

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis Sebelumnya

Beberapa penelitian sejenis sebelumnya yang relevan dengan topik yang dibuat oleh peneliti antara lain :

Penelitian sejenis sebelumnya yang pertama berjudul “*Design and Development of Multimedia Based User Education Program: The Advantages of YouTube*” oleh Shri Ram dan Nitin Paliwal dalam *The University of Arizona Libraries*, 2013. Penelitian ini membahas beberapa aspek-aspek prosedural dalam mempromosikan pendidikan pemakai melalui pengembangan multimedia berbasis program pendidikan. Memanfaatkan jasa *YouTube* sebagai media pemasaran dan komunikasi di *Jaypee University of Information Technology, Solan, Himachal Pradesh, India*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian Shri Ram dan Nitin Paliwal adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa perpustakaan diharapkan dapat melakukan pendidikan pemakai secara *online* dengan menggunakan *YouTube*, agar mempermudah pemustaka untuk mengerti informasi yang diberikan. Pendidikan pemakai dengan menggunakan *YouTube* juga mempermudah dalam mengakses perpustakaan tanpa bantuan staf perpustakaan, sehingga pendidikan pemakai dapat disampaikan secara *online* melalui *YouTube*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Shri Ram dan Nitin Paliwal yaitu pada objek penelitian yang digunakan berupa pendidikan pemakai.

Sementara itu, perbedaan penelitian ini dengan penelitian Shri Ram dan Nitin Paliwal yaitu pada bentuk media pendidikan pemakai. Jika pada penelitian ini bentuk media pendidikan pemakai yang digunakan berupa infografis, sedangkan pada penelitian Shri Ram dan Nitin Paliwal bentuk media pendidikan yang digunakan berupa *YouTube*. Isi konten berbentuk *Power Point* dengan menggabungkan metode *screencasting*, kemudian ditampilkan pada *channel YouTube* (<http://youtube.com/lrcjuitsolan>) sebagai media distribusinya.

Penelitian kedua sejenisnya berjudul “*User Education in Social Media Application @ Your Library*” oleh Eileen Smith dalam *The Library Australia Journal*. 2013. Tujuan penelitian ini untuk menyelidiki aplikasi media social yang digunakan saat ini dalam program pendidikan pemakai. Penelitian Eileen Smith menjelaskan bagaimana program tersebut dipromosikan dan disampaikan kepada pemustaka. Metode yang digunakan pada penelitian Eileen Smith adalah metode kualitatif. Hasil penelitian Eileen Smith menjelaskan bahwa media sosial yang digunakan pada penelitian tersebut berupa *facebook* dan dapat dipahami prosedur penggunaan media sosialnya. Namun keterbatasan yang dimiliki oleh para staff menjadikan para pemustaka kurang memahami prosedur pendidikan pemakai yang diberikan. Sehingga diharapkan dengan menggunakan media sosial berupa *facebook* dapat membantu para staff untuk belajar memahami tentang perpustakaan sehingga mampu menyampaikan pendidikan pemakai dengan baik, tidak hanya melalui kelas pelatihan saja tapi juga melalui media sosial *facebook*. Jika staff perpustakaan paham dan mengetahui tentang pendidikan pemakai yang akan diberikan, maka pemustaka nantinya akan paham juga setelah dijelaskan

oleh staff yang telah mengikuti pelatihan melalui media sosial *facebook*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Eileen Smith yaitu pada objek penelitian berupa pendidikan pemakai. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian Eileen Smith terdapat pada media pendidikan pemakai yang digunakan. Jika pada penelitian ini media pendidikan pemakai yang digunakan berupa infografis, namun pada penelitian Eileen Smith media pendidikan pemakai yang digunakan berupa media sosial *facebook*.

Penelitian ketiga sejenis sebelumnya berjudul “Analisis Fungsi Komik sebagai Pendidikan Pemakai di Perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus” oleh Rikhadiotul Aisy dalam Jurnal Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya, 2017. Penelitian Rikhadiotul Aisy membahas mengenai fungsi penerapan komik sebagai media pendidikan pemakai di perpustakaan terutama untuk memperkenalkan sumber daya perpustakaan dan cara temu balik informasi. Tujuan penelitian Rikhadiotul Aisy dilakukan untuk mengetahui fungsi penerapan komik sebagai media pendidikan pemakai di perpustakaan. Metode yang digunakan dalam penelitian Rikhadiotul Aisy adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan *action research*. Hasil dari penelitian Rikhadiotul Aisy 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 dalam komik berpengaruh untuk menarik minat siswa dalam mendapatkan pengetahuan baru mengenai sumber daya yang ada di perpustakaan. Persamaan pada penelitian ini dan penelitian Rikhadiotul Aisy yaitu

objek yang digunakan adalah pendidikan pemakai. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini dan penelitian Rikhadiotul Aisy terdapat pada bentuk media pendidikan pemakai yang digunakan. Jika penelitian ini menggunakan media pendidikan pemakai berupa infografis, dimana isi infografis merupakan informasi dalam bentuk desain grafis. Sedangkan pada penelitian Rikhadiotul Aisy menggunakan media pendidikan pemakai berupa komik, dimana isinya merupakan cerita yang bergambar.

