



Peningkatan minat baca remaja melalui Perpustakaan Desa Kerano Kuncoro untuk mengatasi kecenderungan remaja bermain *game online*

Purwaka¹; Lailatus Sa'diyah²

^{1,2}Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Universitas Bengkulu

*Korespondensi: lailasadiyah@unib.ac.id

Diajukan: 11-04-2022; **Direview:** 17-06-2022; **Diterima:** 13-10-2022; **Direvisi:** 27-09-2022

ABSTRACT

The existence of useful and accounted sources of information generally are available in the library. Teenagers should be suggested to visit the library regularly. Efforts to lead teenagers to use the village library must be taken seriously by librarians. This research aims to explain how to increase the interest in reading through the village library of Kerano Kuncoro to overcome the online game trend. This research uses a qualitative approach. The subjects of this study were village library officer Kerano Kuncoro and library users that also a student. The Data collection methods use interview and observant data. The data is analyzed qualitatively through the stages of data collection, data reduction, presentation of data, and withdrawal of conclusions. The results obtained are: 1) the condition of the Kerano Kuncoro library room is quite comfortable for the library users; 2) the library collection is quite complete and diverse; 3) library officials are very cooperative with library users; 4) there is free wi-fi services; 5) teenagers are motivated to visit the village library regularly. Increased interest in reading through the village library to overcome the online game trend is vital. Before the Covid-19 pandemic, the average number of visitors per day was between 25 and 30. An average daily visit of at least 2 hours will automatically reduce their time to play online game. Researchers suggest the need for cooperation between the village library and the village government to organize a unique and exciting program; the village library should continue to try to complement and provide up-to-date collections.

ABSTRAK

Keberadaan sumber-sumber informasi yang bermanfaat dan kontennya bisa dipertanggungjawabkan umumnya ada di perpustakaan. Remaja seharusnya diarahkan untuk mau berkunjung secara rutin ke perpustakaan. Upaya-upaya untuk mengarahkan remaja di desa agar mau memanfaatkan perpustakaan harus dilakukan oleh pustakawan secara serius. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan bagaimana peningkatan minat baca remaja melalui Perpustakaan Desa Kerano Kuncoro untuk mengatasi kecenderungan remaja bermain *game online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah petugas Perpustakaan Desa Kerano Kuncoro dan pemustaka yang berstatus pelajar. Proses pengumpulan data dilakukan menggunakan metode wawancara dan observasi. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil yang didapatkan adalah: 1) kondisi ruangan Perpustakaan Kerano Kuncoro cukup nyaman bagi pemustaka; 2) koleksi perpustakaan cukup lengkap dan beragam; 3) petugas perpustakaan sangat kooperatif terhadap pengunjung perpustakaan; 4) adanya layanan *wifi* gratis; 5) remaja termotivasi untuk mengunjungi perpustakaan desa secara rutin. Peningkatan minat baca melalui perpustakaan desa untuk mengatasi kecenderungan *game online* sangat perlu. Sebelum terjadinya pandemik Covid-19, jumlah rata-rata pengunjung perhari antara 25-30 orang. Dengan rata-rata kunjungan perhari minimal 2 jam otomatis akan mengurangi alokasi waktu mereka untuk bermain *game online*. Peneliti menyarankan perlunya kerjasama antara perpustakaan desa dan pemerintah desa agar dapat menyelenggarakan program kegiatan yang unik dan menarik dan sebaiknya perpustakaan desa terus mencoba untuk melengkapi dan menyediakan koleksi yang *up to date*.

Keywords: *Public library; Reading interest; Teenagers*

1. PENDAHULUAN

Masyarakat desa pada umumnya memiliki keterbatasan akses informasi. Padahal, akses informasi dapat menjadi parameter bagi peningkatan pengetahuan masyarakat. Adanya akses internet yang saat ini relatif sudah menjangkau seluruh pelosok geografis di Indonesia menjanjikan keleluasaan akses informasi kepada semua kelompok masyarakat. Namun demikian, ketersediaan akses internet bagi semua kelompok masyarakat ini mempunyai dampak paradoksal. Di satu sisi, perkembangan internet memberikan dampak positif bahwa seluruh kelompok masyarakat bisa mengakses berbagai informasi secara leluasa. Namun demikian, pada sisi lainnya, keleluasaan akses informasi ini berdampak pada pengaksesan informasi yang kontra produktif oleh sebagian kelompok masyarakat. Sebagian kelompok masyarakat lebih mengutamakan keleluasaan akses informasi melalui internet ini untuk media hiburan. Lebih parah lagi, ada sebagian kelompok masyarakat yang mempergunakan media ini untuk memproduksi dan menyebarkan berita-berita hoaks.

