

Implementasi Teknologi Informasi di Perpustakaan: Representasi dalam Film Indonesia Era 2000-an

Nina Mayesti¹, Aprinus Salam², Ratna Noviani³

*¹Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia
Mahasiswa S3 Prodi Kajian Budaya dan Media, Universitas Gadjah Mada
Email: nina.mayesti@ui.ac.id*

*²Pusat Studi Kebudayaan Universitas Gadjah Mada
Email: aprinussalam@gmail.com*

*³Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada
Email: ratna.noviani@yahoo.com*

Abstrak

Film merupakan salah satu media representasi yang bisa digunakan untuk melihat gambaran implementasi teknologi informasi di perpustakaan. Film Indonesia di era 2000-an menjadi objek yang menarik untuk dikaji dan dikaitkan dengan perkembangan dunia perpustakaan di era milenium ketiga. Artikel ini mengkaji implementasi teknologi informasi di perpustakaan yang direpresentasikan dalam 5 (lima) judul film Indonesia yang rilis pada era tahun 2000-an. Menggunakan paradigma kajian budaya dan media, penelitian ini mengkaji babak-babak dalam film tersebut yang menampilkan adegan berlatar perpustakaan yang memuat gambaran implementasi teknologi informasi. Metode yang digunakan untuk menganalisis sumber data adalah Analisis Wacana Kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi perpustakaan dalam film-film Indonesia yang dikaji masih dipengaruhi wacana mengenai perpustakaan tradisional. Wacana tersebut masih terus menerus direproduksi dan dikukuhkan melalui representasi dalam film. Tidak ada upaya pembaharuan wacana mengenai perpustakaan digital atau perilaku pengunjung yang sesuai dengan era milenium ketiga. Kalaupun ada komputer atau perangkat teknologi yang muncul dalam latar, nampak sebatas simbol untuk memperkaya unsur dekoratif film. Keberadaan teknologi dan budaya digital yang sudah menjadi bagian dari perpustakaan, ternyata tidak dianggap sebagai hal yang penting.

Kata kunci: teknologi informasi, perpustakaan dalam film, film Indonesia, representasi

Pendahuluan

Saat ini, kita berada pada era milenium ketiga yang berawal dari tahun 2000. Era ini ditandai dengan teknologi dan budaya digital yang berkembang sangat pesat dan membawa pengaruh pada seluruh bidang kehidupan kita. Kemajuan teknologi komputer dan telekomunikasi, terutama sekali dengan adanya internet, juga telah membawa perubahan yang sangat kuat pada bidang perpustakaan dan informasi. Terjadi perubahan yang mendasar dalam dunia informasi, yaitu perubahan cara kita mengakses informasi dan perubahan pada perpustakaan. Karena lebih banyak informasi dibuat digital maka menjadi lebih mudah bagi kita untuk memperoleh informasi yang diinginkan.

Teknologi digital tidak hanya mengubah bentuk informasi tetapi juga cara kita menyimpan, menyajikan dan mengaksesnya. Dengan demikian tidak dapat dihindari terjadinya perubahan pada dunia perpustakaan. Berkembangnya teknologi yang memungkinkan informasi dihasilkan, disimpan dan disebarakan dalam bentuk digital serta kemudahan dalam mengakses internet sangat mempengaruhi berkembangnya cara pengelolaan dan layanan perpustakaan. Koleksi perpustakaan tidak lagi terbatas pada bahan-bahan tercetak, tapi mencakup beragam koleksi digital yang dapat diakses dari manapun tanpa harus datang ke perpustakaan.

Aktivitas pengguna di perpustakaan juga turut mengalami perubahan. Jika di era sebelumnya pengguna datang ke perpustakaan untuk mencari dan meminjam buku, kini di era milenium ketiga pengunjung perpustakaan datang untuk memanfaatkan fasilitas internet, ruang belajar yang nyaman, atau berdiskusi. Ruang perpustakaan yang dahulu dipenuhi rak-rak dengan koleksi buku, kini lebih didominasi ruang-ruang untuk belajar yang ditata lebih nyaman bagi penggunanya dilengkapi fasilitas komputer, internet dan *Wi-Fi*.

