

BAB II

TINJAUAN UMUM DAN LANDASAN TEORI

2.1 Perpustakaan

2.1.1 Pengertian Perpustakaan

Perpustakaan berasal dari kata Sansekerta, pustaka yang artinya kitab, buku. Dalam bahasa Inggris, istilah *library* berasal dari kata Latin *liber* atau *libri* yang artinya buku. Dari kata Latin tersebut, terbentuklah istilah *librarius* yang artinya tentang buku. Dalam bahasa Belanda *bibliotheek*, Jerman *bibliothek*, Perancis *bibliotheque*, Spanyol *biblioteca*, dan Portugal *biblioteca*. Semua istilah itu berasal dari bahasa Yunani *biblia* yang artinya tentang buku, kitab.

Dalam *New Oxford American Dictionary* (2010), “library” berarti sebuah bangunan atau ruangan yang berisi koleksi buku, jurnal, dan beberapa film dan rekaman musik bagi orang untuk membaca, meminjam, atau merujuk.

Berdasarkan buku *Pedoman Pelaksanaan Perpustakaan* (1992), perpustakaan adalah satu alat yang vital dalam setiap program pendidikan, pengajaran, dan penelitian (*research*) bagi setiap lembaga pendidikan dan ilmu pengetahuan.

Dalam pedoman *Standar Nasional Indonesia (SNI) Bidang Perpustakaan* (2010), definisi dari perpustakaan adalah suatu institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, kultural, dan rekreasi.

Dari berbagai sumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan ialah sebuah ruangan atau gedung yang digunakan untuk menyimpan koleksi buku atau koleksi lain bagi pengunjung untuk membaca, meminjam, ataupun merujuk, namun bukan untuk dijual. Pengertian ini menunjukkan bahwa koleksi perpustakaan digunakan

untuk mendayagunakan koleksinya untuk kepentingan para pengunjung, bukan untuk kegiatan jual beli.

2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Perpustakaan

Seiring dengan berkembangnya peradaban manusia di berbagai belahan dunia, beragam pula perkembangan perpustakaannya di berbagai tempat, khususnya di daerah peradaban kuno. Beberapa perkembangan perpustakaan di berbagai kebudayaan dunia berawal dari Sumeria, Babylonia, Mesir, Yunani, Romawi, Byzantium/Konstantinopel, Arab, hingga Renaissance sampai saat ini.

a. Sumeria dan Babylonia

Perpustakaan sudah dikenal sejak 3000 tahun sebelum Masehi. Pada masa itu, bangsa Sumeria telah menyalin rekening, jadwal kegiatan, dan pengetahuan yang mereka peroleh dalam bentuk lempengan tanah liat (*clay tablet*). Tulisan yang digunakan juga masih berupa gambar atau *pictograph*, kemudian ke aksara Sumeria. Kemudian aksara Sumeria pun diubah menjadi huruf paku atau *cuneiform*. Sekitar tahun 668-626 SM, didirikanlah perpustakaan kerajaan di Niniveh oleh Raja Ashurbanipal. Perpustakaan kerajaan tersebut berisi lebih dari 30.000 lempengan tanah liat yang dikumpulkan dari segala penjuru kerajaan.

b. Mesir

Teks tertulis paling awal di perpustakaan Mesir telah ada sejak sekitar tahun 4000 SM. Bangsa Mesir menggunakan huruf *hieroglyph*. Perpustakaan Mesir bertambah maju berkat penemuan penggunaan rumput *papyrus* sekitar tahun 1200 SM, dengan alat tulisnya berupa kuas dan tinta. Pengembangan perpustakaan Mesir terjadi hingga 1250 SM yang pada saat itu perpustakaan Raja Rameses II memiliki koleksi sekitar 20.000 buku.

c. Yunani

Yunani mulai mengenal perpustakaan pada sekitar 700-600 SM. Perpustakaan berkembang di masa kejayaan Yunani sekitar tahun 500 SM. Aristoteles

dianggap sebagai orang pertama yang mengumpulkan, menyimpan, dan memanfaatkan budaya masa lalu.

Perkembangan perpustakaan zaman Yunani kuno mencapai puncaknya semasa Abad Hellenisme dengan perpustakaan utama terletak di kota Alexandria (Mesir) dan Pergamum (Asia Kecil). Di Alexandria, berdirilah sebuah museum yang salah satu bagian utamanya ialah perpustakaan. Perpustakaan tersebut diorganisir pada masa 323-283 SM. Perpustakaan Alexandria berkembang pesat sehingga memiliki 200.000-700.000 gulungan *papyrus* pada sekitar abad pertama sebelum Masehi. Perpustakaan Alexandria, yang saat ini dikenal dengan Bibliotheca Alexandrina Egypt saat ini merupakan perpustakaan pertama, tertua, dan terbesar di dunia.

Gambar 2.1 Bibliotheca Alexandrina Egypt



Sumber : en.wikipedia.org

Gambar 2.2 Bibliotheca Alexandrina Egypt

(Interior)



Sumber : en.wikipedia.org

Di Asia Kecil, Perpustakaan Pergamum berkembang menjadi pusat belajar dan kegiatan sastra. Karena jumlah *papyrus* terbatas, perpustakaan Pergamum menggunakan kulit binatang (*parchmen*/perkamen) sampai mesin cetak ditemukan. Koleksi Perpustakaan Pergamum mencapai 100.000 gulungan. Dalam perkembangannya, koleksi perpustakaan Pergamum diserahkan ke perpustakaan Alexandria sehingga Perpustakaan Alexandria merupakan perpustakaan terbesar pada zaman itu.