Adanya keleluasaan akses internet saat ini dimungkinkan dengan perkembangan media informasi yang relatif terjangkau oleh seluruh kelompok masyarakat, tidak terkecuali masyarakat di pedesaan. Kepemilikan *handphone* sebagai sarana untuk menjangkau internet sudah sangat lazim bagi semua kelompok masyarakat, termasuk remaja. Remaja di kota maupun desa sudah biasa memiliki *handphone*. Bahkan tidak jarang, banyak orang tua yang membelikan anaknya *handphone* walaupun anaknya masih belajar di tingkatan sekolah dasar. Fenomena ini bisa dilihat dari dua perspektif, yaitu perspektif positif dan negatif. Dalam perspektif positif, kepemilikan *handphone* pada kelompok muda akan memberi keleluasaan pada kelompok ini mengakses informasi yang tak terbatas melalui internet atau memanfaatkannya untuk tujuan-tujuan positif sebagai kelompok yang umumnya masih berstatus pelajar. Namun, pada perspektif negatif, kepemilikan *handphone* ini akan memberi peluang kelompok muda untuk mengakses informasi negatif dan memanfaatkannya untuk hal-hal yang kontraproduktif. Hal ini sesuai dengan sebuah penelitian terhadap 1.511 anak-anak di Inggris yang berumur antara 9 – 11 tahun. Hasil penelitian ini mengungkapkan adanya suatu hubungan positif antara manfaat-manfaat *online* dan risiko-risiko *online*. Dengan kata lain, kelompok muda yang terampil menggunakan internet dan dengan demikian yang paling banyak memiliki keuntungan/peluang yang tersedia di internet mereka juga lebih rentan atas dampak negatif terkait penggunaan internet. Oleh karena itu, penting bagi kelompok muda untuk belajar menjauh dari risiko-risiko tersebut. Sebaliknya, kelompok ini harus memanfaatkan sebesar-besarnya keuntungan yang tersedia karena adanya media sosial (Markwei, 2016).

Tidak dapat dipungkiri, saat ini internet dan media sosial telah menjadi bagian dari gaya hidup kelompok muda tanpa mengenal batas wilayah perkotaan atau pedesaan. Karena kepemilikan *handphone* sudah lazim, ada banyak orang yang meluangkan waktunya untuk mengakses internet maupun media sosial. Kebiasaan mengakses internet ini sebenarnya bisa menjadi aktivitas yang positif. Namun demikian, yang lazim terjadi, internet yang mereka akses banyak yang tidak digunakan untuk hal-hal produktif terkait dengan pengayaan pengetahuan maupun keterampilan. Ada kecenderungan, sebagian besar kelompok muda memanfaatkan semata-mata sebagai media hiburan. Kondisi ini sesuai dengan hasil riset yang dilakukan Jones dan Fox yang menemukan bahwa kelompok umur 18 – 32 tahun di Amerika Serikat cenderung mencari hiburan dengan menyaksikan video-video *online*, main *game online*, men-*download* dan mendengarkan music (Markwei, 2016). Apa yang mereka lakukan sebenarnya secara normatif merupakan fenomena yang wajar di kalangan kelompok muda. Hanya saja karena kelompok ini merupakan kelompok yang sangat strategis dan akan menentukan perkembangan masyarakatnya ke depan maka kecenderungan kebiasaan yang kurang menguntungkan ini perlu dicarikan solusinya.

Untuk mengatasi kecenderungan kelompok muda memanfaatkan media internet untuk hal-hal yang kurang produktif, kelompok ini mestinya diberikan alternatif sumber-sumber informasi yang bermanfaat. Keberadaan sumber-sumber informasi yang bermanfaat dan kontennya bisa diper-

tanggungjawabkan, umumnya ada di perpustakaan. Oleh karena itu, kelompok remaja seharusnya diarahkan untuk mau berkunjung secara rutin ke perpustakaan. Saat ini pemerintah sudah memiliki kepedulian yang cukup besar terhadap perkembangan perpustakaan. Pemerintah sudah memfasilitasi dan mengakselerasi penyelenggaraan perpustakaan umum dari tingkat nasional sampai tingkat desa. Penyelenggaraan perpustakaan sampai tingkat desa akan sangat berpengaruh baik terhadap kelompok muda di perdesaan. Keberadaan perpustakaan desa yang representatif akan mendorong masyarakat desa untuk memanfaatkannya dalam upaya meningkatkan informasi dan pengetahuan sesuai kebutuhan dan minatnya (Widayanto, 2020).

Keleluasaan akses internet inilah yang sering kali berdampak buruk terhadap remaja. Mereka cenderung memanfaatkan untuk hal-hal yang kurang produktif, misalnya bermain *game online* atau mengakses informasi yang kurang bertanggung jawab. Untuk mengatasi hal ini, mestinya mereka bisa diarahkan ke perpustakaan agar mendapatkan dan memanfaatkan sumber-sumber bacaan dan media informasi yang terpercaya. Oleh karena itu, perpustakaan desa harus diupayakan memenuhi harapan-harapan kelompok ini. Upaya-upaya untuk mengarahkan remaja agar mau memanfaatkan perpustakaan desa harus dilakukan oleh pustakawan secara serius. Penelitian yang dilakukan di Sumatera Utara tentang evaluasi pemanfaatan layanan perpustakaan desa menunjukkan bahwa 37% pemustaka remaja berkunjung ke perpustakaan desa 1-2 kali dalam seminggu; 28% pemustaka remaja berkunjung 3-4 kali dalam seminggu; 27% pemustaka remaja berkunjung 5-6 kali dalam seminggu; dan 8% pemustaka remaja berkunjung lebih dari 6 kali dalam seminggu (Sari, 2018).

