

ANALISIS FUNGSI KOMIK SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN PEMAKAI DI PERPUSTAKAAN SMK NEGERI 1 KUDUS

Rikhadlotul Aisy^{*)}, Ary Setyadi

*Progam Studi S-1 Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275*

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai fungsi penerapan komik sebagai media pendidikan pemakai di perpustakaan, terutama dalam pengenalan sumber daya perpustakaan dan cara temu balik informasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fungsi penerapan komik sebagai media pendidikan pemakai di perpustakaan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan *action research*. Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi non-partisipan dan wawancara terstruktur. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa setelah menerima materi pendidikan pemakai dengan menggunakan media komik, siswa mempunyai pengetahuan baru mengenai sumber daya perpustakaan dan perubahan perilaku siswa dalam melakukan temu balik informasi. Gambar, dialog, cerita, dan karakter yang terdapat pada komik berpengaruh dalam menarik minat siswa untuk mendapatkan pengetahuan baru mengenai sumber daya yang ada di perpustakaan, dan cara temu balik informasi di perpustakaan.

Kata kunci: pendidikan pemakai; komik; orientasi perpustakaan; instruksi perpustakaan; temu balik informasi

Abstract

This research discusses about the function of comics application as media for user education in library, especially to introduce the resources of library and how to get the information retrieval. The purpose of this research is to know the function of comics application as media for user education in library can give influence. The method used in this research is descriptive qualitative with action research approach. The methods used to collect the data are observation, interviews and documentation. The techniques used to collect data are observation non-participant and structured interviews. The result from this research shows that after receiving the material about user education with comics as media, students have new knowledge about library's resources and change their behavior towards information retrieval. The pictures, dialogues, stories, and characters in the comics are influential in attracting student's interest to gain new knowledge about the resource content in the library, and how to get information retrieval in the library.

Keywords: user education; comics; library orientation; library instruction; information retrieval

^{*)} Penulis Korespondensi.
E-mail: aisy@yahoo.com

1. Pendahuluan

Kegiatan pendidikan pemakai merupakan program layanan di perpustakaan yang berupaya untuk memberikan informasi mengenai sumber daya yang dimiliki oleh perpustakaan. Tujuan dari kegiatan pendidikan pemakai yaitu untuk membantu pemustaka memanfaatkan sumber daya yang dimiliki oleh perpustakaan secara optimal. Menurut Rusmana (2009: 1-5) yang dimaksud dengan sumber daya perpustakaan yaitu terdiri dari sumber daya manusia, koleksi media informasi dan fasilitas di perpustakaan.

Pemberian pendidikan pemakai di perpustakaan merupakan tugas yang seharusnya dilakukan oleh seorang pustakawan. Pustakawan harus mampu memberikan materi pendidikan pemakai yang mudah dipahami oleh pemustaka. Berbagai media dapat digunakan oleh pustakawan agar pemustaka lebih mudah dalam menyerap materi pendidikan pemakai yang diberikan. Salah satu media yang dapat digunakan oleh pustakawan yaitu dengan menggunakan media visual.

Media visual berarti menyampaikan arti sebuah pesan dengan menggunakan perantara unsur gambar. Unsur gambar adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan digunakan untuk menyampaikan arti dan maksud dari sebuah pesan. Kegiatan pendidikan pemakai yang memanfaatkan media visual diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan pemustaka terhadap materi pendidikan pemakai yang disampaikan oleh pustakawan, khususnya di perpustakaan sekolah. Menurut pengamatan awal penulis, salah satu media visual yang banyak diminati siswa di sekolah saat ini adalah komik. Terbukti bahwa siswa SMK Negeri 1 Kudus ketika berkunjung ke perpustakaan seringkali hanya membaca koleksi fiksi, terutama komik.

SMK Negeri 1 Kudus merupakan sekolah unggulan yang banyak mengukir prestasi diantaranya merupakan satu-satunya SMK Negeri Bisnis Manajemen dan Pariwisata di Kabupaten Kudus. Perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus pernah melaksanakan kegiatan pendidikan pemakai satu kali pada masa orientasi peserta didik baru dengan metode ceramah. Menurut pustakawan di perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus, kegiatan pendidikan pemakai dengan menggunakan metode ceramah tidak efektif karena masih banyak siswa yang belum mengetahui tentang perpustakaan dan belum mampu melakukan temu balik informasi secara benar. Bahkan sampai sekarang pustakawan di perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus masih bingung mencari media yang tepat dalam menyampaikan materi pendidikan pemakai.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, penulis bermaksud menerapkan komik sebagai media pendidikan pemakai di perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus. Untuk mengetahui fungsi dari penerapan komik

sebagai media pendidikan pemakai tersebut, perlu dilakukan kajian lebih mendalam melalui penelitian yang berjudul “Analisis Fungsi Komik sebagai Media Pendidikan Pemakai di Perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus”.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini merupakan aspek yang ingin dilihat dalam penelitian. Teori yang digunakan bukan sebagai aspek untuk mengukur indikator hasil penelitian, selain itu teori ini juga digunakan sebagai pedoman penyusunan pertanyaan penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data.