Ketiga penelitian sejenis sebelumnya menjelaskan tentang media pendidikan pemakai yang digunakan oleh perpustakaan dalam menyampaikan informasi layanan dan koleksi yang ada. Dengan adanya ketiga penelitian sejenis sebelumnya peneliti dapat mengetahui bahwa ada banyak media pendidikan pemakai yang digunakan, sehingga peneliti ingin mencoba keterbaruan dalam penelitiannya yaitu menggunakan media pendidikan pemakai berupa infografis. Diharapkan agar pemustaka tertarik dan paham saat membaca informasi yang diberikan melalui infografis. Infografis sudah digunakan di beberapa perpustakaan, namun belum digunakan pada perpustakaan sekolah. Sehingga peneliti memilih perpustakaan sekolah sebagai tempat penerapan media pendidikan pemakai berupa infografis.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah sebagai sarana penunjang pendidikan memegang peranan penting di sekolah, guna membantu proses belajar mengajar. Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan (UU No. 2 Tahun 1989 35) disebutkan bahwa setiap satuan pendidikan, baik yang diselenggarakan oleh pemerintahan maupun masyarakat harus menyediakan sumber belajar. Pasal tersebut menerangkan bahwa salah satu sumber belajar yang penting adalah perpustakaan, selain menjadi pusat pengelola kekayaan intelektual, perpustakaan juga menjadi sarana dalam mengembangkan informasi. Perpustakaan merupakan unit kerja yang menghimpun, mengelola, dan menyajikan kekayaan intelektual untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Lasa Hs, 2007: 12), dalam lingkungan sekolah, perpustakaan menjadi salah satu sarana dan prasarana yang vital dalam proses belajar mengajar. Perpustakaan sendiri seharusnya dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah, sehingga aktifitas yang dilakukan siswa-siswi di perpustakaan juga mampu meningkatkan interaksi dan kemampuan siswa-siswi.

Perpustakaan sekolah dapat mencerdaskan serta menunjang program-program belajar siswa di sekolah agar mencapai target dan kurikulum sesuai dengan standar perpustakaan sekolah. Perpustakaan sekolah pun seharusnya mengembangkan minat baca, kemampuan dan kebiasaan membaca, sehingga siswa-siswi diharapkan untuk berperan aktif dalam proses pendidikan. Menurut Sutarno (2007: 25) tujuan perpustakaan sekolah adalah agar tercipta masyarakat

yang terdidik, terpelajar, terbiasa membaca dan berbudaya tinggi, sedangkan menurut Yusuf (2007: 3) tujuan perpustakaan sekolah adalah sebagai berikut:

1. Mendorong adanya proses untuk menguasai teknik membaca bagi para siswa.
2. Membantu untuk kegiatan menulis kreatif, mendorong dan mempercepat proses penguasaan teknik membaca bagi para siswa.
3. Mengembangkan minat dan kebiasaan membaca bagi para siswa.
4. Menyediakan berbagai macam sumber informasi untuk kepentingan pelaksanaan kurikulum.
5. Mendorong, dan memberi semangat membaca dan semangat belajar bagi para siswa.
6. Memperluas, memperdalam, dan memperkaya pengalaman belajar para siswa dengan membaca buku dan koleksi lain yang mengandung ilmu pengetahuan dan teknologi, yang disediakan oleh perpustakaan.
7. Memberikan hiburan sehat untuk mengisi waktu senggang melalui kegiatan membaca, khususnya buku-buku dan sumber bacaan lain yang bersifat kreatif dan ringan, seperti fiksi, cerpen, dan lainnya.

Dari beberapa pendapat yang diuraikan, maka dapat diketahui tujuan perpustakaan sekolah adalah sebagai sumber belajar ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kurikulum sekolah yang dapat mengembangkan minat baca siswa, dan memperluas pengalaman belajar siswa. Perpustakaan sekolah memiliki beberapa fungsi, Menurut Yusuf (2007: 4) menyatakan fungsi perpustakaan sekolah adalah:

1. Fungsi Edukatif

Merupakan salah satu fasilitas dan sarana yang ada di perpustakaan sekolah, terutama dalam jenis dan jumlah koleksi yang dikelola banyak membantu para siswa sekolah untuk belajar dan memperoleh kemampuan dasar dalam mentransfer konsep-konsep pengetahuan, sehingga di kemudian hari para siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan dirinya lebih lanjut.

