



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**Pencitraan Taman Bacaan Anak Taman Rekreasi  
pada Pemustaka Anak:  
Studi kasus pada Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol**

**Skripsi**

**Nurul Maulidawati  
070513040Y**

**Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya  
Program Studi Ilmu Perpustakaan**

**Depok  
Desember 2009**



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**Pencitraan Taman Bacaan Anak Taman Rekreasi  
pada Pemustaka Anak:  
Studi kasus pada Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol**

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

**Nurul Maulidawati**  
**070513040Y**

**Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya**  
**Program Studi Ilmu Perpustakaan**

**Depok**  
**Desember 2009**

## **SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi/tesis/disertasi\* ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan Plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

**Jakarta, 27 Desember 2009**

**Nurul Maulidawati**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Nurul Maulidawati

NPM : 070513040Y

Tanda Tangan :

Tanggal : 27 Desember 2009

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Nurul Maulidawati

NPM : 070513040Y

Program Studi : Ilmu Perpustakaan

Judul Skripsi : Pencitraan Taman Bacaan Anak Taman Rekreasi pada Pemustaka  
Anak: Studi kasus pada Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol

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

### DEWAN PENGUJI

Ketua Panitia: Siti Sumarningsih N., S.S, M.Lib (.....)

Pembimbing : Ike Iswary Lawanda, S.S, M.S (.....)

Pembaca I : Sri Ulumi Badrawati, S.S, Dip.Lib (.....)

Pembaca II : Laksmi, S.S, M.A (.....)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 5 Januari 2009

Oleh

Dekan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya

Universitas Indonesia

Dr. Bambang Wibawarta, M.A

NIP 131882265

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan tepat pada waktunya yang berjudul **“Pencitraan Taman Bacaan Anak Taman Rekreasi pada Pemustaka Anak: Studi kasus pada Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol”**. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

Penulis sadar bahwa selama mengerjakan tanggung jawab yang besar ini, penulis tidak luput dari kekurangan dan ketidaksempurnaan. Maka dari itu penulis mengharapkan segala saran dan kritik yang bersifat membangun bagi diri penulis maupun skripsi ini.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak dorongan dan masukan dari berbagai pihak baik berupa saran serta bimbingan moril maupun materiil. Dalam kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ike Iswary Lawanda selaku pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan petunjuk, arahan, dan bimbingan serta kesabaran dalam membimbing penulis. Terimakasih untuk selalu membuka dan memperluas pikiran penulis selama proses penulisan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Badra dan Ibu Laksmi selaku pembaca skripsi atas kesediaan waktu dan pikirannya dalam memberi bimbingan, masukan dan koreksi pada penulis untuk skripsi ini.
3. Ibu Ining selaku panitera sidang serta penasehat akademik penulis yang telah banyak memberi bimbingan dalam masa perkuliahan.
4. Seluruh petinggi PT. Pembangunan Jaya Ancol, Tbk., resepsionis dan keamanan Cordova Tower, Gelanggang Samudra khususnya Rumah Pintar

Samudra karena telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian disana.

5. Ibu dan Bapak, terimakasih telah menjadi persambungan tangan Tuhan untuk menyayangi, membesarkan, dan mencurahkan kasih sayang yang tiada putusnya kepada penulis serta untuk selalu memberikan semangat dan dukungan baik moril maupun materil. *U're the superb parents that He creates on earth.* Sayang kalian 😊
6. *My biggest influences.* Mas Vico, Mba Iena, Mba Putri, Mba Ema, Mas Bambang, Mega, Anto, Budi, dan Didi. Terimakasih untuk segala bentuk dukungan sehingga terselesaikannya skripsi ini. Untuk 3 malaikat kecil penulis, Mba Icha, Mba Zahra dan Dede Syifa. Terimakasih telah memberi penulis hiburan dengan kenakalan, kepintaran, senyum, dan tawa yang selalu meramaikan keluarga H. Mudjani.
7. *My Beluu* yang telah menjadi sahabat, kakak, serta orang terdekat penulis selama kurang lebih 3 tahun ini. Terimakasih telah bersedia menjadi tempat berkeluh kesah dan berbagi cerita, serta menjadi penyemangat terbesar penulis dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih untuk masukan, pelajaran hidup, tangis, canda, tawa dan kasih sayang yang selalu memberikan penulis kekuatan untuk menjadi lebih kuat dari hari ke hari. Maaf selalu merepotkan. 😊
8. Sahabat-sahabat di kampus yang selalu memberikan semangat dan bantuan dalam segala bentuk untuk penulis. Ime, Shella, Yulia, Isna, Ade, Yuli, Ncup, Destiya, Anya, Dini, Friska, Hana serta para pejuang semester ini, Alfian, Wepe, Ninil, Dyas, Ayu, Julbe, Aca, Febi, Aley, Titis, Irsyad, Agung, Jajat dan Kencoko. *Finally..we did It guys!* 😊

Dan tentunya untuk semua teman-teman JIP 2005 yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas pertemanan yang sangat berwarna.

9. Sahabat dari masa kecil hingga besar, Mega, Hani, Die, Meita, Sofie, Shelly, Septi, Datan, Euis, Friska, Beatrik, serta teman-teman di dunia maya, Casper,

Freak, dan Kupret yang telah menemani penulis selama begadang menyelesaikan skripsi ini dengan kebodohan dan kejeniusan mereka.

10. Senior-senior JIP yang juga telah memberikan kontribusi dan dukungannya bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, Ratri, Lala, Bunda, Uthe, Ka Nita, Ka Mamieq serta semua keluarga besar JIP angkatan 2002, 2003, 2004, 2006, 2007, 2008, 2009.
11. Serta untuk Adhitya, Rachel dan Tasya, 3 orang informan cilik yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini, terimakasih atas kerjasama dan waktu yang sangat menyenangkan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis dan yang pihak-pihak yang memerlukan di kemudian hari, khususnya bagi dunia kepustakawanan serta memperkaya pengetahuan dalam bidang Ilmu Perpustakaan dan Informasi.

Jakarta, 28 Desember 2009



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

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

Nama : Nurul Maulidawati

NPM : 070513040Y

Program Studi : Ilmu Perpustakaan

Departemen : Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya

Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : “Pencitraan Taman Bacaan Anak Taman Rekreasi pada Pemustaka Anak: Studi kasus pada Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif 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 : Jakarta

Pada tanggal : 28 Desember 2009

Yang menyatakan

(Nurul Maulidawati)

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME</b>	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b>	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	iii
<b>KATA PENGANTAR</b>	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI</b>	vii
<b>ABSTRAK</b>	viii
<b>ABSTRACT</b>	ix
<b>DAFTAR ISI</b>	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan Penelitian	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
<b>BAB II TINJAUAN LITERATUR</b>	
2.1 Perpustakaan Umum sebagai Perpustakaan Komunitas	5
2.2 Perpustakaan Komunitas	6
2.3 Pencitraan	13
2.4 Pemustaka Anak	15
2.5 Taman Rekreasi Gelanggang Samudra Ancol	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian	18
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	19
3.3 Metode Pengumpulan Data	19

3.4	Kriteria Informan	22
3.5	Pengolahan dan Analisis Data	22
3.5.1	Pengumpulan Data	23
3.5.2	Reduksi Data	23
3.5.3	Penyajian Data	23
3.5.4	Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi	24

## **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1	Profil Rumah Pintar Samudra Ancol	25
4.1.1	Jenis Koleksi Bahan Pustaka	27
4.1.2	Layanan Rumah Pintar	31
4.1.3	Fasilitas Rumah Pintar Samudra	34
4.2	Pemahaman Pemustaka Anak tentang Rumah Pintar	35
4.2.1	Pemahaman Konsep Rumah Pintar dari Pandangan Pemustaka Anak	38
4.2.2	Pendirian Rumah Pintar di Taman Rekreasi bagi Pemustaka Anak	44
4.2.3	Kesan Pemustaka Anak tentang Layanan Rumah Pintar Samudra	46
4.2.4	Kesan Pemustaka Anak terhadap Koleksi Rumah Pintar Samudra	48
4.3	Kekurangan Rumah Pintar menurut Pemustaka Anak	51

## **BAB V PENUTUP**

5.1	Kesimpulan	53
5.2	Saran	55

	<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	56
--	-----------------------	----

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Catatan Lapangan
- Lampiran 2. Transkrip Wawancara
- Lampiran 3. Surat Izin Riset



## ABSTRAK

Nama : Nurul Maulidawati

NPM : 070513040Y

Judul : Pencitraan Taman Bacaan Anak Taman Rekreasi pada Pemustaka Anak:  
Studi kasus pada Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol.

Penelitian ini membahas pencitraan dari pemustaka anak terhadap keberadaan Taman Bacaan Anak di taman rekreasi yang merupakan salah satu pengembangan konsep perpustakaan komunitas pada Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman pemustaka anak mengenai konsep Taman Bacaan Anak masih kurang dipahami jika dibandingkan dengan perpustakaan. Konsep yang diusung oleh Taman Bacaan Anak taman rekreasi ini juga mengalami pergeseran karena faktor ruang dan waktu, yakni para pemustaka lebih mencari unsur rekreasi atau hiburan yang tidak didapatkan di perpustakaan pada umumnya serta lokasi Rumah Pintar yang berada di dalam Taman Rekreasi membuat Rumah Pintar Samudra Ancol tidak dapat diakses secara gratis seperti layaknya Taman Bacaan Anak sehingga dapat dikatakan bahwa Rumah Pintar Samudra ini lebih bersifat komersil dibandingkan dengan bentuk perpustakaan komunitas pada umumnya. Secara keseluruhan baik dalam pelayanan, koleksi dan fasilitas yang disediakan Rumah Pintar Samudra Ancol, para pemustaka anak memberikan pencitraan yang positif. Saran penulis adalah agar Rumah Pintar Samudra Ancol terus meningkatkan pelayanannya dan menggalakkan promosi untuk meningkatkan jumlah pengunjung serta meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai Taman Bacaan Anak khususnya.

## ABSTRACT

Name : Nurul Maulidawati

NPM : 070513040Y

Title : Children Users' Image of Children's Community Library in Amusement Centre: A case study of Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol.

This study is concerned on children users' image of the presence of Children's Community Library in amusement centre which is one way of developing concept of community library at Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol. This study is a qualitative descriptive research interpretive with case study approach. The result of this study shows that the children users' acknowledgement about the ideal concept of Children's Community Library is less understand than a general library concept. This concept is also having degradation because of several factors. One cause is that users' prefer to look for recreational or entertaining spot which is not provided by many libraries. Second, related to this study, the location of Rumah Pintar which is located inside the amusement centre making it cannot be accessed for free by public like a Children's Community Library should be, thus people would think that Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol is more likely a business unit than a community Library in general. Overall, in term of service, books collection, and facilities that the Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol provided, the children's users' give their positive images on it. The researcher suggestions for the Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol are to improve their service and boost their promotion in addition of progressing the amount of visitors as well as to enhance people's comprehension on Children's Community Library issue.

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Edutainment* sebuah konsep “Bermain sambil belajar dan atau Belajar sambil bermain” yang dengan berkelanjutan dijalankan di kawasan rekreasi keluarga terpadu Ancol Taman Impian dengan semangat ingin memberikan alternatif tempat dan pendekatan yang menyenangkan tapi juga mengena dalam pengenalan sebuah ilmu pengetahuan, baik itu ilmu pengetahuan (fisika, biologi dll), humaniora ataupun seni dan budaya, menjadikan Ancol sangat diminati, terbukti dari tingkat kunjungan tahun 2007 yang telah mencapai 13.37 juta pengunjung. Aktivitas pembelajaran siswa di Ancol dilakukan dari tingkat play group sampai dengan *university*, demikian disampaikan oleh Falaah K. Djafar, *Corporate Secretary*.

Pengertian tentang Taman Bacaan atau yang lebih dikenal dengan perpustakaan komunitas dalam bagian pengantar proposal Ikatan Pustakawan Indonesia cabang Bandung tahun 2008 tertulis bahwa Taman Bacaan atau yang lebih dikenal dengan perpustakaan komunitas merupakan perpustakaan yang diciptakan, dipelihara, digunakan dan dikembangkan bersama secara partisipatif bersama dengan komunitas masyarakat. Prinsip pengelolaannya adalah “*the right material for the right users at the right time*”. Dengan misi utamanya adalah dalam rangka pendidikan, akses informasi rekreasi, dan kebudayaan. Taman Bacaan kerap menjadi alternatif bagi anak-anak sebagai sarana untuk menerapkan budaya membaca sejak dini, baik sebagai tempat belajar membaca sekaligus sebagai taman berekreasi. Perpustakaan komunitas biasanya dibiayai oleh perseorangan, kelompok, atau bekerjasama dengan instansi lain yang peduli dalam masalah percepatan dunia literasi. Ruang atau tempat baca yang menyediakan berbagai macam buku bacaan yang pada saat ini marak hadir kembali di berbagai tempat, seakan menjawab kebutuhan pemenuhan minat baca orang dan pilihan terhadap buku bacaan.

Namun sering kali masih kita dapatkan hal yang menyedihkan seperti perpustakaan yang lemari-lemarinya selalu terkunci, jumlah dan jenis buku yang minim, penampilan perpustakaan dan penempatan buku yang kurang menarik, lokasi perpustakaan yang sulit dijangkau, sampai pada petugas perpustakaan yang berwajah angker dan kurang ditunjang pengetahuan yang cukup sebagai pustakawan yang seharusnya menyadari tugasnya yang sangat penting yaitu tidak hanya membantu pelanggan yang mencari buku yang dibutuhkan, namun juga mampu mempromosikan fasilitas-fasilitas yang ada di perpustakaan secara menarik serta berorientasi *marketing* sampai menciptakan kegiatan-kegiatan kreatif yang dapat menggairahkan kehidupan perpustakaan.

Secara umum, pengguna perpustakaan komunitas ini adalah kaum muda (antara 15-25 tahun), terutama siswa sekolah dan mahasiswa. Tetapi pada beberapa perpustakaan, segmentasi usia pengguna perpustakaan berbasis komunitas adalah anak berusia 3-21 tahun. Dalam Rumah Pintar Samudra ini segmentasi usia penggunanya adalah untuk usia 4-15 tahun atau siswa setingkat SD dan menengah pertama.

Bentuk Taman Bacaan Anak dewasa ini mulai lebih banyak dikembangkan. Bentuk Taman Bacaan yang tidak terlalu kaku membuat anak-anak tidak enggan untuk berkunjung dan membaca buku-buku yang disediakan. Langkah-langkah inovatif lain yang juga sedang dikembangkan untuk menumbuhkan minat anak untuk berkunjung ke Taman Bacaan dan untuk lebih dekat dengan buku adalah dengan pendirian perpustakaan atau Taman Bacaan di taman rekreasi. Hal ini dikarenakan pada umumnya anak-anak akan lebih mengerti dengan apa yang diberikan dengan metode bermain sambil belajar. Dengan adanya Taman Bacaan Anak di taman rekreasi, anak-anak bukan hanya diajak untuk sekedar mencari hiburan saja tetapi juga diajak untuk belajar dengan fasilitas yang disediakan di Taman Bacaan tersebut. Perpustakaan atau Taman Bacaan Anak di taman rekreasi masing-masing mengusung misi khusus yang berhubungan berdasarkan latar belakang dan tujuan taman rekreasi tersebut. Sehingga perpustakaan atau taman baca semacam ini juga terdapat di taman rekreasi lain. Beberapa contoh taman rekreasi yang mulai mengembangkan



perpustakaan atau Taman Bacaan ke dalam fasilitas yang disediakan antara lain Taman Mini Indonesia Indah, Museum Satria Mandala, Planetarium serta Gelanggang Samudra Ancol.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Masalah penelitian ini adalah pencitraan Taman Bacaan Anak dalam taman rekreasi, serta untuk mencari tahu latar belakang pendirian Taman Bacaan Anak di taman rekreasi dengan studi kasus pada Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol dan pendapat pengunjung. Dan diharapkan penelitian ini dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apa pemahaman anak tentang Taman Bacaan Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol di taman rekreasi Gelanggang Samudra Ancol?
2. Bagaimana kesan pemustaka anak terhadap keberadaan Taman Bacaan Anak Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memahami keberadaan Taman Bacaan Anak di Taman Rekreasi dari pencitraan pemustaka anak di Rumah Pintar Samudra Ancol.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat berguna dalam kaitannya dengan:

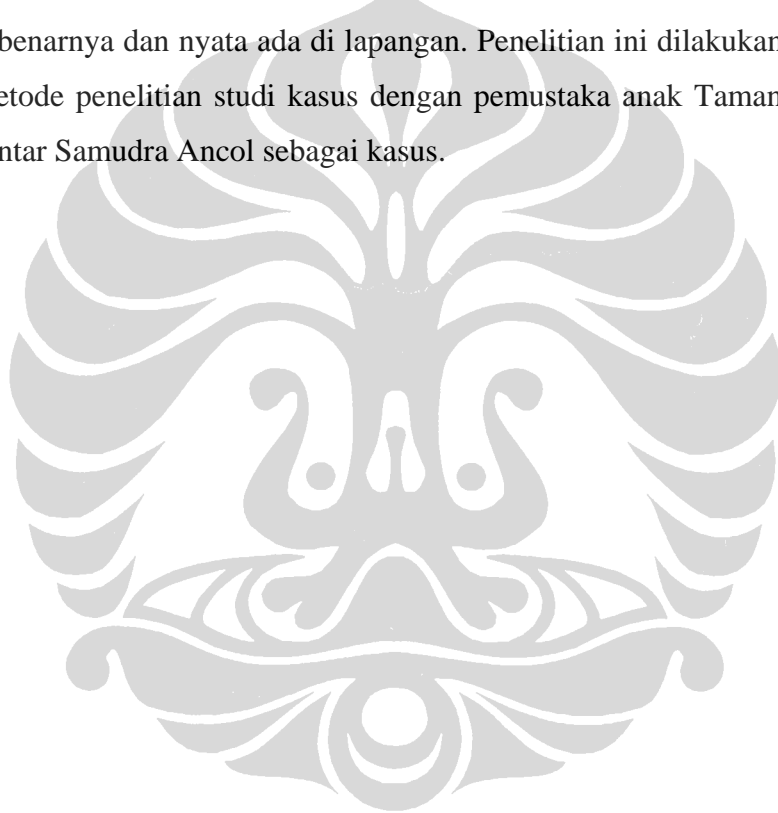
1. Manfaat Akademik, penelitian ini diharapkan dapat:
  - a. Memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan di bidang ilmu perpustakaan dan informasi, khususnya pada bidang bahasan perpustakaan komunitas.
  - b. Menjadi bahan rujukan atau perbandingan terhadap penelitian sejenis pada waktu dan ruang yang berbeda.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi perkembangan perpustakaan komunitas terutama dalam kaitannya dengan perkembangan Taman Bacaan Anak.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah wawancara dan observasi pada pemustaka anak Rumah Pintar Samudra Ancol. Untuk memahami kesan pemustaka anak yang sebenarnya dan nyata ada di lapangan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian studi kasus dengan pemustaka anak Taman Bacaan Anak Rumah Pintar Samudra Ancol sebagai kasus.



