

Makna Microlibrary Warak Kayu di Randusari Kecamatan Semarang Selatan Kota Semarang Bagi Penggagas dan Masyarakat

Siti Masri'ah^{*)}, Joko Wasisto

*Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275*

^{*)} Korespondensi: jihanasriah@gmail.com

Abstract

[Meaning of Warak Kayu Micro library at Randu in Randusari, South Semarang District, Semarang City, Central Java for Initiator and Society] The study discussed the meaning of the Microlibrary Warak Kayu. The Microlibrary Warak Kayu is a library that was established in 2020 in Semarang City. The Microlibrary Warak Kayu aims to increase the reading interest of people by implementing unique building designs. The existence of the Microlibrary Warak Kayu is a new phenomenon among people in Semarang City. The purpose of this study is to find out how the initiators and the community interpret the existence of the Microlibrary Warak Kayu. The study used qualitative with a phenomenological approach. Thematic analysis used to analyze the collected data. To collect data, the researcher used observation, document study, and interviews. The observation was done by observing the research location, social media and online articles. The document study was done by using document about construction and the Microlibrary Warak Kayu's activity. The semi-structured interview was done with two initiators, one manager, and five users as informants. The result of study show an interaction between the initiator's motives and the thoughts of the user community. This resulted in the meaning of the Microlibrary Warak Kayu as a form of library innovation, a source of information, educational and recreational facilities, and an asset for the City of Semarang. In addition, it is known that the people of Semarang City have increased their interest in reading. The findings could be useful for the Microlibrary Warak Kayu in expanding the services to be more interpreted by the users. In addition, the findings could be considered in developing other microlibraries.

Keywords: *library meaning; microlibrary; microlibrary Warak Kayu; Semarang City*

Abstrak

Penelitian ini membahas makna *Microlibrary* Warak Kayu di Randusari, Kecamatan Semarang Selatan, Kota Semarang, Jawa Tengah. *Microlibrary* Warak Kayu merupakan salah satu perpustakaan yang telah berdiri pada tahun 2020 di Kota Semarang. *Microlibrary* Warak Kayu memiliki tujuan untuk meningkatkan minat baca masyarakat Kota Semarang dengan menerapkan desain bangunan yang unik. Keberadaan *Microlibrary* Warak Kayu menjadi salah satu fenomena baru di tengah masyarakat Kota Semarang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penggagas dan masyarakat memaknai keberadaan *Microlibrary* Warak Kayu. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Data dianalisis dengan menggunakan analisis tematik. Teknik pengambilan data menggunakan observasi, studi dokumen, dan wawancara. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung di lokasi penelitian, media sosial dan artikel *online*. Studi dokumen dilakukan pada dokumen yang berkaitan dengan pembangunan dan kegiatan *Microlibrary* Warak Kayu. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan dua penggagas, satu pengelola, dan lima masyarakat pengguna sebagai informan. Temuan penelitian menunjukkan adanya interaksi yang terjalin antara motif penggagas dengan pemikiran masyarakat pengguna. Hal tersebut menghasilkan makna *Microlibrary* Warak Kayu sebagai bentuk inovasi perpustakaan, sumber informasi, sarana edukasi dan rekreasi, serta aset Kota Semarang. Selain itu, diketahui masyarakat Kota Semarang mengalami peningkatan dalam minat baca. Hasil penelitian memiliki manfaat bagi *Microlibrary* Warak Kayu dalam mengembangkan layanannya sehingga dapat dimaknai secara lebih dalam oleh masyarakat pengguna. Lebih lanjut, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pembangunan *microlibrary* lainnya.

Kata kunci: *makna perpustakaan; microlibrary; microlibrary warak kayu; semarang*

1. Pendahuluan

Perpustakaan merupakan tempat yang menyediakan berbagai sumber informasi. Melalui programnya, perpustakaan membantu pemerintah untuk membantu mencerdaskan bangsa. Dalam Undang-undang Nomor 47 Tahun 2007 berbagai jenis perpustakaan telah didirikan mulai dari perpustakaan nasional, perpustakaan umum, perpustakaan sekolah, perpustakaan perguruan tinggi, perpustakaan khusus, dan seiring perkembangan teknologi perpustakaan elektronik juga menjadi ide baru. Dalam perkembangannya perpustakaan diharapkan lebih mendekatkan diri kepada masyarakat sebagai bentuk pemerataan fasilitas belajar. Salah satu perpustakaan umum yang mendekatkan diri kepada masyarakat sedang berkembang di Indonesia dikenal dengan nama *microlibrary*.

