
NPM : 0705130591  
Program Studi : Ilmu Perpustakaan  
Departemen : Ilmu Perpustakaan dan Informasi  
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya  
Jenis karya : Skripsi

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Pemanfaatan CD Interaktif di Perpustakaan Pribadi

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di :

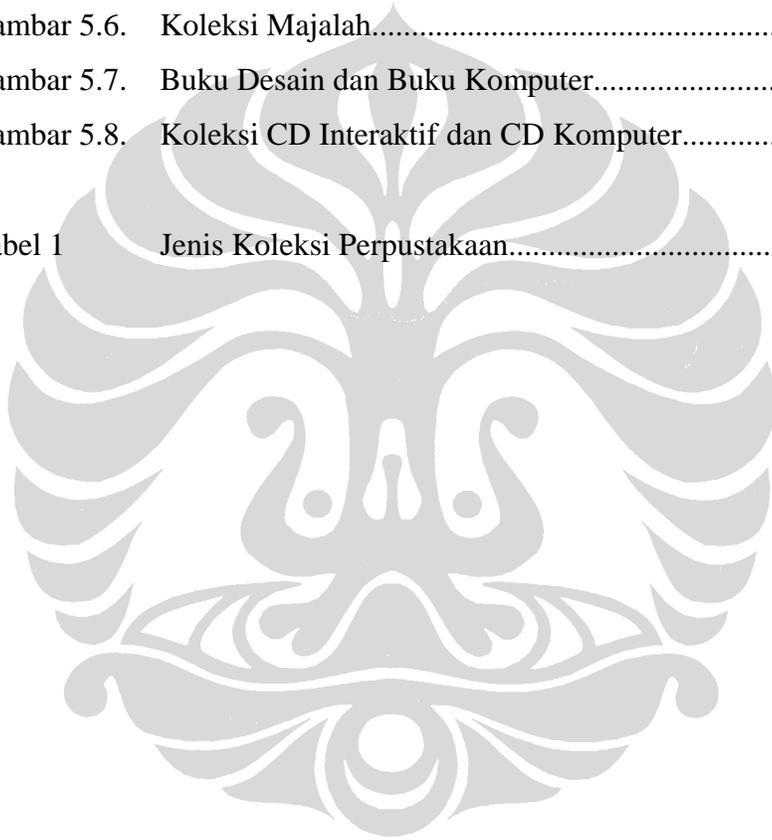
Pada tanggal :

Yang menyatakan

( )

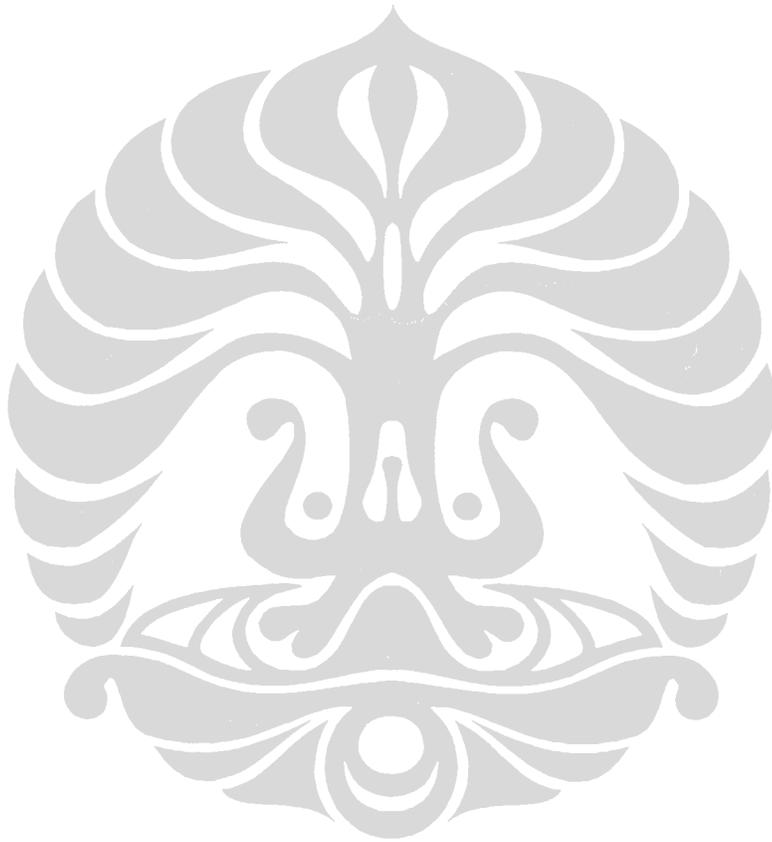
## DAFTAR GAMBAR dan DAFTAR TABEL

Gambar 5.1.	Rak Perpustakaan.....	30
Gambar 5.2.	Koleksi Novel dan Komik.....	31
Gambar 5.3.	Sofa dan Rak Perpustakaan.....	32
Gambar 5.4.	Koleksi Kaset dan Film.....	34
Gambar 5.5.	Buku Non Fiksi, Buku Umum dan Buku Pelajaran.....	35
Gambar 5.6.	Koleksi Majalah.....	35
Gambar 5.7.	Buku Desain dan Buku Komputer.....	38
Gambar 5.8.	Koleksi CD Interaktif dan CD Komputer.....	43
Tabel 1	Jenis Koleksi Perpustakaan.....	26



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Transkrip Hasil Wawancara.....	63
Lampiran 2	: Contoh Hasil Karya Friedrich Menggunakan CD Interaktif.....	80



## DAFTAR ISTILAH

Adobe Illustrator :

adalah salah satu program terbaik dalam bidang vektor grafis. Hingga saat ini program ini telah dipergunakan jutaan seniman grafis, baik yang berbasis Macintosh maupun Windows. Perangkat lunak ini berfungsi untuk membuat desain ilustrasi. Adobe Illustrator memiliki kelebihan dalam hal keakuratan dalam hal warna. Karena keluarga dari Adobe, integrasi ke Photoshop, dan InDesign, dapat dilakukan dengan mudah. Sampai saat ini versi yang terakhir adalah Adobe Illustrator CS4

[http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Illustrator](http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator)

Adobe Photoshop :

atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolahan gambar, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, dan versi yang terakhir (kesebelas) adalah Adobe Photoshop CS4.

[http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Photoshop](http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop)

Adobe Systems (NASDAQ: ADBE) :

adalah perusahaan perangkat lunak yang bergerak di bidang grafis, animasi, video, dan pengembangan web. Adobe adalah salah satu perusahaan perangkat lunak yg paling besar di dunia. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1982 dan berpusat di San Jose, California, AS. Beberapa dari produk-produknya yg terkenal adalah Photoshop, Flash, dan Acrobat.

[http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Systems](http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Systems)

Bitmap :

Bitmap adalah representasi dari citra grafis yang terdiri dari susunan titik yang tersimpan di memori komputer. Dikembangkan oleh Microsoft dan nilai setiap titik diawali oleh satu bit data untuk gambar hitam putih, atau lebih bagi gambar berwarna. Kerapatan titik-titik tersebut dinamakan resolusi, yang menunjukkan seberapa tajam gambar ini ditampilkan, ditunjukkan dengan jumlah baris dan kolom, contohnya 1024x768. Untuk menampilkan citra *bitmap* pada monitor atau mencetaknya pada printer, komputer menterjemahkan *bitmap* ini menjadi pixel (pada layar) atau titik tinta (pada printer). Beberapa format file bitmap yang populer adalah BMP, PCX dan TIFF.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Bitmap>

Corel Draw :

adalah editor grafik vektor yang dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terakhirnya versi 14 yang dinamai X4 dirilis pada tahun 2008. CorelDRAW pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan pada sistem operasi Windows 2000 dan yang lebih baru. Versi CorelDRAW X4 memiliki tampilan baru serta beberapa aplikasi baru yang tidak ada pada CorelDRAW versi sebelumnya. Beberapa aplikasi terbaru yang ada, di antaranya *Quick Start*, *Table*, *Smart Drawing Tool*, *Save as Template*, dan lain sebagainya.

<http://id.wikipedia.org/wiki/CorelDRAW>

Desain grafis :

adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Orang berprofesi membuat desain grafis adalah desainer grafis.

[http://id.wikipedia.org/wiki/Desain\\_grafis](http://id.wikipedia.org/wiki/Desain_grafis)

Komik :

Menurut Will Eisner, komikus senior yang dianggap sebagai Bapak Buku Komik di Amerika, menyebut komik sebagai tatanan gambar dan kumpulan kata yang berurutan. Lain pula yang dikatakan oleh Scott McCloud, komikus terkenal dan penulis buku tentang dunia komik. Menurut McCloud, komik adalah gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik bagi orang yang melihatnya. Sementara menurut R.A. Kosasih, Bapak Komik Indonesia, komik adalah media atau alat untuk bercerita.

<http://www.pasarkreasi.com/news/detail/animation/68/sejarah-munculnya-komik>

Microsoft Excel atau Microsoft Office Excel :

adalah sebuah program aplikasi lembar kerja *spreadsheet* yang dibuat dan didistribusikan oleh Microsoft Corporation untuk sistem operasi Microsoft Windows dan Mac OS. Aplikasi ini memiliki fitur kalkulasi dan pembuatan grafik yang, dengan menggunakan strategi *marketing* Microsoft yang agresif, menjadikan Microsoft Excel sebagai salah satu program komputer yang populer digunakan di dalam komputer mikro hingga saat ini. Bahkan, saat ini program ini merupakan program spreadsheet paling banyak digunakan oleh banyak pihak, baik di platform PC berbasis Windows maupun platform Macintosh berbasis Mac OS, semenjak versi 5.0 diterbitkan pada tahun 1993. Aplikasi ini merupakan bagian dari Microsoft Office System, dan versi terakhir adalah versi Microsoft Office Excel 2007 yang diintegrasikan di dalam paket Microsoft Office System 2007.

[http://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_Excel](http://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Excel)

Microsoft Windows :

Microsoft Windows atau lebih dikenal dengan sebutan Windows adalah keluarga sistem operasi komputer pribadi yang dikembangkan oleh Microsoft yang menggunakan antarmuka dengan pengguna berbasis grafik (*graphical user interface*). Sistem operasi Windows telah berevolusi dari MS-DOS, sebuah sistem operasi yang berbasis modus teks dan command-line. Windows versi pertama, Windows Graphic Environment 1.0 pertama kali diperkenalkan pada 10 November 1983, tetapi baru keluar pasar pada bulan November tahun 1985 yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan komputer dengan tampilan bergambar. Windows 1.0 merupakan perangkat lunak 16-bit tambahan (bukan merupakan sistem operasi) yang berjalan di atas MS-DOS (dan beberapa varian dari MS-DOS), sehingga ia tidak akan dapat berjalan tanpa adanya sistem operasi DOS. Versi 2.x, versi 3.x juga sama. Beberapa versi terakhir dari Windows (dimulai dari versi 4.0 dan Windows NT 3.1) merupakan sistem operasi mandiri yang tidak lagi bergantung kepada sistem operasi MS-DOS. Microsoft Windows kemudian bisa berkembang dan dapat menguasai penggunaan sistem operasi hingga mencapai 90%.

[http://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_Windows](http://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows)

Microsoft Word :

atau Microsoft Office Word adalah perangkat lunak pengolah kata (*word processor*) andalan Microsoft. Pertama diterbitkan pada 1983 dengan nama Multi-Tool Word untuk Xenix, versi-versi lain kemudian dikembangkan untuk berbagai sistem operasi, misalnya DOS (1983), Apple Macintosh (1984), SCO UNIX, OS/2, dan Microsoft Windows (1989). Setelah menjadi bagian dari Microsoft Office System 2003 dan 2007 diberi nama Microsoft Office Word.

[http://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_Word](http://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Word)

Novel :

adalah sebuah karya fiksi prosa yang tertulis dan naratif; biasanya dalam bentuk cerita. Penulis novel disebut novelis. Kata novel berasal dari bahasa Italia *novella* yang berarti "sebuah kisah, sepotong berita".

Novel lebih panjang (setidaknya 40.000 kata) dan lebih kompleks dari cerpen, dan tidak dibatasi keterbatasan struktural dan metrikal sandiwara atau sajak. Umumnya sebuah novel bercerita tentang tokoh-tokoh dan kelakuan mereka dalam kehidupan sehari-hari, dengan menitik beratkan pada sisi-sisi yang aneh dari naratif tersebut.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Novel>

Paint :

Paint yang nama aslinya adalah Paintbrush yang merupakan perangkat lunak bawaan dari Windows ini tidak perlu di instalasi lagi di komputer kita, karena kita langsung mendapatkannya saat kita sudah menginstal Windows. Fungsi dari program Paint ini yaitu untuk membuat gambar-gambar atau melukis, sesuai dengan arti dalam bahasa Indonesia yaitu lukis. Program ini memiliki *tools* atau alat yang dapat digunakan untuk menggambar, misalnya fasilitas untuk membuat garis, lingkaran, persegi, kuas cat, pensil, teks, garis kurva, dan lain sebagainya.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Paint\\_%28perangkat\\_lunak%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Paint_%28perangkat_lunak%29)

PDF (Portable Document Format) :

adalah sebuah format berkas yang dibuat oleh Adobe System pada tahun 1993 untuk keperluan pertukaran dokumen digital. Format PDF digunakan untuk merepresentasikan dokumen dua dimensi yang meliputi teks, huruf, citra dan grafik vektor dua dimensi. Pada Acrobat 3-D, kemampuan PDF juga meliputi pembacaan dokumen tiga dimensi. PDF telah menjadi standar ISO pada tanggal 1 Juli 2008 dengan kode ISO 32000-1:2008.

[http://id.wikipedia.org/wiki/Portable\\_Document\\_Format](http://id.wikipedia.org/wiki/Portable_Document_Format)

Tutorial (*tutoring*) :

adalah bantuan atau bimbingan belajar yang bersifat akademik oleh *tutor* kepada pelajar (*tutee*) untuk membantu kelancaran proses belajar mandiri dari pelajar secara perorangan atau kelompok berkaitan dengan materi ajar. Tutorial dilaksanakan secara tatap muka atau jarak jauh berdasarkan konsep belajar mandiri. Konsep belajar mandiri dalam tutorial mengandung pengertian, bahwa tutorial merupakan bantuan belajar dalam upaya memicu dan memacu kemandirian, disiplin, dan inisiatif diri mahasiswa dalam belajar *dengan* minimalisasi intervensi dari pihak pembelajar/tutor. Prinsip pokok tutorial adalah “kemandirian mahasiswa” (*student’s independency*).

<http://www.ut-surabaya.net/home.php?page=infotut>

Vektor :

Vektor adalah kategori grafis yang mempunyai unsur dasar garis. Keuntungan dari grafis berbasis vektor adalah gambar akan mempunyai ukuran yang relatif kecil dan jika gambar diperbesar, maka gambar akan tetap terlihat jelas. Desain berbasis vektor menggunakan perhitungan matematis dalam menentukan dan menampilkan obyek-obyek penyusun sebuah desain. Perhitungan matematis ini meliputi berbagai parameter penyusun suatu obyek, seperti posisi koordinat, tebal tipisnya garis luar (outline), warna isi (fill) obyek dan berbagai parameter lain. Sehingga untuk melakukan pengeditan terdapat obyek desain berbasis vektor sama artinya dengan mengedit parameter penyusunnya.

Hasto Suprayogo. “Desain Vektor dan Tracing dengan Adobe Illustrator”. Jakarta : Elex Media Komputindo, 2006

Windows Media Player :

adalah perangkat lunak pemutar musik, video dan gambar (foto) buatan Microsoft. Windows Media Player merupakan bagian dari platform Windows Media yang dikembangkan oleh Microsoft. Sesuai dengan namanya, Windows Media Player ditugaskan untuk melakukan operasi *playback* terhadap berkas multimedia digital berformat *Windows Media Format* (WMA, WMV atau ASF), *MPEG Audio Layer 3* (MP3), dan beberapa format multimedia digital lainnya. Bagian yang lainnya dari platform Windows Media, adalah Windows Media Services (dulunya dikenal dengan NetShow Server), yang bertugas untuk mengalirkan data multimedia digital dengan menggunakan teknologi *multimedia streaming*.

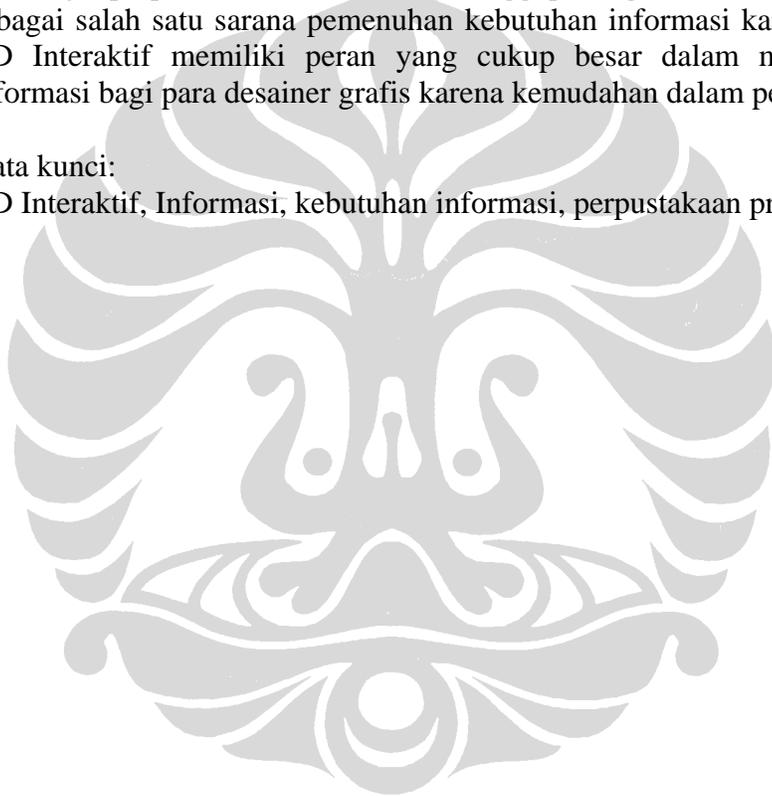
[http://id.wikipedia.org/wiki/Windows\\_Media\\_Player](http://id.wikipedia.org/wiki/Windows_Media_Player)

## **ABSTRAK**

Nama : Wisnu Putra Prihantoro  
Program Studi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi  
Judul : Pemanfaatan CD Interaktif di Perpustakaan Pribadi

Skripsi ini membahas mengenai pemanfaatan koleksi CD Interaktif di perpustakaan pribadi seorang desainer grafis yang bernama Friedrich dalam menunjang pekerjaannya dan pemenuhan kebutuhan informasinya. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan desain deskriptif. Hasil dari penelitian ini menyarankan sebaiknya perpustakaan umum lebih tanggap dengan keberadaan CD Interaktif ini sebagai salah satu sarana pemenuhan kebutuhan informasi karena ditemukan bahwa CD Interaktif memiliki peran yang cukup besar dalam menunjang pemenuhan informasi bagi para desainer grafis karena kemudahan dalam penggunaannya.

Kata kunci:  
CD Interaktif, Informasi, kebutuhan informasi, perpustakaan pribadi



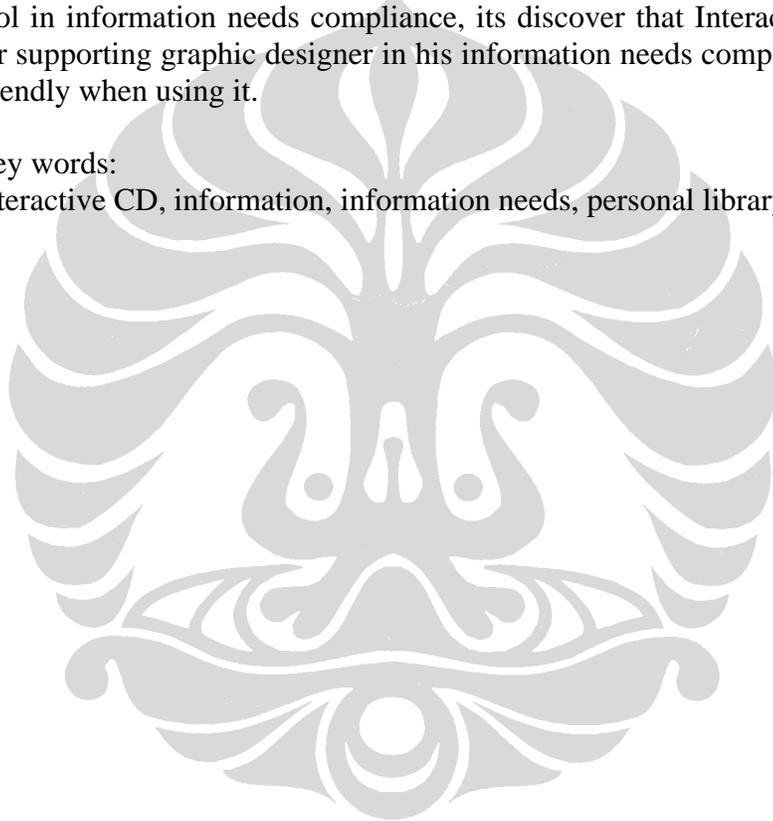
## ABSTRACT

Name : Wisnu Putra Prihantoro  
Study Program : Library and Information Science  
Title : Using of Interactive CD at Personal Library

The focus of this study is the using of Interactive CD collection at one of graphic designer called Friedrich who own personal library in his house to support his jobs and his information needs. This research is qualitative descriptive interpretive. The data were collected by means of deep interview. The purpose of this study is to suggest public libraries more perceptive with the presence of Interactive CD as one of tool in information needs compliance, its discover that Interactive CD has high role for supporting graphic designer in his information needs compliance because the user friendly when using it.

Key words:

Interactive CD, information, information needs, personal library



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Keberadaan perpustakaan pribadi yang ada dirumah merupakan hal yang penting untuk meningkatkan pengetahuan dan informasi yang kita miliki. Pemenuhan kebutuhan informasi pun dapat dengan mudah dilakukan dengan adanya perpustakaan yang mudah dijangkau dirumah. Menurut John Feather dan Rodney Paul Sturges (1997 : 552) yang terdapat di *International Encyclopedia of Information and Library Science*, perpustakaan pribadi adalah koleksi dari buku-buku yang dikumpulkan oleh seseorang individu untuk digunakan atau untuk kesenangan mereka sendiri. Pengertian ini dapat digunakan untuk perpustakaan pribadi dalam skala besar atau kecil. Kemudian pengertian perpustakaan swasta atau pribadi menurut Sulistyio Basuki (1991:49) dalam Pengantar Ilmu Perpustakaan adalah perpustakaan yang dikelola pihak swasta atau pribadi dengan tujuan melayani keperluan bahan pustaka bagi kelompok, keluarga, atau individu tertentu.

Ciri-ciri dari perpustakaan pribadi yang disebutkan di Wikipedia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Private\\_library](http://en.wikipedia.org/wiki/Private_library) : diunduh 13 Oktober 2009) salah satunya adalah terdapat cap stempel, stiker atau stiker timbul yang terdapat dikoleksi yang ada. Kemudian ciri lainnya yang berhubungan dengan koleksi yaitu, koleksi yang dimiliki adalah koleksi yang disukai oleh pemilik dari perpustakaan tersebut. John Feather dan Rodney Paul Sturges (1997 : 552) mengatakan ada beberapa alasan mengapa buku-buku itu dikoleksi oleh pemilik perpustakaan, misalnya hanya untuk dibaca karena memang diperlukan, dipajang atau ditampilkan, atau hanya karena untuk sekedar memilikinya saja. Perpustakaan pribadi mencerminkan karakter pemiliknya, karena buku-buku yang dikoleksi merupakan cerminan dari hal-hal yang ia sukai dan pengetahuan yang ia miliki. Koleksi yang ada perpustakaan pribadi tidak hanya buku-buku saja, tetapi dapat berupa koleksi yang bersifat pribadi seperti film, kaset, album foto, CD, surat pribadi, catatan harian dan masih banyak lagi. Ciri yang lain yaitu pengelolaan dari koleksi buku tersebut yang cukup sederhana, karena hanya

digunakan untuk kepentingan pribadi, maka pengklasifikasian buku tersebut disesuaikan dengan keinginan pemiliknya. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan penemuan kembali bagi pemilik.