Pendidikan pemakai merupakan kegiatan yang semestinya ada di setiap perpustakaan. Pendidikan pemakai merupakan suatu rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mendidik pemustaka atau pengguna agar mengetahui informasi mengenai sumber-sumber informasi yang ada di perpustakaan, tidak hanya berupa koleksi buku, tetapi juga meliputi fasilitas dan layanan yang ada di perpustakaan (Rahayuningsih, 2007: 92).

Menurut Rahayuningsih (2007: 125) ada bermacam-macam tujuan yang hendak dicapai dalam kegiatan pendidikan pemakai, yaitu:

1. Mendidik pemustaka agar memanfaatkan segala sumber informasi dan fasilitas di perpustakaan secara bijak dan bertanggung jawab.
2. Memberi tahu kepada pemustaka mengenai sumber informasi di perpustakaan dalam bentuk tercetak maupun non cetak.
3. Memperkenalkan kepada pemustaka jenis-jenis koleksi dengan ciri-ciri khususnya.
4. Memungkinkan pemustaka menggunakan perpustakaan dan informasi secara efektif dan efisien.
5. Memungkinkan pemustaka untuk memakai sumber-sumber literatur agar menemukan informasi yang relevan dengan masalah yang dihadapi.
6. Memberikan pelatihan dan petunjuk dalam menggunakan perpustakaan dan sumber-sumber informasi.
7. Mengembangkan minat baca pemustaka.

Berdasarkan tujuan yang diuraikan oleh Rahayuningsih, dapat ditarik simpulan bahwa pendidikan pemakai tidak hanya pengenalan tentang koleksi, namun juga tentang pemberian informasi, pelatihan dan pemberian petunjuk mengenai koleksi, sumber-sumber informasi dan segala fasilitas yang ada di perpustakaan.

Selanjutnya menurut Rice (1981: 5-7) terdapat tiga model dalam penerapan pendidikan pemakai yang diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Orientasi Perpustakaan
Orientasi perpustakaan merupakan kegiatan pengenalan perpustakaan secara umum kepada

- pengguna perpustakaan.
2. Instruksi Perpustakaan
Instruksi perpustakaan ini merupakan kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan sumber-sumber informasi sebagai alat temu balik informasi.
 3. Instruksi Bibliografi
Instruksi bibliografi ini biasanya diberikan kepada siswa ataupun guru yang ingin melakukan riset atau membuat karya tulis.

Agar penyampaian materi pendidikan pemakai yang dijelaskan di atas dapat berjalan dengan baik, maka perlu menentukan terlebih dahulu media apa yang sesuai dan efektif yang akan diterapkan dalam kegiatan pendidikan pemakai. Menurut Downard (1992: 29-38) ada beberapa cara dalam menerapkan pendidikan pemakai, yaitu:

1. Wisata Perpustakaan
Wisata perpustakaan ini berfungsi untuk memperkenalkan perpustakaan secara umum dengan cara mengajak pengunjung untuk mengelilingi perpustakaan sambil diperkenalkan apa saja yang ada di perpustakaan.
2. Audio visual
Penyampaian materi dengan media audio visual bertujuan untuk memperkenalkan perpustakaan dengan menggunakan media suara, gambar, atau suara dan gambar.
3. Penyampaian presentasi melalui *slide*
Presentasi melalui *slide* ini sama dengan penyampaian sosialisasi yang dilaksanakan dalam suatu ruangan.
4. Pendampingan literasi (konsultasi bibliografi)
Pendampingan literasi ini ditujukan kepada pengunjung untuk membantu pengunjung dalam menemukan koleksi yang sesuai dengan yang mereka butuhkan, khususnya bagi seseorang yang akan melakukan penelitian.