Microlibrary merupakan perpustakaan umum yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat secara berkelanjutan sekaligus meningkatkan kinerja melalui bahan bangunan dan konsep ramah lingkungan (Lafargeholcim, 2018). Salah satu *microlibrary* berhasil didirikan dan memiliki desain unik hingga disorot oleh mata dunia adalah *Microlibrary* Warak Kayu. Desain *Microlibrary* Warak Kayu berhasil meraih penghargaan *Popular Choice* dalam ajang penghargaan arsitek *Architizer A+ Awards* 2020 dalam kategori perpustakaan dan pada awal tahun 2021 *microlibrary* ini juga mendapatkan penghargaan bergengsi *Building of The Year* dari *ArchDaily* (Alexander, 2021).

Microlibrary Warak Kayu menyediakan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar. Fasilitas tersebut diantaranya yaitu ada berbagai koleksi bahan pustaka, tempat bermain dan ruang komunitas. Fasilitas yang disediakan *Microlibrary* Warak Kayu berfungsi untuk mendukung peningkatan minat baca masyarakat Kota Semarang terutama anak-anak. Dilansir dalam media berita menyebutkan minat baca masyarakat kota Semarang mengalami peningkatan dan harus terus didukung dengan penyediaan fasilitas membaca bagi masyarakat (Jawapos, 2019). Seperti yang diungkapkan oleh pegiat literasi bahwa salah satu pendukung peningkatan minat baca adalah menyediakan fasilitas bacaan bagi masyarakat (Solihin et al., 2019). Hadirnya *Microlibrary* Warak Kayu menjadi jawaban akan pentingnya penambahan fasilitas membaca bagi masyarakat Kota Semarang.

Bagi sebagian orang, *Microlibrary* Warak Kayu dianggap sebagai perpustakaan pada umumnya yang menyediakan fasilitas membaca. Akan tetapi, ada kemungkinan bahwa penggagas dan masyarakat tidak hanya menganggap *microlibrary* ini hanya sekedar tempat membaca. Pada kenyataannya, *Microlibrary* Warak Kayu memiliki peran ganda yaitu sebagai perpustakaan sekaligus destinasi kunjungan. *Microlibrary* Warak Kayu juga berdiri dengan keunikan dan berbagai fasilitas yang menarik hingga memungkinkan jika penggagas dan masyarakat mampu untuk memaknai keberadaan *Microlibrary* Warak Kayu yang berasal dari pemikiran mereka sendiri. Pemikiran tersebut kemudian ditinjau dengan teori konstruksi sosial untuk mengetahui esensi dari pemikiran penggagas dan masyarakat atas keberadaan *Microlibrary* Warak Kayu.

Sampai saat ini permasalahan mengenai membaca dan fasilitas baca belum dapat terselesaikan, akan tetapi penggagas *microlibrary* yang tidak memiliki *background* keilmuan tentang perpustakaan hadir dengan membawa berbagai konsep baru. Konsep barunya mengedepankan konsep berkelanjutan baik

dalam hal pembelajaran menarik maupun ramah lingkungan. Berdasarkan penelusuran yang telah dilakukan terkait *Microlibrary* Warak Kayu, belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas *microlibrary* ini baik di *Google Scholar*, Portal Garuda maupun pada Sinta. Bahkan hanya sedikit artikel yang menyorot *microlibrary*. Melihat kenyataan ini, peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana penggagas dan masyarakat memandang keberadaan *Microlibrary* Warak kayu. Hasilnya apakah pemikiran penggagas sama seperti pemikiran masyarakat dan bagaimana penggagas dan masyarakat pada akhirnya memaknai keberadaan *Microlibrary* Warak Kayu. Dengan demikian judul penelitian ini yaitu “Makna *Microlibrary* Warak Kayu di Randusari Kecamatan Semarang Selatan Kota Semarang Jawa Tengah Bagi Penggagas Dan Masyarakat”.

2. Landasan Teori

2.1 Definisi Perpustakaan

Dalam bahasa Indonesia, istilah “perpustakaan” berasal dari kata “pustaka” yang artinya buku dengan awalan “per” dan akhiran “an” yang memiliki arti tempat atau sarana. Jadi berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia perpustakaan memiliki arti ruang, tempat, atau gedung yang kegiatannya melakukan pemeliharaan dan penggunaan koleksi bahan buku bacaan dan sebagainya. Menurut Garnar dan Tonyan (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa perpustakaan merupakan tempat yang tenang untuk membangkitkan rasa belajar dan menginspirasi pengguna untuk fokus, berkonsentrasi dan mulai bekerja. Kemudian, perpustakaan tidak hanya tempat untuk mencari buku saja akan tetapi juga membagikan pengetahuan, berbagi pengalaman, mengembangkan hobi dan kegiatan bedah buku (Supriatna, 2018).

