

# PAMERAN, MEDIA KOMUNIKASI ANTARA PERPUSTAKAAN DENGAN PENGGUNA

Noorika Retno Widuri  
Pustakawan Puslit Biologi-LIPI

## Abstrak

*Banyak cara yang dapat dilakukan dalam membina komunikasi antara perpustakaan dengan penggunanya. Pameran perpustakaan merupakan kegiatan di perpustakaan. Kegiatan ini diharapkan dapat mendekatkan hubungan dan mengenalkan perpustakaan kepada masyarakat. Penyelenggaraan pameran perpustakaan diharapkan ada feedback positif dari pengunjung sehingga terjadi komunikasi yang efektif.*

## I. PENDAHULUAN

Sebuah pepatah mengatakan, tak kenal maka tak sayang.

Setidaknya begitulah yang terjadi bila kita tidak saling mengenal, tentulah tidak akan terjadi komunikasi, tidak akan pernah ada tegur sapa. Akan tetapi bila kita mengenal, komunikasi pasti akan terjadi di manapun, bisa dengan bertegur sapa, atau berkunjung.

Perpustakaan misalnya, masyarakat *mengetahui* nama itu, tapi *tidak mengenal* apa itu perpustakaan, apa yang tersimpan di dalamnya, dan manfaat apa yang bisa kita peroleh bila kita berada di dalamnya. Tentu berbagai penilaian masyarakat yang sifatnya subyektif akan melekat pada perpustakaan. Dari mulai koleksi yang tua dan usang, penuh debu, petugas yang tidak ramah, lokasi yang terpencil dan gedung yang tidak representatif. Tapi bagaimana bila kita mengenalkannya pada masyarakat. Tindakan *pro-aktif* kita, atau istilah *jemput bola* pada masyarakat barang kali bisa memperbaiki citra perpustakaan.

Seiring dengan perkembangan zaman, perpustakaan di Indonesia tidak sedikit yang sudah maju. Dengan teknologi komputerisasi, ruang yang memiliki interior yang menarik, petugas yang ramah dan siap membantu dan pelayanan yang berorientasi menuju layanan prima. Semua sudah betul-betul diupayakan untuk memperbaiki citra diri perpustakaan serta profesionalisme pustakawan.

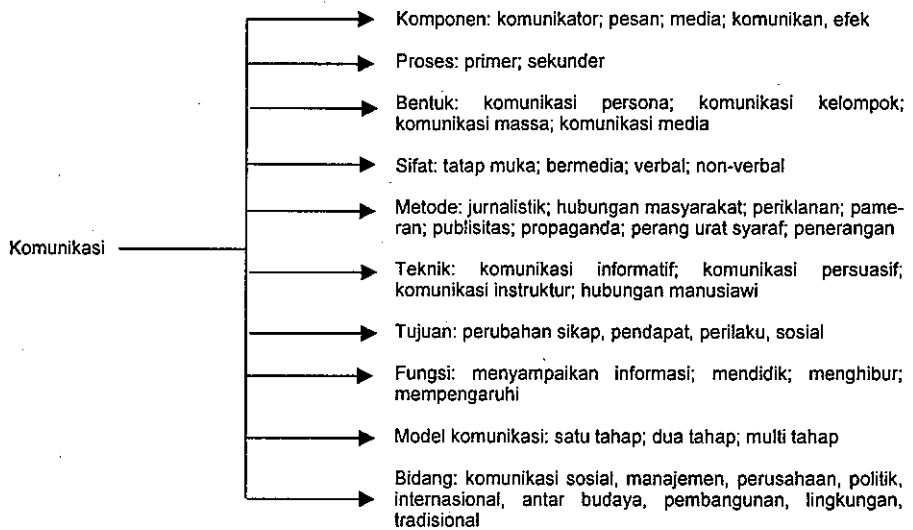
Untuk membina komunikasi yang baik antara pengguna dengan perpustakaan, diperlukan metode, atau cara yang bersifat *visual* kepada masyarakat. Menurut penelitian beberapa ahli komunikasi menyebutkan bahwa daya ingat seseorang dalam hal ini *komunikasikan* (pengguna perpustakaan) lebih tinggi terhadap sesuatu yang dilihat daripada didengar. Tipikal masyarakat kita cenderung cepat memahami sesuatu dengan melihat atau visual. Hal ini dapat dilihat dari minat baca kita yang masih rendah. Televisi sebagai media audio – visual tentu lebih menarik.