## BAB 2

### TINJAUAN LITERATUR

Tinjauan literatur adalah semua literatur yang disusun secara sistematis yang relevan dalam sebuah subjek, kadang-kadang mewawancarai pakar dalam subjek tersebut, kemudian mengorganisasi, mensintesis dan menilai secara kritis sejumlah julatan (*range*) informasi (Sulistyo-Basuki, 2006; 220). Tinjauan literatur dibutuhkan untuk landasan teori yang nantinya akan digunakan dalam proses analisa data.

#### **2.1 Perpustakaan Umum sebagai Perpustakaan Komunitas**

Rumah Pintar atau Taman Bacaan Anak yang biasa disebut dengan perpustakaan komunitas merupakan salah satu wujud dari ketidak puasan sebagian masyarakat yang tergabung dalam suatu komunitas terhadap keberadaan perpustakaan umum yang kurang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat terutama bagi mereka yang tinggal di pinggir kota.

Murison (1988: 5) dalam bukunya menjelaskan bahwa menurut IFLA (International Federation of Library Association) yang dimaksud dengan perpustakaan umum adalah perpustakaan yang didirikan dan dibiayai oleh badan pemerintah pusat atau badan pemerintah setempat (daerah) atau oleh organisasi lain; terbuka bagi siapa saja yang ingin memanfaatkannya tanpa adanya diskriminasi atau bias. Keberadaan perpustakaan tidak lepas dari pandangan dan tanggapan masyarakat terhadapnya. Baik buruknya tanggapan dan pandangan tersebut, semuanya tergantung dari kinerja perpustakaan itu sendiri kepada masyarakat. Oleh karena itu, penting bagi perpustakaan untuk selalu mengikuti dan mencari tahu bagaimana tanggapan masyarakat untuk meningkatkan dan mengembangkan perpustakaan tersebut. Pertanyaannya sekarang adalah sejauh mana gaung, gema dan citra perpustakaan umum sekarang ini dipersepsikan oleh berbagai kalangan masyarakat (Muchyidin, 1998: 128).

Konsep yang ada pada masyarakat sekarang ini adalah perpustakaan bukanlah sebuah lembaga milik atau untuk umum, tetapi hanya untuk orang-orang tertentu. Banyak orang yang menganggap bahwa perpustakaan lebih banyak dikunjungi oleh mereka yang merasa butuh ilmu pengetahuan terutama pelajar dan mahasiswa serta dosen atau peneliti (Rusmana, 1996: 162). Menurut Hedwig Anuar (1981: 80), masyarakat yang buta huruf dan setengah buta huruf tidak akan melangkah ke perpustakaan umum karena mereka merasa perpustakaan umum tidak memiliki jenis bahan pustaka yang mereka butuhkan atau yang dapat digunakan oleh mereka; orang miskin tidak dapat menyediakan waktu, angkutan atau uang yang diperlukan untuk pendaftaran atau deposit untuk bergabung dengan perpustakaan, karena banyak perpustakaan umum yang bergantung pada iuran anggota dan juga dana dari pemerintah setempat. Kebebasan yang diberikan kepada semua anggota masyarakat untuk memanfaatkan layanan yang disediakan, merupakan salah satu komitmen perpustakaan umum sebagai lembaga sebagai lembaga potensial berpartisipasi dalam mencerdaskan masyarakat serta memenuhi semua kebutuhan informasi masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa 'gaung' kehadiran perpustakaan umum secara individual di tengah masyarakat belum terdengar secara nyaring. Dari beberapa latar belakang yang menyebutkan bahwa saat ini fungsi perpustakaan umum yang kurang mendapat antusias dari masyarakat, muncullah beberapa variasi perpustakaan dengan kemasan menarik. Hadirnya Perpustakaan Komunitas diharapkan dapat mengangkat kembali fungsi perpustakaan dan selanjutnya dapat menjawab persoalan mengenai kurangnya kesadaran masyarakat atas pentingnya pengembangan kualitas diri melalui membaca.

## 2.2 Perpustakaan Komunitas

Kata komunitas berasal dari bahasa Latin yaitu *communitas*, yang berarti "kesamaan", kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti "sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak". Istilah *community* dalam bahasa Inggris berasal dari istilah Latin yaitu *communitatus*, awalan "Com-" mengandung arti dengan atau

bersama, “-*Munis*-“ mempunyai arti perubahan atau pertukaran, dan akhiran “-*tatus*” berarti kecil, intim, atau lokal. Sehingga dapat diartikan bahwa komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, resiko, dan sejumlah kondisi lain yang serupa.

Pengertian komunitas mengacu pada sekumpulan orang yang saling berbagi perhatian, masalah, atau kegemaran terhadap suatu topik dan memperdalam pengetahuan serta keahlian mereka dengan saling berinteraksi secara terus menerus (Wenger, 2002: 4). Sesungguhnya komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional. Kekuatan pengikat suatu komunitas, terutama adalah kepentingan bersama dalam memenuhi kebutuhan kehidupan sosialnya yang biasanya didasarkan atas kesamaan latar belakang budaya, ideologi, sosial-ekonomi.

Konsep komunitas digunakan juga untuk menunjuk kepada suatu unit atau kesatuan sosial yang terorganisasikan dalam kelompok-kelompok dengan kepentingan bersama (*communities of common interest*), tidak saja yang mempunyai territorial tetapi juga yang bersifat fungsional. Pada sebuah komunitas ditemukan dua hal utama, yaitu kesamaan dan identitas (*similarity and identity*). Selain itu juga selalu ada sikap berbagi (*sharing*), partisipasi dan *fellowship*. Komunitas terbentuk karena memiliki kepentingan yang sama (*common interest*) atau disebut *community of interest* (Syahyuti, 2005: 103).

Perpustakaan komunitas adalah perpustakaan yang didirikan oleh sekelompok orang yang tergabung dalam suatu komunitas dan mempunyai tujuan yang sama untuk melayani masyarakat luas tanpa ada batas teritori dengan koleksi perpustakaan yang bersifat umum. Perpustakaan komunitas berfungsi sebagai sarana bagi komunitas untuk mengembangkan minat baca dalam komunitas tersebut serta sebagai ruang publik bagi masyarakat di sekitarnya. Perpustakaan komunitas mempunyai peranan yang amat penting, yaitu sebagai salah satu sarana pendidikan. Selain itu

juga merupakan sumber ilmu pengetahuan dan pusat kegiatan belajar (Zandy, 2004: 8).

Perpustakaan komunitas dapat juga menjadi alternatif tempat rekreasi karena selain untuk pendidikan, terdapat pula buku cerita yang dapat mengembangkan imajinasi dan kreatifitas mereka. Perpustakaan komunitas dapat memberikan pilihan belajar bagi individu-individu (*individual learning choices*). Faktor individu jika dikombinasikan dengan faktor komunitas akan menghasilkan pilihan belajar individu. beberapa faktor dapat mempengaruhi pilihan belajar seseorang, faktor tersebut berasal dari dalam individu sendiri, atau komunitas turut mempengaruhi pilihan belajar seseorang. Individu harus mempunyai motivasi yang cukup berdasarkan faktor nilai, kepercayaan, dan minat. setiap individu juga membutuhkan sumber (waktu, dana, dan kemampuan) yang berbeda tiap masing-masing individu. Komuniti (keluarga, sosial, organisasi, dan rekan bisnis) dapat mempengaruhi bagaimana seseorang memilih pilihan belajar individu. Kemudian seseorang dapat menentukan metode belajar yang sesuai dengan keinginan mereka.

Dengan demikian perpustakaan komunitas menduduki peran strategis untuk mendidik dan memperluas akses informasi bagi masyarakat melalui jalur non-formal. Perpustakaan komunitas dapat dijadikan motor penggerak terwujudnya masyarakat baca. Perpustakaan komunitas juga dapat menjadi agen kultural dalam rangka mewujudkan masyarakat cerdas yang memiliki sikap kritis karena memiliki wawasan luas, meningkatkan apresiasi terhadap budaya dan lingkungan, meningkatkan ketrampilan bekerja sehingga dapat mandiri, mendorong sikap dan moral yang semakin saleh dan santun. Perpustakaan komunitas menjadi salah satu alternatif belajar anak. Suasana informal dengan bacaan menarik menjadi kekuatan utama perpustakaan komunitas. Pengenalan buku bacaan terhadap anak dilakukan untuk mengajarkan anak sejak dini pada kegiatan membaca, kemudian jika anak sudah menyukai kegiatan membaca maka mereka tidak akan menemui kesulitan saat belajar di sekolah.

Dalam perkembangannya, perpustakaan komunitas mempunyai beberapa nama atau istilah seperti Taman Bacaan, rumah baca, sanggar baca, pondok baca,

rumah pintar, dan lain-lain. Meskipun demikian pada dasarnya perpustakaan tersebut merupakan ruang atau rumah baca yang ditujukan bagi penduduk sekitar atau komunitas tertentu atau disebut juga Perpustakaan Berbasis Komunitas. Dalam penelitian ini istilah yang digunakan adalah Taman Bacaan.

Taman Bacaan atau yang lebih dikenal dengan perpustakaan komunitas merupakan perpustakaan yang diciptakan, dipelihara, digunakan dan dikembangkan bersama secara partisipatif bersama dengan komunitas masyarakat. Dengan misi utamanya adalah dalam rangka pendidikan, akses informasi rekreasi, dan kebudayaan<sup>1</sup>.

Taman Bacaan adalah sarana yang dibangun oleh suatu komunitas tertentu berisi koleksi-koleksi perpustakaan yang umumnya bersifat umum dan sederhana dengan orientasi penggunaannya adalah anak-anak yang dibangun dengan konsep yang lebih sederhana karena tidak terlalu banyak terdapat barang-barang serta bangunannya yang tidak terlalu megah dan tidak kaku dengan tujuan agar memberikan kenyamanan kepada pemustaka anak dalam melakukan semua aktifitas di dalam Taman Bacaan. Peningkatan keberadaan Taman baca di Indonesia sendiri cukup terlihat. Menurut data yang didapat, pada tahun 1992, hanya ada sekitar 190 TBM di Indonesia, namun sejak tiga tahun terakhir jumlah ini mengalami peningkatan yang cukup besar yaitu sekitar 5400 TBM. Bahkan pada tahun 2009 direncanakan setiap kecamatan di Indonesia sudah memiliki TBM. Bahkan desa-desa pun dibina untuk memiliki Taman Bacaan (*Republika*, 2007).

Sebelumnya saya akan memaparkan ciri-ciri utama dari perpustakaan komunitas antara lain:

a) Bertujuan melayani masyarakat

Tujuan utama dari perpustakaan komunitas adalah untuk melayani masyarakat luas, baik masyarakat yang ada maupun masyarakat yang masuk dalam komunitas tertentu tanpa adanya batas teritorial dengan menyediakan koleksi

---

<sup>1</sup> Ikatan Pustakawan Indonesia Cabang Bandung dalam bagian pengantar proposal “Saresehan Perpustakaan Swadaya Masyarakat di Wilayah Kota dan Kabupaten Bandung”, 2008. <http://www.lib.itb.ac.id/>

yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keahlian masyarakat. Koleksi yang terdapat pada perpustakaan komunitas bersifat umum dan tersedia untuk semua umur.

b) Sederhana

Perpustakaan komunitas berbeda dengan perpustakaan umum yang terdapat di masyarakat. Pada umumnya karena didirikan oleh masyarakat atau komunitas maka perpustakaan tersebut sederhana, hanya terdiri dari 1 – 4 ruangan atau bahkan berbagi ruangan dengan organisasi lain. Tujuan mereka adalah untuk menyatu dengan lingkungan ketika mereka sedang melakukan interaksi dengan masyarakat.

c) Dikelola oleh komunitas dan organisasi induk

Idealnya perpustakaan komunitas dikelola oleh seorang manajer yang memiliki kemampuan mengatur organisasi, mengatur perpustakaan, dapat membangkitkan kebiasaan pencarian informasi, dan dapat menggunakan perpustakaan komunitas tersebut sebagai forum yang dapat mengembangkan aktivitas tersebut. Selain kemampuan teknis diatas, manajer juga harus mempunyai komitmen dan kepribadian yang dibutuhkan untuk memobilisasi, mendorong, dan menginspirasi organisasi lainnya untuk menjadikan perpustakaan komunitas sebagai syarat penting bagi perubahan dinamis yang melibatkan anggota masyarakat atau komunitas.

d) Bersifat Sukarela

Secara umum perpustakaan komunitas mempunyai setidaknya satu orang staff, manager, dan mempercayakan sepenuhnya pada sukarelawan dan anggota komunitas. Perpustakaan komunitas bukan sebuah organisasi profit melainkan bergantung pada sumber daya yang ada, selain sumber keuangan. Sukarelawan diperlakukan secara baik dan diberikan tanggung jawab yang spesifik.

e) Mempunyai Strategi Gender



Pada perpustakaan komunitas terdapat kegiatan yang melibatkan wanita, baik dalam hal sukarelawan atau menggunakan perpustakaan komunitas sebagai fasilitas kegiatan mereka, seperti perpustakaan keliling, aktivitas wanita dll.

f) Mempunyai Jaringan

Perpustakaan komunitas mempunyai jaringan antara sesama perpustakaan komunitas lainnya. Mereka mempunyai akses untuk saling berbagi informasi, strategi, ide, sumber daya dengan cara tertentu. Jaringan tersebut dijadikan forum untuk saling mengetahui keadaan perpustakaan komunitas di daerah lain atau di negara lain, karena tiap perpustakaan komunitas mempunyai situasi yang berbeda satu sama lain. Selain itu dengan memperkuat jaringan maka pertumbuhan perpustakaan komunitas akan semakin berkembang di masyarakat.

Target dari perpustakaan komunitas yang umumnya diusung adalah anak-anak dan remaja. Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa anak-anak dan remaja membutuhkan tempat yang lebih baik. Selain itu, anak-anak dan remaja adalah yang suatu saat akan mengganti orang-orang tua yang sekarang konon cerdas, cerdik dan inovatif itu. Justru bidikan ini adalah hal yang paling fundamental jika ingin rakyat Indonesia terbebas dari kecerdasan dan keinovatifan karena bakat alam semata (Firman Venayaksa, 2006).

Buku dan kegiatan membaca kurang populer di kalangan anak-anak dibanding televisi dan *play station*. Ditambah lagi dengan ketiadaan akses terhadap buku karena ketidakmampuan membeli serta langkanya perpustakaan yang menyediakan koleksi buku anak. Kondisi di atas telah menimbulkan keprihatinan bagi banyak pihak, yang akhirnya bergerak membangun Taman Bacaan Anak dengan berbagai alasan/ latar belakang, model dan gaya.

Sebagai usaha dalam meningkatkan minat baca terutama pada anak-anak, pendirian Taman Bacaan kini dirasa lebih menarik dibandingkan dengan perpustakaan. Hal ini dikarenakan bayangan perpustakaan sebagai suatu tempat yang serius, kotor, berdebu, dengan penjaga yang sudah tua dan berkacamata tebal. Oleh karena itulah, bentuk Taman Bacaan lebih banyak dikembangkan (*Kompas*, 2007).

Sudah saatnya bagi perpustakaan masyarakat, perpustakaan komunitas, perpustakaan desa atau Taman Bacaan masyarakat untuk memainkan peran sebagai bagian dari keseharian masyarakat. Dengan membanjirnya informasi dalam skala global, perpustakaan diharapkan tidak hanya menyediakan buku bacaan saja namun juga perlu menyediakan sumber informasi lainnya, seperti bahan audio-visual dan multimedia, serta akses informasi ke internet. Akses ke internet ini diperlukan untuk menambah dan melengkapi pengetahuan dari sumber lain yang tidak dimiliki oleh perpustakaan di sekolah dan di masyarakat.

Pada umumnya perpustakaan ini didirikan di tempat yang strategis, ramai, dan dekat dengan pusat aktivitas kegiatan masyarakat. Perpustakaan berbasis komunitas sering menjadi pusat hiburan bagi kaum muda, karena memungkinkan mereka untuk membaca atau sekadar tempat berkumpul (Bonneff, 1998: 90). Perpustakaan yang didirikan oleh komunitas akan menjadi jawaban bagi kebutuhan informasi masyarakat dan dapat mendukung terjadinya perubahan sosial di masyarakat (Campbell, 1982: 23). Fungsi perpustakaan komunitas yang dikemukakan oleh Bonneff (1998) tersebut tentunya harus didukung oleh fasilitas dan penunjang lainnya, antara lain menyediakan tempat yang nyaman mungkin sebagai tempat berkumpul dan dalam fungsinya sebagai tempat untuk membaca tentunya harus disediakan koleksi bahan pustaka yang tepat guna bagi pemustaka perpustakaan komunitas atau dalam penelitian ini disebut Taman Bacaan Anak.

Bahan pustaka mencerminkan visi dan misi perpustakaan. Pada perpustakaan berbasis komunitas perlu diperhatikan pemilihan bahan pustaka yang dilakukan karena pada dasarnya perpustakaan berbasis komunitas merupakan wujud visi dan misi komunitas tersebut. Salah satu unsur terpenting dalam proses penyediaan bahan pustaka adalah pemilihan bahan pustaka atau buku yang bermanfaat bagi pemustaka. Pemilihan bahan pustaka perlu dilakukan agar unsur-unsur yang memberikan pengaruh negatif pada pengguna yang mayoritas adalah anak-anak dapat dicegah. Unsur SARA, pornografi dan kekerasan merupakan unsur yang dihindari pada saat pemilihan bahan pustaka. Disebutkan oleh Mary Leonhardt (1997) mengenai beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan koleksi yang tepat guna untuk

anak, yakni dalam kaitannya dengan pemilihan koleksi untuk Taman Bacaan Anak antara lain:

a) Mencermati perkembangan selera membaca anak

Pada umumnya sebagian anak-anak, kebanyakan anak laki-laki menyukai buku-buku yang bertemakan kebaikan melawan kejahatan. Sementara umumnya anak-anak perempuan menyukai buku-buku tentang hubungan antarpribadi. Sehingga anak laki-laki cenderung menyukai cerita-cerita yang berisi kisah-kisah petualangan tentang orang-orang baik dan jahat, sementara anak-anak perempuan cenderung menyukai buku-buku tentang persahabatan, masalah keluarga atau cinta remaja.

b) Biasanya anak-anak lebih menyukai fiksi yang imajinatif atau realistik

Anak-anak yang menyukai fiksi realistik biasanya menikmati cerita-cerita misteri, spionase atau kisah-kisah nyata tentang hubungan. Anak-anak yang selernya lebih mengarah kepada buku-buku imajinatif akan lebih menyukai cerita-cerita fantasi, fiksi ilmiah (*science fiction*) atau buku-buku dengan unsur-unsur sihir dan keajaiban.

c) Menyediakan buku-buku yang alurnya melibatkan minat khusus anak

Buku-buku fiksi anak yang berhubungan dengan hobi atau minat anak-anak pada umumnya mengenai sepakbola, *baseball*, beberapa buku tentang berburu dan berkemah, dan bahkan beberapa buku mengenai renang dan senam.

d) Hampir semua anak menyukai buku-buku humor

Bahkan anak-anak yang mengatakan bahwa mereka tidak menyukai buku sama sekali biasanya dapat diajak membaca buku-buku humor.

e) Menyediakan buku tentang tokoh yang dikenal anak-anak

Agar anak-anak mencintai membaca, sangat penting bahwa mereka melihat diri mereka dalam buku.