Kegiatan pendidikan pemakai diterapkan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pengguna, salah satunya adalah proses temu balik informasi. Menurut Hasugian (2007: 3) ada lima komponen dalam sistem temu balik informasi, yaitu:

1. Pengguna
Yang dimaksud dengan pengguna adalah orang-orang yang menggunakan atau memanfaatkan sistem temu balik informasi dalam kegiatan pencarian informasi berdasarkan kebutuhan informasi orang-orang tersebut.
2. *Query* (Kata Kunci)
Query merupakan format bahasa, atau lebih sering disebut sebagai kata kunci yang digunakan dalam temu balik informasi.

3. Dokumen
Dalam hal ini, yang dimaksud dokumen adalah bahan pustaka, baik artikel, majalah, buku, laporan penelitian dan lain-lain yang digunakan dalam sistem temu balik informasi.
4. Indeks Dokumen
Indeks dokumen merupakan kata atau daftar istilah yang mewakili suatu dokumen, yang memberi sedikit gambaran mengenai subjek, kepengarangan, atau representasi lainnya dari suatu dokumen.
5. Pencocokan
Pencocokan yang dilakukan di sini yaitu mencocokkan antara *query* (kata kunci) dengan indeks dokumen.

Berdasarkan keterangan di atas, untuk mengetahui hasil dari kegiatan pendidikan pemakai salah satu indikatornya yaitu pengguna. Perilaku temu balik informasi pengguna dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Laloo (2002: 31-91), dijelaskan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku penelusuran informasi seseorang, yaitu:

1. *Whether the source is within reach*
Maksudnya adalah apakah sumber berada dalam jangkauan. Perilaku penelusuran informasi dipengaruhi oleh kemudahan seseorang untuk memperoleh sumber informasi.
2. *Whether money will be Involved-if so, how much money*
Artinya bahwa apakah uang terlibat dalam penelusuran informasi, jika demikian, berapa banyak jumlahnya. Hal ini memiliki makna bahwa dalam penelusuran informasi, dipengaruhi oleh biaya dalam mendapatkan informasi.
3. *Whether time will be involved-if so, how much time*
Maksudnya adalah waktu menjadi pengaruh besar dalam penelusuran informasi. Pengguna harus mengetahui berapa lama dia memerlukan waktu untuk memperoleh informasi.
4. *Whether the source will have the answer to the problem*
Kalimat di atas dapat diartikan bahwa sumber informasi yang ada, apakah telah mampu membantu untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi pencari informasi.
5. *Whether they will understand what the provide as answer*
Kalimat di atas memiliki pengertian bahwa perilaku penelusuran informasi dipengaruhi oleh kemudahan pengguna dalam memahami jawaban yang disediakan oleh sumber informasi.

Penelitian ini menggunakan komik sebagai media pendidikan pemakai di perpustakaan. Menurut Pramana (2015: 4) komik adalah media visual yang unik dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif serta mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Komik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu komik potongan (*comic strip*). Menurut website “jagoan comic” yang dikutip oleh Pramana (2015: 4-5) komik potongan ini hanya berupa penggalan-penggalan gambar yang disusun/ dirangkai menjadi sebuah alur cerita pendek. Namun isi ceritanya tidak terpaku harus selesai pada satu kali terbitan namun dapat juga dijadikan suatu cerita bersambung/ berseri. Penyajian isi cerita juga dapat berupa humor/ banyoln atau cerita yang serius namun disenangi oleh pembaca.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan *action research*. Model penelitian *action research* yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model *Stringer* yang meliputi tiga langkah (Yaumi, 2014: 43), yaitu:

1. *Look* (Melihat)
Melihat yang dimaksud adalah mengumpulkan informasi (mengumpulkan data) dan menggambarkan situasi (mendefinisikan dan mendeskripsikan) sesuatu yang terjadi.
2. *Think* (Berpikir)
Berpikir yaitu dengan melakukan analisis data yang diperoleh.
3. *Act* (Bertindak)
Bertindak artinya melakukan kegiatan atau tindakan yang sesuai dengan masalah yang dihadapi serta melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.

Informan dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Informan dalam penelitian ini terdiri dari delapan siswa sebagai informan kunci dan satu orang pustakawan sebagai informan tambahan. Metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi non-partisipan, wawancara terstruktur dan dokumentasi.

