

Kreativitas dalam Tata Ruang: Membangun Perpustakaan Sekolah yang Berbasis Rekreasi di Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMK Negeri 2 Jeneponto

Tasmin Tangngareng¹, Tasbih², & Salmia³

^{1,2}Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

³Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

Correspondence Email: tasmin.tangngareng64@gmail.com

Abstract

This study aims to explore the creativity in spatial design as an effort by librarians to create a recreation-based library space at the Lontara Rumbia Library, UPT SMK Negeri 2 Jeneponto. The research utilizes a qualitative descriptive method, with data collected through direct observations and in-depth interviews with librarians, vice-principals, and the school principal. Data analysis involves the collection, reduction, evaluation, and critical interpretation of data to reach conclusions. The results show that the recreation-based spatial arrangement at the Lontara Rumbia Library, UPT SMK Negeri 2 Jeneponto, has developed through the initiative and support from various stakeholders. Strong support from the school, including the principal and vice-principal, has enabled the realization of a comfortable and enjoyable room design. The layout and interior of the room emphasize both physical and psychological aspects. The space is designed to meet needs such as lighting, temperature, and pleasing decoration. Complete recreational facilities, such as a reference reading room, multimedia room, and photo studio, enhance the library's appeal. Librarian innovations, such as 3D wall paintings, have transformed the perception of the library from a boring place to an attractive recreational facility.

Keywords: Creativity; Spatial design; School library; Recreation

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas tata ruang sebagai upaya pustakawan membangun ruangan perpustakaan berbasis rekreasi di Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMK Negeri 2 Jeneponto. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan wawancara mendalam dengan Pustakawan, Wakasek serta Kepala Sekolah. Analisis data melibatkan pengumpulan, reduksi, penilaian, dan interpretasi data secara kritis untuk mencapai kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penataan ruang berbasis rekreasi di Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMK Negeri 2 Jeneponto berkembang berdasarkan inisiatif dan dukungan dari berbagai pihak. Dukungan kuat dari pihak sekolah, termasuk kepala sekolah dan wakil kepala sekolah, memungkinkan realisasi desain ruangan nyaman dan menyenangkan. Tata letak dan interior ruangan mengedepankan aspek fisik dan psikis. Ruangan dirancang dengan menyesuaikan kebutuhan, pencahayaan, suhu, dan dekorasi yang menyenangkan. Sarana rekreasi yang lengkap, seperti ruang baca referensi, ruang multimedia, dan studio foto, menambah daya tarik perpustakaan. Inovasi pustakawan, seperti lukisan dinding 3D, mengubah pandangan terhadap perpustakaan yang membosankan menjadi sarana rekreasi yang menarik.

Kata Kunci: Kreativitas; Tata ruang; Perpustakaan sekolah; Rekreasi

Article Info

Submitted: 08-07-2024

Review: 22-08-2024

Accepted: 03-03-2025

How to Cite: Tangngareng, T., Tasbih, & Salmia. (2025).

Kreativitas dalam Tata Ruang: Membangun Perpustakaan Sekolah yang Berbasis Rekreasi di Perpustakaan Lontara Rumbia SMK Negeri 2 Jeneponto.

Literatify : Trends in Library Developments, 6(1), 87-101.

<https://doi.org/10.24252/literatify.v6i1.49350>

DOI:

10.24252/literatify.v6i1.49350

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



Copyright 2025 © the Author (s)

A. Pendahuluan

Perpustakaan merupakan sarana belajar yang representatif kepada pengunjung atau pemustaka, karena koleksi buku dan sumber daya yang tersedia di dalamnya dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam berbagai bidang. Pembangunan perpustakaan yang menarik dengan desain dan tata ruang yang baik mampu mendukung kualitas belajar dan meningkatkan kualitas Pendidikan siswa. Perpustakaan yang baik dapat menjadi tempat belajar yang efektif, memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Namun, perpustakaan yang tidak dirancang dengan baik dapat menjadi tempat yang tidak menarik dan tidak efektif dalam meningkatkan minat baca siswa.

