

PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN BERBASIS WISATA ILMU

Makmur Syukri¹, Faizal Luqman²

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

e-mail: makmursyukri@uinsu.ac.id¹, faizalluqman1988@gmail.com²

Abstrak – Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan perpustakaan berbasis wisata ilmu. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan yakni data-data atau bahan-bahan yang diperlukan berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensklopedi, kamus, jurnal, dokumen, maupun majalah. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perpustakaan memiliki potensi dan nilai strategis sebagai salah satu aset dalam pengembangan wisata ilmiah. Dengan mengembangkan perpustakaan dengan konsep modern, perpustakaan dapat menjadi tempat wisata bagi pemustaka dan masyarakat. Fasilitas dan sarana perpustakaan dapat mendorong kreativitas, menambah wawasan, serta dapat digunakan sebagai tempat wisata ilmiah. Wisata informasi di perpustakaan selain menambah pengetahuan juga dapat memberikan kesenangan. Mengingat sifat dinamis dari perpustakaan dan wisata ilmiah, pentingnya pengembangan dan adaptasi yang berkelanjutan.

Kata Kunci: Pengembangan, Perpustakaan, Wisata Ilmu.

***Abstract** – This research aims to describe the development of a library based on the concept of knowledge tourism. It's a literature review where the necessary data and materials come from various library sources such as books, encyclopedias, dictionaries, journals, documents, and magazines. The research concludes that libraries possess strategic potential as an asset in the advancement of scholarly tourism. By modernizing their concepts, libraries can become tourist destinations for readers and the community. Library facilities can enhance creativity, broaden knowledge, and serve as places for scholarly tourism, adding both knowledge and enjoyment. Considering the dynamic nature of libraries and scholarly tourism, continual development and adaptation are crucial.*

***Keywords:** Development, Library, Knowledge Tourism.*

PENDAHULUAN

Perpustakaan merupakan gudang pengetahuan yang tak ternilai harganya, tidak hanya berfungsi sebagai pusat informasi, tetapi juga sebagai pusat penting untuk eksplorasi akademis dan kegiatan santai. Banyaknya kegiatan dari penyedia layanan informasi ini mencakup rangkaian kegiatan, mulai dari pengumpulan dan pemrosesan data hingga penyajian, penyebaran, dan pelestarian ilmu pengetahuan. Perpustakaan memiliki peran lebih dari sekadar penyimpanan data, perpustakaan berfungsi sebagai pusat pembelajaran yang dinamis, yang terus berkembang dan mendorong pertumbuhan intelektual. Perpustakaan memainkan peran penting dalam menjaga kekayaan budaya dan mendukung upaya penelitian, menjadikannya sumber pengetahuan yang tak tergantikan.

Perpustakaan melayani beragam kebutuhan, memenuhi kebutuhan informasi para pengunjung yang ingin meningkatkan studi akademis mereka atau mendapatkan keahlian dalam berbagai mata pelajaran. Penyediaan informasi melampaui ranah akademis, menawarkan sumber daya untuk pengetahuan dan hiburan. Sebagai penyedia data yang bersifat ringan, perpustakaan tidak hanya memenuhi kebutuhan ilmiah para pengguna tetapi juga menyediakan sumber hiburan melalui berbagai materi (Endarti, 2022).

Sejalan dengan kebutuhan informasi yang terus berkembang, perpustakaan telah memperluas layanan mereka untuk mencakup beragam penawaran. Hal ini termasuk bertindak sebagai fasilitator untuk penelitian, mendukung kegiatan rekreasi, dan melestarikan kekayaan budaya. Pengguna dapat mengakses berbagai materi yang tidak hanya memuaskan rasa haus mereka akan pengetahuan, tetapi juga menawarkan perpaduan

antara informasi dan hiburan. Ketika para pengunjung menggali kekayaan informasi yang disediakan oleh perpustakaan, mereka tidak hanya memenuhi kebutuhan informasi langsung tetapi juga memulai perjalanan eksplorasi intelektual. Yang terpenting, perpustakaan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kehidupan intelektual masyarakat, memainkan peran penting dalam membantu pemerintah dalam upayanya mempromosikan pendidikan dan pelestarian budaya.

