



Oleh: SUTARSYAH, S.SOS. MP¹
Email: sutarsyah2@gmail.com

Film Animasi Sebagai Media Promosi Perpustakaan

Abstrak

Di era digitalisasi sekarang ini, pemanfaatan teknologi digital menjadi tuntutan utama dalam layanan perpustakaan. Makalah ini memaparkan tentang promosi perpustakaan dengan memanfaatkan film animasi sebagai media layanan digital di perpustakaan yang lebih interaktif dan mudah dipahami. Tujuannya agar perpustakaan sebagai media layanan informasi dapat menarik lebih banyak pengguna. Pembahasan tentang dampak teknologi informasi dan multimedia sebagai sarana promosi di perpustakaan dan deskripsi beberapa produk film multimedia yang dihasilkan perpustakaan dengan *content* yang berbeda, hal ini terkait dengan fungsi perpustakaan sebagai tempat rekreasi dan sumber pengetahuan. Diharapkan dengan pembuatan film multimedia ini fungsi perpustakaan sebagai tempat rekreasi menjadi tempat yang menyenangkan untuk mendapatkan dan berbagi informasi, sehingga dapat mengajak lebih banyak pemustaka berkunjung dan memanfaatkan perpustakaan.

Kata kunci: *perpustakaan, perpustakaan digital, promosi, multimedia, film animasi*

Latar Belakang

Di era digitalisasi sekarang ini, pemanfaatan teknologi digital menjadi tuntutan utama dalam layanan perpustakaan, oleh karena itu pengelola perpustakaan dalam hal ini pustakawan perlu lebih melek teknologi dan menyikapinya dengan memberikan layanan berbasis digital. Layanan digital menjadi *trend* layanan menarik saat ini, karena pemustaka mendapatkan informasi secara mudah dan cepat. Perpustakaan sebagai tempat mendapatkan informasi dan mencerdaskan masyarakat harus terus kreatif dan berinovasi dalam memberikan dan meningkatkan layanannya, hal ini didukung oleh pernyataan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Anies Baswedan (2016), bahwa "Perpustakaan seharusnya tidak hanya seperti gudang penyimpanan koleksi buku. Perpustakaan harus terus menyesuaikan diri dan berubah terlebih lagi di era digital saat ini. Perpustakaan seharusnya menjadi *knowledge center* bagi seluruh komunitas yang ada di sekitarnya". Terkait dengan pernyataan Anies

bahwa perpustakaan sebagai *knowledge center* atau sumber pengetahuan, menuntut pengelolanya dalam hal ini para pustakawan untuk dapat memberikan layanan perpustakaan yang lebih menarik dan atraktif sehingga tidak ditinggalkan oleh masyarakat penggunanya.

Item perpustakaan juga semakin meningkat dan mengarah kepada dokumen-dokumen multimedia yang menuntut manajemen layanan perpustakaan yang jauh lebih dinamis dan kreatif. Tuntutan ini disertai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, semakin memicu pemanfaatan TI dan multimedia dalam meningkatkan layanan perpustakaan (Seminar, 2004). Multimedia mempermudah menyampaikan informasi dalam bentuk audio dan visual, tampilan konten informasi/pembelajaran lebih menarik dan dinamis dibanding dalam bentuk buku. Oleh karena itu film animasi menjadi salah satu pilihan dari layanan yang diberikan perpustakaan, dan juga sebagai media promosi

¹ Pustakawan Madya Kebun Raya Bogor - LIPI

untuk mengajak masyarakat berkunjung ke perpustakaan.

