



Studi Resepsi Citra Pustakawan dalam Komik *One Piece* di Kalangan Mahasiswa Ilmu Informasi dan Perpustakaan di Surabaya

Study of Library Image Reception in One Piece Comics among Library and Information Science Students in Surabaya

Moh. Gustu Robi Sulasmono^{1*} , Tri Soesantari²

Program Studi Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga

moh.gustu.robi-2016@fisip.unair.ac.id

Received: 23rd April 2023; Revised: 22nd May 2023; Accepted: 19th June 2023 Available Online: 30th June 2023; Published Regularly: 30th June 2023

Abstract

Background: This study describes the negative portrayal of librarians in popular culture media and investigates the effect of introducing a more positive image of librarians through *One Piece* comics on students' views and understanding of the librarian profession. **Purpose:** This study aims to analyze the meaning of information science and library students towards the image of a librarian in *One Piece* comics. **Methods:** The research method used is qualitative with reception analysis techniques. The data analyzed are the interpretations made by information science and library students towards the character of the librarian in six *One Piece* comic texts. Encoding/Decoding theory and Stuart Hall's concept of representation are used to understand the differences in meaning that may occur. **Results:** The results of the research show that there are two typologies of meaning, namely Pragmatic Constant-Positions and Realistic Alternate-Positions. Pragmatic Constant-Positions describe meanings that are consistent with the conventions of values embodied in the reader's identity. On the other hand, Realistic Alternate-Positions describe a meaning that is more realistic and different from existing conventions. **Conclusion:** This finding has important implications for understanding how information science and library students perceive and interpret the librarian profession through the media of popular culture. This research provides insight into how the introduction of a more positive librarian image can influence the views and understanding of the librarian profession among university students.

Keywords: Representation; Librarian Image; Student Identity; Reception Study

Abstrak

Latar belakang: Penelitian ini menggambarkan penggambaran negatif pustakawan dalam media budaya populer dan menyelidiki pengaruh pengenalan citra pustakawan yang lebih positif melalui komik *One Piece* terhadap pandangan dan pemahaman mahasiswa tentang profesi pustakawan. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemaknaan mahasiswa ilmu informasi dan perpustakaan terhadap citra pustakawan dalam komik *One Piece*. **Metode:** Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik analisis resepsi. Data yang dianalisis adalah pemaknaan yang dilakukan oleh mahasiswa ilmu informasi dan perpustakaan terhadap karakter pustakawan dalam enam teks komik *One Piece*. Teori *Encoding/Decoding* dan konsep representasi Stuart Hall digunakan untuk memahami perbedaan pemaknaan yang mungkin terjadi. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan adanya dua tipologi pemaknaan, yaitu *Pragmatic Constant-Positions* dan *Realistic Alternate-Positions*. *Pragmatic Constant-Positions* menggambarkan pemaknaan yang konsisten dengan konvensi nilai-nilai yang terkandung dalam identitas pembaca. Di sisi lain, *Realistic Alternate-Positions* menggambarkan pemaknaan yang lebih realistis dan berbeda dari konvensi yang ada. **Kesimpulan:** Penemuan ini memiliki implikasi penting dalam memahami bagaimana mahasiswa ilmu informasi dan perpustakaan mempersepsikan dan menginterpretasikan profesi pustakawan melalui media budaya populer. Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana pengenalan citra pustakawan yang lebih positif dapat memengaruhi pandangan dan pemahaman terhadap profesi pustakawan di kalangan mahasiswa.

Kata Kunci: Representasi; Citra Pustakawan; Identitas Mahasiswa; Studi Resepsi

Pendahuluan

Kehadiran Profesor Clover dan rekan-rekannya di dalam komik *One Piece* bentuk penyebaran identitas kultural pustakawan pada pembaca. Penggambaran tersebut dapat diterima sebagai pesan atau wacana penuh makna bagi pembaca dengan latar belakang identitas yang memiliki keterkaitan kesesuaian dengan karakter pustakawan yang dihadirkan oleh *mangaka* komik *One Piece*. Profesor Clover sebagai pustakawan dan rekan-rekannya, secara keseluruhan digambarkan secara positif dan cenderung berbeda dengan realita penampilan dan kinerja pustakawan di dunia nyata, hal ini kemudian menjadi hal menarik untuk melihat bagaimana pemaknaan yang dilakukan oleh mahasiswa program studi ilmu informasi dan perpustakaan sebagai pembaca, karena adanya perbedaan citra pustakawan yang cukup mencolok antara pustakawan fiktif dan pustakawan di dunia nyata.

Menjadi seorang pustakawan selama ini tidak bisa dikatakan sebagai pekerjaan primadona atau pilihan profesi yang diidam-idamkan kawula muda, bahkan tidak sedikit masyarakat yang memandang sebelah mata profesi ini. Hal tersebut dikarenakan beredarnya citra kurang baik yang dimiliki pustakawan, sebagai contoh bahwa menjadi pustakawan tidak menjamin kehidupan ekonomi sosial yang lebih baik dan ketidakpopuleran profesi pustakawan, sehingga pustakawan sendiri merasa tidak yakin pada profesi yang diemban, hal ini menyebabkan rendahnya rasa percaya diri pustakawan ketika berhadapan dengan profesi lain (Martin, 2020; Naibaho, 2011). Rendahnya rasa percaya diri tersebut bisa memunculkan anggapan bahwa pustakawan di Indonesia secara umum seperti mengidap sindrom atau gejala autisme, tidak suka diganggu orang lain, terlalu tertutup, dan terlalu sibuk dengan dunianya sendiri (Fitriah, 2020).

Pustakawan sebagai pelayan bagi para pemustaka merupakan bagian penting dalam perpustakaan, untuk itu bagaimana citra seorang pustakawan bagi pemustaka menjadi hal yang perlu diperhatikan, karena hal ini merupakan aspek yang berpengaruh besar terhadap

persepsi masyarakat terkait citra profesi pustakawan. Sebagai contoh adalah penelitian terkait persepsi pemustaka terhadap sikap pustakawan dalam pelayanan sirkulasi perpustakaan daerah Jepara, yang menyatakan bahwa pustakawan masih kurang bersikap simpatik, tidak bersikap proaktif, kurang perhatian, dan kurang cepat dalam menanggapi kebutuhan pemustaka (Chan et al., 2022; Shastri & Chudasma, 2022; Widya & Suwarno, 2013).