Metode analisis data yang digunakan, yaitu metode analisis data deskriptif kualitatif dengan teknik analisis data sebelum di lapangan dan analisis data di lapangan. Analisis data sebelum di lapangan terjadi pada saat menganalisis hasil wawancara dengan pustakawan untuk memahami permasalahan yang terjadi. Selain itu, dilakukan *pre-test* terhadap informan kunci untuk mengetahui keadaan lapangan dari sudut pandang pemustaka. Kemudian analisis data di lapangan berupa reduksi data, penyajian data,

penarikan kesimpulan dan verifikasi. Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi sumber.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pengetahuan Siswa tentang Perpustakaan sebelum Penerapan Komik sebagai Media Pendidikan Pemakai

Pada dasarnya siswa atau informan dalam penelitian ini belum mengetahui secara pasti mengenai sumber daya yang dapat dimanfaatkan di perpustakaan. Subbab berikut akan dijelaskan gambaran umum pengetahuan siswa tentang perpustakaan sebelum penerapan komik sebagai media pendidikan pemakai. Sebenarnya siswa sudah pernah mendapatkan materi pendidikan pemakai pada masa orientasi peserta didik baru dengan metode ceramah, namun kenyataan yang terjadi siswa belum sepenuhnya memahami tentang perpustakaan yang berada di sekolahnya tersebut. Berikut ini beberapa hal mendasar yang diketahui oleh informan yaitu :

1. Letak Perpustakaan
Secara umum siswa telah mengetahui letak ruang perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus, meskipun jawabannya beragam. Kesimpulan jawaban seluruh informan yaitu perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus berada di lantai 2 gedung baru paling depan, melewati resepsionis dan berhadapan dengan ruang komputer. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memperhatikan keberadaan perpustakaan ketika akan berkunjung ke perpustakaan.
2. Jenis Koleksi
Koleksi yang terdapat di Perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus sangat beragam. Terdapat berbagai buku dengan berbagai macam subjek. Secara umum, siswa mengetahui jenis koleksi yang ada di perpustakaan, namun mereka tidak dapat menyebutkannya dengan rinci.
3. Jam Layanan
Jam layanan perpustakaan di SMK Negeri 1 Kudus adalah Jam 7.00 -11.00 WIB pada hari aktif masuk sekolah yaitu hari Senin –Sabtu, namun kenyataan yang terjadi para siswa tidak mengetahui secara pasti jam layanan di perpustakaan.
4. Jenis Layanan
Layanan yang ada di perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus yaitu layanan sirkulasi, layanan internet, layanan audio visual, layanan baca di tempat dan layanan komputer. Kenyataan yang terjadi, para siswa belum bisa menyebutkan layanan yang ada di perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus dengan lengkap. Bahkan ada enam dari delapan

informan yang menyebutkan fasilitas di perpustakaan ketika diwawancarai tentang layanan apa saja yang ada di perpustakaan. Fasilitas yang disebutkan antara lain : meja, rak, kursi, alat tulis, AC, TV, ventilasi yang memadai dan air minum.

5. Manfaat Perpustakaan

Kenyataan yang terjadi di perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus, siswa hanya mengetahui manfaat perpustakaan yaitu menambah pengetahuan dan wawasan. Padahal masih ada manfaat lain ketika berkunjung ke perpustakaan. Hanya ada satu informan yang bisa menyebutkannya yaitu manfaat berkunjung ke perpustakaan dapat mendapat hiburan. Hal tersebut terjadi karena memang pustakawan belum menyampaikan materi orientasi perpustakaan tentang manfaat perpustakaan.

3.2 Kemampuan Temu Balik Informasi Siswa sebelum Penerapan Komik sebagai Media Pendidikan Pemakai

Enam dari delapan informan langsung menuju rak ketika mencari buku yang dibutuhkan. Satu informan lain, ada yang melihat tabel klasifikasi terlebih dahulu dan informan lainnya bertanya ke pustakawan ketika mencari buku yang dibutuhkan. Jadi, semua informan tidak mengenal mencari buku yang dibutuhkan lewat katalog. Padahal di perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus tersedia katalog untuk membantu temu balik informasi.

Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, yaitu:

1. Minimnya pengetahuan siswa mengenai perpustakaan dan cara temu balik informasi atau menelusur informasi
2. Pendidikan pemakai yang dilakukan hanya satu kali dan belum maksimal
3. Pustakawan tidak memberikan informasi bagi siswa mengenai tatacara penelusuran informasi.
4. Alat bantu penelusuran informasi masih terbatas, yaitu hanya dengan katalog manual.

