PERPUSTAKAAN MENGHIBUR
Oleh : Ubudiyah Setiawati

Berdirinya perpustakaan memiliki sejarah yang berbeda dan pengaruhi oleh factor jenis media informasi, beragam kebutuhan informasi, kebutuhan subjek yang berbeda-beda, dan banyaknya informasi terbaru/ledakan informasi. Sehingga melahirkan beragam jenis perpustakaan dengan fungsi yang sama. Fungsi perpustakaan secara umum yaitu sebagai tempat penyimpanan(*deposit*), pendidikan (*education*), penelitian (*research*), informasi (*information*), rekreasi (*recreation*).

Pada umumnya perpustakaan masih bergelut dalam hal memenuhi 4 fungsi saja, yaitu dari penyimpanan sampai dengan penyebaran informasi. Mengapa demikian? Mendongkrak pandangan bahwa perpustakaan adalah sebuah hal penting, prioritas kebutuhan penunjang pendidikan masih belum maksimal. Hal ini akan kembali kepada pemegang kebijakan dalam menganggarkan dana untuk kebutuhan perpustakaan. Pemikiran kebutuhan perpustakaan 4 fungsi saja belum mencukupi, sehingga kebutuhan bersifat rekreasi, posisinya memang menjadi urutan terakhir, kalau 4 fungsi tercukupi baru memenuhi kebutuhan rekreasi. Lalu kapan waktu yang menentukan bahwa 4 fungsi tersebut terpenuhi?

Menunggu terwujudnya 5 fungsi tidak harus menunggu 4 fungsi terwujud terlebih dahulu. Disinilah perlunya peran kreatifitas pustakawan dan kebijakan pengembangan koleksi. Peran pustakawan yang terus melakukan percobaan dan inovasi yang merupakan hasil dari membaca perkembangan perpustakaan yang ada diluar lingkup kerjanya (di dalam atau di luar negeri), membaca kebutuhan pengguna dan karakteristik mereka untuk menciptakan nuansa perpustakaan yang lebih baik dan menarik. Mendayagunakan kebijakan pengembangan koleksi dengan menganggarkan dana untuk ke 5 fungsi tersebut atau dengan melakukan anggaran secara silang, sehingga pada kurun waktu tertentu hal tersebut dapat terpenuhi, meskipun nantinya prosentasi fungsi koleksi bersifat rekreasi tidaklah sebesar fungsi lainnya.

Kebijakan Pengembangan Koleksi

Magril dan Corbin (1989:1) mengemukakan definisi pengembangan koleksi (*collections development*) adalah merupakan serangkaian proses atau kegiatan yang bertujuan mempertemukan pemakai dengan rekaman informasi dalam lingkungan perpustakaan atau unit informasi. Maka kegiatan ini mencakup pemilihan, pengadaan, penyiangan serta evaluasi pendayagunaan koleksi. Kebijakan ini berlaku untuk semua jenis perpustakaan, termasuk di dalamnya perpustakaan perguruan tinggi.

Perpustakaan perguruan tinggi mayoritas masuk dalam UPT sebuah unit pelaksana teknis yang sejajar dengan unit lainya. Namun mulai era Tahun 2000-an banyak perubahan struktur perpustakaan secara makro yang sejajar dengan program studi tidak lagi menjadi bagian dari UPT menjadi sebuah pusat informasi, bahkan sudah ada kepala perpustakaan masuk dalam jajaran senat universitas. Perubahan secara

struktur perlu diimbangi dengan perubahan di dalamnya. Membangun image perpustakaan yang tidak menjadi suatu tempat yang membosan, tentu dimulai dari jenis koleksi dan ragam pelayanan yang ditawarkan.

Salah satu kondisi local sebuah perguruan tinggi yaitu masyarakat di dalamnya yang terdiri dari tenaga pendidik, tenaga administrasi, mahasiswa/I dan tenaga rumah tangga. Mereka adalah target pengguna perpustakaan khususnya perpustakaan pusat. Dari pengelompokkan usia untuk tenaga pendidik,tenaga administrasi, dan tenaga rumah tangga berkisar usia 25-50 an, sedangan mahasiswa/I berkisar 18-25 tahun. Pada prakteknya pengguna perpustakaan lebih didominasi oleh mahasiswa/i. Sebagai sumber dan tempat menyelesaikan tugas-tugas kuliah, tempat pertemuan, atau sekedar mencari/menyalurkan hobi bacaan yang diminati. Membaca hal tersebut perpustakaan sebagai tempat pertemuan, menyalurkan hobi, maka kebijakan pengembangan koleksi perlu melakukan hal-hal yang bersifat rekreasi.