Terdapat pandangan yang baik terhadap pustakawan, seperti bahwa pustakawan merupakan sebuah kamus berjalan yang merupakan tempat bertanya segala informasi, namun juga terdapat pandangan bahwa pustakawan merupakan orang berkacamata yang tidak memiliki keramahan (Tunggadewi, 2022; Wahyuni, 2015). Sebagian besar kegiatan utama pustakawan kebanyakan berkulat dalam sirkulasi koleksi perpustakaan yang dirasa cukup membosankan dan monoton, pustakawan yang dianggap sebagai profesi yang kebanyakan dipandang sebelah mata oleh masyarakat karena prospek kerja yang kurang menarik dan tidak mempunyai masa depan yang cerah (Bhaskara et al., 2019). Terdapat pula masalah seperti nominal gaji yang cenderung dianggap terlalu kecil serta diikuti tidak adanya peraturan yang mengatur standarisasi upah minimum yang diperoleh pustakawan. Tidak selesai sampai di situ, pustakawan juga dihadapkan pada kejenuhan fisik dan emosional ketika menjalani tuntutan dan beban kerja, yang kemudian menyebabkan *stress* fisik dan berpengaruh pada kesehatan tubuh. Selain memiliki promosi jenjang karir yang terbatas, pustakawan juga merasa bahwa apresiasi yang diberikan masyarakat masih begitu rendah dan lagi masyarakat mendeskripsikan pustakawan sebagai sosok dan pekerjaan yang kurang menarik (Novian & Jumino, 2020; Samosir & Syahfitri, 2008; Wiranti et al., 2021).

Berdasarkan penelitian oleh Kusumawardhani yang membahas mengenai bagaimana minat mahasiswa akhir prodi ilmu perpustakaan di Universitas Airlangga Surabaya dan Universitas Brawijaya Malang. Ditemukan bahwa dari 100 responden yang diteliti masih terdapat 37 mahasiswa yang lebih memilih untuk bekerja di bidang non-kepustakawanan (Kriswanto et al., 2019). Selagi mahasiswa mencari kesenangan saat rehat dari rutinitas perkuliahan melalui membaca, mereka juga berusaha mengejar untuk mengikuti tren bacaan yang sedang ramai dibaca masyarakat dengan catatan tren bacaan tersebut sesuai dengan aspek-aspek motivasi membaca yang dimiliki oleh mahasiswa. Kisah fiksi merupakan pilihan bacaan yang juga digandrungi oleh kalangan mahasiswa. Trend bacaan kisah fiksi termasuk komoditas utama produk budaya populer, dalam alur ceritanya seringkali terdapat tokoh-tokoh dengan profesi-profesi yang selaras dengan apa yang ada di dunia nyata. Salah satu profesi yang sering dihadirkan untuk melengkapi plot cerita adalah profesi pustakawan, terlepas bagaimanapun realita citra pustakawan pada dunia nyata, sang pembuat cerita bebas menggambarkan bagaimana peran dan citra yang dimiliki seorang tokoh pustakawan dalam kisah fiksi yang dibuat.

Dalam sebuah bagian cerita kilas-balik komik *One Piece* dikisahkan dulunya terdapat sebuah pulau bernama Ohara yang memiliki perpustakaan terbesar di dunia, pada perpustakaan ini terdapat pustakawan yang melakukan berbagai kegiatan. Terdapat berbagai kejadian yang terjadi pada pulau Ohara dan berbagai kegiatan pustakawan dengan pengunjung pada perpustakaan, salah satunya adalah sebagaimana mestinya layanan sirkulasi. Terdapat pula kegiatan parapustakawan yang melakukan penelitian terkait misteri yang ada dalam dunia *One Piece*. Dalam mengungkap misteri tersebut para pustakawan berusaha dengan keras, sampai mereka rela mengambil resiko yang bisa membahayakan nyawa mereka. Pada kisah di pulau Ohara dalam anime *One Piece* ini para pustakawan

digambarkan begitu heroik, selain usahanya untuk mengungkap rahasia-rahasia yang belum terjawab, para pustakawan ini sangat menghargai buku-buku atau karya-karya yang merupakan koleksiperpustakaan Ohara.

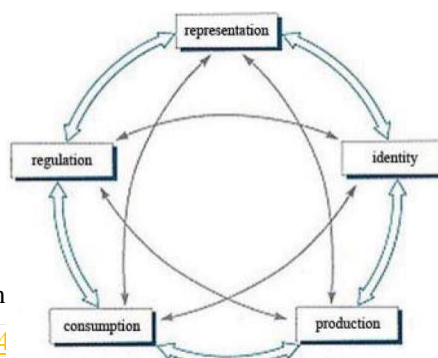
Citra pustakawan dalam komik *One Piece* yang dikonsumsi oleh mahasiswa ilmu informasi dan perpustakaan bisa dimanfaatkan sebagai referensi untuk kontemplasi demi menghadapi dinamika dunia kepustakawanan yang kurang baik saat ini. Dalam kisah *One Piece* terdapat contoh dinamika alternatif yang menggambarkan bahwa pustakawan bisa memberikan kontribusi lebih dari segi kualitas dan kuantitas bagi ranah disiplin ilmu perpustakaan. Dinamika yang lebih baik tersebut memungkinkan dilakukan dengan alasan bahwa pustakawan dan perpustakaan memiliki sebuah potensi besar kebermanfaatannya bagi keberlangsungan kehidupan dunia.

Melalui representasi pustakawan tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana pemaknaan pembaca terhadap citra pustakawan pada komik *One Piece* yang dihubungkan dengan identitas pembaca sebagai mahasiswa ilmu informasi dan perpustakaan, yang notabene merupakan calon pustakawan. Melalui posisi pemaknaan yang dihasilkan oleh mahasiswa jurusan IIP kemudian dapat dilihat bagaimana niat yang mereka miliki dalam menyikapi isu-isu kepustakawanan dan citra yang dimiliki karakter pustakawan komik *One Piece*.

Meskipun budaya populer seringkali dikenal sebagai sebuah ranah rekreasi, dalam proses konsumsinya seringkali mampu membenamkan penggemar dalam dunia fiktif yang diciptakan. Pembentukan tersebut tidak dapat terjadi begitu saja tanpa adanya cerita menarik yang dihadirkan, terlebih lagi apabila terjadi kesesuaian antara tema cerita dengan latar belakang pembaca. Kesesuaian yang terjadi tersebut kemudian akan memperdalam pemaknaan yang dilakukan oleh penggemar karena semakin dalamnya latar belakang pembaca yang ikut berkontribusi dalam proses pembacaan akan semakin meningkat pula kuantitas dan kualitas makna yang diperoleh oleh pembaca.

Makna dan bahasa yang terdapat dalam sebuah representasi akan terhubung pada budaya, tanda dalam bahasa menjadi alat untuk menyatakan atau merepresentasikan sesuatu atau dunia secara berarti pada seseorang, hal ini menjadikan representasi sebagai proses esensial dalam penyebaran pemaknaan yang dipilih untuk pertukaran dan produksi makna yang dilakukan antar anggota budaya (Hall, 2019). Melalui bahasa, representasi memproduksi pemaknaan dari suatu konsep dalam pikiran kita, misalnya kejadian, orang, dan objek dari dunia nyata atau khayalan (Hall, 2019).