3.3 Penerapan Komik sebagai Media Pendidikan Pemakai

Kegiatan pendidikan pemakai oleh penulis dilaksanakan pada hari Senin, 17 April 2017. Kegiatan ini melibatkan delapan orang informan dari kelas X Adminitrasi 2 sebagai peserta dan pustakawan sebagai pengawas pelaksanaan sosialisasi. Hal ini dilakukan agar pustakawan mengetahui juga apa yang disampaikan penulis sehingga tidak ada perbedaan informasi antara penulis, siswa dan pustakawan. Pemberian materi berlangsung selama kurang lebih 15

menit. Penulis menampilkan materi dalam bentuk komik sebagai medianya. Media komik ini diharapkan agar siswa lebih mudah memahami materi yang penulis sampaikan. Materi yang diberikan dalam pendidikan pemakai menurut Rice (1981: 5-7) yaitu: orientasi perpustakaan, instruksi perpustakaan dan instruksi bibliografi.

Dari ketiga materi di atas, penulis akan memfokuskan pada materi orientasi perpustakaan dan intruksi perpustakaan, karena untuk tingkat sekolah menengah kejuruan jarang sekali menyusun karya ilmiah atau penelitian, sehingga pengajaran bibliografi belum diperlukan. Materi tersebut dikemas dalam bentuk komik. Gambar, dialog, cerita dan karakter yang terdapat dalam komik semuanya berpengaruh dalam menarik minat siswa dalam memperoleh pengetahuan baru tentang perpustakaan dan cara temu balik informasi.

3.3.1 Gambar

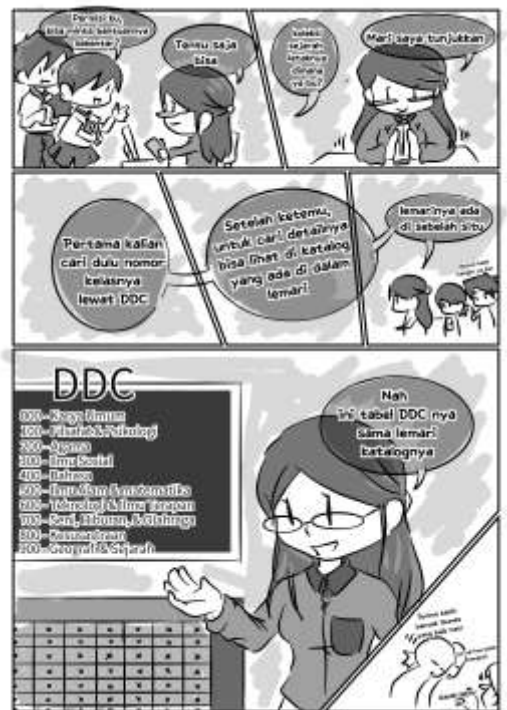
Gambar dalam komik yang dibuat penulis menyesuaikan keadaan sebenarnya di perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus. Dalam hal ini keadaan sebenarnya yang dimaksud adalah tata letak gambar dalam komik.



Gambar 1. Komik media pendidikan pemakai halaman 1



Gambar 5. Komik media pendidikan memakai halaman 5



Gambar 7. Komik media pendidikan memakai halaman 7



Gambar 6. Komik media pendidikan memakai halaman 6



Gambar 8. Komik media pendidikan memakai halaman 8

Gambar pada komik yang berupa gambar tokoh juga mencerminkan sesuai keadaan semestinya yaitu dua tokoh yang bernama Sari dan Abdul yang digambarkan memakai seragam sekolah, sedangkan

pustakawan bernama bu Laila yang digambarkan memakai pakaian kerja. Gambar juga mencerminkan penggambaran dari alur cerita dan dialog. Misalnya pada saat Sari memberikan penjelasan tentang perpustakaan pada halaman pertama, pada gambar tokoh Sari yang terlihat mengangkat kedua tangannya seperti gaya menjelaskan.

Gambar yang terdapat dalam komik menurut informan menarik karena dengan adanya gambar pada komik mempunyai pengaruh terhadap minat siswa dalam memperoleh informasi baru.