### 2.3 Pencitraan

Terdapat berbagai definisi untuk menjelaskan pengertian dari citra, diantaranya adalah seperti yang diutarakan oleh Frank Jefkins (1992) bahwa citra

adalah kesan seseorang atau individu tentang sesuatu yang muncul sebagai hasil dari pengetahuan dan pengalamannya. Sedangkan dalam Ruslan (2005: 313) diutarakan bahwa:

”Citra berkaitan erat dengan suatu penilaian, tanggapan, kepercayaan publik terhadap bentuk pelayanan, nama perusahaan, dan merek suatu produk barang atau jasa dari pihak publik sebagai khalayak sasarannya. Citra tersebut dapat bersifat positif atau negatif”.

Citra terbentuk dari kepercayaan-kepercayaan diri sendiri terhadap sesuatu. Kepercayaan ini secara bawah sadar terbentuk dari pengalaman-pengalaman yang kita rasakan pada suatu hal tersebut. Konsep citra diri merupakan suatu teknik untuk mengelola alam bawah sadar manusia.

Sehingga dapat dikatakan bahwa pencitraan merupakan upaya baik perorangan maupun institusi untuk menampilkan kinerja yang profesional, bermanfaat dan dapat diteladani oleh orang lain atau institusi lain. Semangat yang harus menjadi landasan adalah untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Pencitraan sebagaimana yang disebut oleh Djoko Susilo (2007) sebagai berikut:

”Upaya mendapatkan kepercayaan (*trust*) yang dilandasi dengan kemampuan kinerja dan penampilan perorangan yang simpatik, peduli terhadap masalah-masalah sosial, komunikatif, jujur dan bertanggung jawab”.

Hasil dari pencitraan dapat berupa hasil yang positif atau bahkan negatif, tergantung pada apa yang didasarkan seseorang atau suatu kelompok dalam melakukan pekerjaannya. Senada dengan hal tersebut, Djoko Susilo juga menyebutkan bahwa dasar utama dalam mendapatkan suatu pencitraan positif adalah ketulus ikhlasan dan kecintaan terhadap pekerjaannya.

Ketulus ikhlasan dan kecintaan ini dapat diaplikasikan dengan cara yang berbeda-beda tergantung dari beberapa faktor seperti tipe konsumen yang dilayani, jenis pekerjaan, dan target pekerjaan. Untuk tipe konsumen atau yang lazimnya disebut dengan pengguna atau pemustaka di perpustakaan komunitas atau Taman Bacaan Anak ini biasanya adalah anak-anak atau remaja, sehingga petugas Taman Bacaan Anak juga harus menyesuaikan gaya pelayanannya sesuai dengan usia

pemustaka anak. Untuk anak-anak sebisa mungkin diciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak kaku. Petugas Taman Bacaan sebisa mungkin tidak menunjukkan ketidakramahan agar pemustaka anak tidak merasa enggan untuk bertanya ataupun meminta bantuan. Gaya berbicara terhadap anak-anak pun sebisa mungkin tidak menggunakan bahasa yang terlalu baku atau formal untuk menciptakan suasana yang bersahabat.

Anak-anak akan mencitrakan sesuatu berdasarkan apa yang dialami dan dirasakannya terhadap sesuatu secara jujur apa adanya, singkat, dan dengan bahasa yang sederhana. Oleh karenanya diperlukan ketulus ikhlisan yang natural dan kecintaan yang sesungguhnya terutama terhadap anak-anak untuk mendapatkan pencitraan positif dari anak-anak.

#### **2.4 Pemustaka Anak**

Salah satu tujuan dari perpustakaan adalah memberikan layanan kepada pengguna/ pelanggan. Namun dalam istilah perpustakaan dan juga terdapat dalam Undang-Undang digunakan istilah pemustaka yang juga hampir sama dengan istilah pengguna perpustakaan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, disebutkan pada pasal 1 bahwa pemustaka adalah pengguna perpustakaan, yaitu perseorangan, kelompok orang, masyarakat atau lembaga yang memanfaatkan fasilitas layanan perpustakaan.

Pemustaka yang menjadi sasaran di setiap perpustakaan memiliki segmentasi yang berbeda. Misalnya untuk perpustakaan perguruan tinggi, maka pemustakanya adalah mahasiswa dan dosen. Untuk perpustakaan umum pemustakanya beragam – pelajar, mahasiswa, masyarakat umum, dan kelompok profesi lain.- atau tidak terbatas pada kalangan tertentu saja, perpustakaan khusus biasanya hanya dapat diakses oleh kalangan tertentu atau anggota di instansi itu sendiri, sedangkan untuk perpustakaan komunitas yang berbentuk Taman Bacaan umumnya pemustakanya adalah anak-anak.

Pengertian dari anak (jamak: anak-anak) adalah seorang lelaki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa pubertas. Anak juga merupakan keturunan kedua, dimana kata "anak" merujuk pada lawan dari orang tua,

orang dewasa adalah anak dari orang tua mereka, meskipun mereka telah dewasa. Walaupun begitu istilah ini juga sering merujuk pada perkembangan mental seseorang, walaupun usianya secara biologis dan kronologis seseorang sudah termasuk dewasa namun apabila perkembangan mentalnya ataukah urutan umurnya maka seseorang dapat saja diasosiasikan dengan istilah "anak".

Saat ini masih terdapat perbedaan dalam penentuan usia anak. Menurut UU Nomor 20 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak dan WHO, yang dikatakan masuk usia anak adalah sebelum usia 18 tahun dan yang belum menikah. American Academic of Pediatric tahun 1998 memberikan rekomendasi yang lain tentang batasan usia anak yaitu mulai dari fetus (janin) hingga usia 21 tahun. Batas usia anak tersebut ditentukan berdasarkan pertumbuhan fisik dan psikososial, perkembangan anak, dan karakteristik kesehatannya. Usia anak sekolah dibagi dalam usia prasekolah, usia sekolah, remaja, awal usia dewasa hingga mencapai tahap proses perkembangan sudah lengkap<sup>2</sup>.

Dengan demikian maka standar usia yang termasuk dalam kategori anak berbeda-beda, tergantung dari konteksnya. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pemustaka anak adalah pengguna perpustakaan atau Taman Bacaan dari kelompok usia 3-14 tahun yang memanfaatkan fasilitas layanan perpustakaan. Target utama dari perpustakaan komunitas atau Taman Bacaan Anak umumnya adalah anak-anak.

## **2.5 Taman Rekreasi Gelanggang Samudra Ancol**

Rekreasi didefinisikan sebagai keikutsertaan secara sukarela dalam kegiatan untuk mendapatkan kesenangan yang berarti dan dapat dinikmati bagi orang-orang yang ada di dalamnya (Cordes, 1999: 7).

Dewasa ini istilah rekreasi digunakan untuk menggambarkan kegiatan dalam struktur yang beragam. Cordes (1999: 8) juga mendeskripsikan rekreasi menjadi

---

<sup>2</sup> <http://anugerah.hendra.or.id/>. "Permasalahan Umum Kesehatan Anak Usia Sekolah "

empat jenis, yaitu: 1. Rekreasi Publik; 2. Rekreasi Komersial; 3. Rekreasi Korporasi; dan 4. Rekreasi *therapeutic*.

Sedangkan Williams (1995: 4) menyebutkan beberapa fungsi dari rekreasi, antara lain:

*”... they may be relaxing or energetic; they may foster social, cultural, intellectual or creative developments for individuals or for groups; they may be recuperative; they may revitalize or re-create the participant, and normally they perform several of these functions simultaneously”*

Dengan semakin banyaknya kebutuhan orang akan rekreasi, terutama di kota metropolitan ini, semakin banyak pula pihak-pihak yang berinisiatif untuk menciptakan tempat rekreasi yang semakin beragam jenis dan tujuannya. Di Jakarta saja sudah terdapat banyak tempat untuk berekreasi seperti kawasan Ancol Taman Impian yang terdiri dari beberapa jenis taman rekreasi, Kebun Binatang Ragunan, Taman Mini Indonesia Indah, dll.

Taman rekreasi adalah istilah umum yang digunakan untuk koleksi permainan dan atraksi hiburan lainnya yang dihadirkan dengan tujuan untuk menghibur sekelompok besar orang. Bentuk taman rekreasi lebih dikembangkan dibandingkan dengan taman kota atau taman bermain, biasanya menghadirkan atraksi yang bertujuan untuk menghibur orang dewasa, remaja, dan anak-anak kecil.

Gelanggang Samudra Jaya Ancol yang diresmikan oleh Gubernur DKI Jakarta Ali Sadikin merupakan komplek fasilitas rekreasi yang memiliki nilai-nilai ilmu pendidikan kelautan. Gelanggang Samudra merupakan bentuk pariwisata yang mempresentasikan keanekaragaman flora dan fauna laut sebagai aset yang bernilai lebih dari sekadar aneka pertunjukan kecerdasan satwa laut. Gelanggang Samudra memiliki dimensi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan penelitian *oceanologi*. Di Gelanggang Samudra ini pengunjung diajak untuk menyelami alam samudra dengan segala kehidupannya, dimana potensi kecerdasan mamalia laut ditampilkan.

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

Dalam mengkaji permasalahan penelitian mengenai pencitraan Taman Bacaan Anak dalam taman rekreasi pada pemustaka anak, dalam bab ini akan dijelaskan cara-cara yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan dan menganalisis data.

Urutan penelitian diawali dengan penentuan jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, metode pengumpulan data serta analisis data.

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode studi kasus untuk analisis yang sesuai dengan fenomena pendirian Taman Bacaan Anak di taman rekreasi. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara tepat sifat-sifat tertentu suatu individu, keadaan, gejala, atau kelompok tertentu, atau untuk menentukan frekuensi adanya hubungan antara suatu gejala dengan gejala lain dalam masyarakat (Koentjaraningrat, 1990: 29). Salah satu kekuatan pendekatan kualitatif dalam penelitian yaitu dapat memahami gejala sebagaimana subjek mengalaminya, sehingga dapat diperoleh gambaran yang sesuai dengan subjek dan bukan semata-mata kesimpulan yang dipaksakan. Penelitian kualitatif bertolak dari asumsi tentang realitas atau fenomena sosial yang bersifat unik dan kompleks. Padanya terdapat regularitas atau pola tertentu, namun penuh dengan variasi (keragaman). Data atau informasi harus ditelusuri seluas-luasnya (dan sedalam mungkin) sesuai dengan variasi yang ada. Hanya dengan cara demikian, peneliti mampu mendeskripsi fenomena yang diteliti secara utuh. Penelitian kualitatif pada umumnya dirancang untuk memberikan pengalaman senyatanya dan menangkap makna sebagaimana yang tercipta di lapangan penelitian melalui interaksi langsung antara peneliti dengan yang diteliti (Pendit, 2003: 176).



Karena penelitian ini bertujuan untuk memahami pencitraan pemustaka anak mengenai Taman Bacaan Anak di taman rekreasi, maka bentuk penelitian yang paling tepat digunakan adalah studi kasus. Pada studi kasus peneliti terlibat dalam penyelidikan yang lebih mendalam dan pemeriksaan yang lebih menyeluruh terhadap perilaku seorang individu (Sevilla, 1993: 75). Disamping itu, studi kasus juga dapat mengantarkan peneliti memasuki unit-unit sosial terkecil seperti perhimpunan, kelompok, keluarga, dan berbagai bentuk unit sosial lainnya. Jadi, studi kasus dalam khasanah metodologi dikenal sebagai suatu studi yang bersifat komprehensif, intens, rinci dan mendalam serta lebih diarahkan sebagai upaya menelaah masalah-masalah atau fenomena yang bersifat kontemporer (Bungin, 2003: 20).

Metode studi kasus berguna untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari pendirian Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol terhadap pencitraan Taman Bacaan Anak. Selain itu juga untuk memahami alasan pendirian Taman Bacaan Anak tersebut dan pengaruhnya pada pengunjung disana. Studi kasus yang dilakukan adalah dengan mengumpulkan data untuk kemudian diolah, dianalisis dan dievaluasi. Hasil analisis akan digunakan untuk dapat menarik kesimpulan atas permasalahan yang diteliti.

### **3.2 Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang berkaitan dengan Taman Bacaan Anak yang terdapat di taman rekreasi yang menjadi tempat penelitian, yaitu pengelola Rumah Pintar serta tiga orang pengunjung atau pemustaka anak Rumah Pintar Samudra Ancol. Objek penelitian adalah keterangan atau informasi yang ingin didapatkan atau diketahui dari sumber tersebut. Objek penelitian ini adalah pencitraan pemustaka anak terhadap Taman Bacaan Anak taman rekreasi, dan yang menjadi tempat penelitian yaitu Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol.

### **3.3 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara, antara lain:

a. Wawancara

Metode pengumpulan data utama yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara. Wawancara penelitian adalah suatu metode penelitian yang meliputi pengumpulan data melalui interaksi verbal secara langsung antara pewawancara dan responden (Sevilla, 1993: 75). Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dari informan. Wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara semiterstruktur. Wawancara semiterstruktur adalah jenis wawancara yang urutan pertanyaannya tidak harus mengikuti ketentuan secara ketat (Sulistyo-Basuki, 2006: 172).

Wawancara jenis ini memungkinkan mencakup ruang lingkup yang lebih besar guna keperluan diskusi dan merekam pendapat dan jawaban informan. Wawancara dalam penelitian ini merupakan salah satu metode utama yang digunakan karena penulis ingin melibatkan pemustaka anak Rumah Pintar Samudra Ancol sebagai informan untuk mendapatkan kesan pemustaka anak Rumah Pintar Samudra Ancol terhadap keberadaan Taman Bacaan Anak di taman rekreasi. Wawancara akan dilakukan pada pemustaka anak Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol dengan 3 orang anak. Untuk menjaga identitas informan, maka dalam penelitian ini masing-masing informan akan disebutkan dengan menggunakan nama samaran yang mewakili gender atau jenis kelamin ketiga informan tersebut. Ketiga informan tersebut antara lain Adhitya (Andri), Rachel (Rheina), dan Tasya (Tania).

Teknik wawancara sengaja dipilih karena komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal. Keuntungan lain teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara tidak hanya menangkap pemahaman atau ide tetapi juga dapat menangkap perasaan, pengalaman, emosi, motif yang dimiliki responden yang

bersangkutan (Gulo, 2002: 42). Wawancara dilakukan perorangan dengan terbuka sampai tidak ada lagi hal baru yang muncul.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran secara jelas mengenai kegiatan di Taman Bacaan Anak Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol, perilaku 3 orang pemustaka anak yang menjadi informan ketika mereka sedang menelusur serta ketika menggunakan koleksi di Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol serta untuk mengetahui antusias masyarakat terhadap keberadaan Rumah Pintar di Gelanggang Samudra Ancol.

Penulis menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi dengan mengumpulkan data dengan mengamati perilaku individu-individu yang terlibat serta mengikuti kegiatan yang mereka lakukan di dalam Taman Bacaan Anak antara lain ketika sedang menggunakan koleksi, seperti membaca, melihat-lihat, bermain games, menonton tayangan mengenai hewan laut serta hal lain seperti tidur-tiduran atau berbincang-bincang dengan pemustaka anak yang lain. Dalam penelitian ini dilakukan observasi partisipan. Dalam observasi partisipan, peneliti akan ikut dalam kegiatan yang diadakan oleh perpustakaan berbasis komunitas. Menurut Sulistyobasuki (2006: 151), observasi memiliki keuntungan. Keuntungannya antara lain:

- 1) Penggunaan observasi memungkinkan pencatatan perilaku yang diamati sesuai dengan kejadiannya.
- 2) Observasi memungkinkan peneliti membandingkan apa yang sebenarnya perilaku seseorang dengan apa yang mereka katakan. Peserta dalam kajian mungkin sadar atau tidak sadar melaporkan perilaku mereka yang berbeda dengan kenyataan yang berlangsung.
- 3) Teknik observasi atau pengamatan dapat mengidentifikasi perilaku, tindakan, dan sebagainya yang mungkin tidak dilaporkan oleh partisipan karena dianggap tidak penting atau tidak relevan. Dengan demikian, peneliti dapat memeriksa pengaruh relatif dari berbagai faktor.

- 4) Dengan teknik observasi, peneliti dapat mengkaji subjek yang tidak mampu memberikan laporan verbal.
- 5) Penggunaan observasi tidak memerlukan keinginan subjek untuk ikut dalam penelitian.
- 6) Observasi merupakan metode yang langsung dapat dilakukan tanpa perlu persiapan mendalam. Pengamatan langsung seringkali memberikan pandangan bermanfaat mengenai masalah yang tengah dikaji serta masalah berkait lainnya.
- 7) Observasi menghindari bias dari responden yang acapkali dijumpai pada metode lain.

### 3.4 Kriteria Informan

Pada penelitian ini sumber data sebenarnya dalam penelitian diambil dengan menggunakan teknik sampling bertujuan (*purposive sampling*). Teknik ini dipakai karena beberapa keuntungan yang dapat diperoleh, yaitu murah, cepat dan mudah, serta relevan dengan tujuan penelitiannya (Danim, 1997: 59). Dengan pertimbangan di atas maka penulis menentukan beberapa kriteria dari yang dibutuhkan untuk dijadikan sebagai informan dalam penelitian ini antara lain:

- 1) Pemustaka anak di Rumah Pintar Samudra Ancol
- 2) Berusia antara 6 – 15 tahun (setingkat Sekolah Dasar dan lanjutan)
- 3) Telah mencoba atau menggunakan fasilitas yang ada di Rumah Pintar
- 4) Bersedia menjadi informan penelitian.

### 3.5 Pengolahan dan Analisis Data

Setelah seluruh data diperoleh melalui wawancara dengan para informan dan observasi kegiatan Rumah Pintar Samudra Ancol, maka hasil wawancara tersebut dicatat atau dibuatkan transkripnya. Untuk memudahkan analisis data, jawaban dari responden dipilah-pilah, dihubungkan dan dibandingkan antara satu dan yang lain. Analisis data dilakukan untuk menemukan makna dari setiap data yang terkumpul. Untuk mempermudah deskripsi data dari jawaban informan maka jawaban informan

dikelompokkan ke dalam struktur atau isu utama sesuai dengan tujuan penelitian. Analisis dalam penelitian kualitatif terdiri dari empat alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Konseptualisasi, kategorisasi, dan deskripsi dikembangkan atas dasar kejadian yang diperoleh ketika kegiatan lapangan berlangsung. Oleh sebab itu antara kegiatan pengumpulan data dan analisis data tak mungkin dipisahkan satu sama lain, keduanya berlangsung secara simultan atau berlangsung serempak.

### **3.5.1 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data ditempatkan sebagai komponen yang merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. Pada tahap ini peneliti akan dengan sendirinya terlibat melakukan perbandingan-perbandingan, apakah untuk memperkaya data bagi tujuan konseptualisasi, kategorisasi, atau teoritisasi. Tanpa secara aktif melakukan perbandingan-perbandingan dalam proses pengumpulan data tak akan mungkin terjelajah dan terlacak secara induktif ke tingkat memadai muatan-muatan yang tercakup dalam suatu konsep, kategori, atau teori.