Pemaknaan terhadap hal-hal nyata maupun fiktif dapat diketahui melalui bantuan 'sistem representasi' yang tersusun oleh proses-proses dalam 'sistem konseptual' dan 'sistem linguistik'. Representasi dimulai dari bagaimana 'hal-hal' dari dunia nyata dan khayalan terhubung melalui peta konsep yang ada dalam pikiran seseorang yang disebut sebagai 'sistem konseptual', kemudian untuk menyampaikan pemaknaan sebuah pesan dilakukan menggunakan bahasa melalui tanda-tanda tertentu yang disebut sebagai 'sistem linguistik' (Hall, 2019).



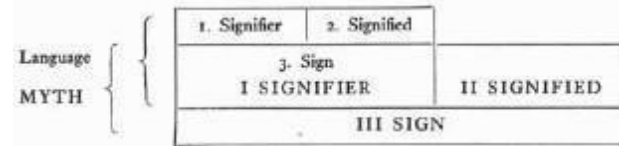
Gambar 1. Bagan *The Circuit of Culture* oleh Stuart Hall (Hall, 2019)

Berdasarkan Bagan *The Circuit of Culture* yang dicetuskan Stuart Hall, secara spesifik produksi pemaknaan pesan yang terdapat dalam komik *One Piece* terjadi pada beberapa komponen dan tersirkulasi melalui beberapa proses atau praktek. Terdapat 5

komponen yang tercantum dalam Bagan *The Circuit of Culture* yang membahas mengenai bagaimana kerja atau sirkulasi produk atau teks, yaitu *representation*, pembahasan terkait komponen ini adalah bagaimana suatu teks disematkan dalam pesan, kemudian apa saja makna yang tersemat dalam teks ini. Selanjutnya *regulation*, yang membahas tentang aturan penyelenggaraan formal dan informal yang dibuat oleh otoritas formal dan informal terkait sirkulasi sebuah teks. Lalu terdapat komponen *production*, komponen ini memiliki pembahasan terkait dengan bagaimana sebuah teks diproduksi, ditemukan, dipasarkan, didistribusikan, atau dikarang. Kemudian terdapat komponen *consumption*, pembahasan dalam komponen adalah terkait bagaimana suatu teks dikonsumsi, dibeli, digunakan, atau dimaknai. Terakhir adalah *identity*, pembahasan terkait komponen ini adalah individu atau kelompok mana yang memproduksi, meregulasi dan mengonsumsi teks yang tersirkulasi, termasuk siapa yang menganggap penting pembahasan terkait kandungan dalam teks, serta mengapa dan bagaimana sehingga mereka bisa menganggap penting teks tersebut. Melalui pembahasan pemaknaan sebuah teks yang tersirkulasi dalam *The Circuit of Culture* ini, kita bisa memahami bahwa pemaknaan teks merupakan moda atau kendaraan untuk memunculkan adanya rasa memiliki identitas kita sendiri, sehingga kita bisa memahami identitas diri dan dengan siapa semestinya kita berada (Bourdieu, 1989; Christodoulou et al., 2017; Hall, 2019).

Kemampuan penerjemahan kombinasi kode yang membentuk sebuah tanda diperoleh melalui rangkaian makna sesungguhnya yang ditentukan oleh kesepakatan secara sosial, ditentukan oleh budaya (Hall, 2019). Dari sini dapat dilihat bagaimana pemaknaan, bahasa, dan representasi menjadi aspek penting dalam kajian budaya, untuk menjadi seseorang yang berbudaya atau anggota budaya maka perlu kiranya untuk berada pada semesta linguistik dan konseptual yang sama secara keseluruhan, hal ini dapat dicapai secara bertahap melalui pembelajaran pengetahuan yang ada di dunia, dari pembelajaran ini seseorang secara tidak sadar akan menginternalisasi kode-kode untuk memperkenankan diri mereka untuk mengekspresikan maupun memaknai konsep dan ide tertentu berupa tulisan, gestur, ceramah, dan visualisasi melalui sistem representasi (Hall, 2019).

Berdasarkan teori *Encoding/Decoding*, proses *encoding* sebuah pesan atau wacana diawali melalui komponen infrastruktur teknis dan relasi produksi yang dikolaborasikan dengan ide dan pemaknaan yang dipilih berdasarkan topik, agenda, personal, citra khalayak, kejadian, dan ketentuan situasi dari sistem politik, ekonomi dan budaya secara luas (Hall, 2021). Untuk memahami makna yang terkandung dalam tanda yang terdapat di panel-panel komik *One Piece*, dapat dilakukan menggunakan pendekatan semiotika. Penulis menggunakan analisis semiotika 2 tahap yang dicetuskan oleh Roland Barthes. Analisis semiotika yang dilakukan Barthes merupakan lanjutan dari semiotika Ferdinand de Saussure yang disebut sebagai 'bapak linguistik modern'. Saussure menganalisa bahwa tanda secara lebih jauh memiliki 2 elemen yang membentuk tanda, yaitu *signifier* yang bisa berupa kata-kata, bunyi, gambar dan *signified* yang merupakan ide atau konsep dalam pikiran kita yang "terpanggil" oleh *signifier*. Relasi antara *signifier* dan *signified* ini kemudian menghasilkan makna yang menjadi representasi sejarah dan budaya dalam suatu masyarakat dan kurun waktu tertentu (Bourdieu, 1989; Christodoulou et al., 2017; Hall, 2019).

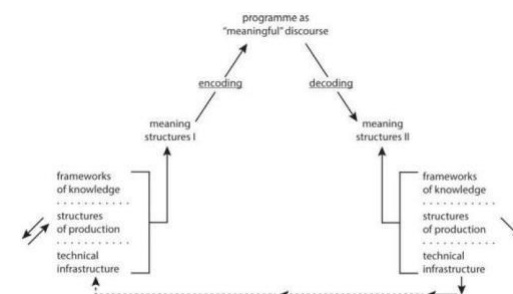


Gambar 2. Bagan semiotika 2 tahap oleh Roland Barthes

Barthes berusaha melanjutkan analisis semiotika pemaknaan konotasi pesan melalui dimensi mitos yang terbentuk dari dimensi linguistik. Pemaknaan pesan Saussure berhenti dalam bentuk *sign* pada dimensi linguistik atau tahap I yang dibentuk melalui *signifier* dan *signified* dalam dimensi yang sama, kemudian dilanjutkan Barthes untuk mencapai *SIGN* yang terbentuk melalui *sign* yang kemudian dianggap sebagai *SIGNIFIER* yang berlanjut menjadi *SIGNIFIED* yang berada dalam dimensi mitos untuk pada akhirnya menjelma menjadi bentuk terakhir yang disebut *SIGN* (Al-Kadi & Alzoubi, 2023)

Teori pemaknaan *Encoding/Decoding* yang dicetuskan oleh Stuart Hall memiliki pembahasan yang meliputi perjalanan sebuah makna dalam bentuk pesan pada sirkuit artikulasi. Perjalanan tersebut dimulai dari momen produksi sebuah pesan, yang mana dalam momen ini produsen konten berusaha menyampaikan pesan dengan acuan berbagai topik, citra pembaca, dan definisi situasi serta kondisi sebuah isu dari banyak sumber dan formasi wacana yang memiliki struktur politik dan sosio-kultural lebih luas. Hal tersebut dapat terjadi karena sistem produksi yang terbuka demi upaya penyampaian pesan tertentu pada pembaca agar pemaknaan yang dilakukan menghasilkan makna yang kaya (Hall, 2019).