Kreativitas tata ruang perpustakaan menciptakan kenyamanan bagi siswa ataupun pemustaka lainnya seperti guru atau staff dalam lingkungan sekolah, peran tata ruang dalam perpustakaan menciptakan kenyamanan, keindahan dan meningkatkan jumlah kunjungan ke perpustakaan (Dhanur Jaya et al., 2015). Perpustakaan sekolah yang berada dalam lembaga pendidikan dengan dasar pembentukan perpustakaan sekolah sesuai dengan UU sistem Pendidikan nasional yang menyatakan bahwa setiap sekolah harus menyediakan ruang belajar perpustakaan (Emaliana Syafitri, 2020). Tujuan perpustakaan tidak akan lepas pada misi perpustakaan serta misi sekolah tersebut, eksistensinya harus sejalan dengan tujuan pendidikan di sekolah yang merupakan sarana belajar bagi siswa, guru dan masyarakat yang ada disekolah (Kastro, 2020). Tata ruang berpengaruh sangat signifikan terhadap minat baca pemustaka. Hal demikian terjadi disebabkan tata ruang yang baik menciptakan kenyamanan, suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam berkegiatan di perpustakaan (Pinto et al., 2021)

Perpustakaan sebagai pusat informasi menjadi penunjang terbaik dalam pendidikan dan pengajaran, oleh sebab itu pustakawan yang professional memberikan pelayanan terbaik kepada pemustaka dalam pemenuhan kebutuhan informasi, didukung dengan memberikan kenyamanan melalui sarana dan prasarana Perpustakaan. Kondisi ruangan dan tata ruang perpustakaan yang nyaman merupakan kondisi yang jarang dijumpai pada perpustakaan sekolah, karena masih banyaknya lingkungan perpustakaan yang dapat dikatakan sebagai gudang buku dengan kondisi dan pemikiran pemustaka yang identik dengan ruangan yang membosankan, panas, dan sangat tidak efektif dikatakan sebagai ruangan belajar.

Sesuai dengan Standar Nasional Perpustakaan (SNP) Perpustakaan Nasional RI Nomor 12 Tahun 2017 tentang Standar Nasional Perpustakaan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah terkait sarana dan prasarana dimana pengaturan ruang secara teknis harus mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan, paling sedikit area yang dimiliki yaitu area koleksi, area baca, area kerja, dan area multimedia (Perka Perpustakaan RI, n.d.). Disamping itu, fungsi perpustakaan sebagai tempat kegiatan kreatif, imajinatif, inspiratif dan menyenangkan menjadi hal wajib diberikan kepada pemustaka atau Masyarakat sekolah. Pustakawan harus menciptakan suasana

senyaman mungkin tidak hanya mencakup segi koleksi akan tetapi didukung dengan fasilitas yang memadai.

Ishar mengatakan bahwa penataan ruangan harus memenuhi syarat fisik dan syarat psikis. Syarat fisik yang meliputi luas, tinggi dan ruang yang tidak membatasi ruang gerak manusia disamping itu didukung dengan mampu menampung perlengkapan didalam ruangan, dan bagian-bagian dalam ruangan. Syarat psikis sendiri meliputi suasana dan kesan yang ada dalam ruangan mencakup, ventilasi, pencahayaan, pandangan luar, bentuk ruang dan lain sebagainya (Dona Puspita Biantari, 2018). Penataan ruangan diperpustakaan dengan memenuhi proses pengorganisasian melengkapi bagian-bagian ruangan dengan cermat dan pertimbangan yang baik.

Cita-cita demikian membuat pustakawan harus lebih aktif dan kreatif dan pustakawan juga dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan perkembangan yang ada dalam lingkup Masyarakat atau pemustaka. Perkembangan dunia Pendidikan dan teknologi menjadikan pustakawan yang kreatif dan inovatif dengan menyediakan suasana yang nyaman serta menyenangkan diperpustakaan.