Dimulainya era milenium ketiga yang serba digital ini menjadi tonggak bagi transformasi dalam bidang perpustakaan. Dunia perpustakaan menghadapi tantangan yang besar untuk bisa memiliki citra positif sebagai sebuah lembaga yang dibutuhkan dan berperan dalam kehidupan sosial masyarakat. Oleh karena itu, menjadi menarik untuk melihat bagaimana implementasi teknologi informasi di perpustakaan direpresentasikan dalam film-film Indonesia tahun 2000-an ini.

Film merupakan salah satu media representasi yang dapat menggambarkan sesuatu. Dalam pandangan konstruksionis, representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Kita menggunakan tanda-tanda

yang diatur dalam bahasa untuk berkomunikasi secara dengan orang lain melalui representasi. Tanda-tanda tersebut untuk melambangkan atau merujuk pada benda, orang dan peristiwa dalam dunia 'nyata', serta hal-hal imajiner dan dunia fantasi atau ide-ide abstrak (Hall, 2013). Film juga dapat dipakai untuk melihat gambaran mengenai perpustakaan. Film dengan adegan berlatar perpustakaan dapat memproduksi wacana baru atau mereproduksi dan melegitimasi wacana yang telah ada mengenai perpustakaan.

Demikian pula halnya dengan film-film yang telah diproduksi dan rilis di Indonesia, tentu juga terdapat film yang memberikan gambaran mengenai perpustakaan. Adegan yang berlatar perpustakaan dalam film-film Indonesia tersebut bisa menjadi representasi visual atas perkembangan perpustakaan di Indonesia. Dunia perpustakaan pada realitasnya telah mengalami perubahan dan perkembangan akibat pengaruh teknologi, khususnya komputer dan internet. Karena itu film menjadi salah satu teks yang penting untuk dapat melihat wacana tentang perpustakaan yang berkembang di masyarakat Indonesia.

Berdasarkan observasi awal terhadap film-film yang telah diproduksi dan dirilis di Indonesia, diketahui bahwa terdapat film-film Indonesia yang memuat gambaran mengenai implementasi teknologi informasi di perpustakaan. Film-film tersebut dalam berbagai genre, mulai dari film remaja, drama, hingga komedi. Walaupun adegan yang memberikan gambaran mengenai perpustakaan tersebut rata-rata hanya muncul dalam satu atau beberapa babak saja serta dalam durasi yang singkat.

Dari hasil penelusuran literatur, diketahui bahwa tidak banyak penelitian mengenai representasi perpustakaan dalam film, apalagi yang secara khusus mengkaji mengenai implementasi teknologi informasi di perpustakaan. Penelitian yang pernah dilakukan lebih banyak merupakan kajian tentang pustakawan, bukan mengenai gambaran perpustakaan dalam film. Salah satu penelitian yang membahas tentang perpustakaan dalam film dilakukan oleh Raish (2011) dengan judul *Librarians In The Movies: An Annotated Filmography*. Hasil penelitiannya berupa filmografi yang berisi deskripsi mengenai film yang menggambarkan perpustakaan. Film yang diteliti berjumlah lebih dari 550 film Hollywood dan dikelompokkan menjadi empat bagian. Kelompok A terdiri dari film yang menampilkan karakter pustakawan. Kelompok B terdiri dari film yang menggambarkan perpustakaan digunakan baik untuk penelitian, studi, pertemuan, atau tujuan lainnya. Kelompok C adalah film yang tidak memberikan gambaran secara visual perpustakaan dan pustakawan, namun hanya menyebutkan atau merujuk secara sekilas. Kelompok D

terdiri dari berbagai jenis film yang terkait dengan perpustakaan, namun data yang menjelaskan mengenai film tersebut belum mencukupi.