### **3.5.2 Reduksi Data**

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data mencakup kegiatan mengikhtikarkan hasil pengumpulan data selengkap mungkin dan memilah-milahkannya kedalam satuan konsep tertentu, kategori tertentu, atau tema tertentu. Pada reduksi data ditentukanlah tentang bagian data mana yang dikode, mana yang dibuang, pola-pola mana yang meringkas sejumlah bagian yang tersebar, cerita-cerita apa yang sedang berkembang, yang kesemuanya merupakan pilihan-pilihan analitis. Reduksi data merupakan suatu bentuk analitis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik. Data kualitatif dapat diolah

dengan berbagai cara: melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas, dan lain sebagainya.

### **3.5.3 Penyajian Data**

Alur penting yang kedua dari kegiatan analisis adalah penyajian data. Seperangkat hasil reduksi data perlu diorganisasikan kedalam bentuk tertentu (*display data*) sehingga terlihat sosoknya secara lebih utuh. Penyajian data didefinisikan sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian-penyajian akan dapat dipahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan atas pemahaman yang didapat dari penyajian-penyajian tersebut. Penyajian data yang akan digunakan dalam penelitian ini berbentuk teks naratif. Untuk mempermudah pemahaman terhadap informasi yang besar jumlahnya, maka dalam penyajian data akan dilakukan penyederhanaan informasi yang kompleks kedalam kesatuan bentuk yang disederhanakan dan selektif atau konfigurasi yang mudah dipahami. Menyajikan hasil reduksi data sangat diperlukan untuk memudahkan upaya pemaparan dan penegasan kesimpulan.

### **3.5.4 Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi**

Setelah dilakukan reduksi data dan penyajian data, maka sebelum melakukan penarikan kesimpulan terlebih dulu dilakukan verifikasi dari kegiatan-kegiatan sebelumnya. Sesuai dengan pendapat Miles dan Huberman, proses analisa tidak sekali jadi, melainkan interaktif, secara bolak-balik. Setelah melakukan verifikasi maka dapat ditarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk narasi. Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dari kegiatan analisis data.

## BAB 4

### PEMBAHASAN

Pencitraan terhadap keberadaan Taman Bacaan Anak yang terdapat dalam taman rekreasi oleh pemustaka anak pada dasarnya merupakan upaya untuk mengumpulkan kesan serta penggambaran pengalaman pemustaka anak yang dianalisa dengan menggunakan metode studi kasus, dikode dan kemudian dipaparkan dalam bentuk narasi. Data yang ada kemudian diinterpretasi sesuai dengan konsep-konsep yang melingkupinya yaitu pendirian Rumah Pintar Samudra di taman rekreasi Gelanggang Samudra Ancol.

#### **4.1 Profil Rumah Pintar Samudra Ancol**

Keberadaan Rumah Pintar Gelanggang Samudra Ancol menurut *Corporate Secretary* PT Pembangunan Jaya Ancol, Tbk, pengembang kawasan Ancol Taman Impian, Falaah K. Djafar, dan sekaligus dalam rangka turut berperan aktif dalam memperingati 100 tahun Kebangkitan Nasional. Restuning Dyah, Kepala Pendidikan Rumah Pintar Samudera, mengatakan setiap hari ada sembilan kegiatan di rumah pintar. Disamping belajar, para peserta juga bisa mendapat pengetahuan melalui beragam permainan yang disediakan. Dalam Rumah Pintar Samudera, disiapkan lima tenaga pendidik. Moerniarti Widodo AS, Ketua SIKIB mengatakan Rumah Pintar Samudera adalah rumah pintar yang ke sembilan yang dibangun dengan dukungan SIKIB. Selain di Gelanggang Samudra, delapan rumah pintar lain berada di Cipambua Sentul, Ciwidey, Semarang, Lampung, Surabaya, Wonogiri, Pacitan, dan Padang.

Rumah Pintar Samudra merupakan salah satu program yang dikembangkan oleh Solidaritas Istri Kabinet Indonesia Bersatu (SIKIB) yang diketuai oleh Murniati Widodo A.S. Didasari atas pemikiran bahwa kebutuhan membaca merupakan kebutuhan yang mendesak. Latar belakang tersebut juga yang mengilhami PT.

Pembangunan Jaya Ancol, Dinas Pendidikan Nasional, dan Solidaritas Istri Kabinet Indonesia Bersatu (SIKIB) mendirikan Rumah Pintar (Rupin).

Untuk program Rumah Pintar sendiri merupakan hasil kerjasama antara Solidaritas Istri Kabinet Indonesia Bersatu (SIKIB) dengan Universitas Negeri Jakarta turut berperan serta dalam pemberdayaan pendidikan khususnya bagi anak-anak di Indonesia melalui Program Rumah Pintar. Hadirnya program Rumah Pintar merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk membantu masyarakat yang sulit dijangkau karena letak geografis dalam memperoleh pendidikan dan informasi terutama di daerah Indonesia. Program Rumah Pintar merupakan program layanan pendidikan non-formal dilakukan melalui penyediaan sarana pembelajaran pada suatu daerah yang pernah didatangi oleh Mobil Pintar atau Motor Pintar sebagai tindak lanjut kemandirian suatu daerah. Dirancang dengan strategi pembelajaran yang penuh makna dan menyenangkan bagi peserta didik khususnya anak usia 4-15 tahun.

Sebelumnya sudah ada sembilan Rumah Pintar di Indonesia, namun lokasinya berada di rumah warga yang dijadikan Rumah Pintar. Kehadiran Rumah Pintar perlahan mulai menumbuhkan kecintaan masyarakat daerah pada buku. Itu sebabnya Jakarta pun ikut mengadopsi konsep Rumah Pintar tersebut. Rumah Pintar pertama di Jakarta terdapat di Gelanggang Samudra Ancol yang diresmikan pada tanggal 4 Mei 2008 dan telah dibuka untuk umum. Di Rumah Pintar juga terdapat lima anggota tim edu (tutor) untuk memberikan presentasi mengenai mamalia, ekosistem laut, dan adaptasi kelautan.

Jika melihat kenyataan yang ada di lapangan, bila dibandingkan dengan Taman Bacaan Anak pada umumnya yang berlokasi di perumahan padat penduduk, keberadaan Rumah Pintar Samudra di taman rekreasi Gelanggang Samudra Ancol ini terlihat mempunyai konsep yang berbeda. Pemustaka anak tidak dapat begitu saja dengan mudahnya berkunjung ke tempat ini karena untuk masuk ke dalam kawasan taman rekreasi Ancol seperti layaknya Taman Bacaan Anak lain. Untuk mengakses Rumah Pintar Samudra ini pemustaka perlu membayar. Terkesan untuk masyarakat yang kurang mampu, mungkin hanya dapat berharap untuk mengunjungi tempat ini



secara gratis jika mendapatkan undangan untuk berkunjung. Sehingga untuk Rumah Pintar yang ada di taman rekreasi ini cenderung lebih komersil.



**Gambar 1. Ruang Rumah Pintar**

#### **4.1.1 Jenis Koleksi Bahan Pustaka**

Karena terletak di pusat biota laut, maka sekitar dua ribu koleksi buku dengan 800 judul yang disediakan mayoritas mengenai kelautan dan keanekaragaman hayati seperti samudra, mamalia laut, flora dan fauna, perikanan dan siklus ekosistem. Semua koleksi disusun di dalam rak yang berwarna warni. Namun terdapat dua rak khusus yang terpisah dari koleksi umum lain dan tidak dapat dengan bebas diakses oleh pemustaka, melainkan harus dengan bantuan para petugas di Rumah Pintar. Kedua rak terpisah tersebut berisi koleksi buku-buku impor serta lemari alat peraga. Koleksi-koleksi yang ada di Rumah Pintar beberapa diantaranya berasal dari hibah, antara lain dari Departemen Pendidikan Nasional, Departemen Kelautan dan Perikanan, Departemen Energi dan Sumber Daya Mineral, serta dari LIPI. Masing-masing institusi yang menghibahkan koleksi-koleksinya tersebut beberapa bersifat berkelanjutan setiap bulannya, seperti Departemen Kelautan dan Perikanan dan Departemen Pendidikan Nasional.

Koleksi buku di perpustakaan anak atau yang dalam penelitian ini disebut dengan Taman Bacaan Anak merupakan salah satu elemen yang sangat penting.

Koleksi buku yang disediakan pun harus disesuaikan dengan kebutuhan pemustakanya yang dalam hal ini adalah anak-anak. Oleh karena itu perlu dilakukan pemilihan koleksi buku. Dengan pemilihan buku yang tepat dan berguna bagi pengetahuan anak, maka secara tidak langsung suatu perpustakaan telah melakukan usaha untuk mendekatkan anak-anak dengan kebiasaan membaca<sup>3</sup>. Menurut beberapa penelitian sebelumnya, menggunakan strategi dalam pemilihan koleksi bagi anak-anak yaitu koleksi yang bersifat rekreasi (hiburan) dapat meningkatkan kuantitas dan kualitas membaca anak<sup>4</sup>. Anak-anak memiliki pendapatnya sendiri tentang koleksi buku dari pengalaman yang mereka dapatkan. Seperti yang dikatakan oleh A mengenai koleksi buku di Rumah Pintar yaitu kumpulan buku-buku yang disusun di rak seperti komik, buku cerita, ataupun buku pelajaran.

Karena target pemustaka Rumah Pintar Samudra Ancol adalah anak-anak, maka untuk mengkhususkan koleksi-koleksi yang berasal dari hibah agar benar-benar dapat berguna bagi anak-anak dilakukan pemilihan atau koleksi seleksi bahan pustaka<sup>5</sup> yang sesuai dengan usia anak-anak. Namun pada kenyataannya masih terdapat beberapa judul koleksi yang sebenarnya kurang tepat digunakan oleh pemustaka anak. Pertimbangan mengapa koleksi-koleksi yang kurang dapat

---

<sup>3</sup> Artana (2004) mengemukakan bahwa masyarakat kita belum memiliki budaya membaca (kebiasaan membaca). Ada lima kendala yang dihadapi masyarakat kita dalam mengembangkan kebiasaan membaca, yaitu (a) masih kuatnya budaya tutur yang tertanam dalam kehidupan masyarakat, (b) pesatnya perkembangan media elektronik dan masih terbatasnya bahan bacaan dalam bentuk tercetak, (c) masih terbatasnya kemampuan industri penyedia informasi, (d) sistem pendidikan yang belum menempatkan kegiatan membaca sebagai konsep pendidikan, dan (e) kondisi ekonomi masyarakat yang masih rendah.

<sup>4</sup> Kara Reuter. Assessing Aesthetic Relevance: Children's book selection in a digital library. <http://www3.interscience.wiley.com/journal/115805123/abstract?>

<sup>5</sup> Seleksi bahan pustaka adalah proses mengidentifikasi bahan pustaka yang akan ditambahkan pada koleksi yang telah ada di perpustakaan. Seleksi bahan pustaka merupakan kegiatan penting yang perlu dilakukan karena berhubungan dengan mutu perpustakaan yang bersangkutan. Suatu perpustakaan tidak akan ada artinya bila koleksi yang tersedia tidak tersedia sesuai dengan kebutuhan pemakainya. Semua bahan pustaka hendaknya dipilih secara cermat, disesuaikan dengan standar kebutuhan pemakai perpustakaan dalam suatu skala prioritas yang telah ditetapkan.

dimanfaatkan oleh anak-anak tersebut masih tetap dipertahankan adalah, karena koleksi tersebut berisi bahasan yang menarik dan dengan pertimbangan agar dapat digunakan untuk keperluan lain di waktu-waktu tertentu. Koleksi-koleksi tersebut terbagi dalam beberapa kategori yang dipisahkan berdasarkan topik atau subjek pembahasan untuk memudahkan pencarian oleh pemustaka anak, antara lain:

- Umum Kreatifitas  
Yaitu untuk koleksi yang bahasannya bersifat umum, seperti Buku Serba Tahu dan buku pengetahuan umum yang umumnya digunakan pemustaka anak yang lebih besar. Oleh karena itu koleksi ini diletakkan di rak paling atas.
- Alam Semesta  
Berisi buku-buku yang membahas tentang fenomena-fenomena yang terjadi di alam semesta. Seperti buku-buku mengenai tsunami, gunung meletus, pembentukan es di kutub utara, dan sebagainya.
- Ikan dan Atlas<sup>6</sup>  
Berisi buku-buku mengenai berbagai jenis ikan yang meliputi pengembangan dan habitatnya serta ekosistem-ekosistem yang ada di sekitarnya. Selain itu juga terdapat atlas dunia.
- Ocean  
Umumnya buku-buku dalam topik ini merupakan buku-buku berbahasa Inggris, namun bahasa asing yang digunakan juga tidak terlalu sulit untuk dimengerti oleh anak-anak. Disini kita dapat menemukan buku-buku tentang samudra dan isinya.
- Flora Fauna  
Berisi buku-buku yang membahas tentang kehidupan tumbuhan dan satwa seperti tumbuhan dan satwa yang harus dilindungi, pembudidayaan tanaman, sifat-sifat alami hewan dan sebagainya.
- Laut Teks Book

---

<sup>6</sup> Atlas adalah kumpulan [peta](#) yang disatukan dalam bentuk [buku](#) dan juga ditemukan dalam bentuk [multimedia](#). Atlas dapat memuat informasi [geografi](#), batas negara, statisik [geopolitik](#), [sosial](#), [agama](#), serta [ekonomi](#).

Berisi buku teks mengenai kelautan. Umumnya buku-buku dalam topik ini berisi bahasan yang cukup berat sehingga umumnya dipilih oleh pemustaka anak yang usianya lebih dewasa. Kenyataannya koleksi buku di rak ini cukup jarang digunakan oleh pemustaka anak. Beberapa judul dalam topik ini antara lain Pengantar Ilmu Kelautan, Laut Nusantara, dan Menata Ruang Laut Terpadu.

- Ensiklopedia<sup>7</sup>

Berupa ensiklopedia anak yang dikemas dalam bentuk yang menarik, yakni dengan memperkaya gambar dan warna-warna yang berbeda mengenai sejarah dunia atau tokoh-tokoh berpengaruh di dunia.

- Energi dan Mineral : buku-buku mengenai energi dan mineral bumi berupa proses pembentukan, eksploitasi, serta pembahasan mengenai pencegahan dan penanggulangan semakin menipisnya cadangan energi dan mineral bumi.

- Perikanan

Buku-buku disini lebih bersifat penjelasan dan penelusuran terhadap kehidupan keadaan pulau-pulau beserta masyarakatnya.

- Travelling Ekosistem

Berupa buku-buku mengenai ekosistem-ekosistem yang ada di laut dari seluruh dunia.

- Buku Cerita Komik<sup>8</sup>

Umumnya buku cerita dan komik dalam Rumah Pintar bertemakan tentang cerita kelautan atau mengenai berbagai biota laut. Namun beberapa juga bersifat cerita umum.

---

<sup>7</sup> Ensiklopedia adalah karya referens yang berisi banyak informasi mengenai keseluruhan cabang ilmu pengetahuan atau khusus dalam satu jenis cabang ilmu pengetahuan tertentu yang disusun berdasarkan abjad, kategori atau volume terbitan dan pada umumnya tercetak dalam bentuk rangkaian [buku](#) yang tergantung pada jumlah bahan yang disertakan.

<sup>8</sup> Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

- Dongeng<sup>9</sup>  
Sama halnya dengan buku cerita komik, dongeng-dongeng disini juga umumnya bertemakan tentang laut dan isinya.
- Teknologi Lingkungan  
Koleksi buku dalam topik ini bahasannya cukup berat, seperti mengenai konvensi tentang iklim dunia, keadaan teluk-teluk yang terdapat di dunia beserta teknologi yang diciptakan untuk menanggulangi pencemaran lingkungan laut.
- Diklat  
Merupakan buku-buku pendidikan dan pelatihan terpadu yang dibedakan per jenjang pendidikan sekolah dasar dari kelas 1 – 6.



**Gambar 2. Pengkodean Koleksi Berdasarkan Subjek**

<sup>9</sup> Dongeng, merupakan suatu kisah yang di angkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral, yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya. Dongeng juga merupakan dunia hayalan dan [imajinasi](#), dari pemikiran seseorang yang kemudian di ceritakan secara turun-temurun dari generasi kegenerasi. terkadang kisah dongeng bisa membawa pendengarnya terhanyut kedalam dunia [fantasi](#), tergantung cara penyampaian dongeng tersebut dan pesan moral yang disampaikan. Kisah dongeng yang sering diangkat menjadi saduran, dari kebanyakan [sastrawan](#) dan penerbit lalu dimodifikasi menjadi dongeng ala modern.

#### 4.1.2 Layanan Rumah Pintar

Rumah Pintar Samudra mulai beroperasi dari pukul 09.00 – 17.00 dengan waktu istirahat pukul 12.00 - 13.00. Dalam Rumah Pintar Samudra ini, layanan yang diberikan kepada pemustaka anak yang berkunjung ke Rumah Pintar ini bersifat terbuka<sup>10</sup>, kecuali untuk dua lemari khusus yang membutuhkan petugas untuk mengambilnya.



**Gambar 3. Rak Khusus<sup>11</sup>**

Kegiatan di Rumah Pintar terbagi dalam 4 jenis sentra (pusat kegiatan), diantaranya:

- a) Sentra Buku

<sup>10</sup> Pada sistem pelayanan terbuka anggota atau peminjam dapat langsung memilih buku yang dikehendaki secara bebas pada rak buku. Dan jika mengalami kesulitan dapat meminta bantuan pada petugas perpustakaan. Bentuk pelayanan lain dalam perpustakaan adalah pelayanan tertutup, yaitu para peminjam atau pengunjung tidak bisa langsung mengambil buku yang diinginkan pada rak buku, tetapi harus melihat dulu di laci katalog buku. Setelah ditemukan dicatat di nomor klas buku dan diberikan pada petugas. Selanjutnya petugas perpustakaan mengambilkan buku yang dimaksud.

<sup>11</sup> Rak khusus yang berjumlah dua buah ini berisi koleksi bahan pustaka dari luar negeri dan rak khusus lainnya berisi alat-alat peraga.