Lingkungan yang baik akan menciptakan suasana yang menyenangkan, dalam proses hidup seseorang tidak terlepas pada rasa jenuh dan tentu memerlukan hiburan yang baik dalam merelaksasi tubuh. Fungsi rekreasi atau hiburan di Perpustakaan yang belum banyak dikembangkan sehingga belum sepenuhnya mampu meningkatkan kunjungan diperpustakaan. Peningkatan rekreasi diperpustakaan dapat meningkatkan layanan sehingga minat pemustaka juga meningkat (Vinka Cyntia Aini, 2022). Lingkungan yang baik menciptakan suasana yang nyaman, indah dan menyenangkan, Firman Allah Swt dalam Q.S. Al-A'raf (7): 31

﴿يٰۤاٰدَمُ خُذْ وَاٰدَمَ خُذُوْا زِيْنَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوْا وَاشْرَبُوْا وَلَا تُسْرِفُوْا ۗ اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيْنَ

Terjemahnya:

“Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di setiap (memasuki) mesjid, makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan” (Kementerian Agama RI, 2014)

Ayat ini menekankan pentingnya penampilan yang indah dan tertata. Meskipun dalam ayat ini tidak merujuk pada tata ruang lingkungan yang nyaman dan indah, akan tetapi dalam ayat ini dapat diinterpretasikan bahwa anjuran menjaga keindahan dan kebersihan lingkungan. Jika direlevansikan dalam konteks tata ruang prinsip-prinsip yang dapat diberikan yaitu: Kebersihan dan Kerapian, Keindahan dan Keseimbangan, serta adanya moderasi dan kelestarian lingkungan. Sejalan dengan ayat tersebut dalam hadis yang diriwayatkan oleh Imam Muslim :

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ مَسْعُودٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: "لَا يَدْخُلُ الْجَنَّةَ مَنْ كَانَ فِي قَلْبِهِ مِثْقَالُ دَرَّةٍ مِنْ كِبَرٍ" قَالَ رَجُلٌ: "إِنَّ الرَّجُلَ يُحِبُّ أَنْ يَكُونَ ثَوْبُهُ حَسَنًا وَتَعْلَهُ حَسَنَةً: إِنَّ اللَّهَ جَمِيلٌ يُحِبُّ الْجَمَالَ الْكِبْرُ بَطْرُ الْحَقِّ وَعَمَطُ النَّاسِ."

Artinya:

"*Sesungguhnya Allah itu indah dan mencintai keindahan.*" (HR. Muslim, Ahmad, dan Al-Hakim)

Al-Qadi 'Iyad memberikan pemaknaan bahwa kata *الجمال* yang terdapat dalam hadis ini dengan *الحسن* (kebaikan), dan kata *الجميل* dengan *الحسن من كل شيء* (kebaikan dalam segala hal). Jadi, pernyataan Rasulullah SAW: "إِنَّ اللَّهَ جَمِيلٌ يُحِبُّ الْجَمَالَ" "Allah Maha-Indah dan menyukai keindahan" jika dihubungkan dengan *sabab nurud* dapat diambil faidah bahwa menggunakan pakaian yang bagus dan indah, memperindah fisik, selama tidak disertai dengan kekaguman pada diri sendiri (*'ujub*) dan kesombongan baik secara *labiriyah* maupun *batiniyyah*, maka hal tersebut tidak tergolong dalam kategori *al-kibru* mengingkari kebenaran dan merendahkan manusia. (Ibnu El-Mubhar, 11 C.E.)