Perpustakaan merupakan tempat yang menyediakan akses informasi dan tempat belajar sekaligus rekreasi yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Perpustakaan juga menjadi akses belajar non-formal masyarakat yang belum memiliki kesempatan mengampu pendidikan di bangku sekolah. Selain itu, perpustakaan menjadi tempat pengembangan bakat sekaligus budaya bangsa. Selanjutnya, perpustakaan sebagai salah satu lembaga pencerdas bangsa yang saat ini masih jauh dari kata populer dan tidak menarik (Lafargeholcim, 2018). Hal tersebut memicu berbagai jenis perpustakaan hadir di lingkungan masyarakat sebagai bentuk mendekatkan diri kepada masyarakat. Jenis-jenis perpustakaan hadir dengan tujuan masing-masing bentuknya dalam menjangkau masyarakat pengguna.

Salah satu jenis perpustakaan baru yang sedang berkembang yaitu *microlibrary*. *Microlibrary* menjadi bagian dari kategori perpustakaan umum sebab dalam penyelenggaraannya melibatkan peran pemerintah, dana umum, dan ditujukan untuk masyarakat umum. Seperti pada pengertian perpustakaan umum menurut Undang-undang Nomor 47 Tahun 2007 yang menyatakan bahwa perpustakaan umum merupakan perpustakaan yang diselenggarakan oleh pemerintah dalam lingkup provinsi, kabupaten, kecamatan, ataupun desa serta dapat diselenggarakan oleh masyarakat. Hal tersebut dipertegas kembali menurut pendapat Sulisty-Basuki (1993) yang mendefinisikan perpustakaan umum merupakan perpustakaan yang dibiayai dari dana umum, baik sebagian atau seluruhnya, terbuka untuk masyarakat

umum tanpa membeda-bedakan usia, jenis kelamin, kepercayaan, agama, ras, pekerjaan, keturunan, serta memberikan layanan secara gratis untuk umum. Pada tahun 2012 biro kantor arsitek Suryawinata Haizelman *Architectur Urbanism* (SHAU) menawarkan proposal tentang perpustakaan yang dibangun dengan melibatkan *stakeholder* (pemerintah, komunitas, dan arsitek SHAU) ke arah yang baru dengan nama *microlibrary*. Pada akhirnya, *microlibrary* mulai berkembang dari tahun 2016 hingga saat ini dan menjadi salah satu jenis perpustakaan umum dalam versi lebih kecil.

2.2 Konsep Pemaknaan

Makna dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah arti. Arti yang dimaksudkan dalam penelitian yaitu *microlibrary*. Makna juga erat kaitannya dengan teori semiotika (Ersyad, 2021) Pierce menganggap semiotika berobjek sebagai tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek, dan makna. Ide dapat dikaitkan dengan simbol, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam simbol yang mengacu kepada objek tertentu. Dalam penelitian ini makna dilihat dari kehidupan sosial masyarakat dalam kegiatan dan pandangan terkait dengan *microlibrary*. Maka, dapat disimpulkan makna atau nilai merupakan pengertian yang diberikan kepada suatu bentuk keabsahan yang memberikan dampak terhadap kehidupan sosial. Pemaknaan berarti memberikan makna terhadap suatu objek menurut apa yang dirasakan individu. Konsep pemaknaan dapat dikatakan sebagai upaya untuk menyatukan dan menyusun realitas sosial yang muncul dari masyarakat akan suatu fenomena. Demikian, hal tersebut nantinya akan menghasilkan sebuah makna yang lengkap. Realitas adalah fakta sosial yang bersifat eksternal, umum, dan memiliki kemampuan untuk memaksa kesadaran setiap individu (Dharma, 2018). Secara gamblangnya, realitas sosial merupakan kenyataan-kenyataan yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Dalam penelitian digunakan teori motif untuk penggagas dan teori konstruksi sosial bagi masyarakat pengguna. Hal tersebut digali untuk menghasilkan makna keduanya. Dalam fenomenologi, teori motif digunakan sebagai acuan untuk menggali tujuan ataupun alasan seseorang dalam melakukan suatu tindakan. Oleh sebab itu, agar dapat memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara mendalam dan komprehensif perlu menggunakan pendekatan teori yang dikemukakan oleh Alfred Schutz. Tujuan dari teori Schutz adalah untuk memahami motif-motif yang melekat pada tindakan subjek penelitian (Fatimah et al., 2016). Motif yang dikemukakan oleh Schutz menggunakan istilah *in-order-to* (motif agar) dan *because motive* (motif karena) (Schutz, 1962). *In-order-to* merujuk pada sebuah tindakan tidak lebih dan tidak kurang dari tindakan itu sendiri ditujukan dalam konsep *future perfect tense*. Sedangkan, *because motive* merujuk pada sebuah tindakan mengacu kepada sesuatu yang mendahului tindakan tersebut (yang telah terjadi dimasa lampau) (Miranti, 2014).