Sebagai contoh perpustakaan pribadi milik seorang desain grafis, Fredrich. Dia memiliki banyak koleksi seperti novel-novel, film dan CD Interaktif, dan lain-lain. Perpustakaan yang ia miliki sudah dapat dikategorikan sebagai perpustakaan pribadi karena ia sudah memenuhi ciri-ciri perpustakaan pribadi, yaitu ia telah mencap atau menstempel beberapa jenis koleksi yang dimilikinya, seperti buku, majalah, dan CD. Kemudian, buku-buku yang ia miliki adalah buku-buku yang ia sukai dan digunakan untuk mendukung kebutuhannya, kemudian ia sudah melakukan pengklasifikasian yang sederhana untuk koleksinya dengan menggunakan stiker di pinggir rak untuk menandai koleksi tersebut jenis apa. Salah satu yang menjadi alasan mengapa ia membuat perpustakaan pribadi dirumahnya adalah karena ia pernah merasa kecewa dengan keberadaan perpustakaan yang tidak memenuhi syarat sebagai tempat untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkannya. Ia pernah pergi ke perpustakaan daerah Jakarta Selatan untuk mencari koleksi buku yang ia inginkan, tetapi ia tidak mendapatkannya karena koleksi perpustakaan umum kurang diperbaharui. Fasilitas katalog yang disediakan juga kurang memadai untuk melakukan penelusuran informasi. Oleh karena keterbatasan perpustakaan itulah maka ia ingin memiliki perpustakaan pribadi di rumahnya yang dikelola dengan baik walaupun sederhana.

Sebagai seorang desain grafis ia awalnya mempelajari teknik-teknik untuk mendesain dari buku-buku. Ia memiliki beberapa buku untuk menambah kemampuannya untuk mendesain, tetapi seiring dengan teknologi yang semakin maju, dan makin banyaknya media baru untuk menyimpan informasi, maka desainer muda ini mulai menggunakan alternatif lain untuk mendapatkan informasi, seperti internet, *e-book (electronic book)*, CD Interaktif dan lain-lain. Saat ini perpustakaan pribadi tersebut memiliki cukup banyak CD Interaktif, dan pemiliknya cenderung untuk menggunakan CD Interaktif dalam memenuhi kebutuhan informasinya.

Friedrich mengatakan bahwa penggunaan CD Interaktif dalam penguasaan materi tutorial ternyata lebih mudah dan lebih cepat mengerti daripada menggunakan buku.

CD Interaktif merupakan sebuah media penyebaran informasi yang tergolong baru. Saat ini beberapa bidang tertentu menggunakannya dengan sangat efektif, misalnya di bidang pendidikan dan desain grafis. Kedua bidang ini memanfaatkan CD untuk menyimpan dan menyebarkan informasi mengenai *tutorial* atau panduan dalam belajar suatu topik tertentu, dan CD ini dinamakan dengan CD Interaktif. Sebagai contoh, di dalam dunia pendidikan CD Interaktif mulai digunakan sebagai sarana belajar mengajar yang lebih menarik, CD Interaktif ini berisi bahan pembelajaran suatu bidang ilmu, misalnya pelajaran Matematika, Fisika, Kimia dan lain-lain. Dunia desain grafis mengenal CD ini sebagai tutorial yang berisi langkah-langkah dalam mempelajari suatu teknik desain tertentu. Di dalam CD interaktif ini terdapat rekaman video langkah-langkah orang yang mengajari teknik desain tersebut, serta terdapat pula suara dari orang tersebut, sehingga kita seperti sedang diajari secara langsung oleh orang lain. Friedrich mengungkapkan penggunaan CD Interaktif lebih memudahkannya dalam belajar mengenai tutorial desain tertentu. Kita dapat langsung melihat proses pembuatan suatu desain dari CD Interaktif tersebut, kemudian kita dapat mendengar suara dari pembuat tutorial tersebut. Para pembuat tutorial tersebut biasanya memberi penjelasan mengenai fungsi dari tombol-tombol yang digunakan dan memberi beberapa tips untuk mempermudah pekerjaan. Sehingga para pendesain grafis lebih memilih untuk menggunakan CD Interaktif sebagai pemenuhan kebutuhan informasi.

Pengalihmediaan yang terdapat di CD Interaktif tersebut merupakan langkah efektif dalam menyesuaikan penyebaran informasi dengan media-media baru dan kebutuhan informasi masyarakat dapat lebih terpenuhi dengan adanya informasi dalam CD Interaktif tersebut. CD Tutorial Interaktif ini dirancang secara khusus sebagai media belajar yang efektif. Berisi tuntunan praktis secara *to the point*, disajikan lewat presentasi Audio Visual (gambar dan suara). Menurut Heinich, Molenda, & Russell, (1990 : 320) "tutorial (pembelajaran) audio" adalah pendekatan teknologis biasa yang mempunyai kualitas sama seperti unit modul, dan

mempersyaratkan partisipasi aktif dari siswa.”. CD interaktif ini sangat bermanfaat bagi pelajar, karena sangat memudahkan dalam proses belajar.

Namun demikian apakah peran CD Interaktif di perpustakaan pribadi seorang desainer sudah membuatnya mendapatkan informasi yang ia butuhkan, karena saat ini juga makin banyak media lain bermunculan untuk menyebarkan informasi. Dengan penelitian ini peneliti ingin melihat apakah pemanfaatan CD Interaktif sebagai koleksi pribadi sudah cukup efektif dalam menunjang kebutuhan informasi dari penggunaannya.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Masalah penelitian ini adalah desainer grafis yang memiliki perpustakaan pribadi telah mengoleksi CD Interaktif dan memanfaatkan CD Interaktif dalam membantu mereka memperoleh informasi di perpustakaan. CD Interaktif tersebut lebih mudah digunakan, mudah dimengerti, memiliki animasi dan tampilan yang lebih menarik, lebih sistematis, terdapat suara, dan lebih ringkas dibandingkan buku. Penelitian ini diharapkan dapat menjawab pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- 1) Apa peran perpustakaan pribadi dengan adanya koleksi CD Interaktif?
- 2) Mengapa desainer grafis memilih CD Interaktif sebagai sarana untuk mendukung perolehan informasi mereka?
- 3) Bagaimana peranan CD Interaktif di perpustakaan pribadi sebagai pilihan seorang profesional?
- 4) Apa kelebihan dan kekurangan dari CD Interaktif?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

- 1) Memahami dan mendapat gambaran mengenai pemanfaatan CD Interaktif sebagai sarana pemenuhan kebutuhan informasi bagi para desainer grafis.
- 2) Memahami hambatan-hambatan CD Interaktif dalam pemenuhan kebutuhan informasi.
- 3) Memberi masukan bagi perpustakaan untuk mulai tanggap dan mengelola CD Interaktif sebagai koleksi.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

Diharapkan hasil penelitian ini dapat berguna dalam kaitannya dengan:

##### 1. Manfaat Akademik :

- a. Memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan di bidang ilmu perpustakaan dan informasi, khususnya pada bidang pemenuhan kebutuhan informasi;
- b. Menjadi bahan rujukan atau perbandingan terhadap penelitian sejenis pada waktu dan ruang yang berbeda;
- c. Menjadi masukan bagi dunia pendidikan dalam pengembangan CD Interaktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- d. Menjadi masukan bagi perpustakaan untuk mulai mengelola dan memiliki CD Interaktif dalam koleksi

##### 2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi perkembangan pemenuhan kebutuhan informasi di perpustakaan dan dunia pendidikan dalam mengoleksi CD Interaktif.

## BAB 2

### TINJAUAN LITERATUR

#### 2.1 Perpustakaan secara umum

Dalam arti tradisional, perpustakaan adalah sebuah koleksi buku dan majalah. Walaupun dapat diartikan sebagai koleksi pribadi perseorangan, namun perpustakaan lebih umum dikenal sebagai sebuah koleksi besar yang dibiayai dan dioperasikan oleh sebuah kota atau institusi, dan dimanfaatkan oleh masyarakat yang rata-rata tidak mampu membeli sekian banyak buku atas biaya sendiri. Namun, dengan koleksi dan penemuan media baru selain buku untuk menyimpan informasi, banyak perpustakaan kini juga merupakan tempat penyimpanan dan/atau akses ke map, cetak atau hasil seni lainnya, mikrofilm, mikrofiche, tape audio, CD, tape video dan DVD, dan video games. Selain itu juga menyediakan fasilitas umum untuk mengakses data CD-ROM dan internet. (Wikipedia, 2009 : <http://en.wikipedia.org/wiki/Library>).

Menurut UU No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, pengertian 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. Koleksi perpustakaan adalah semua informasi dalam bentuk karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam dalam berbagai media yang mempunyai nilai pendidikan, yang dihimpun, diolah, dan dilayankan.

Menurut Sulistyio Basuki (1991:3) perpustakaan adalah sebuah ruangan, bagian sebuah gedung, ataupun gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu digunakan pembaca, buku digital. Menurut IFLA (*International Federation of Library Assosiations and Institutions*) perpustakaan berfungsi sebagai kumpulan materi tercetak dan media non cetak dan atau sumber informasi dalam komputer yang disusun secara sistematis untuk digunakan pemakai.

### 2.1.1 Perpustakaan Pribadi Sebagai Salah satu Jenis Perpustakaan

Jika kita melihat penyelenggaraan perpustakaan berdasarkan kepemilikan seperti di Pasal 16 UU 43 Tahun 2007, yaitu :

- a. perpustakaan pemerintah;
- b. perpustakaan provinsi;
- c. perpustakaan kabupaten/kota;
- d. perpustakaan kecamatan;
- e. perpustakaan desa;
- f. perpustakaan masyarakat;
- g. perpustakaan keluarga; dan
- h. perpustakaan pribadi.

Dari Undang-undang di atas, perpustakaan pribadi termasuk ke dalam jenis perpustakaan.

Menurut *Wikipedia* ([http://en.wikipedia.org/wiki/Private\\_library](http://en.wikipedia.org/wiki/Private_library) : diunduh 13 Oktober 2009), perpustakaan pribadi adalah perpustakaan yang berada dibawah perhatian dari kepemilikan pribadi, dan biasanya dibangun untuk digunakan oleh sejumlah kecil orang, atau bahkan oleh satu orang. Perpustakaan pribadi ini memiliki beberapa kesamaan dengan perpustakaan umum, yaitu beberapa orang menggunakan stempel, stiker atau cetak timbul untuk menunjukkan kepemilikan dari barang tersebut. Beberapa orang menjual koleksi perpustakaan pribadinya untuk membangun institusi seperti Library of Congress, atau kasus yang sering terjadi, dihibahkan kepada mereka setelah yang memiliki meninggal, tetapi melalui persetujuan pula.

Gianini (2005 : 1) mengatakan perpustakaan pribadi dalam kehidupan dari pemiliknya mencerminkan kehidupan dari pembacanya, pekerjaannya dan pengorbanannya. Penelitiannya ini berasal dari penemuan perpustakaan musik milik musisi Jean Baptiste Christophe Ballard. Memusatkan pada waktu dari kehidupan musisi tersebut, ketika perpustakaan umum belum ada, maka studi terhadap perpustakaan pribadi terlihat lebih penting.

Perpustakaan mula-mula dimiliki oleh kuil-kuil atau badan administrasi, menyerupai arsip modern, dan biasanya dikhususkan untuk kaum bangsawan,

aristokrat, sarjana, atau para teolog. Contoh dari perpustakaan pribadi yang dikenali pada mulanya yaitu ditemukan di Ugarit (diperkirakan sekitar 1200 SM) dan di *Library of Ashurbanipal* di Nineveh (saat ini dekat Mosul, Irak), diperkirakan sejak abad ke 7 SM. Pada zaman dahulu di Roma hampir setiap rumah dari para bangsawan memiliki perpustakaan pribadi, dipisahkan menjadi dua ruangan, satu untuk teks Latin dan untuk teks Yunani. Kota Roma mungkin menjadi tempat yang paling cocok untuk kelahiran dari perpustakaan khusus, dengan bukti dari keberadaan yang berbau kedokteran yang terdapat di sebuah perpustakaan. Pada abad ke-5 SM di pulau Cos, sekolah kedokteran ternyata memiliki perpustakaan, dan dibangun di tempat suci dari Asclepius. Ini adalah sekolah kedokteran pertama yang diketahui berdiri, dan kemudian bisa jadi ditempat ini perpustakaan khusus pertama kali ada.

Untuk dapat dimiliki oleh masyarakat umum, perpustakaan pribadi menjadi mungkin setelah penemuan dari mesin cetak. Individu dapat mengembangkan koleksi mereka sendiri. Di era modern saat ini, perpustakaan pribadi dari perseorangan menjadi bertambah banyak koleksinya dengan dikenalkannya buku dengan sampul. Sekarang tidak hanya perseorangan saja yang punya, tetapi hampir setiap institusi umum memiliki perpustakaan dan digunakan oleh karyawan mereka.

Tidak seperti perpustakaan umum, koleksi perpustakaan pribadi juga termasuk bahan-bahan yang tidak diterbitkan seperti, catatan pribadi, surat, foto, tulisan sendiri dan rekaman lain. Koleksi perpustakaan pribadi tersebut juga adalah dasar dari koleksi yang ada di museum. Sebagai contoh koleksi Alfred Nobel sejumlah 1500 judul yang telah diterbitkan dan *draft* awal yang ia miliki menjadi koleksi dari yayasan *Private Library of Alfred Nobel*. Dalam kasus yang sama, perpustakaan pribadi menjadi dasar dari pembangunan perpustakaan umum. Sebagai contoh setelah orang-orang Inggris membakar Washington D.C dan *Library of Congress* pada Agustus 1814 selama perang tahun 1812, Thomas Jefferson memberikan koleksi pribadinya kepada Negara, yang terdiri dari lebih dari 9000 judul, dan dibagi kedalam 3 kategori : Sejarah, Filosofi dan Seni. Pada Januari 1815, *Congress* menerima pemberiannya, sejumlah \$23,950 untuk 6,487 buku-bukunya, kemudian yayasan ini diresmikan sebagai perpustakaan nasional, yaitu *U.S. Library of*

*Congress*. Sampai saat ini, website *Library of Congress* untuk informasi legislatif pemerintah dinamakan THOMAS, untuk menghormati Jefferson.

Jika melihat sejarah tersebut, perpustakaan pribadi merupakan cikal-bakal dari perpustakaan umum, karena koleksi-koleksi yang ada di perpustakaan pribadi dari orang sebagian besar dihibahkan untuk perpustakaan umum saat pemiliknya meninggal dunia, tetapi tetap melalui persetujuan pula. Saat ini konsep dari perpustakaan pribadi umumnya diaplikasikan untuk koleksi pribadi dari seseorang berapapun ukurannya. Berbeda dengan perpustakaan umum, perpustakaan pribadi meliputi seluruh karya perseorangan, surat, catatan harian, foto, dan bahan pribadi lainnya.

### **2.1.2 Perpustakaan Pribadi dan Kaitannya dengan Pemenuhan Kebutuhan Informasi**

Koleksi-koleksi yang ada di perpustakaan pribadi merupakan sumber informasi yang paling dekat yang dapat diperoleh seseorang dan keluarga yang menggunakannya. Anggota keluarga sejak kecil sudah dapat dikenalkan dengan sumber informasi yang sederhana, yaitu buku. Dengan keberadaan perpustakaan pribadi di rumah, berarti makin membuat kebutuhan informasi keluarga tersebut mudah diperoleh. Kebutuhan akan informasi dapat tumbuh atau muncul dalam diri seseorang apabila ia sedang dalam situasi atau masalah yang tidak mampu dihadapi dan diatasinya. Seperti yang diungkapkan oleh Wersig yang dikutip oleh Nills Pharo (1994 : 1), menyatakan bahwa kebutuhan informasi didorong oleh apa yang dinamakan sebagai *a problematic situation*, yaitu situasi yang terjadi pada manusia yang dirasakan tidak memadai untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam hidupnya. Ketidakmemadainya ini menyebabkan ia merasa harus memperoleh masukan (*input*) dari sumber-sumber di luar dirinya (*external resources*).

Kebutuhan informasi adalah kebutuhan yang terjadi karena keadaan tidak menentu timbul akibat adanya kesenjangan dalam diri manusia (antara pengetahuan yang dimiliki dengan yang dibutuhkan), untuk itu pemakai perlu mencari informasi untuk memenuhi kebutuhan tersebut (Kuhlthau, 2004:5-7).

Jadi dapat disimpulkan bahwa kebutuhan informasi adalah adanya perbedaan atau ketidakcocokan antara tingkat pengetahuannya dan kemudian ia berusaha untuk memenuhi informasi atau pengetahuannya sehingga mencapai tingkat yang ia butuhkan. Atau dengan kata lain kebutuhan informasi ini muncul pada saat seseorang mulai menganggap bahwa keadaan pengetahuan yang ia miliki saat itu kurang dari yang ia butuhkan untuk menghadapi suatu masalah.

Wijayanti (Tesis, 2001 : 21) menjelaskan bahwa kebutuhan akan informasi seseorang didorong oleh kebutuhan dasar yang bersifat fisiologis, afektif, dan kognitif. Ketiga kategori kebutuhan manusia menurut Wilson dijabarkan sebagai berikut :

1. Kebutuhan fisiologis yang meliputi makan, minum, tempat tinggal dan lain sebagainya.
2. Kebutuhan emosional atau afeksi, seperti kebutuhan untuk mendominasi, dan kebutuhan untuk mencapai cita-cita.
3. Kebutuhan kognitif, seperti kebutuhan untuk mempelajari keterampilan-keterampilan tertentu.

Jika kita melihat hal diatas, manusia selalu mempunyai keinginan dalam kehidupannya. Untuk mencapai apa yang menjadi keinginannya manusia pasti akan merasa untuk perlu menambah pengetahuannya dan mereka selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhan akan informasi. Proses pencarian informasi ini akan berakhir kalau persepsi akan adanya ketidakcocokan antara tingkat kepastian dengan objek-objek atau masalah yang ia hadapi sudah sama atau tidak ada lagi.

Katz dan Haas (1973) juga menemukan dalam penelitiannya bahwa orang yang tingkat pendidikannya lebih tinggi lebih banyak mempunyai kebutuhan dibandingkan dengan orang yang berpendidikan rendah. Ini berarti bahwa orang yang memiliki tingkat pendidikan yang relatif tinggi, seperti guru, mahasiswa, dosen, dan peneliti lebih banyak mempunyai kebutuhan akan sesuatu yang bisa memuaskannya, dan lebih banyak mempunyai tujuan yang berkaitan dengan permasalahan kehidupannya daripada orang-orang pada umumnya.

Jika dikaitkan dengan berbagai media penampung informasi (sumber-sumber informasi), maka banyak kebutuhan yang bisa dikemukakan, antara lain yang diusulkan oleh Katz dan Haas (Yusuf, 1995 : 3) adalah sebagai berikut :

- a. Kebutuhan kognitif. Kebutuhan ini berkaitan erat dengan kebutuhan untuk memperkuat atau menambah informasi, pengetahuan, dan pemahaman seseorang akan lingkungannya. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat seseorang untuk memahami dan menguasai lingkungannya. Disamping itu, kebutuhan ini juga dapat memberi kepuasan atas hasrat keingintahuan dan penyelidikan seseorang.
- b. Kebutuhan afektif. Kebutuhan ini dikaitkan dengan penguatan estetis, hal yang dapat menyenangkan, dan pengalaman-pengalaman emosional. Berbagai media, baik media cetak maupun media elektronik, sering dijadikan alat untuk mengejar kesenangan dan hiburan.
- c. Kebutuhan integrasi personal (*personal integrative needs*). Kebutuhan ini sering dikaitkan dengan penguatan kredibilitas. Kepercayaan, stabilitas dan status individu. Kebutuhan-kebutuhan ini berasal dari hasrat seseorang untuk mencari harga diri.
- d. Kebutuhan integrasi sosial (*social intergrative needs*). Kebutuhan ini dikaitkan dengan penguatan hubungan dengan keluarga, teman dan orang lain di dunia. Kebutuhan ini didasari oleh hasrat seseorang untuk bergabung atau berkelompok dengan orang lain.
- e. Kebutuhan berkhayal (*escapist needs*). Kebutuhan ini dikaitkan dengan kebutuhan-kebutuhan untuk melarikan diri, melepaskan ketegangan, dan hasrat untuk mencari hiburan atau pengalihan (*diversion*).

Jika dilihat dari kebutuhan informasi di atas, maka dengan keberadaan perpustakaan pribadi yang ada dirumah, maka kebutuhan informasi yang ada dirumah akan makin mudah diperoleh. Sehingga akan memudahkan orang tersebut mengembangkan pengetahuan dan kemampuan yang ia butuhkan.

Proses dari seorang individu yang sedang membutuhkan sebuah informasi ditandai dengan kurangnya pengetahuan yang ia miliki saat menghadapi suatu pekerjaan atau masalah tertentu. Karena ia merasa kekurangan sumber informasi,

maka ia mulai mencari informasi dan pengetahuan tersebut dari sumber lain. Contoh sumber informasi yang paling sering digunakan adalah buku, tetapi zaman sekarang sumber informasi semakin bervariasi dan makin mudah ditemui. Informasi selain dari buku bisa didapatkan dari internet, e-book, online database, CD Interaktif, blog, Situs Jaringan Sosial dan lain-lain. Informasi dan pengetahuan yang ia dapatkan kemudian dipelajari, diolah dan diambil yang menurut orang tersebut berguna bagi dirinya, dan akhirnya informasi dan pengetahuan yang ia peroleh tersebut membantunya untuk menghadapi pekerjaan dan masalah yang ia temui.

Makin majunya tingkat kehidupan manusia dan pesatnya perkembangan teknologi informasi untuk mendukung penyebaran informasi, maka saat ini informasi dapat dengan mudah didapatkan. Informasi tidak hanya didapat dari buku-buku saja, komputer sebagai ikon perkembangan teknologi informasi saat ini lebih banyak digunakan sebagai sarana pemenuhan kebutuhan informasi walaupun belum setiap orang menggunakannya.

Media baru pun bermunculan untuk menyimpan dan menyebarkan informasi, misalnya dengan telepon genggam, CD (*Compact Disk*) atau DVD, USB Flashdisc, dan lain-lain. CD (*Compact Disk*) atau DVD, merupakan suatu media baru dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat. Di dalamnya kita dapat menyimpan berbagai macam informasi yang kita butuhkan dan menyebarkannya kepada orang lain. Kita telah mengetahui walaupun berbagai media baru muncul sebagai sarana pemenuhan kebutuhan informasi, buku tetap merupakan sarana pemenuhan kebutuhan informasi yang utama bagi masyarakat. Selama ini, sejak kita kecil kita sampai sekarang, jika akan mencari bahan tertentu lebih banyak diajarkan untuk mencari melalui sumber buku. Saat ini kita dapat memilih cara-cara pemenuhan kebutuhan informasi sesuai kebutuhan kita. Sekian banyak sumber-sumber informasi yang ada saat ini, terdapat salah satu sumber informasi yang relatif baru, yaitu CD Interaktif. CD Interaktif ini lebih sering ditemui sebagai koleksi pribadi dibandingkan sebagai koleksi oleh perpustakaan umum. Hal ini disebabkan penggunaan CD Interaktif ini juga ditujukan kepada kalangan tertentu saja, misalnya peminat desainer grafis.

## 2.2 Pengertian CD – Interaktif Sebagai Salah Satu Koleksi Perpustakaan

### Pribadi

CD Interaktif merupakan sebuah media penyebaran informasi yang tergolong baru. CD Interaktif ini disimpan dalam CD ROM, kita akan membahas sedikit mengenai CD-ROM.

#### 2.2.1 Pengertian CD-ROM

CD-ROM adalah salah satu media baru yang digunakan untuk menyebarkan informasi saat ini. Pengertian CD-ROM adalah media simpan data berbentuk bundar ukuran 12 inci yang mampu menyimpan sekitar 500-800 Megabyte atau setara dengan 1 set *Encyclopedia Britannica* lengkap dengan gambar, peta dan statistiknya (Sulistyo Basuki : 14, 100). Dengan kapasitas penyimpanan yang cukup besar, suatu disk tunggal sama dengan 1500 *floppy disk* atau setara dengan 250.000 lembar kertas A4. Jenis CD-ROM yang menggunakan disk ini merupakan CD-ROM *standalone* yang dapat dibawa kemana-mana, karena bentuknya yang ringkas, sehingga akses informasi tidak hanya dilakukan di satu tempat saja.

Dalam perkembangan selanjutnya, muncul bentuk CD-ROM networking atau CD-ROM online, yaitu CD-ROM yang dapat diakses melalui sistem jaringan yang tersedia, seperti LAN/WAN. Oleh karena dapat diakses online, maka CD-ROM networking dapat dimasukkan sebagai salah satu *online searching* (penelusuran terpasang). Dalam penelitian ini yang dimaksud adalah CD-ROM dalam bentuk *standalone*.