**Gambar 4. Sentra Buku**

Melayani peminjaman buku. Buku-buku yang disediakan hanya dapat dibaca atau dipinjam selama masih di dalam Rumah Pintar Samudra. Buku-buku yang disediakan memiliki cakupan subjek yang berbeda-beda, namun mayoritas buku-buku ini diperuntukkan bagi anak-anak. Selain untuk anak-anak, di Rumah Pintar Samudra Ancol juga disediakan buku-buku yang lebih tepat dibaca oleh orang dewasa atau yang memiliki pengetahuan yang lebih besar.

b) Sentra Komputer



**Gambar 5. Sentra Komputer**

Melayani penggunaan komputer seperti permainan interaktif dengan menggunakan software Encarta, yaitu ensiklopedia digital multimedia yang dibuat oleh Microsoft Corporation. Sampai dengan tahun 2008, *Encarta Premium* mengandung sekitar 62.000 artikel dengan banyak foto dan ilustrasi, klip musik, video, game interaktif, dan semua itu terdapat di *World Wide Web* dengan setiap tahun berlangganan atau dengan membeli DVD-ROM atau CD-

ROM. Sentra komputer ini disediakan secara bebas bagi pemustaka anak di Rumah Pintar Samudra. Selain merupakan permainan yang menarik terutama bagi pemustaka anak, permainan interaktif ini juga memiliki nilai edukasi. Sehingga pemustaka anak tidak hanya diberikan hiburan, namun juga dapat merangsang otak pemustaka anak untuk lebih berpikir kreatif dalam berimajinasi.

c) Sentra Kelautan

Pusat kegiatan yang dirancang dengan konsep penggunaan tutor yang dapat menjelaskan tentang mamalia laut yang ada di Gelanggang Samudra Ancol. Kegiatan-kegiatan di dalamnya meliputi presentasi yang dilanjutkan dengan pengisian lembar kerja untuk selanjutnya di bahas bersama-sama.

d) Sentra Kriya

Program yang dirancang oleh *corporate* Pembangunan Jaya Ancol ini berisi pelatihan pembuatan kompos untuk warga sekitar Ancol. Program ini merupakan salah satu bentuk dari *Corporate Social Responsibility* (CSR) atau tanggung jawab sosial perusahaan dari PT. Pembangunan Jaya Ancol, Tbk., yaitu suatu konsep bahwa organisasi, khususnya (namun bukan hanya) perusahaan adalah memiliki suatu tanggung jawab terhadap konsumen, karyawan, pemegang saham, komunitas dan lingkungan dalam segala aspek operasional perusahaan. CSR berhubungan erat dengan "*pembangunan berkelanjutan*", di mana ada argumentasi bahwa suatu perusahaan dalam melaksanakan aktivitasnya harus mendasarkan keputusannya tidak semata berdasarkan faktor keuangan, misalnya keuntungan atau deviden melainkan juga harus berdasarkan konsekuensi sosial dan lingkungan untuk saat ini maupun untuk jangka panjang. Hasil dari pelatihan ini kemudian dijual kembali pada Ancol yang digunakan untuk memupuk tanaman-tanaman yang ada di dalam Ancol.

#### 4.1.3 Fasilitas Rumah Pintar Samudra



Dalam rangka untuk menunjang semua kegiatan di Rumah Pintar Samudra, pihak pengelola tentu saja harus menyediakan fasilitas penunjangnya. Beberapa fasilitas yang tersedia dalam Rumah Pintar Samudra ini berupa alat peraga ilmu pengetahuan yang berasal dari Pusat Peraga Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (PP IPTEK) Taman Mini Indonesia Indah. Tentu saja penggunaan alat peraga ini harus dengan bimbingan para petugas yang akan menjelaskan mekanisme kerja alat tersebut sehingga pengetahuan pemustaka anak di bidang ilmu pengetahuan pun akan bertambah. Alat peraga yang terdapat di Rumah Pintar Samudra Ancol ini terdapat 2 buah.

Fasilitas lain yang disediakan adalah fasilitas audio visual berupa televisi dan DVD *player*. Fasilitas ini digunakan untuk alat pendukung presentasi serta pemutaran film dokumenter. Kegiatan menonton film ini merupakan salah satu kegiatan favorit pemustaka anak. Karena pada umumnya anak-anak akan lebih tertarik dengan penjelasan berupa gambar dan suara, terutama gambar bergerak.

### Gambar 6. Fasilitas Rumah Pintar Samudra



Gambar 6.1 Fasilitas Audio Visual



Gambar 6.2 Alat Peraga

#### 4.2 Pemahaman Pemustaka Anak tentang Rumah Pintar

Rumah Pintar atau Taman Bacaan adalah sarana yang dibangun oleh suatu komunitas tertentu berisi koleksi-koleksi perpustakaan yang umumnya bersifat

umum<sup>12</sup> dan sederhana dengan orientasi penggunaannya adalah anak-anak yang dibangun dengan konsep yang lebih sederhana karena tidak terlalu banyak terdapat barang-barang serta bangunannya yang tidak terlalu megah dan dekorasi ruangan yang dibuat tidak kaku dengan tujuan agar memberikan kenyamanan kepada pemustaka anak dalam melakukan semua aktifitas di dalam Taman Bacaan.

Di ruangan yang tidak terlalu luas, hanya terdiri dari satu ruangan dan tidak bersekat itu, pembicaraan di Rumah Pintar (Rupin) bersama Andri, Rheina dan Tania diketahui bahwa Andri dan Rheina nampak tahu jelas bahwa tempat tersebut adalah Rumah Pintar<sup>13</sup>. Namun Tania seperti belum mengenal tempat semacam Rumah Pintar sehingga pada awalnya ia tidak menyebut bahwa tempat tersebut bernama Rumah Pintar, melainkan menyebut tempat itu dengan perpustakaan<sup>14</sup>. Andri yang pada saat itu sedang mencari buku yang berada di depan rak komik, dengan yakin dan menatap ke peneliti, mengatakan bahwa tempat tersebut adalah Rumah Pintar. Andri mengetahui Rumah Pintar (Rupin) dari orangtuanya sesaat sebelum mereka mengunjungi tempat tersebut bersama rombongan. Sebelumnya Andri sedang menyaksikan atraksi lumba-lumba, dan Andri sangat tertarik dengan ikan yang cerdas itu. Sehingga Ibu dari Andri berkata bahwa setelah dari pertunjukan lumba-lumba, Andri akan berkunjung ke Rumah Pintar dimana Andri dapat menemukan buku-buku mengenai lumba-lumba serta hewan laut lainnya.

---

<sup>12</sup> Mencakup semua subjek pembahasan dari berbagai disiplin ilmu dan berbagai jenis bahan pustaka

<sup>13</sup> Rumah Pintar merupakan salah satu bentuk dari perkembangan perpustakaan komunitas dan merupakan nama lain dari Taman Bacaan Anak. Rumah Pintar Samudra Ancol merupakan sebuah wahana yang digagas oleh PT Pembangunan Jaya Ancol, Tbk (Ancol) dengan Dinas Pendidikan Nasional (DIKNAS) dan Solidaritas Istri Kabinet Indonesia Bersatu (SIKIB), dalam rangka mengupayakan pemahaman, kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap pendidikan, khususnya tentang kelautan dan keanekaragaman hayati.

<sup>14</sup> UU Republik Indonesia Nomor 43 tahun 2007 pasal I tentang perpustakaan, disebutkan bahwa perpustakaan adalah institusi pengelola 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.

Begitu pula dengan Rheina yang saat itu baru saja mengikuti kegiatan *storytelling*<sup>15</sup> mengenai kehidupan laut dan isinya. *Storytelling* yang dalam bahasa Indonesia berarti bercerita atau mendongeng adalah menyampaikan suatu kejadian dalam kata-kata, gambar dan suara bahkan tak jarang juga dilakukan dengan improvisasi atau pembubuhan. Cerita atau narasi tersebut dalam setiap kebudayaan dan di setiap daerah disebarkan sebagai alat untuk hiburan, pendidikan, preservasi kebudayaan dan dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral. Unsur paling penting dari cerita dan bercerita adalah alur dan karakter, serta sudut pandang cerita. Fungsi *storytelling* atau mendongeng seperti yang telah disebutkan sebelumnya hampir sama dengan fungsi perpustakaan. Sama halnya dengan perpustakaan yang memiliki fungsi rekreasi, mendongeng juga berfungsi sebagai hiburan terutama untuk anak-anak. Sehingga jika kegiatan mendongeng ini diadakan di perpustakaan atau Taman Bacaan Anak secara reguler, maka fungsi rekreasi perpustakaan akan semakin dapat diwujudkan. Rheina berkata dengan yakin, bersikap tenang dan tampak mengetahui dengan pasti apa yang dikatakannya layaknya orang sedang bercerita menyebutkan bahwa tempat tersebut adalah Rumah Pintar.

Rheina mengetahui dengan pasti bahwa nama tempat tersebut adalah Rumah Pintar karena kali itu merupakan kunjungan keduanya kesana. Pada kunjungan pertama, Rheina sudah diberitahu terlebih dahulu oleh orangtuanya bahwa tempat tersebut bernama Rumah Pintar, sehingga pada kunjungan keduanya itu Rheina telah mengetahui bahwa tempat tersebut adalah Rumah Pintar. Sedangkan Tania yang pada saat itu sedang membaca buku cerita Nemo<sup>16</sup> sebelumnya tidak mengetahui bahwa tempat tersebut bernama Rumah Pintar. Dengan berkata sedikit ragu-ragu dan terlihat

---

<sup>15</sup> *Storytelling* atau mendongeng merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan dalam Rumah Pintar Samudra. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan baru kepada pemustaka anak yang berkunjung yang disampaikan dengan cara yang atraktif dengan menggunakan media visual seperti gambar di buku ataupun film.

<sup>16</sup> Nemo merupakan nama seekor ikan badut yang merupakan karakter utama yang terdapat dalam film animasi "Finding Nemo" buatan Disney-Pixar. Namun karena kesuksesannya, akhirnya tokoh animasi yang cerdas tersebut banyak diadaptasi dalam karakter buku cerita bergambar.

berpikir sambil melihat ke atas dan sesekali melihat ke arah teman-temannya yang juga sedang memperhatikannya dan akhirnya menatap ke arah peneliti lalu mengatakan bahwa tempat tersebut bernama perpustakaan. Namun tak lama setelah perbincangan mengenai nama tempat tersebut akhirnya Tania menyebutkan bahwa tempat itu adalah Rumah Pintar (Rupin). Hal ini diketahui Tania setelah diberitahu oleh teman di rombongan sekolahnya yang pada saat itu datang menghampirinya seolah ingin tahu apa yang sedang dibicarakannya dan mengatakan kepada Tania bahwa tempat tersebut bernama Rumah Pintar.

Disini terlihat bahwa pemustaka anak Rumah Pintar Samudra yang pada saat itu sedang berada di dalam Rumah Pintar dan sedang melakukan aktifitas yang disediakan di tempat tersebut tidak semuanya mengetahui bahwa tempat tersebut bernama Rumah Pintar. Rumah Pintar merupakan nama lain dari Taman Bacaan Anak yang juga merupakan salah satu hasil pengembangan konsep dari perpustakaan komunitas. Jika ditelaah dari pendapat yang mereka lontarkan, nampaknya perpustakaan terkesan lebih populer dan lebih dikenal oleh pemustaka anak dibandingkan dengan istilah Taman Bacaan Anak.

#### **4.2.1 Pemahaman Konsep Rumah Pintar dari Pandangan Pemustaka Anak**

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa Rumah Pintar merupakan nama atau istilah lain dari Taman Bacaan Anak, karena sejatinya Rumah Pintar dan Taman Bacaan Anak memiliki konsep yang sama. Rumah Pintar dan Taman Bacaan sama-sama mempunyai misi untuk menyediakan pendidikan yang dapat dijangkau dengan mudah oleh masyarakat terutama bagi anak-anak dengan menawarkan konsep yang lebih sederhana dan kekeluargaan<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> Sederhana yang dimaksudkan adalah pada umumnya bangunan Taman Bacaan Anak dibuat tidak terlalu megah. Ruangnya pun dirancang secara minimalis, hanya bermain pada warna dan penempatan koleksi yang mudah dijangkau. Sedangkan yang dimaksud dengan konsep kekeluargaan adalah tidak adanya peraturan yang kaku dan sebisa mungkin jarak antara pustakawan dengan pemustaka dibuat seminimal mungkin. Hal ini juga dicoba diterapkan antara sesama pemustaka agar anak-anak belajar untuk lebih interaktif dan bersosialisasi dengan pemustaka lain.

Bagi pemustaka anak, agaknya konsep Rumah Pintar sebagai Taman Bacaan Anak kurang dimengerti. Hal ini terlihat dari apa yang dikatakan oleh Andri, Rheina, dan Tania yang berpendapat hampir sama, yaitu Rumah Pintar merupakan tempat yang hampir sama atau sejenis dengan perpustakaan. Menurut Andri yang pada saat itu masih berada di depan rak komik yang di cat dengan warna kuning terang itu menjelaskan dengan bercerita sambil sesekali mencari buku di rak dan kemudian melihat ke arah peneliti, bahwa tempat tersebut mirip dengan perpustakaan di sekolahnya. Andri lebih lanjut menjelaskan mengapa tempat tersebut mirip dengan perpustakaan sekolahnya, yaitu karena merupakan tempat yang terdapat banyak koleksi buku<sup>18</sup>. Perpustakaan merupakan salah satu faktor terpenting di sekolah yang dapat mendukung peningkatan prestasi dan kualitas siswa, peningkatan dan kelancaran kegiatan belajar mengajar serta peningkatan mutu sekolah.

Perpustakaan berfungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa<sup>19</sup>. Perpustakaan sebagai wahana pendidikan, hal ini juga seperti yang tergambar dari apa yang dikatakan oleh Rheina<sup>20</sup> bahwa setelah mendengarkan *storytelling* mengenai kehidupan laut dan isinya, pengetahuannya dalam hal tersebut menjadi bertambah. Bagi Rheina, Rumah Pintar ini juga merupakan sarana informasi karena Rheina mengatakan bahwa ia sangat menyukai *storytelling* terutama untuk hal yang baru

---

<sup>18</sup> Koleksi buku dalam perpustakaan anak merupakan salah satu elemen yang harus diperhatikan. Oleh karenanya adalah hal yang sangat penting untuk dilakukan pemilihan koleksi buku perpustakaan anak dengan mempertimbangkan banyak aspek seperti isi dari buku- biasanya buku yang tepat untuk anak-anak adalah buku-buku yang mempunyai nilai moral di tiap ceritanya, namun dalam penyampaian yang ringan dan mudah dimengerti oleh anak-anak; bahasa yang digunakan- penggunaan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak-anak juga merupakan hal yang penting untuk dipertimbangkan. Untuk koleksi buku berbahasa asing juga harus dipertimbangkan bahasa asing yang mudah dimengerti dan bersifat pengenalan pada anak; ciri fisik buku- dengan melihat sampul buku yang menarik dan isi yang dilengkapi dengan gambar agar anak-anak tertarik untuk membacanya; serta otoritas pengarang/ penerbit.

<sup>19</sup> Undang Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 pasal 3 tentang Perpustakaan.

<sup>20</sup> Terdapat pada lampiran Hasil Wawancara

diketuinya<sup>21</sup>. Selain Rheina, Andri juga merasakan fungsi perpustakaan sebagai wahana informasi yaitu dengan menyatakan bahwa Andri merasa senang berada di Rumah Pintar ini dikarenakan dengan berkunjung ke Rumah Pintar Andri banyak mendapatkan pengetahuan baru mengenai jenis-jenis hewan laut yang beragam macam dan jenisnya.

Bagi Andri, Rheina dan Tania Rumah Pintar Samudra Ancol juga merupakan wahana rekreasi. Hal ini didukung oleh pernyataan mereka yang menyebutkan dengan wajah ceria bahwa mereka merasa senang dengan keberadaan Rumah Pintar ini. Hal ini dikarenakan selain mendapat pengetahuan baru, mereka juga dapat berjalan-jalan di kawasan Ancol dan sekitarnya. Suasana Rumah Pintar yang menyenangkan juga mendukung pernyataan bahwa salah satu fungsi perpustakaan merupakan wahana rekreasi. Untuk mendapatkan fungsi-fungsi perpustakaan tersebut, para pemustaka akan datang ke perpustakaan untuk menggunakan fasilitas yang ada serta menggunakan koleksi perpustakaan<sup>22</sup>. Begitu pula dengan Andri, Rheina dan Tania yang berkunjung ke Rumah Pintar dengan alasan untuk mencari koleksi perpustakaan berupa buku yang terdapat di Rumah Pintar. Koleksi bahan pustaka di Rumah Pintar lebih banyak yang ditujukan untuk anak-anak, karena anak-anak adalah target utama dari Taman Bacaan ini. Namun masih terdapat koleksi buku yang kurang tepat ditujukan untuk dibaca oleh anak-anak karena terlalu ilmiah. Sesuai dengan usianya, koleksi yang tepat untuk dibaca anak-anak adalah buku yang sifatnya menghibur dan memiliki nilai moral yang disampaikan dengan ringan. Selain itu, anak-anak juga akan lebih tertarik dengan buku yang tampilan fisiknya menarik, seperti gambar sampul yang berwarna dengan gambar-gambar animasi yang menarik, ceritanya disampaikan dengan tulisan dan gambar sebagai ilustrasi, serta judul yang tidak terlalu rumit untuk anak-anak.

---

<sup>21</sup> Terdapat pada lampiran Hasil Wawancara

<sup>22</sup> 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.



**Gambar 7. Pemustaka Anak yang sedang menggunakan Koleksi**

Perpustakaan berfungsi sebagai salah satu faktor yang mempercepat akselerasi transfer ilmu pengetahuan, oleh karenanya perpustakaan merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam sistem pendidikan suatu lembaga. Selain itu juga perpustakaan berfungsi sebagai sumber informasi, dan merupakan penunjang yang penting artinya bagi suatu riset ilmiah, sebagai bahan acuan atau referensi.

Selain mengasosiasikan tempat tersebut dengan perpustakaan, Andri kemudian menyebutkan bahwa Rumah Pintar serta perpustakaan yang disebutkan sebelumnya itu juga hampir sama dengan toko buku, yaitu tempat-dapat berupa bangunan atau ruang-yang didalamnya menjual berbagai jenis buku yang tersusun rapih di rak-rak buku dan alat-alat yang terkait dengan buku itu sendiri. Saat ini berkembang pula toko buku *online* yang tidak mempunyai bangunan, toko buku diskon, dan toko buku dalam bentuk lain yang oleh Andri dicontohkan dengan Gramedia. Namun lebih lanjut Andri menjelaskan bahwa perpustakaan dan Gramedia, seperti yang dicontohkan Andri bukan merupakan jenis tempat yang sama. Andri memberi penjelasan bahwa jika di toko buku untuk membaca pengunjung harus membeli terlebih dahulu, sedangkan di perpustakaan pengunjung tanpa harus membeli buku sudah dapat membaca atau meminjamnya<sup>23</sup>. Di dalam Rumah Pintar,

<sup>23</sup> Pada kenyataannya, saat ini beberapa toko buku selain menjual buku-bukunya juga memperbolehkan pengunjung terutama anak-anak untuk membaca buku yang terdapat di sana tanpa harus membeli terlebih dahulu. Namun tentu saja tidak dapat dibawa pulang kecuali dengan membelinya. Memang

pemustaka anak tidak diharuskan membayar biaya keanggotaan<sup>24</sup> karena di Rumah Pintar ini setiap pemustaka yang datang biasanya bersifat kunjungan sehari dan tidak terdapat keanggotaan seperti yang terdapat di perpustakaan pada umumnya.