Meskipun berbagai penelitian terkait tata ruang perpustakaan sebagai sarana rekreasi, penelitian ini merupakan studi pertama yang mengkaji tata ruang yang menyenangkan untuk sebagai sarana belajar dilingkup SMK Negeri 2 Jeneponto. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, sehingga penulis tertarik meneliti topik "Kreativitas dalam Tata Ruang: Membangun Perpustakaan Sekolah yang Berbasis Rekreasi di Perpustakaan Lontara Rumbia SMK Negeri 2 Jeneponto". Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana kreativitas tata ruang untuk menciptakan sarana hiburan atau rekreasi yang ada di Perpustakaan Lontara Rumbia SMK Negeri 2 Jeneponto, yang menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan untuk belajar di perpustakaan.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dengan metode kualitatif yang memberikan gambaran terkait fenomena yang dikaji. Penelitian ini akan memberikan Gambaran terkait kreativitas tata ruang di perpustakaan dengan berbasis rekreasi. Penelitian kualitatif bertujuan memahami setiap fenomena dalam lembaga atau objek tertentu dan diuraikan dengan deskriptif menggunakan pendekatan studi kasus yakni studi yang bersifat komprehensif, intens, rinci serta mendalam dalam upaya Implementasi Knowledge Sharing dalam Pengembangan Perpustakaan dan Kepustakawanan (Sayuthi Ali, 2002). Jenis penelitian yang digunakan dengan metode penelitian lapangan (*Field Research*). Penelitian lapangan adalah penelitian yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap sumber data yang ada di lapangan dan buka dari kepustakaan (Albi Anggito & Johan Setiawan, 2018).

Langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi Observasi lapangan, pengamatan, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan selama 1 bulan mulai dari Maret hingga April yang bertempat pada Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto. Data penelitian diperoleh dari observasi lapangan, dan melalui wawancara kepada Kepala Perpustakaan, Staff Pustakawan Perpustakaan Lontara Rumbia serta Wakasek Kurikulum dan Kepala Sekolah UPT SMKN 2 Jeneponto.

C. Hasil Penelitian

1. Terbentuknya Penataan Ruang Berbasis Rekreasi di Pemustaka Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto

a. Latar belakang Pengembangan tata Ruang Perpustakaan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada Pustakawan di Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto, berdasarakan penuturan dari Informan III sebagai berikut:

Ini awalnya perpustakaan sudah lama tapi begitu ji tdk ada perkembangan, nah pas ada lomba perpustakaan Tingkat SMA/MK/MA Provinsi 2019, kita coba ikut melalui komunikasi Dinas Perpustakaan Kabupaten tapi gagal

(wawancara Informan III, 06 Maret 2022)

Selain itu Informan VI menambahkan bahwa:

Karena saat itu 2019 coba cari tau siapa yang melaju ke Nasional dan ternyata SMAN 3 Bantaeng, kebetulan dekat jadi coba studi tiru kesana apa yang perlu dan lebih untuk kita perbaiki.

(wawancara Informan VI, 06 Maret 2022)

Berdasarkan wawancara tersebut diketahui bahwa latar belakang dimulainya penataan tata ruang perpustakaan yang berbasis rekreasi karena terinspirasi dari keinginan sekolah menjadi salah satu peserta terbaik dalam lomba perpustakaan SMA/MK/MA, melalui studi tiru yang dilakukan di SMAN 3 Bantaeng pada tahun 2019.

b. Ide Penataan Ruang UPT SMKN 2 Jeneponto

Proses penataan yang baik bagi perpustakaan dan menciptakan suasana yang nyaman bagi pemustaka merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan. Informan I mengatakan:

Waktu dari Ibu Kepala Sekolah sama Ibu Kepsek ada nabawa foto-fotonya sama Instrumen Perpustakaan untuk lomba, waktu ke SMAN 3 Bantaeng ki. Makanya disitu mulai kita atur-atur penataan ruangan sedikit demi sedikit, kebetulan mau lomba lagi tahun 2021 tingkat provinsi.

(Informan I, 09 Maret 2022)

Selain itu, tata ruang yang baik tentu akan membuat pemustaka menjadi nyaman dan tertarik untuk berkunjung ke perpustakaan.

