

ENTERTAINMENT DUNIA PERPUSTAKAAN DI ERA 4.0: MENINGKATKAN MINAT BACA DENGAN MENJADIKAN PERPUSTAKAAN SEBAGAI TEMPAT ATAU PUSAT INFORMASI YANG MENGHIBUR

Febiyana Syadila

Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang, Indonesia
email: febiyanasyadila17@gmail.com

Naskah diterima: 1 Juli ; direvisi: 2 Agustus ; disetujui: 2 Oktober 2020.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana strategi meningkatkan minat baca masyarakat, pembaca juga bisa mengetahui bagaimana cara menjadikan perpustakaan sebagai tempat atau pusat informasi yang menghibur dan menarik tentunya dalam hal yang mendidik di era revolusi 4.0 serta bermanfaat untuk menambah wawasan pembaca mengenai hal tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yang kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif, yaitu untuk memperoleh kesimpulan secara umum. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode studi literatur dan wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah strategi yang dapat meningkatkan minat baca dengan menjadikan perpustakaan sebagai tempat atau pusat informasi yang menghibur bisa dilakukan dengan ada dan diterapkannya program serta fasilitas-fasilitas yang menunjang peningkatan minat baca dan kunjungan pemustaka. Program-program dan fasilitas tersebut diantaranya seperti tersedianya ruang baca khusus, mendongeng, melakukan kegiatan-kegiatan lomba, pameran, menyediakan ruang kreativitas, menyediakan layanan digital, ketersediaan fasilitas internet, mengimplementasikan fasilitas atau layanan terautomasi canggih yang dapat mengiringi perkembangan zaman, dan lain sebagainya. Selain dari fasilitas dan program tersebut, peran pustakawan juga sangat penting untuk meningkatkan minat baca dan menjadikan perpustakaan sebagai tempat informasi yang menghibur. Pustakawan harus bisa berkomunikasi sebaik mungkin dengan pemustaka, dan melayani dengan sepenuh hati, maka pemustaka yang menerima layanan akan merasa senang dan puas terhadap layanan di perpustakaan.

Kata Kunci: perpustakaan; strategi minat baca; hiburan; program; fasilitas

Abstract

This study aims to be able to know and describe how strategies to increase public interest in reading, readers can also find out how to make the library as a place or center of information that is entertaining and interesting, of course, in terms of educating in the era of revolution 4.0 and useful to broaden the readers' insight about it. The method used in this study is qualitative with descriptive analysis approach, namely to obtain general conclusions. Data collection techniques in this study are using the method of literature study and interviews. The results of this study are strategies that can increase interest in reading by making the library as a place or information center that is entertaining can be done with the existence and implementation of programs and facilities that support increased interest in reading and visiting visitors. Such programs and facilities include the availability of special reading

rooms, storytelling, conducting competition activities, exhibitions, providing space for creativity, providing digital services, availability of internet facilities, implementing facilities or sophisticated automated services that can accompany the times, etc. . Apart from these facilities and programs, the role of librarians is also very important to increase interest in reading and make libraries an entertaining information place. Librarians must be able to communicate as best as possible to the visitors, and serve wholeheartedly, then those who receive services will feel happy and satisfied. service in the library.

Keywords: *library; interest in reading strategies; entertainment; program; facilities*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi sekarang ini pengembangan perpustakaan di Indonesia masih menghadapi banyak hambatan dan rintangan. Secara umum masalah yang sering dijumpai adalah kurangnya jumlah pemustaka yang datang dan melakukan kegiatan di perpustakaan, seperti membaca buku atau mengerjakan tugas di perpustakaan. Terlebih lagi sekarang ini merupakan era di mana teknologi digital berkembang atau disebut dengan era revolusi industri 4.0 yang mana dapat mengalihkan fokus manusia pada teknologi tersebut.