d. Romawi

Kebudayaan Romawi dipengaruhi oleh kebudayaan Yunani. Perpustakaan pribadi mulai tumbuh karena banyak perwira tinggi yang membawa rampasan/jarahan perang, termasuk buku-buku. Kemudian Julius Caesar memerintahkan agar perpustakaan terbuka untuk umum. Kemudian, perpustakaan pun tersebar ke seluruh bagian kerajaan Romawi. Pada masa ini, munculah bentuk buku baru. Gulungan *papyrus* diganti menjadi *codex*. *Codex* merupakan kumpulan *parchmen* diikat dan dijilid menjadi satu seperti buku. Seiring dengan kemunduran Kerajaan Romawi, perpustakaanpun mengalami kemunduran hingga akhirnya hanya perpustakaan biaralah yang masih tertinggal. Sedangkan perpustakaan yang lain umumnya lenyap akibat serangan orang-orang barbar.

e. Byzantium / Konstantinopel

Kaisar Konstantin Agung, raja dari Kerajaan Romawi Barat dan Romawi Timur pada abad ke-3, mendirikan perpustakaan kerajaan di Byzantium/Konstantinopel yang menekankan karya Latin dalam koleksinya. Bahasa Latin merupakan bahasa resmi saat itu hingga abad ke-6. Perpustakaan ini memiliki koleksi sejumlah 120.000 buku. Selain karya Latin, koleksi perpustakaan juga mencakup karya Kristen dan non-Kristen, karya Yunani, ensiklopedia dan leksikon.

f. Arab

Seiring dengan adanya pabrik kertas di Bagdad pada abad ke-8, produksi buku melonjak dan perpustakaan pun berkembang, khususnya perpustakaan mesjid dan lembaga pendidikan. Pada abad ke-11, Perpustakaan Kairo memiliki koleksi sejumlah 150.000 buku.

Terdapat juga Perpustakaan Cordoba di Spanyol yang didirikan orang Arab memiliki koleksi 400.000 buku.

g. Renaissance

Renaissance mulai tumbuh pada abad ke-14 di Eropa Barat akibat pengungsian ilmuwan *Byzantine* dari Konstantinopel. Sambil mengungsi, para ilmuwan membawa berbagai manuskrip kuno dan ilmuwan Italia menyambut kedatangan ilmuwan *Byzantine* serta mendukung pengembangan manuskrip dan berbagai karya tersebut. Karya ini tersebar ke Eropa Utara dan Barat, diantaranya disimpan di perpustakaan biara dan perpustakaan universitas.

2.1.3 Fungsi dan Tujuan Perpustakaan

Menurut Sulistyo Basuki pada buku *Pengantar Ilmu Perpustakaan* (1991), fungsi perpustakaan di masyarakat dibagi menjadi lima, antara lain :

a. Sebagai sarana simpan karya manusia

Perpustakaan sebagai tempat menyimpan karya manusia, khususnya karya cetak seperti buku, majalah, dan sejenisnya. Dalam kaitan fungsi simpan, perpustakaan bertugas menyimpan khazanah budaya hasil masyarakat.

b. Fungsi informasi

Informasi apapun dapat ditanyakan ke perpustakaan. Melalui adanya koleksi yang tersedia, perpustakaan harus menjawab setiap pertanyaan yang diajukan ke perpustakaan.

c. Fungsi rekreasi

Masyarakat dapat menikmati rekreasi kultural dengan cara membaca dan bacaannya disediakan oleh perpustakaan.

d. Fungsi pendidikan

Perpustakaan merupakan sarana pendidikan nonformal dan informal, artinya perpustakaan merupakan tempat belajar di luar bangku sekolah maupun tempat belajar dalam lingkungan pendidikan sekolah. Yang dimaksud pendidikan nonformal ialah perpustakaan umum, sedangkan pendidikan informal adalah perpustakaan sekolah dan perpustakaan perguruan tinggi.

e. Fungsi kultural

Perpustakaan merupakan tempat untuk mendidik dan mengembangkan apresiasi budaya masyarakat dengan menyelenggarakan pameran, seminar, pertunjukan kesenian, pemutaran film, bercerita untuk anak-anak, maupun bedah buku. Dengan cara demikian, masyarakat dididik mengenal budayanya.

Dan menurut Suherlan Muchyidin pada buku *Perpustakaan* (2008), tujuan perpustakaan adalah untuk membantu masyarakat dalam segala umur dengan memberikan kesempatan dengan dorongan melelui jasa pelayanan perpustakaan agar mereka:

- a. Dapat mendidik dirinya sendiri secara berkesimbungan,
- b. Dapat tanggap dalam kemajuan pada berbagai lapangan ilmu pengetahuan, kehidupan sosial dan politik,
- c. Dapat memelihara kemerdekaan berfikir yang konstruktif untuk menjadi anggota keluarga dan masyarakat yang lebih baik,
- d. Dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif, membina rohani dan dapat menggunakan kemampuannya untuk dapat menghargai hasil seni dan budaya manusia,
- e. Dapat meningkatkan taraf kehidupan sehari-hari dan lapangan pekerjaannya,
- f. Dapat menjadi warga negara yang baik dan dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembangunan nasional dan dalam membina saling pengertian antar bangsa, dan
- g. Dapat menggunakan waktu senggang dengan baik yang bermanfaat bagi kehidupan pribadi dan sosial.