Fokus dalam teori ini terdapat proses pemaknaan yang dilakukan oleh pembaca, yang syarat utamanya adalah bahwa untuk melakukan pemaknaan yang melibatkan *frameworks of knowledge* atau dalam penelitian ini identitas pembaca sebagai mahasiswa ilmu informasi dan perpustakaan Pada momen sirkulasi pesan harus dianggap sebagai sebuah wacana yang berharga bagi pembaca terlebih dahulu agar kemudian juga dimaknai secara sungguh-sungguh. Untuk itu sebelumnya pada momen produksi, pesan yang ingin disampaikan oleh *mangaka* harus berbentuk sebagai sebuah cerita agar mampu menghasilkan sebuah *communicative event*. Ketika sebuah pesan telah dimaknai secara sungguh-sungguh oleh pembaca, kandungan pesan yang disadari dapat memberikan efek yang variatif dari segi kualitas dan kuantitas. Penjabaran varian efek yang berasal dari aktivitas membaca tersebut adalah persuasi, instruksi, menghibur, dan memberikan pengaruh yang memiliki konsekuensi perilaku, emosional, kognitif, persepsi, dan ideologis yang sangat kompleks, yang akan diterima dengan kadar efek yang berbeda-beda bagi pembaca. Tergantung pada kompetensi kultural masing-masing pembaca termasuk di dalamnya kesesuaian dan keterkaitan latar belakang isu dalam pesan (Hall, 2019).



Gambar 3. Encoding/Decoding oleh Stuart Hall

Pada momen penggunaan yang didalamnya terdapat proses *Decoding*, pesan yang sebelumnya berada pada momen produksi dan sirkulasi sebagai proses *Encoding*, kini berada pada momen pemaknaan yang dilakukan oleh pembaca terjadi. Pemaknaan yang dilakukan memiliki kemungkinan besar menghasilkan makna yang berbeda dengan makna dalam pesanyang dikehendaki produsen, hal ini disebabkan karena adanya kemungkinan ketidaksimetrisan yang terjadi antara *meaning structures 1 (Encoding)* dan *meaning structures 2 (Decoding)*. Keasimetrisan inilah yang kemudian disebut sebagai distorsi yang menjadi sumber perbedaan pemaknaan yang nantinya dihasilkan pembaca (Hall, 2019).

Setelah produsen menciptakan pesan melalui proses *Encoding*, pesan tersebut memiliki daya yang menentukan bagaimana korespondensi akan berlangsung dengan proses *Decoding*. Korespondensi yang terjadi sebagai hasil dari artikulasi yang terjadi antara proses *Encoding* dan *Decoding* merupakan proses yang sengaja diciptakan, bukan terjadi secara alami, yang didalamnya terdapat batas dan parameter dari proses *Encoding* yang telah terjadi. Batas dan parameter tersebut memiliki peran sebagai batasan yang bersifat konstruktif dalam proses *Decoding*, sehingga pemaknaan yang dilakukan oleh pembaca secara teratur hanya terbatas pada makna-makna apa yang terdapat dalam pesan, meski demikian pembaca masih memiliki keleluasaan untuk melakukan pemaknaan terhadap pesan (Hall, 2003, 2019).

Perbedaan pemaknaan yang kemungkinan dihasilkan oleh pembaca terkategori menjadi 3 posisi pemaknaan berdasarkan kerangka kerja teori *Encoding/Decoding*. Posisi pertama adalah *dominated position*, yang artinya khalayak pembaca memaknai pesan dalam komik secara lurus dan penuh sesuai dengan kode dominan dari proses *Encoding* yang dilakukan *mangaka*. Posisi *dominated position* ini merupakan posisi yang paling mendekati untuk mampu mencari pengertian bahwa pembaca memiliki intensi untuk bersedia mengamalkan tujuan praktis yang terkandung di tiap-tiap pesan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah sebuah pesan terlahir dari rangkaian kode-kode dominan yang mengacu pada pemahaman kolektif terkait pembahasan sebuah isu berskala global, selanjutnya pesan tersebut akan mampu menjangkau pembaca secara umum karena kesesuaian makna dalam pesan dan *frameworks of knowledge* kebanyakan pembaca. Namun, kendati pembaca menyetujui kode dominan yang disodorkan *mangaka*, dalam situasi tertentu atau konteks yang lebih sempit dalam pembahasan sebuah isu pembaca bisa menolak keberadaan kode dominan. Melalui adanya kondisi kemungkinan penerimaan kode dominan secara umum sedang di saat yang sama terjadi penolakan kode dominan tersebut pada situasi tertentu oleh seorang pembaca akan teridentifikasi posisi pemaknaan *negotiated position*. Terjadi percampuran elemen oposisi dan adaptif dalam *negotiated position* karena adanya ketidak-setujuan didalam kesetujuan, hal ini secara sederhana dapat terjadi karena perbedaan *frameworks of knowledge* yang dimiliki *mangaka* dan pembaca dalam pembahasan suatu isu (Hall, 2003, 2019). Posisi pemaknaan terakhir adalah *oppositional position*, dimana pembaca menolak kode dominan yang dihadirkan oleh *mangaka*, dan pembaca lebih memilih untuk melakukan pemaknaan yang benar-benar berbeda dan berlawanan dengan kode dominan, hal ini dapat terjadi karena pembaca lebih memilih untuk melakukan pemaknaan berdasarkan acuan *frameworks of knowledge* yang dimiliki pembaca (Hall, 2003, 2019).

Metode Penelitian

Analisis resepsi citra pustakawan pada komik *One Piece* melibatkan identitas yang dimiliki oleh pembaca *One Piece*, yang dalam penelitian ini merupakan mahasiswa jurusan ilmu informasi dan perpustakaan (Calvert et al., 2019; Hadley & Charles, 2017; Jankowski & Jensen, 2002). Identitas yang dimaksud adalah pengalaman penggemar terkait dengan citra pustakawan yang selamaini dipahami di dunia nyata melalui dunia perkuliahan dan perhatian yang diberikan pembaca pada isu-isu kepustakawanan.

Pemaknaan yang dilakukan oleh penggemar *One Piece* merupakan hal yang melibatkan emosi serta kognisi dari seseorang, peneliti akan berusaha memasuki daerah intim dan privat yang dimiliki oleh penggemar (Trabelsi-Zoghلامي & Touzani, 2019). Maka dari itu, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, metode ini dipilih untuk mengetahui dan menggambarkan secara lebih dalam terkait dengan proses, artinya adalah penelitian ini lebih mampu untuk melihat interaksi dari variabel-variabel pada obyek yang diteliti, pendekatan ini juga dipilih karena lebih mampu untuk mendeskripsikan makna, interaksi, dan perasaan orang (Sugiyono, 2010).