Radford (2001) menggunakan pendekatan wacana Foucault dalam penelitiannya yang berjudul *Libraries, Librarians, and the Discourse of Fear* yang menganalisis representasi perpustakaan dan pustakawan dalam budaya populer modern, mencakup film, televisi dan novel. Jumlah film yang dianalisis sebanyak 4 (empat) judul. Kesimpulan dari penelitian Radford menunjukkan bahwa dalam budaya populer Amerika, perpustakaan digambarkan sebagai bangunan yang besar, agung dan mengesankan layaknya gereja. Perpustakaan dipahami melalui metafora kontrol, makam, labirin, debu, hantu, kesunyian dan penghinaan. Tidak nampak metafora sebagai cahaya penerang, kebahagiaan, kenyamanan atau kegembiraan. Pustakawan digambarkan sebagai figur yang menakutkan, yang mengetahui segala hal dan bersikap superior terhadap siapapun yang bertanya. Sejauh pengetahuan penulis, di Indonesia belum ada penelitian yang mendalam mengenai representasi perpustakaan dalam film, khususnya dalam film-film Indonesia. Wacana tentang perkembangan perpustakaan di Indonesia dapat dilihat melalui film yang diproduksi dan beredar di Indonesia. Film Indonesia di era 2000-an yang memuat adegan berlatar perpustakaan menjadi objek yang menarik untuk dikaji dan dikaitkan dengan perkembangan implementasi teknologi informasi di perpustakaan. Berangkat dari permasalahan tersebut, maka rumusan pertanyaan penelitian ini adalah “Bagaimana implementasi teknologi informasi di perpustakaan direpresentasikan dalam film-film Indonesia era tahun 2000-an?”.

Berdasarkan rumusan pertanyaan penelitian tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji representasi teknologi informasi di perpustakaan yang diproduksi dalam film-film Indonesia di era tahun 2000-an. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis berupa sumbangsih hasil penelitian bagi kemajuan ilmu, khususnya dalam bidang kajian budaya dan media dan kajian perpustakaan serta bisa memberikan manfaat bagi institusi dan pengelola perpustakaan untuk dapat melihat gambaran dirinya dari sudut pandang lain, yang dalam hal ini adalah media film.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif menggunakan paradigma kajian budaya dan media yang bersifat kritis. Penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang dilakukan untuk

memahami masalah sosial atau masalah manusia, berdasarkan pada penciptaan gambaran holistik lengkap. Penelitian kualitatif dimulai dengan asumsi dan penggunaan kerangka penafsiran/teoretis yang membentuk atau memengaruhi studi tentang permasalahan riset yang terkait dengan makna yang dikenakan oleh individu atau kelompok pada suatu permasalahan sosial atau manusia. Penelitian kualitatif dirancang untuk mengeksplorasi elemen manusia dari topik yang dikaji dengan menggunakan metode khusus untuk memeriksa bagaimana seseorang melihat dan mengalami sesuatu di dunia ini (Creswell, 2015; Given, 2008).

Objek penelitian ini adalah film Indonesia yang rilis pada tahun 2000-an yang di dalamnya menampilkan gambaran teknologi informasi di perpustakaan. Pemilihan film era 2000-an sebagai sumber data berdasarkan pertimbangan bahwa pada era tersebut teknologi dan informasi berkembang dengan sangat pesat, serta mempengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia, tak terkecuali dalam bidang perpustakaan. Perpustakaan telah mengalami perubahan akibat pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Terdapat 5 (lima) judul film yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu: *Lovely Luna*, 2004 (drama remaja); *The Tarix Jabrix 2*, 2009 (komedi remaja); *Pupus*, 2011 (drama remaja); *Refrain*, 2013 (drama remaja); serta *Adriana*, 2013 (drama remaja). Bagian-bagian dari film yang dikaji menjadi unit analisis dalam penelitian ini yaitu babak (*scene*) yang menampilkan adegan berlatar perpustakaan yang memuat gambaran implementasi teknologi informasi di perpustakaan.

Metode yang digunakan untuk menganalisis sumber data adalah Analisis Wacana Kritis (*Critical Discourse Analysis/CDA*) dengan model kerangka analisis dari Kress dan van Leeuwen. CDA merupakan pendekatan kritis yang melihat wacana sebagai bentuk dari praktik sosial. Terdapat relasi antara bahasa dan kuasa dalam sebuah teks yang menghasilkan wacana. CDA dapat digunakan untuk menganalisis relasi terstruktur dari dominasi, diskriminasi, kuasa, dan kontrol yang diwujudkan melalui wacana. CDA bertujuan menginvestigasi secara kritis ketimpangan sosial yang diekspresikan, diisyaratkan, dimuat, atau disahkan melalui sebuah wacana (Wodak, 2009). Seperti yang dikemukakan oleh Kress (2001) bahwa wacana merupakan bentuk pengetahuan akan realitas yang dikonstruksi secara sosial, termasuk peristiwa yang membentuk realitas tersebut, seperti siapa yang terlibat, apa yang terjadi, dimana dan kapan terjadinya.