Beberapa hal yang membuat orang atau mendorong pemustaka betah dan ingin berkunjung ke perpustakaan, yaitu: a). rasa nyaman, b). ketersediaan koleksi, c). keadaan lingkungan sosial yang kondusif, d). layanan yang diberikan perpustakaan (Ibrahim, 2017). Di perpustakaan Desa Sri Kuncoro, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu, pustakawannya mulai melakukan upaya-upaya untuk menarik kelompok remajanya agar aktif berkunjung ke perpustakaan desa. Perpustakaan Desa Sri Kuncoro merupakan perpustakaan yang pernah meraih juara sebagai perpustakaan desa terbaik tingkat kabupaten dan provinsi. Perpustakaan ini terletak dekat komplek sekolah sehingga cukup strategis sebagai pendukung sumber belajar. Pengunjung perpustakaan ini sebagian besar adalah remaja. Walaupun belum semua remaja di desa ini mau berkunjung ke perpustakaan, sudah ada sebagian kecil yang menjadi pengunjung rutin dan memanfaatkan sumber-sumber informasi dan fasilitas yang ada di perpustakaan tersebut. Berdasarkan kondisi faktual sebagaimana diuraikan di atas, penelitian ini penting dilakukan dengan fokus masalah apa upaya-upaya yang dilakukan oleh Perpustakaan Desa Sri Kuncoro, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu untuk meningkatkan minat baca kelompok remaja agar kecenderungan mereka untuk bermain *game online* bisa dikurangi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Remaja dan *Game Online*

Dalam penelitian sebelumnya, diketahui bahwa hampir sepertiga anak usia awal belasan tahun bermain *game online* setiap hari, Namun, yang lebih mengawatirkan adalah sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu. Dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu lebih dari 30 jam per minggu untuk bermain *game online* adalah pengaruhnya terhadap perkembangan pendidikan, kesehatan, dan sosial remaja (Utami & Hodikoh, 2020). Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Masa remaja juga lekat dengan stereotipe periode bermasalah, yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang

kecanduan bermain *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online*, prestasi akademiknya menurun, relasi sosial, dan kesehatan.

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* antara lain aspek akademik. Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun. Waktu luang yang ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal (Novrialdy, 2019). Salah satu upaya pencegahan kecanduan *game online* adalah *dissuasion*. *Dissuason* adalah tindakan dilakukan untuk mencegah bermain *game online* dengan cara memberikan nasihat, argumen, membujuk, menjelajahi, sampai dalam bentuk paksaan. Istilah ini erat kaitan tindakan persuasif. Hal ini merupakan sebuah praktik umum yang dilakukan oleh kekuatan eksternal (regulator, orang tua, guru, dan teman) untuk mencegah perilaku yang tidak diinginkan. Seperti yang diketahui, para pecandu *game online* memiliki rasionalitas terdistorsi dan persuasi adalah salah satu cara yang potensial untuk membentuk dan menjadi *counter* terhadap rasionalitas yang terdistorsi (Novrialdy, 2019).

2.2 Minat Baca Remaja

Berdasarkan survey UNESCO tahun 2020, minat baca masyarakat Indonesia ada di angka 0,001% (Rahmawati, 2020). Artinya, dalam seribu orang hanya ada satu orang yang memiliki minat baca. Nilai literasi membaca Indonesia masih sangat rendah. Menurut nilai riset Program for International Student Assesment (PISA) rata-rata 493, sementara nilai literasi Indonesia hanya 396 (Nasrullah, 2021). Situasi itu tentu saja menjadi catatan penting dalam dunia pendidikan di tanah air. Dengan jumlah penduduk yang besar, Indonesia menduduki peringkat ketiga dari bawah sedunia berdasarkan indeks negara-negara lainnya. Masyarakat Indonesia cenderung lebih suka menonton daripada membaca. Ini menunjukkan minat baca masyarakat sangat memprihatinkan.

Rendahnya minat baca anak dapat dipengaruhi oleh media informasi dan media elektronik yang mampu mengalihkan perhatian anak dari kegiatan membaca. Bermain internet sering kali lebih mengasikkan dibandingkan membaca buku-buku pelajaran yang dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan. Mereka sanggup menghabiskan waktu berjam-jam membuka *handphone* untuk mengakses media sosial, seperti Facebook, Instagram, menonton video di Youtube bahkan bermain permainan *game online* dibandingkan membaca buku (Wahyuni, 2015).

2.3 Meningkatkan Minat Baca Remaja di Perpustakaan

Remaja merupakan kelompok umur yang sedang mencari jati diri. Untuk mempersuasi kelompok ini agar mau berkunjung dan memanfaatkan sumber-sumber informasi yang ada di perpustakaan, harus dilakukan dengan cara-cara yang tepat. Metode pendekatan secara persuasif, praktis, simpel, dan realistis dengan menekankan pada perspektif pengguna kemungkinan besar akan lebih efektif dibandingkan metode teoritis ilmiah yang idealis. Hal ini juga mempertimbangkan karakter kelompok remaja yang pada umumnya memiliki sifat egosentris.

Fenomena remaja desa yang lebih tertarik mengakses informasi melalui internet dengan sarana *handphone* kemungkinan juga bisa disebabkan karena ketidaktahuan mereka terhadap sumber informasi lainnya yang lebih terpercaya. Dengan berbagai kondisi perkembangan yang ada, pada saat ini perpustakaan umum tingkat desa sudah terselenggara di desa-desa seluruh Indonesia, terutama di desa-desa yang sudah relatif maju. Hanya saja, umumnya perpustakaan desa kurang dikenal oleh remaja. Hal ini barangkali disebabkan kurang adanya usaha-usaha yang serius di pihak pemerintah desa dan pengelola perpustakannya untuk mendekatkan perpustakaan dengan remaja. Padahal, jika ditinjau secara nasional, kebijakan pemerintah terkait pengembangan perpustakaan secara umum di Indonesia sudah lumayan menggembirakan. Penyelenggaraan perpustakaan desa adalah sebagai

perpustakaan umum untuk membantu masyarakat dalam mencari informasi seperti koleksi dan fasilitas yang ada di perpustakaan masyarakat (Asnawi, 2015).