Revolusi 4.0 dapat didefinisikan sebagai tranformasi sebuah unsur kecepatan dari ketersediaan informasi dari keseluruhan aspek produk di industri dengan melalui penggabungan teknologi digital yang dibantu dari sumber daya manusia yang memiliki tingkat intelektual yang tinggi (Azmar, 2018: 55-56). Oleh karena itu, dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang tentunya aspek di segala bidang juga dituntut untuk terus berkembang disesuaikan dengan perubahan zaman yang semakin canggih, begitupun dengan perpustakaan.

Tujuan perpustakaan adalah untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat yang sadar akan informasi. Untuk membuat masyarakat sadar akan informasi dapat dimulai dari gemar membaca. Namun, di Indonesia kegiatan membaca masih belum menjadi tren dan dikalahkan oleh tren *game* di *gadget*, menonton televisi, *browsing* sosial media dan maraknya teknologi lainnya yang bisa dikatakan dapat memengaruhi minat baca di Indonesia masih rendah. Persoalan rendahnya minat baca ini juga dapat berkaitan dengan fasilitas fisik perpustakaan seperti gedung perpustakaan, desain interior perpustakaan, fasilitas yang mendukung kenyamanan, dan lain sebagainya. Persoalan ini juga terkait dengan kegunaan dan estetika dari perpustakaan itu sendiri.

Perpustakaan dipandang sebagai suatu wadah atau bentuk organisasi sumber belajar yang mengelola dan memberikan pelayanan bahan pustaka seperti buku-buku, bahan-bahan cetak, non cetak dan dapat juga berbentuk koleksi digital. Perpustakaan merupakan sebagai lembaga sarana yang dapat meningkatkan minat baca. Untuk menumbuhkan minat baca masyarakat itu tidaklah mudah. Oleh karena itu, perpustakaan harus membangun sebuah citra yang baik bagi masyarakat, memiliki strategi untuk menarik minat pemustaka mengunjungi perpustakaan, dan dapat menggairahkan semangat belajar pemustaka di perpustakaan tersebut. Pustakawan harus bisa menjadikan perpustakaan tersebut sebagai sarana pusat informasi yang menghibur, menarik, indah, tidak membuat pemustaka merasa bosan, dan bisa membuat para pemustaka yang mencari informasi dan keperluan lainnya merasa nyaman berada di perpustakaan.

Faktor untuk membangun citra dan strategi menjadikan perpustakaan sebagai pusat informasi yang menghibur adalah dapat dari kinerja pelayanan dari pegawai atau pustakawan perpustakaan itu sendiri, serta adanya dukungan dari fasilitas, perabotan, dan peralatan yang terdapat di dalamnya untuk menunjang kenyamanan bagi pemustaka. Suasana yang nyaman tersebut dapat menarik pemustaka untuk terus kembali berkunjung dan betah berlama-lama di perpustakaan. Meskipun canggihnya teknologi sekarang yang bisa mengakses informasi lewat *internet* atau *browsing*, perpustakaan masih sangat berperan penting dalam peningkatan minat baca masyarakat. Namun, perkembangan perpustakaan tersebut juga harus dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi sekarang ini, agar perpustakaan tersebut tidak ditinggalkan oleh pemustaka.

Bagaimana cara meningkatkan minat baca masyarakat? bagaimana menjadikan perpustakaan sebagai pusat informasi yang menghibur dan menarik di era 4.0 sekarang ini? Hiburan dapat berupa film, musik, opera, olahraga, permainan, maupun drama, bahkan berwisata juga dikatakan sebagai upaya menghibur diri dengan menjelajahi alam ataupun menelusuri beragam kebudayaan melepas beban pikiran (Sutifin, 2011: 13). Namun menghibur maksudnya di sini ialah menghibur dalam hal positif yang mendidik.

Pada artikel ini akan dibahas mengenai bagaimana cara meningkatkan minat baca masyarakat terutama bagi anak-anak dan generasi milenial, dan bagaimana cara menjadikan perpustakaan sebagai tempat atau pusat informasi yang menghibur dan menarik di tengah era perkembangan teknologi ini. Penulisan artikel ini bertujuan untuk menambah pengetahuan pembaca dan dapat mengetahui bagaimana cara meningkatkan minat baca masyarakat, pembaca juga bisa mengetahui bagaimana cara menjadikan perpustakaan sebagai tempat dan pusat informasi yang menghibur dan menarik tentunya dalam hal yang mendidik di era revolusi 4.0 sekarang ini.