Pada masyarakat menggunakan teori konstruksi sosial yang terdiri dari tiga momen simultan yaitu eksternalisasi (penyesuaian diri dengan sosio-kultural sebagai produk manusia), objektivasi (interaksi sosial dalam dunia intersubjektivitas yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi), dan internalisasi (individu mengidentifikasi diri dengan lembaga sosial atau organisasi tempat individu menjadi anggotanya) (Berger & Luckman, 1990). Menurut Dharma (2018), eksternalisasi itu adalah

kedirian manusia yang terus dicurahkan kepada dunia sosialnya dalam aktivitas fisik dan mental. Selain itu, eksternalisasi merupakan sebuah kebutuhan anthropologis yang tidak dapat dielakkan, yaitu keberadaan manusia tidak mungkin terjadi dalam lingkungan internal yang tertutup dan statis (Dharma, 2018). Proses eksternalisasi merupakan proses munculnya sebuah pemikiran manusia yang dicurahkan dari dalam dirinya ke lingkungan sekitarnya. Pemikiran tersebut kemudian menjadi realitas subjektif atau kenyataan yang hadir dari dalam diri manusia.

Proses objektivasi yaitu interaksi yang terjadi antara individu satu dengan lainnya dalam dunia intersubjektif mengalami kelembagaan baik materiil maupun non-materiil (Berger & Luckman, 1990). Ketika dua orang atau lebih saling berinteraksi kemudian membentuk sebuah pola yang dihayati oleh masing-masing individu sebagai fakta hasil interaksi, hal ini yang akan menjadi suatu realitas objektif. Realitas ini juga memungkinkan hasil pengalaman dari luar individu yang dianggap kenyataan oleh tiap-tiap individu (Berger & Luckman, 1990).

Proses selanjutnya yaitu internalisasi yang merupakan proses pengidentifikasian diri individu dengan lembaga atau organisasi sosial dengan individu sebagai anggotanya (Berger & Luckman, 1990). Setelah realitas sosial dilembagakan dalam struktur sosial, individu memahami dan mengalaminya sendiri secara mandiri. Proses pemahaman ini adalah internalisasi dari apa yang disebut individu sebagai realitas sosial. Untuk dapat mencapai internalisasi, setiap individu mendapatkan sosialisasi terlebih dahulu (Dharma, 2018). Menurut Berger dan Luckman sosialisasi sendiri dibagi menjadi dua: primer dan sekunder. Sosialisasi primer adalah sosialisasi yang pertama dialami oleh individu, yaitu pada masa kanak-kanak, yang dengan itu ia menjadi anggota masyarakat. Sedangkan sosialisasi sekunder adalah proses-proses lanjutan yang mengimbas individu yang sudah tersosialisasi itu ke dalam sektor-sektor baru dunia objektif masyarakatnya (Berger & Luckman, 1990).

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Metode kualitatif adalah cara untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistic dan dengan cara deskripsi (Harahap, 2020). Penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi ini digunakan untuk menggali pengalaman individu dan pemahaman subjektif terhadap sebuah konsep atau fenomena (Creswell, 2013). Kemudian informan yang digunakan yaitu penggagas dan masyarakat. Informan masyarakat dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan penentuan informan dengan mempertimbangkan beberapa kriteria tertentu (Sugiyono, 2019).

Adapun teknik pengambilan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, dan studi dokumen. Data yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis menggunakan *thematic analysis*. *Thematic analysis* merupakan sebuah metode analisis data yang digunakan dalam mengidentifikasi dan menganalisis pola atau tema yang dianggap penting dalam suatu data penelitian (Braun & Clarke, 2006).

Thematic analysis meliputi memahami data, menyusun kode, mencari tema, meninjau tema, mendefinisikan dan menamai tema, dan membuat laporan.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 *Microlibrary* Warak Kayu Sebagai Bentuk Inovasi Perpustakaan

Penggagas *microlibrary* merupakan seorang yang tidak memiliki latar belakang keilmuan tentang perpustakaan namun berkeinginan untuk dapat memberikan fasilitas bacaan kepada masyarakat. Keinginan tersebut yang menjadi awal perkembangan *microlibrary* di Indonesia. Kemudian, permasalahan Kota Semarang yang disorot penggagas yaitu minat baca masyarakat yang rendah, fasilitas bacaan yang kurang dan perpustakaan yang tidak populer. Selanjutnya, penggagas mengkreasiannya dengan membangun *Microlibrary* Warak Kayu dengan desain unik. Desain unik *Microlibrary* Warak Kayu dilengkapi dengan fasilitas bermain, perpustakaan, dan ruang komunitas. Masyarakat pengguna terutama anak-anak menjadi sasaran pengguna *Microlibrary* Warak Kayu dalam mengenalkan perpustakaan dan membaca.