Unsur pokok dalam perpustakaan desa, yaitu: perpustakaan sebagai sebuah sarana, perpustakaan sebagai pendukung pendidikan, perpustakaan desa bersifat terintegrasi dengan pembangunan desa (Asnawi, 2015). Implementasi dari unsur tersebut haruslah dilihat dari perspektif penggunanya. Dilihat dari perspektif pengguna, ada beberapa hal yang membuat orang atau mendorong pengguna/pemustaka betah dan ingin berkunjung ke perpustakaan, yaitu: rasa nyaman, ruangan perpustakaan dalam keadaan bersih dan sejuk; ketersediaan koleksi, artinya ketersediaan koleksi bahan pustaka yang *up to date*, menarik, berkualitas, dan beraneka ragam; keadaan lingkungan sosial yang kondusif, artinya pustakawan berperilaku ramah, tersedianya tempat untuk membaca, tersedianya tempat untuk kegiatan belajar mengajar atau tempat untuk berdiskusi; layanan yang diberikan perpustakaan, artinya perpustakaan menyediakan akses internet gratis, menyediakan komputer yang terintegrasi dengan internet (Ibrahim, 2017).

3. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan Desa Sri Kuncoro, Bengkulu Tengah. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Oktober-November 2021 melalui wawancara dan observasi. Variabel dalam penelitian ini adalah rasa nyaman, ketersediaan koleksi, keadaan lingkungan sosial dan layanan yang diberikan. Dengan demikian, indikator yang disusun sebagai berikut.

Tabel 1. Variabel dan Indikator

No	Variabel	Indikator
1	Rasa Nyaman	Ruangan perpustakaan bersih dan sejuk
2	Ketersediaan Koleksi	Koleksi <i>up to date</i> Koleksi menarik Koleksi berkualitas Koleksi beraneka ragam
3	Keadaan Lingkungan Sosial	Sikap ramah pustakawan Tersedia tempat untuk membaca Tersedia tempat berdiskusi/belajar
4	Layanan yang diberikan	Tersedia akses internet gratis Tersedia komputer

Sumber: Ibrahim, 2017

Pemilihan informan menggunakan *purposive sampling* dengan menetapkan pihak-pihak yang menjadi sumber data penelitian yang terdiri dari *key informant* (informan kunci/utama). *Key informant* dalam penelitian ini adalah 10 (sepuluh) remaja pengguna aktif perpustakaan. Semua nama informan menggunakan nama samaran. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyelenggaraan perpustakaan desa dapat menjadi pergerakan dalam meningkatkan minat baca di kalangan remaja. Saat ini, remaja lebih sering menghabiskan waktunya dengan *game online* daripada membaca buku. Hal inilah, menjadi salah satu akibat rendahnya minat baca di kalangan remaja. Perpustakaan Desa Kerano Kuncoro didirikan pada tahun 2011. Awalnya, perpustakaan ini hanya taman baca yang dikelola oleh pemuda desa. Taman baca ini hanya memiliki koleksi sekitar

200 judul buku yang diperoleh dari sumbangan masyarakat. Namun, melihat tingginya kebutuhan informasi masyarakat dan meningkatnya pengunjung, perpustakaan ini mendapatkan perhatian dari pemerintah desa, sehingga pada tahun 2015 pemerintahan desa membangun dan melakukan pembenahan perpustakaan baik secara fisik maupun secara layanan.

Perpustakaan Kerano Kuncoro merupakan salah satu perpustakaan desa di provinsi Bengkulu yang pernah meraih juara sebagai perpustakaan desa terbaik di tingkat kabupaten dan provinsi. Di tahun 2021, Perpustakaan Kerano Kuncoro berhasil meraih juara 3 lomba perpustakaan desa tingkat nasional. Perpustakaan Kerano Kuncoro juga merupakan satu-satunya perpustakaan desa yang sudah terakreditasi A. Berikut adalah pembahasan dari penelitian tentang mengatasi kecenderungan bermain *game online* remaja melalui peningkatan minat baca, yang ditinjau dari indikator berikut:

4.1 Rasa Nyaman

Perpustakaan sebagai pusat informasi, tempat belajar, sarana pendidikan, dan bahkan sarana rekreasi bagi para pemustakanya. Dalam memberikan pelayanan kepada para pemustaka, perpustakaan tidak hanya harus menyediakan informasi secara cepat maupun tepat sesuai dengan kebutuhan pemustaka, tetapi juga harus memberikan rasa aman dan nyaman di perpustakaan dengan tersedianya fasilitas perpustakaan agar dapat memberikan pelayanan secara maksimal sehingga manfaatnya dapat dirasakan oleh pengguna (Indyra, 2020). Oleh karena itu, perpustakaan harus dibuat senyaman mungkin agar pemustaka merasa betah, senang, bahkan menjadikan perpustakaan sebagai rumah keduanya. Selain itu, akses informasi yang mudah di perpustakaan juga dapat menjadikan suasana yang bisa menyegarkan pikiran. Berikut beberapa tanggapan dari informan yang merupakan pemustaka di Perpustakaan Kerano Kuncoro:

“Iya, seringnya pulang sekolah, saat masuk ke perpustakaan rasanya dingin,, angin-angin pada masuk, sejuk. Perpustakaannya cukup besar dan luas, pencahayaannya terang. Di perpustakaan ini tersedia penyejuk ruangan yaitu kipas angin, jendelanya sering dibuka jadi anginnya pada masuk. Perpustakaannya bersih, bukunya tersusun rapi dan bersih. Di perpustakaan ini juga tersedia kotak sampah.”