2.1.4 Jenis - Jenis Perpustakaan

Perpustakaan dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan jenis koleksi dan sasaran pengunjungnya. Berdasarkan buku *Pengantar Ilmu Perpustakaan* (1991), beberapa jenis perpustakaan yang ada dewasa ini adalah sebagai berikut :

- a. Pepustakaan Internasional

Perpustakaan yang didirikan oleh dua negara atau lebih atau perpustakaan yang merupakan bagian dari sebuah organisasi internasional. Contohnya : United Nation (UN) Library, Jenewa; Perpustakaan Dag Hammarskjuld, New York; dan Perpustakaan Sekretariat ASEAN, Jakarta.

b. Perpustakaan Nasional

Perpustakaan yang menyimpan semua bahan pustaka yang tercetak dan terekam yang diterbitkan si suatu negara. Contoh : Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, Jakarta; Bibliothèque Nationale, Paris; dan The British Library, London.

c. Perpustakaan Umum dan Perpustakaan Keliling

Perpustakaan yang diselenggarakan oleh dana umum dengan tujuan melayani umum. Ciri-ciri perpustakaan umum adalah terbuka untuk umum, dibiayai oleh dana umum, dan jasa yang diberikan pada hakekatnya bersifat cuma-cuma. Yang termasuk dalam kelompok perpustakaan umum adalah :

- perpustakaan wilayah
- perpustakaan propinsi
- perpustakaan umum kotamadya
- perpustakaan umum kabupaten
- perpustakaan umum kecamatan
- perpustakaan umum desa
- perpustakaan umum untuk anggota masyarakat yang memerlukan media khusus
- perpustakaan umum untuk anggota masyarakat yang memerlukan bacaan khusus karena faktor usia, dan
- perpustakaan keliling

d. Perpustakaan Swasta (Pribadi)

Perpustakaan yang dikelola pihak swasta atau pribadi dengan tujuan melayani keperluan bahan pustaka bagi kelompok, keluaga, atau individu tertentu. Karena semuanya dibiayai oleh swasta maka perpustakaan sejenis ini hanya melayani keperluan kelompok terbatas pula. Perpustakaan sewa merupakan kelompok dari

perpustakaan swasta / pribadi. Perpustakaan sewa adalah perpustakaan yang memungut uang sewa setiap kali meminjam koleksi, atau memungut uang iuran per periode tertentu. Salah satu contohnya ialah Kios Komik.

e. Perpustakaan Khusus

Perpustakaan khusus merupakan sebuah departemen, lembaga negara, lembaga penelitian, organisasi massa, militer, industri, maupun perusahaan swasta. Ciri utama perpustakaan khusus adalah memiliki buku yang terbatas pada satu subjek, keanggotaan terbatas, peran utama pustakawan adalah melakukan penelitian kepustakaan untuk anggota, koleksi tidak ditekankan pada buku saja, dan jasa yang diberikan mengarah kepada minat anggota perorangan. Beberapa kelompok perpustakaan khusus :

- Perpustakaan departemen dan lembaga non departemen
- Perpustakaan bank
- Perpustakaan surat kabar dan majalah
- Perpustakaan industri dan badan komersial
- Perpustakaan lembaga penelitian dan lembaga ilmiah
- Perpustakaan perusahaan
- Perpustakaan militer
- Perpustakaan organisasi massa, dan
- Perpustakaan perguruan tinggi.

Meski perpustakaan khusus tuna netra termasuk kelompok perpustakaan umum, dapat juga masuk dalam kelompok perpustakaan khusus.

f. Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan yang tergabung pada sebuah sekolah, dikelola sepenuhnya oleh sekolah yang bersangkutan. Contoh :

- Perpustakaan Taman Kanak-Kanak,
- Perpustakaan Sekolah Dasar,
- Perpustakaan Sekolah Menengah Pertama, dan
- Perpustakaan Sekolah Menengah Atas.

g. Perpustakaan Perguruan Tinggi

Perpustakaan yang terdapat pada perguruan tinggi, badan bawahannya, maupun lembaga yang berafiliasi dengan perguruan tinggi, dengan tujuan utama membantu perguruan tinggi mencapai tujuannya dengan memenuhi kebutuhan informasi pengajar dan mahasiswa di perguruan tinggi. Tujuan perguruan tinggi di Indonesia dikenal dengan nama Tri Dharma perguruan tinggi, yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat. Yang termasuk dalam perpustakaan perguruan tinggi antara lain :

- Perpustakaan Jurusan,
- Perpustakaan Fakultas,
- Perpustakaan Bagian,
- Perpustakaan Institut,
- Perpustakaan Sekolah Tinggi,
- Perpustakaan Politeknik,
- Perpustakaan Akademi, dan
- Perpustakaan program non-gelar.

Perpustakaan perguruan tinggi sebenarnya termasuk dalam kelompok perpustakaan khusus. Dalam berbagai terbitan berupa direktori perpustakaan khusus, perpustakaan perguruan tinggi juga dimasukan ke dalam kelompok perpustakaan khusus. Namun berdasarkan tradisi, perpustakaan perguruan tinggi digolongkan sebagai kelompok sendiri.

Sesuai dengan *Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Tentang Pedoman Pendirian Perguruan Tinggi* pasal 12 ayat 2, perihal persyaratan perguruan tinggi, perguruan tinggi harus memiliki ruang perpustakaan dengan buku pustaka:

1. Program Diploma dan Program S1
 - a. buku mata kuliah pengembangan kepribadian (MPK) 1 judul per mata kuliah;
 - b. buku mata kuliah ketrampilan dan keahlian (MKK) 2 judul per mata kuliah;
 - c. jumlah buku sekurang-kurangnya 10% dari jumlah mahasiswa dengan memperhatikan komposisi jenis judul;
 - d. berlangganan jurnal ilmiah sekurang-kurangnya 1 judul untuk setiap program studi.