Repositori informasi yang dikumpulkan dari perpustakaan menjadi wadah untuk kemajuan masyarakat, memperkaya individu dan komunitas. Makalah ini menggali tujuan dan fungsi perpustakaan yang rumit, posisi perpustakaan tidak hanya sebagai pusat informasi tetapi juga sebagai pusat rekreasi yang dinamis yang memenuhi beragam kebutuhan masyarakat yang mencari pengetahuan. Melalui eksplorasi peran beragam yang dimainkan perpustakaan, presentasi ini bertujuan untuk menggarisbawahi pentingnya peran perpustakaan dalam membentuk aspek intelektual dan menumbuhkan budaya belajar sepanjang hayat.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian berjudul "Pengembangan Perpustakaan Berbasis Wisata Ilmu".

METODE

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kepustakaan, yang melibatkan penggunaan sumber-sumber dari perpustakaan seperti buku, ensiklopedia, jurnal, dan referensi lainnya. Menurut Sutrisno Hadi (1990), ini disebut penelitian kepustakaan karena data yang diperlukan dalam penelitian berasal dari sumber-sumber seperti perpustakaan. Sedangkan Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa studi kepustakaan terkait dengan pemeriksaan teoritis dan referensi yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang ada dalam situasi sosial yang diteliti, karena penelitian membutuhkan literatur ilmiah sebagai bagian integralnya.

Prosedur penelitian ini melibatkan pengumpulan beragam sumber data dari literatur seperti jurnal, laporan hasil penelitian, majalah ilmiah, buku yang relevan, materi seminar, artikel ilmiah yang belum dipublikasi, serta informasi dari narasumber. Kemudian, data tersebut dibaca, dicatat, diolah, dan disusun menjadi laporan sesuai dengan aturan penulisan yang berlaku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada saat ini di era digital yang berkembang pesat banyak teknologi yang digunakan dalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang perpustakaan. Perpustakaan merupakan tempat yang menyediakan berbagai informasi, ilmu pengetahuan, dan juga menjadi tempat rekreasi di semua kalangan. Dalam perpustakaan penerapan robotika sudah banyak dibuat, seperti perpustakaan digital, robot pengembalian buku otomatis, dan lain-lain. Karena adanya zaman yang semakin modern dan perkembangan teknologi yang semakin maju hal ini membuat perpustakaan pun harus semakin berkembang sesuai dengan zaman agar tidak kehilangan eksistensinya (Nurqolbi, 2023).

Faktor untuk membangun citra dan strategi menjadikan perpustakaan sebagai pusat informasi yang menghibur adalah 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 (Syadila et al., 2021).

Industri Teknologi Informasi (TI) memiliki peran penting dalam memfasilitasi akses informasi melalui berbagai platform online, termasuk situs web perpustakaan. Situs web perpustakaan berbasis web online telah menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam mencari dan mengakses informasi bagi pengguna di seluruh dunia. Dengan kehadiran situs web, pengguna dapat mencari, menelusuri, dan mengakses sumber daya informasi yang luas tanpa harus berada secara fisik di perpustakaan. Ini memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan dari mana saja dan kapan saja, selama mereka terhubung dengan internet (Fadilah Nasution & Zulaikha, 2023).

1. Kolaborasi Perpustakaan

Kolaborasi sangat penting bagi individu dan organisasi di masa yang penuh dengan perubahan cepat dalam berbagai aspek kehidupan ini. Individu atau institusi dapat berkolaborasi untuk melaksanakan berbagai tugas yang telah disepakati bersama untuk mencapai tujuan yang sama. Sudah menjadi hal yang umum bagi banyak institusi untuk berkolaborasi dengan mitra institusi dari berbagai sektor studi untuk mencapai tujuan yang sama. Bagi institusi perpustakaan, melakukan kolaborasi bukan lagi sebagai suatu pilihan tetapi merupakan suatu keharusan. Pada umumnya perpustakaan di Indonesia juga telah melakukan kerja sama perpustakaan. Kerja sama perpustakaan merupakan kerja sama antara dua perpustakaan atau lebih. Cakupan dari kerja sama ini dapat berupa kerja sama layanan saling “tukar koleksi”. Terdapat beberapa hasil penelitian yang menggambarkan proses kerja sama antar perpustakaan. Penelitian yang dilakukan oleh (Komariah et al., 2021) menjelaskan tentang kerja sama antara Opern Library Telkom University baik dengan unit-unit kerja yang ada di dalam lingkungan Telkom University, maupun dengan berbagai institusi yang berada di luar Telkom University. Kolaborasi yang dibangun bertujuan untuk mengembangkan kerja sama (mutual partnership) perpustakaan dan profesi pustakawan berdasarkan azas kemanfaatan dan keberlanjutan di tingkat lokal, nasional, regional, maupun internasional untuk peningkatan visibilitas institusi dan layanan civitas akademika. Pelaksanaan kerja sama perlu memperhatikan berbagai prinsip yang telah disepakati karena pencapaian keberhasilan bergantung pada komitmen anggota untuk mencapai tujuan bersama (Suyono & Ridwan, 2023).