Menurut Barker (1991 : 4-7) yang dikutip oleh Peter Olaf Looms (1992 : 3), standar untuk format CD-ROM adalah ISO 9660, yang secara internasional digunakan sebagai cara penyimpanan informasi pada CD-ROM agar bisa dibaca oleh seluruh sistem pengoperasian komputer. ISO 9660 juga membuat pembatasan-pembatasan terhadap penggunaan CD-ROM. Untuk mengantisipasi pembatasan-pembatasan tersebut, dibuat beberapa pengembangan dalam pendayagunaan CD-ROM. Empat pengembangan paling penting yang digunakan bagi aplikasi CD-ROM tersebut adalah :

- a. CD-ROM XA (*Extended Architecture*)
- b. CD-I (*Compact Disc Interactive*)
- c. CDTV (*Commodore's Dynamic Total Vision*)
- d. DVI (*Digital Video Interactive*)

Menurut Barker (1991 : 4-7), masing-masing pengembangan ini menawarkan banyak kemungkinan yang bisa diterapkan bagi pembuatan buku elektronik.

Buku elektronik merupakan pengembangan dari buku konvensional (buku tercetak). Alasan dari pembuatan buku elektronik disebabkan oleh banyaknya keterbatasan yang dimiliki oleh buku konvensional. Keterbatasan mendasar yang dimiliki oleh buku konvensional, antara lain :

- Sukar untuk direproduksi
- Memerlukan biaya yang mahal untuk penyebarannya
- Sulit untuk diperbaharui (versi terbaru)
- Mudah rusak
- Berat untuk dipindah-pindahkan
- Tidak dapat digunakan sebagai alat yang bisa menimbulkan (efek) suara
- Tidak dapat digunakan sebagai alat yang menimbulkan efek animasi atau gambar bergerak yang dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya CD-ROM maka kita dapat membuat suatu buku elektronik yang dapat digunakan sebagai proses pemenuhan kebutuhan informasi, yang didalamnya terdapat informasi yang lebih fleksibel daripada buku. Dengan adanya efek suara dan animasi serta gambar-gambar, CD-ROM memiliki kemampuan lebih sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan informasi. Dalam perkembangannya CD-ROM ini menyimpan *tutorial* (pembelajaran) mengenai hal-hal tertentu dalam bidang pendidikan. *Tutorial* ini dibuat dengan menggunakan tambahan-tambahan efek suara dan animasi serta gambar-gambar, sehingga orang yang mempelajari dapat lebih mengerti dibandingkan dengan hanya membaca dari buku saja.

### 2.2.2 CD Interaktif

Saat ini beberapa bidang tertentu menggunakannya CD Interaktif dengan sangat efektif, misalnya di bidang pendidikan dan desain grafis. Kedua bidang ini memanfaatkan CD untuk menyimpan dan menyebarkan informasi mengenai tutorial atau panduan dalam belajar suatu topik tertentu, dan CD ini dinamakan dengan CD Interaktif. Sebagai contoh, di dalam dunia pendidikan CD Interaktif mulai digunakan sebagai sarana belajar mengajar yang lebih menarik, CD Interaktif ini berisi bahan pembelajaran suatu bidang ilmu, misalnya pelajaran Matematika, Fisika, Kimia dan lain-lain. Sedangkan dalam dunia desain grafis CD ini berisi langkah-langkah dalam mempelajari suatu teknik desain tertentu. Di dalam CD interaktif ini terdapat rekaman video langkah-langkah orang yang mengajari teknik desain tersebut, serta terdapat pula suara dari orang tersebut, sehingga kita seperti sedang diajari secara langsung oleh orang lain. Kita dapat langsung melihat proses pembuatan suatu desain dari CD Interaktif tersebut, kemudian kita dapat mendengar suara dari pembuat tutorial tersebut. Para pembuat tutorial tersebut biasanya memberi penjelasan mengenai fungsi dari tombol-tombol yang digunakan dan memberi beberapa tips untuk mempermudah pekerjaan, sehingga para pendesain grafis lebih memilih untuk menggunakan CD Interaktif sebagai pemenuhan kebutuhan informasi.

Pengertian dari aplikasi CD-Interaktif adalah sebuah istilah bagi program multimedia interaktif yang biasanya dikemas kedalam format Compact Disk (CD) dan untuk menggunakannya *user* harus menjalankannya melalui CD-ROM pada PC. Namun saat ini, istilah tersebut juga sering digunakan untuk menyebut aplikasi interaktif (*Interactive Program*) yang dipakai didalam penyedia jasa multimedia. CD-interaktif tersebut biasanya memuat informasi mengenai sesuatu yang dikemas secara mendetail dan baik, dan biasanya lebih diutamakan untuk pembelajaran atau promosi, misalnya untuk Company Profile, Product Profiles yang dikemas kedalam CD, maupun aplikasi interaktif seperti suatu *tutorial* (pembelajaran) bidang tertentu (APLIKASI INTERAKTIF (CD-i)).

Pengertian CD interaktif adalah CD pembelajaran yang mempunyai fungsi memberi informasi. Di dalamnya terdapat tombol-tombol yang bisa menuju ke

fasilitas lainnya. CD interkatif ini sangat bermanfaat bagi pelajar, karena sangat memudahkan dalam proses belajar. Salah satu perangkat lunak yang digunakan dalam membuat CD interaktif ini adalah macromedia flash (sekarang Adobe Flash). Namun masih banyak perangkat lunak yang lain yang dapat digunakan salah satunya Adobe Premiere untuk membuat CD interaktif yang berupa video dan lain sebagainya (CD Interaktif, 2007 : 2)

Informasi yang tersimpan di dalam buku jika di bandingkan dengan informasi yang tersimpan di dalam CD Interaktif memang terlihat kaku dan standar, sebaliknya informasi yang ada di dalam CD Interaktif bisa di kemas dengan penampilan yang menarik dan dapat di mengerti dengan mudah. Dengan demikian banyak buku-buku yang di alihmediakan ke CD Interaktif untuk disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, dan juga agar lebih mudah di sajikan kepada pengguna. Pengalihmediaan yang terdapat di CD Interaktif tersebut merupakan langkah efektif dalam menyesuaikan penyebaran informasi dengan media-media baru dan kebutuhan informasi masyarakat dapat lebih terpenuhi dengan adanya informasi dalam CD Interaktif tersebut.

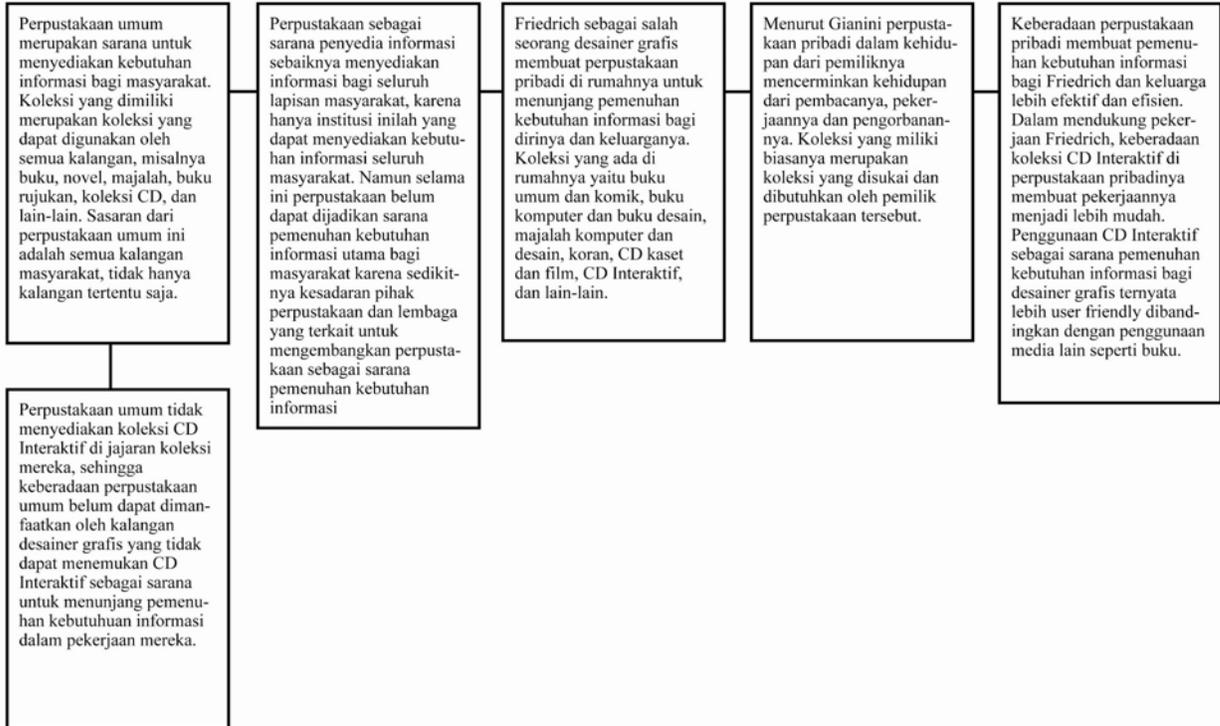
Menurut Heinich, Molenda, & Russell, (1990 : 320) "tutorial (pembelajaran) audio" adalah pendekatan teknologis biasa yang mempunyai kualitas sama seperti unit modul, dan mempersyaratkan partisipasi aktif dari siswa." Tutorial audio jamak digunakan sebagai upaya untuk memperkenalkan variasi metode dengan menggunakan peralatan teknologis misalnya radio interaktif, khususnya dalam belajar bebas (mandiri) yang memperkenalkan rekaman audio langsung dari tutor atau instruktur. Heinich dkk. (1990: 318) mengatakan bahwa presentasi yang direkam bukanlah suatu ceramah atau kuliah tetapi suatu percakapan tutorial dari instruktur (tutor) yang dirancang untuk memfasilitasi komunikasi yang efektif, siswa menggunakannya sesuai dengan kecepatannya dan pembelajaran dimulai dan diakhiri sesuai dengan jadwal siswa.

Jika melihat dari bahan diatas tutorial CD-Interaktif ini merupakan bahan pembelajaran yang dapat dilakukan oleh seseorang secara bebas (mandiri). Dengan adanya CD-Interaktif ini pembelajaran akan sesuatu dapat lebih mudah. Saat ini

banyak tutorial dalam dunia desain grafis disebarluaskan menggunakan CD-Interaktif ini. Dengan tampilan yang dibuat dengan baik karena terdapat banyak tampilan animasi yang membuat menarik, juga terdapat panduan suara dari yang membuat tutorial CD-Interaktif tersebut, sehingga kita tinggal melihat langkah-langkah dari tutorial tersebut dan langsung mendengar penjelasan dari pembuat tutorial tersebut. Pemakai atau pengguna pun dapat menggunakannya sesuai dengan kecepatannya menangkap maksud dari suatu bahan pembelajaran, jika ia tidak mengerti atau kurang jelas ia dapat mengulangi kembali.

Saat ini banyak institusi Multimedia membuat tutorial mengenai desain grafis kemudian dipasarkan secara luas. Elex Media Komputindo, Maxicom dan Bamboomedia adalah beberapa institusi yang membuat CD-Interaktif ini. Dengan makin banyaknya informasi mengenai desain grafis yang disebarluaskan maka akan makin memudahkan para pendesain grafis untuk memenuhi kebutuhannya akan informasi desain grafis tersebut. Pembajakan perangkat lunak komputer yang marak di Indonesia ini juga mempengaruhi banyaknya penyebaran tutorial CD-Interkatif ini. Dengan perangkat lunak-perangkat lunak desain yang terbaru yang mudah didapatkan, maka institusi multimedia selalu membuat tutorial-tutorial baru yang menggunakan dengan perangkat lunak terbaru tersebut.

## 2.3 Kerangka Penelitian



## **BAB 3**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini mulai dilakukan sekitar bulan Juni 2009 sampai bulan Desember 2009. Tempat penelitian ini dilakukan di salah satu rumah desainer grafis yang saat ini sedang mempelajari ilmu tentang desain di salah satu Perguruan Tinggi di Jakarta. Friedrich adalah nama dari desainer tersebut, dan peneliti mengenalnya secara tidak sengaja saat kami sedang bekerja dalam suatu organisasi yang sama. Perpustakaan pribadi ini beralamat di Jl. Cengkeh, Pekayon, Jakarta Timur, dan perpustakaan pribadi Friedrich berada di ruangan atas dari rumah tersebut. Peneliti melakukan penelitian ini dengan mendatangi perpustakaan tersebut beberapa kali, hampir sekitar 9 kali peneliti datang ke tempat penelitian tersebut, kedatangan pertama sampai ke 6 peneliti mengamati keadaan dari tempat tersebut, kemudian pada kedatangan setelah itu peneliti melakukan wawancara dengan informan dan salah satu anggota keluarga.

#### **3.2 Alasan Pemilihan Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini pada mulanya diawali dengan pencarian tempat penelitian yang memiliki koleksi CD Interaktif. Peneliti sempat mencari tempat penelitian di perpustakaan umum, perpustakaan sekolah dan juga perpustakaan perguruan tinggi. Namun ditemukan bahwa perpustakaan-perpustakaan tersebut tidak memiliki koleksi CD Interaktif. Peneliti kemudian mencoba mencari desainer grafis yang memiliki koleksi CD Interaktif. Banyak desainer grafis yang memiliki koleksi CD Interaktif tersebut, namun tidak semua desainer memiliki perpustakaan pribadi. Suatu hari peneliti menemukan desainer grafis yang memiliki perpustakaan pribadi di rumahnya, dan sejak saat itu peneliti mengajukan diri untuk meneliti peranan CD Interaktif di perpustakaan pribadinya dalam menunjang pekerjaannya sebagai desainer grafis.

Saat pertama kali datang ke rumahnya, peneliti berkenalan dengan anggota keluarga Friedrich yang lain dan mengutarakan tujuan dari kedatangan peneliti yaitu untuk menjadikan perpustakaan pribadi Friedrich sebagai tempat penelitian.

Pengamatan terhadap keadaan tempat penelitian juga mulai dilakukan sejak pertama kali peneliti mendatangi tempat tersebut. Beberapa kali peneliti mengunjungi perpustakaan tersebut untuk memperoleh gambaran mengenai peranan dari perpustakaan tersebut bagi keluarga Friedrich. Waktu kedatangan peneliti biasa pada malam hari, alasannya karena informan memiliki aktifitas yang cukup pada pagi sampai sore hari. Untuk mendatangi rumah Friedrich peneliti juga sering bertanya terlebih dahulu apakah Friedrich sedang ada di rumah atau tidak. Perpustakaan ini digunakan oleh Friedrich dan anggota keluarga yang lain. Ayah Friedrich menggunakannya untuk menyimpan beberapa koleksi yang ia miliki seperti buku, majalah dan koran. Ia sering menghabiskan waktu dengan membaca buku di perpustakaan ini atau di ruangan bawah setelah pulang dari tempat kerjanya. Adik Friedrich juga menggunakan perpustakaan ini sebagai tempat mencari informasi dan untuk membaca buku-buku komik yang ia sukai. Majalah, novel dan komik menjadi koleksi yang sering digunakan oleh anggota keluarga Friedrich ini. Friedrich sebagai informan menggunakan perpustakaan ini sebagai tempat menyimpan seluruh koleksi yang ia miliki sejak kecil hingga sekarang. Buku tentang komputer dan desain digunakannya untuk memperoleh informasi, namun saat ini koleksi CD Interaktif menjadi salah satu koleksi yang paling sering digunakannya. Ternyata peranan perpustakaan pribadi yang di buat oleh Friedrich dan keluarganya sangat bermanfaat bagi mereka, bahkan tidak hanya bagi mereka teman-teman mereka juga menggunakan perpustakaan ini untuk memperoleh kebutuhan informasi mereka.

Perpustakaan ini sangat cocok dijadikan tempat penelitian, disamping peranan perpustakaan pribadi ini sangat terlihat bagi pemiliknya, koleksi CD Interaktif yang dijadikan koleksi juga ternyata menjadi salah satu saran pemenuhan kebutuhan informasi bagi pemiliknya.

### **3.3 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang seutuhnya (mendalam dan kontekstual) mengenai peranan CD Interaktif menurut pandangan manusia yang akan

diteliti. Hal ini diharapkan akan menghasilkan informasi yang berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat kepercayaan orang yang diteliti tentang topik tersebut.

Penelitian kualitatif ini bersifat ilmiah, tidak berusaha memanipulasi setting penelitian, melainkan melakukan studi terhadap fenomena dalam situasi dimana fenomena tersebut ada (Poerwandari, 1998: 30). Selanjutnya hasil penelitian kualitatif ini adalah deskripsi analitik, yang diuraikan secara naratif mengenai suatu tingkah laku sesuai dengan masalah. Temuan-temuan penelitian merupakan konsep-konsep bermakna dari data dan informasi di lapangan yang dikaji dan disusun untuk membuat proporsi-proporsi ilmiah atau teori-teori dan hipotesis.

### **3.4 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara tepat sifat-sifat individu yang diteliti, keadaan gejala, atau untuk menentukan frekuensi atau penyebaran gejala atau adanya hubungan tertentu antara gejala dengan gejala lain dalam masyarakat (Koentjaraningrat, 1990: 29).

### **3.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *grounded theory*. Menurut penggagasnya yaitu Barney Glaser dan Anselm Strauss (1999 : 1), *grounded theory* tertulis sebagai "... *the discovery of theory from data-which we call grounded theory...*". Maksud pendekatan ini adalah, bahwa teori dalam penelitian ini muncul dari data atau dengan kata lain, teori dalam penelitian ini berasal dari (*grounded*) dalam data. Ungkapan *grounded theory* merujuk pada teori yang dibangun secara induktif dari satu kumpulan data. Menurut Glaser dan Strauss (1999 : 5), kekhasan dari metode ini dengan metode-metode penelitian kualitatif yang lain adalah dari penghasilan teori yang berasal data. Metode ini baik digunakan dalam penelitian ini karena penelitian ini ingin membangun teori, baik teori substantif maupun teori formal dalam seperangkat kode-kode properti maupun dalam diskusi teoritis, Glaser dan Strauss (1999 : 23). Metode *grounded theory* paling baik diterapkan pada investigasi hal-hal yang masih belum jelas, atau untuk memperoleh

persepsi baru dari hal-hal yang dianggap sudah lumrah Glasser dan Strauss (1999 : 24).

Strauss dan Corbin (1990:2), menegaskan bahwa metode ini akan menghasilkan teori yang “padat konsep” karena penelitiannya lebih berupaya mengungkapkan proses yang sesungguhnya terjadi di dalam interaksi antar manusia. Setelah mengamati proses secara seksama dan terinci, dalam penelitian ini ditemukan pola dan tahap yang secara analitis dilihat sebagai bagian-bagian yang terpisah tetapi mempunyai keterkaitan. Identifikasi pola dan tahap inilah yang merupakan konseptualisasi atau penemuan konsep, yang kemudian dilanjutkan dengan proposisi dan akhirnya menjadi teori. Dalam penelitian ini, terjadi proses dari bawah ke atas (*bottom up*).

Metode *grounded theory* ini cocok digunakan dalam penelitian ini, karena akan mencari pendapat dari para informan yang digunakan sebagai data, kemudian dari data-data tersebut dapat dibangun sebuah teori tertentu.

### **3.6 Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah pendesain grafis, khususnya peneliti mengambil pendesain grafis yang memiliki perpustakaan pribadi di rumah. Objek penelitian ini adalah peneliti yang mengamati pemanfaatan tutorial desain grafis yang terdapat dalam CD Interaktif oleh desainer grafis.

### **3.7 Sampel Penelitian**

Sampel dalam penelitian ini adalah orang-orang yang merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk menjadi sumber data bagi penelitian.

Orang-orang yang dipilih sebagai sampel adalah seorang desainer grafis yang memiliki koleksi CD Interaktif di perpustakaan pribadinya, yaitu Fredrich M. Kurniawan dan satu orang anggota keluarga.

### **3.8 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam pendekatan penelitian kualitatif, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara dan dokumen-dokumen pribadi. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang akan digunakan adalah observasi, penelitian kepustakaan dan wawancara.

Observasi dalam penelitian ini menghimpun bahan-bahan berupa keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap Friedrich dan pengguna lain, serta fenomena-fenomena yang dijadikan sasaran pengamatan. Observasi sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dalam situasi tatap muka antara peneliti (pewawancara) dengan Friedrich (informan). Pewawancara mempunyai sejumlah pertanyaan bagi informan yang ditujukan untuk memperoleh jawaban yang sesuai dengan masalah penelitian. Jenis wawancara yang dipilih yaitu wawancara mendalam (*in-depth interview*). Metode wawancara mendalam dipilih karena bersifat fleksibel (luwes), tingkat pengembalian jawaban oleh informan tinggi, urutan dan susunan pertanyaan dapat dikontrol oleh peneliti/pewawancara. Pewawancara dapat mencatat jawaban-jawaban spontan dan pewawancara dapat langsung mengamati keadaan lingkungan dimana wawancara tersebut berlangsung. Pada penelitian kualitatif ini memakai wawancara yang tidak, atau sedikit sekali, memakai struktur tertentu. Wawancara diupayakan tidak terstruktur dengan memberikan lebih banyak kesempatan kepada pihak yang diwawancarai. Wawancara dimulai dengan pertanyaan yang sangat umum, lalu perkembangan selanjutnya disesuaikan dengan jawaban pihak yang diwawancarai itu sebabnya wawancara kualitatif bersifat sangat lentur (*flexible*) dan mengandalkan kemampuan peneliti untuk mengundang pihak yang diwawancarai agar terbuka dan mau mengungkapkan sebanyak mungkin yang ia ketahui.

## BAB 4

### PROFIL TEMPAT PENELITIAN DAN INFORMAN

#### 4.1 Profil Perpustakaan Pribadi

Perpustakaan pribadi desainer grafis milik Friedrich Friedrich mulai dibuat sekitar tahun 2002, tadinya ia tidak berniat membuat perpustakaan ini, tetapi karena ia melihat buku-buku yang ia miliki sudah terlalu banyak dan tidak terurus dikamarnya, dan ibunya melihatnya memang sudah cukup berantakan. Atas saran dari ibunya, ia memutuskan untuk mulai membuat perpustakaan sederhana dengan berbagai macam koleksi yang ia miliki di rumah. Koleksi<sup>1</sup> tersebut misalnya buku novel, pelajaran, buku desain, komik, majalah, koran, album foto, CD, dan film. Ia kemudian mencari tempat yang tepat di ruangan atas rumahnya. Kemudian ia mulai mencari tempat yang bisa membuat rak yang di butuhkan, dan setelah menemukannya ia membuat rak tersebut. Setelah rak tersebut jadi, ia mulai mengumpulkan seluruh koleksi buku yang ia miliki di rumahnya, kemudian ia mulai mencari tempat disalah satu sudut rumahnya untuk menempatkan buku-buku tersebut.

Tujuan atau visi dari perpustakaan pribadi yang ia miliki adalah untuk mengumpulkan seluruh koleksi yang ada dirumahnya, kemudian ditata di rak agar mempermudah penemuan kembali seluruh koleksi yang ia miliki di rumahnya. Kemudian dengan koleksi-koleksi yang ada sekarang, seperti koleksi CD Interaktif dan buku-buku desain dapat mendukung pekerjaannya sebagai seorang desainer grafis.

---

<sup>1</sup> Dalam Undang-Undang Perpustakaan tahun 2007 disebutkan bahwa perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, dan/atau karya rekam secara professional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian informasi, dan rekreasi para pemustaka. Koleksi perpustakaan adalah semua informasi dalam bentuk karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam dalam berbagai media yang mempunyai nilai pendidikan, yang dihimpun, diolah, dan dilayankan.

Koleksi yang termasuk kedalam koleksi perpustakaan selain buku yaitu map, jurnal, dan media penyimpanan yang lain seperti microform, kaset audio, CD, kaset video, DVD, dan video games. <http://en.wikipedia.org/wiki/Library>

Pengadaan buku-buku tersebut dilakukan sejak ia kecil. Ia sudah terbiasa membeli buku-buku sejak kecil hingga sekarang. Ia diajarkan menabung dan kemudian digunakan untuk membeli buku-buku yang ia suka. Ia tidak mempunyai periode tertentu untuk membeli buku, misalnya 2 bulan sekali. Ia membeli buku karena memang ia menginginkan buku tersebut. Kemudian juga melihat kondisi keuangan yang ia miliki. Tidak semua buku-buku yang ada diperpustakaannya ia beli sendiri, ada yang dibelikan oleh orang tuanya, adiknya dan diberikan oleh sanak saudara. Ia juga mengatakan ada buku yang ia pinjam dari temannya tapi lupa ia kembalikan, dan saat ia ingin mengembalikan ia sudah tidak mengetahui keberadaan dari temannya tersebut. Untuk koleksi-koleksi yang lain selain buku juga ia beli sendiri, seperti koleksi National Geographic Indonesia yang ia langgan mulai dari beberapa tahun lalu. Koleksi CD Interaktif yang ia punya juga ia beli, biasanya ia membelinya di Gramedia atau mencoba membeli lewat internet. Kadang juga ia mengkopi CD Interaktif yang dimiliki oleh temannya. Ia membeli CD Interaktif tersebut karena ia tertarik untuk mencoba mempelajari teknik desain yang ada di CD Interaktif tersebut.