Promosi merupakan bentuk kegiatan pemasyarakatan perpustakaan. Kegiatan ini penting dilakukan kepada pengguna perpustakaan dan masyarakat pada umumnya, agar koleksi dan layanan yang tersedia di perpustakaan dimanfaatkan secara maksimal oleh penggunanya, sehingga pengguna dan masyarakat dapat merasakan pentingnya keberadaan perpustakaan dalam menunjang kebutuhan informasi, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan mereka. Promosi adalah proses berkomunikasi mengenalkan tujuan, fungsi dan kegiatan perpustakaan serta mengajak masyarakat datang ke perpustakaan secara terus menerus. Diharapkan masyarakat akan terbiasa memenuhi kebutuhan informasinya di perpustakaan dan berdampak pada meningkatnya keterampilan dan kecerdasan masyarakat disekitarnya. Sehingga amanah yang tertuang dalam Undang-Undang Perpustakaan No. 43 Tahun 2007 pasal 3, yaitu “Perpustakaan berfungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa.” dapat terlaksana dengan baik. (Sutarsyah, 2015).

Perpustakaan Kebun Raya Bogor (KRB) sebagai unit pelaksana pengelola informasi lembaga berkepentingan untuk memasyarakatkan perpustakaan dengan menyebarkan informasi dan memberdayakan sumber pengetahuan yang dimiliki. Kebun Raya Bogor merupakan institusi konservasi *ex-situ* tertua di Indonesia yang memiliki nilai sejarah tinggi sebagai tonggak dalam perkembangan institusi dan penelitian pertanian di Indonesia dan merupakan pilar utama bagi usaha penyelamatan jenis-jenis tumbuhan dari kepunahan. Fungsi Kebun Raya dalam hal pendidikan lingkungan dan penelitian di bidang perkebunrayaan dan tumbuhan, perlu diinformasikan kepada masyarakat agar fungsi rekreasi lebih menonjol dapat diimbangi. (Sutarsyah, 2015).

Sejak tahun 2013 Perpustakaan KRB menerima magang, pelajar SMK dari jurusan multimedia hal ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan perpustakaan untuk meningkatkan layanan perpustakaan kepada pemustaka khususnya untuk segmen pelajar. Layanan ini perlu dilakukan karena Perpustakaan KRB memiliki fasilitas pojok anak dan koleksi yang diperuntukkan untuk anak-anak dan pelajar pada umumnya, selain itu

perpustakaan juga sering diundang untuk mengikuti pameran perpustakaan yang banyak dikunjungi pelajar. Oleh karena itu media film animasi ini menjadi salah satu pilihan sebagai media promosi kepada pemustaka, agar pemustaka tertarik untuk berkunjung dan memanfaatkan Perpustakaan KRB. Namun keterbatasan SDM perpustakaan dan kemampuan SDM perpustakaan membuat layanan ini tidak dapat terlaksana. Kebun Raya Bogor menjadi tempat menarik bagi sekolah dan perguruan tinggi untuk menempatkan siswa dan mahasiswanya melakukan praktek kerja lapangan/magang di Kebun Raya Bogor, kesempatan ini tidak disia-siakan oleh perpustakaan untuk menerima pelajar/siswa dari jurusan multimedia yang memiliki kemampuan membuat film animasi. Berikut pemaparan beberapa produk film animasi Perpustakaan Kebun Raya Bogor, hasil kerjasama dengan siswa SMK jurusan multimedia yang magang di perpustakaan, dari tahun 2013 s.d. 2015.

Tujuan

1. Mengenalkan produk layanan Perpustakaan KRB
2. Film animasi sebagai media promosi
3. Mengajak pemustaka berkunjung ke perpustakaan

Dampak Teknologi Informasi dan Multimedia di Perpustakaan

Saat ini pengembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memungkinkan layanan perpustakaan lebih beragam dan atraktif. Dengan melalui visualisasi multimedia yang meliputi teks, citra suara, video, dan animasi/film, layanan perpustakaan lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan multimedia telah mengubah paradigma layanan perpustakaan dari hanya melihat dan membaca, menjadi melihat, mendengar, mengamati dan mengerjakan. (Seminar, 2004). Perkembangan TIK juga memungkinkan dokumen multimedia dapat disimpan di situs web, sehingga layanan perpustakaan dapat dilihat, ditelusur dan digunakan oleh masyarakat yang lebih luas dan tidak dibatasi lokasi.