2. Pengelolaan Fasilitas dan Program Perpustakaan

Strategi untuk menjadikan perpustakaan sebagai tempat informasi yang menghibur dapat dilakukan dengan menerapkan program-program serta fasilitas yang menunjang peningkatan minat baca dan kunjung pemustaka (Syadila et al., 2021). Program-program dan fasilitas tersebut di antaranya adalah sebagai berikut:

a) 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.

b) 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.

c) 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.

d) 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.

e) 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.

f) 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.

g) Pameran

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

h) 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.

i) 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.

j) Akses Internet (Wifi)

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

KESIMPULAN

Perpustakaan memiliki potensi dan nilai strategis sebagai salah satu aset dalam pengembangan wisata ilmiah. Dengan mengembangkan perpustakaan dengan konsep modern, perpustakaan dapat menjadi tempat wisata bagi pemustaka dan masyarakat. Fasilitas dan sarana perpustakaan dapat mendorong kreativitas, menambah wawasan, serta dapat digunakan sebagai tempat wisata ilmiah. Wisata informasi di perpustakaan selain menambah pengetahuan juga dapat memberikan kesenangan. Mengingat sifat dinamis dari

perpustakaan dan wisata ilmiah, pentingnya pengembangan dan adaptasi yang berkelanjutan. Dengan mengikuti tren yang berkembang dan menerapkan strategi inovatif akan memastikan pertumbuhan dan relevansi perpustakaan yang berkelanjutan dalam konteks wisata ilmiah. Perpustakaan harus mampu mengubah paradigma dari perpustakaan tradisional menjadi perpustakaan modern berbasis teknologi informasi, sehingga perpustakaan menjadi lebih berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrina, C., Rahmadhani, D. P., Wahdini, R., Nulasqi, F., Fivi, J, Yanti, Y., & Fatimah, J. S. (2023). Konsep Penataan Tata Ruang Perpustakaan Yang Berbasis Rekreasi Di SMAN 1 Sungai Tarab. In *Jurnal Pustaka Budaya* (Vol. 10, Issue 2). <https://journal.unilak.ac.id/index.php/pb/>
- Aini, V. C. (2022). Mengembangkan Fungsi Rekreasi Sebagai Upaya Meningkatkan Pelayanan Di Perpustakaan. *IQRA': Jurnal Perpustakaan dan Informasi*.
- Endarti, S. (2022). Perpustakaan sebagai Tempat Rekreasi Informasi. *Perpustakaan, Jurnal Kearsipan, Dan*, 2(1), 23–28.
- Fadilah Nasution, C., & Zulaikha, R. (2023). Penggunaan Konsep User Experience Terhadap Layanan Situs Web Perpustakaan Universitas Islam Sumatera Utara. In *Jurnal Pustaka Budaya* (Vol. 10, Issue 2). <https://journal.unilak.ac.id/index.php/pb/>
- Hadi, Sutrisno. (1990). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Fak.Psikologi UGM.
- Kbbi, K. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Kementerian Pendidikan Dan Budaya.
- Komariah, N., Saepudin, E., & Nurislamingsih, R. (2021). Kolaborasi sebagai upaya peningkatan kinerja perpustakaan di Telkom University Open Library. *Pustakaloka*, 13(2), 178–198.
- Li, Y., & Liu, X. (2017). “Library+ Tourism”: A New Direction for the Sustainable Development of Libraries.
- Maryam, Y. (2017). *Library-Zone Of Edutainment Tema Edutainment*. Universitas Komputer Indonesia. No. 43, U.-U. (2007). tahun 2007 tentang Perpustakaan.
- Nurqolbi, A. F. (2023). Penerapan Robotika Dalam Perpustakaan Masa Depan. *Jurnal Perpustakaan*, 14(1), 57–64. <https://doi.org/10.20885/unilib.Vol14.iss1.art6>
- Priyanto, R., Syarifuddin, D., & Martina, S. (2018). Perancangan model wisata edukasi di objek wisata Kampung Tulip. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).