Dalam pengolahan koleksi yang ia punya, ia mengaku hanya sebentar saja ia memiliki kesempatan dalam mengolah koleksinya. Dahulu saat awal-awal ia memiliki perpustakaan, ia mendata buku-buku yang ia miliki di Microsoft Excel. Tetapi ia hanya mendata secara sederhana saja, ia mendata dari judul, pengarang, tahun terbit, penerbit dan ISBN. Ia hanya sempat mendata koleksi sebentar saja, karena ia sudah terlalu sibuk akan pekerjaan dan kuliahnya. Sehingga saat ini koleksinya tidak terdata sepenuhnya. Untuk koleksi yang ia miliki ia memberi cap atau menstempelnya, sehingga terdapat cap dari pemilik koleksi tersebut saat ada orang yang meminjamnya, kemudian ia menaruh koleksi di rak dengan mengelompokkan koleksi berdasarkan jenis koleksi tersebut. Misalnya buku novel, pelajaran, buku desain, komik, majalah, koran, album foto, CD, dan Film. Untuk menandai keberadaan jenis koleksi tersebut di rak, ia hanya menempelkan kertas bertuliskan jenis koleksi tersebut di pinggir rak.

Perpustakaan pribadi yang ia miliki tidak hanya diakses atau digunakan oleh dirinya sendiri, tetapi anggota keluarganya yang lain juga membaca dan menggunakan koleksi yang ada di perpustakaan kecil tersebut. Hal ini karena koleksi buku yang dimiliki bersifat umum, tidak terkhusus pada salah satu bidang saja. Tidak ada peraturan khusus di perpustakaan pribadi ini, semuanya dibentuk dengan sederhana, siapapun anggota yang mengambil koleksi harus mengembalikan ditempatnya semula. Hal-hal kecil seperti ini akan membentuk setiap anggota keluarga yang lain untuk hidup dengan rapih dan disiplin.

Informan penelitian ini bernama Friedrich M. Kurniawan. Ia masih belajar mengenai ilmu desain di salah satu Perguruan Tinggi di Jakarta. Sebagai desainer yang bekerja lepas di salah satu instansi periklanan yang cukup besar, ia sudah dapat dikatakan memiliki pengalaman yang cukup banyak sebagai desainer. Ia sudah menekuni dunia desain sejak masih duduk di Sekolah Menengah Atas, dan dia juga sudah mendapat proyek kecil sajak saat itu. Walaupun masih bekerja sebagai desainer lepas, Friedrich memiliki cukup banyak pekerjaan di Instansi tersebut, dan ia sudah dipercaya sebagai desainer yang memiliki kemampuan yang cukup baik. Kemampuan yang ia miliki tidak lain karena ia mengembangkan terus menerus. Buku dan majalah desain serta CD Interaktif yang ada di perpustakaan pribadinya menjadi sumber pemenuhan kebutuhan informasinya.

Berikut ini tabel jumlah koleksi yang ia miliki :

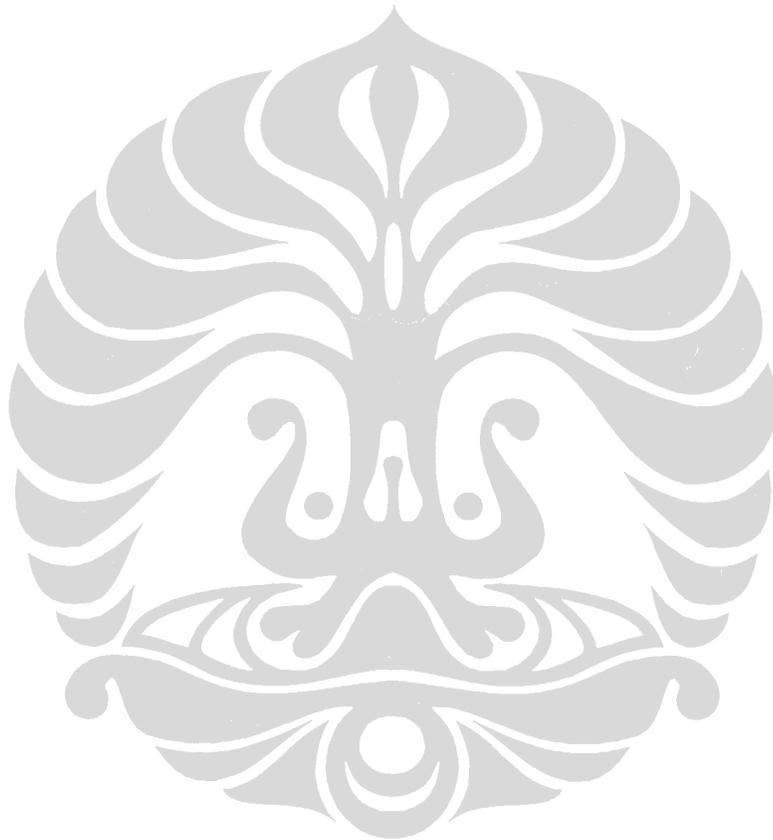
Tabel 1. Jenis Koleksi Perpustakaan

Jenis Koleksi	Jumlah
<b>Buku novel umum dan komik</b>	245 judul Contoh judul : Da vinci code, Toto Chan, Harry Potter, Dragon Ball, Kyo, Donald Bebek, Pulau Lumba-lumba, dan lain-lain
<b>Majalah</b>	37 judul Contoh judul :

	Info Komputer, Auto Expert, Eve , G-Fresh, Linux, Audiopro, dan lain-lain
<b>Koran</b>	5 judul Contoh judul : Tempo, Kompas, Pulsa, Warta kota, Media Indonesia
<b>Non fiksi, umum dan buku pelajaran</b>	40 judul Contoh judul : National Geographic Indonesia, buku pelajaran sekolah, Matematika, Fisika, Buku resep, dan lain-lain.
<b>Kaset dan Film</b>	56 Judul Contoh Judul : Lagu anak-anak, Harry Potter, Independence Day, 2 Fast 2 Furious, dan lain-lain.
<b>CD Interaktif</b>	18 Judul Contoh judul : Tips and trik Adobe Photoshop, Teknik Tracing, 45 efek menarik Photoshop, dan lain-lain.
<b>Buku-buku desain dan Komputer</b>	24 Judul Contoh Judul : Joomla, 7 Jam belajar dengan Flash MX 2004, membuat presentasi multimedia dengan Macromedia Flash Pro 8, dan lain-lain.

Dengan melihat tabel di atas, jenis koleksi yang dimiliki Friedrich seperti buku, komik, novel, majalah, kaset, CD dan sebagainya, masuk dalam kategori jenis

koleksi yang ada di perpustakaan. Perpustakaan ini sudah dapat disebut dengan perpustakaan seperti pada umumnya. Keberadaan perpustakaan pribadi di rumah ini dapat menjadi sumber pemenuhan kebutuhan informasi bagi Friedrich dan juga anggota keluarganya yang lain.



## **BAB 5**

### **PEMBAHASAN DAN HASIL**

#### **5.1 Gambaran Perpustakaan menurut keluarga Friedrich**

Keadaan rumah Friedrich saat itu sedang sepi. Semua anggota keluarga ada di rumah, mereka melakukan aktifitas masing-masing dengan tenang. Ayahnya sedang membaca koran saat pertama kali datang ke rumah tersebut. Ibunya sedang ada di dapur, membereskan pekerjaannya. Adiknya sedang membaca komik (lihat daftar istilah halaman xvi) di sofa ruangan atas yang juga menjadi tempat perpustakaan pribadi Friedrich berada. Friedrich sendiri sedang mengerjakan pekerjaan desainnya di ruangan atas juga. Kedatangan saya kedua kondisi rumah tersebut juga cukup tenang, sepertinya ayah Friedrich senang membaca, saya melihatnya sedang membaca sebuah buku. Ibunya sedang beristirahat sambil menonton TV. Kemudian adiknya sedang mencari buku di perpustakaan pribadi kakaknya. Ketika saya bertanya kepada adiknya dia menjawab sedang mencari buku komik, karena temannya ada yang ingin meminjamnya. Friedrich sendiri sedang merapihkan buku di perpustakaan pribadinya. Sepertinya ia habis membaca salah satu buku, dan sedang merapihkan kondisi raknya.

Perpustakaan pribadi Friedrich berisikan koleksi buku-buku yang ia sukai sejak kecil hingga sekarang.

”kebetulan gw suka baca dari kecil, gw suka ngumpulin duit dulu buat beli buku, buku apa aja, novel lah, majalah, koran, banyak dah. Nah makin lama buku-bukunya makin banyak deh, apalagi gw udah tambah gede, makin banyak aja buku-buku yang numpuk dikamar gw”

Seperti yang disebutkan Gianini (2005 : 1) bahwa perpustakaan pribadi dalam kehidupan dari pemiliknya mencerminkan kehidupan dari pembacanya, pekerjaannya dan pengorbanannya. Dalam penelitian ini, buku-buku tersebut misalnya komik Dragon Ball, Crayon Sinchan, Break Shoot, Samurai X dan lain sebagainya.

”dulu gw suka baca komik Dragon Ball, Crayon Sinchan, Break Shoot, Samurai X, trus kalo buku cerita anak-anak itu kaya Pulau Lumba-lumba,

Kisah Pelayaran Doktor Dolittle, Dua Penyelidik Cilik, Harry Potter, buku karya Enid Blyton kaya Musim Panas di St Claire, yah banyak deh.”

Kemudian untuk cerita anak-anak yang pernah ia baca yaitu Pulau Lumba-lumba, Kisah Pelayaran Doktor Dolittle, Dua Penyelidik Cilik, Harry Potter, buku karya Enid Blyton seperti Musim Panas di St Claire dan lain sebagainya. Sampai saat ini koleksi buku-buku komik dan novel (lihat daftar istilah halaman xvii) yang ia miliki yaitu hampir sekitar 245 eksemplar. Kemudian saat ini buku-buku yang dikoleksinya juga ada buku-buku yang digunakan untuk menunjang pekerjaannya, seperti Joomla, 7 Jam belajar dengan Flash MX 2004, membuat presentasi multimedia dengan Macromedia Flash Pro 8.

Gambar 5.1



(Sumber: Foto pribadi peneliti)

#### Rak Perpustakaan

Seperti kita lihat di Gambar 5.1, foto sebelah kiri pada kotak bagian kiri atas rak tersebut merupakan koleksi buku-buku non-fiksi, koleksi umum dan buku pelajaran seperti National Geographic Indonesia, buku pelajaran sekolah seperti Matematika, Fisika, buku resep dan lain-lain. Koleksi yang ada di bagian rak kiri bawah merupakan koleksi majalah yang ada. Bagian kanan rak merupakan koleksi buku desain dan komputer seperti Corel Draw, Joomla, 7 Jam belajar dengan Flash MX 2004, membuat presentasi multimedia dengan Macromedia Flash Pro 8. Bagian rak yang lain ada di bagian kanan seperti kita lihat pada foto sebelah kanan, terdapat rak untuk novel dan komik di rak paling kanan, dan terdapat koleksi koran pada bagian bawah rak.

Gambar 5.2



(Sumber: Foto pribadi peneliti)

### Koleksi Novel dan Komik

Sesuai dengan hobi membaca yang ia miliki sejak kecil, tidak heran jika koleksi novel dan komik yang ia miliki cukup banyak. Gambar 5.2 merupakan koleksi novel dan komik yang ia miliki. Pada foto yang sebelah kiri, di bagian atas rak merupakan koleksi komik, seperti komik Dragon Ball, Crayon Sinchan, Break Shoot, Samurai X, sedangkan bagian bawah rak merupakan novel yang ia miliki seperti Kisah Pelayaran Doktor Dolittle, Dua Penyelidik Cilik, Harry Potter, buku karya Enid Blyton seperti Musim Panas di St Claire. Foto sebelah kanan juga merupakan koleksi novel.

Hobi gemar membaca yang ia miliki sejak kecil membuat buku yang ia miliki makin lama semakin banyak. Buku-buku tersebut tidak diatur dengan baik, hanya ditumpuk biasa saja di kamar Friedrich, sehingga makin lama buku-buku tersebut membuat kamarnya cukup berantakan. Ibu Friedrich kemudian memiliki ide untuk membuat perpustakaan sederhana untuk mengantisipasi banyaknya buku-buku di rumahnya. Beliau mendapatkan ide seperti itu karena melihat TV yang menampilkan keberadaan rak-rak yang dipenuhi buku-buku di rumah-rumah lain, juga karena ia melihat foto-foto rumah yang memiliki rak-rak untuk buku seperti di perpustakaan. Beliau kemudian meminta Friedrich membuat perpustakaan seperti itu di rumah mereka.

”mungkin di TV kali ya, saya pernah melihat tontonan yang menunjukkan perpustakaan-perpustakaan yang ada di rumah, kemudian juga saya melihat di majalah-majalah yang ada foto rak-rak buku di rumah, Yah, sepertinya bagus juga kalo di rumah saya ada perpustakaan seperti itu juga”

Gambar 5.3



(Sumber: Foto pribadi peneliti)

### Sofa dan Rak Perpustakaan

Suasana santai kita temui di perpustakaan pribadi Friedrich, dapat kita lihat dari Gambar 5.2 yang terdapat sofa tanpa tempat bersender di depan rak. Dengan bentuk sofa seperti ini pengguna dari perpustakaan ini dapat membaca sambil bersantai, membaca sambil bersender di bantalan yang ada pinggir sofa sering dilakukan oleh pengguna perpustakaan ini, pengguna juga dapat membaca dengan posisi tidur karena bentuk sofa yang seperti ini. Sofa ini juga dapat menjadi pijakan untuk mengambil koleksi buku di rak atas, sehingga keberadaan sofa ini menjadi sangat penting.

Ibu Friedrich ini mengetahui sedikit konsep perpustakaan pada umumnya, yaitu memiliki sebuah klasifikasi khusus untuk menyimpan koleksi buku, sehingga memudahkan dalam pencarian buku itu kembali, namun beliau ia tidak mengetahui konsep seperti itu dan hanya ingin agar koleksi buku-buku yang ada dirumahnya disimpan di rak dengan rapih dan dikelompokkan berdasarkan jenisnya saja untuk memudahkan penemuan kembali buku tersebut.

”Tadinya saya tidak tahu kalau hal seperti disebut perpustakaan, saya hanya melakukan hal yang saya anggap baik, misalnya dengan membeli rak yang cukup besar, kemudian menaruh buku-buku berdasarkan jenisnya agar mudah dicari, kemudian memberi cap atau stempel di buku-buku kami. Soalnya, yang saya tahu tentang perpustakaan kan buku-bukunya di simpan dengan nomor-nomor khusus gitu ya biar mudah dicarinya, sedangkan perpustakaan yang ada disini kan hanya disimpan berdasarkan jenisnya saja.”

Keberadaan perpustakaan yang ada dirumah keluarga Friedrich cukup membuat Ibu Friedrich dan keluarga mereka bangga, dengan keberadaan perpustakaan pribadi tersebut mereka paling tidak dapat menunjukkan secara tidak langsung kepada orang lain bahwa mereka memiliki hobi membaca.

## 5.2 Perpustakaan Pribadi Friedrich

Friedrich adalah seorang desainer grafis yang sedang menyelesaikan studinya disalah satu perguruan tinggi desain di Jakarta. Ia memiliki perpustakaan pribadi dirumahnya. Sebenarnya ia tidak mengetahui jika perpustakaan yang ada di rumahnya tersebut disebut dengan perpustakaan pribadi atau bukan. Ia tidak mengetahui bagaimana konsep perpustakaan pribadi. Ia hanya mencoba untuk mengelola buku-buku yang ia miliki dengan rapih dalam rak-rak. Pengelolaan yang ia lakukan pun hanya sederhana saja, hanya menuliskan identitas buku yang umum di Microsoft Excel, tapi itu pun tidak ia lakukan seluruhnya karena tidak sempat. Hanya saat awal-awal saja ia membuat data dari koleksinya. Kemudian pengelolaan yang ia lakukan juga adalah dengan mencap atau memberi stempel dari koleksi-koleksinya.

“Hehe, kalo mau dibilang perpus yang bisa juga sih, tapi kalo dibilang bukan perpus yang bener juga, abisnya koleksinya masih dikit, lagi-lagi gak dikelola, gak kaya perpus beneran yang sampe ada nomer-nomernya gitu, trus ada yang nungguin, apatuh namanya? pustakawan yak. Cuma iseng-iseng doank sih, biar rumah juga rapih, buku-buku gak berantakan dimana-mana.”

Hal ini sesuai dengan ciri-ciri perpustakaan umum yang terdapat di Wikipedia yaitu beberapa orang menggunakan stempel, stiker atau cetak timbul untuk menunjukkan kepemilikan dari barang tersebut. Koleksi-koleksi yang terdapat di perpustakaan pribadi Friedrich tidak hanya koleksi buku-buku saja, tetapi mencakup seluruh koleksi yang ada dirumahnya. Seperti koleksi majalah, surat kabar atau koran, kaset, CD film, buku resep, album foto, surat-surat pribadi, catatan harian dan CD Interaktif. Sesuai dengan konsep koleksi perpustakaan adalah semua informasi dalam bentuk karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam dalam berbagai media yang mempunyai nilai pendidikan, yang dihimpun, diolah, dan dilayanan (UU 43 th. 2007 tentang perpustakaan).

Saat mengumpulkan seluruh koleksi yang akan diletakkan dirak perpustakaan pribadinya, ia dibantu anggota keluarganya yang lain, dan membutuhkan waktu yang cukup lama, hampir sekitar 3 hari lamanya.

“trus yang kerjaan yang paling cape dimulai, ngumpulin, nyari-nyari buku diseluruh rumah, oia, gw juga ga cuma nyari buku lho,tapi album foto, kaset, film, buku resep nyokap gw juga. Hadoh, ngumpulin aja butuh waktu 3 harian lah, trus mulai deh bareng-bareng naroh-naroh di raknya, gw, ade gw sama nyokap. Gw cuma kategoriin berdasarkan novel, buku ilmiah, koran, kaset, film, majalah. Abisnya ga tau mau kategoriin kaya gimana, mau kaya perpus gw kagak ngerti bikinnya, yang penting gw sama keluarga gw tahu itu koleksi apa dan narohnya dimana, jadi gampang nyarinya, hehe”

Setelah ia mengumpulkan seluruh koleksi yang ia dan keluarganya miliki, ia membuat cap atau stempel sederhana. Kemudian ia mulai menstempel atau mencap koleksi yang ia miliki satu per satu. Cap ini ia berikan untuk menandakan bahwa koleksi tersebut milik dari perpustakaanya jika sewaktu-waktu koleksinya dipinjam oleh orang lain. Setelah memberi cap atau stempel di seluruh koleksinya, ia mulai meletakkan koleksi yang ia miliki di rak yang ada. Rak itu cukup besar, dan ia mengelompokkan koleksinya berdasarkan jenisnya saja karena tidak mau terlalu sulit seperti di perpustakaan pada umumnya, yang paling penting ia dan anggota keluarga lain mengetahui itu jenis koleksi apa dan dapat menemukannya saat ia dan keluarganya membutuhkannya.

Gambar 5.4



(Sumber: Foto pribadi peneliti)

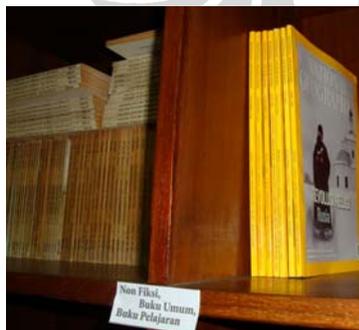
#### Koleksi Kaset dan Film

Koleksi yang ada di perpustakaan pribadi Friedrich tidak hanya berupa koleksi tercetak saja, terdapat juga koleksi non-cetak seperti kita lihat di Gambar 5.6 di atas. Koleksi film-film dan juga koleksi lagu-lagu yang dimiliki oleh Friedrich dan keluarganya menjadi salah satu koleksi yang bersifat rekreasi bagi keluarga mereka.

Kadang kala mereka menghabiskan waktu bersama untuk menonton film bersama-sama jika terdapat film yang cocok untuk dilihat bersama.

Dengan keberadaan perpustakaan pribadi yang ada di rumah Friedrich, akses kepada sumber informasi yang ia butuhkan dapat semakin cepat diperoleh. Tidak hanya bagi dirinya saja, tetapi bagi anggota keluarganya yang lain. Bagi ayahnya yang gemar membaca keberadaan perpustakaan pribadi yang ada dirumah tersebut membuat hobi membacanya dapat tersalurkan. Walaupun mungkin ia sudah pernah membaca novel yang ada di perpustakaan tersebut, tetapi dengan adanya perpustakaan tersebut ia dapat bersantai dan mungkin membaca-baca lagi buku yang ada. Bagi adiknya yang masih sekolah juga dan cukup gemar membaca membuatnya memperoleh pengetahuan lebih karena keberadaan informasi yang ia butuhkan. Bagi ibu Friedrich yang tidak terlalu suka membaca, keberadaan perpustakaan itu dapat membuatnya senang karena rumahnya sudah cukup rapih karena tidak adanya buku-buku yang berantakan. Koleksi buku resep yang terdapat di perpustakaan tersebut juga dapat menambah pengetahuannya dalam menjalankan tugasnya sebagai ibu rumah tangga. Bagi Friedrich sendiri dengan keberadaan perpustakaan pribadi tersebut, perolehan akan sumber informasi yang ia butuhkan dapat makin terpenuhi dengan baik. Buku-buku desain yang ia gunakan kemudian koleksi CD Interaktif yang ada dapat membuatnya dapat mempelajari tutorial dengan baik dan dapat menunjang pekerjaannya sebagai desainer grafis.

Gambar 5.5



(Sumber: Foto pribadi peneliti)

Buku Non Fiksi,  
Buku Umum dan Buku Pelajaran

Gambar 5.6



(Sumber: Foto pribadi peneliti)

Koleksi Majalah

Dari Gambar 5.7 kita dapat melihat koleksi buku-buku non fiksi, buku umum dan buku pelajaran, seperti National Geographic Indonesia, buku pelajaran sekolah, Matematika, Fisika, dan buku resep. Koleksi ini digunakan oleh Friedrich dan seluruh anggota keluarga yang lain untuk menunjang kebutuhan informasi dan juga untuk sarana hiburan. Gambar 5.8 merupakan koleksi majalah yang ada di perpustakaan pribadi ini, contoh dari koleksi ini yaitu Info Komputer, Auto Expert, Eve , G-Fresh, Linux, Audiopro dan lain-lain.

Dengan begitu dekatnya sumber informasi yang ada di rumah ini. Anggota keluarga tersebut tidak harus jauh-jauh mencari sumber informasi yang mereka butuhkan. Mereka dapat dengan mudah mengaksesnya di perpustakaan mereka sendiri. Jika ternyata memang tidak ada, kemudian mereka dapat mencarinya di tempat lain. Tetapi dengan keberadaan perpustakaan pribadi yang ada dirumah, langkah yang digunakan untuk mendapatkan informasi menjadi lebih pendek.

### **5.3 Buku Desain sebagai Sumber Informasi Friedrich**

Sebagai desainer grafis Friedrich tentu punya pengalaman saat pertama kali belajar mengenai sebuah desain. Friedrich mengaku pertama-tama mempelajari sebuah desain dari buku-buku tentang desain dan mulai mencoba-coba sendiri. Semenjak kecil ia sudah menyenangi dunia desain, tetapi karena masih kecil ia hanya menggambar hal-hal yang ia suka saja. Media tempat ia menggambar adalah sekitarnya sendiri. Ia menggambar ditembok-tembok rumahnya, di ruang keluarga, di kamar mandinya, di buku tulisnya, buku pelajaran, di meja belajarnya, di meja sekolahnya, bahkan di tembok sekolahnya pun ia gambar. Tetapi hal tersebut menjadi hal positif bagi dirinya, itu terbukti dengan beberapa piala juara menggambar yang ia dapatkan.