Hasil

Keberadaan komputer dan beragam perangkat teknologi mutakhir di perpustakaan menjadi salah satu ciri perpustakaan di era milenium ketiga. Penggunaan OPAC (*online public access catalogue*) sebagai alat penelusur koleksi perpustakaan, tersedianya perangkat komputer serta akses ke jaringan dan internet untuk kebutuhan pengunjung perpustakaan sudah menjadi hal yang lazim di perpustakaan saat ini.

Penggunaan komputer dan perangkat teknologi di perpustakaan sudah dimulai sejak setengah abad lalu di negara-negara maju. Tahun 1963 dianggap sebagai awal era komputer komersial. IFLA (International Federation of Library Associations and Institutions) membetuk *Section on Information Technology* yang bertugas memperkenalkan penggunaan teknologi komputer dan komunikasi dalam bidang informasi. Pada tanggal 15 Januari 1964, Library of Congress menggunakan komputer IBM untuk pertamakalinya (McCallum, 2003). Setelah itu dikenal istilah *library automation* dalam dunia perpustakaan, yakni pemanfaatan komputer untuk pengolahan dan pelayanan perpustakaan.

Di Indonesia, komputerisasi di perpustakaan atau *library automation* setidaknya sudah mulai dilakukan sejak akhir tahun 1980-an dan semakin lazim setelah era milenium ketiga. Pada tahun 1988, dilaksanakan peresmian gedung baru Perpustakaan Nasional RI di Salemba, Jakarta. Saat itu diperagakan akses informasi bibliografis jarak jauh kepada Presiden RI. Basis data bibliografis milik PDII (Pusat Dokumentasi dan Informasi Ilmiah)-LIPI adalah yang dibangun pertama kali dan menandai implementasi komputer untuk perpustakaan di Indonesia.

Terkait dengan perkara teknologi ini, Undang-Undang Republik Indonesia No. 43 Tahun 2007, Pasal 12 Ayat 1 tentang koleksi perpustakaan mencantumkan bahwa koleksi perpustakaan diseleksi, diolah, disimpan, dilayankan, dan dikembangkan sesuai dengan kepentingan pemustaka dengan memperhatikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Selanjutnya pada Pasal 14 Ayat 3 disebutkan bahwa setiap perpustakaan mengembangkan layanan perpustakaan sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Demikian pula pada Pasal 19 Ayat 2 dicantumkan bahwa pengembangan perpustakaan dilakukan berdasarkan karakteristik, fungsi dan tujuan, serta dilakukan sesuai dengan kebutuhan pemustaka dan masyarakat dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Standar Nasional Perpustakaan (2011) menyebutkan bahwa perpustakaan dalam kegiatan layanan dan organisasi informasi

memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja perpustakaan dan keperluan pemustaka. Jenis layanan perpustakaan sekurang-kurangnya meliputi layanan sirkulasi, layanan referensi, literasi informasi, serta layanan teknologi informasi dan komunikasi.

Setelah lebih dari dua dekade sejak implementasi teknologi informasi dan komunikasi dilakukan pertama kali di perpustakaan Indonesia, belum nampak adanya budaya pemanfaatan teknologi tersebut dalam representasi film-film Indonesia era milenium ketiga. Dari keseluruhan film yang dikaji, hanya film *Refrain*, *Lovely Luna* dan *The Tarix Jabrix2* yang memperlihatkan adanya komputer untuk pustakawan, sementara dalam film *Pupus* dan *Adriana* diperlihatkan adanya perangkat komputer untuk kebutuhan pengunjung perpustakaan, itupun sedang tidak digunakan.

Representasi teknologi informasi yang muncul dalam film-film tersebut sama sekali tidak menonjol atau menunjukkan bahwa teknologi informasi telah menjadi elemen penting di perpustakaan. Keberadaan teknologi di perpustakaan tidak pernah ditampilkan dalam posisi yang penting atau dominan bagi kegiatan pustakawan maupun aktivitas pengunjung perpustakaan. Nampaknya visualisasi teknologi di perpustakaan hanya sebatas simbol guna memperkaya unsur dekoratif dalam film.