Dalam kegiatannya, masyarakat pengguna menangkap hal tersebut dan memanfaatkan *Microlibrary* Warak Kayu sebagai tempat membaca dan bermain. Ketika masyarakat berkunjung ke *Microlibrary* Warak Kayu, mereka tidak hanya membaca namun juga bermain dengan fasilitas yang disediakan. Selain itu, ada kebiasaan yang berhasil terrealisasikan yaitu anak-anak sekitar mulai melakukan kunjungan rutin setiap sore sebelum bermain di lapangan. Hal ini menjadi tolok ukur tercapainya tujuan *Microlibrary* Warak Kayu dalam mengenalkan perpustakaan dan membaca ke masyarakat. *Microlibrary* Warak Kayu adalah perpustakaan baru yang hadir karena inovasi dari penggagas. Inovasi tersebut adalah ruang *Microlibrary* Warak Kayu dapat dimanfaatkan sebagai tempat membaca dan bermain yang nyaman. Kehadiran *Microlibrary* Warak Kayu menjadi bentuk inovasi perpustakaan dan telah ditangkap oleh masyarakat sebagai ruang membaca dan bermain yang nyaman sekaligus memberikan dampak pada peningkatan minat baca anak-anak dan masyarakat Kota Semarang.

Microlibrary Warak Kayu juga dapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan baik komunitas maupun perpustakaan. Namun, hal tersebut belum terlaksana sepenuhnya sebab adanya pandemi Covid-19 dan untuk saat ini masyarakat pengguna menganggap bahwa *Microlibrary* Warak Kayu sebagai tempat untuk membaca sekaligus bermain yang nyaman. Meskipun tujuan desain pembangunan *Microlibrary* Warak Kayu belum tersampaikan sepenuhnya namun tidak menutup fakta bahwa masyarakat telah menangkap inovasi *Microlibrary* Warak Kayu. Meskipun tujuan dari *Microlibrary* Warak Kayu sebagai perpustakaan dan komunitas belum terlaksana sepenuhnya namun dari pendapat penggagas dan kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat membangun makna *Microlibrary* Warak Kayu sebagai bentuk inovasi perpustakaan sebab memberikan pandangan baru pada perpustakaan yaitu sebagai tempat membaca sekaligus bermain yang nyaman.

4.2 *Microlibrary* Warak Kayu Sebagai Sumber Informasi

Dalam upaya meningkatkan minat baca masyarakat Kota Semarang, penggagas menyediakan buku bacaan agar dapat diakses dan dimanfaatkan oleh masyarakat. Selanjutnya penggagas juga membantu masyarakat Kota Semarang dengan menyediakan buku bacaan terutama untuk anak-anak. Buku bacaan anak-anak memiliki harga yang memang belum dapat dijangkau oleh semua masyarakat Kota Semarang. Dengan penyediaan buku oleh *Microlibrary* Warak Kayu secara tidak langsung membantu meringankan keuangan masyarakat Kota Semarang sekaligus memberikan kesempatan belajar bagi siapapun. Masyarakat pengguna menangkap hal tersebut dan memanfaatkan *Microlibrary* Warak Kayu sebagai tempat pencarian kebutuhan informasi. Masyarakat menemukan berbagai macam buku bacaan yang disukai dan dibutuhkan. Kemudian masyarakat mulai membaca dan belajar secara mandiri untuk menambah pengetahuan.

Berdasarkan kenyataan-kenyataan yang diketahui, *Microlibrary* Warak Kayu dimanfaatkan sebagai tempat mencari, menemukan, dan menggunakan buku bacaan guna meningkatkan wawasan pengetahuan. Kenyataan tersebut telah dipahami bersama (realitas objektif) melalui proses objektivikasi. Hal ini menunjukkan *Microlibrary* Warak Kayu dimanfaatkan sebagai tempat sumber informasi. Masyarakat pengguna telah memahami bersama bahwa *Microlibrary* Warak Kayu sebagai tempat sumber informasi yang menambah pengetahuan, dan koleksi *Microlibrary* Warak Kayu memiliki peran penting pada kegiatan sumber informasi. Dengan berkunjung ke *Microlibrary* Warak Kayu, masyarakat pengguna memanfaatkan *microlibrary* sebagai sumber informasi, dan menyadari bahwa perpustakaan adalah tempat belajar, menambah wawasan dan pengetahuan, serta berbagai macam informasi yang bermanfaat.

Kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat pengguna menunjukkan kegiatan yang terinformasikan. Adanya kesesuaian pendapat masyarakat pengguna dengan ketersediaan koleksi *Microlibrary* Warak Kayu. Buku yang ada di *Microlibrary* Warak Kayu dijadikan sebagai sumber bacaan guna memenuhi kebutuhan informasi masyarakat pengguna. Pada akhirnya kenyataan *Microlibrary* Warak Kayu sebagai sumber informasi telah dipahami bersama (realitas objektif) melalui proses objektivikasi. Kenyataan ini hadir dari kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan secara terus menerus dan menjadi sebuah kenyataan baru di *Microlibrary* Warak Kayu. Kenyataan baru ini akan menjadi kenyataan yang dipahami diri sendiri (realitas subjektif) oleh masyarakat yang baru mengetahui kenyataan *Microlibrary* Warak Kayu melalui proses internalisasi baik pengenalan maupun sosialisasi.

4.3 *Microlibrary* Warak Kayu sebagai Sarana Edukasi dan Rekreasi

Microlibrary Warak kayu memberikan kontribusi dalam memenuhi kebutuhan informasi masyarakat pengguna sekaligus meningkatkan pengetahuan. *Microlibrary* Warak Kayu merupakan tempat sumber informasi yang menjadi saran tepat untuk meningkatkan kemajuan masyarakat Kota Semarang. *Microlibrary* Warak Kayu juga dianggap sebagai tempat membawa perubahan positif di tempat yang membutuhkan dibuktikan dengan penerimaan penghargaan pada Architizer A+Award 2020. Perubahan-perubahan ini tidak terlepas dari pengaruh bangunan dan koleksi yang dimiliki *Microlibrary*

Warak Kayu. Sejatinya perubahan terjadi sebab adanya pemanfaatan secara terus menerus yang memperoleh pengetahuan dan kemudian membentuk sebuah perilaku.

Perubahan yang terjadi yaitu masyarakat mengalami perubahan perilaku baik setelah rutin membaca dan berkunjung ke *Microlibrary* Warak Kayu. Buku-buku yang disediakan memiliki nilai moral dalam membangun perilaku baik anak, sehingga membaca memberikan dampak pada perubahan perilaku. Selain membaca, *Microlibrary* Warak Kayu menerapkan peraturan bagi pengunjung ketika memanfaatkan fasilitas yang disediakan dan hal ini menjadi salah satu alasan perubahan sikap atau perilaku masyarakat. Perubahan lain juga dirasakan yaitu peningkatan sosialisasi masyarakat. Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak terlepas untuk berkomunikasi satu sama lain. Adanya *Microlibrary* Warak Kayu memberikan wadah bagi masyarakat dalam menyalurkan kemampuan berkomunikasi. Selanjutnya, bangunan *Microlibrary* Warak Kayu dengan desain unik memberikan stimulasi positif bagi masyarakat untuk lebih produktif ketika berada di *Microlibrary* Warak Kayu.

Perubahan-perubahan yang dirasakan oleh setiap masyarakat pengguna merupakan hasil interaksi pemanfaatan *Microlibrary* Warak Kayu. Interaksi tersebut dapat berupa orang dengan buku, orang dengan orang, maupun orang dengan desain *Microlibrary* Warak Kayu. Hal ini memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman dan tindakan masyarakat pengguna setelah adanya pendirian *Microlibrary* Warak Kayu. Pada akhirnya kenyataan baru telah dipahami bersama (realitas objektif) melalui proses objektivikasi mengenai *Microlibrary* Warak Kayu sebagai tempat perubahan positif. Perubahan positif yang telah ditunjukkan oleh masyarakat merupakan bentuk dari fungsi perpustakaan sebagai edukasi dan rekreasi bagi masyarakat pengguna. Kemudian, perubahan ini memberikan respon positif terhadap perilaku baik dalam diri sendiri maupun dengan orang lain. Kenyataan baru ini akan dipahami kembali (realitas subjektif) bagi orang yang baru mengetahui tentang *Microlibrary* Warak Kayu baik melalui proses internalisasi baik pengenalan maupun sosialisasi.