Ruang perpustakaan itu awalnya hanya satu ruangan yang cukup luas, didalamnya tercampur semua buku dan lebih banyak buku paket, hanya disekat-sekat saja ruangnya. (Informan I, 09 Maret 2022)

Selain itu Informan III mengatakan:

Yang Awalnya satu ruangan itu saya inisiatif, kasih tau kepala perpustakaan karena mau ada lomba lagi saat itu masa-masa covid-19 2021, kami kebetulan ada alumni lulusan perpustakaan yang bisa Kelola, jadi dari rapat kita putuskan Gedung sampinya jadi perpustakaan juga karena kosong saja, terus ruang kelas depannya jadi multimedia perpustakaan, ada banyak yang baru disitu. (Informan III, 13 Maret 2022)

Ungkapan diatas sejalan dengan yang dikatakan oleh Informan II

Ruangan perpustakaan dulu awalnya satu Gedung, banya disekat-sekat, pas mau lomba karena inisiatifnya Wakasek Kurikulum saat itu akhirnya, bertambah mi ruangan perpustakaan yang terpisah tapi tetap berdekatan. (Informan II, 06 Maret 2022)

Berdasarkan wawancara diatas bahwa ide penataan ruangan yang terpisah dengan baik baru dilakukan pada masa era pandemi Covid-19 tahun 2021, yang dilatarbelakangi oleh keinginan berbagai pihak utamanya kepala sekolah dan wakasek kurikulum serta kepala perpustakaan untuk mengikuti lomba perpustakaan SMA sederajat tingkat provinsi.

2. Tata Letak dan Interior Ruangan di Pemustaka Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto

Ishar mengatakan bahwa penataan ruangan harus memenuhi syarat fisik dan syarat psikis. Syarat fisik yang meliputi luas, tinggi dan ruang yang tidak membatasi ruang gerak manusia disamping itu didukung dengan mampu menampung perlengkapan didalam ruangan, dan bagian-bagian dalam ruangan. Syarat psikis sendiri meliputi suasana dan kesan yang ada dalam ruangan mencakup, ventilasi, pencahayaan, pandangan luar, bentuk ruang dan lain sebagainya (Dona Puspita Biantari, 2018). Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Informan I

Ruangannya itu ditata rapi supaya tidak kelihatan sempit, dan diutamakan luas dilihat, perlengkapannya juga ditata dengan baik supaya tidak terhambur, mulai meja baca individunya, meja panjang, lehernya juga. Cahayanya juga dengan dilengkapi jendela, yang tidak ada jendelanya kita maksimalkan dengan lampu yang terang, suhu ruangan juga tidak panas karena pake AC. (Informan I, 09 Maret 2022)

Informan II juga memberikan pendapat yang demikian

Tata ruangnya kita kasih rapi dan nyaman serta lengkap, lampu terang supaya bagus membaca sama belajar, terus AC supaya tidak panas dalam ruangan, selain itu lukisan-lukisan di dinding menambah estetika ruangan. (Informan II, 06 Maret 2022)

Tata letak dan Interior ruangan juga dikemukakan oleh Informan III sebagai berikut.

Sebisa mungkin kita desain ruangnya nyaman, didinding ada lukisan, Cahaya lampu yang terang supaya nyaman siswa-siswi membaca sama AC jadi mereka tidak bosan, ada juga lesehan sama tempat-tempat fotonya jadi bisa foto-foto juga didalam, walaupun memang itu bertahap pengadaannya karena keterbatasan dana (Informan III, 13 Maret 2022)

Berdasarkan hasil wawancara diatas maka dapat dikemukakan bahwa pustakawan dan pegawai yang terlibat diperpustakaan berupaya melakukan penataan ruangan di Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto dengan sebaik mungkin. Kenyamanan pemustaka yang berkunjung ke perpustakaan menjadi yang pertama diperhatikan karena dilengkapi dengan syarat fisik dan psikis yang menjadi hal utama dalam ruangan belajar.

3. Sarana Rekreasi Ruang di Pemustaka Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto

Fasilitas diperpustakaan merupakan sarana penunjang yang paling berpengaruh dalam meningkatkan pemustaka. Standar Nasional Perpustakaan (SNP) Perpustakaan Nasional RI Nomor 12 Tahun 2017 tentang Standar Nasional Perpustakaan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah terkait sarana dan prasarana dimana pengaturan ruang secara teknis harus mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan, paling sedikit area yang dimiliki yaitu area koleksi, area baca, area kerja, dan area multimedia. Disamping itu, fungsi perpustakaan sebagai tempat kegiatan kreatif, imajinatif, inspiratif dan menyenangkan menjadi hal wajib diberikan kepada pemustaka atau Masyarakat sekolah.