Selain itu, pembaca juga mengetahui perkembangan perpustakaan yang terus berkembang seiring dengan perubahan zaman. Diharapkan juga agar pembaca terbuka hatinya untuk terus mengingat bahwa perpustakaan merupakan gudang ilmu.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menurut Sugiyono (2017) adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang memiliki tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan metode analisis deskriptif, yaitu metode yang dapat mendeskripsikan data untuk memperoleh kesimpulan secara umum. Menurut Sugiyono (2017) metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan atas pada filsafat *potpositivisme*, digunakan untuk penelitian objek alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Jenis penelitian dalam penulisan artikel ini menggunakan metode penelitian *Library Research* yang berarti suatu riset kepustakaan atau studi literatur.

Jenis penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang bersifat teoritis sebagai landasan teori ilmiah dengan menganalisa

literatur-literatur dan memilih literatur yang relevan dengan judul yang akan diteliti. Studi literatur atau studi kepustakaan adalah metode penelitian yang dilakukan berdasarkan atas karya tulis seperti buku, artikel ilmiah, skripsi, prosiding dan sejenisnya, baik yang dipublikasikan maupun yang belum dipublikasikan (Melianora, 2019).

Selain itu, dalam penelitian ini penulis juga menggunakan penelitian lapangan. Penelitian lapangan dilakukan dengan menggali informasi penelitian yang berkenaan perpustakaan, strategi apa yang perlu dilakukan untuk menumbuhkan minat baca, dan menjadikan perpustakaan sebagai tempat informasi hiburan. Penelitian lapangan ini dapat dilakukan dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan kuisioner. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu wawancara. Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara dengan salah seorang mahasiswa magang di sebuah perpustakaan mengenai topik penelitian yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Entertainment berasal dari bahasa Inggris yang berarti hiburan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hiburan adalah suatu perbuatan atau barang untuk menghibur diri yang bisa untuk melupakan kesedihan (Prianti, 2019: 193). Hiburan ini bersifat subjektif, apabila subjek tersebut merasa terhibur terhadap suatu hal, maka hal tersebut dapat dikatakan sebagai suatu hiburan. Hiburan di sini dapat berupa tindakan atau perbuatan yang dilakukan atau menerima perlakuan, hal tersebut dapat bersumber dari diri sendiri, benda, tempat maupun dari orang lain (Karnadi & Machdijar, 2019: 2007).

Hiburan yang dimaksud di sini ialah hiburan dalam hal mendidik. Artinya hiburan dalam konteks perpustakaan adalah hal yang dapat menarik pemustaka untuk terus berkunjung ke perpustakaan. Perpustakaan merupakan sebuah gedung atau wadah dan bentuk organisasi yang mengelola, menyimpan dan menyebarkan informasi. Senada dengan hal ini, Lasa Hs dalam (Pratidina, 2013: 9) mengatakan bahwa perpustakaan merupakan sistem informasi yang di dalamnya terdapat aktivitas pengumpulan, pengolahan, pelestarian, pengawetan, penyajian dan penyebaran informasi. Dalam hal hiburan di perpustakaan ini pemustaka akan merasa nyaman untuk terus berkunjung dan dapat meningkatkan minat baca

mereka. Minat baca merupakan kunci penting untuk kemajuan suatu bangsa. Dengan minat baca yang tinggi, maka seseorang akan dapat menguasai Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) dengan baik. Minat baca juga dapat meningkatkan sumber daya manusia. Perpustakaan, pustakawan, dan guru merupakan ujung tombak dalam meningkatkan minat baca masyarakat. Perpustakaan tidak hanya sekedar konsumsi mahasiswa dan pelajar saja. Perpustakaan berperan penting untuk membina dan menarik perhatian masyarakat untuk gemar membaca dan terus berkunjung ke perpustakaan. Oleh karena itu, berbagai upaya harus diusahakan untuk meningkatkan minat baca masyarakat dan dapat menjadikan perpustakaan sebagai tempat atau informasi yang menghibur (Kasiyun, 2015: 80-84).