(Wawancara dengan Rose, 17 Oktober 2021)

“Iya pernah, sering tapi tidak setiap hari juga. Saya merasa senang saat ke perpustakaan, karena seru bisa membaca berbagai macam buku. Saat masuk perpustakaan, kalau kami datang itu bersih, lantainya juga bersih dan ada kotak sampahnya kalau di dalam perpustakaan suasananya itu dingin karena anginnya keluar masuk lewat jendela dan ada juga kipas angin. Bukunya rapi karena udah disusun.”

(Wawancara dengan Billy, 8 Oktober 2021)

Untuk mendapatkan suhu udara yang baik, suatu perpustakaan dapat memanfaatkan pengudaraan alami dan pengudaraan buatan di ruang bacanya. Pengudaraan alami misalnya dengan memanfaatkan bukaan jendela ataupun lubang ventilasi. Sementara itu, pada pengudaraan buatan, dapat diterapkan misalnya dengan menggunakan kipas angin ataupun AC untuk dapat membantu pertukaran udara dalam ruangan (Indyra, 2020). Berdasarkan pendapat tersebut, semua informan merasa nyaman ketika di perpustakaan. Suasana perpustakaan yang sejuk membuat pengunjung/pemustaka merasa betah ketika di perpustakaan. Kondisi ruangan yang bersih dan tertata rapi menyuguhkan pemandangan yang enak untuk dilihat pengunjung/pemustaka yang berkunjung langsung ke perpustakaan. Tersedianya pendingin ruangan berupa kipas angin juga menjadi alternatif ketika suasana di dalam ruangan terasa gerah. Perpustakaan juga menyediakan kotak sampah di luar ruangan untuk menjaga kebersihan lingkungan perpustakaan. Dengan begitu, pengunjung/pemustaka dapat ikut serta membantu menjaga kebersihan dan kenyamanan perpustakaan dengan membuang sampah pada tempatnya. Pemustaka juga dapat menggunakan kipas angin yang telah disediakan jika kondisi ruangan mulai tidak stabil akibat cuaca yang panas. Hal tersebut membuktikan bahwa perpustakaan Desa Kerano Kuncoro mengutamakan rasa nyaman untuk pengunjungnya.

4.2 Ketersediaan Koleksi

Koleksi adalah nafasnya perpustakaan. Perpustakaan tanpa koleksi diibaratkan seperti manusia tanpa udara, merasa sesak dan kemudian tidak dapat bernafas. Ketersediaan koleksi di perpustakaan dituntut untuk berkembang dan mengikuti lajunya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam konteks perpustakaan, pengembangan koleksi haruslah memprioritaskan kualitas koleksi. Koleksi bertujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi bagi pengunjung/pemustaka. Koleksi perpustakaan adalah sumber utama bagi perpustakaan serta menjadi daya tarik bagi pemustaka untuk datang ke perpustakaan dan memanfaatkannya, sebab informasi yang dibutuhkan pemustaka terdapat pada koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan. Berikut beberapa tanggapan dari informan yang merupakan pemustaka di Perpustakaan Desa Kerano Kuncoro:

“Bukunya ada banyak, ada buku tentang dongeng, buku pelajaran. Isi bukunya bagus karena banyak macam gambarnya. Buku disini baru-baru karena diganti terus. Kalau kesini paling sering baca buku tentang cerita, pernah juga buat PR matematika di perpustakaan.”

(Wawancara dengan Mike, 9 Oktober 2021)

“Bukunya banyak, ada buku dongeng, buku pelajaran, buku tentang hewan. Bukunya menarik karena ada buku yang bisa untuk dibaca, bisa untuk menggambar, di dalam bukunya ada tulisan, ada gambar, ada warnanya juga. Setelah baca buku disini jadi tahu tentang hewan, tentang pelajaran. Pernah juga buat tugas sekolah mencari bukunya di perpustakaan ”

(Wawancara dengan Billy, 8 Oktober 2021)

Berikut ini adalah gambaran koleksi perpustakaan Kerano Kuncoro:

Tabel 2. Daftar Koleksi Karya Cetak Perpustakaan Kerano, Sri Kuncoro

Jenis Koleksi	Jumlah Judul	Jumlah Eks
Fiksi	471	932
Non Fiksi	1557	2960
Referensi	60	234
Buku Anak	425	802
Majalah	9	34
Surat Kabar	3	1095
Koleksi Non Buku	5	41
total	2592	6098

Sumber: Perpustakaan Desa Kerano, Sri Kuncoro 2021

Daftar tabel di atas merupakan koleksi perpustakaan dalam bentuk karya cetak. Sementara itu, koleksi perpustakaan yang berupa karya non-cetak tergambar dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Daftar Koleksi Buku-Buku Elektronik Perpustakaan Kerano, Sri Kuncoro.