Dengan fenomena perpustakaan digital, layanan perpustakaan dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Perpustakaan digital adalah perpustakaan yang menyediakan sumber-sumber informasi dalam format terbaca mesin yang dapat diakses melalui jarak jauh dengan menggunakan jaringan komputer (SKKNI. 2012).

Perubahan-perubahan yang terjadi di dunia

perpustakaan, dokumentasi dan informasi pada abad informasi ini harus ditanggapi oleh pelaku informasi yaitu pustakawan yang mempunyai peranan dalam mata rantai informasi. Pustakawan sebagai salah satu pelaku dalam mata rantai informasi harus melengkapi atau membekali dirinya dengan keahlian maupun pengetahuan yang sesuai dengan tuntutan abad informasi agar dapat tetap berada dalam jalur mata rantai informasi untuk mendukung kegiatan organisasinya. Abad informasi dengan teknologi digitalnya banyak memberikan kemudahan dan kelebihan dalam menghasilkan, menyebarkan dan menggunakan pola pikir para pelaku informasi (Suwahyono. 2000). Karena dengan perpustakaan digital penyajian informasi akan mengalami perubahan format dari analog menjadi digital, begitupun untuk meningkatkan pendayagunaan informasi harus juga dilakukan perubahan dalam mengkomunikasikan dan mempublikasikan informasi dari media tercetak menjadi media teknologi digital.

Fenomena ini menjadi tantangan sekaligus kesempatan yang baik bagi pustakawan. Pada perpustakaan digital koleksi multimedia dan intelegensi artifisial memainkan peranan penting, maka sifat multimedia inilah yang mensyaratkan pustakawan digital untuk memiliki kompetensi bagaimana mengembangkan, mengelola, menyimpan, dan mendayagunakan sumber elektronik tersebut secara efektif dan efisien (Sumiati, 2014). Di era digital meningkatnya tuntutan kualitas layanan informasi yang semakin tinggi dari pemustaka, perlu disikapi dengan baik agar perpustakaan tidak ditinggalkan dan tergantikan oleh media lain yang lebih menarik.

Promosi Perpustakaan

Promosi perpustakaan adalah kegiatan memperkenalkan, menyebarluaskan dan mendayagunakan sumber daya serta layanan perpustakaan kepada masyarakat (SKKNI, 2014). Perpustakaan perlu melakukan promosi sebagai bagian penting dari pemasaran dan bagian dari kegiatan pemasyarakatan perpustakaan. Tujuan utama promosi adalah memberitahu, membujuk, dan mengingatkan. Peranan promosi dalam kegiatan pemasaran perpustakaan merupakan bagian yang sangat penting dalam mengkomunikasikan pesan-pesan pada individu, kelompok atau organisasi baik langsung maupun tidak langsung tentang suatu produk informasi yang dihasilkan oleh lembaga perpustakaan (Rachmawati. 2004). Diharapkan dengan promosi yang berkesinambungan dapat meningkatkan kunjungan

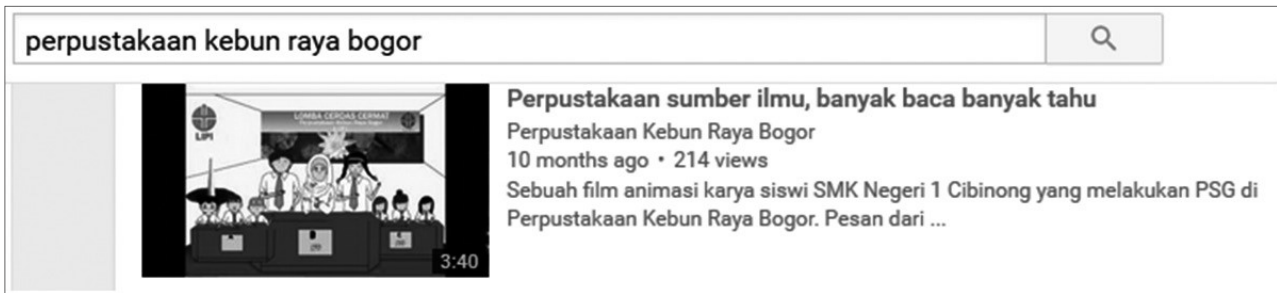
masyarakat ke perpustakaan, dan layanan perpustakaan dapat dimanfaatkan masyarakat secara maksimal.