Pendapat yang berbeda dilontarkan oleh Rheina yang nampaknya lebih memahami konsep Rumah Pintar sebagai Taman Bacaan Anak. Walaupun tidak secara rinci menjelaskan bahwa Rumah Pintar merupakan jenis Taman Bacaan Anak, namun paling tidak Rheina lebih memahami konsep tersebut dibandingkan dengan pemustaka anak yang lain. Dengan yakin dan menatap ke arah peneliti, Rheina menyebutkan bahwa Rumah Pintar adalah jenis dari Taman Bacaan<sup>25</sup>. Rheina menjelaskan bahwa tempat tersebut merupakan jenis Taman Bacaan yang diketahui dari orangtuanya. Selain itu Rheina juga menjelaskan hal lain yang diketahuinya mengenai Taman Bacaan, yaitu tempat seperti perpustakaan, namun dengan kegiatan yang lebih banyak di dalamnya. Dengan pengembangan konsep edutainment-yang menggabungkan antara pendidikan dan hiburan- maka kegiatan-kegiatan yang ada di Rumah Pintar dirancang agar lebih bervariasi dibandingkan dengan kegiatan yang ada di perpustakaan. Jika di perpustakaan kegiatan yang ada bersifat itu-itu saja seperti membaca, sirkulasi ataupun penggunaan fasilitas internet, lain halnya dengan Rumah

---

tidak semua judul buku yang diperbolehkan untuk dibaca oleh pengunjung toko buku, melainkan untuk koleksi buku anak umumnya diperbolehkan untuk dibaca di tempat yang juga telah disediakan seperti taman bermain kecil.

<sup>24</sup> Dalam suatu perpustakaan, keanggotaan merupakan salah satu bagian terpenting. Dengan adanya keanggotaan perpustakaan, maka kegiatan yang ada di dalam perpustakaan seperti sirkulasi atau peminjaman koleksi dan penggunaan fasilitas perpustakaan menjadi lebih mudah karena lebih terpantau. Selain itu dengan adanya keanggotaan, pemustaka dapat menikmati hak-haknya di perpustakaan tersebut. Rumah Pintar tidak menggunakan sistem keanggotaan dikarenakan pengunjung yang datang ke Rumah Pintar ini umumnya merupakan pengunjung yang hanya sekali datang. Selain itu koleksi yang ada di Rumah Pintar ini juga tidak dapat dipinjam, sehingga tidak diperlukan suatu alat pengontrol berupa keanggotaan selayaknya perpustakaan pada umumnya.

<sup>25</sup> Taman Bacaan adalah sarana yang dibangun oleh suatu komunitas tertentu berisi koleksi-koleksi perpustakaan yang umumnya bersifat umum dan sederhana dengan orientasi penggunaannya adalah anak-anak yang dibangun dengan konsep yang lebih sederhana dan tidak terlalu kaku.



Pintar yang dirancang dengan berbagai jenis kegiatan yang lebih atraktif dan interaktif antara tutor dengan pemustakanya.

Menguatkan pengetahuannya mengenai perbedaan perpustakaan dan Taman Bacaan Anak, Rheina menambahkan pendapatnya bahwa pengunjung Taman Bacaan mayoritas adalah anak-anak<sup>26</sup>. Lebih lanjut Rheina mengakui bahwa informasi tersebut di dapatnya dari orangtua serta dari tayangan di televisi yang menayangkan tayangan mengenai keberadaan salah satu Taman Bacaan Anak di Jakarta. Keberadaan Taman Bacaan Anak saat ini sudah mulai lebih diperhatikan. Contoh nyatanya adalah dengan melakukan promosi atau setidaknya pemasyarakatan Taman Bacaan Anak di media-media yang sifatnya global seperti televisi ataupun media cetak. Seperti halnya Andri, Tania pun berpendapat bahwa tempat tersebut adalah perpustakaan yang digambarkan seperti perpustakaan sekolah<sup>27</sup> yang terdapat banyak koleksi buku.

Masih dalam konteks pendapat pemustaka anak tentang Taman Bacaan Anak, lebih lanjut Tania menjelaskan bahwa perpustakaan di sekolahnya dengan Rumah Pintar ini mempunyai perbedaan yaitu untuk kegiatan-kegiatan yang ada didalamnya seperti menonton film, edu-games<sup>28</sup> di komputer yang disediakan melalui 2 unit komputer yang ada, serta di dalam perpustakaan juga tidak dapat tidur-tiduran

<sup>26</sup> Dari sekitar dua ribu koleksi yang terdapat di Rumah Pintar Samudra Ancol, penulis melihat tidak semua koleksinya benar-benar ditujukan untuk usia pemustaka anak. Sebagian dari koleksi buku yang ada juga terdapat koleksi yang bersifat umum serta koleksi yang lebih tepat ditujukan untuk pemustaka remaja atau siswa diatas tingkat lanjutan pertama (SMA).

<sup>27</sup> Perpustakaan sekolah dewasa ini bukan hanya merupakan unit kerja yang menyediakan bacaan guna menambah pengetahuan dan wawasan bagi murid, tapi juga merupakan bagian yang integral dalam pembelajaran. Hal ini berarti, penyelenggaraan perpustakaan sekolah harus sejalan dengan visi dan misi sekolah dengan mengadakan bahan bacaan bermutu yang sesuai kurikulum, menyelenggarakan kegiatan yang berkaitan dengan bidang studi, dan kegiatan penunjang lain, misalnya berkaitan dengan peristiwa penting yang diperingati di sekolah

<sup>28</sup> edu-games: permainan edukatif, yaitu jenis permainan pembelajaran yang dapat merangsang imajinasi serta daya kreatifitas seseorang. Permainan ini paling tepat ditujukan untuk anak-anak yang sedang dalam masa pertumbuhan. Biasanya bentuk permainan ini dapat berupa penyusunan bentuk yang telah diacak atau permainan strategi.

ataupun duduk di lantai seperti yang dapat dilakukan di Rumah Pintar. Rumah Pintar Samudra sendiri memang sengaja dirancang sedemikian rupa agar membuat pemustaka anak yang berkunjung di tempat itu merasa nyaman dan seperti berada di rumah. Karena memang konsep seperti inilah yang ingin diterapkan di Taman Bacaan Anak. Dalam Rumah Pintar ini tidak disediakan kursi seperti layaknya pada perpustakaan, melainkan pemustaka anak dibiarkan duduk di karpet dengan beberapa meja untuk membaca. Tiap anak mempunyai cara yang disukainya sendiri untuk membaca buku. Maka di Rumah Pintar Samudra ini anak-anak dibebaskan untuk membaca buku dengan cara yang nyaman mungkin-seperti memilih tempat yang diinginkan, sambil tiduran, ataupun berdiri di depan rak- namun tentu saja dengan tata tertib yang harus dipatuhi yang diberikan oleh pengelola Rumah Pintar.

Selain diasosiasikan dengan perpustakaan, Tania yang masih memegang buku cerita di tangannya dengan yakin dan melihat ke arah peneliti menyebut bahwa tempat tersebut juga sama seperti toko buku. Ditambahkan oleh Tania, perbedaan antara kedua tempat tersebut adalah di dalam Rumah Pintar buku-buku yang ada bukan untuk dijual seperti umumnya di toko buku dan di toko buku anak-anak juga tidak diminta untuk mengisi LKS<sup>29</sup> seperti apa yang dikerjakan di Rumah Pintar. Kegiatan yang ada di Rumah Pintar yang membedakannya dengan perpustakaan pada umumnya antara lain seperti bercerita, menyaksikan film dokumenter kelautan, bermain, serta pengisian lembar kerja.

#### **4.2.2 Pendirian Rumah Pintar di Taman Rekreasi bagi Pemustaka Anak**

Keberadaan Rumah Pintar di kawasan Ancol merupakan suatu gebrakan baru pengembangan konsep Taman Bacaan Anak. Itu sebabnya setiap pemustaka anak Rumah Pintar pasti akan memiliki pandangannya masing-masing mengenai keberadaan Rumah Pintar di Gelanggang Samudra ini. Begitu pula halnya dengan Andri, Rheina dan Tania yang memiliki pendapat berbeda-beda mengenai apa yang

---

<sup>29</sup> LKS adalah Lembar Kerja yang diberikan bagi para pemustaka anak yang berkunjung ke Rumah Pintar Samudra Ancol. Biasanya pengisian LKS dilakukan setelah para tutor memberikan penjelasan mengenai suatu hal.

disukai dari Rumah Pintar Samudra Ancol ini. Andri mengatakan sambil tersenyum bahwa Andri menyukai tempatnya yang bagus, menurutnya tempat ini dikatakan bagus yaitu dikarenakan desain gambar menarik yang terdapat di dinding serta beberapa pajangan berupa hewan laut yang diawetkan yang juga dinilai menarik baginya. Sedangkan Rheina menyebutkan bahwa Rheina menyukai tempat ini, namun dengan alasan yang berbeda dari apa yang disebutkan oleh Andri. Menurut Rheina yang disukai dari keberadaan Rumah Pintar ini adalah karena lokasinya yang terdapat di kawasan Ancol. Sebagai informasi tambahan, di kawasan Ancol terpadu ini terdapat beberapa tempat menarik yang dapat dikunjungi, terutama bagi keluarga. Terutama di Gelanggang Samudra Ancol yang memiliki wahana-wahana menarik dan mendidik bagi keluarga. Selain karena alasan tersebut, Rheina dengan wajah penuh ketertarikan akan tempat ini menambahkan bahwa yang disukai dari Rumah Pintar ini adalah suasana dari ruangan Rumah Pintar dan koleksi bukunya yang beragam dan jumlahnya banyak<sup>30</sup>.

Pendapat yang berbeda dikemukakan oleh Tania yang mengatakan bahwa yang Tania sukai dari Rumah Pintar ini, salah satunya adalah karena koleksi bukunya yang banyak, selain itu tempatnya yang bagus dan kegiatan-kegiatan yang ada tidak membosankan juga disebut sebagai alasan mengapa Tania menyukai Rumah Pintar ini. Tania menambahkan pendapatnya mengenai keberadaan Rumah Pintar Samudra ini, bahwa selain menyukai Rumah Pintar ini dikarenakan dapat membaca buku, Tania juga menyukai keberadaan Rumah Pintar ini karena Tania sekaligus dapat berjalan-jalan di Ancol. Selanjutnya Tania menjelaskan alasannya menyukai keberadaan Rumah Pintar ini yaitu dengan melakukan perbandingan terhadap tempat lain yang menurutnya sejenis yaitu perpustakaan. Menurut Tania suasana di Rumah Pintar tidak membosankan bila dibandingkan dengan suasana di perpustakaan sekolahnya yang cenderung sepi pengunjung<sup>31</sup>.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa salah satu fungsi perpustakaan adalah sebagai wahana rekreasi (hiburan). Begitu pula halnya konsep

---

<sup>30</sup> Terdapat pada lampiran Hasil Wawancara

<sup>31</sup> Terdapat pada lampiran Hasil Wawancara

yang diusung oleh Rumah Pintar Samudra ini. Semua hal dikonsepsikan untuk memberikan pengetahuan kepada anak dengan cara yang menyenangkan. Oleh karenanya, di dalam Rumah Pintar terdapat beberapa kegiatan yang bersifat hiburan mendidik yang disediakan untuk mengisi waktu para pemustaka anak yang datang berkunjung kesana.

Tiap anak memiliki jawaban yang berbeda-beda tentang Rumah Pintar (Rupin). Untuk Andri dan Tania kunjungannya ke Rumah Pintar Samudra adalah yang pertama kalinya, sedangkan R mengaku bahwa baginya kunjungan tersebut adalah yang kedua kalinya. Namun baik Andri, Rheina dan Tania mengaku bahwa bukan baru sekali mereka mengunjungi tempat sejenis Rumah Pintar (Rupin) yang mereka deskripsikan sebagai perpustakaan atau toko buku. Andri yang telah mengambil salah satu judul buku pada rak komik pada saat itu mengatakan bahwa kali itu merupakan kunjungan pertamanya ke Rumah Pintar (Rupin), karena biasanya untuk mendapatkan buku yang diinginkan Andri beserta orangtuanya mencari buku tersebut di toko buku seperti Gramedia atau Gunung Agung<sup>32</sup>. Jika Andri merasa buku yang ingin dibacanya terdapat di perpustakaan sekolahnya, maka Andri lebih memilih untuk meminjam buku dari perpustakaan sekolahnya.

Bagi Rheina yang pada saat itu baru saja menyelesaikan soal-soal dalam LKS yang dikerjakannya, kunjungan ke Rumah Pintar kali itu adalah kunjungan keduanya. Sambil sekali-kali melihat LKS yang dipegangnya, Rheina menceritakan bahwa kunjungan pertamanya adalah ketika Rheina bersama orangtuanya mengunjungi Rumah Pintar ini, pada saat itu Rheina dan keluarga tengah berlibur dan memilih Rumah Pintar menjadi salah satu objek wisata tujuan yang dipilih orangtuanya. Selanjutnya Rheina juga bercerita bahwa kunjungan keduanya ini merupakan kunjungannya bersama teman-teman sekolahnya. Seperti halnya dengan Andri, Tania yang masih asyik membaca buku di tangannya pun menyebutkan bahwa kunjungannya kali ini merupakan kunjungan pertamanya sambil sesekali melihat ke

---

<sup>32</sup> Gramedia dan Gunung Agung merupakan contoh dari beberapa toko buku terbesar di Indonesia yang juga cukup dikenal oleh masyarakat. Gramedia juga bergerak dalam bidang penerbitan buku baik buku pendidikan maupun karya populer.

arah peneliti. Ditambahkan oleh Tania bahwa tempat lain yang sejenis yang pernah dikunjungi adalah perpustakaan, yang dicontohkan dengan perpustakaan sekolahnya<sup>33</sup>.

Keberadaan Taman Bacaan Anak di taman rekreasi memberikan kesan tersendiri bagi pemustaka anak. Seperti halnya Rheina yang menyebutkan dengan ekspresi gembira bahwa ia menyukai Rumah Pintar ini karena berlokasi di taman rekreasi Ancol. Dijelaskan karena lokasinya yang terdapat di Ancol, Rheina sekaligus dapat berjalan-jalan ke tempat rekreasi lain yang berada di kawasan Ancol. Sama halnya dengan Rheina, Tania juga menyebut bahwa ia sangat senang dengan keberadaan Rumah Pintar di Ancol. Selain mendapatkan ilmu di Rumah Pintar ini, Tania juga menyebut dapat berjalan-jalan ke tempat lain di sekitar Rumah Pintar.

#### **4.2.3 Kesan Pemustaka Anak tentang Layanan Rumah Pintar Samudra**

Pencitraan merupakan kesan yang disampaikan seseorang mengenai suatu hal baik itu kejadian, kepribadian manusia ataupun tempat akan berbeda-beda menurut apa yang dirasakan atau pengalaman-pengalaman yang dialaminya terhadap hal tersebut. Kesan yang mungkin didapatkan dapat berupa kesan yang positif maupun negatif. Bagi suatu instansi atau dalam konteks perpustakaan, usaha pencitraan diperlukan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kinerja dan pelayanannya untuk menjadi lebih baik. Biasanya suatu instansi atau perpustakaan yang ingin mendapatkan pencitraan dari pelanggan, pengguna, ataupun pemustakanya dilakukan dengan pembuatan angket atau daftar pertanyaan seputar pelayanan dan saran untuk peningkatan dan perbaikan mutunya.

---

<sup>33</sup>Dewasa ini perpustakaan sekolah sudah mulai dikembangkan dan mulai diperhatikan keberadaannya. Beberapa cara yang dilakukan sekolah untuk membuat siswanya mau berkunjung ke perpustakaan sekolahnya antara lain seperti melakukan diskusi kelompok atau fokus grup di perpustakaan. Selain itu, cara lainnya adalah dengan menugaskan siswa untuk memecahkan beberapa persoalan dengan mencari sumber acuan dari buku yang terdapat di perpustakaan sekolahnya. Penyediaan fasilitas internet gratis juga merupakan salah satu cara untuk mensosialisasikan penggunaan perpustakaan bagi para siswa atau pemustakanya.

Kesan yang didapat oleh setiap orang mengenai suatu hal, tempat ataupun kejadian pasti akan berbeda-beda menurut pengalaman yang dialami masing-masing orang. Begitu juga dengan perasaan yang dirasakan tiap pemustaka anak pasti akan menimbulkan jawaban yang beragam. Andri mengatakan merasa senang berada di Rumah Pintar ini dikarenakan dengan berkunjung ke Rumah Pintar, Andri banyak mendapatkan pengetahuan baru mengenai jenis-jenis hewan laut yang beragam macam dan jenisnya. Disini Andri merasakan fungsi perpustakaan sebagai wahana pendidikan dan informasi. Selain itu dikatakan juga yang membuat Andri merasa senang berada di Rumah Pintar ini adalah karena koleksi buku-buku yang terdapat di Rumah Pintar ini juga bagus. Rheina mengatakan merasa senang sekali berkunjung ke Rumah Pintar ini dikarenakan tempatnya yang berada di Ancol. Selain itu yang membuat Rheina merasa senang sekali berada di tempat ini adalah karena suasana ruangan<sup>34</sup> dan koleksi buku Rumah Pintar yang jumlahnya banyak. Tania mengatakan merasa senang berkunjung ke Rumah Pintar ini karena tempatnya yang menyenangkan dan memiliki fasilitas dan kegiatan yang lengkap. Selain itu dikatakan juga bahwa Tania merasa senang karena selain dapat mengunjungi Rumah Pintar ini, Tania juga dapat mengunjungi tempat-tempat lain di sekitar Rumah Pintar yaitu di sekitar Gelanggang Samudra Ancol.

Di Rumah Pintar sendiri sebelumnya telah dijelaskan bahwa terdapat beberapa jenis layanan. Semua jenis layanan tersebut menuntut para tutor untuk berinteraksi sebaik mungkin dengan pemustaka anak. Interaksi antara pemustaka dengan tutor, pemustaka dengan fasilitas yang disediakan ataupun kegiatan yang diikuti, serta interaksi antara pemustaka dengan pemustaka yang lain nantinya akan menimbulkan kesan bagi orang tersebut. Bagi Andri, Rheina dan Tania, kegiatan di Rumah Pintar (Rupin) yang paling mereka sukai beraneka ragam. Andri dengan semangat mengatakan bahwa kegiatan yang paling disukainya adalah kegiatan menonton film mengenai hewan laut dan ketika berada di sentra komputer pada saat Andri diizinkan

---

<sup>34</sup> Suasana ruangan dibuat semenarik mungkin dengan detail laut dan isinya. Selain itu juga dinding ruangan diwarnai dengan warna biru laut yang menyejukkan dan ruangan dibuat tanpa sekat agar anak-anak lebih leluasa beraktifitas.

mencoba permainan di komputer (edu games), yaitu perangkat lunak komputer yang berisi materi pendidikan dan disajikan dalam bentuk permainan interaktif untuk melatih kreatifitas dan meningkatkan kecerdasan anak-anak<sup>35</sup>. Lain halnya dengan Rheina yang pada saat itu mengakui belum mendapatkan buku yang dicari, baginya kegiatan yang paling disukai antara lain adalah *games*, membaca buku, serta bercerita (*storytelling*). Selain menyukai semua kegiatan tersebut, Rheina juga menambahkan bahwa pada dasarnya Rheina menyukai semua kegiatan yang dilakukan di Rumah Pintar ini. Berbeda dengan Andri dan Rheina yang menyebutkan secara khusus jenis kegiatan yang mereka sukai di Rumah Pintar tersebut, Tania yang menyebutkan pendapatnya dengan sedikit berpikir akhirnya menyatakan bahwa ia menyukai semua jenis kegiatan yang telah ia ikuti di Rumah Pintar tanpa menyebutkan satu jenis kegiatan khusus yang disukainya.