Bulan	Fiksi	Non Fiksi
Januari	8	20
Februari	3	15
Maret	10	15
April	12	22
Mei	5	17
total	38	89

Sumber: Perpustakaan Desa Kerano, Sri Kuncoro Desember 2021

Dari tabel 3 di atas bisa dilihat bahwa koleksi buku-buku elektronik masih sangat terbatas. Perbandingan jumlah koleksi buku-buku tercetak dan elektronik masih sangat timpang padahal sesuai dengan perkembangan dunia kepastakawanan terbaru dan minat anak-anak dan remaja, koleksi perpustakaan berupa buku-buku elektronik dan koleksi digital lainnya akan bisa meningkatkan daya tarik anak-anak dan remaja untuk membaca buku. Menurut Prawesti (2014), tersedianya

koleksi digital memudahkan pemustaka untuk mendapatkan koleksi yang dibutuhkan, selain mudah digunakan dan dapat membuat pemustaka bisa mengakses koleksi dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan fakta di lapangan, koleksi di perpustakaan ini telah dikelompokkan berdasarkan nomor klasifikasi kemudian disusun di rak buku yang sudah diatur agar memudahkan pemustaka dalam mengambil buku yang mereka butuhkan. Buku yang tersedia merupakan hasil hibah dari Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, hibah dari Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi Universitas Bengkulu, hibah dari Himpunan Mahasiswa Perpustakaan dan Sains Informasi (Himataksifo), serta pembelian mandiri dari anggaran desa. Buku yang dihibahkan khususnya dari Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi serta Himataksifo terdiri dari buku fiksi untuk anak-anak dan remaja serta beberapa disiplin ilmu sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Sumber bacaan yang dilengkapi dengan gambar serta kegiatan menarik dapat meningkatkan minat baca (Ardianti & Wanabuliandari, 2021). Pendapat tersebut dipertegas oleh hasil wawancara dengan informan, semua informan menyatakan bahwa koleksi buku di Perpustakaan Kerano Kuncoro itu beraneka ragam. Ada banyak jenis buku yang dapat ditemukan dan dibaca oleh pemustaka. Kebanyakan, di kalangan anak-anak dan remaja lebih memilih membaca buku nonfiksi, seperti dongeng, cerita, hingga komik. Koleksi yang tersedia pun selalu *up to date*, banyak koleksi-koleksi baru yang berkualitas yang dapat menambah wawasan pembacanya. Koleksi yang menarik yang dapat meningkatkan kemauan pemustaka, khususnya kalangan anak-anak dan remaja. Mereka lebih suka membaca buku yang memiliki warna menarik dan gambar yang terdapat di dalam buku. Akan tetapi, buku pelajaran yang dapat menunjang pendidikan juga tersedia di perpustakaan ini sehingga pengunjung/ pemustaka memiliki banyak pilihan buku bacaan sesuai dengan yang mereka butuhkan. Ketersediaan koleksi di Perpustakaan Kerano Kuncoro sejauh ini cukup baik, namun sebaiknya perpustakaan terus mencoba untuk melengkapi dan menyediakan koleksi yang mutakhir agar frekuensi kunjungan pemustaka semakin bertambah. Dengan begitu, pemustaka lebih tertarik untuk membaca koleksi di perpustakaan.

4.3 Keadaan Lingkungan Sosial

Keadaan lingkungan sosial yang kondusif merupakan salah satu implementasi dari fungsi perpustakaan yang harus diperhatikan. Faktor penting dalam menciptakan keadaan lingkungan yang kondusif adalah tersedianya tempat untuk membaca, belajar, bahkan berdiskusi yang nyaman dan juga kelengkapan fisik yang mendukung dalam kegiatan belajar bagi pemustaka serta sikap pustakawan yang ramah terhadap pemustaka dapat menciptakan lingkungan perpustakaan yang kondusif. Berikut beberapa tanggapan dari informan yang merupakan pemustaka mengenai keadaan lingkungan sosial di Perpustakaan Kerano Kuncoro:

“Petugas perpustakaannya baik dan ramah semuanya. Kalau mau membaca buku bisa di meja yang disediakan atau di gazebo luar perpustakaan, bahkan sambil tiduran. Kondisi mejanya bagus”

(Wawancara dengan Marie, 9 Oktober 2021)

“Petugasnya baik, ramah, jika ada kesalahan hanya ditegur untuk diperbaiki lagi. Iya, ada kursi dan meja untuk baca/ belajar kak”

(Wawancara dengan Rose, 17 Oktober 2021)

Berdasarkan hasil wawancara dengan sepuluh informan, semua informan menyatakan bahwasanya pustakawan yang ada di Perpustakaan Kerano Kuncoro bersikap baik dan ramah dalam melayani pengunjung/ pemustakanya. Pustakawan di perpustakaan tersebut siap membantu dan melayani kebutuhan pemustaka dalam memenuhi kebutuhan informasi. Pustakawan juga selalu menjaga keadaan ruangan agar selalu kondusif. Jika dirasa keadaan ruangan tidak kondusif lagi, misal terlalu bising, pustakawan akan menegur pemustaka untuk tidak terlalu berisik agar tidak

mengganggu pemustaka lainnya yang ingin fokus untuk belajar. Hal tersebut senada dengan pernyataan Daulay (2019), salah satu upaya yang dapat dikerjakan oleh pustakawan untuk memperoleh pengakuan penghargaan dari membaca serta meningkatkan mutu layanan adalah bersikap ramah, baik serta berpenampilan yang baik dalam memberikan layanan.

Sumber daya manusia dalam mengelola Perpustakaan Kerano Kuncoro berjumlah 9 (sembilan) orang, yang terdiri dari pembina, ketua, sekretaris, bendahara, bidang pengolahan dan pengembangan, bidang pelayanan, bidang teknologi informasi serta bidang aplikasi. Sumber daya manusia ini berasal dari perangkat desa, pemuda-pemudi desa tersebut. Meskipun pengelola perpustakaan belum ada yang berasal dari lulusan ilmu perpustakaan, semangat belajar untuk mengikuti pelatihan serta perkembangan mengenai perpustakaan tidak surut.