”Hmm, kebetulan dari kecil gw suka banget nggambar, gambar apaan aja yang gw suka, waktu itu gw sampe gambar-gambar ditembok ruang keluarga, dikamar mandi, dibuku pelajaran, buku tulis, meja belajar, meja disekolah, tembok sekolah gw malah juga gw gambarin gitu, haha, iseng banget deh gw, trus kalo ada lomba-lomba gambar gw sering ikut dari kecil, yah, lumayanlah dapat piala, hehe.”

Semakin dewasa ia makin tertarik dengan dunia seni tersebut, dan ia mulai mengubah media gambarnya dengan menggunakan teknologi yang dikenal dengan nama komputer. Ia merasa tertantang untuk mencoba mendesain dengan komputer, akhirnya ia memutuskan untuk mencari program atau perangkat lunak desain. Sebelum mendapat perangkat lunak desain itu ia sudah terbiasa menggambar di program menggambar bawaan Windows (lihat daftar istilah halaman xvi) yaitu Paint (lihat daftar istilah halaman xvii) sejak kecil. Fasilitas Paint yang nama aslinya adalah Paintbrush yang merupakan perangkat lunak bawaan dari Windows ini tidak perlu di instalasi lagi di komputer kita, karena kita langsung mendapatkannya saat kita sudah menginstal Windows. Fungsi dari program Paint ini yaitu untuk membuat gambar-gambar atau melukis, sesuai dengan arti dalam bahasa Indonesia yaitu lukis. Program ini memiliki *tools* atau alat yang dapat digunakan untuk menggambar, misalnya fasilitas untuk membuat garis, lingkaran, persegi, kuas cat, pensil, teks, garis kurva, dan lain sebagainya. Salah satu kelemahan dari program ini adalah program ini terlalu standar dan hasilnya kurang memuaskan. Karena itu Friedrich memutuskan untuk mencari perangkat lunak khusus untuk mendesain. Corel Draw (lihat daftar istilah halaman xv), itulah perangkat lunak desain pertama yang ia gunakan untuk mendesain.

”jadi makin gede gw jadi tertarik buat gambar-gambar pake komputer gitu, gw coba aja buat beli software buat bkin desain, tapi sebelum gw beli software desain gw sempet nggambar pake program *paint* yang udah ada dikomputernya. tapi ya gitu deh, cuma standar banget hasilnya. Yaudah gw coba nyari software desain yang namanya Corel Draw.

trus gw mulai nyari buku-buku tentang teknik-teknik desain, seperti biasa gw coba cari di Gramed, trus ada tuh buku desain yang pake software Corel, gw beli deh, trus sampe rumah gw mulai belajar tentang software itu.”

Corel Draw ini adalah salah satu perangkat lunak yang mirip dengan program Paint yang sudah disebutkan di atas. Perangkat lunak ini juga dapat membuat gambar-gambar yang kita inginkan dan dilengkapi dengan *tools* atau alat khusus untuk membuat gambar tertentu. Misalnya terdapat *tools* yang dapat membuat gambar berbentuk garis, grais yang tidak beraturan, lingkaran, persegi, tulisan cat, kemudian dapat membuat gambar dari 2 dimensi menjadi gambar 3 dimensi dengan

menggunakan *tools* yang disebut *bevel*, *extrude*, dan *contour*, kemudian dapat membuat gradasi warna, efek bayangan dan lain sebagainya. Yang menjadi perbedaan antara program Paint dan Corel Draw ini adalah kalau program Corel Draw memiliki lebih banyak *tools* atau lain dan variasi warna yang lebih banyak yang dapat digunakan untuk membuat gambar sesuai dengan yang kita inginkan.

”Kelebihan Corel dibanding program Paint yaitu bisa buat gambar dari 2 dimensi menjadi gambar 3 dimensi menggunakan *tools* yang disebut *bevel*, *extrude*, dan *contour*, kemudian dapat membuat gradasi warna, efek bayangan dan lain sebagainya.“

Setelah menginstal program Corel Draw itu di komputer, ia mulai mempelajari perangkat lunak tersebut, tetapi ia merasa kebingungan dengan perangkat lunak baru tersebut karena memang belum pernah menggunakan perangkat lunak desain sebelumnya. Ia ingin mencari buku mengenai cara menggunakan buku tersebut di Gramedia. Ia mencari buku mengenai mengenai Corel Draw dan cara menggunakannya. Buku tersebut ternyata ia dapatkan, dan ia membelinya untuk mempelajari program tersebut. Sempat beberapa kali ia membolak-balik halaman yang ada di buku tersebut untuk mempelajarinya, dan akhirnya ia mulai dapat mengenali perangkat lunak tersebut dan dapat menggunakannya untuk mendesain sesuatu yang ia inginkan.

”trus sampe rumah gw mulai belajar tentang software itu, gw bolak-balik tuh buku, agak ribet juga sih bolak-balik buku, apalagi kalo gak ngerti, diulang-ulang lagi, tapi seru aja, puas banget kalo sukses dengan hasil desainnya”

Gambar 5.7



(Sumber: Foto pribadi peneliti)

### Buku Desain dan Buku Komputer

Gambar 5.9 merupakan koleksi buku desain dan buku komputer yang ia miliki. Buku-buku ini ia gunakan untuk mendalami keahlian desainnya dan menunjang pekerjaannya ia memiliki cukup banyak buku-buku desain dan buku komputer seperti Joomla, 7 Jam belajar dengan Flash MX 2004, membuat presentasi multimedia dengan Macromedia Flash Pro 8.

Setelah sukses mempelajari dan menggunakan perangkat lunak Corel Draw tersebut ia mulai mendapatkan proyek-proyek kecil yang berhubungan dengan desain.

”Tapi dulu awalnya gw kan pakenya Corel Draw waktu pertama-tama belajar ngedesain, pas proyek-proyek awal gw juga masih pake Corel Draw dan desain-desain gw juga cenderung berbasis vector. Waktu itu awal-awalnya gw dapet proyek kaya proyek poster, flyer yang masih gampang dan sederhana.”

Poster dan flyer sederhana dapat ia selesaikan, dan membuat kemampuannya makin terasah juga. Setelah itu ia mulai mempelajari perangkat lunak-perangkat lunak lain seperti Macromedia Flash, yaitu perangkat lunak untuk membuat desain animasi flash. Kemudian, Macromedia Dreamweaver dan Joomla yang dapat digunakan untuk membuat website. Dalam mempelajari perangkat lunak lain tersebut ia juga membeli buku-buku yang membahas mengenai fungsi seluruh *tools* atau alat yang ada dan cara menggunakan perangkat lunak tersebut.

Friedrich mengatakan bahwa secara umum dalam dunia desain grafis dapat membedakan 2 (dua) bagian besar desain, yaitu desain berbasis vektor (*vector based design*, lihat daftar istilah halaman xviii) dan desain berbasis bitmap (*bitmap based design*, lihat daftar istilah halaman xv).

”secara umum dalam dunia desain grafis kita dapat membedakan 2 bagian desain, yaitu desain berbasis vector istilah Inggrisnya *vector based design* dan desain berbasis bitmap, atau *bitmap based design*.”

Desain berbasis vektor menggunakan perhitungan matematis dalam menentukan dan menampilkan obyek-obyek penyusun sebuah desain. Perhitungan matematis ini meliputi berbagai parameter penyusun suatu obyek, seperti posisi koordinat, tebal tipisnya garis luar (*outline*) dari sebuah benda, warna isi (*fill*) obyek benda tersebut

dan berbagai parameter lain. Sebagai konsekuensinya, desain berbasis vektor mempunyai keunggulan di mana kita bisa mengubah bentuk, ukuran dan berbagai parameter lainnya secara bebas tanpa khawatir akan terjadi penurunan kualitas tampilan maupun kualitas cetaknya. Vektor lebih cocok untuk membuat obyek desain berbetuk geometris, seperti kotak, lingkaran, elips dan poligon. Oleh karenanya, desain vektor lebih banyak digunakan untuk membuat desain-desain yang menekankan pada soliditas bentuk dan warna, serta fleksibilitas ukuran, seperti desain logo, kop surat, kartun, poster, flyer dan sebagainya.

Menurut Dhany Irfan (2009 : 9) kelebihan gambar vektor, yaitu :

- Ruang penyimpanan untuk objek gambar yang efisien
- Ketika kita merubah baik bentuk atau ukuran, kualitas/ resolusi masih tetap terjaga
- Dalam hal pencetakan, gambar yang berbasis vektor dapat dicetak dalam skala resolusi tertinggi baik di printer Anda maupun di percetakan.
- Anda dapat dengan leluasa menggambar dan memodifikasi dalam pengerjaannya.

dan kekurangan gambar vektor :

- Gambar cenderung terlihat flat/datar dan mempunyai warna kartun yang kental
- sangat susah untuk menghasilkan gambar yang realistis/ mirip photo

Setelah beberapa lama mempelajari perangkat lunak tersebut, ia mulai mahir dalam menggunakannya, kemudian ia mulai membuat poster dan flyer sederhana untuk mengasah kemampuannya, tetapi poster dan flyer ini tidak disebarluaskan. Akhirnya ada juga proyek mendatangnya, poster, flyer yang sederhana ia buat dengan menggunakan program Corel Draw tersebut. Desain-desain yang ia buat juga termasuk ke dalam jenis desain vektor. Dengan proyek tersebut kemampuannya juga makin terasah dan berkembang.

Perkembangan perangkat lunak desain berjalan dengan cepat, dan makin banyak perangkat lunak lain yang lebih baik dijual dipasaran. Adobe (lihat daftar istilah halaman xv) sebagai perusahaan yang terkenal dengan perangkat lunak

desainnya merilis update dari perangkat lunak-perangkat lunaknya. Perangkat lunak andalan mereka yaitu Adobe Photoshop (lihat daftar istilah halaman xv) dan Adobe Illustrator (lihat daftar istilah halaman xv).

”Makin kesini gw malah makin tertantang buat nyobain software desain yang laen. Bosen make corel draw, trus gw nyoba pake software-software keluaran Adobe, yang emang terkenal buat software desain, trus yang gw coba waktu itu Adobe Illustrator sama Adobe Photoshop. Softwarena gampang banget dapetnya, yah, Indonesia kan jagonya ngehack, jadi update software-software terbaru gampang banget dapetnya,”

Bagi para desainer grafis program tersebut merupakan program yang paling dekat dengan diri mereka. Friedrich pun mulai untuk mencoba menggunakan program tersebut untuk memperoleh hasil yang maksimal. Di Indonesia untuk mendapatkan update dari perangkat lunak-perangkat lunak desain tersebut sangat mudah, di malam saat ini sudah banyak yang menjual perangkat lunak tersebut dengan tambahan-tambahannya. Berbeda dengan Negara tetangga kita seperti di Singapura dan Malaysia yang kesulitan mendapatkan update perangkat lunak tersebut karena memang pembajakan perangkat lunak di negara tersebut tergolong sulit. Desainer di Indonesia sudah maju beberapa langkah dalam penggunaan perangkat lunak-perangkat lunak.

Saat pertama kali mencoba perangkat lunak keluaran Adobe yaitu Adobe Illustrator, dia mengaku tidak terlalu sulit karena sudah terbiasa dengan perangkat lunak sebelumnya yaitu Corel Draw. *Tools* atau alat-alat yang dapat digunakan ternyata hampir sama antara Corel Draw dan Adobe Illustrator, hanya peletakannya saja yang berbeda.

”Adobe Illustrator hampir sama kaya Corel, mungkin peletakan *tools*nya aja yang berbeda, tapi fungsinya hampir sama, karena udah sering pake Corel jadi gak terlalu sulit make Adobe Illustratonya, trus kalo buat ngedit foto-foto yang tadinya gw pake Corel Photo Paint sekarang gw cenderung pake Adobe Photoshop yang emang udah terkenal sebagai software edit foto.”

Sekarang Friedrich lebih suka menggunakan Adobe Illustrator untuk mengerjakan proyek-proyeknya yang berhubungan dengan desain vektor. Kemudian untuk proyek-proyek yang berhubungan dengan editing foto, Friedrich menggunakan perangkat

lunak Adobe Photoshop. Saat memulai menggunakan perangkat lunak baru tersebut ia tidak membeli buku-buku tentang perangkat lunak tersebut, ia lebih memilih untuk mencoba-coba mengembangkan kemampuannya sendiri. Ia juga mencari referensi melalui internet mengenai desain-desain vektor yang kemudian dapat ia kembangkan lagi.

”Kalo di Internet banyak tuh vector-vector yang *free*, jadi lumayanlah buat nambah-nambah referensi”

Banyak *free vector* atau vektor gratis yang disediakan di internet yang dapat di unduh secara gratis dan mudah, tetapi ada juga yang harus membayar dengan harga tertentu, contoh dari website ini misalnya [www.shutterstock.com](http://www.shutterstock.com). Dengan mengunduh vektor dari internet ini, para desainer grafis dapat terbantu untuk mendapatkan materi desain yang diperlukan.

#### 5.4 CD Interaktif sebagai sumber Informasi Friedrich

CD Interaktif menjadi sarana pemenuhan kebutuhan informasi Friedrich sejak tahun 2005. Awal dari Friedrich menggunakan CD Interaktif yaitu saat ia melihat temannya sedang menggunakan CD Interaktif. Tadinya ia tidak mengetahui fungsi dari CD Interaktif untuk belajar mengenai suatu desain tertentu. Setelah melihat temannya kemudian ia meminjam CD tersebut, kemudian ia salin atau kopi ke CD kosong lain dan ia mulai mempelajari CD tersebut dirumahnya.

”Kalo CD Interaktif ini gw pake sekitar tahun 2005an kali ya. Pertama gw tahu dari temen gw, gw liat dia lagi make CD Interaktifnya, trus dia punya beberapa CD Interaktif tentang apa gitu, lupa gw, trus gw pinjem deh, maksudnya buat dikopi trus buat belajar deh, hehe”

Saat awal menggunakan CD tersebut ia merasa tertarik. Desain animasi yang ditampilkan pada awalnya sangat apik dan mengundang ketertarikan untuk melihat isinya. Ia merasa penggunaan dari CD Interaktif ini sangat mudah, tinggal menekan tombol *mouse* pada file yang ada di CD tersebut, kemudian video tentang tutorial suatu desain dapat langsung kita lihat dan pelajari. Kita seperti sedang melihat video dan dapat di dijalankan dengan Windows Media player (lihat daftar istilah halaman

xviii). Saat pertama kali menggunakan CD Interaktif ini, Friedrich mengaku sangat antusias dan merasa sangat dimudahkan dalam mempelajari suatu desain.

”makenya gampang banget, iya sih makenya harus dikomputer, tapi tinggal di *play* doang kok, pake Windows Media Player juga bisa, kaya nyetel video gitu deh jadinya. trus tinggal ngliatin deh, kalo menurut gw jadi gampang banget, tinggal ngliatin aja, trus langsung dipraktekkin, biasanya ada suara dari yang bikin tutorialnya, jadi perintahnya bisa didenger langsung, ga usah dibaca kaya dibuku, hehe”

Windows Media Player adalah salah satu perangkat lunak bawaan dari Windows juga, program tersebut sudah terinstal secara otomatis saat kita telah menginstal Windows. Program tersebut dapat kita gunakan untuk melihat video-video dengan format video seperti *.mpeg*, *.wma*, *.wmv*<sup>2</sup>. kemudian karena saat kita mempelajari video tersebut seperti layaknya menonton video biasa, maka disaat kita tidak mengerti maka kita tinggal menekan tombol ulang saja, layaknya seperti menonton video.

Gambar 5.8



(Sumber: Foto pribadi peneliti)

#### Koleksi CD Interaktif dan CD Komputer

Friedrich memiliki cukup banyak koleksi CD Interaktif dan CD komputer lain. CD ini disimpan di tempat CD seperti gambar 5.10 di atas. Seperti kita lihat terdapat CD Computer Grafis kemudian CD Vector yang menjadi referensinya dalam mendesain. Tempat CD dua terdepan pada foto merupakan koleksi CD Interaktif, CD

<sup>2</sup> Standar Format video yang dapat dijalankan di beberapa program pemutar video.

Interaktif ini ditaruh di bagian atas tempat CD, kemudian bagian bawahnya adalah CD komputer yang sudah lama dan jarang digunakan, sedangkan tempat CD yang paling belakang berisikan CD program komputer dan desain yang ia miliki yang digunakan untuk menginstal suatu program desain.

Perbedaan dari koleksi CD yang ada di perpustakaan umum dan perpustakaan pribadi Friedrich adalah, jika di perpustakaan umum, isi dari koleksi CD yang ada dapat di akses dengan menggunakan perangkat lunak Microsoft Word atau Adobe PDF. Ini karena file yang terdapat dalam koleksi CD di perpustakaan umum merupakan file berbentuk teks, sehingga harus dibuka dengan perangkat lunak yang dapat membuka file teks pula. CD-ROM dapat berisikan lembar kerja, laporan, diagram, laporan keuangan dan hal yang berhubungan dengan teks (Hennen, 2004 : 245). Sedangkan file CD Interaktif dalam perpustakaan pribadi Friedrich adalah file yang berbentuk video, sehingga harus diakses dengan menggunakan perangkat lunak untuk membuka file video seperti Windows Media Player.

Setelah mengamati bagaimana cara menggunakan CD Interaktif tersebut dengan melihat Friedrich menggunakannya, maka diketahui cara umum untuk menggunakannya. Cara untuk menggunakan CD Interaktif ini yaitu dengan memasukkan CD Interaktif tersebut ke dalam CD-ROM yang tersedia di komputer, kemudian setelah file CD Interaktif tersebut dibaca oleh komputer, kita tinggal menekan tombol *mouse* pada nama file dari CD Interaktif tersebut, kemudian tutorial CD Interaktif tersebut sudah dapat berjalan dengan dan kita pelajari. Setelah beberapa kali mengamati cara penggunaannya, sepertinya cara yang digunakan sudah merupakan cara yang standar untuk menggunakan CD Interaktif tersebut.

”kita tinggal masukin CD-nya ke CD-ROMnya, trus tunggu sampe kebaca di komputer. trus di klik deh file yang dari CD, trus di file yang ada di dalemnya kita klik lagi deh, udah trus jalan deh pogramnya. Pas udah masuk kita tinggal milih mau belajar yang mana, trus kita tinggal nonton deh. kalo bingung dan pengen ngulang, tinggal kita *previous* deh kalo ga dimundurin gitu, hehe, gampang kan.”

Urutan dari pembelajaran yang diberikan di CD Interaktif ini pun sangat rapih dan sistematis, berawal dari pengenalan *tools* atau alat yang ada dan fungsinya untuk

apa. Kemudian berlanjut ke teknik desain yang mudah dahulu dengan menggunakan *tools* yang dikenalkan tersebut, kemudian berlanjut ke teknik desain yang lebih sulit.

”Jadi, dari pengenalan dulu awalnya, misalnya kaya pengenalan *tools*, trus ke fungsinya apa aja, trus dicobain deh *tools*-nya pake teknik yang sederhana, trus lanjut lagi ke tingkat yang menengah”

Selain lebih sistematis, kita juga bisa melihat secara langsung bagaimana cara orang yang sudah ahli mengerjakan sebuah desain tertentu. Karena sudah mahir dalam menggunakan program tersebut, sang pembuat tutorial tersebut pasti sudah mengetahui seluk beluk program tersebut, letak *tools*-nya, kemudian *shortcut button*<sup>3</sup> atau tombol keyboard yang dapat digunakan untuk menggunakan fungsi efek tertentu.

”yang bikin tutorial biasanya nunjukkin trik cepet buat make sebuah *tools*, misalnya buat *zoom* tinggal mencet *alt + scroll* yang ada di *mouse* tinggal dimajuin atau dikebelakangin, jadi gampang deh buat ngedesain,”

Kita dapat mendapatkan tips-tips sederhana yang membuat kita dapat bekerja dengan lebih efektif dan efisien, misalnya cara *zoom* dapat kita lakukan dengan menekan tombol *Alt* pada keyboard dan sambil memajukan dan memundurkan bola pada mouse.

Kelebihan lain yang ada di CD Interaktif ini yaitu terdapat suara dari sang pembuat tutorial tersebut. Dengan demikian kita dapat mendengar secara langsung perintah dari sang pembuat tutorial tersebut. Jika menggunakan buku, kita harus membaca perintah dengan seksama dan memperhatikan gambar yang ada di buku tersebut, seringkali kita tidak bisa melihat dengan jelas letak dari *tools* yang diperintahkan di gambar tersebut. Jika menggunakan CD Interaktif ini kita dapat mendengar perintah dan melihat langsung dimana keberadaan dari *tools* yang dimaksud, seakan-akan kita diajari secara langsung oleh pembuat tutorial tersebut.

”Fasilitas suara juga bikin kita makin gampang buat tau perintah yang dikasih tau sama pembuat tutorialnya, jadi kita ga perlu baca baik-baik perintahnya kaya pas make buku, tinggal dengerin aja, jadi kaya kita lagi diajarin langsung sama sang pembuat tutorialnya.”

---

<sup>3</sup> Tombol keyboard yang digunakan untuk jalan pintas menggunakan suatu alat di suatu program desain.

Untuk para desainer grafis yang awam dan sedang ingin belajar mengenai sebuah tutorial desain tertentu, CD Interaktif ini sangat efektif untuk mereka. Hal ini dikarenakan penggunaannya yang mudah atau *user friendly* dan juga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Saat kita ingin mengulang materi yang kita tidak mengerti, maka kita tinggal menekan tombol *mouse* untuk *previous* atau ulang saja, tidak perlu membolak-balik halaman seperti kalau kita menggunakan buku. Seperti yang dikatakan (Johnson, 2001 : 21) pembelajaran menggunakan CD Interaktif memungkinkan para pelajar belajar sesuai dengan kecepatan menangkap pelajaran tersebut. Jika ia tidak mengerti maka ia dapat memberhentikan video tersebut kemudian mempelajari kesulitannya.

Penggunaan yang praktis dari CD Interaktif ini dapat membantu seorang desainer grafis belajar dengan cepat. Keberadaan CD Interaktif ini dapat dikategorikan sebagai pemenuhan kebutuhan kognitif seseorang, yaitu seperti kebutuhan untuk mempelajari keterampilan-keterampilan tertentu.

Selama menggunakan CD Interaktif tutorial *tracing* foto menjadi tips yang paling sering digunakan oleh Friedrich. *Tracing* foto ini maksudnya adalah mengubah foto dari bentuk biasa menjadi bentuk ilustrasi atau seperti kartun. Saat ini konsep desain vektor lebih banyak digunakan dan menjadi tren desain saat ini.

”yang paling kepa ke sih biasanya tutorial *tracing* foto, maksudnya ngubah foto biasa berbentuk *.jpg* jadi desain ilustrasi atau kaya kartun-kartun gitu, lagipula zaman sekarang desain vector lagi booming, banyak desain terlihat lebih baik dan *eye catching* dengan desain-desain vector yang bervariasi warnanya,”

Desain vektor lebih disukai karena terlihat lebih menarik, biasanya desain vektor ini memiliki variasi warna yang menarik dan *eye catching*, sesuai dengan salah satu tujuan desain publikasi yaitu untuk menarik perhatian konsumen. Desain-desain yang dihasilkan Friedrich dari tutorial ini yaitu poster, flyer, spanduk digital printing, banner, amplop, dan lain-lain. (lihat lampiran 2 halaman 80)

Sebagai sebuah sarana pemenuhan kebutuhan informasi, CD Interaktif ini juga memiliki kekurangan. CD Interaktif ini hanya bisa digunakan dengan alat bantu,

yaitu komputer. Jika tidak ada komputer untuk membacanya, maka CD Interaktif ini tidak dapat digunakan. Dari sisi inilah buku memiliki keunggulan karena buku tidak diperlukan alat lain lagi untuk menggunakannya.

Untuk menjalankan CD Interaktif ini terdapat syarat minimum komputer yang diperlukan yaitu :

PC Pentium, Memori / RAM 16 MByte, VGA 16 Bit Warna, CDROM 24X, Monitor dengan resolusi 800 X 600, Sound Card, Speaker, Mouse, Keyboard, Microsoft Windows 95 OSR 2 (Windows 97), Windows 98, Windows 2000, atau Windows XP.