Promosi merupakan media berkomunikasi kepada masyarakat, dengan memberi penjelasan dan meyakinkan masyarakat tentang layanan dan produk-produk perpustakaan yang dapat dimanfaatkan, sehingga masyarakat terbujuk untuk datang ke perpustakaan. Hal ini juga didukung oleh pernyataan Seminar (2004) bahwa "Salah satu fungsi vital perpustakaan adalah bagaimana dapat menarik lebih banyak pengguna perpustakaan, bagaimana menolong pengguna mencari dan mendayagunakan item dan fasilitas perpustakaan dengan kesulitan yang minimal, menginformasikan item dan layanan baru, membangkitkan minat baca dan belajar, serta menjangkau masyarakat luas tanpa kendala geografis". Terkait dengan fungsi membangkitkan minat baca dan belajar perlu adanya media promosi di perpustakaan. Agar perpustakaan tidak ditinggalkan oleh masyarakat penggunaannya pustakawan perlu melakukan terobosan dalam hal layanannya, salah satunya dengan membuat film animasi yaitu berupa tayangan yang meliputi suara dan gambar.

Film animasi menjadi salah satu media atraktif, dinamis dan menarik yang dapat dijadikan media promosi untuk mengajak pemustaka berkunjung dan memanfaatkan perpustakaan. Latar belakang pembuatan topik film disesuaikan dengan tugas pokok dan fungsi Kebun Raya Bogor, dalam hal ini pustakawan perlu mengidentifikasi, mengumpulkan data, menelusur dan mendapatkan data/informasi, mengolah dan menganalisis data yang akan menjadi tema dari film animasi. Hal ini dilakukan untuk memilih skala prioritas tema film yang akan dibuat. Selain itu pustakawan juga perlu membuat alur cerita, skenario, dan penyutradaraan dalam pembuatan film animasi tersebut. Berikut beberapa produk film animasi dari Perpustakaan Kebun Raya Bogor-LIPI:

1. Perpustakaan Sumber Ilmu Banyak Baca Banyak Tahu

Pada film ini, digambarkan sekelompok pelajar SMA yang sedang berjalan-jalan dan melihat poster lomba cerdas cermat yang diadakan Perpustakaan KRB, mereka tertarik untuk mengikuti lomba tersebut. Sesampai di rumah salah satu pelajar mencari informasi tentang tanaman dengan mengunjungi situs web Perpustakaan



KRB. Esok harinya para pelajar mengunjungi Perpustakaan KRB, untuk mendapatkan beberapa informasi dalam bentuk buku tentang tanaman yang ada di KRB dan informasi lainnya sebagai persiapan untuk mengikuti lomba cerdas cermat. Pertandingan cerdas cermat dimulai, dan hasil akhirnya mereka mendapatkan juara pertama.

Pada film ini pesan yang ingin disampaikan bahwa keberadaan perpustakaan sangat penting sebagai media untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, dan seseorang yang siap dan unggul di bidang informasi, akan lebih tahu, lebih cerdas, dan lebih mudah mendapatkan cita-cita yang diinginkan, sehingga keberhasilan akan selalu menyertainya.

- c. Museum Zoologi, adalah tempat display berbagai koleksi artefak satwa yang telah diawetkan dan fosil hewan lainnya, disajikan pula informasi dari masing-masing artefak satwa tersebut.
- d. Taman Teijsmann, sebuah taman yang dibuat untuk mengenang jasa Direktur Kebun Raya Bogor, J.E. Teijsmann periode tahun 1831 s.d. 1867.

Pesan yang ingin disampaikan memberikan pilihan tempat yang bisa dikunjungi dan mengubah *image* kebun raya di masyarakat sebagai tempat untuk “berpacaran” berangsur dapat meningkat menjadi tempat wisata yang memiliki aspek ilmiah dan aspek edukasi.