Berdasarkan *Libraries and Learning Resource Centres* (2002), perencanaan perpustakaan universitas memiliki beberapa standar ruang, antara lain :

- Area perpustakaan adalah 8-10% dari luas total area universitas,
- Ruang kantor perpustakaan adalah 12% dari total luas perpustakaan,
- Satu ruang pembaca untuk setiap 3-4 pelajar masing-masing sekitar 1 m^2 per orang,
- Untuk fasilitas komputer sekitar 20-25% dari total area perpustakaan,
- Rak sepanjang 1 meter untuk memuat sekitar 100 buku,
- 75% dari total koleksi berada di rak terbuka pada area belajar, 50-60% pada area penelitian,
- Area sirkulasi sebesar 20% dari total luas ruang perpustakaan.

Juga beberapa poin standar fisik berdasarkan *Standar Nasional Indonesia (SNI) Bidang Perpustakaan* (2010), antara lain :

- Gedung. Perpustakaan menyediakan gedung dengan ruang yang cukup untuk koleksi, staf, dan penggunanya. Perpustakaan harus menyediakan ruang sekurang-kurangnya 0.5 m^2 untuk setiap mahasiswa.
- Ruang koleksi. Area koleksi seluas 45% yang terdiri dari ruang koleksi buku, multimedia, dan majalah ilmiah.
- Ruang pengguna. Ruang pengguna seluas 30% yang terdiri dari ruang baca dengan meja baca penyekat, ruang baca khusus, ruang diskusi, lemari katalog/komputer, meja sirkulasi, tempat penitipan tas, dan toilet.
- Ruang staf. Ruang staf perpustakaan seluas 25% terdiri dari ruang pengelolahan, ruang penjilidan, ruang pertemuan, ruang penyimpanan buku yang baru diterima, dapur, dan toilet.

2.1.5 Tipe - Tipe Perpustakaan

Berdasarkan buku *Dasar-Dasar Ilmu Perpustakaan dan Informasi* (2007), perpustakaan dibagi menjadi tiga tipe yang berbasis pada penggunaan teknologi, antara lain :

1. Pepustakaan Kertas (*Paper Library*)

Tipe perpustakaan ini merupakan konsep dimana teknik operasional perpustakaan (pembelian, pengolahan, pengkatalogan, dan sirkulasi) dan bahan pustaka (terutama teks) masing-masing berbasis kertas dan karton.

2. Perpustakaan Terotomatisasi (*Automated Library*)

Tipe ini sudah mulai berbasis teknologi komputer, namun bahan pustaka masih berbentuk kertas sebagai medianya.

3. Perpustakaan Elektronik (*Electronic Library*)

Tipe perpustakaan ini merupakan konsep dimana bahan pustaka maupun teknik operasional perpustakaan berubah ke dalam bentuk elektronik.

Tabel 2.1 Tipe Perpustakaan

Tipe	Teknik Operasional	Bahan Pustaka
Perpustakaan Kertas	Kertas	Kertas
Perpustakaan Terotomatisasi	Komputer	Kertas
Perpustakaan Elektronik / Digital	Komputer	Media Elektronik

Sumber : *Dasar-Dasar Ilmu Perpustakaan dan Informasi*

Dalam proses perkembangannya, ada masa transisi antara tipe perpustakaan tradisional yang berbasis koleksi cetak dan tipe perpustakaan berbasis informasi elektronik yang dikenal dengan perpustakaan hibrida (*hybrid library*). Perpustakaan hibrida merupakan perpustakaan yang memiliki koleksi tercetak yang permanen dan setara dengan koleksi elektronik atau digital lainnya. Perpustakaan hibrida bermaksud mempertahankan koleksi tercetak, bukan menggantikan semuanya dengan koleksi elektronik atau digital.

2.1.6 Koleksi dan Klasifikasi Buku

Koleksi yang dimiliki perpustakaan tidak hanya berupa bahan cetak saja, namun ada juga lembaran musik, berbagai karya media audiovisual, dan bentuk mikro. Bahan cetak mencakup buku, jurnal, klip, koran, majalah, laporan, pamflet, prosiding, manuskrip (naskah), *case study*, skripsi, thesis, dan karya tulis lainnya. Lembaran musik,

karya media audiovisual, dan bentuk mikro mencakup film, *slide*, kaset, piringan hitam, microfilm, mikrofis, mikroburam, *Laser Disc*, *Compact Disc (CD)*, *Video Compact Disc (VCD)*, dan *Digital Versatile Disc / Digital Video Disc (DVD)*.

Ketika buku-buku dan koleksi baru yang telah tiba di perpustakaan tentunya akan segera diproses oleh pustakawan. Menurut Soejono Trimo (1992), pemrosesan bahan-bahan ini meliputi : 1) pendaftaran bahan-bahan (administratif) dan 2) pengklasifikasian dan pembuatan katalog (teknisnya). Setelah kedua langkah itu selesai dikerjakan, barulah bahan-bahan tersebut siap disusun pada rak-rak atau kabinet-kabinetnya; berarti bahan-bahan tersebut telah siap untuk dipinjamkan dan disebarluaskan.

Soejono Trimo (1992) menyatakan bahwa katalog adalah daftar bahan-bahan yang ada di perpustakaan, yang disusun menurut suatu sistem tertentu secara alfabetis ataupun sistematis untuk memudahkan mencari dan menempatkan kembali bahan-bahan yang dibutuhkan oleh para pembaca serta petugas perpustakaan.

Katalog dapat berbentuk buku atau lembaran-lembaran lepas yang kemudian dijilid dan juga berbentuk kartu. Seiring berkembangnya teknologi, perpustakaan sudah banyak meninggalkan katalog manual dan beralih ke katalog digital. Saat ini katalog digital sering disebut *Online Public Access Catalog (OPAC)*. OPAC dapat diakses di *website* perpustakaan melalui internet.