#### 4.2.4 Kesan Pemustaka Anak terhadap Koleksi Rumah Pintar Samudra

Setiap pemustaka memiliki keinginan tersendiri untuk mencari buku-buku yang diinginkannya, namun belum tentu setiap perpustakaan atau Taman Bacaan menyediakan semua koleksi yang diinginkan oleh para pemustakanya. Hal ini yang membuat perlunya perpustakaan atau Taman Bacaan melakukan pemilihan koleksi, penempatan koleksi<sup>36</sup> yang mudah di akses oleh pemustaka serta kemudian melakukan evaluasi terhadap koleksinya dengan menanyakan pendapat pemustaka.

Dalam penelusuran koleksi di Rumah Pintar, Andri yang pada saat itu tengah membaca buku yang telah ditemukannya mengatakan pada saat mencari buku yang diinginkan Andri menemui kesulitan dalam menemukannya buku yang dicarinya.

<sup>35</sup> Pengertian di dapat dari website <http://www.edukasimedia.com/component/virtuemart/>

<sup>36</sup> Dengan menyesuaikan pada ukuran tubuh anak-anak, pada umumnya penempatan koleksi di perpustakaan anak atau Taman Bacaan Anak dibuat semudah mungkin bagi anak-anak untuk menjangkaunya. Seperti di Rumah Pintar ini, rak-rak yang ada dibuat tidak terlalu tinggi seperti pada umumnya di perpustakaan. Selain itu, penempatan buku-buku dalam rak tidak ditempatkan serapuh di perpustakaan yang disusun berbaris, melainkan buku-buku yang ada disusun bertumpuk keatas dan ada juga yang berbaris, disesuaikan dengan judul dan jenis bacaan apakah menarik atau kurang diminati pemustaka anak.

Andri menjelaskan bahwa pada awalnya Andri tidak mengetahui dimana lokasi rak tempat buku yang diinginkannya berada. Namun kemudian dengan dibantu tutor petugas Rumah Pintar disana, akhirnya Andri mengetahui harus mencari dimana buku yang diinginkannya. Kesulitan dalam penelusuran informasi seperti ini sangat umum terjadi dikarenakan setiap perpustakaan atau Taman Bacaan memiliki sistem klasifikasi (sistem pembagian atau penggolongan subjek untuk memudahkan pencarian koleksi) tersendiri menurut ketentuan masing-masing perpustakaan atau Taman Bacaan. Selain itu pemustaka juga memiliki pengetahuan dan pengalaman yang berbeda-beda dalam melakukan pencarian koleksi, terutama di tempat yang baru saja dikunjungi. Seperti halnya ketika Andri mengalami kesulitan dalam mencari buku yang diinginkan, Andri dibantu oleh petugas Rumah Pintar di sana untuk menemukan buku yang diinginkannya dengan menunjukkan lokasi rak mengenai subjek buku yang dicarinya. Pada awalnya Andri ditanyakan ingin mencari buku apa, kemudian Andri menjelaskan bahwa ia ingin mencari buku cerita. Selanjutnya petugas Rumah Pintar memberitahukan lokasi rak tempat buku tersebut berada, dan selanjutnya Andri ingin mencari buku yang diinginkannya sendiri. Pentingnya penempatan atau pengrakkan di suatu perpustakaan atau Taman Bacaan Anak adalah agar bahan pustaka yang dimiliki oleh perpustakaan atau Taman Bacaan tersebut dapat tersusun rapih serta kegunaan bagi pemustaka adalah agar memudahkan pencarian bahan pustaka karena di setiap rak terdapat kode sebagai keterangan subjek atau jenis bahan pustaka tersebut.

Untuk Rheina yang baru selesai mengerjakan LKS mengatakan belum menemukan buku yang diinginkannya dikarenakan keterbatasan waktu sehingga Rheina baru pada tahap melihat-lihat judul. Dikatakan juga bahwa Rheina belum menemukan buku yang dicari dikarenakan jumlah koleksi buku yang cukup banyak yang dimiliki oleh Rumah Pintar Samudra Ancol. Lain halnya dengan Tania yang pada saat berbincang-bincang sedang membaca buku. Tania telah menemukan buku bacaan yang disukainya yaitu komik. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi



dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Pada saat itu Tania sedang membaca komik mengenai ikan, namun Tania menambahkan untuk jenis bacaan lainnya yang Tania sukai belum ditemukan karena belum sempat dilakukan pencarian secara menyeluruh, jenis bacaan lain tersebut dicontohkan dengan cerpen. Cerita pendek atau sering disingkat sebagai cerpen adalah suatu bentuk prosa naratif fiktif. Cerita pendek cenderung padat dan langsung pada tujuannya dibandingkan karya-karya fiksi yang lebih panjang, seperti novella (dalam pengertian modern) dan novel. Karena singkatnya, cerita-cerita pendek yang sukses mengandalkan teknik-teknik sastra seperti tokoh, plot, tema, bahasa dan insight secara lebih luas dibandingkan dengan fiksi yang lebih panjang. Ceritanya bisa dalam berbagai jenis. Cerita pendek berasal dari anekdot, sebuah situasi yang digambarkan singkat yang dengan cepat tiba pada tujuannya, dengan parallel pada tradisi penceritaan lisan.



**Gambar 8. Pengrakan Koleksi di Rumah Pintar**



**Gambar 9. Sistem Penomoran Buku di Rumah Pintar**

#### **4.3 Kekurangan Rumah Pintar menurut Pemustaka Anak**

Selain menyebutkan apa yang mereka sukai dari tempat ini, masing-masing anak juga menyebutkan kekurangan yang mereka rasakan selama berkunjung ke Rumah Pintar ini. Andri mengatakan yang masih dirasa kurang dari kunjungannya ke Rumah Pintar ini adalah karena koleksi buku-buku yang terdapat di Rumah Pintar ini tidak dapat dibawa pulang seperti layaknya di perpustakaan yang bukunya boleh dipinjam; selain diizinkan untuk membaca di tempat, juga dibolehkan bagi anggota perpustakaan tersebut untuk membawa buku yang dipinjamnya tersebut keluar dari area perpustakaan dengan batas peminjaman yang ditentukan oleh perpustakaan. Hal ini dikatakan oleh Andri dengan nada sedikit tertawa. Bagi Rheina yang sebelumnya cukup sulit mengemukakan kekurangan yang dirasakannya dari Rumah Pintar ini yang ditunjukkan dengan terdiam cukup lama sambil sesekali melihat ke atas, dikatakan bahwa kekurangan dari tempat ini adalah karena tempatnya yang kurang luas. Namun ketika ditanyakan apakah hal tersebut dirasa cukup mengganggu, Rheina mengatakan bahwa hal tersebut tidak terlalu mengganggu, hanya saja Rheina menjelaskan pernyataannya jika luas ruangan tersebut ditambahkan lagi, maka akan terasa lebih nyaman lagi, sehingga pemustaka dapat membaca buku sambil tiduran dengan bebas.

Secara keseluruhan, kekurangan yang dirasakan oleh para pemustaka anak terlihat tidak terlalu signifikan. Dapat dikatakan seperti itu karena kekurangan yang disebutkan oleh Andri, Rheina, dan Tania bukan merupakan keluhan atas unsur terpenting dari suatu perpustakaan atau Taman Bacaan Anak -seperti kekurangan dalam hal pelayanan oleh tutor ataupun pengalaman buruk lainnya- melainkan hanya pendapat mengenai luas ruangan dan sistem peminjaman buku yang hanya dapat dibaca di tempat. Namun memang konsep seperti itulah yang dirancang oleh pengelola Rumah Pintar sebagai Taman Bacaan yang sifatnya tidak mengikat dengan tidak adanya keanggotaan. Walaupun begitu sebaiknya untuk peningkatan mutu dan kualitas, saran dan keluhan para pemustaka harus dapat didengarkan untuk selanjutnya bisa ditindak lanjuti.

Tidak seperti Taman Bacaan Anak pada umumnya, untuk dapat mengakses ke Rumah Pintar pemustaka harus mengeluarkan biaya yang tidak sedikit. Karena

terletak di taman rekreasi Ancol, maka untuk menuju ke Rumah Pintar pengunjung taman rekreasi yang ingin menuju ke Rumah Pintar pertama kali diharuskan untuk membayar tiket masuk Ancol Taman Impian sebesar Rp 13.000,00/ orang. Belum lagi jika pengunjung datang dengan membawa kendaraan yang akan dikenakan biaya tambahan untuk kendaraan baik mobil maupun motor. Tidak hanya sampai disini, setelah dapat masuk ke kawasan taman rekreasi Ancol pengunjung masih harus menuju ke Gelanggang Samudra dengan menempuh jarak yang cukup jauh jika harus berjalan kaki. Terdapat dua pintu masuk menuju ke Ancol, untuk mempersingkat akses menuju ke Gelanggang Samudra sebaiknya menggunakan pintu masuk arah Tanjung Priok atau pintu masuk yang dekat dengan Gedung Cordova Tower. Sesampainya di Gelanggang Samudra, pengunjung masih harus membayar tiket masuk Gelanggang Samudra sebesar Rp 60.000,00/ orang untuk hari kerja (Senin - Jumat) dan Rp 80.000,00/ orang untuk akhir pekan (Sabtu dan Minggu).

Namun biasanya pengunjung yang datang ke Gelanggang Samudra khususnya Rumah Pintar ini datang secara rombongan. Sehingga biaya yang dikeluarkan mungkin akan berbeda bila dibandingkan dengan pergi secara individual. Untuk pengunjung yang datang secara rombongan, sesampainya di Gelanggang Samudra umumnya mereka terlebih dahulu mengunjungi wahana-wahana lain yang terdapat di Gelanggang Samudra. Baru setelah jam makan siang pengunjung menuju ke Rumah Pintar untuk mengikuti kegiatan-kegiatan yang ada di tempat tersebut. Untuk masuk ke dalam Rumah Pintar ini pengunjung tidak akan dikenakan biaya seperti pada saat masuk ke taman rekreasi Ancol ataupun Gelanggang Samudra.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa Rumah Pintar merupakan Taman Bacaan Anak yang termasuk dalam perpustakaan komunitas. Namun keberadaan Rumah Pintar itu sendiri di taman rekreasi Ancol menyebabkan adanya pergeseran konsep Perpustakaan Komunitas yang diusung oleh Taman Bacaan Anak pada umumnya. Dikatakan bahwa terjadi pergeseran konsep perpustakaan komunitas karena alasan ruang dan waktu. Berlokasi di taman rekreasi Ancol, maka akses menuju ke Rumah Pintar pun tidak semudah seperti ketika mengunjungi Taman Bacaan Anak pada umumnya yang biasanya terletak di perumahan penduduk. Selain lokasinya yang sulit dijangkau, untuk menuju ke Rumah Pintar ini pun pengunjung harus mengeluarkan biaya yang tidak sedikit, sehingga bagi mereka yang tingkat ekonominya menengah ke bawah mungkin akan sulit untuk menjangkau akses untuk menikmati pelayanan yang disediakan oleh Rumah Pintar. Pergeseran konsep waktu yang dimaksud adalah pemustaka yang datang ke Rumah Pintar bukan semata-mata karena alasan harus datang untuk mengakses informasi seperti layaknya alasan pemustaka ketika akan mengunjungi perpustakaan yang memang diniatkan untuk mencari informasi tertentu, melainkan juga pemustaka yang datang ke Rumah Pintar ini juga bertujuan untuk berekreasi atau mencari hiburan yang mungkin tidak dapat dirasakan ketika berkunjung ke perpustakaan sekolahnya. Sehingga Taman Bacaan Anak seperti Rumah Pintar ini dapat dikatakan bersifat lebih komersil dibandingkan dengan Taman Bacaan Anak pada umumnya.

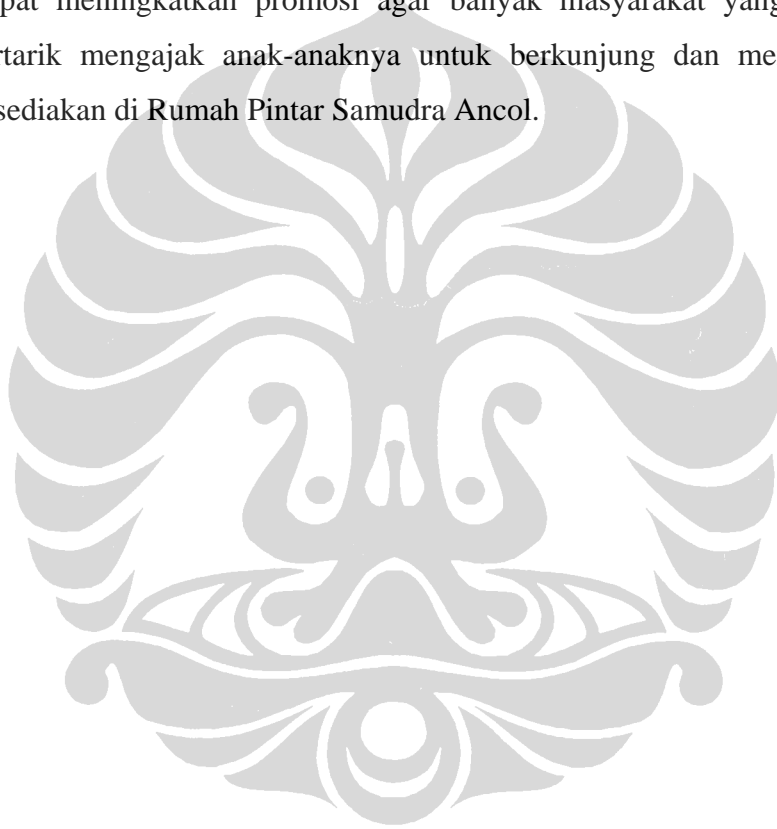
Citra anak terhadap Rumah Pintar itu sendiri adalah merupakan tempat yang mirip atau hampir sama dengan perpustakaan. Perpustakaan yang mereka gambarkan disini menurut pemahaman yang mereka miliki adalah tempat berisi kumpulan buku-buku bacaan seperti buku cerita, majalah, buku pelajaran dan sebagainya yang disusun di dalam rak serta dapat digunakan atau dipinjam oleh pemustaka. Selain

koleksi buku, di perpustakaan yang mereka gambarkan juga terdapat fasilitas penunjang seperti fasilitas internet atau fasilitas komputer untuk mengerjakan tugas sekolah. Penggambaran perpustakaan oleh para pemustaka anak ini merupakan pencerminan dari apa yang mereka lihat di perpustakaan sekolahnya. Namun para pemustaka anak ini juga mengetahui perbedaan Rumah Pintar ini dengan perpustakaan sekolahnya seperti kegiatan yang ada di Rumah Pintar yang lebih beragam, koleksi buku yang lebih menarik karena terdapat banyak koleksi buku cerita, serta suasana di Rumah Pintar lebih menyenangkan dibandingkan dengan perpustakaan sekolahnya yang cenderung sepi pengunjung setiap harinya. Para pemustaka anak lebih mengenal istilah perpustakaan dibandingkan dengan istilah Taman Bacaan Anak untuk menggambarkan tempat seperti Rumah Pintar. Hal ini dikarenakan tempat yang lebih dekat dengan kehidupan mereka adalah perpustakaan.

Para pemustaka juga lebih menyukai konsep yang ditawarkan Rumah Pintar ini dibandingkan dengan apa yang mereka lihat dari perpustakaan sekolahnya. Tidak seperti di perpustakaan sekolah mereka yang memiliki banyak peraturan ketika berada di dalam perpustakaan, di Rumah Pintar pemustaka anak tidak dituntut untuk mematuhi peraturan yang bersifat formal atau kaku seperti tidak boleh berisik, harus tenang, dan harus membaca di tempat yang disediakan di dalam perpustakaan. Selain itu, suasana ruangan dengan dekorasi dan desain yang menarik juga disebut sebagai alasan mereka lebih menyukai konsep Rumah Pintar ini dibandingkan dengan perpustakaan sekolahnya. Terlihat bahwa anak-anak lebih menyukai konsep belajar sambil bermain ini. Disamping mendapatkan pengetahuan, pemustaka juga mendapatkan hiburan dan dapat mempelajari suatu hal baru dengan cara yang menyenangkan untuk mereka. Namun sayangnya, koleksi di rumah Pintar ini tidak dapat dibawa pulang untuk dipinjam seperti yang dapat dilakukan di perpustakaan sekolah.

## 5.2 Saran

Beberapa hal yang dapat disarankan penulis adalah agar Rumah Pintar Samudra Ancol lebih dapat meningkatkan pelayanannya kepada pemustaka anak dan untuk pengelola agar lebih dipikirkan lagi mengenai luas ruangan yang masih dirasa kurang, terutama untuk kunjungan secara rombongan. Untuk koleksi bahan pustaka yang ada sebaiknya dipilih berdasarkan kegunaan dan pemanfaatannya oleh pemustaka anak sehari-hari. Selain itu Rumah Pintar Samudra Ancol diharapkan dapat meningkatkan promosi agar banyak masyarakat yang lebih mengenal dan tertarik mengajak anak-anaknya untuk berkunjung dan menikmati fasilitas yang disediakan di Rumah Pintar Samudra Ancol.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Rusmana. (1996). "Pemasarakatan Perpustakaan dan Pemasaran Jasa" *Prosiding Kongres VII Ikatan Pustakawan Indonesia dan Seminar Ilmiah Nasional* Jakarta 20-23 November 1995 Jilid 2. Jakarta: Pengurus Besar Ikatan Pustakawan Indonesia.
- Anuar, Hedwig. (1981). "The Public Library as Part of The National Information System," *Public Library Policy: Proceeding of The IFLA/UNESCO Pressesion Seminar Lund, Sweden August 20-24 1979*. Paris: K.G. Saur Munchen.
- Anwar Sitepu. (2004). "Pembangunan Komunitas Peduli Anak di Kampung Belakang". (16 Oktober 2008). <http://digilib.petra.ac.id/>.
- Ase Muchyidin. (1998). "Meningkatkan Layanan Informasi di Perpustakaan Umum" *Dinamika Info dalam Era Global*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bonneff, Marcel. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Bungin, Burhan. (2003). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Campbell, H. C. (1982). *Developing Public Library Systems and Services*. Paris: UNESCO.
- Cordes, Kathleen A. (1999). *Applications in Recreation and Leisure: for today and the future*. London: McGraw Hill.