Studi Dokumen dan Oservasi langsung dan proses wawancara yang dilakukan oleh peneliti memberikan Gambaran terkait sarana rekreasi yang diberikan sebagai berikut. Informan I mengatakan

Kita diperpustakaan itu sudah dibagi-bagi ruangnya dan tidak tercampur-campur

(Informan I, 16 Maret 2022)

Ungkapan yang sama diberikan Informan II yang menjelaskan secara lebih lengkap terkait penataan ruangan di Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto.

Ruangan diperpustakaan ini ada ruangan Kepala Perpustakaan, ruang pengolahan, pengembangan dan pelestarian, ruang koleksi referensi ruang buku paket itu satu gedung. Terus Gedung sebelah itu ada ruangan baca lesehan memang isinya khusus buku bacaan yang bisa dipinjam, sama ruangan sirkulasi jadi satu. Terus untuk Gedung depannya itu ada ruangan multimedia, didalamnya ada computer baca, ruang koleksi E-book, terus ada ruang potcast sama foto. (Informan II, 16 Maret 2022)

a. Ruang Kepala Perpustakaan



Gambar 1. Ruang Kepala Perpustakaan

b. Ruang Pengolahan, Pengembangan dan Pestaarian



Gambar 2. Meja Sederhana Ruang Pengolahan, Pengembangan dan Pestaarian

c. Ruang Baca Koleksi Referensi



Gambar 3. Rak Baca Ruang Referensi

d. Ruang Baca Koleksi Buku Paket



Gambar 4. Meja Besar Kelompok Ruang baca koleksi buku paket



Gambar 5. Meja Perorangan Ruang Baca koleksi Buku Paket

e. Ruang Baca Lesehan dan Koleksi Umum



Gambar 6. Ruang Baca Lesehan dan Koleksi Umum

f. Ruang/Tempat Sirkulasi



Gambar 7. Meja Sirkulasi

g. Ruang Multimedia (Komputer Baca)



Gambar 8. Ruang Multimedia (Komputer Baca)

h. Ruang Koleksi E-book



Gambar 9. Etalase E-Book menyatu dengan ruang multimedia

i. Ruang Potcast dan Foto Studio



Gambar 10. Ruang Potcast dan Foto Studio

Berdasarkan hasil wawancara dan apa yang didapatkan peneliti secara langsung dilapangan memberikan informasi bahwa penataan ruangan dan sarana di Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto telah diatur untuk memberikan sarana hiburan dan rekreasi bagi pemustaka agar tercipta suasana belajar yang efektif.

4. Inovasi Pustakawan di Pemustaka Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto

Inovasi dan kreativitas dalam ruangan diperpustakaan juga membantu meningkatkan rasa nyaman didalam perpustakaan, Informan II mengemukakan.

Kita juga ada inovasi rak kalau bisa nanti ada ruangnya khusus karya seni siswa, terus di dinding kami ada lukisan 3D (3 Dimensi) supaya siswa tidak bosan ke perpustakaan. (Informan II, 16 Maret 2022)

Ungkapan yang sama diberikan oleh informan I

Dinding lukisan 3D kita ada, bagus untuk foto estetik kreativitas siswa-siswi kita bargain dengan dipajang pada Rak khusus diperpustakaan, biasanya karya seni dari hasil praktek. (Informan I, 16 Maret 2022)



Gambar 11. Inovasi Lukisan 3D

5. Keberhasilan Perpustakaan di Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto

Keberhasilan yang diraih tentu berdasarkan penilaian dari kacamata semua pihak, Informan I mengemukakan

Sebenarnya kita waktu 2019 itu sudah juara 1 perpustakaan tingkat kabupaten, terus di 2021 itu, kita masuk juara 1 tingkat kabupaten dan juara harapan di Tingkat Provinsi. (Informan I, 16 Maret 2022)