Dalam film *Lovely Luna*, tampak di belakang meja pustakawan terdapat sebuah monitor komputer model lama dalam keadaan tidak menyala dengan posisi rapat ke dinding. Dilihat dari letaknya, komputer tersebut merupakan komputer untuk pustakawan. Tidak tampak adanya komputer OPAC untuk keperluan pengunjung menelusur koleksi, yang terlihat hanya laci katalog untuk pencarian manual melalui kartu katalog. Dari sisi komposisi visual, jelas bahwa komputer tersebut bukanlah elemen yang ditonjolkan. Posisinya sebagai latar belakang dan terletak di pinggir, serta disorot tanpa ketajaman gambar memperlihatkan bahwa komputer tidak ditampilkan sebagai elemen untuk menarik perhatian penonton. Muncul dalam durasi yang amat singkat (sekitar 6 detik) dan nampak seperti sekadar elemen pemanis ruangan.



Gambar 1. Komputer tidak digunakan oleh pustakawan dalam film *Lovely Luna*

Hal hampir serupa juga nampak dalam film *The Tarix Jabrix2*. Dalam film tersebut terlihat komputer (layar monitor) di balik meja sirkulasi dalam keadaan tidak menyala dan tidak dipergunakan oleh kedua pustakawan yang sedang bekerja di sana. Kamera hanya menyorot secara sekilas, bahkan hampir tidak terlihat adanya perangkat komputer tersebut. Adegan yang lebih menonjol adalah pustakawan yang nampak sibuk membenahi buku-buku dan melayani pengunjung perpustakaan.

Pada realitasnya, kemampuan bekerja dengan sistem berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki pustakawan era milenium ketiga ini. Pustakawan dan profesional informasi kini harus mempunyai keahlian dalam memilih, mengatur, menemukan kembali, dan mengirimkan informasi digital yang tepat untuk pengguna yang tepat pula. Kompetensi teknologi informasi yang harus dimiliki seorang pustakawan mencakup konsep dasar dan terminologi sistem TI, komponen sistem TI (*hardware, software, media penyimpanan, standar, telekomunikasi dan jaringan*), struktur data dan format (standar), serta preservasi jangka panjang untuk arsip elektronik (Yaacob, 2004). Dengan demikian, pustakawan era milenium ketiga yang serba digital ini lebih banyak bekerja dengan perangkat komputer dan berurusan dengan informasi digital. Budaya kerja digital ini sama sekali belum nampak dalam film-film yang dikaji.

Hal berbeda ditunjukkan dalam film *Refrain*, yang memperlihatkan pustakawan sedang bekerja di balik layar komputer. Juga tampak

seperangkat printer di sebelah komputer pustakawan tersebut. Namun sayangnya, tidak nampak adanya komputer untuk OPAC yang dapat digunakan untuk kepentingan pengunjung perpustakaan. Budaya digital yang menjadi bagian dari kehidupan generasi *digital native* juga sama sekali tak tergambarkan. Padahal film tersebut bertema remaja yang para aktornya berada dalam rentang usia generasi *digital native*. Sebagai generasi yang lahir dan besar di lingkungan serba digital, para remaja usia sekolah tersebut memiliki karakteristik selalu *connected*, *communicating*, *content-centric*, *computerized*, *community oriented*, dan *clicking* (Friedrich, 2010). Penggunaan perangkat teknologi semestinya tidak pernah lepas dari kehidupan keseharian mereka.

Komputer untuk OPAC diperlihatkan hanya dalam film *Pupus* dan *Adriana*. Dalam film *Pupus*, tampak sebuah komputer diletakkan di dekat pintu masuk, namun komputer tersebut terlihat dalam keadaan tidak menyala, sehingga tak satu pun pengunjung perpustakaan menggunakannya. Dalam ruang perpustakaan, diperlihatkan beberapa pengunjung yang sedang menggunakan laptop di meja baca perpustakaan. Sangat ironi, di satu sisi diperlihatkan pengunjung memakai laptop sebagai salah satu tanda kehidupan di era milenium ketiga ini yang serba digital, sedangkan untuk pengelolaan perpustakaan dan pekerjaan pustakawan sama sekali tidak digambarkan adanya penggunaan perangkat teknologi komputer.