Sifat rekreasi ini dengan menyediakan bacaan yang menghibur juga acara yang bersifat pendidikan, seni , membangun kebersamaan/*team building* dan lain sebagainya. Contohnya pameran,ceramah, pertunjukkan kesenian dan menyediakan alat permainan bersama/berkelompok. Catur, scrabble, halma, ludo, ular tangga memiliki nilai tersebut. Terkesan permainan anak-anak?. Di dalam pengembangan koleksi pada pengembangan koleksi bahan audio-visual dalam bukunya Qalyubi dkk, menyebutkan bahwa memungkinkan untuk mengadakan media lain yang bersifat permainan edukatif dan simulasi.

Pengalaman di Perpustakaan UNIKOM

Di Perpustakaan UNIKOM, pemanfaatan ruang area cukup baik, setiap harinya kursi meja yang tersedia penuh. Dari mereka yang datang tidak semuanya meminati bacaan. Diantara mereka ada yang melakukan permainan melalui laptop, kemudian hanya berdiam diri sekedar menemani temannya. Melihat fenomena itu, dan berkeinginan membuat paradigma perpustakaan menjadi tempat yang bisa menghibur mereka, serius bisa santai juga ok. Maka pada Bulan Februari 2010 mengembangkan sebuah layanan yang bersifat edukatif dan berkelompok. Permainan ini selain bersifat menghibur juga untuk menyeimbangkan otak kiri dan otak kanan.

Memilih permainan catur cenderung lebih sedikit serius, permainan yang bersifat strategi penuh taktik. Scrabble permainan menguji kosakata/*verb* Permainan halma sebuah permainan yang memindahkan prajurit-prajurit pada rumah, diperlukan langkah yang jeli dan kesabaran. Ular Tangga, permainan ini lebih cenderung pada keberuntungan dan menguji kesabaran yang lebih besar, dimana ketika dadu terpaku pada jerat yang membuat harus turun. Ludo, permainan yang hamper sama dengan ular tangga, dimana prajurit terpaku pada dadu yang dikocok, permainan ini bagaimana 4 prajurit bisa mencapai finish.

Permainan yang dilayankan ini mendapatkan respon yang baik, meskipun frekuensi tidak sebanyak layanan lain. Dan memang alat permainan ini masih bersifat percobaan sehingga jumlahnya tidak banyak. Setidaknya ada anggota yang memanfaatkan , dan dari questioner evaluasi kepuasan mereka meminta penambahan kuantitias alat permainan tersebut. Selain respon dari anggota

perpustakaan, bagi staff Perpustakaan UNIKOM pun mendapat respon positif. Pada awalnya tidak semua staff memiliki pengalamanan semua permainan, sehingga pada akhirnya satu sama lain saling mengajarkan. Seperti permainan Halma, pada awalnya hanya satu orang yang mahir, kemudian diajarkan kepada semua staff, sehingga pemainan ini menjadi favorit disetiap istiraharat tiba.

Apa yang ditawarkan ini, mendapatkan perhatian pula di media internet. Mereka menganggap ini sebuah terobosan yang memungkin, dulu dianggap tidak mungkin, tapi menyeleksi alat permainan yang sesuai hal tersebut dapat diterapkan. Dan ternyata di perpustakaan lain pun malah membuat lomba terobasan/inovasi agar perpustakaan lebih menyenangkan.



Kesimpulan

Perpustakaan perguruan tinggi dalam mengembankan tugasnya memang tidak lepas dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, namun tidak salah untuk menyediakan jenis layanan yang bersifat mendidik dari segi kreatifitas dan kebersamaan, dengan menyediakan alat permainan sekaligus melestarikan permainan nostalgia. Ke depan perpustakaan perguruan tinggi atau pada umumnya dapat menyediakan semua kebutuhan baik dari koleksi ilmiah, non ilmiah hingga kebutuhan hobi yang tidak hanya berupa koleksi buku, namun alat-alat permainan edukasi, seni, dan lainnya. Suatu hari nanti perpustakaan menjadi tempat one stop learning.

Referensi

Qalyubi, Syihabuddin...[et.al]. Dasar-dasar ilmu perpustakaan dan informasi. Cet.1.- Yogyakarta : Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Fakultas Adab, 2003.

http://www.seputar-indonesia.com/edisicetak/content/view/323775/38/