Ungkapan yang sama diberikan oleh Informan III

Waktu 2019 lomba itu, sudah lolos ke provinsi namun banyak perlu dibenahi, nah pas tahun 2021 kita lolos lg ke Provinsi kita berhasil juara harapan, sebenarnya kita bisa saja mendapat juara 2 dilomba perpustakaan tersebut hanya saja kita belum melakukan akreditasi perpustakaan, ada kriteria belum terpenuhi

(Informan III, 13 Maret 2022)

Ungkapan Informan II menambahkan

Kita itu juga sudah banyak tamu dari sekolah lain dalam studi tiru mereka, menjadikan kami sebagai perpustakaan percontohan disekolah-sekolah SMA Sederajat. (Informan II, 06 Maret 2022)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto telah mendapatkan hasil yang baik, menjadi juara 1 perpustakaan kabupaten dua kali dan melaju ketingkat provinsi, serta mendapatkan posisi juara harapan Tingkat provinsi pada 2021. Selain itu beberapa sekolah telah menjadikan Perpustakaan Lontara Rumbia sebagai contoh pengembangan perpustakaan sekolah.

D. Pembahasan

Tugas pustakawan dalam lingkungan perpustakaan tidak hanya melayani dalam peminjaman dan pengembalian serta menyediakan bahan bacaan kepada pemustaka. Pustakawan harus memiliki kreativitas sehingga mampu menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam ruangan perpustakaan, sehingga perpustakaan sebagai sarana rekreasi memberikan hiburan dan ketenangan bagi pemustakanya.

1. Terbentuknya Penataan Ruang Berbasis Rekreasi di Pemustaka Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto, diketahui bahwa terbentuknya penataan ruang berbasis rekreasi diawali dengan keikutsertaan perpustakaan sekolah dalam lomba perpustakaan SMA/MK/MA dan kegigihan pustakawan serta dukungan kepala sekolah, wakasek kesiswaan dan semua pihak yang terlibat dalam melakukan penataan ruangan yang nyaman dan menyenangkan bagi pemustaka disekolah, selain itu Ide pembentukan tata ruangan dan desain yang awalnya terinspirasi pada perpustakaan sekolah SMAN 3 Bantaeng disusul dengan Ide Wakasek Kurikulum yang disambut dan didukung oleh kepala sekolah sehingga ruangan yang nyaman akhirnya bisa tercipta dengan baik.

Ruangan yang pada awalnya hanya satu Gedung kemudian disekat-sekat dalam satu Gedung yang sama pada tahun 2019, dan Studi tiru yang dilakukan menciptakan ide-ide lainnya yang efektif.

Penataan ruangan yang berlangsung pada keterlibatan lomba selanjutnya (lomba perpustakaan Tingkat provinsi tahun 2021) dilakukan dengan sebaik mungkin dengan membuat ruangan-ruangan baru yang memberi kesan nyaman dan menyenangkan, walaupun saat itu dilakukan pada masa Covid-19 yakni pada tahun 2021, sehingga Gedung perpustakaan menjadi 3 gedung yang saling berdekatan.

2. Tata Letak dan Interior Ruangan di Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa tata letak dan Interior Ruangan di Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto, telah

mengedepankan syarat Fisik dan Psikis. Syarat Fisik yang disajikan dalam perpustakaan meliputi: *Pertama*, Syarat Fisik penataan ruangan yang rapi, nyaman serta lengkap sehingga tidak membatasi gerak, perlengkapan yang ditata rapi, penggunaan meja baca individu, meja baca kelompok dan juga area lesehan yang nyaman sesuai kebutuhan pemustaka. *Kedua*, Syarat Psikis rasa senang yang diciptakan pada pandangan mata yang nyaman dengan cahaya (Lampu dan Jendela, suhu ruangan (AC), Area Lesehan yang menyenangkan, lukisan yang membuat suasana menjadi lebih segar dan ceria berada diperpustakaan.