3.3.2 Dialog

Dialog yang dipakai oleh penulis dalam membuat komik yaitu menggunakan ragam bahasa dialek nonformal atau lebih tepatnya ragam bahasa gaul. Penulis menggunakan bahasa ragam gaul tersebut guna menyesuaikan informan yang berusia remaja. Karena masa remaja memiliki karakteristik antara lain petualangan, pengelompokan dan kenakalan. Ciri ini juga tercermin dalam bahasa mereka. Keinginan untuk membuat kelompok eksklusif menyebabkan mereka mencintainya bahasa rahasia. (Sumarsana dan Partana, 2002 : 150)

Beberapa dialog yang ada dalam komik yang memakai kata-kata yang menunjukkan bahasa ragam gaul yaitu terdapat kata *yuks* (artinya ajakan), *gendats* (artinya gemuk), *lu* (artinya kamu), *btw* (kepanjangan dari *by the way* yang artinya ngomong-ngomong), *bawel* (artinya banyak bicara), *gils bet deh* (artinya menunjukkan sosok perempuan sekali), *ampyun bosque* (artinya mengeluhkan), *sori boskuh* (artinya panggilan akrab anak zaman sekarang). Selain menggunakan bahasa gaul, dialog pada komik ini juga memakai bahasa baku yaitu ketika siswa berbicara dengan pustakawan atau sebaliknya.

Menurut informan komik yang diberikan oleh penulis mempunyai kelebihan yaitu dialognya yang sesuai dengan kondisi remaja saat ini sehingga dialog pada komik berpengaruh dalam menarik minat siswa dalam memperoleh informasi baru.

3.3.3 Cerita

Pemberian komik ini bermaksud untuk memberikan informasi kepada siswa mengenai perpustakaan, mulai dari letak perpustakaan, manfaat, hingga pengenalan terhadap nomor klasifikasi yang digunakan untuk penelusuran informasi. Agar pemberian informasi menarik, maka dibuat alur cerita yaitu ada dua orang siswa yang sedang berada di kelas kemudian menuju perpustakaan. Sari dan Bu Laila mengenalkan mengenai sumber daya yang ada di perpustakaan dan cara temu balik informasi di perpustakaan kepada Abdul ketika sedang di perpustakaan.

Enam dari delapan informan berpendapat bahwa cerita komik mempunyai pengaruh besar dalam menarik minat dalam memperoleh informasi. Tujuan dari alur cerita yang dibuat penulis yaitu supaya materi pendidikan pemakai dapat tersampaikan yaitu tentang materi orientasi perpustakaan dan cara temu balik informasi di perpustakaan.

1. Materi Pendidikan Pemakai Orientasi Perpustakaan

Menurut Rice (1981: 5-7), orientasi perpustakaan merupakan kegiatan pengenalan perpustakaan secara umum kepada pengguna perpustakaan, mulai dari struktur organisasi perpustakaan, koleksi apa saja yang tersedia di perpustakaan, jam layanan, jenis layanan yang ada, cara menjadi anggota perpustakaan dan cara peminjaman ataupun pengembalian koleksi.

Pada penelitian ini, materi pendidikan pemakai orientasi perpustakaan yang dikemas dalam komik terdapat pada halaman satu sampai enam. Halaman pertama pada komik menjelaskan mengenai ajakan berkunjung ke perpustakaan. Pada halaman pertama juga menjelaskan tentang fungsi perpustakaan yaitu sebagai sumber pengetahuan dan hiburan.

Selanjutnya halaman kedua dalam komik menjelaskan mengenai letak perpustakaan dan jam layanan perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus. Dijelaskan bahwa letak perpustakaan berada di lantai 2 gedung depan SMK Negeri 1 Kudus. Sedangkan jam layanannya yaitu mulai dari pukul 07.00- 11.00 WIB.

Pada halaman ketiga komik berisi tentang langkah-langkah masuk perpustakaan yaitu di mulai dengan melepas sepatu. Perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus menyediakan fasilitas rak sepatu yang berada di depan ruangan untuk meletakkan sepatu para pengunjung perpustakaan.

Selanjutnya pada halaman keempat komik melanjutkan keterangan halaman ketiga yaitu mengenai langkah-langkah masuk ke perpustakaan. Setelah melepas sepatu, kemudian tas di taruh di loker yang merupakan fasilitas yang diberikan oleh perpustakaan agar tas aman dan perpustakaan terhindar dari pencurian buku. Setelah masuk ruang perpustakaan, hal pertama yang dilakukan yaitu mengisi buku pengunjung perpustakaan.

Kemudian pada halaman kelima komik berisi tentang materi keanggotaan, fasilitas yang ada di perpustakaan dan layanan yang ada di perpustakaan. Materi keanggotaan dijelaskan bahwa setiap siswa baru di SMK Negeri 1 Kudus ketika masuk pertama menjadi siswa baru otomatis sudah menjadi anggota perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus. Selanjutnya materi tentang fasilitas dijelaskan bahwa fasilitas yang ada di perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus yaitu meja baca, ruangan ber AC, komputer, katalog dan air minum

gratis. Selanjutnya untuk layanan yaitu ada layanan sirkulasi, layanan baca di tempat, layanan internet, layanan audio visual dan layanan referensi.