Agar buku-buku yang memiliki subjek yang sama atau berhubungan terkumpul menjadi satu, harus ada metode klasifikasi yang diterapkan. Terdapat lima metode pengklasifikasian atau penomoran buku pada perpustakaan yang dapat diterapkan yang diakui secara internasional, yaitu *Bliss Bibliographic Classification*, *Colon Classification*, *Dewey Decimal Classification*, *Library of Congress Classification*, dan *Universal Decimal Classification*. Namun yang sering diterapkan yaitu *Dewey Decimal Classification (DDC)* dan *Universal Decimal Classification (UDC)*.

2.1.6.a *Dewey Decimal Classification* (DDC)

Dewey Decimal Classification, atau yang biasa disebut DDC, dibuat oleh Melvil Dewey (1851-1931) pada 1876 berdasarkan kajiannya terhadap puluhan buku, pamflet, dan kunjungannya ke berbagai perpustakaan. DDC bukanlah klasifikasi ilmu pengetahuan, namun klasifikasi pengetahuan untuk keperluan menyusun buku di perpustakaan. DDC telah banyak dimodifikasi dan dikembangkan dalam 22 kali revisi yang telah dilakukan hingga tahun 2004.

Sistem DDC memberi nomor buku menurut subjeknya. Dengan demikian, buku disusun menurut subjeknya tanpa memperhatikan dimana buku tersebut diletakan di rak. Bila buku baru datang, maka buku tersebut dapat disisipkan diantara buku lama selama buku baru tersebut berkaitan subjeknya. Terdapat sepuluh kelas utama dalam penomoran DDC. Berikut ini adalah sepuluh kelas utama tersebut :

Tabel 2.2 *Dewey Decimal Classification*

No. Klasifikasi	Keterangan Kategori
000	<i>General works</i> (karya-karya umum)
100	<i>Philosophy</i> (filsafat)
200	<i>Religion</i> (agama)
300	<i>Social sciences</i> (ilmu sosial)
400	<i>Language</i> (bahasa)
500	<i>Pure science</i> (ilmu pengetahuan alam dan pasti)
600	<i>Technology</i> (teknologi)
700	<i>The arts</i> (kesenian, arsitektur, dan olahraga)
800	<i>Literature</i> (kesusastraan)
900	<i>History</i> (peradaban dan sejarah)

Sumber : *Pengantar Ilmu Perpustakaan*

2.1.6.b *Universal Decimal Classification* (UDC)

Universal Decimal Classification, atau yang biasa disebut UDC, merupakan adaptasi dari *Dewey Decimal Classification* (DDC). UDC disusun pada 1895 oleh Paul Otlet dan Henri La Fontaine dari Belgia. UDC dikenal dengan berbagai nama seperti *Classification Internationale Desimale*, *International Decimal Classification*, *Expanded Dewey*, dan *Brussel Expansion of Dewey*. Namun nama UDC yang lebih dikenal secara umum.

UDC merupakan metode yang didasari oleh DDC, tetapi metode ini dianggap lebih kuat dan spesifik. UDC juga menambahkan simbol dalam penomorannya. Metode ini tidak hanya dapat digunakan dalam klasifikasi literatur, tetapi juga dapat digunakan pada koleksi lain seperti video, rekaman, film, music, peta, dan lainnya. Metode UDC banyak diterapkan di perpustakaan di Eropa. Terdapat sepuluh kelas utama dalam penomoran UDC. Berikut ini adalah sepuluh kelas utama tersebut :

Tabel 2.3 *Universal Decimal Classification*

No. Klasifikasi	Keterangan Kategori
0	General/Umum
1	Filsafat dan Psikologi
2	Agama, Teologi
3	Ilmu Sosial
4	(kosong. Digunakan untuk perluasan mendatang)
5	Sains dan Matematika
6	Ilmu Terapan, Kedokteran, Teknologi
7	Seni, Rekreasi, Hiburan, Olahraga
8	Bahasa, Linguistik, Sastra, Filologi
9	Geografi, Biografi, Sejarah

Sumber : en.wikipedia.org

Metode klasifikasi yang lazim diterapkan pada perpustakaan adalah *Dewey Decimal Classification* (DDC). Sedangkan untuk koleksi lain, pada umumnya pustakawan atau pengelola perpustakaan menerapkan metode tersendiri untuk memberi penomoran koleksi lain diluar buku.

2.1.7 Sistem Pelayanan Perpustakaan

Terdapat dua sistem pelayanan yang diterapkan pada perpustakaan, yaitu:

1. *Closed Access Service*

Sistem pelayanan dimana pengunjung tidak dapat menuju rak koleksi untuk mencari dan mendapatkan koleksi yang diinginkan secara langsung. Pengunjung akan mendapat bantuan pustakawan yang bertugas mencari dan mengambilkan koleksi yang diinginkan. Kelebihan sistem ini adalah keamanan dan kondisi buku lebih terjamin, penyusunan buku lebih teratur, dan ruang penyimpanan buku

lebih efisien. Kekurangan sistem ini adalah pengunjung tidak dapat mencari dan memilih sendiri buku yang diperlukan, sehingga dapat mengurangi minat baca pengunjung.

2. *Open Access Service*

Sistem pelayanan dimana pengunjung dapat menuju rak koleksi untuk mencari dan mendapatkan koleksi yang diinginkan secara langsung tanpa perantara pustakawan, atau dengan kata lain *self-service*. Kelebihan sistem ini adalah pengunjung dapat mencari dan memilih buku secara langsung, sehingga pengunjung memiliki minat baca yang lebih besar dan tidak ada tekanan. Kekurangan sistem ini adalah keamanan dan kondisi buku yang kurang terjamin, penyusunan buku kurang teratur sehingga dapat mengganggu distribusi buku ke pengunjung lain, serta membutuhkan area penyimpanan yang lebih luas.