Dalam penelitian ini mitos yang dimaksud adalah terkait dengan citra pustakawan yang diterima oleh penggemar, melalui mitos ini nilai dan makna sosial yang ingin disampaikan oleh pengarang dapat dirasakan secara lebih natural oleh penggemar sehingga teks yang ditulis untuk merepresentasikan citra pustakawan dalam komik benar-benar diproyeksikan untuk menjadi sebuah fakta sebenarnya dan bukan hanya sekedar representasi (Donald, 2019; Putri, 2016; Trabelsi-Zoghلامي & Touzani, 2019).

Lingkup penelitian yang dipilih untuk penelitian ini adalah mahasiswa Ilmu Informasi dan Perpustakaan Universitas Airlangga di Surabaya. Penentuan informan dilakukan melalui *non-probability sampling* yaitu *purposive sampling* yang artinya adalah bahwa penentuan informan dilakukan dengan pertimbangan tertentu, dengan adanya pertimbangan tertentu ini diharapkan dapat memudahkan peneliti untuk menjelajahi situasi atau obyek yang sedang diteliti ((Amirullah SE. M.M, 2015; Sugiyono, 2010). Kriteria informan yang dipilih adalah merupakan penggemar *One Piece* yang mengetahui jalan cerita *One Piece* khususnya pada bagian cerita pulau Ohara serta informan juga harus merupakan mahasiswa *graduate* atau *undergraduate* jurusan ilmu informasi dan perpustakaan. Kriteria ini dipilih karena mahasiswa jurusan ilmu informasi dan perpustakaan memiliki lebih banyak pengalaman berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki keterkaitan dengan dunia kepustakawanan. Dalam penelitian ini dipilih 10 orang informan mahasiswa yang diwawancarai oleh peneliti untuk memaksimalkan perolehan data primer yang nantinya akan dikolaborasikan dengan data sekunder berupa buku atau sumber referensi yang sesuai.

Teknik analisis dan interpretasi data dalam sebuah penelitian yang menggunakan analisis resepsi memiliki 3 elemen yang dapat dilakukan dalam 2 tahap. Pertama adalah *collection*, dalam tahap ini penelitimelakukan pengumpulan data penelitian darisisi khalayak atau pembaca. Wawancara yang dilakukan terhadap setiap individu informan harus dilakukan peneliti tanpa meninggalkan pemahaman bahwa penelitian ini dilakukan dalam konteks melengkapi data yang dibutuhkan untuk melakukan analisis wacana atau kritik tekstual, karena pemahaman tersebut merupakan aspek kunci dalam metodologi resepsi. Kedua adalah *analysis* dan *interpretation*, dua elemen ini dapat dilihat sebagai satu tahapan

karena 'pengalaman khalayak terhadap media' tidak benar-benar membedakan 2 elemen ini. Dalam tahap ini temuan-temuan penelitian yang berupa kritik argumen dan gagasan pembaca kemudian dianalisis melalui perspektif dimensi linguistik (bahasa) dan dimensi konseptual yang ada dalam benak setiap pembaca setelah selama ini menjadi bagian tertentu dari masyarakat (sosial) (Kesharwani, 2020; Khan, 2017).

Hasil dan Pembahasan

Pemaknaan yang dilakukan oleh mahasiswa IIP terhadap komik *One Piece* menjadi momen krusial, karena meskipun terdapat anggapan bahwa suatu pesan dalam produk hiburan dapat dimaknai secara bebas karena pesan ini memiliki sifat polisemi atau bermakna banyak, teks memiliki batasan-batasan kemungkinan pemaknaan yang disebabkan oleh kekuatan 'dominasi dengan struktur yang kompleks' yang ditanamkan oleh institusi penerbit yang berhubungan dengan kekuatan tertentu dalam tiap-tiap tahapan perjalanan sebuah pesan (Hall, 2019).

Pertemuan kompetensi kultural yang dimiliki antara pembaca dan pengarang komik *One Piece* dalam pembahasan bidang kepustakawanan melalui penggambaran citra pustakawan kemudian mendorong pembaca untuk dapat memaknai *One Piece* sebagai wacana penuh makna, sehingga pembaca bersedia atau mengharuskan diri mereka untuk mengikutsertakan latar pendidikan jurusan IIP beserta segala pengalaman yang berkaitan dengan bidang ini. Tetapi, meskipun sebelumnya pengarang komik *One Piece* telah menanamkan preferensi nilai yang dipercaya ke dalam pesan yang berkemungkinan besar dapat mendominasi hasil pemaknaan pembaca, pembaca masih memiliki kemungkinan untuk menghasilkan pemaknaan yang sebagian berbeda atau benar-benar berbeda dengan apa yang diinginkan oleh pengarang atau produsen komik *One Piece*.

Encoding Citra Pustakawan Dalam Komik *One Piece* Melalui Analisis Kandungan Pesan Citra Pustakawan

Melalui analisis semiotika dua-tahap dari Roland Barthes, pesan yang mengandung nilai-nilai citra pustakawan dalam teks-teks komik *One Piece* dapat diketahui dengan mengamati mitos yang berlaku di dunia *One Piece*. Semiotika merupakan keilmuan yang berurusan dengan nilai yang terkandung pada tanda atau teks dan pemaknaan yang dilakukan tidak berhenti ketika sudah menemukan fakta yang terkandung dalam teks tersebut, karena makna yang diperoleh kemudian menjadi token untuk melakukan eksplorasi pendefinisian, barangkali terdapat kemungkinan adanya makna lain yang bisa dihasilkan. Semiotika Roland Barthes melihat sebuah teks melalui 'sistem semiologi dua-tahap' yang dilakukan dalam dimensi linguistik dan dimensi mitos, yang kemudian keduanya membentuk *SIGN* yang menjadi bentuk terakhir dari analisis semiotik 2 tahap (Barthes, 1972).

Teks 1 berisi tentang bagaimanapenampilan pustakawan saat melayani pengunjung, *SIGN* yang terbentuk adalah bahwa 'Pustakawan adalah orang yang berpenampilan modis dan ekspresif meskisudah berusia lanjut'.



Teks 2 bagian 1 membahas terkait bagaimana keramahan pustakawan terhadap pemustaka. *SIGN* yang terbentuk adalah ‘Pustakawan yang ramah dalam melayani semua kalangan pemustaka’.



Teks 2 bagian 2 berisi tentang sikap pustakawan yang sangat tegas ketika mengetahui terdapat pemustaka yang melanggar aturan. *SIGN* yang terbentuk adalah ‘Pustakawan yang murka ketika pemustaka melanggar larangan yang bisa membahayakan keselamatan’.



Teks 3 membahas tentang hubungan kerja antar rekan pustakawan, penelitian terkait 'abad kekosongan' di dunia *One Piece* telah dilakukan sejak ratusan tahun yang lalu dan dilanjutkan dari generasi ke generasi hingga zaman profesor Clover. *SIGN* yang terbentuk adalah 'Pustakawan yang saling *supportive* dan berdeternimasidemimencapai tujuan bersama'.