Salah satu jalan untuk membina komunikasi adalah melalui pameran. Tidak ada salahnya bila perpustakaan mencoba memvisualisasikan apa yang mereka punya melalui pameran. Dalam suatu pameran terdapat unsur yang dipamerkan, unsur yang memamerkan dan unsur yang menjadi sasaran pameran. Visualisasi pameran yang merupakan inti kegiatan pameran itu sendiri harus mempunyai daya tarik yang kuat sehingga pameran tersebut berhasil. Salah satu tolok ukur keberhasilannya adalah adanya *feedback* yang positif dari masyarakat sasaran pameran tadi.

## II. TINJAUAN UMUM KOMUNIKASI

Banyak pakar yang mendefinisikan arti komunikasi itu. Di sini penulis merujuk definisi Lasswell. Lasswell mengatakan bahwa cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah dengan menjawab pertanyaan sebagai berikut: *who says what in which channel to whom with what effect?* Paradigma Lasswell menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban atas pertanyaan tersebut di atas, yakni komunikator, pesan, media, komunikan, dan efek. Jadi, berdasarkan paradigma Lasswell tersebut, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.

Adapun ruang lingkup ilmu komunikasi ditinjau dari komponen, bentuk, sifat, metode, teknik, model, bidang dan sistemnya adalah sebagai berikut:



(Effendi, Onong Uchyana, 1993 : 6 – 9 )

Diagram tersebut menunjukkan bahwa salah satu metode komunikasi yang bisa digunakan adalah melalui pameran atau *exhibition*.

### III. TINJAUAN UMUM PAMERAN

Pameran adalah satu sarana yang dapat memenuhi sifat kodrati manusia, seperti keinginan untuk menonton, mengetahui, memperhatikan sesuatu, mendalami sesuatu, memahami atau menghayati. Dalam *arti sempit*, pameran adalah suatu pengaturan, penyusunan, dan penyajian benda-benda sedemikian rupa sehingga menimbulkan kesan serta pengertian tertentu bagi orang yang melihatnya. Dalam *arti luas*, pameran adalah suatu cara penyediaan informasi dan penyampaian informasi yang mencakup segala aspek kegiatan yang secara sadar dan aktif dan diusahakan dalam bentuk visualisasi dan atau peragaan baik yang bersifat statis maupun dinamis sehingga menimbulkan suatu perhatian, interest, keinginan, keputusan, dan tindakan/*action* bagi masyarakat yang menjadi sasarannya.

Dari definisi tersebut di atas dapat ditemukan lima unsur pameran, yaitu:

1. Obyek atau kumpulan obyek (berupa benda; bersifat fisik/ragawi)
2. Upaya *display*/penyajian/pengaturan
3. Didasarkan pada umum/publik
4. Mengomunikasikan ide atau informasi
5. Maksud dan tujuan tertentu

Astrid S. Susanto menegaskan, “dengan demikian maka suatu pameran dengan sendirinya mempunyai suatu tujuan komunikasi, dimana tujuan tersebut adalah bukan sekedar diketahui umum, akan tetapi menggerakkan masyarakat untuk melaksanakan suatu tindakan yang diinginkan oleh pihak yang mengadakan pameran tersebut”.

Dalam suatu kegiatan, ada beberapa karakteristik tata pameran yang harus diperhatikan antara lain:

1. Jenis pameran

Jenis pameran terbagi menjadi dua yaitu pameran tetap, diselenggarakan secara tetap yang meliputi semua jenis koleksi menurut sistematika penyajian dan teknik penataan tertentu. Sifatnya sebagai penerangan umum dan edukatif. Pameran temporer atau berkala diadakan untuk kebutuhan berkala di dalam rangka kegiatan tertentu dengan tema yang dapat selalu berubah. Sifatnya sebagai penerangan umum dan rekreasi.