Beberapa CD Interaktif yang membahas tutorial desain yang cukup tinggi tingkatan kesulitan dan programnya membutuhkan spesifikasi yang lebih tinggi pula, misalnya Tutorial untuk membuat animasi dan foto yang cukup sulit. Spesifikasi komputernya yaitu :

Prosesor Pentium III, Ram 256 Mb, Resolusi minimal 1024 x 768, CD-ROM minimal 24x, VGA minimal 16 bit, Sound Card, Speaker Software : Windows 98, XP, Vista, atau Prosesor Pentium 4, RAM min 256 Mbyte, Resolusi 1024 x 768, CD-ROM min 52x, VGA min 16 bit, Sound Card, Speaker, Min Windows 98 (Glennay 2000 : 1261)

Belum semua tutorial desain sudah dijual dalam bentuk CD seperti ini, mungkin karena proses pembuatan dan perekaman videonya membutuhkan waktu yang agak lama dan panjang. Masih lebih banyak tutorial disebarluaskan dalam bentuk buku. Tetapi untuk mendapatkan CD Interaktif ini tidak terlalu sulit. Biasanya dijual beserta buku mengenai suatu tutorial ataupun dapat di dapatkan dengan pembelian secara *online*, misalnya dengan situs website Bamboomedia atau [www.okeloh.com](http://www.okeloh.com) yang menjual CD Interaktif dari berbagai bidang, tidak hanya bidang desain grafis juga, tetapi juga CD Interaktif di bidang pendidikan.

## 5.5 Keberadaan CD Interaktif di Perpustakaan

Karena CD Interaktif ini berkaitan dengan dunia pendidikan, sudah seharusnya pihak terkait yang berhubungan dengan dunia pendidikan menyediakan CD Interaktif ini sebagai penunjang dalam pembelajaran. Misalnya perpustakaan sebagai tempat mendapatkan informasi di sekolah dan menunjang perolehan

informasi bagi pengguna, sebaiknya menyediakan CD Interaktif ini dalam koleksi mereka. Friedrich mengaku ia belum pernah menemukan CD Interaktif ini di perpustakaan umum.

Friedrich pernah memiliki pengalaman saat ia mengunjungi perpustakaan umum, perpustakaan tersebut adalah Perpustakaan Umum Daerah Jakarta Selatan. Ia datang kesana untuk melihat-lihat apa saja koleksi yang ada. Namun ia merasa bahwa perpustakaan tersebut kondisinya tidak terlalu baik. Saat ia ingin mencari koleksi novel di perpustakaan tersebut, ia mendapati koleksi novel yang ada sudah cukup lama dan belum di perbaharui. Walaupun ia memang belum membaca semua novel-novel lama tersebut, tetapi ia tidak tertarik untuk mencari koleksi tersebut novel lebih jauh lagi. Kemudian ia juga sempat ingin mencari tahu koleksi buku-buku desain yang ada di perpustakaan tersebut, tetapi ia mendapati kembali koleksi buku-buku komputer yang sudah edisi lama dan tidak diperbaharui. Pengalamannya yang seperti inilah yang membuatnya agak enggan untuk mencari buku dan kebutuhan informasinya di perpustakaan umum.

”Gw disana sih cuma sekedar iseng aja sih, ga niat nyari buku juga. Waktu itu gw dateng cuma pengen nyari novel-novel aja, eh tapi pas nyari di raknya gw bingung, rata-rata pada jadul semua koleksi novelnya. Trus gw juga iseng-iseng nyari koleksi buku tentang desain, pas langsung nyari ke tempatnya, eh, ada sih buku-bukunya, tapi ngebahas software-software jadul gitu, kaya Word 2000, Excel 2000, Yah, itulah perpustakaan, update koleksinya cukup sulit dan lama.”

Proses penelusuran informasi<sup>4</sup> yang ia lakukan di perpustakaan umum juga tidak membuatnya mendapatkan informasi yang ia butuhkan. Ia mengaku agak bingung saat menggunakan katalog komputer yang ada di perpustakaan umum tersebut, sehingga ia lebih memilih untuk langsung pergi menelusur di rak. Memang akhirnya ia tidak mendapatkan informasi yang dibutuhkannya. Sebagai perpustakaan

---

<sup>4</sup> Kulthau (1991) menyoroti aspek afektif dalam proses pencarian informasi. Dalam modelnya, Kulthau menggambarkan kegiatan pencarian informasi sebagai sebuah proses konstruksi (pengembangan pembangunan) yang dilalui seseorang dari tahap ketidakpastian (*uncertainty*) menuju pemahaman (*understanding*). Ada 6 (enam) tingkatan atau langkah yang terkandung dalam proses konstruksi ini, yaitu: awalan, pemilihan, penjelajahan, penyusunan, pengumpulan, dan penyajian Pendit, 2006: [http://yuniawan.blog.unair.ac.id/files/2008/03/ragam\\_teor\\_i\\_informasi.pdf](http://yuniawan.blog.unair.ac.id/files/2008/03/ragam_teor_i_informasi.pdf)

yang melayani kebutuhan informasi untuk masyarakat umum, perpustakaan belum digunakan secara optimal. Hal ini terbukti bahwa pengunjung perpustakaan belum sebanyak seperti yang diharapkan dan belum mewakili semua umur dan golongan (Widodo, 1991: 16). Perpustakaan umum lebih banyak digunakan oleh kelompok pelajar. Menurut Ratna Udaya Widodo (1991: 16), kehadiran perpustakaan sebagai pusat sumber informasi belum menjadi kebutuhan yang dirasakan masyarakat luas. Perpustakaan hanya dimanfaatkan oleh sebagian kecil masyarakat.

Menurut Sabirin Nasution (1993: 227) yang dikutip oleh Ratri (2007: 25), kurangnya reputasi perpustakaan di tengah masyarakat terutama disebabkan kondisi perpustakaan yang sangat memprihatinkan pada aspek-aspek berikut yaitu:

1. Lokasi yang kurang strategis
2. Gedung dan ruangan yang belum memenuhi persyaratan.
3. Perlengkapan perpustakaan yang sangat minim dan tidak menarik.
4. Keadaan koleksi yang sangat lemah, baru mengandalkan buku hadiah atau sumbangan.
5. Kondisi ketenagaan yang lemah, belum *'qualified'* dan terampil.
6. Sistem pengelolaan yang semrawut.
7. Dana penunjang yang sangat lemah.
8. Sistem layanan perpustakaan umum yang jauh ketinggalan dibandingkan perkembangan media komunikasi yang semakin canggih dengan peralatan elektroniknya.
9. Masih enggan masyarakat mempergunakan jasa perpustakaan karena kurang pengetahuan.

Karena kondisi perpustakaan umum yang kurang memadai bagi masyarakat dalam memperoleh kebutuhan mereka. Saat ini begitu banyak masyarakat mencari alternatif perolehan informasi bagi diri mereka. Yang lebih sering adalah mencarinya di toko buku terdekat. Buku sebagai sumber informasi utama saat ini lebih dekat hubungannya dengan toko buku dibandingkan dengan perpustakaan. Kemudian hal inilah yang memungkinkan dibuatnya perpustakaan pribadi Friedrich ini. Ia melihat bahwa kondisi perpustakaan umum cukup buruk dan tidak menjadi tempat yang

nyaman saat memperoleh informasi, karena itu ia ingin mencoba membuat perpustakaan pribadi di rumahnya dengan sederhana, tetapi dapat memberikan rasa kenyamanan saat memperoleh informasi bagi dirinya sendiri. Memang dibutuhkan perhatian khusus saat membuat perpustakaan itu menjadi tempat yang nyaman, dan membuat kita senang berada didalamnya.

Keberadaan CD Interaktif di perpustakaan umum memang diragukan keberadaannya. Friedrich mengaku ia memang tidak memiliki niat untuk mencari koleksi CD Interaktif tersebut di perpustakaan. Ia akan memilih tempat yang lebih meyakinkan untuk mencari koleksi multimedia seperti itu. Koleksi buku di perpustakaan umum saja cukup sulit diperbaharui, apalagi dengan koleksi multimedia seperti ini yang membutuhkan alat untuk mengaksesnya. Fasilitas komputer yang tersedia mungkin memang menjadi faktor mengapa perpustakaan belum menyediakan koleksi ini. Mungkin komputer yang digunakan lebih terbatas untuk para staf dan untuk katalog. Belum ada komputer yang khusus disediakan untuk membuka koleksi multimedia seperti ini di perpustakaan pada umumnya. Sehingga para pengguna yang cenderung membutuhkan informasi yang khusus dibidangnya ini lebih mencari informasi di toko buku ataupun di Internet untuk mendapatkan informasi yang ia butuhkan.

Friedrich pun lebih memilih perpustakaan pribadinya untuk dapat memperoleh informasi yang ia butuhkan, dibantu dengan mendapatkan koleksinya dari toko buku. Akhirnya ia telah dapat membuat perpustakaan pribadinya sebagai tempat untuk memperoleh informasi dengan maksimal. Koleksi CD Interaktif yang dimiliki di perpustakaan pribadinya merupakan salah satu sumber informasi yang sangat berguna dalam bidang pekerjaan yang ia jalani. Begitu banyak hasil-hasil karya yang telah dibuatnya dengan bantuan keberadaan koleksi CD Interaktif yang ada di perpustakaan pribadinya, walaupun begitu memang ada beberapa tutorial yang didapatkan dengan koleksi buku.

”seringnya lebih milih pake CD Interaktif buat belajar tutorial tertentu, ”

Tetapi dengan adanya CD Interaktif yang ternyata begitu memudahkan dalam mempelajari tutorial, membuat Friedrich lebih memilih menggunakan tutorial yang ada di CD Interaktif tersebut dibandingkan dengan menggunakan buku.

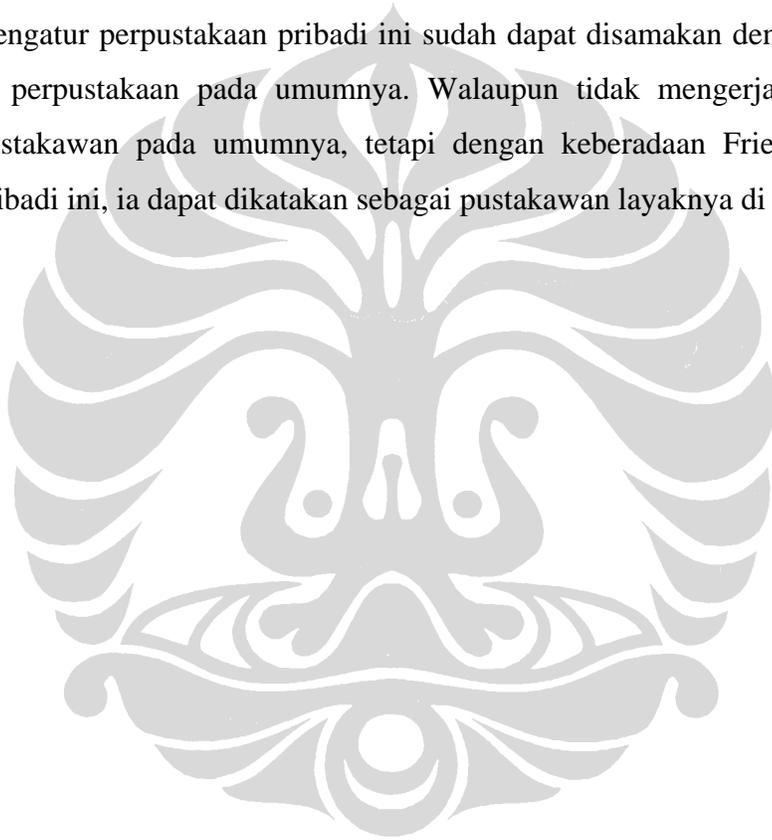
Swan (1994 : 120-139) yang dikutip oleh Paquin (2002 : 103) pernah mengadakan penelitian terhadap siswa sekolah kelas 7 dan 8 di daerah Vermont untuk mengetahui bagaimana peran teknologi multimedia dapat membantu dalam menangkap pengetahuan yang ada di pelajaran sejarah. Ia mendapati anak-anak memiliki perkembangan yang signifikan dalam memperoleh pengetahuan tersebut saat dibantu untuk memperoleh informasi dengan teknologi multimedia. Maynes (1992 : 269 - 284) yang dikutip oleh Paquin (2002 : 103) juga membuat penelitian kepada dua grup siswa sekolah. Siswa tersebut diminta mengerjakan tes kompetensi administrasi di akhir training administrasi yang diadakan. Grup yang 1 diajarkan dengan menggunakan CD Interaktif, kemudian grup yang satu diajarkan secara langsung oleh orang lain. Akhir dari tes tersebut menunjukkan bahwa hanya terdapat perbedaan yang sangat tipis antara ke dua grup tersebut. Hal ini menunjukkan peranan CD Interaktif dalam proses pembelajaran dapat hampir sama seperti saat diajarkan oleh orang lain.

Begitu pula dengan teman-temannya sesama desainer grafis yang mengaku lebih memilih menggunakan CD Interaktif dibandingkan menggunakan buku. Teman-temannya pun mendapatkan koleksi CD Interaktif tersebut dari toko buku dan dari *on-line shop*, bukan dari perpustakaan umum. Koleksi audio visual seperti ini memang cukup sulit didapat dari perpustakaan umum yang kurang paham akan fungsi dari CD Interaktif ini. Maka dari itu lebih baik dicari di tempat yang memang sudah pasti selalu diperbahari seperti toko buku dan *on-line shop*.

Keberadaan CD Interaktif tidak hanya berguna bagi Friedrich dan keluarga mereka saja, teman-teman Friedrich dan adiknya juga ikut merasakan manfaat dari keberadaan perpustakaan pribadi ini. Jika ada teman Friedrich atau teman adiknya yang ingin meminjam koleksi, mereka tinggal datang ke rumah Friedrich dan memilih koleksi yang ingin dipinjam.

”kalo temen-temen gw sih ada aja yang minjem, bias any maen kesini, trus liat-liat bukunya, kalo mau minjem gw ambilin, tapi dengan satu syarat, yaitu harus dikembaliin lagi, hehe. Temen-temen ade gw juga sering minjem juga kok, kalo temen ade yang minjem, biasanya ade gw bilang dulu sama gw, trus gw suruh ambil aja deh, tapi dengan syarat yang sama, dikembaliin.”

Kemudian Friedrich atau adiknya mengambilkannya untuk mereka. Tidak ada peraturan dan tata cara khusus untuk meminjam koleksi di perpustakaan ini, yang terpenting koleksi tersebut harus dikembalikan. Peran Friedrich dalam mengelola dan mengatur perpustakaan pribadi ini sudah dapat disamakan dengan peran pustakawan di perpustakaan pada umumnya. Walaupun tidak mengerjakan pekerjaan seperti pustakawan pada umumnya, tetapi dengan keberadaan Friedrich di perpustakaan pribadi ini, ia dapat dikatakan sebagai pustakawan layaknya di perpustakaan lain



## **BAB 6**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Perpustakaan pribadi menjadi hal yang paling dekat dengan kehidupan manusia. Seorang makin cepat dan mudah dalam memenuhi kebutuhan informasi karena adanya perpustakaan pribadi di rumah. Perpustakaan pribadi tersebut dapat membantunya menyelesaikan masalah dan membantu untuk menyelesaikan pekerjaannya. Informasi yang disebarluaskan melalui fasilitas teknologi informasi memudahkan perolehan informasi bagi siapa saja yang membutuhkannya. Berbagai media akan bermunculan untuk mempermudah manusia mendapatkan informasi. Teknologi internet merupakan salah satu media pemenuhan kebutuhan informasi yang sangat dibutuhkan bagi manusia saat ini. Kemudian masih ada lagi media lain yang dibuat untuk kemudahan manusia dalam menyebarkan informasi, misalnya e-book, CD Interaktif, blog, situs jaringan sosial, dan lain-lain. Manusia tidak dapat menggunakan semua media yang tersedia saat ini untuk menunjang pemenuhan kebutuhan informasinya. Individu tersebut harus memilah mana media yang cocok dan efektif bagi dirinya. Seperti misalnya media CD Interaktif yang belum tentu cocok digunakan semua kalangan. CD Interaktif saat ini memang belum digunakan di semua bidang yang ada dalam kehidupan manusia, tetapi untuk beberapa kalangan tertentu, misalnya bagi para desainer grafis, keberadaan CD Interaktif dalam menunjang kebutuhan informasi mereka ternyata cukup efektif., lebih-lebih kalau menjadi koleksi utama dalam perpustakaan pribadi.

Data menunjukkan bahwa CD Interaktif memiliki beberapa hal positif untuk dijadikan sebagai sarana pemenuhan kebutuhan informasi bagi desainer grafis. yaitu :

- Desain animasi yang menarik (lihat pembahasan halaman 42)

Saat pertama kali membuka CD Interaktif ini dengan program pemutar video, maka kita akan disuguhkan dengan tampilan animasi yang menarik. Saat kita sedang mempelajari tutorial tersebut, kita juga akan diberikan gambar animasi yang menarik dengan paduan warna yang serasi.

- Kemudahan dalam penggunaannya (lihat pembahasan halaman 42)  
Untuk menggunakan CD Interaktif ini kita tinggal menjalankannya dengan program pemutar video yang terdapat di komputer. Program tersebut tidak perlu kita instal di komputer karena sistem operasi Windows sudah menyediakannya, yaitu Windows Media Player. Jika kita ingin menjalankan dengan program lain, kita harus menginstal program tersebut di komputer kita.
- Sistematis dalam penggunaannya (lihat pembahasan halaman 44)  
CD Interaktif berfungsi mendukung pembelajaran. Oleh sebab itu CD Interaktif ini di susun secara sistematis agar pengguna dapat mengerti tutorial yang disampaikan. Sejak pengguna mulai mempelajarinya, seseorang tidak langsung berhadapan dengan hal yang sulit, tetapi kita memulai dengan pengenalan terlebih dahulu, misalnya dari pengenalan *tools* dan fungsi *tools* tersebut dalam membuat suatu desain. Setelah pengenalan tentang *tools* yang ada, kemudian berlanjut ke teknik desain yang mudah dahulu dengan menggunakan *tools* tersebut, lalu berlanjut ke teknik desain yang lebih sulit.
- Diberikan tips-tips sederhana (lihat pembahasan halaman 45)  
Pembuat CD Interaktif ini biasanya akan menunjukkan dua cara untuk membuat suatu desain atau menggunakan suatu alat. Cara yang mengikuti aturan atau menggunakan *tools* tertentu, atau cara cepat yang menggunakan tombol keyboard tertentu. Pengguna dapat memilih cara yang sesuai dengan yang diinginkannya.
- Terdapat audio (suara) (lihat pembahasan halaman 45)  
Perintah yang diberikan oleh pembuat CD Interaktif ini merupakan perintah dalam bentuk audio atau suara. Sehingga kita dapat dimudahkan karena tinggal mendengarkannya saja. Efek suara ini membuat suasana belajar menjadi lebih baik, karena dengan adanya efek suara ini kita seperti sedang diajari langsung oleh pembuat tutorial tersebut.

CD interaktif adalah CD pembelajaran yang mempunyai fungsi memberi informasi, didalamnya terdapat tombol-tombol yang bisa menuju ke fasilitas lainnya. CD interaktif ini sangat bermanfaat bagi pelajar, karena sangat memudahkan dalam

proses belajar. CD Interaktif ini sangat efektif untuk para desainer grafis yang awam ataupun desainer yang sedang ingin belajar mengenai sebuah tutorial desain tertentu. Hal ini karena CD Interaktif memiliki cara penggunaan yang mudah atau *user friendly*, terdapat efek suara, serta informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Dengan penggunaan CD Interaktif yang praktis, maka seorang desainer grafis belajar dengan cepat.

Buku merupakan salah satu media pemenuhan kebutuhan informasi yang paling populer dalam kehidupan manusia. Semenjak kecil kita diajarkan memperoleh informasi dari media tersebut. Tetapi untuk beberapa kasus tertentu penggunaan buku ternyata tidak cukup efektif dalam menunjang pemenuhan kebutuhan informasi. Misalnya saat para desainer grafis sedang mempelajari suatu tutorial menggunakan buku, maka ia akan cukup sulit untuk membuka-buka halaman dan membaca perintahnya, kemudian melihat layar monitor lagi, saat tidak mengerti ia harus membolak-balik halaman buku tersebut, kemudian harus melihat layar komputer kembali, tangan kiri memegang buku, dan tangan kanan memegang *mouse*. Saat tangan kiri diharuskan menekan tombol keyboard, ia harus menaruh buku tersebut kemudian mengambilnya lagi. Hal seperti ini adalah sebuah kesulitan bagi para desainer grafis saat mempelajari teknik desain tertentu dengan buku.

Saat kita menggunakan CD Interaktif, kita tinggal menontonnya saja seperti menonton video, kemudian untuk perintah yang harus kita lakukan kita tinggal mendengarnya saja. Ketika kita tidak mengerti kita tinggal mengulanginya kembali dengan menekan tombol ulang atau tinggal memundurkan saja. Maka dibandingkan dengan menggunakan buku, CD Interaktif ini sangat efektif dan efisien sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi.

Penggunaan CD Interaktif memiliki beberapa kelemahan, yaitu diperlukan alat lain untuk membaca CD Interaktif ini agar bisa digunakan, alat tersebut adalah komputer. Spesifikasi komputer pun juga harus diperhatikan karena terdapat syarat minimum komputer yang dapat membaca CD Interaktif ini. Namun, spesifikasi komputer ini untuk zaman sekarang sudah tidak perlu di pertimbangkan karena spesifikasi komputer yang ada saat ini sudah cukup tinggi untuk membaca CD

Interaktif. Kelemahan lain adalah CD Interaktif belum diproduksi untuk semua jenis tutorial desain. Lama pembuatan dan produksi mungkin menjadi masalah utama dalam sedikitnya kuantitas dari CD Interaktif ini di pasaran.

CD Interaktif ini belum dimanfaatkan oleh semua kalangan. Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang telah memanfaatkan peran CD Interaktif ini. Beberapa CD Interaktif yang mempelajari pelajaran sekolah telah dikemas dengan baik dalam CD Interaktif ini, misalnya pelajaran matematika dalam menggunakan rumus dan menyelesaikan suatu soal tertentu. Penyebarannya juga masih belum secara luas dapat dilakukan. Beberapa pihak sekolah dan lembaga pendidikan masih belum tanggap dengan CD Interaktif seperti ini. Mungkin juga dikarenakan fasilitas yang belum dimiliki untuk menggunakan CD Interaktif ini.

Pihak dan lembaga yang terkait sepertinya belum sadar akan keberadaan CD Interaktif dalam menunjang pemenuhan kebutuhan informasi. Pihak perpustakaan sebagai pihak yang paling dekat dengan dunia pendidikan pun saat ini masih belum tanggap dengan keberadaan CD Interaktif ini. Perpustakaan umum terlihat belum menyediakan koleksi ini untuk disimpan dalam koleksi mereka. Mungkin juga mereka berpikir koleksi ini harus digunakan dengan komputer dan cukup sulit digunakan. Atau mungkin juga belum ada fasilitas yang memadai untuk menggunakan CD Interaktif ini. Perpustakaan sekolah dan perguruan tinggi pun sepertinya belum menyediakan koleksi ini di perpustakaan mereka dalam menunjang pemenuhan kebutuhan informasi dari peserta didik mereka. Sepertinya pihak perpustakaan juga belum tanggap dengan fungsi CD Interaktif ini dan kegunaannya. Fasilitas komputer untuk dapat menggunakan CD ini juga masih belum cukup memadai.

Sejauh ini penyebaran CD Interaktif ini masih terbatas di toko buku, disertakan dalam buku-buku dibidang komputer ataupun majalah-majalah komputer. Kemudian dapat juga diperoleh secara *on-line* melalui situs-situs yang menjual CD Interaktif seperti ini. Keterbatasan dalam menyebarkan CD Interaktif ini membuat keberadaan CD Interaktif ini sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi belum dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh masyarakat.

## 6.2 Saran

Sebaiknya dengan adanya keberadaan CD Interaktif sebagai media baru dalam penyebaran informasi, pihak pembuat atau penerbit dari CD Interaktif dan pihak lembaga atau institusi pendidikan bersama-sama aktif untuk menyebarkan informasinya, sehingga dapat digunakan dengan baik untuk menyebarkan informasi kepada pengguna yang membutuhkan. Oleh karena termasuk ke dalam jenis media yang cukup baru, dan masing sedikit yang menggunakannya, maka penyebarannya juga masih belum merata. Pihak pendidikan dan lembaga yang terkait dengan pendidikan seharusnya dapat lebih tanggap dengan keberadaan CD Interaktif ini, dan seharusnya mereka mengetahui dengan jelas fungsi dan isi dari tutorial yang ada dalam CD ini.