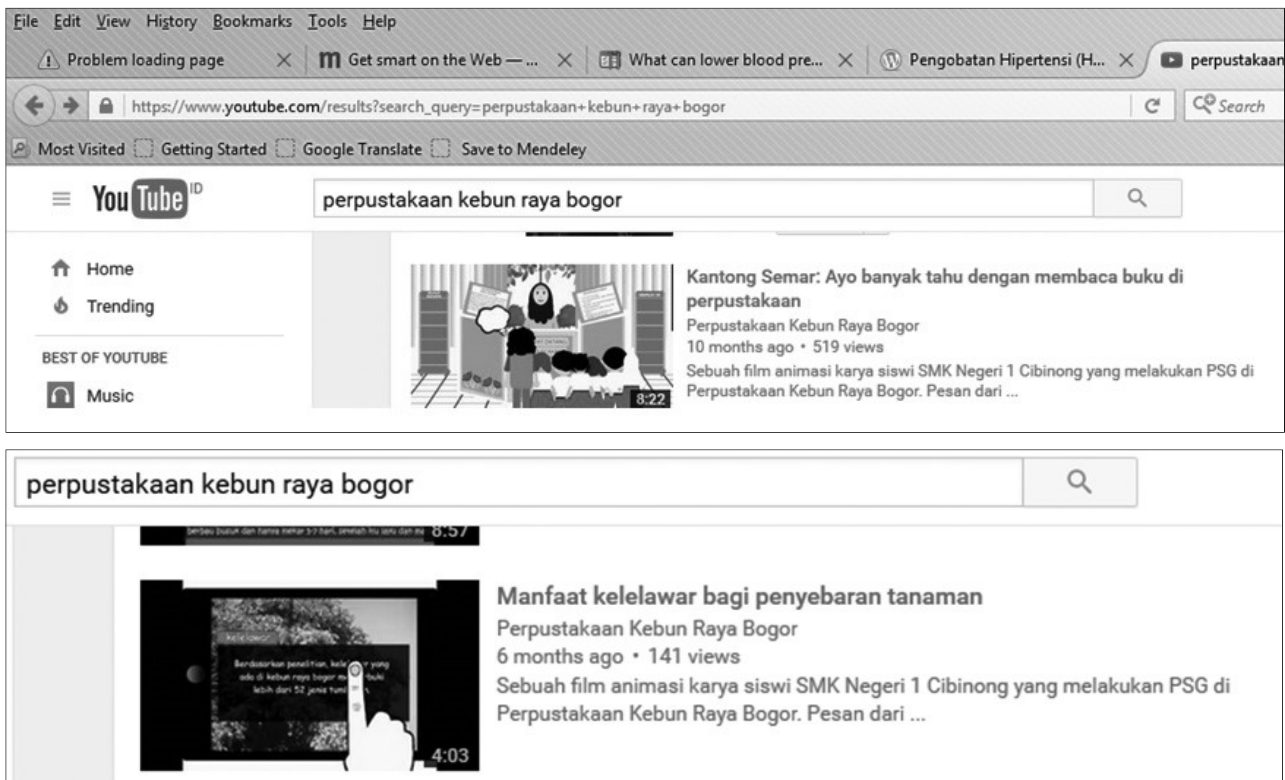
2. Tempat-Tempat Menarik di Kebun Raya Bogor

Film ini menggambarkan beberapa lokasi menarik dan memiliki nilai sejarah di KRB yang perlu dikunjungi oleh pengunjung. Lokasi-lokasi yang ditayangkan seperti:

- a. Perpustakaan, tempat mendapatkan berbagai jenis informasi tentang tanaman dan informasi perkebunrayaan dalam bentuk buku, majalah dsb.
- b. *Garden shop*, adalah sebuah toko yang disediakan Kebun Raya Bogor, di toko ini pengunjung Kebun Raya Bogor bisa membeli aneka tanaman, souvenir, dan