Teks 4 membahas mengenai bagaimana masyarakat menghargai pustakawan di pulau Ohara. *SIGN* yang terbentuk adalah 'Pustakawan merupakan kebanggaan masyarakat karena kontribusinya, sehingga pustakawan memiliki kepercayaan masyarakat'.



Teks 5 membahas mengenai kedekatan pustakawan dengan kegiatan penelitian. *SIGN* yang terbentuk adalah 'Pustakawan yang dekat dengan kegiatan penelitian yang memiliki urgensi penting'.



Teks 6 membahas tentang bagaimana pustakawan menghargai koleksi pengetahuan. *SIGN* yang terbentuk adalah 'Pustakawan memiliki penghargaan yang sangat tinggi terhadap koleksi pengetahuan dan bersedia melakukan apapun untuk melindunginya'.



Pemaknaan (*Decoding*) Citra Pustakawan Dalam Komik *One Piece*

Pemaknaan yang dilakukan oleh pembaca dengan latar belakang pendidikan ilmu informasi dan perpustakaan (IIP) terhadap citra pustakawan dalam *One Piece* menjadi hal yang menarik untuk diteliti. Dikarenakan realita citra pustakawan yang terjadi di dunia nyata saat ini memiliki kualitas yang kurang baik, maka dari itu bagaimana posisi pemaknaan yang dimiliki oleh mahasiswa menjadi hal yang penting untuk melihat bagaimana pendapat mereka terhadap situasi citra pustakawan yang beredar di masyarakat saat ini. Selanjutnya hal tersebut dapat dilihat sebagai indikasi dari bagaimana seharusnya citra yang dimiliki oleh pustakawan, dan apa yang seharusnya dilakukan oleh pustakawan terkait isu-isu yang dibahas dalam 6 teks dari komik *One Piece*.

Pemaknaan pembaca yang sesuai dengan apa yang terkandung dalam teks tanpa memiliki perbedaan makna ketika menangkap pesan dalam teks disebut dengan *dominated position*, sedang apabila terdapat makna otentik yang berbeda dengan pesan dalam teks yang tersampaikan oleh *mangaka*, disebut dengan *negotiated position* karena pembaca memiliki situasi logika yang berbeda dengan *mangaka* dalam sebagian kandungan pesan. Apabila pembaca memiliki pemaknaan yang benar-benar berbeda secara keseluruhan dengan pesan yang cobadisampaikan oleh *mangaka*, maka pada situasi ini pembaca disebut berada pada *opposition position*, perbedaan posisi pemaknaan pembaca ini disebabkan oleh adanya distorsi atau kesalahpahaman yang terjadi karena kesenjangan derajat simetris kesesuaian pemaknaan pesan dalam teks pada moment komunikatif saat pembaca telah menganggap bahwa teks sebagai wacana penuh makna (Hall, 1973; Pillai, 1992).

Peneliti mencoba menggalibagaimana intensi yang dimiliki oleh mahasiswa IIP terkait isu citra kurang baik yang dimiliki pustakawan selama ini, melalui analisis resepsi citra pustakawan yang terdapat dalam komik *One Piece* dan terangkum dalam 6 teks yang telah dipilih, peneliti berusaha menemukan indikator-indikator yang bisa menggambarkan intensi pembaca. Dengan menggunakan teori *Encoding/Decoding* Stuart Hall nantinya akan diperoleh posisi pemaknaan citra pustakawan dalam komik *One Piece*. Representasi citra pustakawan dalam komik *One Piece* dinilai berbeda dan menarik bagi peneliti karena seakan-akan menghadirkan representasi yang memiliki potensi menjadi referensi solusi isu citra kurang baik pustakawan di dunia nyata. Namun, apapun makna dan tujuan yang coba disampaikan oleh pengarang komik (*mangaka*) melalui tokoh pustakawan yang dihadirkan dalam komik *One Piece*, pembaca tetap selalu memiliki kebebasan untuk memaknai citra pustakawan sesuka hati. Pemaknaan tersebut ditunjang oleh identitas pembaca sebagai mahasiswa IIP yang termasuk di dalamnya nilai-nilai, keterampilan, pengetahuan, dan

pengalaman terkait dunia kepustakawanan yang terangkum dalam *frameworks of knowledge* yang dimiliki pembaca. *Frameworks of knowledge* tersebut kemudian akan menjadi bekal pembaca dalam perjalanan pemaknaan yang dituntun oleh isu wacana dinamika pustakawan yang disodorkan komik *One Piece* dengan garis akhir berupa suatu posisi pemaknaan per tiapteks (Hall, 2019; Salmerón & Llorens, 2019).

Perbedaan pemaknaan yang kemungkinan dihasilkan oleh pembaca terkategori menjadi 3 posisi pemaknaan berdasarkan kerangka kerja teori *Encoding/Decoding*. Posisi pertama adalah *dominated position*, yang artinya khalayak pembaca memaknai pesan dalam komik secara lurus dan penuh sesuai dengan kode dominan dari proses *Encoding* yang dilakukan *mangaka*. Posisi *dominated position* ini merupakan posisi yang paling mendekati untuk mampu mencari pengertian bahwa pembaca memiliki intensi untuk bersedia mengamalkan tujuan praktis yang terkandung di tiap-tiap pesan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah sebuah pesan terlahir dari rangkaian kode-kode dominan yang mengacu pada pemahaman kolektif terkait pembahasan sebuah isu berskala global, selanjutnya pesan tersebut akan mampu menjangkau pembaca secara umum karena kesesuaian makna dalam pesan dan *frameworks of knowledge* kebanyakan pembaca. Namun, kendati pembaca menyetujui kode dominan yang disodorkan *mangaka*, dalam situasi tertentu atau konteks yang lebih sempit dalam pembahasan sebuah isu pembaca bisa menolak keberadaan kode dominan (Christodoulou et al., 2017; Hall, 2019). Dalam 6 teks yang disajikan dalam usaha untuk memperoleh bagaimana pemaknaan dan posisi-posisi yang dihasilkan dari 10 informan, terdapat 4 informan yang selalu menyetujui pesan-pesan yang disampaikan oleh *mangaka* dan penerbit sebagai produsen komik *One Piece*. Yaitu, RP, FN, OD dan AX, informan yang selalu berada dalam posisi ini memiliki kecenderungan untuk selalu percaya terhadap adanya niat baik *mangaka* dan manfaat yang akan dihasilkan dari keenam teks.