Strategi Meningkatkan Minat Baca dan Menjadikan Perpustakaan sebagai Tempat Informasi yang Menghibur

Untuk meningkatkan minat baca pada masyarakat dan menjadikan perpustakaan sebagai pusat yang menghibur, perpustakaan dan pihak yang terkait harus memiliki strategi atau program-program untuk mewujudkan itu semua. Strategi ini kepada masyarakat terutama anak-anak, remaja, pelajar dan mahasiswa yang mana sekarang mereka lebih sering menonton tv, main *game*, sibuk dengan sosial media di *smartphone* mereka daripada membaca. Hal ini juga ditekankan untuk mengukur kemampuan literasi mereka. Strategi yang digunakan untuk meningkatkan minat baca disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing masyarakat. Maksudnya hal yang menunjang minat baca tersebut disesuaikan dengan beberapa kalangan dari masyarakat tersebut, misalnya untuk anak-anak yang dikhususkan untuk anak-anak pula.

Strategi untuk meningkatkan minat baca dan menjadikan perpustakaan sebagai tempat informasi yang menghibur dapat dilakukan dengan menerapkan program-program serta fasilitas yang menunjang peningkatan minat baca dan kunjungan pemustaka. Program-program dan fasilitas tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Ruang baca khusus

Ruang baca khusus ini merupakan salah satu bentuk dari fasilitas yang harus tersedia di sebuah perpustakaan. Ruang khusus ini dapat menunjang peningkatan minat baca dari masyarakat. Ruang baca ini dapat disesuaikan dari beberapa kalangan, misalnya tersedianya ruang baca anak-anak. Dengan membuat ruang

baca khusus untuk anak-anak ini maka akan membuat suasana di sekitar anak nyaman dan menyenangkan, karena ruang baca tersebut hanya dikhususkan untuk kalangan anak-anak saja. Ruang baca khusus anak-anak untuk menambah suasana yang lebih baik lagi, maka ruang tersebut perlu didesain sesuai dengan tema anak-anak yang dilengkapi dengan koleksi anak-anak, peralatan dan fasilitas lainnya yang dapat membuat anak-anak betah dan tertarik untuk membaca sehingga ingin terus berkunjung ke perpustakaan.

2. Mendongeng

Mendongeng merupakan salah satu program yang dapat menanamkan minat baca. Dengan adanya program ini maka masyarakat terutama anak-anak akan merasa tertarik untuk membaca dan mendengarkan cerita yang disampaikan oleh pendongeng. Program ini melakukan interaksi secara langsung dengan pemustaka dan bisa melakukan tanya jawab dengan mereka. Program ini merupakan salah satu program yang menghibur dan juga menambah wawasan pemustaka. Bagi perpustakaan yang sudah menerapkan program ini harus lebih aktif untuk mempromosikan program mendongeng ini agar masyarakat lebih mengetahui program dari perpustakaan tersebut dan akan merasa tertarik untuk berkunjung.

3. Penyediaan Layanan Digital

Dengan perkembangan teknologi informasi sekarang ini, perpustakaan harus menyediakan layanan digital untuk pemustaka supaya pemustaka merasa tertarik dan dimudahkan dengan adanya layanan tersebut. Perkembangan teknologi yang canggih ini menarik lebih perhatian manusia untuk menggunakan teknologi tersebut. Selain itu, teknologi ini dapat melatih pemustaka menjadi mahir menggunakan teknologi tersebut. Penyediaan layanan digital ini disesuaikan dengan perkembangan zaman yang terus-menerus melakukan perubahan dan pengembangan.

4. Desain Interior

Desain interior di sebuah perpustakaan sangat membantu untuk meningkatkan gairah membaca bagi pemustaka dan menjadikan perpustakaan tersebut

sebagai tempat informasi yang menghibur. Dengan adanya kegunaan estetika ruangan perpustakaan dapat membuat kenyamanan tersendiri di perpustakaan sehingga pemustaka tertarik dan sering berkunjung kembali. Desain interior ini juga dapat dirancang dengan daya tarik yang kuat sehingga juga banyak pemustaka terutama remaja zaman sekarang berkunjung dan berfoto-foto di perpustakaan tersebut dengan suasana yang menakjubkan.