3. Perbedaan Amorphophallus Titanum dan Rafflesia patma

Film ini menjelaskan tentang perbedaan bunga bangkai, Amorphophallus titanum dan Rafflesia patma, habitat dan cara hidupnya. Pembuatan film ini berdasarkan keprihatinan pustakawan membaca dan menemukan beberapa buku yang masih salah mendeskripsikan kedua jenis tanaman tersebut, padahal buku tersebut dibaca dan dirujuk oleh beberapa guru, pelajar, orang tua siswa, dan pembaca lainnya. Dikhawatirkan informasi yang salah



tersebut berdampak pada perkembangan pengetahuan selanjutnya. Koleksi kedua tanaman tersebut terdapat di KRB, dan menjadi *icon* penting dan menarik bagi KRB karena tanaman tersebut menjadi objek penelitian para peneliti di Kebun Raya. Keberadaan kedua tanaman ini juga menjadi media edukasi bagi masyarakat untuk mengenal tanaman unik dan langka di Indonesia.

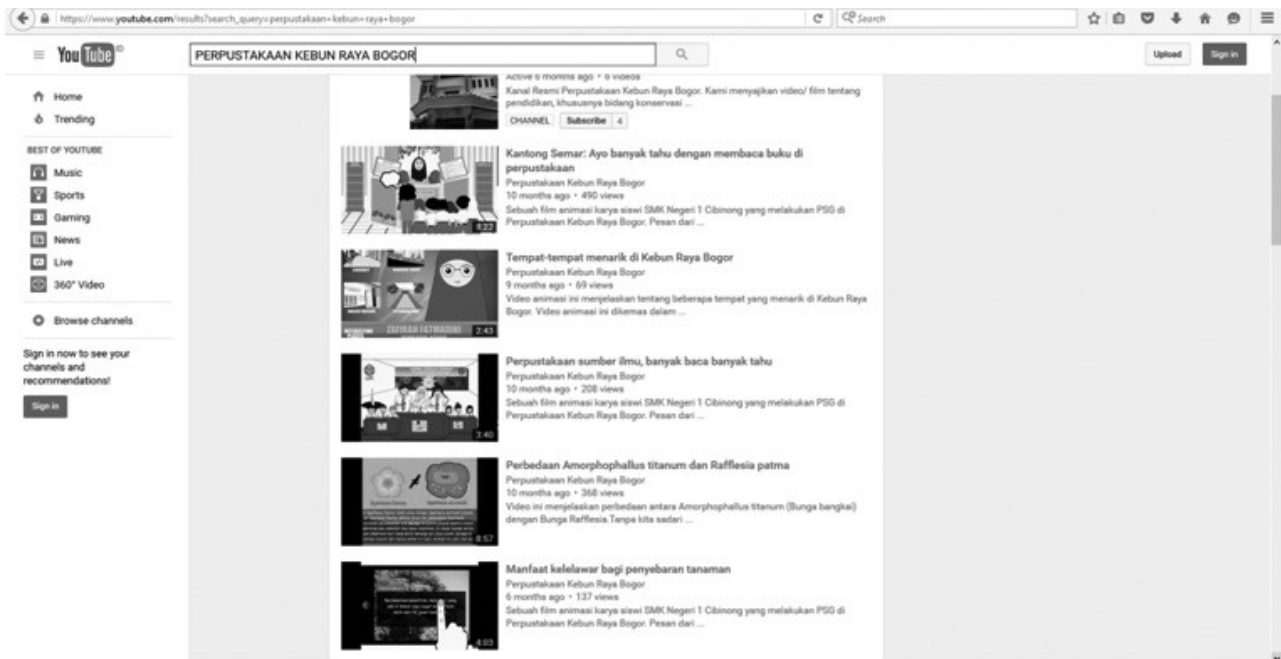
4. Kantong Semar, Ayo Banyak Tahu dengan membaca buku di perpustakaan

Kantong semar adalah tanaman dari suku *nepenthes*, tanaman ini unik dan menarik karena memiliki kantong. Tanaman ini dikoleksi dan diteliti di Kebun Raya Bogor. Dan menjadi daya tarik tersendiri bagi para pengunjung Kebun Raya. Oleh karena itu perpustakaan berkepentingan mengenalkan tanaman ini kepada masyarakat sebagai media edukasi tentang tanaman unik dan langka. Untuk mendapatkan tanaman ini pengunjung KRB bisa membelinya di Garden Shop/toko yang ada di KRB.