Perpustakaan umum sebagai salah lembaga pendidikan yang seharusnya menyediakan sumber informasi bagi masyarakat semua kalangan, sampai saat ini memang belum dapat melakukan perannya dengan baik, sehingga keberadaan perpustakaan umum seperti tergantung dengan keberadaan toko buku yang memang terlihat lebih baik dalam memberikan informasi. Bahkan sampai ada yang membuat perpustakaan pribadi di rumah mereka untuk membantu mempercepat pemenuhan kebutuhan informasi mereka. Oleh karena itu pihak perpustakaan sebaiknya mencoba memperbaiki diri agar dapat menjadi fungsi perpustakaan yang sebenarnya, yaitu dengan menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh semua pengguna yang membutuhkan. Mereka dapat mengoleksi CD Interaktif ini dalam koleksi audio visual mereka dan yang terpenting adalah memberikan pemberitahuan kalau mereka juga mengoleksi CD ini dan juga menyediakan fasilitas untuk mengakses koleksi CD Interaktif ini yang termasuk koleksi audio visual. Karena koleksi audio visual memang belum terlalu diperhatikan pihak perpustakaan pada umumnya.

Melihat beberapa nilai positif dan keuntungan dalam penggunaan CD Interaktif sebagai sarana pemenuhan kebutuhan informasi di atas, maka sudah sepantasnya CD Interaktif ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi bagi masyarakat. Bagi kalangan desainer grafis memang CD Interaktif ini sangat membantu dalam pemenuhan kebutuhan informasi. CD Interaktif ini tidak diperuntukkan hanya bagi kalangan desainer grafis, tetapi dapat juga digunakan di

bidang pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar. Pihak sekolah dan institusi pendidikan sebaiknya mengikuti perkembangan keberadaan CD Interaktif ini, karena memang sudah cukup banyak CD Interaktif yang dijual untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan penelitian ini, kita akhirnya dapat mengetahui bahwa CD Interaktif memiliki peran yang cukup besar dalam pemenuhan kebutuhan informasi beberapa kalangan tertentu karena kemudahannya. Maka sudah saatnya pihak perpustakaan dan lembaga pendidikan menyediakan koleksi ini dan menggunakannya dengan maksimal dalam rangka mewujudkan pemenuhan kebutuhan informasi bagi masyarakat.



## DAFTAR REFERENSI

- Atkinson, Rita, dkk. *Pengantar Psikologi*. Jakarta : Erlangga, 1991.
- Aplikasi Interaktif (cd-i)*. (n.d.). Oktober 28, 2009. <http://www.touchme-mediasolution.com/CD-I.html>
- Barker (1991). "CD-ROM in Schools - Special Report". *INSIDE IT*, Issue 56, 14 August 1991, England, 4-7.
- CD Interaktif. (n.d.). Februari 12, 2009 <http://sugar-personality.blogspot.com/2007/11/cd-interaktif.html>
- Drever, James. *Kamus Psikologi*. Jakarta : Bina Akasara, 1998.
- Desain Grafis*. (n.d.). Desember 5, 2009. [http://id.wikipedia.org/wiki/Desain\\_grafis](http://id.wikipedia.org/wiki/Desain_grafis)
- Farradane, J. "The Nature of Information." *Journal of Information Science* 1:13, 1979.
- Feather, John and Paul Sturges. "International encyclopedia of information and library science". London : Routledge, 1997.
- Gianini, Tula. *When Private Libraries and Lives Converge - The Music Library of Jean-Baptiste Christophe Ballard, Sole Music Printer to the King of France, 1750 Inventory of his Grand Collection Brought to Light*. 2005 <http://mysite.pratt.edu/~giannini/private-libraries.html>
- Glaser, Barney G. and Anselm L. Strauss. *The Discovery of Grounded Theory : Strategies for Qualitative Research*. Chicago : Aldine Publishing, 1967.
- Havelock, R.G. *Planning for Innovation through Dissemination and Utilization of Knowledge*. 1979 (Ann Arbor : Institute for Social Research, University of Michigan)
- Heinich et. al. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction Third Edition*. New York : Macmillan Publishing Company, 1990.
- Johnson, Dava. Measurement training on interactive CD-ROM. *Plastics Engineering* 57, 7; *Academic Research Library* pg. 21. Jul, 2001
- Kartono, Kartini. *Pengantar Metode Riset Sosial*. Bandung : Alumni, 1989

- Katz, E., Gurevitch, M., & Haas, H. "On the use of the media for important things". *American Sociological Review*, 38, 164-181, 1973.
- Kerlinger, F. H. *Foundation of Behavioral Research*. London : Holf, Rinehart & Winston, 1986.
- Koentjaraningrat. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta : Gramedia, 1990.
- Krasner, Barbara. Survivor: The History of the Library. *History Magazine*. October/November 2001. <http://www.history-magazine.com/libraries.html>
- Krikelas, James. "Information-Seeking Behaviour: Pattern and Concept." *Drexel Library quarterly* 19 (2), Spring 1983.
- Kuhlthau, Carol Collier. *Seeking meaning : a process approach to library and information services*. Connecticut : Libraries Unlimited, 2004.
- Library. (n.d.). Oktober 13, 2009. <http://en.wikipedia.org/wiki/Library>
- Looms, P. O. Interactive multimedia in education. In Promaco Conventions (Ed.), *Proceedings of the International Interactive Multimedia Symposium*, 419-427. Perth, Western Australia, 27-31 January, 1992.
- Malo, Manasse. *Metode Penelitian Sosial*. Modul 6-9. Jakarta : Karunika, 1986
- Maslow , Abraham H. *Motivasi dan kepribadian: teori motivasi dengan pendekatan hierarki kebutuhan manusia*. Bandung : Bandung Pustaka Binaman Pressindo, 1994
- Novel. (n.d.). Desember 4, 2009. <http://id.wikipedia.org/wiki/Novel>
- Paquin, Maryse. *Effects of a museum interactive CD-ROM on knowledge and attitude of secondary second School Students in Ontario*. International Journal of Instructional Media, 2002.
- Pendit, Putu Laxman. *Makna informasi: lanjutan dari sebuah perdebatan. Dalam Kepustakawanan Indonesia: potensi dan tantangan*. Editor, Antonius Bangun et.al. Jakarta: Kesaint Blenc, 1992.
- \_\_\_\_\_. *Ragam teori Informasi*. Dipresentasikan di Pusat Dokumentasi dan Informasi Ilmiah Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia. 2006, September 19 [http://yuniawan.blog.unair.ac.id/files/2008/03/ragam\\_teor\\_i\\_informasi.pdf](http://yuniawan.blog.unair.ac.id/files/2008/03/ragam_teor_i_informasi.pdf)

- Pharo, Nils. "A new model of information behaviour based on the Search Situation Transition schema". *Information Research*, Vol. 10 No. 1, October 2004.  
<http://informationr.net/ir/10-1/paper203.html>
- Private Library*. (n.d.). Oktober 13, 2009. [http://en.wikipedia.org/wiki/Private\\_library](http://en.wikipedia.org/wiki/Private_library)
- Poerwandari, E. Kristi. *Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Psikologi*. Jakarta : LPSP3, UI, 1998
- Septiana, Ratri Indah. *Perkembangan Perpustakaan Berbasis Komunitas : Studi Kasus Pada Rumah Cahaya, Melati Taman Baca dan Kedai Baca Sanggar Barudak*. Skripsi PSIP-PPFSUI, 2007.
- Sevilla, dkk. *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta : UI Press, 1993
- Sejarah Munculnya Komik*. (n.d.). Desember 4, 2009.  
<http://www.pasarkreasi.com/news/detail/animation/68/sejarah-munculnya-komik>
- Strauss, AL. *Qualitative Analysis for Social Scientist*. New York : Cambridge University Press, 1987.
- Strauss, A. & Corbin, J. *Basics of qualitative research: Grounded theory procedures and techniques*. Newbury Park: Sage, 1990.
- Sulistyo-Basuki. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 1991
- Suprayogo, Hasto. *Desain Vektor dan Tracing dengan Adobe Illustrator*. Jakarta : Elex Media Komputindo, 2006.
- Teskey, F.N. "User Models and World Models for Data, Information and Knowledge." *Information Processing & Management* (25(1): 7-14, 1989.
- Webster's Third New International Dictionary of English Language on Abridge :A Meriam-Webster with Seven language Dictionary, (Chicago: Encyclopaedia Britannica, 1981), II, hal. 1160.
- Wijayanti, Lucky. *Perilaku pencarian Informasi Staf Pengajar Fakultas Sastra UI Dalam Melakukan Penelitian*. Tesis PSIP-PPFSUI, 2001
- Wilson, T.D. Models in information Behavioural Research. *The Journal of Documentation*; 55 (3) June 1999.



**Transkrip Hasil Wawancara**

**Wawancara 1 :**

**Catatan lapangan :**

Saat itu tanggal 18 Nov 09, sekitar pukul 18.30, dan rumah kediaman mas Friedrich saat itu sedang tidak banyak kegiatan, ia tinggal bersama Ayah, Ibu dan Adiknya. Ia sedang berada diruangan pribadinya, biasanya disebut dengan kamar. Ibunya sedang menonton TV, ayahnya sedang membaca buku, dan adiknya saat itu sedang mencari buku yang ada di perpustakaan yang ada dirumah tersebut.

P : Wah mas, banyak juga nih koleksi buku-bukunya, ini perpustakaan ya Mas?

R : Hehe, kalo mau dibilang perpus yang bisa juga sih, tapi kalo dibilang bukan perpus yang bener juga, abisnya koleksinya masih dikit, lagiiankan gak dikelola, gak kaya perpus beneran yang sampe ada nomer-nomernya gitu, trus ada yang nungguin, apatuh namanya? pustakawan yak. Cuma iseng-iseng doank sih, biar rumah juga rapih, buku-buku gak berantakan dimana-mana.

P : Oh gitu, ini mas bikin sendiri apa bareng-bareng keluarga? Hm, mulai di bikin dari tahun berapa mas? boleh ngga minta tlong critain dari awal sampe bisa jadi kaya gini.

R : Hmm, tahun berapa ya, sekitar tahun 2002 kayanya, kalo awalnya gimana ya, hm, gini, dulu kan gw punya banyak buku-buku dikamar gw, kebetulan gw suka baca dari kecil, gw suka ngumpulin duit dulu buat beli buku, buku apa aja, novel lah, majalah, koran, banyak dah. Nah makin lama buku-bukunya makin banyak deh, apalagi gw udah tambah gede, makin banyak aja buku-buku yang numpuk dikamar gw. Trus nyokap (ibu-Red) gw ga suka ngliaat buku-buku yang berantakan dikamar gw, eh trus dia nyuruh bikin perpus gitu dirumah, katanya biar rapih n gaya aja dirumah ada perpus pribadi, hhehehe.

Yaudah, gw sama bokap (ayah-Red) nyari rak yang lumayan gede deh buat naroh buku-buku, trus emang narohnya mau diruang atas rumah, kan ada *space* yang cukup buat naroh rak sama sofa dan meja gitu buat bacanya. Yaudah, di beli deh

tuh rak, trus ditaroh di ruang atas, gede juga sih tuh rak. Huff, trus yang kerjaan yang paling cape dimulai, ngumpulin, nyari-nyari buku diseluruh rumah, oia, gw juga ga cuma nyari buku lho,tapi album foto, kaset, film, buku resep nyokap gw juga. Hadoh, ngumpulin aja butuh waktu 3 harian lah, trus mulai deh bareng-bareng naroh-naroh di raknya, gw, ade gw sama nyokap. Gw cuma kategoriin berdasarkan novel, buku ilmiah, koran, kaset, film, majalah. Abisnya ga tau mau kategoriin kaya gimana, mau kaya perpustakaan gw kagak ngerti bikinnya, yang penting gw sama keluarga gw tahu itu koleksi apa dan narohnya dimana, jadi gampang nyarinya, hehe

P : Wuidih hebat bener mas, PR banget tuh bikin perpustakaan, hahaha. Trus ini dibukunya ada capnya ya mas? Wah kalo gini udah bisa dibilang perpustakaan pribadi mas. Hmm, trus cuma ditaroh dirak apa di catetin juga mas?

R : Iya, ada capnya, buat nandain aja sih, biar gaya ada tandanya dibukunya kalo ini milik perpustakaan Friedrich, haha. Hmm, kalo dicatetin sih cuma sempet dikit doank, waktu itu gw ketik di excel, tapi cuma dikit, ga tau berapa, abisnya ga sempet sih, banyak kegiatan juga, jadi kalo ada buku baru cuma dicap dan ditaroh diraknya deh.

P : Wah, koleksi CD Interaktif-nya lumayan ni mas, boleh ni pinjem kapan-kapan, hehehe. Mulai pake kira-kira tahun berapa mas?

R : Hahaha, iya ada lumayan tuh, gw mulai pake skitar tahun 2005an. Waktu itu udah mulai banyak buku-buku di Gramedia yang ada CD Interaktifnya. Buku-buku komputer sih yang paling banyak ada gitu-gitunya, trus buku-buku desain dan IT juga.

Ya boleh, pinjem aja, dipilih-pilih dulu, tapi balikin lho. Kan udah dicap, jadi ada tandanya punya siapa, hehehe.

P : Wah asik, ntar saya pilih dah, hehehe. Iya-iya, ntar dibalikin tapi dikopi dulu, hehehe, gak modal banget sih saya, hehehe.

R : Hahaha, ya gpp kali. Gw juga ada beberapa yang gak beli, modal minjem dari temen, trus diburn deh ke CD, lumayan ngirit, hihhi.

P : Trus berarti sering dipake dunk CD-CDnya?

- R : Iya, dulu mah kalo lagi belajar dipake mulu, skarang sih udah lumayan bisa, hehehe.
- P : Halah, lumayan, ngerendah ya mas.
- R : Hahaha.
- P : Trus kepake ya brarti ilmu-ilmu dari CD Interaktif-nya? Ilmu apaan yang sering dipake mas?
- R : Halah, ilmu. Hmm, dari pengalaman sih ya kepake banget, kan sekarang gw lebih tertarik ke desain yang ada ilustratornya, jadi gw sering tracing foto n gw jadiin ilustrator gitu, menurut gw lebih sulit desain yang ilustrator, soalnya maen imajinasi banget. Udah kaya bikin kartun hahaha.
- P : Trus dulu sempet belajar dari buku-buku gitu ga mas? Ni kayanya juga lumayan ada buku-buku desain dan komputer.
- R : Iya dulu c sempet belajar dari buku juga, tapi ribet, memegang buku, liat komputer, bolak balik kalo gak ngerti. Trus kan bukunya gak berwarna, jadi kadang cetakan contoh gambar yang dipake gak jelas gitu, jadi gak ngerti dah. Eh untungnya ada penemuan, halah, CD Interaktif ini.
- P : Hmm, kira-kira kalo buat pemakaiannya gimana mas? Jadi lebih gampang ya mas ngertinya?
- R : Iya jauh banget bedanya, trus ada suaranya lagi, mantap dah belajar dari sini. Gw jadi cepet ngertinya. Trus biasanya langsung gw coba-coba sendiri deh.
- P : Brarti udah kepake dong ya teknik-tekniknya diprojeknya mas? Wah makin banyak duit nih, hehehe
- R : Wah, kpake banget. Hahaha, duit sih itu cuma berkat dari yang diatas, kan yang penting punya telenta harus dikembangin, hehehe.
- P : Oia, mas kan suka ke Gamed ni. Trus brarti mas biasanya dapet CD-CDnya dari situ juga ya? Apa beli ditempat lain juga?
- R : Iya lumayan sering juga, hmm, sebagian besar sih nyarinya emang di Gamed. Trus kalo nemu yang bagus dibeli deh. Tapi juga ada kok yang situs khusus yang menjual CD Interaktif, tapi biasanya mahal disitu, trus masih jarang situsnya.

Kalo di situs itu mesennya on-line trus dikirim kerumah, misalnya beli di situs Bamboomedia.

P : Oh, trus agak kesulitan gak mas dapetin CD yang isinya trik yang mas butuhin?

R : Gak terlalu sih, kan trik desain emang banyak, jadi walaupun trik yang gw punya sekarang ternyata masih belum cukup ya gw sih gak terlalu ngoyo buat belajar trik baru, yang penting dikembangin aja kemampuan yang ada sekarang.

P : Hmm, ya, ya, ya. Oia mas, kira-kira mas pernah ke perpustakaan ga?, misalnya perpustakaan umum gitu. Menurut mas gimana pendapatnya tentang koleksi yang berhubungan dengan desain yang ada di perpustakaan umum?

R : Wah, kalo ditanya sering ke perpustakaan atau gak sih jujur gw bilang jarang juga, malah lebih sering ke toko buku. Paling perpustakaan yang dikampus, itu juga kalo lagi ada urusan kaya lagi ada tugas. Trus kalo koleksi yang berhubungan dengan desain gw gak terlalu tertarik nyari di perpustakaan, abisnya males, mending ke toko buku, lagian takutnya gak up-date aja koleksi buku-buku desain yang ada di perpustakaan umum gitu, kan beli bukunya paling mereka setaun sekali paling, hehehe.

P : Oh, berarti juga belum pernah nemuin koleksi CD Interaktif di perpustakaan umum juga dunk mas? hehe

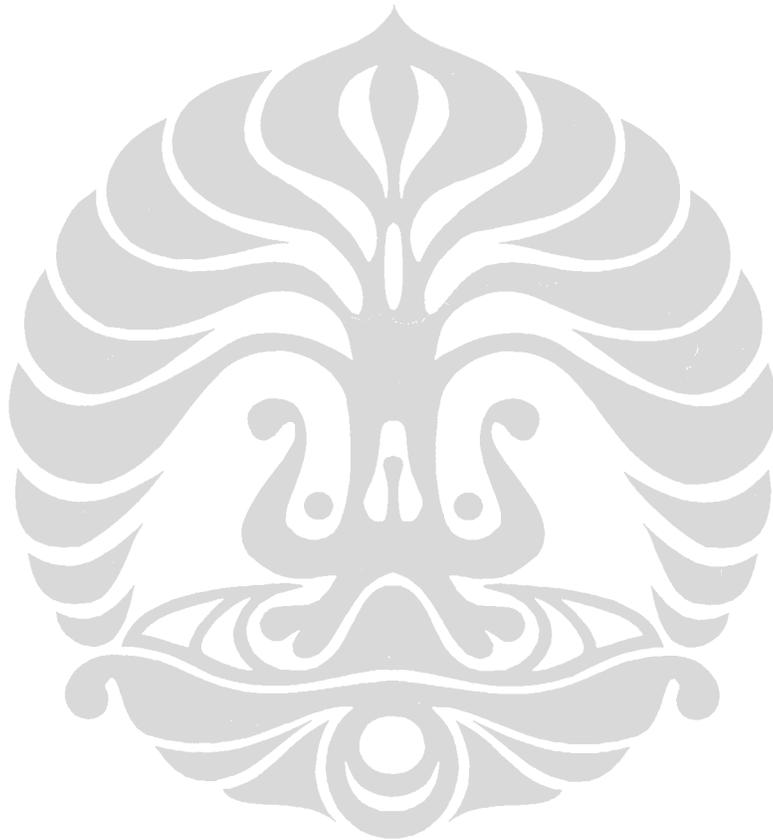
R : Hahaha, belum pernah sih, tapi ga tau juga ada atau gak, ga pernah nyari sih. Tapi menurut gw sih jarang, atau malah gak ada kali, kan komputernya yang buat buka CD Interaktif aja jarang-jarang di perpustakaan umum gitu, masih jadul, hehehe.

P : Hehehe, iya ya, tapi kalo menurut mas kira-kira kalo emang fasilitas komputernya yang buat buka koleksi CD Interaktifnya memadai di perpustakaan, mungkin ga koleksi CD-CD Interaktif ini dikoleksi sama perpustakaan?

R : Wah, mungkin-mungkin aja sih. Tapi kan jarang perpustakaan yang mau beli komputer yang banyak dan agak mahal cuma buat buka CD-CD kaya gini, trus CD-nya belum tentu boleh dipinjam, kan latian ginian agak lama, hehehe. Tapi kalo sampe ada perpustakaan yang udah bergerak di bidang multimedia. semuanya pake hal-hal yang berbau komputer gitu deh, hahaha, tapi mahal kan bikin perpustakaan kaya gitu.

P : Hehehe, mungkin suatu saat ada mas perpus kaya gitu, hehe, yaudah mas. Udah agak malem. Aku pulang dulu ya, ga enak kelamaan ganggu istirahatnya mas dan keluarga, hehehe, misi mas.

R : Halah, gpp kali, share pengalaman kan boleh-boleh aja, hehehe, yaudah ati-ati dijalan ya.



## **Wawancara ke – 2 :**

Catatan Lapangan :

Tanggal 27 November 2009, hari jumat, saya datang untuk kesekian kalinya untuk melakukan pengamatan dan wawancara lebih mendalam lagi di perpustakaan pribadi Friedrich, saat itu saya datang sekitar pukul 7 malam dan mendapati rumahnya yang cukup ramai di ruang keluarganya karena ibu dan adiknya mas Friedrich sedang menonton TV. Saat ayahnya belum pulang dari kantor, mungkin ada pekerjaan tambahan. Sedangkan mas Friedrich sendiri sedang mengerjakan pekerjaan desainnya di ruang atas, sepertinya ia cukup sibuk dengan pekerjaannya, sehingga saya merasa sedikit tidak enak untuk meminta waktu mewawancarainya. Karena ia masih cukup sibuk maka saya memutuskan untuk mengamati lebih dalam lagi keadaan perpustakaan dan melihat-lihat koleksi CD Interaktifnya untuk saya pinjam. Ketika dia sudah selesai mengerjakan tugasnya, saya mulai untuk mengobrol lagi dengannya.

P : Mas mau ngbrol dunk, dulu kira-kira mas pertama kali belajar desain gimana ceritanya mas? Emang dasarnya udah suka sama desain apa gimana?

R : Wah, gimana ya dulu. Hmm, kebetulan dari kecil gw suka banget nggambar, gambar apaan aja yang gw suka, waktu itu gw sampe gambar-gambar ditembok ruang keluarga, dikamar mandi, dibuku pelajaran, buku tulis, meja belajar, meja disekolah, tembok sekolah gw malah juga gw gambarin gitu, haha, iseng banget deh gw, trus kalo ada lomba-lomba gambar gw sering ikut dari kecil, yah, lumayanlah dapat piala, hehe.

P : Gambarnya itu kaya gambar apa mas? Inget ngga? Trus dapet inspirasi dari mana ya?

R : Yah, banyak. Misalnya gw gambar mobil-mobilan, trus pemandangan, pohon-pohonan, orang, yah, macem-macem deh. Tergantung yang ada di pikiran gw lagi apa. Hm, biasanya gw dapet ide dari TV, kalo ga dari gambar-gambar yang ada di buku.

P : Oh, trus critanya mas bisa ngedesain pake computer gimana tuh mas?

R : Iya, jadi makin gede gw jadi tertarik buat gambar-gambar pake komputer gitu, gw coba aja buat beli software buat bkin desain, tapi sebelum gw beli software desain gw sempet nggambar pake program Paint yang udah ada dikomputernya. tapi ya gitu deh, cuma standar banget hasilnya. Yaudah gw coba nyari software desain yang namanya Corel Draw, trus gw coba utak-atik sendiri deh tuh, ga tau jadi gambar apa ngga, haha, namanya juga baru pertama coba-coba, trus gw mulai nyari buku-buku tentang teknik-teknik desain, seperti biasa gw coba cari di Gramed, trus ada tuh buku desain yang pake software Corel, gw beli deh, trus sampe rumah gw mulai belajar tentang software itu, gw bolak-balik tuh buku, agak ribet juga sih bolak-balik buku, apalagi kalo gak ngerti, diulang-ulang lagi, tapi seru aja, puas banget kalo sukses dengan hasil desainnya, hehehe, makin nyoba-nyoba program Corel gw makin tahu gitu, ga taunya program itu buat bikin desain-desain yang bukan foto, jadi kaya kartun, ilustrasi, dll. Kelebihan Corel dibanding program Paint yaitu bisa buat gambar dari 2 dimensi menjadi gambar 3 dimensi menggunakan *tools* yang disebut *bevel*, *extrude*, dan *contour*, kemudian dapat membuat gradasi warna, efek bayangan dan lain sebagainya. Trus ada temennya Corel Draw, yaitu Corel Photo Paint yang khusus buat ngedit foto, kalo software lain yang terkenal sekarang itu kaya Adobe Photoshop.

P : Oh, jadi desain itu ada desain vector, sama desain foto ya mas?

R : Iya bener, secara umum dalam dunia desain grafis kita dapat membedakan 2 bagian desain, yaitu desain berbasis vector istilah Inggrisnya vector based design dan desain berbasis bitmap, atau bitmap based design. Untuk desain berbasis vector, kita bisa pake program Corel Draw atau Adobe Illustrator, trus buat desain foto atau bitmap kita bisa pake Corel Photo Paint atau Adobe Photoshop. Tapi dulu awalnya gw kan pakenya Corel Draw waktu pertama-tama belajar ngedesain, pas proyek-proyek awal gw juga masih pake Corel Draw dan desain-desain gw juga cenderung berbasis vector. Waktu itu awal-awalnya gw dapet proyek kaya proyek poster, flyer yang masih gampang dan sederhana.