2.2 Desain

2.2.1 Pengertian Desain

Desain berasal dari kata Latin *disegnare* yang artinya menciptakan. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2005), desain artinya kerangka bentuk; rancangan. Sedangkan dalam *New Oxford American Dictionary* (2005), “design” adalah *a plan or drawing produced to show the look and function or workings of a building, garment, or other object before it is built or made.*

Dalam *Art Fundamentals : Theory and Practice* (2005), desain adalah rencana yang mendasari sebuah karya seni.

Secara luas, pada kamus *Oxford Advanced Learner’s Dictionary* (2005), *design* adalah perencanaan umum bagian berbeda dari sesuatu yang dibuat, seperti bangunan, buku, mesin, dan lainnya.

Selain itu, desain bukan hanya sebuah proses, namun juga merupakan kendaraan ideologi dan sarana untuk mengekspresikan aspirasi pendidikan, institusi atau perusahaan (*The Thames and Hudson Dictionary of Design Since 1900*, 2004)

Dari berbagai sumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain adalah kegiatan merancang atau menciptakan sebuah karya, baik itu karya seni maupun karya teknik. Desain semua yang terlibat kreativitas manusia. Desain merupakan perkembangan seni yang dimulai pada pertengahan abad 19 dan didominasi oleh Pergerakan Modern.

Desain merupakan suatu hasil karya kreatif yang menggabungkan berbagai seni dan teknik. Untuk menciptakan sebuah karya desain, prosesnya bukan hanya sekadar perancangan bernilai estetika, tetapi juga dibutuhkan pertimbangan pemikiran, rasa, gagasan juga pendapat dari pihak lain. Selain itu penting juga melibatkan faktor internal (jiwa seni, ide dan kreativitas) atau pun faktor eksternal (berupa hasil penelitian dari berbagai bidang ilmu, teknologi, lingkungan, budaya dan sebagainya. Maka dapat dikatakan bahwa untuk menghasilkan suatu desain dibutuhkan suatu proses pemikiran yang terstruktur rapi sehingga mendapatkan hasil yang dapat diukur.

2.2.2 Sejarah dan Perkembangan Desain

Desain merupakan bentuk perkembangan dari seni., maka perkembangan desain tidak terlepas dari perkembangan dan sejarah seni. Seni sudah ada sejak zaman prasejarah, kemudian berkembang pada zaman peradaban awal, zaman klasik, zaman medieval, renaissance, modern awal, industri, modern, hingga modern akhir, saat ini. Namun desain, yang merupakan seni abad modern, mulai berkembang pada awal 1900.

a. Prasejarah (1.7juta-4000 SM)

Seni pada zaman prasejarah dimulai dari lukisan gua di dinding-dinding gua yang merupakan tempat tinggal manusia zaman prasejarah. Salah satu tujuan lukisan pada zaman itu diperkirakan untuk untuk berkomunikasi, memberi instruksi atau arahan kepada yang lain untuk memburu.

b. Peradaban Awal (4000-750SM)

Peradaban awal dunia ini terletak pada Mesopotamia dan Mesir. Pada zaman ini karya seni yang telah ada antara lain ornamen, segel silinder, cap stempel, ukiran, patung, relief, mosaik dinding, dan kerajinan. Karya seni tersebut diterapkan pada gelas, prasasti, alat musik (harpa), dan bangunan (kuil, istana, gerbang kota).

c. Klasik (750 SM - 500 M)

Masuk zaman klasik, terdapat dua era yang sangat berkembang peradaban dan kebudayaanya, yaitu Yunani dan Romawi.

Hasil kebudayaan Yunani mencerminkan ketertarikan mereka pada hal-hal yang natural. Seni yang berkembang saat itu antara lain ornamen (motif daun akantus, meander, *egg & dart*) dan ukiran (pada furnitur, kuil, seni keramik, seni patung dan arsitektur).

Kebudayaan Romawi merupakan tonggak budaya Eropa modern. Dalam bidang seni, bangsa Romawi banyak mengadaptasi karya Yunani. Karya-karya seni yang dihasilkan pada masa ini antara lain seni lukis (lukisan dinding rumah di Pompeii), ornamen, furnitur, tiang / kolom, seni patung (Patung Augustus Prima Porta), serta arsitektur publik yang dimanfaatkan secara praktis.

d. Medieval (500-1400)

Masa awal Medieval berawal dari periode Nasrani Awal, kemudian Byzantium, gaya Romanesk, dan pada akhirnya gaya Gothik. Karya-karya besar pada zaman medieval berupa bangunan suci dan sakral seperti gereja dan musoleum.

Pada periode Nasrani Awal, kebutuhan sebuah tempat beribadah sangat diperlukan. Basilika merupakan awal dari tempat ibadah tersebut. Karya seni lainnya yaitu Musoleum dan elemen hias yang diterapkan pada bangunan-bangunan tersebut seperti mosaik lantai dan dinding.

Pada era Byzantium, kekaisaran Roma dipindah ke Konstantinopel (sekarang Istambul, Turki). Elemen hias yang populer masih berupa mosaik dan lukisan dinding.

Arsitektur gereja pada zaman Romanesk memiliki ciri khas seperti denah berbentuk Salib Latin, didominasi bentuk lengkung setengah lingkaran (*semi circular arch*), serta dekorasi pada jendela, pintu, dan lengkungan di atas pintu. Selanjutnya ialah era Gothik. Karya-karya gaya Gothik antara lain seperti arsitektur gereja, seni patung, seni relief dan seni lukis. Pada masa ini teknik perspektif awal mulai digunakan.

e. Renaissance (1400-1600)

Masa Renaissance sering disebut sebagai masa pencerahan setelah masa-masa sebelumnya yang sering disebut dengan masa kegelapan (*The Dark Ages*).