2. Sistem penyajian yang efektif

Pada prinsipnya jangan sampai pengamat merasa jenuh dalam menikmati obyek koleksi. Penyajian harus menarik minat dan merangsang daya pikir pengunjung, dapat menerangkan dengan jelas, caranya dengan menggabungkan konsep penyajian dengan modernisasi teknik peragaan, aman dan terjamin dengan cara memperhatikan konsep ruang dalam.

3. Metode penyajian

Metode penyajian memperhatikan nilai-nilai estesis yaitu segi keindahan, romantika untuk menciptakan suasana tertentu serta intelektual untuk informasi ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

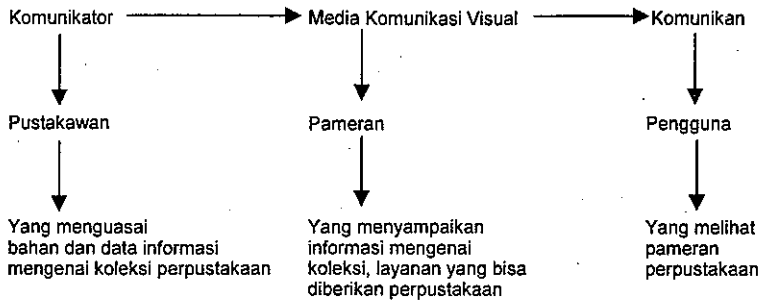
4. Teknik penyajian

Terdiri dari 2 macam pergerakan yaitu pergerakan obyek pameran, obyek ditata pada suatu dasar yang dapat bergerak. Berikutnya adalah pergerakan pengamat atau pengunjung. Obyek diam, pengamat bergerak baik bergerak dengan sistem konvensional maupun sistem ban berjalan.

5. Teknik obyek pameran

Terbagi dalam beberapa macam, yaitu diorama, sistem ruang terbuka, sistem panil atau dinding, dengan vitrine (kotak/lemari kaca), serta dengan sistem slide atau film.

#### IV. KOMUNIKASI MELALUI PAMERAN PERPUSTAKAAN



Pustakawan di sini bertindak sebagai komunikator. Pustakawan harus betul-betul memahami kondisi perpustakaan. Dari mulai koleksi, luas gedung dan bangunan, jumlah staf, statistik kunjungan dan semua informasi yang bisa disampaikan pada pengunjung pameran. Sebagai komunikator, tidak saja pengetahuan teknis yang dimiliki, namun juga kemampuan berkomunikasi dengan baik. Contohnya bila ada pengunjung dari luar negeri, komunikator harus mampu menyampaikan informasi dengan baik dalam bahasa internasional. Tutur bahasa dan sikap tubuh yang baik sebagai penunjang peran pustakawan sebagai komunikator. Perlu diingat bahwa komunikasi tidak hanya formatif tapi juga persuasif, sedangkan pengunjung pameran adalah komunikan. Dengan opini, informasi dari pustakawan, bukan tidak mungkin pengunjung menjadi anggota tetap perpustakaan. Dan sasaran kegiatan pameran bisa terwujud. Jenis pameran perpustakaan bisa berupa pameran tetap yang rutin diselenggarakan tiap tahun.

Pameran perpustakaan merupakan media komunikasi visual sehingga alangkah tidak mungkin bila kita hanya menyampaikan informasi itu secara lisan visual bisa tercermin dalam peragaan foto, gambar, rekaman video dan lain sebagainya. Visualisasi pameran perpustakaan bisa berupa:

- 1) Demo menggunakan *software* perpustakaan dalam membantu proses temu balik informasi. Menunjukkan kemampuan dan kelebihan yang bisa diperoleh dari *software* tersebut dan aplikasinya di perpustakaan. Misalnya demo penggunaan WINISIS oleh pengunjung yang ingin mencari suatu buku.
- 2) *Display* koleksi buku dan jurnal terbaru. Sediakan rak *display* yang menarik, atur secara rapi dan susun berbagai koleksi terbaru perpustakaan. Selain itu koleksi-koleksi yang menjadi andalan perpustakaan sebaiknya dipamerkan. Begitu pula dengan daftar koleksi perpustakaan yang bisa dibagikan secara cuma-cuma untuk pengunjung.
- 3) *Display* buku-buku langka. Koleksi buku tua dan langka dapat disaji-

kan dalam pameran tersebut. Mengingat usia buku yang sudah tua, simpan buku dalam lemari kaca atau kotak kaca khusus dengan posisi terbuka, sehingga pengunjung dapat melihat kondisi buku tua tersebut.