4.4 *Microlibrary* Warak Kayu Sebagai Aset Kota Semarang

Semarang adalah salah satu kota di wilayah Jawa Tengah yang sekaligus merangkap sebagai Ibu Kota Provinsi Jawa Tengah. Kota Semarang memiliki beberapa *landmark* yang unik sama seperti kota-kota yang lain. Lawang Sewu bangunan bekas kantor kereta Hindia Belanda merupakan *landmark* yang terkenal di Kota Semarang sekaligus sebagai ikon Semarang. Selain Lawang Sewu, masih ada banyak bangunan yang masuk dalam jajaran *landmark* Kota Semarang. Pada tahun 2020 ada bangunan baru yang telah menyita perhatian dunia yaitu *Microlibrary* Warak Kayu. Bangunan ini menjadi salah satu ikon *landmark* baru yang hadir di Kota Semarang. *Microlibrary* Warak Kayu merupakan perpustakaan mikro pertama di Kota Semarang terutama di daerah Jawa Tengah. Sejak awal berdirinya, *Microlibrary* Warak Kayu telah menyandang penghargaan di kancah internasional yang sekaligus mengenalkan Kota Semarang di mata dunia.

Dalam media berita archdaily.com walikota Semarang Hendi Prihadi telah mengenalkan *Microlibrary* Warak Kayu ke publik tentang lokasi ini dijadikan salah satu rute pariwisata kota untuk berhenti. Dengan kata lain, *microlibrary* ini tidak hanya melayani masyarakat lingkungan lokal tetapi juga

jaringan yang lebih luas. Hal ini tentu memberikan kontribusi dalam dunia pariwisata Kota Semarang. Selain itu, desain bangunan yang berbeda dari perpustakaan pada umumnya membuat para arsitektur tertarik untuk datang. Tidak hanya dimanfaatkan sebagai perpustakaan, *microlibrary* ini berkontribusi dalam dunia pariwisata dan dunia arsitektur. Berbagai daya tarik yang melekat pada *Microlibrary* Warak Kayu membuat bangunan ini dianggap sebagai ikon baru bagi Kota Semarang. Akan tetapi, bangunan ini belum diresmikan oleh pihak pemerintah Kota Semarang sebab beberapa kendala. Tepat pembukaan *Microlibrary* Warak Kayu pada tahun 2020, Indonesia diterpa pandemi Covid-19 sehingga adanya penundaan pembukaan resmi. Selain itu, pihak pemerintahan Kota Semarang sedang pada masa transisi jabatan walikota sehingga menambah penundaan peresmian bangunan *Microlibrary* Warak Kayu.

Pada makna-makna sebelumnya diketahui adanya indikator-indikator kebermanfaatan dan penyelesaian masalah atas kehadiran *Microlibrary* Warak Kayu di Kota Semarang. Pemanfaatan *Microlibrary* Warak Kayu oleh masyarakat pengguna sendiri telah sesuai dengan harapan pengagas yaitu kegiatan membaca dan bermain yang kemudian memberikan dampak pada peningkatan pengetahuan dan membentuk perilaku ke arah positif. Hal tersebut telah dipahami bersama yang mana secara tidak langsung memberikan penilaian bahwa *Microlibrary* Warak Kayu sebagai salah satu tempat penting bagi Kota Semarang. Kemudian, lokasi yang berada pada rute pariwisata, desain bangunan yang disorot oleh para arsitektur, dan fungsi bangunan sebagai perpustakaan menjadikan *Microlibrary* Warak Kayu sebagai ikon baru kota semarang dan menjadi salah satu bentuk asset Kota Semarang yang haru dijaga dan dilesterikan

5. Simpulan

Terdapat empat makna *Microlibrary* Warak Kayu di Randusari Kecamatan Semarang Selatan Kota Semarang bagi pengagas dan masyarakat. Makna tersebut antara lain: 1) sebagai bentuk inovasi perpustakaan, 2) sebagai sumber informasi, 3) sebagai sarana edukasi dan rekreasi, serta 4) sebagai aset Kota Semarang. Inovasi perpustakaan merupakan hasil adaptasi atas permasalahan yang terjadi di Kota Semarang yang kemudian dikreasikan dengan pembangunan *Microlibrary* Warak Kayu. Masyarakat selaku pengguna menangkap hal tersebut dan memanfaatkan *Microlibrary* Warak Kayu sebagai tempat membaca dan bermain yang nyaman. Makna sebagai sumber informasi dihasilkan dari pemanfaatan masyarakat terhadap kegiatan pencarian kebutuhan informasi di *Microlibrary* Warak Kayu. Kemudian, dari kegiatan tersebut masyarakat mengetahui kesesuaian koleksi buku dengan kebutuhan informasi yang dibutuhkan.