Pada bidang seni, terdapat penemuan teknik perspektif yang dikembangkan hingga menyerupai bentuk asli. Karya seni pada masa ini berupa arsitektur, furnitur, seni patung, seni lukis, dan seni grafis. Pada masa Renaissance, seniman memiliki pengaruh besar sehingga kesenian masa ini mencapai puncaknya. Pada akhir zaman Renaissance, seni grafis berkembang pesat seiring ditemukannya mesin cetak.

f. Modern Awal (1600-1800)

Seni Barok merupakan kelanjutan dari seni Renaissance. Karya-karya Barok terwujud pada patung, lukisan, dan lebih populer pada furnitur, elemen interior dan arsitektur.

Rokoko yang merupakan kelanjutan dari Barok masih memiliki karakteristik Barok. Perbedaannya dengan Barok terletak pada tema karya yang ringan, indah, damai, fantasi, keanggunan, teknik pendekatan naturalistik, dan penggambaran suasana yang feminin dan lembut.

Neoklasik merupakan reaksi pertentangan artistik terhadap gaya Rokoko yang dinilai gaya hidup yang berlebihan para bangsawan. Neoklasik merupakan gaya yang cenderung membangkitkan kembali gaya-gaya klasik yang bertema patriotisme dengan visualisasi formal dan tegas, garis-garis bersih, serta mengesankan stabilitas dan kewibawaan. Unsur-unsur klasik yang kembali digunakan yaitu tiang/kolom, kubah, pedimen, dan detail kornis. Dan yang

terakhir dari zaman ini ialah gaya Empire. Gaya ini lebih banyak diterapkan pada interior dan furnitur.

g. Revolusi Industri (1800-1900)

Pada era ini, terjadi fenomena besar yang mempengaruhi beberapa bidang kesenian, khususnya furnitur dan interior, yaitu Revolusi Industri. Perkembangan seni ditemukan dalam produk, furnitur, interior, dan arsitektur, terdapat gaya Victorian, Art & Craft dan Art Nouveau.

Pada zaman revolusi industri, status seni terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu seni tinggi (*high art*), seni menengah (*middle art*), dan seni rendah (*low art*).

Semasa pemerintahan Ratu Victoria di Inggris, seni lukis dan desain grafis bersifat komersil, sehingga *image* yang diciptakan menggambarkan kehidupan yang ideal dan indah. Namun karena banyaknya gaya yang dipadu-padankan, produksi pabrik dipandang kurang estetis. Gaya ini pun mendapat tantangan dari para pemikir yang membentuk gerakan Art & Crafts.

Art & Crafts merupakan suatu gerakan moral dan estetika. Gerakan ini menentang penggunaan teknologi mesin dan mengutamakan teknologi manual atau *handmade* dalam produksi. Tujuannya agar terdapat penjiwaan dan nilai estetika dari desainer, seniman, dan pengrajinnya.

Art Nouveau muncul sebagai kelanjutan dari gerakan Art & Crafts. Art Nouveau lebih mengarah memperbarui pikiran dan kualitas desain seiring perkembangan industri pada masa itu. Gaya ini lebih banyak diterapkan pada furnitur, interior, dan arsitektur dibanding pada seni lukis.

h. Zaman Modern (1900-1940)

Pada era modern ini, kesenian dan desain yang telah berkembang ke berbagai negara, memunculkan berbagai gaya seni dan desain di waktu yang bersamaan. Dalam perkembangan seni rupa, muncul Fauvisme, Ekspresionisme, Kubisme, Futurisme, Seni Fantasi, Dadaisme, Surrealisme, Art Deco, Konstruktivisme, de Stijl, Wiener Werkstatte, Bauhaus, dan Internasional.

Karakteristik seni rupa pada era ini umumnya abstrak, warna-warna lebih cerah, dinamis, bentuk distorsi, emosional, dan *absurd*. Pada desain furnitur, produk, interior, dan arsitektur, karakteristik awal masih mengikuti bentuk natural, dinamis, dan memiliki pola tertentu. Hingga akhirnya bentuk menjadi lebih simpel, geometris, sederhana, dan tidak memiliki pola tertentu.

i. Modern Akhir (1940-kini)

Di era Modern Akhir, seni rupa memiliki gaya Abstrak Ekspresionisme, Pop Art, *Optical Painting* (OP) Art / *Illusion Optic*, dan Fotorealisme. Sedangkan desain produk, furnitur, interior, dan arsitektur memiliki gaya Modern Midcentury, Skandinavian, Pop Art, Modern Italia, dan Pos Modern.

2.2.3 Jenis - Jenis Desain

Seiring berkembangnya zaman, desain-desain yang dihasilkan menjalar ke segala bidang. Berdasarkan buku *The Thames and Hudson Dictionary of Design Since 1900* (2004), desain modern terbagi atas desain grafis, produk, interior, furnitur, industri, dan arsitektur.

a. Desain Grafis.

Desain grafis atau yang biasa disebut desain komunikasi visual adalah sebuah proses kreatif yang dilakukan untuk menyampaikan pesan tertentu kepada masyarakat. Yang termasuk dalam cakupan desain grafis antara lain *advertising*, tipografi, desain buku, animasi, logo, layout halaman, desain *signage*, fotografi, desain *website*, desain kemasan, dan lainnya.

b. Desain Produk.

Desain produk adalah proses perancangan atau menciptakan produk baru untuk dijual oleh suatu perusahaan bagi pelanggannya. Produk yang dirancang antara lain seperti lampu, sikat gigi, sepeda, mainan, dan lainnya.

c. Desain Interior.

Desain interior adalah suatu cabang desain yang berupaya untuk memecahkan kebutuhan akan ruang yang nyaman dan indah dalam sebuah ruangan. Seorang desainer interior dapat mendesain sebuah furnitur, interior dari tempat tinggal, retail, kantor, hotel, museum, window display, dan juga dapat menjadi seorang dekorator.

d. Desain Furnitur.