Pesan bahwa perpustakaan sudah menggunakan komputer untuk mengolah datanya tampil melalui dialog Cindy (tokoh utama perempuan) dan pustakawan. Ketika Cindy bertanya pada pustakawan, "*Pak, pak permisi pak. Saya mau minta tolong, pak. Saya bisa minta data mahasiswa yang ulang tahun hari ini?*". Pustakawan menjawab, "*Ada di data komputer kita. Kenapa?*". Dialog tersebut tidak dibarengi dengan visualisasi perangkat komputer yang dimaksud. Kamera hanya menyorot Cindy dan pustakawan di area meja sirkulasi tempat dialog terjadi. Sama sekali tidak terlihat adanya komputer. Ditinjau dari aspek komposisi *framing*, komputer dalam adegan tersebut menjadi elemen gambar yang absen (Kress, 2006). Produsen film telah dengan sengaja meniadakan komputer sebagai elemen visual yang seharusnya ada. Hal ini menunjukkan bahwa pembuat film tidak utuh dalam memproduksi wacana perpustakaan yang sesuai dengan perkembangan era milenium ketiga.

Dalam film *Adriana*, diperlihatkan satu unit perangkat komputer canggih untuk kebutuhan OPAC yang memudahkan dalam sistem temu kembali koleksi bagi pengunjung perpustakaan. OPAC tersebut terletak

di sebelah pintu lift yang ada di perpustakaan. Namun sayang tak tampak satu orang pengunjung pun yang menggunakan perangkat tersebut. Pustakawan juga sama sekali tidak diperlihatkan bekerja dengan perangkat komputer. Dari seluruh babak yang berlatar perpustakaan dalam film tersebut, tidak satu pun terlihat perangkat komputer untuk keperluan pekerjaan pustakawan. Pustakawan hanya diperlihatkan bekerja menyusun buku-buku di rak, memperhatikan pengunjung, menerima pengembalian buku dan mengembalikan tas yang ditiptkan di perpustakaan.

Lokasi perpustakaan yang dijadikan latar tempat dalam film *Adriana* adalah Perpustakaan Umum Provinsi DKI Jakarta (BPAD DKI Jakarta). Kamera beberapa kali menyorot adegan yang memperlihatkan papan nama atau logo dari perpustakaan tersebut. BPAD DKI Jakarta merupakan salah satu perpustakaan umum tingkat provinsi yang terbesar di Indonesia, membawahi 5 (lima) cabang yang ada di setiap wilayah DKI Jakarta. Perpustakaan tersebut berlokasi di salah satu gedung modern di tengah kota Jakarta. Sejak tahun 1990-an BPAD DKI Jakarta sudah melakukan komputerisasi untuk pengelolaan perpustakaan. Sementara, representasi perpustakaan tersebut dalam film *Adriana* sama sekali tidak menonjolkan kecanggihan teknologi yang dimiliki perpustakaan tersebut. Tidak nampak sedikitpun ruang-ruang yang menyediakan sarana komputer untuk pengunjung, kecuali OPAC yang terlihat di depan lift perpustakaan.



Gambar 2. Komputer untuk OPAC dalam film *Adriana*

Dari keseluruhan film yang dikaji, hanya dalam film *Pupus* terlihat ada pengunjung yang sedang bekerja dengan laptop, itupun tidak dominan. Lebih banyak diperlihatkan pengunjung yang sedang membaca buku atau lalu lalang di antara rak koleksi untuk mencari buku. Di era digital sekarang ini, perpustakaan merupakan *learning commons* atau *learning spaces* yang dibutuhkan penggunaannya terutama untuk ketersediaan akses *wifi*. Realitas perilaku pengunjung perpustakaan saat ini tidak lagi didominasi oleh kegiatan membaca atau mencari buku di rak koleksi perpustakaan. Pengunjung lebih banyak datang ke perpustakaan untuk menggunakan fasilitas komputer yang disediakan oleh perpustakaan atau sekadar memanfaatkan fasilitas tempat dan akses *wifi* dan bekerja di balik laptopnya masing-masing.