Perpustakaan tersebut juga tersedia tempat untuk membaca, belajar, dan berdiskusi, seperti meja yang dapat digunakan untuk membaca ataupun belajar, karpet yang disediakan sebagai alas duduk agar pemustaka merasa nyaman, hingga adanya gazebo di halaman perpustakaan yang sering menjadi pilihan pemustaka saat membaca buku. Pemustaka yang sudah selesai membaca buku, diharapkan untuk merapikan kembali bahan bacaannya agar kondisi perpustakaan kembali tersusun dengan rapi.

4.4 Layanan yang diberikan

Layanan yang diberikan perpustakaan adalah usaha/ kegiatan yang diberikan oleh perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan pemustaka. Layanan di sini adalah kegiatan memberikan pelayanan dalam mencari informasi di perpustakaan serta mampu menyediakan kebutuhan informasi pada pemustaka. Perpustakaan juga bisa memberikan kenyamanan layanan kepada pengguna sehingga mampu menjadikan perpustakaan sebagai sumber utama dalam mencari dan mendapatkan ilmu pengetahuan (Khaerah, 2020). Layanan yang dimaksud adalah kegiatan perpustakaan dalam memberikan jasa perpustakaan kepada pemustaka. Jenis dari layanan yang diberikan oleh perpustakaan kepada pemustaka cukup banyak, dalam hal ini lebih berfokus kepada akses internet dan penyediaan komputer. Layanan yang diberikan oleh perpustakaan contohnya seperti akses internet gratis dan komputer yang terintegrasi dengan internet. Adanya keleluasaan akses internet saat ini memungkinkan anak-anak dan remaja untuk menelusuri informasi yang mereka butuhkan dengan cepat dan tepat.

“Iya ada dan sering menggunakan WIFI di sini. WIFI-nya terbuka untuk umum, hanya saja jika ingin menggunakannya dapat meminta petugas perpustakaan untuk menyambungkan ke handphone. Disini juga ada komputernya, boleh digunakan asalkan paham dalam menggunakannya. Jika butuh sesuatu, dapat meminta bantuan petugas untuk mencari apa yang dibutuhkan di komputer tersebut.”

(Wawancara dengan Mike, 9 Oktober 2021)

“Iya ada WIFI dan boleh digunakan. Ada komputernya juga, biasanya cari di komputer kalau tidak ada di buku. Sebelum ada perpustakaan dulu sering main game di rumah tapi semenjak ada perpustakaan sudah berkurang main gamenya karena teman-teman sering jemput ke rumah untuk baca buku di perpustakaan.”

(Wawancara dengan Nick, 17 Oktober 2021)

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan, semua informan menyatakan bahwa Perpustakaan Kerano Kuncoro memiliki akses internet gratis yang dapat dimanfaatkan oleh pemustakanya, dengan bantuan pustakawan untuk menghubungkan akses internet tersebut ke *handphone* pemustaka yang berkunjung. Perpustakaan ini juga menyediakan komputer yang terintegrasi dengan internet. Informan menyatakan, pemustaka yang datang berkunjung ke perpustakaan diperbolehkan untuk menggunakan komputer yang tersedia, dengan bantuan pustakawan untuk membantu pemus-

taka dalam mencari informasi yang diinginkan melalui komputer. Pemustaka yang paham dalam menggunakan komputer diperbolehkan untuk menggunakan komputer sendiri, tetapi bagi pemustaka yang belum paham dalam menggunakan komputer akan dibantu oleh pustakawan. Dengan begitu, pemustaka dapat memanfaatkan semua fasilitas yang telah disediakan oleh perpustakaan tanpa perlu khawatir tidak dapat menggunakannya karena ada pustakawan yang selalu siap dan bersedia membantu pemustaka yang kesulitan dalam menemukan informasi yang diinginkan.

Fakta yang ditemukan di lapangan adalah memang tersedianya *wifi* dan komputer. *Wifi* yang tersedia selain untuk membantu pekerjaan petugas perpustakaan bisa digunakan untuk pemustaka yang membutuhkan akses internet. Komputer yang tersedia di perpustakaan berjumlah 4 (empat) unit, 1 (satu) unit untuk petugas perpustakaan melakukan layanan pemustaka dan 3 (tiga) unit lagi untuk pemustaka yang diletakkan di ruang baca.

Informan menyatakan lebih banyak meluangkan waktunya untuk datang ke perpustakaan dibandingkan untuk bermain *game online*. Saat datang ke perpustakaan, mereka dapat berjumpa dengan teman-teman lainnya, selain untuk datang berkunjung membaca buku, pemustaka juga dapat bersenda gurau sesama pemustaka. Mereka bahkan lebih bersemangat untuk datang ke perpustakaan karena adanya layanan akses internet gratis yang terhubung dengan komputer sehingga mereka dapat mengakses video pembelajaran secara *online* melalui komputer tersebut. Fasilitas internet/*wifi* dan komputer di perpustakaan sangat berperan dalam memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pemustaka, dapat membantu memenuhi kebutuhan informasi yang dibutuhkan pemustaka serta memberikan akses bagi pemustaka untuk menelusuri sendiri informasi yang dibutuhkan (Karundeng *et al.*, 2016).