5. Bioskop Mini

Bioskop mini ini dapat membantu menjadikan perpustakaan sebagai tempat dan pusat informasi yang menghibur. Jika bioskop ini diterapkan maka akan banyak pemustaka yang tertarik mengunjungi perpustakaan. Pada bioskop mini ini juga dapat dilakukan pemutaran film anak. Pada dasarnya, anak-anak menyukai sesuatu hal yang didengar dan bergambar. Pemutaran film yang dilakukan yaitu film yang dapat mendidik anak-anak dan menambah pengetahuan mereka.

6. Ruang Kreativitas

Ruang kreativitas ini merupakan salah satu hal yang dapat menumbuhkan kreativitas pemustaka. Pemustaka dapat berkreasi sesuai dengan hobi mereka. Ruang kreativitas dibuat agar pemustaka dapat menyalurkan hobi mereka. Kreativitas yang dimiliki oleh pemustaka dapat berinovasi dan terus dikembangkan sehingga pemustaka dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

7. Pameran

Pameran juga dapat menjadikan perpustakaan sebagai tempat informasi yang menghibur. Dengan mengadakan pameran maka akan banyak pemustaka yang mengunjungi perpustakaan.

8. Pagelaran

Membuat program pagelaran untuk anak-anak seperti lomba baca puisi, cipta puisi, cipta cerpen, mendongeng, menulis esai, dan sebagainya dalam rangka menyambut dan memperingati hari-hari bersejarah. Hal ini dapat membantu menjadikan perpustakaan sebagai tempat informasi yang menghibur. Dengan

adanya pagelaran ini juga dapat membantu meningkatkan keberanian dan percaya diri dari pemustaka untuk tampil di depan umum.

9. Menyediakan Sistem Temu Balik Informasi (STBI) yang Terautomasi

Dengan adanya STBI seperti OPAC di perpustakaan maka akan membantu pemustaka memperoleh informasi koleksi yang diinginkan dengan mudah, efektif, dan efisien. OPAC ini merupakan katalog *online* yang tersedia di computer yang ada di perpustakaan dan berisi mengenai deskripsi bibliografi buku dan rak di mana buku tersebut berada. Hal ini juga akan membuat pemustakamera termudahkan, senang dan merasa puas akan layanan yang ada di perpustakaan sehingga pemustaka nyaman berada di perpustakaan.

10. Akses Internet (Wifi)

Dengan adanya akses internet tentunya pemustaka akan terus berkunjung ke perpustakaan untuk memanfaatkan akses internet ini.

Selain beberapa strategi yang dilakukan di atas, untuk meningkatkan minat baca juga dapat dilakukan dengan cara adanya kerjasama antar guru dengan perpustakaan terutama hal ini sering dilakukan pada perpustakaan sekolah dan perguruan tinggi. Guru dapat mengajak siswa berkunjung ke perpustakaan dan mengajak mereka membaca di perpustakaan tersebut. Program seperti ini sering dijumpai dan dapat meningkatkan minat baca pada anak. Selain itu, tugas kuliah/sekolah juga dapat membantu meningkatkan minat baca mahasiswa dan pelajar. Peran dosen dan guru juga sangat membantu, dengan memberi tugas kepada mahasiswa atau pelajar. Mahasiswa maupun pelajar sering mencari rujukan pada bahan koleksi perpustakaan. Pelajar amupun mahasiswa akan menjadi sering berkunjung ke perpustakaan, seiring berjalannya waktu mereka menjadi terbiasa dan betah berlama-lama berada di perpustakaan.