Simpulan

Berdasarkan keseluruhan gambaran di atas, dapat diketahui bahwa representasi perpustakaan dalam film-film Indonesia yang dikaji masih dipengaruhi wacana mengenai perpustakaan tradisional. Pemaknaan perpustakaan sebagai “koleksi” atau ruang penyimpanan buku masih sangat kuat tampak dalam film-film yang dikaji. Koleksipun dimaknai sebatas koleksi tercetak atau lebih tepatnya lagi sebatas buku semata. Wacana tersebut masih terus menerus direproduksi dan dikukuhkan melalui representasi dalam film. Tidak ada upaya pembaharuan wacana mengenai perpustakaan digital atau perilaku pengunjung yang sesuai dengan era milenium ketiga yang serba digital.

Perpustakaan masih dianggap sebatas ruang yang dipenuhi rak-rak koleksi buku tercetak. Kalaupun ada komputer atau perangkat teknologi yang muncul dalam latar, nampak baru sebatas simbol untuk memperkaya ragam unsur dekoratif film. Penggambaran tersebut tidak selaras dengan realitas perkembangan perpustakaan era milenium ketiga yang telah bertransformasi menjadi perpustakaan digital atau perpustakaan yang lebih banyak memberikan layanan digital dari koleksi sumberdaya digitalnya.

Representasi perpustakaan dalam film-film yang dikaji sungguh memperlihatkan cara pandang pembuat film terhadap teknologi sebagai sebuah paradoks. Keberadaan teknologi dan budaya digital yang sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia di era milenium ketiga ini, apalagi di perpustakaan yang berurusan dengan informasi, ternyata tidak dianggap sebagai hal yang penting. Teknologi belum menjadi bagian atau membentuk ulang budaya kerja dan dianggap perlu ditonjolkan sebagai identitas masyarakat.

Daftar Pustaka

- Creswell, J.W. (2015). *Penelitian kualitatif & desain riset: memilih di antara lima pendekatan*. (3rd ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Friedrich, R. [et.al.]. (2010). *The rise of generation C: implications for the world of 2020*. Booz & Company. <[http://www.booz.com/media_uploads/Rise_Of_Generation_C .pdf](http://www.booz.com/media_uploads/Rise_Of_Generation_C.pdf)> (diakses 10 April 2012).
- Given, L.M. (2008). *The Sage encyclopedia of qualitative research methods*. California: Sage Publication.
- Hall, S. (2013). The work of representation. In *Representation*. 2nd ed. Hall, S., Evans, J., Nixon, S. (Eds). London: Sage Publication.
- Kress, G. & van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: the grammar of visual design*. (2nd ed.). London: Bloomsbury Academi.
- McCallum, S., 2003, *40 Years of Technology in Libraries: A Brief History of the IFLA Section on Information Technology, 1963/64– 2003*. <<https://www.ifla.org/publications/40-years-of-technology-in-libraries-a-brief-history-of-the-ifla-section-on-information>> (diakses 09 April 2017).
- Radford, G. & Radford, M. L. (2001). “Libraries, Librarians, and the Discourse of Fear.”. *The Library Quarterly: Information, Community, Policy*, 71(3), hal. 299-329.
- Raish, M. (1993). *Librarians in the movies: an annotated filmography*. Retrieved from [http://emp.byui.edu/ RAISHM/films/introduction.html](http://emp.byui.edu/RAISHM/films/introduction.html).
- Standar Nasional Perpustakaan (SNP) Bidang Perpustakaan Sekolah dan Perpustakaan Perguruan Tinggi*, 2011, Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Wodak, R. (2009). “What CDA is about - a summary of its history, important concepts and its developments”. In Wodak, R. & Meyer, M. (Eds). *Methods of critical discourse analysis*. 2nd ed. London: Sage.
- Yaacob, R. A. (2004). *Competencies for Information Professionals in the Digital Era: Issues, Opportunities, and Challenges* <[http://repo.uum.edu.my/ 2305/1/Drray-Pwork.pdf](http://repo.uum.edu.my/2305/1/Drray-Pwork.pdf)> (diakses 3 Februari 2016)