5. KESIMPULAN

Penelitian ini memiliki beberapa kesimpulan. Pertama, kondisi ruangan di perpustakaan cukup nyaman bagi pemustaka. Kondisi ruangan tertata dengan baik, dengan dekorasi bagus dan pengontrolan suhu, pencahayaan dan kelembaban yang cukup bagus. Kedua, koleksi perpustakaan cukup lengkap dan beragam. Koleksinya bervariasi dari buku pelajaran terkait dengan pelajaran sekolah, buku cerita, agama, referensi serta koleksi umum lainnya. Terdapat juga koleksi nonbuku walaupun jumlahnya masih sangat terbatas. Ketiga, petugas perpustakaan sangat kooperatif terhadap pemustaka. Pustakawan di perpustakaan ini memposisikan dirinya sebagai mitra dan edukator dalam pemanfaatan perpustakaan. Pustakawan selalu memotivasi pengunjung untuk rajin berkunjung ke perpustakaan dengan promosi melalui Instagram dan sosialisasi kepada anak-anak dan remaja di taman rekreasi masyarakat terdekat, dan pemutaran video/film. Untuk membuat lingkungan sosial lebih kondusif, di perpustakaan ini juga disediakan gazebo yang bisa dimanfaatkan untuk bersantai sambil membaca-baca di luar ruangan perpustakaan. Keempat, untuk memberikan layanan yang baik kepada masyarakat, terutama anak-anak dan remaja selain memberikan layanan klasik sebagaimana perpustakaan pada umumnya, perpustakaan memberikan layanan *wifi* gratis kepada pemustaka. Pemustaka boleh memanfaatkan fasilitas *wifi* dengan menggunakan 3 (tiga) unit komputer yang disediakan khusus untuk pemustaka. Kelima, kondisi perpustakaan desa yang sangat layak, menarik, dan nyaman, anak-anak dan remaja termotivasi untuk mengunjungi perpustakaan desa secara rutin. Sebelum terjadinya pandemik Covid-19, jumlah rata-rata pengunjung per hari antara 25-30 orang. Dengan rata-rata kunjungan per hari minimal 2 jam otomatis akan mengurangi alokasi waktu mereka untuk bermain *game online*. Selain itu, penelitian ini merekomendasikan: (1) perlunya kerja sama antara perpustakaan desa dan pemerintah desa agar dapat menyelenggarakan program kegiatan yang unik dan menarik agar dapat mendorong pemustaka untuk meningkatkan minat baca; (2) sebaiknya perpustakaan desa terus mencoba untuk melengkapi dan menyediakan koleksi yang mutakhir agar frekuensi kunjungan pemustaka semakin bertambah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Ethno-edutainment digital module to increase students' concept understanding. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012073>
- Asnawi, A. (2015). Perpustakaan desa sebagai sumber layanan informasi utama. *Media Pustakawan*, 22(3), 41–42.
- Daulay, N. (2019). Penerapan psikologi pada perpustakaan. *Iqra'*, 13(2), 1–21. <http://dx.doi.org/10.30829/iqra.v14i2.5627>
- Ibrahim, A. (2017). Strategi perpustakaan terhadap peningkatan minat kunjung pemustaka di Perpustakaan UIN Alauddin Makassar. *Khizanah Al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, 5(2), 207–221. <https://doi.org/10.24252/kah.v5i2a8>
- Indyra, A. Y. (2020). Persepsi pengguna terhadap kenyamanan ruang baca pada Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Pematang Siantar. <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/29690>
- Karundeng, A. G., Golung, A., & Boham, A. (2016). Pemanfaatan layanan internet pada Perpustakaan Universitas Katolik De La Salle Manado dalam menunjang proses belajar mahasiswa. *Acta Diurna*, 5(5), 1–6. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/13541>
- Khaerah, U. (2020). Analisis kemampuan sosial pustakawan dalam meningkatkan kualitas layanan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Takalar. *Jupiter*, 17(1), 73–89. <https://journal.unhas.ac.id/index.php/jupiter/article/view/11331>
- Markwei, E. D., & Doreen, A. (2016). The impact of social media on Ghanaian youth: A case study of the Nima and Maamobi communities in Accra, Ghana. *The Journal of Research on Libraries and Young Adults*, 7(72), 1–26. <https://www.yalsa.ala.org/jrly/2016/06/the-impact-of-social-media-on-ghanaian-youth-a-case-study-of-the-nima-and-maamobi-communities-in-accra-ghana/>
- Nasrullah, N. & Tawakkal, T. (2021). Peran “Rumah Baca Kolong” dalam meningkatkan minat baca masyarakat Dusun Maccini Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 1(2), 46–52. <https://ummaspul.e-journal.id/RMH/article/view/3003>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *game online* pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Prawesti, D. A. (2014). Pengaruh penggunaan aplikasi bacaan digital terhadap tingkat minat baca di kalangan mahasiswa Universitas Airlangga. *Repository Unair*, 2012, 3. http://repository.unair.ac.id/72398/3/JURNAL_Fis.IIP.26_18_Pra_p.pdf
- Rahmawati, R. (2020). Komunitas Baca Rumah Luwu sebagai inovasi sosial untuk meningkatkan minat baca di Kabupaten Luwu. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 4(2), 158-168. <https://doi.org/10.21831/diklus.v4i2.32593>
- Sari, P. I. (2018). Evaluasi pemanfaatan layanan Perpustakaan Desa Ulumahuam Kabupaten Labuhanbatu Selatan. <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/7260>
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan *game online* berhubungan dengan penyesuaian *online addiction games are related to social adjustments in adolescents*. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22. <https://doi.org/10.32583/keperawatan.v12i1.700>
- Wahyuni, S. (2015). Menumbuhkembangkan minat baca menuju masyarakat literat. *Diksi*, 16(2), 179–189. <https://doi.org/10.21831/diksi.v16i2.6617>
- Widayanto, M. T. (2020). Optimalisasi perpustakaan desa untuk meningkatkan budaya literasi di Desa Jatiadi, Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Pengabdian Barelang*, 2(01), 32–39. <https://doi.org/10.33884/jpb.v2i01.1640>