Terakhir pada halaman keenam menjelaskan tentang jenis koleksi di perpustakaan yaitu ada koleksi fiksi dan non-fiksi. Selain itu, halaman tersebut menjelaskan tentang keberadaan pustakawan yang bernama bu Laila yang siap menjawab semua pertanyaan pemustaka.

2. Materi Pendidikan Pemakai Intruksi Perpustakaan

Menurut Rice (1981: 5-7), instruksi perpustakaan ini merupakan kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan sumber-sumber informasi sebagai alat temu balik informasi, misalnya penjelasan mengenai nomor panggil buku, cara menggunakan katalog (baik katalog manual ataupun katalog *online*), dan penggunaan sumber informasi lainnya yang tersedia di perpustakaan.

Pada penelitian ini, materi pendidikan pemakai intruksi perpustakaan yang dikemas dalam komik terdapat pada halaman tujuh dan delapan. Halaman tujuh menjelaskan tentang cara penelusuran informasi atau praktik temu balik informasi. Urutan dalam penelusuran informasi yang dijelaskan dalam komik yaitu pertama pemustaka harus mengenal tabel klasifikasi yaitu *Dewey Decimal Classification* (DDC) kemudian cari informasi mengenai *detail* buku dan letak buku menggunakan katalog manual. Setelah itu, baru menuju rak untuk mencari buku yang dibutuhkan. Selanjutnya pada halaman kedelapan komik menjelaskan tentang cara meminjam buku yaitu langsung menuju pustakawan untuk pencatatan peninjaman.

Menurut informan, komik yang diberikan penulis itu bagus karena alur ceritanya, karena ada alur cerita si pembaca akan penasaran bagaimana akhir ceritanya sehingga ingin membaca sampai selesai. Sehingga dapat diketahui bahwa alur cerita dalam komik mempunyai pengaruh dalam menarik minat siswa dalam memperoleh informasi baru dan hiburan.

3.3.4 Karakter

Tokoh yang terdapat dalam komik yang dijadikan sebagai media pendidikan pemakai yaitu Abdul, Sari, dan Bu Laila. Penulis mengambil nama-nama tokoh tersebut sesuai dengan nama siswa dan nama koordinator perpustakaan. Tokoh Abdul yang mempunyai nama lengkap Taufik Abdulloh mempunyai karakter yang pemalas yaitu jarang berkunjung ke perpustakaan, hobinya ke kantin. Sedangkan Sari yang mempunyai nama lengkap Ramuna Sari mempunyai karakter yang rajin, sabar karena sering ke berkunjung ke perpustakaan dan mengetahui tentang perpustakaan sehingga mampu

menjelaskan dengan sabar kepada Abdul. Selanjutnya Bu Laila sebagai koordinator perpustakaan yang mempunyai nama lengkap Noor Laila Rofiana, S.Si, M.Pd, mempunyai karakter yang ramah dan sabar ketika menjelaskan informasi tentang perpustakaan maupun temu balik informasi kepada siswa yang bertanya.

Sehingga dapat ditarik simpulan bahwa gambar, dialog, cerita dan karakter yang terdapat dalam komik semuanya berpengaruh dalam menarik minat siswa dalam memperoleh pengetahuan baru tentang perpustakaan dan cara temu balik informasi.

3.4 Pengetahuan Siswa tentang Perpustakaan setelah Penerapan Komik sebagai Media Pendidikan Pemakai

Keberhasilan dari suatu materi pendidikan pemakai yang diberikan, tergantung dari pemahaman dan daya tangkap peserta. Oleh karena itu, penulis perlu mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan oleh penulis kepada siswa. Sebelumnya penulis ingin mengetahui ketertarikan siswa terhadap materi yang diberikan oleh penulis dengan memberikan pertanyaan bagaimana pendapat Anda mengenai materi pendidikan pemakai yang dikemas dalam komik.

Hasilnya semua informan tertarik dengan materi pendidikan pemakai yang dikemas dalam komik. Selain itu, telah terjadi peningkatan pengetahuan siswa tentang perpustakaan setelah membaca komik. Semua informan lebih mengetahui sumber daya yang dimiliki oleh perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus setelah membaca komik yang diberikan oleh penulis. Sumber daya yang bisa dimanfaatkan di perpustakaan yang mereka ketahui setelah membaca komik yaitu DDC, katalog, fasilitas dan jenis layanan.