- 4) Sistem pelayanan yang disediakan. Peragaan secara visual proses pengguna menemukan buku, misalnya dengan menggunakan katalog atau brosing langsung di rak.
- 5) Visualisasi gedung dan ruang perpustakaan. Sarana apa saja yang ada di perpustakaan, ruang audio visual, ruang referensi, ruang penitipan barang, ruang sirkulasi; ruang majalah dan jurnal; ruang fotokopi, mushola, kamar kecil, dan sebagainya.
- 6) Visualisasi pemrosesan bahan pustaka. Kebanyakan dari masyarakat tidak mengetahui bagaimana bahan pustaka tersebut di proses. Salah satu cara kita agar pengunjung lebih menghargai pekerjaan perpustakaan adalah dengan visualisasi pemrosesan ini. Dari mulai registrasi, pengkatalogan, pengklasiran, masuk data base, labeling hingga *shelving* di rak.

Masih banyak hal-hal lain yang dapat divisualisasikan perpustakaan. Selain visualisasi, perlu juga membuat leaflet, brosur, booklet mengenai perpustakaan yang dipamerkan. Demikian juga dengan penataan pameran agar tetap artistik dan menarik perhatian pengunjung.

Dengan demikian media pameran perpustakaan dapat berfungsi sebagai:

1. Media penerangan.  
Pameran perpustakaan sebagai media penerapan memvisualisasikan gambar, film, foto, *display* dan lain sebagainya.
2. Media pendidikan.  
Pengunjung menjadi mengenal dan memahami hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan di perpustakaan. Dari mulai pemrosesan buku, kegiatan layanan, penyebaran koleksi dan proses temu balik informasi.
3. Media hiburan.  
Ingatlah, sebagian besar pengunjung pameran bertujuan mencari hiburan. Sehingga kegiatan pameran lebih hidup bila penyelenggara mengadakan kuis misalnya atau door price, sehingga mereka berminat mengunjungi stan kita.

## V. PENUTUP

Pameran merupakan salah satu sarana yang efektif dalam memper-

baik citra diri perpustakaan. Melalui visualisasi diharapkan pesan yang disampaikan lebih mengena dari pada cara audio ataupun cara lainnya.

Teknik visualiasasi yang baik dalam pameran perpustakaan, serta persiapan yang matang dalam kegiatan ini membuat pameran ini tidak hanya "basa basi". Namun diharapkan akan selalu berkesinambungan, agar komunikasi yang efektif antara perpustakaan dengan pengguna dapat terwujud, sebagai perwujudan dari optimalisasi layanan perpustakaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arinandi, Budi Victoryanto. Museum Zoologi: tugas akhir tahun Akademis 1978 -1988. Jakarta: Jurusan Teknik Arsitektur Fak. Teknik Sipil & Perencanaan Univ. Trisakti, 1988
- Efeedy, Onong Uchyana. Ilmu komunikasi teori dan praktek. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990.
- Moejiono, H. Pameran, ditinjau dari sudut penyajiannya. Jurnal Komunika - LIPI, VI (4) 1985: 13-20
- Ramelan, Rahardi. Komunikasi dalam pameran dan perencanaanya. Perencanaannya. Jurnal Komunika - LIPI, VI (4) 1985: 1-12
- Sutaarga, Moh. Amir. Museum sebagai alat komunikasi antar budaya. Jurnal Komunika - LIPI, VI (3) 1985: 22-28
- Wisaksono, W. Membina komunikasi melalui pameran: fungsi pameran bagi Lemigas. Jurnal Komunika - LIPI, VI (4) 1985: 21-25.