Melalui adanya kondisi kemungkinan penerimaan kode dominan secara umum sedang di saat yang sama terjadi penolakan kode dominan tersebut pada situasi tertentu oleh seorang pembaca akan teridentifikasi posisi pemaknaan *negotiated position*. Terjadi percampuran elemen oposisi dan adaptif dalam *negotiated position* karena adanya ketidaksetujuan di dalam kesetujuan, hal ini secara sederhana dapat terjadi karena perbedaan *frameworks of knowledge* yang dimiliki *mangaka* dan pembaca dalam pembahasan suatu isu. Posisi pemaknaan terakhir adalah *oppositional position*, dimana pembaca menolak kode dominan yang dihadirkan oleh *mangaka*, dan pembaca lebih memilih untuk melakukan pemaknaan yang benar-benar berbeda dan berlawanan dengan kode dominan, hal ini dapat terjadi karena pembaca lebih memilih untuk melakukan pemaknaan berdasarkan acuan *frameworks of knowledge* yang dimiliki pembaca (Kesharwani, 2020). Posisi pemaknaan yang disematkan pada pembaca, tidak semerta-merta diperoleh secara instan, melainkan diperoleh terlebih dahulu melalui proses panjang dan berkelanjutan pembentukan *frameworks of knowledge* yang menjadi modal yang coba dipanggil dari benak pembaca melalui kesediaan untuk meresapi representasi kejadian-kejadian yang tergambar dalam komik. Kesediaan pembaca untuk meresapi tiap-tiap panel komik akan menggiring pembaca secara alami untuk melakukan refleksi atau kontemplasi yang telah mereka bentuk selama ini. 6 informan yang tidak selalu menyetujui pesan yang disampaikan *mangaka* dalam 6 teks yang dipilih adalah AM, AP, SI, IM, AY dan AH. Mereka memiliki posisi pemaknaan yang berpindah atau berganti sesuai dengan keyakinan yang terbentuk berdasarkan konvensi nilai-nilai identitas dan *frameworks of knowledge* (Ahn et al., 2019; Elleman & Oslund,

2019; Harris & Ormond, 2019).

Kesimpulan

One Piece mengindikasikan adanya upaya *mangaka* untuk menghadirkan citra pustakawan yang positif dan cenderung berbeda dengan apa yang terjadi di dunia nyata. Pembaca komik *One Piece* dalam penelitian ini yang merupakan mahasiswa jurusan ilmu informasi dan perpustakaan menempatkan mereka dalam identitas yang sama dengan tokoh pustakawan dalam komik *One Piece*, sehingga posisi-posisi pemaknaan yang dihasilkan akan mengindikasikan bagaimana kondisi intensi informan dalam menyikapi isu-isu citra pustakawan dalam komik yang relevan dengan isu-isu yang terjadi di dunia nyata selama ini.

Melalui analisis semiotika 2 tahap, peneliti bertujuan memperoleh makna denotatif dan konotatif yang diperoleh dari dimensi linguistik dan dimensi mitos yang terwacanakan dalam pesan. Hasil analisis semiotika citra pustakawan dari keenam teks yang dipilih terdiri dari: pustakawan adalah orang yang berpenampilan modis dan ekspresif meski sudah berusia lanjut; pustakawan yang ramah dalam melayani semua kalangan pemustaka & murka ketika pemustaka melanggar larangan yang bisa membahayakan keselamatan; pustakawan yang saling supportive dan berdeterminasi demi mencapai tujuan bersama; pustakawan merupakan kebanggaan masyarakat karena kontribusinya, sehingga pustakawan memiliki kepercayaan masyarakat; pustakawan yang dekat dengan kegiatan penelitian yang memiliki urgensi penting; dan pustakawan memiliki penghargaan yang sangat tinggi terhadap koleksi pengetahuan dan bersedia melakukan apapun untuk melindunginya. Melalui analisis tersebut ditemukan bahwa makna pesan yang terbentuk dari sistem linguistik dan sistem mitos memiliki kecenderungan penggambaran citra pustakawan yang lebih baik dari realitas yang terjadi, dengan demikian dapat terlihat bahwa *mangaka* memiliki niatan untuk menghadirkan citra pustakawan secara lebih positif.

Penelitian ini menemukan ketiga kemungkinan utama posisi pemaknaan yang dapat dihasilkan melalui model *Encoding/Decoding* yang dicetuskan Stuart Hall. Pertama adalah *dominated position*, pada posisi ini informan menyetujui kode atau makna yang terkandung dalam pesan terkait citra pustakawan. Informan dalam posisi ini memiliki *frameworks of knowledge* yang sesuai dengan kode dominan atau preferensi ideologi *mangaka* dan penerbit (Hall, 2019). Posisi kedua yang dihasilkan adalah *negotiated position*, posisi pemaknaan ini dapat dihasilkan karena adanya kemungkinan perbedaan makna yang dihasilkan oleh informan karena sifat teks yang *polysemy*. Hal tersebut dipengaruhi situasi sosial, budaya, dan politik yang dialami dan dipahami oleh informan, sehingga hal ini memunculkan adanya kesenjangan yang menyebabkan ketidaksempurnaan pada derajat simetris penyampaian pesan. Kesenjangan tersebut menyebabkan ketidaksetujuan dari informan terhadap sebagian pesan dalam kondisi atau konteks tertentu (Hall, 2019). Posisi ketiga adalah *opposition position*, ketika informan secara keseluruhan menolak ideologi dominan atau *preferred meaning* yang tersemat dalam pesan, maka informan akan menghasilkan makna yang benar-benar kontras dengan apa yang dimaksudkan oleh produsen pesan pada proses *encoding*. Hal ini terjadi karena informan memilih untuk menggunakan kerangka pemaknaan alternatif yang dianggap lebih sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan sosial budaya informan, adanya interpretasi oposisional bisa dianggap sebagai sinyal

berlangsungnya perjuangan diskursif dalam masyarakat (Hallgren, 2018).

Terdapat 2 tipologi yang dihasilkan penelitian ini dengan pertimbangan berdasarkan konsistensi pembacaan/pemaknaan dan keyakinan terhadap konvensi nilai-nilai identitas pustakawan. Tipe pertama adalah *pragmatic constant-positions*, informan dalam tipe ini memilih untuk lebih mengutamakan manfaat atau kegunaan dari pilihan atau tindakan yang dilakukan tokoh pustakawan, meskipun hal tersebut mengharuskan informan untuk bersikap pragmatis. Artinya informan memilih untuk mengabaikan atau melanggar konvensi nilai-nilai yang terkandung dalam identitas mereka sebagai mahasiswa ilmu informasi dan perpustakaan dengan momen dan alasan tertentu dalam isu-isu terkait citra pustakawan yang dibahas dalam komik *One Piece*. Pembaca atau informan dalam tipe ini secara konstan menyetujui pesan yang disampaikan oleh *mangaka*, sehingga mereka selalu berada dalam *dominated position*, hal ini dikarenakan mereka menganggap pesan-pesan dalam keenam teks pilihan yang diproduksi *mangaka* melalui komik *One Piece* merupakan usaha menghadirkan kemungkinan citra pustakawan yang memiliki kinerja dan determinasi yang lebih baik dari realita. Informan dalam tipe ini memilih untuk tetap berusaha mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam identitas mereka sebagai mahasiswa jurusan ilmu informasi dan perpustakaan secara realistis. Maksudnya yaitu meskipun dalam beberapa momen pemaknaan representasi pustakawan fiktif terdapat hal yang kurang sesuai dengan identitas informan namun masih dapat ditoleransi dengan tujuan peningkatan citra pustakawan secara lebih baik. Namun jika informan menemui representasi yang melanggar nilai-nilai identitas dan tidak dapat ditoleransi dalam momen tertentu, maka mereka akan menyatakan adanya penolakan terhadap sebagian atau keseluruhan makna dalam pesan. Mereka menghasilkan posisi pemaknaan secara berganti-ganti dari adanya 3 kemungkinan posisi pemaknaan yang tersedia dalam teori *Encoding/Decoding* Stuart Hall. Informan dalam tipe ini minimal menghasilkan 2 jenis posisi-posisi pemaknaan, hal ini dikarenakan 6 informan ini menyatakan penolakan terhadap sebagian atau keseluruhan pesan dari 6 teks yang mengandung makna tertentu dalam berbagai isu terkait citra pustakawan dalam komik *One Piece*.