3.5 Kemampuan Temu Balik Informasi Siswa setelah Penerapan Komik sebagai Media Pendidikan Pemakai

Setelah pemberian komik, penulis meminta siswa untuk melakukan temu balik informasi atau mencari buku sesuai dengan langkah-langkah yang ada di komik. Dari praktik temu balik informasi tersebut, diketahui ada perubahan perilaku siswa dalam melakukan temu balik informasi. Penulis ingin mengetahui perubahan perilaku temu balik informasi sesuai komik yaitu dengan memberikan pertanyaan dengan membaca komik, apakah Anda lebih mudah dalam melakukan temu balik informasi?

Berdasarkan jawaban informan dari pertanyaan di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa lebih cepat melakukan temu balik informasi setelah membaca komik karena mereka mengikuti langkah-langkah yang

ada di komik yaitu dengan memanfaatkan katalog. Sebelumnya mereka belum mengenal katalog.

3.6 Evaluasi Penerapan Komik sebagai Media Pendidikan Pemakai

Penulis melakukan evaluasi dengan mengajukan pertanyaan apa kelebihan dan kekurangan komik yang diberikan oleh penulis? Kelebihan komik yang diberikan penulis menurut semua informan yaitu menarik, mudah dipahami, tidak membosankan, bahasa diaolognya sesuai dengan remaja, alur cerita yang menarik, lucu, kreatif, singkat dan jelas. Kekurangan komik yang diberikan penulis yaitu warna, cover dan bentuk yang kurang kecil.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan komik tersebut, petugas perpustakaan merencanakan akan menerapkan komik sebagai media pendidikan pemakai untuk masa orientasi peserta didik baru mendatang.

4. Simpulan

Berdasarkan analisis data yang diuraikan penulis, menghasilkan simpulan sebagai berikut:

1. Penerapan pendidikan pemakai dengan menggunakan media komik, khususnya tentang orientasi perpustakaan dan instruksi perpustakaan menghasilkan pengetahuan baru siswa mengenai sumber daya perpustakaan dan perubahan perilaku siswa dalam melakukan temu balik informasi.
2. Siswa yang sebelumnya belum mengenal katalog kini sudah bisa memanfaatkan katalog, tidak lagi bergantung kepada pustakawan dalam mencari informasi yang dibutuhkan dan siswa dapat melakukan temu balik informasi secara cepat setelah diberikan materi pendidikan pemakai dalam bentuk komik.
3. Gambar, dialog, cerita dan karakter yang terdapat komik berpengaruh dalam menarik minat siswa untuk mendapatkan informasi baru tentang perpustakaan dan cara temu balik informasi.

5. Daftar Pustaka

Downard, Karen. 1992. "User Education in Academic Libraries. Library Management",13(3),29. <http://search.proquest.com/docview/198855982?accountid=49069>. Diunduh [12 Juni 2017].

Hasugian, Jonner. 2007. "Katalog Perpustakaan dari Katalog Manual Sampai OPAC". <http://ced.petra.ac.id/index.php/pus/article/view/17220/17169>. Diunduh [12 Juni 2017].

Laloo, Bikika Tariang. 2002. *Information Needs, Information Seeking Behaviour and Users*. New Delhi: Ess Ess Publication.

Pramana, Takari Chandra. 2015. "Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar IPA Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendowoharjo Sleman". <http://repository.upy.ac.id/157/1/JURNAL%20TAKARI%20CHANDRA%20PRAMANA.pdf>. Diunduh [4 Oktober 2016].

Rice, James. 1981. *Teaching Library Use a Guide for Library Instruction*. London: Greenwood Press.

Rahayuningsih, F. 2007. *Pengelolaan Perpustakaan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Rusmana, Agus. 2009. "Manajemen Sumber Daya Perpustakaan". Disampaikan dalam Pelatihan Manajemen Kepemimpinan diselenggarakan oleh Klub Perpustakaan Indonesia. <https://www.scribd.com/doc/24000044/Manajemen-Sumber-Daya-Perpustakaan>. Diunduh [4 Oktober 2016].

Sumarsono, dan Paina Partana. 2002. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Sabda dan Pustaka Pelajar.

Yaumi, Muhammad dan Muljono Damopolii. 2014. *Action Research: Teori, Model dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.