P : Wah, hebat mas, trus makin kesini pake software Corel terus ya mas kalo buat ngedesain? Apa udah pake banyak software ya?

R : Makin kesini gw malah makin tertantang buat nyobain software desain yang laen. Bosen make corel draw, trus gw nyoba pake software-software keluaran Adobe, yang emang terkenal buat software desain, trus yang gw coba waktu itu Adobe Illustrator sama Adobe Photoshop. Softwaranya gampang banget dapetannya, yah, Indonesia kan jagonya ngehack, jadi update software-software terbaru gampang banget dapetnya, hehe, beda banget sama di negara tetangga kita tuh, di Singapura dan Malaysia rata-rata masih pake software yang versi jadul, maklumlah di negara mereka kan sulit pembajakannya, jadi mau ga mau harus beli kalo mau punya software yang baru, yah, tahu sendirikan harganya mahal banget kalo beli yang ori, kalo di Indonesia mah di mal juga dah banyak yang jualan, hehehe.

Trus pas udah gw install, gw mulai utak-atik lagi deh tuh software, ga taunya Adobe Illustrator hampir sama kaya Corel, mungkin peletakan *tools*nya aja yang berbeda, tapi fungsinya hampir sama, karena udah sering pake Corel jadi gak terlalu sulit make Adobe Ilustratornya, trus kalo buat ngedit foto-foto yang tadinya gw pake Corel Photo Paint sekarang gw cenderung pake Adobe Photoshop yang emang udah terkenal sebagai software edit foto.

P : oh gitu, trus kalo belajar teknik-teknik baru di Adobe Illustrator atau Photoshop mas coba-coba sendiri apa beli buku-bukunya di Gramed?

R : hm, sekarang-sekarang gw sih ga terlalu sering beli-beli buku teknik desain, agak mahal juga sih, paling gw utak-atik sendiri deh, trus biasanya jadi nemu teknik desain sendiri, hehehe, kalo ngga gw biasanya nyari di Internet gitu, tapi paling yang gw cari kaya vector-vector gitu, oia, dari tadi ngomongin vector tapi tahu artinya vector ngga? Hehe.

P : Vector, emm, ga tau mas, hehe, kaya istilah matematik ya mas?

R : Iya, emang kaya matematik. Desain berbasis vector menggunakan perhitungan matematis dalam menentukan dan menampilkan obyek-obyek penyusun sebuah desain, kaya posisi koordinat, tebal tipisnya garis luar atau *outline*, warna isi atau *fill* obyek dan berbagai parameter lain. Vector lebih cocok untuk membuat obyek desain berbetuk geometris, seperti kotak, lingkaran, elips dan poligon. Desain

vector ini banyak dipake buat desain-desain yang menekankan pada bentuk dan warna, serta fleksibilitas ukuran, seperti desain logo, letterhead, kartun dan sebagainya. Agak susah sih teorinya tapi prakteknya gampang kok ga taunya hehehe. Malah gw baru tahu pengertian vector yang kaya gitu setelah beberapa lama gw ngedesain, hehehe. Kalo di Internet banyak tuh vector-vector yang *free*, jadi lumayanlah buat nambah-nambah referensi.

P : Wah, nambah nih pengetahuan saya mas, hehehe, trus ini CD Interaktifnya mulai makenya kapan mas?

R : Kalo CD Interaktif ini gw pake sekitar tahun 2005an kali ya. Pertama gw tahu dari temen gw, gw liat dia lagi make CD Interaktifnya, trus dia punya beberapa CD Interaktif tentang apa gitu, lupa gw, trus gw pinjem deh, maksudnya buat dikopi trus buat belajar deh, hehe.

Besok-besoknya gw mulai nyari di Gamed deh, pas ada yang menarik gw beli deh.

P : Oh, trus makenya gimana mas caranya? Gak ribet emangnya.

R : Wah, makenya gampang banget, iya sih makenya harus dikomputer, tapi tinggal di *play* doang kok, pake Windows Media Player juga bisa, kaya nyetel video gitu deh jadinya.

trus tinggal ngliatin deh, kalo menurut gw jadi gampang banget, tinggal ngliatin aja, trus langsung dipraktekkin, biasanya ada suara dari yang bikin tutorialnya, jadi perintahnya bisa didenger langsung, ga usah dibaca kaya dibuku, hehe.

Enaknya lagi kita tinggal ngliat yang bikin tutorial itu lagi mencet *tools* apa trus makenya gimana di software tersebut, trus, yang bikin tutorial biasanya nunjukkin trik cepet buat make sebuah *tools*, misalnya buat *zoom* tinggal mencet *alt + scroll* yang ada di *mouse* tinggal dimajuin atau dikebelakangin, jadi gampang deh buat ngedesain, praktis gitu, hehe.

P : Oh, jadi kaya dikasih banyak tips buat ngedesain ya mas?

R : Yuph, banyak banget hal-hal kecil yang dikasih tahu, *shortcut* buat nampilin *tools*, ya, pokoknya lebih gampang dan bersahabat aja pas makenya, apa tuh istilahnya, hmm, user friendly yak? Bener ga?

P : Iya-iya bener, user friendly, hehe, trus brarti sekarang lebih sering make CD Interaktif ya mas buat belajar?

R : Hm, iya sih, seringnya lebih milih pake CD Interaktif buat belajar tutorial tertentu, tapi masalahnya belum semua tutorial dibikin di CD Interaktif, mungkin pembuatannya cukup makan waktu dan agak lama mungkin, masih banyakan yang dibikin pake buku, tapi kalo soal kemudahan sih emang lebih mudah make CD Interaktif buat belajar tutorial.

P : Trus apalagi mas yang bikin mas suka make CD Interaktif ini?

R : Hm, apa lagi yah, oh, ini tampilan animasi flashnya bagus dan menarik, trus untuk mempelajari sebuah tutorial, kita dibimbing dari awal hingga akhir dengan urutan gitu, bahasa bagusnya apa ya, sistematis. Jadi, dari pengenalan dulu awalnya, misalnya kaya pengenalan *tools*, trus ke fungsinya apa aja, trus dicobain deh *tools*-nya pake teknik yang sederhana, trus lanjut lagi ke tingkat yang menengah, jadi lebih ngerti sih, lagipula kalo gak ngerti kan gak usah bolak balik kertas lagi kaya dibuku, hehe, tinggal mundurin videonya deh, kaya di *previous* kalo lagi nyetel video, jadi gak ribet kaya pake buku, ngliaat layar monitor, ngliaat buku lagi, lihat layar lagi, lihat buku, duh, pegel aja tuh leher, hehe. Fasilitas suara juga bikin kita makin gampang buat tau perintah yang dikasih tau sama pembuat tutorialnya, jadi kita ga perlu baca baik-baik perintahnya kaya pas make buku, tinggal dengerin aja, jadi kaya kita lagi diajarin langsung sama sang pembuat tutorialnya.

Buat yang awam masalah desain dan yang mau nyoba-nyoba belajar desain cocok banget tuh kalo dia pake CD Interaktif, abisnya emang gampang banget buat yang baru belajar sekalipun.

P : Wah, saya berarti juga cocok dunk kalo mau belajar buat awal-awal, hehe, trus tutorial yang mana mas yang paling kepake buat desain-desain yang mas kerjain?

R : hm, yang paling kepake sih biasanya tutorial tracing foto, maksudnya ngubah foto biasa berbentuk *.jpg* jadi desain ilustrasi atau kaya kartun-kartun gitu, lagipula zaman sekarang desain vector lagi booming, banyak desain terlihat lebih baik dan *eye catching* dengan desain-desain vector yang bervariasi warnanya,

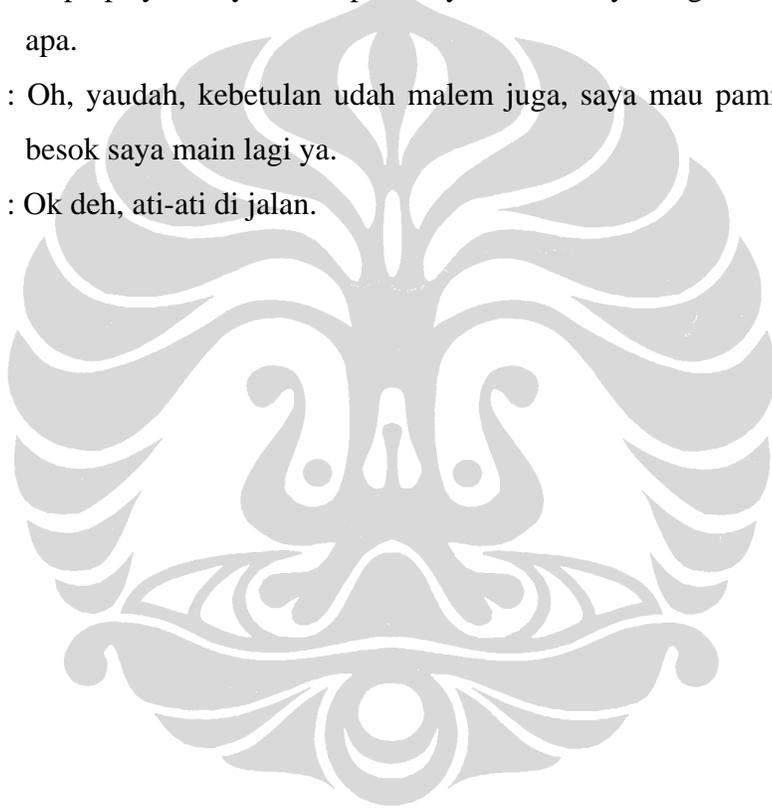
karena lagi booming itulah makanya konsep desain gw ngarah ke desain vector juga tapi emang gw juga udah suka jenis desain vector sih dari awalnya, dan menurut gw emang lebih bagus aja desain vector daripada desain foto, tapi ya tergantung jenis proyeknya juga sih, biasanya kalo desain foto kaya yang mau bikin album foto pernikahan, foto keluarga dll.

P : Hm, gitu ya, trus hasil dari desain yang mas bikin itu kaya apa aja ya?

R : Yang banyak sih bikin buat poster, flyer, spanduk digital printing, banner, amplop, ya banyak deh pokoknya, sebenarnya tergantung dapetnya proyeknya apa.

P : Oh, yaudah, kebetulan udah malem juga, saya mau pamit dulu ya mas, besok-besok saya main lagi ya.

R : Ok deh, ati-ati di jalan.



Wawancara ke – 3

Catatan Lapangan :

Kedatangan saya yang kesekian kalinya, tanggal 5 Desember 2009, pukul 19.00 WIB, saya mendapati rumah Friedrich sedang sepi, hanya ada Friedrich yang sedang ada di atas, dan Ibunya sedang menonton TV. Saya mendapati Friedrich sedang menggunakan CD Interaktif, dan mengamati bagaimana cara kerja dari CD Interaktif itu selama beberapa lama. Terlihat sepertinya ia sedang bingung akan teknik desain dan sedang mengulang-ulang teknik tersebut. Setelah Friedrich memutuskan untuk beristirahat dahulu, maka saya mulai dengan mengobrol untuk mendapatkan informasi yang saya butuhkan sambil mengamati koleksi di rak perpustakaan pribadi tersebut.

P : Mas, ini kan suka baca dari kecil yah? Kalo dulu pas kecil bacaannya apa aja ya mas? Inget ngga mas?

R : Hm, gw sih bacanya komik sukanya, dulu gw suka baca komik Dragon Ball, Crayon Sinchan, Break Shoot, Samurai X, trus kalo buku cerita anak-anak itu kaya Pulau Lumba-lumba, Kisah Pelayaran Doktor Dolittle, Dua Penyelidik Cilik, Harry Potter, buku karya Enid Blyton kaya Musim Panas di St Claire, yah banyak deh.

P : Wow, banyak juga ya mas, ga heran bukunya numpuk gini. Trus kira-kira ada berapa banyak mas bukunya?

R : Yah, banyak deh, ada kali 200an lebih eksemplar buat buku-buku gw dari kecil, kaya komik-komik dan novel-novel yang radi gw sebutin itu. Gw ga ngitungin soalnya, males juga gara-gara kebanyakan, hehe.

P : Hm, oia mas, kalo buku-buku tentang desainnya ini dulu yang mana yang pertama-tama dibeli?

R : Kalo buku yang pertama kali dibeli itu buku tentang belajar Corel Draw, trus beli buku Macromedia Flash buat belajar bikin animasi Flash, Macromedia Dreamweaver buat belajar bikin website, trus ada Joomla, trus Mastering Script Adobe Flash dan masih banyak lagi deh.

P : Oh, trus lama-lama jadi banyak ya mas?

R : yup, hehe.

P : Oia, mas, kan tadi mas lagi make CD Interaktif tuh, boleh minta ajarin ga mas?  
Hehe

R : Wah, boleh bangetlah, sini-sini. Hm, jadi gini, kita tinggal masukin CD-nya ke CD-ROMnya, trus tunggu sampe kebaca di komputer. trus di klik deh file yang dari CD, trus di file yang ada di dalemnya kita klik lagi deh, udah trus jalan deh pogramnya. Pas udah masuk kita tinggal milih mau belajar yang mana, trus kita tinggal nonton deh. kalo bingung dan pengen ngulang, tinggal kita *previous* deh kalo ga dimundurin gitu, hehe, gampang kan.

P : wah, gampang banget ya mas, hehe. Oia waktu itu kan mas pernah berbicara kalau pernah ke perpustakaan ya mas? Ke perpustakaan apa tuh mas?

R : oh, gw waktu itu ke perpustakaan umum Jak-sel, duh ampun dah disitu, lebih bagus perpustakaan kampus gw. Gw disana sih cuma sekedar iseng aja sih, ga niat nyari buku juga. Waktu itu gw dateng cuma pengen nyari novel-novel aja, eh tapi pas nyari di raknya gw bingung, rata-rata pada judul semua koleksi novelnya. Iya sih, gw belum baca semua novel-novel itu walaupun udah judul juga. Tapi yah, bikin gw jadi males aja ngambil novelnya trus dibaca. Trus gw juga iseng-iseng nyari koleksi buku tentang desain, pas langsung nyari ke tempatnya, eh, ada sih buku-bukunya, tapi ngebahas software-software judul gitu, kaya Word 2000, Excel 2000, haduh-haduh. Yah, itulah perpustakaan, update koleksinya cukup sulit dan lama. Ya, mungkin saatnya beli buku buat mereka itu setahun sekali atau 6 bulan sekali. Itupun juga terbatas anggarannya berapa. Kalo perkembangan software komputer kan cepet banget dalam waktu setahun aja mungkin udah dua kali rilis yang terbaru, dan itu juga ga bisa diprediksi kapan, jadi buku-buku desain dan komputer updatenya juga cepet. Trus kalo toko buku kan gampang, bisa langsung ngambil dari penerbit dan jual, tapi kalo perpustakaan kan lagi-lagi harus menunggu waktu dan dana yang cukup. Itu sih yang bikin kenapa koleksi di perpustakaan kurang update, dan alasan kenapa orang lebih suka ke toko buku dibanding ke perpustakaan. Itu juga baru satu contoh perpustakaan, di daerah malah banyak yang lebih parah lagi kondisi perpustakaan umumnya. Trus

kalo soal *cozy* (nyaman-Red) juga toko buku dibuat dengan sedemikian rupa sehingga orang-orang nyaman disana, berbeda dengan perpustakaan yang cenderung kaku dan agak suram kali ya, hehe, maaf ya komen banyak tentang perpustakaan, adek kan juga orang perpustakaan ya.

P : hehe, gapapa kok mas, memang itulah kenyataan yang ada sekarang di Indonesia. Kondisi perpustakaan di negara kita memang masih belum terlalu baik. Oia mas, kan tadi mas nyari buku novel gitu ya. Mas nyarinya pake katalog komputer apa langsung nyari di rak mas?

R : waktu itu gw nyarinya sempet pake katalog sih, tapi agak bingung juga. Yaudah gw langsung nelusur aja deh ke raknya. Yah fasilitas buat nyari bukunya juga kurang memadai sih saat itu.

P : oh, mas sekitar tahun berapa kesana mas?

R : sekitar tahun 2006an lah kayanya.

P : hm, oia, jangan-jangan keluhan mas tentang kondisi perpustakaan tadi juga jadi alasan kenapa mas mau bikin perpustakaan sendiri ya?

R : hm, bisa iya, bisa ngga sih. Iyanya ya sepertinya lebih baik kondisi perpustakaan saya dibanding dengan perpustakaan umum yang kondisinya tidak terurus dengan baik, hehe. Yah, itulah, memang diperlukan perhatian yang khusus buat ngelola perpustakaan biar jadi tempat yang nyaman. Trus, ngganya ya kan awalnya saya memang ga niat buat bikin perpustakaan, cuma ingin biar koleksi buku-buku saya rapih dan mudah ditemukan. Eh, kesini-sininya malah pengen dibikin kaya perpustakaan sekalian deh walaupun sederhana dan gak ribet.

P : trus mas kira-kira pernah nyari koleksi CD gitu gak mas, kaya CD Interaktif gitu misalnya?

R : gw waktu itu cuma pengen nyari novel-novel aja, trus mau lihat koleksi buku komputernya juga. Kalo soal CD interaktif sih, sebelum gw niat mau nyari di perpustakaan, gw malah ga yakin kalo perpustakaan sampe ngoleksi CD Interaktif, karena ngeliat koleksi buku-buku yang kurang update itulah yang bikin gw ga yakin kalo mereka ngoleksi, jadi sampe saat ini gw ga tau kalo perpustakaan umum gitu ngoleksi atau ngga. Tapi yah, mau dibuka dimana kalo ada koleksinya,

buat katalog aja komputer yang dipake seadanya, gimana mau buat ngliat CD Interaktif.

Yah, jadi kalo mau nyari CD Interaktif mending sekalian ke tempat yang pasti ada aja deh, kaya di toko buku gitu.

P : hehe, iya juga sih. Tergantung dari pihak perpustakaan juga mungkin ya, mau ngoleksi atau ngga. Tapi kan temen-temen mas kan juga banyak yang desainer kan ya? Trus mereka kalo nyari CD Interaktif itu gimana mas? Nyarinya dimana aja?

R : ya, kalo temen-temen saya sih nyarinya juga seringnya di toko buku, paling di Gramed juga, trus ya paling nyari dari *on-line shop* juga kaya saya. Yah, kan rata-rata desainer tipenya sama.

P : oia, trus kalo temen-temen mas biasa belajar tutorial gitu pake buku apa CD Interaktif mas?

R : kalo temen-temen gw sih yah paling dua-duanya, tapi sama aja sih mereka lebih suka pake CD Interaktif gitu, trus kalo ga ada atau belum keluar tutorial yang dia cari yang di bahas pake CD Interaktif, baru deh beli bukunya.

P : trus kira-kira temen-temen mas ada pernah minjem koleksi di perpustakaan ini ga mas?

R : kalo temen-temen gw sih ada aja yang minjem, bias any maen kesini, trus liat-liat bukunya, kalo mau minjem gw ambilin, tapi dengan satu syarat, yaitu harus dikembaliin lagi, hehe. Temen-temen ade gw juga sering minjem juga kok, kalo temen ade yang minjem, biasanya ade gw bilang dulu sama gw, trus gw suruh ambil aja deh, tapi dengan syarat yang sama, dikembaliin.

P : wah, nambah lagi nih pengetahuan saya. Oia, mas, mau permisi dulu, mau ngobrol-ngobrol sama ibu mas dulu ya, hehe, boleh kan, mau tahu soal awal dari perpustakaan ini.

R : oh gitu, ok deh silahkan.

Wawancara dengan Ibu dari Friedrich :

P : Misi Ibu, boleh ganggu sebentar?

I : Oh, iya dek, silahkan, ada apa ya?

- P : Ini bu, saya mau ngobrol sedikit tentang perpustakaan yang ada di rumah ini, gini, kata mas Friedrich kan dulu ibu ya yang memintanya buat merapihkan buku-buku dikamarnya yang berantakan, trus ibu memintanya buat bikin perpustakaan kecil di atas buat buku-buku yang menumpuk itu, kira-kira ibu kepikiran dari mana buat ngusulin bikin perpustakaan kecil kaya di atas?
- I : oh, kalo ibu sih sebenarnya ngga sengaja juga kalo meminta Friedrich membuat perpustakaan beneran kaya sekarang, dulu Ibu hanya ngga mau kalo kamarnya mas berantakan sama buku-buku yang di taroh dikamarnya. Trus ibu memintanya kalo mau biar sekalian rapih, dibikin aja perpustakaan sederhana pake rak-rak juga, dan ditaruh di atas deh raknya. Tadinya hanya biar rapih saja, tapi ngga tahunya bagus juga kalo dibikin sekalian kaya perpustakaan sederhana. Ya, lumayan biar bagus dan keren aja kalo dirumah ada perpustakaan kecil.
- P : Oh, trus kira-kira apa Ibu sempet liat dimana gitu tentang konsep perpustakaan yang ada dirumah?
- I : hm, dimana ya, mungkin di TV kali ya, saya pernah melihat tontonan yang menunjukkan perpustakaan-perpustakaan yang ada dirumah, kemudian juga saya melihat di majalah-majalah yang ada foto rak-rak buku di rumah, Yah, sepertinya bagus juga kalo di rumah saya ada perpustakaan seperti itu juga.
- R : oh, kira-kira ini Ibu mulai dari tahun berapa ya perpustakaannya?
- I : hm, tahun berapa ya, kira-kira tahun 2000an tapi saya lupa tepatnya tahun berapa, mungkin 2002 kali ya. Soalnya memang sudah cukup lama juga sih ada perpustakaan dirumah ini.
- R : oia, sebelum dibuat perpustakaan seperti ini apa Ibu tahu kalau konsep seperti ini disebut dengan perpustakaan?
- I : Tadinya saya tidak tahu kalau hal seperti disebut perpustakaan, saya hanya melakukan hal yang saya anggap baik, misalnya dengan membeli rak yang cukup besar, kemudian menaruh buku-buku berdasarkan jenisnya agar mudah dicari, kemudian memberi cap atau stempel di buku-buku kami. Soalnya, yang saya tahu tentang perpustakaan kan buku-bukunya di simpan dengan nomor-nomor khusus gitu ya biar mudah dicarinya, sedangkan perpustakaan yang ada disini kan hanya

disimpan berdasarkan jenisnya saja. Jadi sebenarnya saya tidak tahu apakah perpustakaan yang ada dirumah saya bisa disebut dengan perpustakaan, tetapi karena kami terbiasa menyebutnya dengan kata perpustakaan, jadi sampai saat ini kami menganggap bahwa kami memiliki perpustakaan dirumah ini, seperti itu dik.

R : oh, gitu yah, jadi karena faktor terbiasa menyebutnya dengan perpustakaan sehingga sampe sekarang disebut dengan perpustakaan gitu ya. Oia, karena ada perpustakaan Ibu, Bapak atau pun adik mas Friedrich sering baca atau gunain perpusnya juga ngga?

I : kalo suami saya dan adik Friedrich sih karena memang cukup hobi membaca, jadi mereka memang sering menggunakan perpustakaan itu. Trus kalo saya sih paling kalo lagi iseng-iseng saja, kalau punya waktu luang cukup, baru deh saya nyari buku yang menarik buat dibaca.

R : trus kan ada koleksi kaset CD dan film ya bu, itu siapa yang menggunakan ya bu? Pernah digunakan buat nonton bareng-bareng di rumah bu?

I : wah, kalau untuk koleksi itu yang punya seluruh anggota keluarga yang ada di sini, kadang suami saya membeli CD Film, atau mas Friedrich atau adiknya. Kadang mereka nonton sendiri-sendiri, tetapi jika ada film bagus yang diperuntukkan untuk seluruh anggota keluarga, maka kadang kala kami nonton bareng, sekalian menghabiskan waktu bersama keluarga.

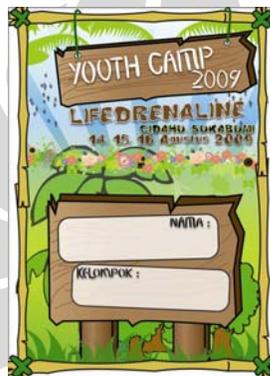
R : Oh, gitu ya, wah hubungan keluarganya baik sekali ya bu. Wah, kebetulan sudah malam juga nih, yaudah saya mau pamit dulu ya bu. Terima kasih banyak buat bantuannya.

I : iya, sama-sama.

Contoh hasil karya Friedrich menggunakan CD Interaktif



Spanduk



Name Tag



Logo



Wallpaper