3. Sarana Rekreasi Ruangan di Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa Sarana Rekreasi Ruangan di Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto sangat lengkap dan melebihi kriteria dari Standar Nasional Perpustakaan. Ruangan-ruangan yang baik membuat suasana yang nyaman dilengkapi dengan lukisan yang inovatif sehingga menjadi hiburan bagi pemustaka. Ruangan-ruangan yang bisa diakses pemustaka seperti ruang baca referensi, ruang baca buku paket, ruang baca lesehan, ruang multimedia, ruang E-book, dan ruang podcast dan foto studio, dalam Observasi peneliti secara langsung menggambarkan bahwa suasana yang diberikan sangat ceria dan menyenangkan untuk terus berlama-lama berada di perpustakaan.

4. Inovasi Pustakawan di Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa Inovasi Pustakawan di Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto, Kreativitas yang diberikan tidak terbatas pada ruang tapi didukung pada lukisan-lukisan dinding sebagai inovasi pustakawan. Lukisan dinding yang diberikan adalah lukisan 3D (3 Dimensi) yang bisa digunakan oleh pemustaka untuk melakukan foto-foto. Sehingga perpustakaan yang berada dalam pandangan pemustaka sebagai tempat yang membosankan dapat berubah sesuai dengan tugas dan fungsi perpustakaan sebagai sarana rekreasi

5. Keberhasilan Perpustakaan di Perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa perpustakaan Lontara Rumbia UPT SMKN 2 Jeneponto beberapa kali mendapatkan prestasi yang mengharumkan nama sekolah, yaitu lomba perpustakaan Tingkat kabupaten dengan mendapatkan juara 1 pada tahun 2019 dan pada tahun 2021. Selain itu, sebagai perwakilan dari kabupaten Jeneponto, keikutsertaan dalam lomba Perpustakaan SMA Sederajat Tingkat Provinsi dan menyabet juara harapan pada tahun 2019 dan 2020 memberikan antensi yang baik dikabupaten jeneponto sehingga menjadi salah satu sekolah dengan Perpustakaan yang menjadi percontohan di Tingkat SMA sederajat diwilayah Kab. Jeneponto.

Daftar Pustaka

- Albi Anggito & Johan Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jejak.
- Dhanur Jaya, W., Suhartika, P., & Ginting, R. T. (2015). *Kajian Tata Ruang Perpustakaan Institut Seni Indonesia*.
- Dona Puspita Biantari. (2018). *Persepsi Tata Ruang Perpustakaan Oleh Pemustaka di Dinas Perpustakaan Umum dan Arsip Daerah Kota Malang Skripsi*.
- Emaliana Syafitri. (2020). *Peran Pustakawan dalam Penataan Ruang Perpustakaan Sekolah Smp Negeri 1 Klut Timur*. <https://Repository.Ar-Raniry.Ac.Id/Id/Eprint/16261/1/Emaliana%20syafitri%2c%20160206095%2c%20ftk%2c%20mpi%2c%20082217509179.Pdf>
- Ibnu El-Mubhar. (11 C.E.). *Allah Menyukai Keindahan (Kajian Hadis)*.
- Kastro, A. (2020). *Peranan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sarana Pendukung Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Pertama*. <https://doi.org/https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v4i1.40887>
- Kementerian Agama Ri. (2014). *Mushaf Alqur'an Tajwid dan Terjemah*. Abyan.
- Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2017).
- Pinto, M., Koerniawati, T., & Hermawan; Anton. (2021). Pengaruh Tata Ruang Perpustakaan Terhadap Minat Baca Pengguna Perpustakaan: Studi Kasus Sophia Academic Library di Instituto Professional De Canossa, Dili, Timor Leste. In *Tabun* (Vol. 10, Issue 1).
- Sayuthi Ali. (2002). *Metodologi Penelitian Agama: Pendekatan Teori dan Praktek*. Pt Raja Grafindo Persada.
- Vinka Cyntia Aini. (2024). Mengembangkan Fungsi Rekreasi Sebagai Upaya Meningkatkan Pelayanan di Perpustakaan. *Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 16(1), 31–43.