2. Fungsi Informatif

Berkaitan dengan mengupayakan penyediaan koleksi perpustakaan yang diperoleh dari berbagai buku dan sumber informasi lainnya bagi siswa.

3. Fungsi Rekreasi

Dengan disediakannya koleksi yang bersifat ringan seperti surat kabar, majalah umum, buku-buku fiksi, dan sebagainya, diharapkan dapat menghibur pembacanya di saat yang memungkinkan.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa perpustakaan sekolah juga memiliki fungsi dan tujuan yang hampir sama dengan perpustakaan pada umumnya. Perpustakaan sekolah juga sangat membutuhkan pendidikan pemakai untuk menarik siswa-siswi datang dan menggunakan fasilitas yang disediakan oleh perpustakaan.

2.2.2 Pendidikan pemakai Perpustakaan

Pendidikan pemakai perpustakaan termasuk upaya atau usaha untuk memperkenalkan perpustakaan pada pemustakanya. Pendidikan pemakai perpustakaan merupakan salah satu usaha bimbingan atau penunjang kepada pemustaka tentang cara pemanfaatan koleksi bahan pustaka yang disediakan secara efektif dan efisien, bimbingan itu dapat berupa bimbingan individu ataupun secara kelompok (Soedibyo, 1987: 121). Hasil dari pelaksanaan kegiatan pendidikan pemakai perpustakaan yang dilakukan, dapat menumbuhkan kesadaran pada pemustaka sampai pada tahap tindakan untuk memanfaatkan produk dan jasa yang ditawarkan (Qalyubi dkk, 2003: 260).

Kegiatan pendidikan pemakai mempunyai pengaruh yang cukup besar untuk meningkatkan minat kunjung dan penggunaan fasilitas yang ada di perpustakaan. Pendidikan pemakai merupakan bentuk komunikasi pemasaran yang berhubungan langsung dengan pemustaka, selain sebagai alat komunikasi. Pendidikan pemakai juga merupakan sebuah alat untuk mempengaruhi pemustaka dalam memanfaatkan jasa yang ada di perpustakaan (Kotler dan Armstrong, 2010).

Fasilitas dan jasa yang ada di perpustakaan dapat diketahui secara seksama oleh pemustaka, apabila keduanya dapat menjadi salah satu informasi dalam pendidikan pemakai. Pemanfaatan fasilitas dan jasa perpustakaan oleh pemustaka dapat selalu meningkat, jika perpustakaan rajin untuk memberikan pendidikan pemakai tentang produk dan jasanya. Perpustakaan membutuhkan media pendidikan pemakai sebagai sarana mengkomunikasikan produk dan jasa agar

dapat dikenal oleh pemustaka. Media pendidikan pemakai merupakan sebuah sarana untuk memperkenalkan dan memberikan instruksi tentang produk atau jasa kepada masyarakat luas. Perkembangan media pendidikan pemakai cukup signifikan dari waktu ke waktu.

Menurut Arigia (2016), infografis adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi yang cukup efektif modern ini. Infografis dapat merubah data-data teks yang kompleks sehingga dapat dimengerti dengan lebih mudah dan cepat oleh pembaca melalui teknik visualisasi data yang menarik. Konsep infografis secara umum dapat dilihat dari penyajian informasi yang penerapannya didasari oleh adanya kreatifitas, keindahan, ketepatan isi informasi dengan ilustrasi yang digunakan pada infografis, serta melihat seberapa efektif waktu yang diperlukan dalam menginterpretasikan informasi tersebut.

Lankow et al. (2012) dalam bukunya yang berjudul *Infografis: Kedahsyatan Cara Bercerita Visual*, mengatakan tentang keunggulan komunikasi visual melalui infografis antara lain; visualisasi gambar mampu menggantikan penjelasan yang terlalu panjang serta menggantikan tabel yang rumit dengan angka. Melalui visualisasi data dalam bentuk grafis lebih menarik dan juga akan memuat pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada pemustaka. Infografis sering disebut pula sebagai ilustrasi informasi (Glasgow, 1994). Sehingga infografis saat ini dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan pemakai yang baru untuk memikat pemustaka untuk datang dengan keunggulannya sebagai perpustakaan yang digitalisasi.