Secara umum dari program-program yang dijelaskan di atas, sudah diterapkan di beberapa perpustakaan yang ada di Indonesia. Seperti Perpustakaan Nasional (Perpusnas) dapat dilihat dari situs resmi Perpusnas yaitu perpusnas.go.id. Pada situs tersebut dapat dilihat bahwa banyaknya program dan fasilitas yang memadai seperti

tersedianya ruangan khusus untuk berbagai kegiatan yang dilakukan di perpustakaan Nasional tersebut. Selain itu, dari hasil wawancara penulis dengan salah seorang narasumber yang magang di Perpustakaan Nasional tersebut didapatkan beberapa informasi mengenai perpustakaan ini.

Narasumber mengatakan begitu banyak layanan yang terdapat di Perpustakaan Nasional, setiap layanan memiliki fasilitas yang berbeda. Fasilitas seperti layanan informasi, koleksi, fasilitas ruang baca, ruang diskusi, *wifi*, komputer OPAC, dan lain-lain. Dengan adanya fasilitas memadai tersebut sangat membantu sekali untuk meningkatkan minat baca dan minat kunjung masyarakat ke perpustakaan, dapat dilihat dari banyaknya jumlah pengunjung yang datang dari berbagai daerah untuk belajar, penelitian, dan rekreasi.

Narasumber juga mengatakan bahwa terdapat fasilitas atau layanan terautomasi lainnya seperti adanya mesin yang mengantarkan dan mengirimkan buku secara otomatis ke layanan lain dengan canggihnya. Menurut narasumber, Perpustakaan Nasional ini dapat berkembang sesuai dengan perkembangan zaman sekarang ini, melihat dengan canggihnya fasilitas yang terdapat di sana, dan gedung yang luas, canggih, dan nyaman serta koleksinya yang lengkap. Perpustakaan Nasional juga menyediakan layanan digital yang dapat di *download* di *smartphone* masing-masing aplikasi Ipusnas yang menyediakan layanan membaca, peminjaman dan pengembalian koleksi secara *online* dan gratis.

Mengingat kemudahan mengakses koleksi yang tersedia di Perpustakaan Nasional tersebut, maka minat baca seseorang juga akan meningkat. Selain itu, menurut narasumber Perpustakaan Nasional sudah *trend* dengan bisa menyesuaikan perkembangan zaman, menyesuaikan koleksi dengan kebutuhan pemustaka, ruangan yang nyaman, banyak kegiatan yang dilaksanakan, dan gratis.

Selain Perpustakaan Nasional, dari hasil penelitian yang dicari pada artikel internet, penulis juga menemukan informasi mengenai Perpustakaan Kemendikbud yang 'Instagramable'. Pada Perpustakaan Kemendikbud tersedia fasilitas yang keren. Selain untuk menambah wawasan, pemustaka juga dapat berkunjung dan berfoto-foto karena ruangan di desain dengan interior yang menarik.

Perpustakaan Kemendikbud memiliki beragam fasilitas ruang baca, diantaranya ruang kelas yang bisa dipinjam untuk kegiatan komunitas, ruang serba guna untuk kegiatan diskusi/seminar, serta ruang audio visual yang dilengkapi dengan sofa dan tv kabel. Terdapat juga ruang koleksi anak, bioskop mini yang bisa dijadikan tempat nonton *film* dengan kapasitas 28 orang (ruang ini bisa juga dipinjam untuk nonton bersama), katalog daring untuk mencari buku, akses internet, dan fotokopi. Selain fasilitas tersebut, perpustakaan Kemendikbud ini juga memiliki berbagai koleksi buku cetak, koleksi audiovisual, koleksi terbitan berkala, dan koleksi digital (*e-book* dan *e-journal*). Total koleksi ada 23.970 buku dan 7.924 audiovisual. Perpustakaan Kemendikbud menggunakan aplikasi Senayan Library Management System (SLiMS) yang pertama kali dikembangkan dan digunakan di Perpustakaan Kemendikbud.

Dalam menjadikan perpustakaan sebagai tempat menarik dan menghibur, selain beberapa fasilitas dan program-program yang memadai di atas, peran pustakawan juga sangat penting dalam hal ini. Pustakawan harus bisa berkomunikasi sebaik mungkin dengan pemustaka, dan melayani dengan sepenuh hati, maka pemustaka yang menerima layanan akan merasa senang dan puas terhadap layanan di perpustakaan tersebut.