Desain furnitur adalah proses merancang atau menciptakan sebuah furnitur yang nyaman dan fungsional bagi penghuni atau penggunanya. Seorang desainer furnitur dapat mendesain meja, rak, tempat tidur, sofa, kursi, lemari, dan berbagai furnitur lain.

e. Desain Industri.

Desain industri merupakan kombinasi antara seni terapan dan ilmu terapan untuk meningkatkan estetika, kenyamanan, dan fungsi dalam sebuah produk. Contoh produk dari desain industri seperti kalkulator, telepon, mixer, iPod, dan mobil.

f. Arsitektur

Arsitektur berarti desain dari seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan atau infrastruktur lain. Arsitek mengerjakan proyek bangunan gedung, rumah tinggal, lanskap, jembatan, dan lainnya.

Selain itu jenis desain lainnya yang lazim kita temui ialah Desain Busana.

g. Desain Busana

Desain busana atau yang lebih umum disebut *fashion design* adalah proses merancang atau menciptakan sesuatu yang manusia kenakan, seperti pakaian dan aksesoris, dengan menerapkan seni dan estetika. Produk hasil desain busana merupakan busana seperti baju, celana, rok, gaun, topi, sepatu, aksesoris/perhiasan, tas, dan lainnya yang dikenakan manusia.

2.3 Perpustakaan *School of Design*

2.3.1 Perpustakaan Fakultas / Perpustakaan *School of Design*

Perpustakaan fakultas merupakan salah satu bagian dari perpustakaan universitas atau perpustakaan perguruan tinggi. Untuk itu, perpustakaan fakultas memiliki tujuan yang sama dengan perpustakaan (pusat) perguruan tinggi. Perpustakaan yang terdapat pada perguruan tinggi, badan bawahannya, maupun lembaga yang berafiliasi dengan perguruan tinggi, dengan tujuan utama membantu perguruan tinggi mencapai tujuannya, Tri Dharma perguruan tinggi.

Perpustakaan juga dapat dikategorikan sebagai kelompok perpustakaan khusus. Hal tersebut dikarenakan koleksi dari perpustakaan fakultas hanya memiliki koleksi sesuai dengan kebutuhan informasi pendidikan fakultasnya.

2.3.2 Standar Perencanaan Perpustakaan Fakultas

Perpustakaan fakultas tidak memiliki standar tertentu, sebab perpustakaan fakultas merupakan bagian dari perpustakaan universitas/ perguruan tinggi. Standar perpustakaan fakultas mengikuti standar perpustakaan perguruan tinggi seperti yang telah disebutkan pada subbab 2.1.4 poin g.

2.3.3 Perlengkapan dan Perabot Perpustakaan

Perpustakaan pada umumnya memiliki perlengkapan dan perabot khusus untuk menunjang penyimpanan koleksi. Beberapa perlengkapan dan perabot tersebut antara lain rak buku dan label penomorannya / *label holder*, rak surat kabar, rak majalah, kabinet atau komputer katalog, bangku/stool, meja dan kursi, meja peminjaman/sirkulasi, dan lainnya sesuai kebutuhan perpustakaan. Terdapat beberapa standar untuk perlengkapan dan perabot perpustakaan seperti pada :

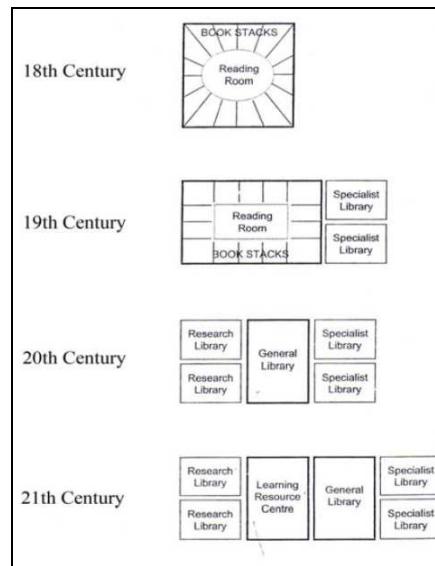
- Rak Buku
 - Berukuran tinggi 8 kaki (244 cm)
 - Papan harus bisa digeser atau dinaik-turunkan
 - Lebar papan 8-10 inch (20-25 cm)
 - Lebar rak 3 kaki - 1 meter (91-100 cm)

- Kapasitas lemari adalah 150 buku untuk dua sisi atau 75 buku untuk satu sisi.

2.3.4 Perkembangan Tata Ruang Perpustakaan Universitas

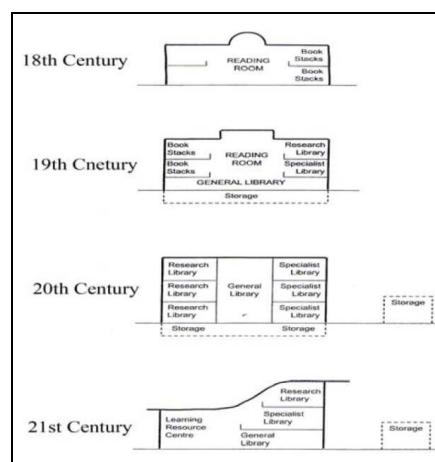
Berdasarkan *Libraries and Learning Resource Centres* (2002), perpustakaan universitas mengalami perkembangan sebagai berikut :

Gambar 2.3 Perkembangan Penataan Ruang Perpustakaan



Sumber : *Libraries and Resource Centres* (2002)

Gambar 2.4 Perkembangan Peletakan Ruang dan Bentuk Perpustakaan Universitas



Sumber : *Libraries and Resource Centres* (2002)