Ada beberapa keuntungan dari sajian informasi yang ditampilkan dalam hasil dari proses desain informasi merupakan kesatuan dari kata, gambar dan grafis yang saling berhubungan dan memiliki keterkaitan satu sama lain, dalam memberitahukan sebuah pesan agar dapat dengan mudah tersampaikan dan dimengerti oleh para pembaca (Pettersen, 2002). Hal inilah yang menyebabkan kualitas dari perancangan infografis sangat bervariasi. Infografis awalnya merupakan akronim dari “grafis informasi”, dalam penerapannya infografis dapat diartikan sebagai format unik yang telah digunakan secara luas yang dicirikan dengan menampilkan ilustrasi, tipografi, dan orientasi horizontal maupun vertikal yang nantinya akan menampilkan fakta dari serangkaian informasi (Lankow & Ritchie, 2012).

Infografis adalah representasi visual dari suatu data yang kompleks dan disajikan dalam bentuk grafis sehingga informasi dapat dengan cepat dan jelas dimengerti pembaca (Newsom and Haynes, 2004, p: 236). Infografis ada tiga macam: statis, interaktif dan gerak. Infografis statis merupakan visualisasi cerita atau teks yang hanya bersifat diam. Infografis interaktif adalah salah satu metode dengan menampilkan sebuah cerita yang diperbaharui melalui beberapa parameter. Infografis gerak menggunakan multimedia dan animasi multimodal (musik, suara, film pendek dan sebagainya) untuk menceritakan sebuah cerita (Lankow, Ritchie dan Crooks (2012).

Tujuan infografis hampir sama dengan *public speaking*. Tujuan dari infografis dapat dibagi menjadi tiga kategori yaitu menginformasikan, memberikan instruksi, menghibur dan mempersuasi audiens sehingga audiens

memberikan perhatian, menyempatkan untuk membaca, menyimpulkan dan melakukan aksi sesuai apa yang ada didalam infografis (Krum, 2013). Sehingga infografis mampu menjadi daya tarik bagi pemustaka untuk datang mengunjungi perpustakaan. Media pendidikan pemakai dengan menggunakan infografis ini diharapkan mampu memiliki sedikit pengaruh dan dapat mengubah pandangan pemustaka terhadap perpustakaan.

Infografis dapat dikatakan salah satu media yang dapat mempermudah pembacanya untuk menyerap informasi yang cepat. Informasi yang dituangkan dalam infografis bisa apa saja, asal dengan desain yang menarik hingga pengguna tertarik membacanya dan tidak merasa jenuh dengan tampilan yang bisa saja. Infografis juga bisa mengembangkan kreatifitas setiap orang dan bisa lebih tahu lagi tentang informasi yang disajikan didalamnya.

2.2.3 Infografis sebagai Media Pendidikan pemakai di

Perpustakaan Sekolah

Infografis dapat dikatakan sebagai salah satu media pendidikan pemakai yang bisa mengubah teks menjadi data visual, sehingga penelitian ini menggunakan infografis sebagai salah satu media pendidikan pemakai di perpustakaan sekolah. Media pendidikan pemakai digunakan untuk meningkatkan pengetahuan siswa-siswi tentang perpustakaan. Media pendidikan pemakai berupa infografis dapat diakses dengan mudah melalui internet, sehingga siswa-siswi bisa mengaksesnya diluar jam sekolah.

Sekolah juga seharusnya mendukung program-program yang akan dilakukan oleh perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan informasi siswa-siswinya. Kegiatan belajar mengajar pun dapat dilakukan di perpustakaan untuk membiasakan siswa-siswi masuk ke perpustakaan dan belajar mencari informasi di perpustakaan. Sekolah sangat memiliki peranan penting dalam mendukung kegiatan yang diadakan oleh perpustakaan, terutama yang berkaitan dengan mengembangkan minat dan bakat siswa-siswi.

Infografis yang telah dibuat dapat dibaca secara cepat dan mudah dimengerti, sehingga siswa-siswi tidak memerlukan waktu yang banyak untuk membaca informasi yang disediakan oleh perpustakaan. Perpustakaan sekolah juga menjadi kreatif dengan adanya infografis dan siswa-siswi bisa ikut serta dalam pembuatannya untuk semakin meningkatkan minat kunjung dan pemahaman siswa-siswi di perpustakaan sekolah. Berdasarkan kesimpulan tersebut media pendidikan pemakai sangat memiliki peranan penting bagi perkembangan perpustakaan sekolah untuk membuat siswa-siswi paham bagaimana cara mengakses informasi di perpustakaan sekolah SMA Stella Duce 2 Yogyakarta.