SIMPULAN

Meningkatkan minat baca masyarakat dengan membuat perpustakaan menjadi tempat yang menghibur dan menarik diperlukan strategi atau cara-cara yang bisa membangun citra sebuah perpustakaan. Strategi tersebut berupa membuat program-program, fasilitas atau ruangan-ruangan khusus yang mendukung dan peralatan yang terdapat di dalamnya menunjang kenyamanan bagi pemustaka.

Suasana nyaman tersebut dapat menarik pemustaka untuk terus kembali berkunjung dan betah berlama-lama di perpustakaan. Ruang khusus tersebut seperti ruang baca khusus anak-anak sangat berperan dalam menumbuhkan minat baca bagi anak-anak dengan menambahkan desain interior yang sesuai dengan tema anak-anak. Selain itu, dengan membangun atau menciptakan ruangan kreativitas, mendongeng, pemutaran film anak, bioskop mini, akses internet, desain interior, pameran, pagelaran seni, serta tugas sekolah/kuliah juga berperan penting untuk meningkatkan minat baca dengan menjadikan

perpustakaan sebagai tempat atau pusat informasi yang menghibur. Hal ini juga dilakukan dengan menyesuaikan perkembangan zaman dan teknologi yang canggih sekarang ini.

Perpustakaan juga dapat menerapkan layanan digital atau terautomasi seperti yang terdapat di Perpustakaan nasional, tersedianya mesin yang dapat mengantarkan buku secara otomatis ke layanan lainnya serta adanya aplikasi Ipusnas untuk memudahkan pengguna mengakses koleksi meskipun tidak berkunjung langsung ke perpustakaan tersebut.

Selain fasilitas dan program-program, pustakawan juga berperan sangat penting untuk menjadikan perpustakaan sebagai tempat atau sumber informasi yang menghibur karena kinerja dari pustakawan sangat dibutuhkan agar tidak kehilangan pustakawan yang minat membacanya sudah tumbuh. Pustakawan harus bisa menuangkan ide-ide kreatif, berkomunikasi sebaik mungkin dan melayani pustakawan dengan sepenuh hati. Perpustakaan juga harus melakukan pengembangan menyesuaikan dengan perubahan zaman secara terus-menerus agar tidak tertinggal dan ditinggalkan oleh pustakawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmar, N. J. (2018). Masa Depan Perpustakaan Seiring Perkembangan Revolusi Industri 4.0: Mengevaluasi Peranan Pustakawan. *Jurnal Iqra'*, 12(1), 55–56. <http://dx.doi.org/10.30829/iqra.v12i1.1818>
- Dien, B. (2018, Januari 19). *Ini Dia Penampakan Perpustakaan Kemendikbud yang "Instagramable."* Kabare.id Kebudayaan yang Berkemajuan.

<http://kabare.id/berita/ini-dia-penampakan-perpustakaan-kemendikbud-yang-instagramable>

- Karnadi, J. F., & Macrhdijar, S. (2019). Urban Entertainment Hub di Kawasan Pantai Indah Kapuk. *Jurnal Stupa*, 1(2), 2007. <http://dx.doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4385>
- Kasiyun, S. (2015). Upaya Meningkatkan Minat Baca sebagai Sarana untuk Mencerdaskan Bangsa. *Jurnal Pena Indonesia*, 1(1), 80–84. <http://dx.doi.org/10.26740/jpi.v1n1.p79-95>
- Pratidina, I. N. (2013). Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Menengah Pertama Negeri Dua Karanganyar. . . *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA*, 2(1), 9. <http://dx.doi.org/10.0809/seruni.v2i1.809>
- Prianti, L. D. A. (2019). Sport and Entertainment Mall. *Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, 7(1), 193.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Sutifin, F. R. (2011). *Semarang Entertainment Center: Sebagai Sarana rekreasi yang Atraktif, Rekreatif, dan Komunikatif* [Text]. Universitas Sebelas Maret.
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan* (Cetakan 3). Yayasan Pustaka Obor.