- Djoko Susilo. (2007). *Pencitraan dalam Rangka Meningkatkan Kepercayaan Masyarakat*. Jakarta: Direktorat Lalu Lintas.
- Firman Venayaksa. (27 Maret 2006). "Pangkas Generasi, Waktunya Telah Tiba!". (9 September 2008). <http://www.rumahdunia.net>.
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Heru Zandy. (2004). "Taman bacaan memotivasi siswa untuk belajar," *Kompas*, Kamis, 9 September 2004. hal. 8
- Hunt, Peter. (1992). *Literature for Children: Contemporary criticism*. London: Routledge.
- I Ketut Artana. (2004). *Membangun masyarakat gemar membaca*. (10 September 2009) [www.balipost.co.id/balipostcetak/2004/7/20/o5.htm](http://www.balipost.co.id/balipostcetak/2004/7/20/o5.htm).
- Ikatan Pustakawan Indonesia. (2008). *Saresehan Perpustakaan Swadaya Masyarakat di Wilayah Kota dan Kabupaten Bandung*. Bandung: Ikatan Pustakawan Indonesia Cabang Bandung. (10 Desember 2008) <http://www.ipi.or.id/>
- Jefkins, Frank. (1992). *Public Relation Techniques*. Oxford: Butterworth Heinemann.
- Knowles, Murray dan Kirsten Malmkjaer. (1996). *Language and Control in Children's Literature*. London: Routledge
- Koentjaraningrat. (1993). *Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
- Leonhardt, Mary. (1997). *99 Ways to Get Kids to Love Reading and 100 Books They Love*. New York: Three Rivers Press



- Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman. (1992). *Analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode-metode baru*. Jakarta: UI Press.
- Murison, W.J. (1998). *The Public Library: it's origins, purpose and significance*. 3rd ed. London: Clive Bingley.
- Orang Gaul Baca Buku di Taman Bacaan Rieke. (3 Juli 2007). *Kompas*, hal. 8
- Pendit, Putu Laxman. (2002). "Perpustakaan Umum sebagai Modal Sosial untuk Menciptakan Inklusi Sosial" *Rapat Koordinasi daerah Bidang Perpustakaan* (Jayapura 30 Oktober 2002).
- Rosady Ruslan. (2005). *Manajemen Public Relations dan Media Komunikasi: konsepsi dan aplikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sevilla, Consuelo (et.al.). (1993). *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Sulistyo-Basuki. (2006). *Metode Penelitian*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Syahyuti. (1995). "Pembangunan Pertanian dengan Pendekatan Komunitas: kasus rancangan program Prima Tani". *Forum Penelitian Agro Ekonomi*.
- Wenger, Etienne (et.al.). (2002). *Cultivating Communities of Practice: a guide to managing knowledge*. Boston: Harvard Business School Press.
- Williams, Stephen. (1995). *Outdoor Recreation and the Urban Environment*. New York: Routledge.

## Lampiran 1

### Catatan Lapangan

Waktu: Jumat, 9 Oktober 2009

Jam: 10.30 – 11.00

Tempat: Cordova Tower

Tema	Peristiwa	Memo
Pengajuan izin penelitian	<p>Menuju ke meja resepsionis untuk mengambil tanda pengenal pengunjung sekaligus menjelaskan maksud keperluan.</p> <p>Mempertanyakan ke bagian apa surat izin penelitian harus ditujukan.</p>	Resepsionis dengan ramah menjelaskan dan menjawab pertanyaan penulis.
	<p>Menuju ke lantai 4 (Bagian Sumber Daya Manusia)</p> <p>Bertemu dengan resepsionis di lantai tersebut dan menjelaskan maksud kedatangan.</p> <p>Penulis menunggu kurang lebih 5 menit di ruang tunggu.</p>	Resepsionis melayani dengan ramah dan selanjutnya menghubungi atasan yang berwenang untuk proses izin selanjutnya.
	Bertemu dengan Bapak	Setelah dibicarakan

	<p>Anggit dan menjelaskan maksud kedatangan penulis untuk meminta izin melakukan penelitian di Rumah Pintar Gelanggang Samudra</p>	<p>terlebih dahulu bersama pihak berwenang yang lainnya, akhirnya beliau menjelaskan dengan tidak terlalu ramah bahwa syarat yang diperlukan untuk membuat surat izin penelitian masih kurang, yaitu proposal penelitian.</p>
--	--	---

Waktu: Senin, 12 Oktober 2009

Jam: 10.30 – 10.20

Tempat: Cordova Tower

Tema	Peristiwa	Memo
<p>Pengajuan Proposal Penelitian</p>	<p>Menuju ke meja resepsionis untuk mengambil tanda pengenal pengunjung.</p> <p>Menuju ke lantai 4 untuk menyerahkan proposal penelitian.</p> <p>Proposal penelitian diserahkan kepada resepsionis karena pada saat itu Bapak Anggit sedang tidak berada di tempat.</p>	<p>Resepsionis melayani dengan ramah dan memberitahu bahwa penulis dapat kembali 2-3 hari setelahnya.</p>

Waktu: Rabu, 14 Oktober 2009

Jam: 10.30 – 11.00

Tempat: Cordova Tower

Tema	Peristiwa	Memo
Mengurus surat izin penelitian	Menuju ke meja resepsionis untuk mengambil tanda pengenal pengunjung. Penulis menjelaskan maksud kedatangan saat itu yaitu untuk melanjutkan pembuatan izin penelitian dan bermaksud untuk bertemu dengan Bapak Anggit.	Resepsionis dengan ramah memberitahukan bahwa Bapak Anggit telah <i>resign</i> dari tempat tersebut. Selanjutnya resepsionis menghubungi ke Bagian SDM untuk mengkonfirmasi permasalahan surat izin penelitian penulis yang ternyata belum siap dan meminta penulis untuk kembali beberapa hari kemudian.

Waktu: 20 Oktober 2009

Jam: 10.30-11.40

Tempat: Cordova Tower - Gelanggang Samudra Ancol – Rumah Pintar

Tema	Peristiwa	Memo
Mengurus surat izin	Menuju ke lantai 4 bagian SDM untuk melanjutkan pengurusan izin penelitian.	

	<p>Sesampainya di meja resepsionis penulis langsung ditanyakan keperluannya dan selanjutnya segera dilayani.</p> <p>Penulis diberikan surat izin yang telah ditandatangani dan kemudian diminta untuk datang ke Gelanggang Samudra Ancol untuk meminta persetujuan dari pihak Gelanggang Samudra Ancol.</p>	<p>Resepsionis dengan ramah melayani dan meminta penulis untuk menunggu selagi ia mengambil surat izin yang telah jadi.</p>
	<p>Sesampainya di Gelanggang Samudra Ancol, penulis langsung menuju ke lantai 1 untuk mengurus perizinan berikutnya.</p> <p>Penulis diizinkan untuk menuju ke Rumah Pintar Samudra Ancol untuk melihat-lihat keadaan sebenarnya di lapangan sekaligus untuk berkenalan dengan</p>	<p>Suasana ruangan sangat sepi, dan penulis bertemu dengan resepsionis untuk mengurus izin tersebut dengan pelayanan yang ramah.</p> <p>Sesampainya di Rumah Pintar, penulis langsung disambut dengan ramah oleh para tutor yang ada disana. Setelah memperkenalkan diri, kemudian penulis mulai</p>

	petugas yang ada di tempat tersebut.	berbincang-bincang mengenai tempat tersebut.
	Penulis mulai mengambil beberapa gambar untuk memulai proses pengumpulan data	Penulis belum memulai penelitian karena pada saat itu sedang tidak ada kunjungan rombongan.

Waktu: Sabtu, 15 November 2009

Jam 12.30-15.00

Tempat: Rumah Pintar Samudra Ancol

Tema	Peristiwa	Memo
Datang ke Rumah Pintar untuk melakukan wawancara	Bertemu dengan tutor yang ada di rupin untuk meminta izin melaksanakan wawancara.	Pada saat itu terdapat 3 orang tutor yang sedang menunggu kedatangan rombongan.
Mengamati pemustaka yang akan di wawancara	Penulis mengamati sambil berjalan mengelilingi Rupin untuk mencari kira-kira siapa pemustaka anak yang dapat diwawancarai.	Suasana ruangan cukup ramai karena anak-anak tampak sangat gembira dan bersemangat mencari kegiatan yang disukainya.
Menghampiri informan	Setelah mendapatkan calon informan yang mungkin dapat diwawancarai, penulis segera menghampiri dan mulai proses pendekatan	Calon informan yang pada saat itu dihampiri oleh penulis sedang berada di depan rak buku bagian komik. Suasana ruangan pada saat itu

<p>Kegiatan wawancara</p>	<p>dan perkenalan untuk selanjutnya mewawancarai.</p> <p>Setelah perkenalan, penulis memulai kegiatan tanya jawab untuk mendapatkan hasil wawancara. Kegiatan wawancara berlangsung dengan lancar dan dalam waktu yang tidak terlalu lama, yakni sekitar 30 menit.</p>	<p>masih ramai oleh pemustaka anak dan cukup berisik.</p> <p>Kegiatan wawancara dilakukan dengan suasana yang santai layaknya obrolan ringan antara bersama anak-anak tanpa teks wawancara. Informan menjawab semua pertanyaan penulis.</p>
<p>Menghampiri informan berikutnya.</p>	<p>Setelah mendapatkan informan berikutnya, penulis langsung menghampiri dan memulai proses perkenalan dan pendekatan.</p>	<p>Informan yang pada saat itu baru saja selesai mengikuti kegiatan <i>storytelling</i> dan berbincang-bincang dengan teman satu rombongannya.</p>
<p>Kegiatan wawancara</p>	<p>Kegiatan wawancara berlangsung dengan lancar dan dalam waktu yang tidak terlalu lama, yakni sekitar 20 menit.</p>	<p>Informan bersifat sangat kooperatif dan menjawab semua pertanyaan yang diajukan oleh penulis. Wawancara berlangsung dengan suasana yang santai.</p>

<p>Menghampiri informan berikutnya</p>	<p>Setelah mewawancarai informan kedua, akhirnya penulis mulai mengamati lagi anak yang dapat diajak wawancara. Beberapa lama mengamati, akhirnya penulis mendapatkan informan yang dapat diwawancarai. Setelah mendapatkan informan berikutnya, penulis langsung menghampiri dan memulai proses pengenalan dan pendekatan.</p>	<p>Informan terakhir pada saat ditemui sedang membaca buku cerita Nemo di tangannya. Sebelumnya ia baru saja selesai mengerjakan LKS.</p>
<p>Kegiatan wawancara</p>	<p>Tanpa memerlukan proses pendekatan yang cukup lama, akhirnya penulis memutuskan untuk memulai kegiatan tanya jawab dikarenakan waktu yang sudah hampir sore dan rombongan akan segera meninggalkan Rupin untuk ke wahana berikutnya.</p>	<p>Kegiatan wawancara berlangsung cukup singkat dan berjalan dengan lancar. Informan menjawab semua pertanyaan yang diajukan penulis dengan kooperatif.</p>



**Transkrip Hasil wawancara**

**Informan: Andri**

N: Halo ade, kamu lagi ngapain nih?

Andri: emm..aku lagi pengen nyari buku.

N: nyari buku apa emang?

Andri: buku soal lumba-lumba.

N: kamu suka ya sama lumba-lumba. Emang kamu suka lumba-lumba kenapa?

Andri: soalnya tadi aku liat atraksi lumba-lumba terus aku suka banget liat ikan yang pintar kaya gitu. Terus kata mama abis ini kita mau ke rupin..katanya sih banyak buku-buku soal lumba-lumba.

N: emang ini namanya tempat apa sih?

Andri: kata mama namanya rupin, tempat yang mirip kaya perpustakaan di sekolah aku yang banyak buku-bukunya.

N: selain dari mama, kamu tau dari mana lagi soal tempat banyak bukunya itu namanya perpustakaan?

Andri: bu guru aku juga bilang gitu. Katanya ini kaya perpustakaan,emm..kaya gramedia juga sih kta aku..hehe

N: jadi perpustakaan dan gramedia itu sama ya?

Andri: ngga sih..

N: apanya yang bikin g sama?

Andri: klo toko buku,harus beli dulu baru bisa baca, kalo perpustakaan..g perlu beli udah bisa langsung dibaca..

N: emang kamu sering ya datang ke tempat kaya gini?

Andri: kalo kesini aku baru sekali, aku biasanya diajak ke gramedia atau gunung agung buat beli buku sama mama ato g kalo lagi di sekolah aku ke perpustakaan sekolah aku buat minjem buku.

N: kamu suka baca?

Andri: iya.

N: terus kamu udah nemu buku yang mau kamu baca?

Andri: iya, tadi aku nyari sendiri tapi ga dapet.

N: terus gimana akhirnya bisa dapet?

Andri: sebenarnya aku belum dapet buku yang aku mau sih, tapi tadi aku dikasitau sm kakak yang itu buku soal lomba-lomba tempatnya dimana. Kakaknya juga nanya aku mau nyari komik atau buku cerita biasa, terus aku jawab aku mau baca komik.

N: kamu nanya apa minta tolong sama kakaknya?

Andri: ngga sih, tadi pas aku lagi nyari tau2 kakaknya nyamperin aku nanyain aku nyari apa.

N: kalo disini, kamu paling suka sama apanya?

Andri: tempatnya bagus, aku suka liat gambar-gambar di temboknya.

N: ada lagi ga yang kamu suka di tempat ini?

Andri: aku suka liat pajangan ikan yang diawetin itu.

N: oia? Kenapa emang kamu suka?

Andri: lucu, tapi ada yang bentuknya serem juga sih.

N: terus daritadi kamu ikut kegiatan disini, kira-kira kegiatan apa yang paling kamu suka?

Andri: aku paling suka sama game di komputer yang disitu, sama nonton film ikan deh.

N: kamu seneng ga ada disini?

Andri: iya, seneng.

N: senengnya kenapa?

Andri: soalnya disini aku jadi banyak tau soal ikan-ikan yang banyak macamnya.

N: ada lagi g yang bikin kamu seneng ada disini?

Andri: buku-bukunya juga bagus-bagus, tapi sayangnya ga boleh dibawa pulang kaya di perpustakaan.

**Informan: Rheina**

N: halo Rachel..kamu lagi apa?

Rheina: aku baru selesai dengerin storytelling soal laut dan isinya.

N: oia? Kamu suka?

Rheina: iya, aku suka banget dengerin cerita. Apalagi yang baru aku tau, jadinya yang aku tau soal laut sama ikan-ikan yang ada di laut itu jadi nambah.

N: oia,kamu tau ga ini tempat apa?

Rheina: ini namanya rumah pintar.

N: tau dari mana ini namanya rumah pintar?

Rheina: sebelumnya aku pernah kesini, terus papa bilang ini namanya rumah pintar. Hampir sama kaya taman bacaan gitu.

N: kamu tau taman baca itu kaya gimana?

Rheina: kaya perpustakaan, tapi kegiatannya lebih banyak. Terus yang dateng lebih banyak anak-anak.

N: oia? Rachel tau dari mana soal taman baca?

Rheina: papa yang ngasitauin terus mama juga pernah ceritain soal taman baca.

N: kamu pernah ke tempat kaya gini sebelumnya?

Rheina: selain disini sih belum,tapi pernah liat taman baca yang di tv itu.

N: jadi kesini juga baru pertama kali?

Rheina: ngga,kalo kesini aku udah 2 kali sama ini. Waktu itu aku kesini sama papa mama

N: katanya kan kamu udah dua kali kesini, terus kegiatan apa yang paling kamu suka?

Rheina: aku suka games-nya, storytelling,baca buku sama smuanya deh ka..hehe

N: apa kamu suka baca buku?

Rheina: iya

N: dari semua buku disini, kamu nemu bacaan yang kamu suka?

Rheina: aku bingung soalnya banyak buku,tapi aku paling suka sama komik dan dongeng sih.

N: jadi bacaan yang kamu suka udah kamu temuin?

Rheina: ngga juga sih,soalnya aku belum sempet baca banyak, baru liat judul2nya terus udah di panggil kumpul buat *storytelling*.

N: oia,terus yang kamu suka dari tempat ini apa?

Rheina: soalnya ada di ancol,jadi aku bisa sekalian ke tempat-tempat lain..bisa ke pantai juga.

N: kamu seneng di tempat ini?

Rheina: iya, aku seneng banget

N: kenapa?

Rheina: selain tempatnya di ancol, aku juga suka sama suasana ruangannya. Ditambah buku-buku nya banyak.

N: menurut kamu ada yang kurang ga sih di tempat ini?

Rheina: kurang luas tempatnya..hehe

N: iya sih, tapi buat kamu itu ganggu banget ga?

Rheina: ngga sih, cuma kan enak aja kalo tempatnya lebih lebar lagi..jadi baca bukunya bisa sambil tidur-tiduran bebas.

**Informan: Tania**

N: tania, lagi baca buku ya?

Tania: iya ka.

N: wah,kamu lagi baca buku apa?

Tania: aku lagi baca komik Nemo

N: kamu suka ya bacaan komik? Ada bacaan lain yang kamu suka ga?

Tania: iya,komik suka banget. Udah gitu yang lain kaya cerpen di majalah gitu juga aku suka.

N: terus bacaan kaya gitu bisa kamu temuin disini?

Tania: kalo komik iya ka,tapi bwat yang lain aku belum sempet nyari.

N: Oia,kamu tau ga sih tempat kaya gini tuh namanya apa?

Tania: perpustakaan ya ka? Bener ga?

N: emm..kamu tau dari mana emang?

Tania: emang bener ka?

N: hehe..bisa juga di bilang gitu.

Tania: soalnya yang aku tau tempat yang banyak buku gini selain toko buku ya perpustakaan..

N: terus kenapa kamu ga jawab toko buku?

Tania: soalnya buku disini kan ngga dijual

N: iya juga sih..terus kenapa lagi?

Tania: di toko buku juga ngga disuruh ngerjain LKS kaya tadi..hehe

N: terus kamu tau dari mana kalo ini namanya perpustakaan?

Tania: nebak..tapi yang di sekolah tempat kaya gini juga perpustakaan namanya.

N: oo..gitu,jadi perpustakaan sekolah kamu sama ya kaya disini?

Tania: sama nya cuma banyak buku doang, tapi kalo di perpustakaan sekolahku ga ada acara nonton film nya, ga ada mainan di komputernya, terus juga ga bisa tiduran sama duduk di lantai kaya gini.

N: jadi tempat ini juga namanya perpustakaan?

Tania: hehe..rumah pintar tuh kak kata temenku

N: kamu tau kenapa namanya rumah pintar?

Tania: emm..mungkin gara2 banyak bukunya..baca buku terus kan bikin pintar ka..hehe

N: iya juga sih..terus daritadi disini yang paling kamu suka apanya?

Tania: bukunya banyak, tempatnya bagus, kegiatannya ngga ngebosenin

N: terus kegiatan yang paling kamu suka apa?

Tania: aku suka semuanya

N: kamu seneng ngga ada tempat kaya gini di ancol?

Tania: seneng, daripada perpustakaan yang di sekolah aku..hehe

N: oia, kenapa emang senengnya?

Tania: soalnya kan aku bisa baca buku sama jalan2 kalo disini..terus kalo di perpustakaan sekolah aku bisa baca buku sama ke kelas doang. Di sekolah aku mah sepi, ngga kaya disini yang ngga ngebosenin.

N: terus kamu ngerasa seneng ngga ada disini?

Tania: seneng dong

N: oia, kenapa senengnya?

Tania: soalnya tempatnya nyenengin, terus lengkap juga. Bisa sambil jalan-jalan ke tempat lain lagi..

N: menurut kamu, ada yang kurang ngga sih disini?

Tania: ngga ada kayanya..aku suka-suka aja.