Daftar Pustaka

- Ahn, S., Hu, S. X., Damianou, A., Lawrence, N. D., & Dai, Z. (2019). Variational information distillation for knowledge transfer. *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition*, 9163–9171.
- Al-Kadi, T. T., & Alzoubi, A. A. (2023). The Mythologist as a Virologist: Barthes' Myths as Viruses. *Philosophies*, 8(1), 5.
- Amirullah SE. M.M. (2015). Populasi dan Sampel. *Metode Penelitian Manajemen*.
- Bhaskara, A. A. Y., Wardana, I. G., & Marhaeni, A. (2019). Pengaruh Pendidikan, Jenis Kelamin, dan Status Pekerjaan Terhadap Pendapatan Pekerja di Bali. *E-Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 8(9), 1947–1976.
- Bourdieu, P. (1989). *Language and Symbolic Power*. Polity Press.
- Calvert, P., Creaser, C., & Pigott, C. (2019). Information access preferences and behaviour of Blind Foundation Library clients. *Journal of Librarianship and*

- Information Science*, 51(1), 162–170.
<https://doi.org/10.1177/0961000616679880>
- Chan, V. H. Y., Chiu, D. K. W., & Ho, K. K. W. (2022). Mediating effects on the relationship between perceived service quality and public library app loyalty during the COVID-19 era. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 67, 102960.
- Christodoulou, J. A., Cyr, A., Murtagh, J., Chang, P., Lin, J., Guarino, A. J., Hook, P., & Gabrieli, J. D. E. (2017). Impact of Intensive Summer Reading Intervention for Children With Reading Disabilities and Difficulties in Early Elementary School. *Journal of Learning Disabilities*, 50(2), 115–127.
<https://doi.org/10.1177/0022219415617163>
- Donald, I. (2019). Just War? War Games, War Crimes, and Game Design. *Games and Culture*, 14(4), 367–386. <https://doi.org/10.1177/1555412017720359>
- Elleman, A. M., & Oslund, E. L. (2019). Reading Comprehension Research: Implications for Practice and Policy. *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 6(1), 3–11. <https://doi.org/10.1177/2372732218816339>
- Fitriah, H. (2020). *Profesionalitas Pustakawan di Masyarakat*.
- Hadley, G., & Charles, M. (2017). Enhancing extensive reading with data-driven learning. *Language Learning and Technology*, 21(3), 131–152.
- Hall, S. (2003). Encoding/decoding*. In *Culture, media, language* (pp. 117–127). Routledge.
- Hall, S. (2019). Encoding—Decoding (1980). In *Crime and Media* (pp. 44–55). Routledge.
- Hallgren, K. (2018). *The branding of the “new Ukraine” : A media production study of the encoding/decoding of Europeanness during Eurovision Song Contest 2017*.
- Harris, R., & Ormond, B. (2019). Historical knowledge in a knowledge economy—what types of knowledge matter? *Educational Review*, 71(5), 564–580.
- Jankowski, N. W., & Jensen, K. B. (2002). *A handbook of qualitative methodologies for mass communication research*. Routledge.
- Kesharwani, A. (2020). Do (how) digital natives adopt a new technology differently than digital immigrants? A longitudinal study. *Information and Management*, 57(2), 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.im.2019.103170>
- Khan, M. L. (2017). Social media engagement: What motivates user participation and consumption on YouTube? *Computers in Human Behavior*, 66, 236–247. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.024>
- Kriswanto, Y. R., Rozanti, D. W., Kusumawardhani, D., Noprianto, E., Erliyana, E., Setiadi, I. T., & Hanifa, Z. (2019). Kecenderungan topik penelitian di bidang ilmu perpustakaan dan informasi dengan pendekatan kaidah zipf. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 15(1), 114–123.
- Martin, J. (2020). Job satisfaction of professional librarians and library staff. *Journal*

- of Library Administration*, 60(4), 365–382.
- Naibaho, K. (2011). Meretas Kebuntuan Profesi Pustakawan Indonesia. *Media Pustakawan*, 18(1), 24–29.
- Novian, G. N., & Jumino, J. (2020). Stres Kerja Para Pustakawan di Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 9(2), 84–93.
- Putri, E. (2016). Foto Diri, Representasi Identitas Dan Masyarakat Tontonan Di Media Sosial Instagram. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 3(1), 80. <https://doi.org/10.22146/jps.v3i1.23528>
- Salmerón, L., & Llorens, A. (2019). Instruction of Digital Reading Strategies Based on Eye-Movements Modeling Examples. *Journal of Educational Computing Research*, 57(2), 343–359. <https://doi.org/10.1177/0735633117751605>
- Samosir, Z., & Syahfitri, I. (2008). Faktor Penyebab Stres Kerja Pustakawan pada Perpustakaan Universitas Sumatera Utara. *Pustaka*.
- Shastri, D. K., & Chudasma, P. (2022). The perception of ICT skills and challenges of usage of technologies among the library professionals of the Gujarat State during the COVID 19: a comprehensive study. *Quality & Quantity*, 56(3), 1093–1120.
- Sugiyono, D. (2010). *Memahami penelitian kualitatif*.
- Trabelsi-Zoghalmi, A., & Touzani, M. (2019). How real are virtual experiences? For a better understanding of virtual experiences and their impact on consumers' real life. *European Journal of Marketing*, 53(8), 1612–1636.
- Tunggadewi, A. M. (2022). Peran Pustakawan sebagai Penyedia Informasi. *Jurnal Informasi Dan Humas*, 1(1).
- Wahyuni, M. (2015). Peran Pustakawan sebagai Penyedia Informasi. *Iqra, Jurnal*, 09(02), 39–53. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/iqra/article/viewFile/73/225>
- Widya, A. N., & Suwarno, W. (2013). Persepsi Pemustaka Tentang Sikap Pustakawan pada Layanan Sirkulasi di Perpustakaan Daerah Jepara. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(4), 82–96.
- Wiranti, W., Rum, M., & Ramayanti, R. (2021). *Potensi Kerja Alumni Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Dengan Pendekatan SWOT*. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.