5. Manfaat kelelawar bagi penyebaran tanaman

Kebun Raya Bogor selain dikenal karena memiliki banyak tanaman unik dan langka, juga terkenal karena disinggahi oleh kelelawar. Pada film ini dijelaskan jenis dan fungsi kelelawar sebagai media penyebaran tanaman, peran kelelawar dan jumlah kelelawar di Kebun Raya Bogor. Pesan yang ingin disampaikan adalah hewan juga berfungsi sebagai agen penyebar tanaman, sehingga kita harus menyayangi dan melindungi hewan-hewan tersebut dari kepunahan.

Produk film animasi Perpustakaan KRB sudah di unggah/*upload* di *YouTube* di kanal/*channel* Perpustakaan Kebun Raya Bogor, sejak Mei tahun 2015. Silahkan melihat dan mengunduh/*men-download*-nya, dengan tampilan di *YouTube* seperti berikut ini:



Kesimpulan

Pemanfaatan teknologi digital menjadi tuntutan utama dalam layanan perpustakaan, dan menjadi *trend* layanan menarik saat ini, karena pemustaka mendapatkan informasi secara mudah dan cepat. Item perpustakaan juga semakin meningkat dan mengarah kepada dokumen-dokumen multimedia yang menuntut manajemen layanan perpustakaan lebih dinamis dan kreatif. Multimedia mempermudah menyampaikan informasi dalam bentuk audio dan visual, tampilan

konten informasi/pembelajaran lebih menarik dan dinamis dibanding dalam bentuk buku. Oleh karena itu film animasi menjadi salah satu pilihan dari layanan yang diberikan perpustakaan. Makalah ini menjelaskan tentang dampak teknologi informasi dan multimedia, promosi perpustakaan dan deskripsi lima film animasi produk Perpustakaan KRB. Film ini juga sebagai media promosi untuk mengajak pemustaka berkunjung dan memanfaatkan perpustakaan.

Daftar Pustaka

- Anies Baswedan. Perkaya peran pustakawan. Pikiran Rakyat. Senin, 21 Maret 2016. Hal. 6.
- Rachmawati, Tine Silvana. 2004. Faktor 4P, 3P dan 4C serta aplikasinya dalam kegiatan pemasaran perpustakaan (*library marketing*). BACA vol. 28 no.1 Juni 2004. Hal. 40-49.
- SKKNI. 2012. Indonesia. Kementerian Tenaga Kerja dan Transmigrasi. Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi RI No. 83 Tahun 2012 tentang Penetapan Rancangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sektor jasa kemasyarakatan, sosial budaya, hiburan dan perorangan lainnya bidang perpustakaan menjadi Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Seminar, Kudang B. 2004. Manajemen layanan perpustakaan dengan dokumen multimedia. Jurnal Pustakawan Indonesia. Vol. 4 no. 1. Hal. 12-21.
- Sumiati, Opong. 2014. Kompetensi pustakawan pengelola sumber elektronik. Media pustakawan. Vol. 21 no. 1. Hal. 1
- Sutarsyah. 2015. Pemasarakatan perpustakaan dokumentasi dan informasi dengan mendekatkan layanan perpustakaan pada pengguna: studi kasus Perpustakaan Kebun Raya Bogor-LIPI. Visipustaka, vol. 17 no. 3. Hal. 179-189
- Suwahyono, Nurasih, 2000. Mempersiapkan sumberdaya manusia bidang dokinfo memasuki abad informasi. BACA. vol. 25, no.1-2.