Microlibrary sebagai sarana edukasi dan rekreasi merupakan kegiatan membaca dan belajar yang dilakukan di *Microlibrary* Warak Kayu. Hal ini menunjukkan adanya perubahan pengetahuan masyarakat setelah membaca buku di *Microlibrary* Warak Kayu. Selain itu, kegiatan membaca yang dilakukan masyarakat pengguna juga dianggap sebagai kegiatan rekreasi sebab membaca juga menjadi sebuah kegiatan yang menyenangkan bagi masyarakat pengguna.

Adanya indikator-indikator kebermanfaatan dan penyelesaian masalah atas kehadiran *Microlibrary* Warak Kayu memberikan penilaian secara tidak langsung sebagai aset Kota Semarang. Meskipun belum ada dokumen resmi yang menyatakan hal tersebut namun dari kegiatan dan interaksi yang terjalin di *Microlibrary* Warak Kayu memberikan penilaian sebagai aset yang memberikan manfaat bagi kota sekaligus masyarakat Semarang. Berdasarkan empat makna *Microlibrary* Warak Kayu yang ditemukan memberikan gambaran bahwa *Microlibrary* Warak Kayu telah berhasil untuk mencapai misi dalam mengenalkan perpustakaan dan membaca kepada masyarakat Kota Semarang sekaligus memberikan dampak pada peningkatan minat baca masyarakat terutama anak-anak.

Daftar Pustaka

- Alexander, H. B. (2021). *Berprestasi di Tengah Pandemi Perpustakaan Warak Kayu Sabet Penghargaan?* Kompas.Com. <https://properti.kompas.com/read/2021/02/19/124312121/berprestasi-di-tengah-pandemi-perpustakaan-warak-kayu-sabet-penghargaan?page=all>
- Berger, P. L., & Luckman, T. (1990). *Tafsir Sosial atas Kenyataan: Risalah tentang Sosiologi Pengetahuan*. LP3ES.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). *Using Thematic Analysis in Psychology: Qualitative Research in Psychology* 3(2), p.77-101.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches* (3rd ed.). SAGE Publication, Inc.
- Dharma, F. A. (2018). *Konstruksi Realitas Sosial : Pemikiran Peter L . Berger Tentang Kenyataan Sosial The Social Construction of Reality : Peter L . Berger ' s Thoughts About Social Reality*. 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.21070/kanal.v>
- Fatimah, S., Nurhadi, & Liestyasari, S. I. (2016). Motif “Agar” dan Motif “Karena” dalam Keputusan Orang Tua Memilih Lembaga Bimbingan Belajar. *Jurnal UNS*.
- Firdaus Azwar Erysyad, M. S. (2021). *Semiotika Komuniiasi Dalam Perspektif Charles Sanders Pierce*. Mitra Cendekia Media.
- Garnar, M., & Tonyan, J. (2021). Library as place: Understanding contradicting user expectations. *Journal of Academic Librarianship*, 47(5), 102391. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2021.102391>
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif* (H. Sazali (ed.)). Wal ashri Publishing.
- Jawapos. (2019). *Minat Baca Tinggi, Sarpras Minim*. Radarsemarang.Jawapos.Com. <https://radarsemarang.jawapos.com/berita/jateng/ungaran/2019/09/11/minat-baca-tinggi-sarpras-minim/>
- Solihin, L., Utama, B., Pratiwi, I., Novirina, Widjaja, I., Hijriani, I., Raziqiin, K., & Zaenuri, M. (2019). *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan http://repositori.kemdikbud.go.id/13033/1/Puslitjakkdikbud_Indeks_Aktivitas_Litera
- Lafargeholcim. (2018). *Building Sustainably to Support Education in Indonesia*. Lafargeholcim. <https://www.lafargeholcim-foundation.org/projects/microlibrary>
- Miranti, V. A. (2014). Internet Plagiarism di Kalangan Mahasiswa (Studi Fenomenologi Tentang Motif Internet Plagiarism Di Kalangan Mahasiswa Ilmu Informasi dan Perpustakaan Universitas Airlangga). *Adln – Perpustakaan Universitas Airlangga*, 2(1), 1–95.
- Schutz, A. (1962). *Collected Papers The Problem of Social Reality*. Martinus Nijhoff Publisher.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharso, & Retnoningsih, A. (n.d.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia [Online]*. Retrieved September 20, 2021, from <https://kbbi.web.id/pustaka>
- Sulistyo-Basuki. (1993). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. PT Gramedia Pustaka Umum.
- Supriatna, N. R. (2018). Bukan Hanya Tempat Mencari Informasi , Tetapi Tempat. *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan, Dan Kearsipan*, 20(2), 87–95.

