

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi mengubah pola akses informasi masyarakat. Informasi tidak lagi bergantung pada media cetak, melainkan hadir dalam bentuk digital yang cepat, luas, dan interaktif. Media digital menjadi ruang utama distribusi informasi publik. Media digital memungkinkan partisipasi aktif pengguna serta komunikasi dua arah yang memperluas jangkauan penyebaran informasi (Kaplan & Haenlein, 2010). Perubahan ini berdampak langsung pada lembaga informasi, termasuk perpustakaan dan lembaga kearsipan. Jika tidak beradaptasi, lembaga tersebut berisiko kehilangan relevansi di tengah perubahan perilaku pengguna (Basuki, 1996). Perpustakaan memiliki fungsi strategis sebagai pengelola, pelestari, dan penyebar informasi. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan menegaskan bahwa perpustakaan bertugas mengelola koleksi sebagai hasil karya tulis, cetak, dan rekam guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, serta rekreasi. Salah satu bentuk koleksi penting adalah koleksi lokal (*local content*). dalam penelitian tentang pengembangan koleksi lokal di perpustakaan umum menyatakan bahwa salah satu tanggung jawab penting perpustakaan adalah mengumpulkan, melestarikan, dan menyediakan informasi lokal untuk memperkuat identitas daerah, budaya lokal, serta menjaga memori sosial masyarakat (CHANG, DURK HYUN, 2020).

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat memiliki koleksi lokal Minangkabau yang memuat sejarah, adat, budaya, dan pemikiran tokoh Minangkabau. Koleksi ini merupakan sumber pengetahuan budaya yang bernilai akademik dan historis. Navis (1984) menegaskan bahwa kebudayaan Minangkabau memiliki sistem adat dan nilai sosial yang khas serta menjadi bagian penting dalam khazanah budaya nasional. Namun, keberadaan koleksi budaya tidak otomatis menjamin tingkat pemanfaatan yang tinggi. Perubahan kebiasaan masyarakat dalam mengakses informasi melalui berbagai media

digital menunjukkan perlunya penyajian informasi koleksi dalam format yang lebih mudah diakses dan dipahami. Kondisi ini mendorong perpustakaan untuk mengembangkan sarana temu kembali informasi yang mampu menjembatani kebutuhan pengguna dengan sumber informasi yang tersedia sehingga koleksi dapat dimanfaatkan secara lebih optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan koleksi dan pola konsumsi informasi masyarakat. Wang et al. (2018) menjelaskan bahwa proses pencarian informasi dipengaruhi oleh jenis sumber informasi serta cara pengguna menilai kualitas dan relevansi informasi yang ditemukan. Oleh karena itu, diperlukan perangkat atau panduan yang dapat membantu pengguna menavigasi sumber informasi secara lebih terarah dan sistematis. Salah satu bentuk layanan referensi yang dapat menjawab kebutuhan tersebut adalah *pathfinder*. Reitz (2014) mendefinisikan *pathfinder* sebagai panduan sumber informasi yang disusun berdasarkan topik tertentu untuk membantu pengguna melakukan penelusuran. Rowley and Hartley (2008) menambahkan bahwa *pathfinder* tidak hanya memuat daftar sumber, tetapi juga menyajikan pengorganisasian informasi secara tematik sehingga mempermudah proses pencarian.

Koleksi Minangkabau di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat dimanfaatkan oleh berbagai kelompok pengguna, terutama mahasiswa, peneliti, pelajar, serta masyarakat umum yang membutuhkan informasi mengenai sejarah, adat, budaya, bahasa, dan tokoh-tokoh Minangkabau. Kelompok pengguna tersebut memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda, namun sama-sama memerlukan akses yang mudah terhadap sumber informasi yang relevan. Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang dapat membantu pengguna menelusuri koleksi Minangkabau secara lebih terarah, sistematis, dan efisien sehingga proses pencarian informasi dapat dilakukan dengan lebih mudah.

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat memiliki koleksi Minangkabau yang cukup beragam dan tercantum dalam sistem *Online Public Access Catalog (OPAC)*. Berdasarkan hasil observasi awal,

terdapat 633 judul koleksi yang berkaitan dengan kata kunci Minangkabau dalam database *OPAC* dan tersimpan pada Koleksi Khusus Sumatera Barat di Ruang Deposit lantai 3. Koleksi tersebut mencakup berbagai topik, seperti sejarah, adat istiadat, bahasa, sastra, agama, tokoh, dan kebudayaan Minangkabau. Meskipun koleksi telah tersedia dan dapat ditelusuri melalui *OPAC*, pengguna masih perlu melakukan pencarian secara mandiri untuk menemukan sumber informasi yang sesuai dengan kebutuhannya.

Berdasarkan hasil observasi awal di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat, informasi mengenai koleksi Minangkabau masih tersebar dalam berbagai jenis koleksi dan umumnya hanya dapat ditelusuri melalui *OPAC* atau penelusuran langsung ke rak koleksi. Meskipun sistem katalog telah tersedia, pengguna masih perlu melakukan pencarian secara mandiri untuk mengetahui koleksi yang relevan dengan topik tertentu. Selain itu, belum tersedia panduan khusus yang mengelompokkan koleksi Minangkabau berdasarkan tema atau subjek sehingga pengguna sering mengalami kesulitan dalam memperoleh gambaran menyeluruh mengenai koleksi yang tersedia. Kondisi tersebut menyebabkan proses penelusuran informasi menjadi kurang efektif, terutama bagi pengguna yang baru pertama kali mencari informasi mengenai budaya dan sejarah Minangkabau. Hasil wawancara dengan pustakawan juga menunjukkan bahwa pengguna sering datang dengan topik yang masih umum, seperti adat Minangkabau, sejarah Minangkabau, atau budaya Minangkabau, tetapi belum mengetahui judul maupun sumber informasi yang sesuai. Kondisi tersebut menyebabkan proses penelusuran informasi memerlukan waktu yang lebih lama karena pengguna harus menelusuri berbagai sumber secara terpisah. Selain itu, belum tersedia media yang mengelompokkan koleksi Minangkabau berdasarkan tema tertentu sehingga pengguna kesulitan memperoleh gambaran mengenai cakupan koleksi yang dimiliki perpustakaan.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan tiga orang pemustaka yang memanfaatkan koleksi Minangkabau. Pemustaka pertama menyatakan bahwa ia sering mengalami kesulitan menentukan koleksi yang

relevan karena hanya mengetahui topik yang dicari tanpa mengetahui judul buku yang sesuai. Pemustaka kedua mengungkapkan bahwa pencarian melalui *OPAC* membantu menemukan koleksi, tetapi masih memerlukan waktu untuk menyeleksi koleksi yang sesuai dengan kebutuhan informasinya. Sementara itu, pemustaka ketiga menyatakan bahwa ia membutuhkan panduan yang dapat menunjukkan koleksi-koleksi Minangkabau berdasarkan tema tertentu agar proses pencarian informasi menjadi lebih terarah. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan sarana yang dapat membantu menemukan dan mengenali koleksi Minangkabau secara lebih sistematis sesuai dengan kebutuhan informasi mereka.

Pathfinder dapat dikembangkan sebagai bentuk kemas ulang informasi. Kemas ulang informasi merupakan salah satu strategi yang dapat dilakukan perpustakaan untuk meningkatkan aksesibilitas dan pemanfaatan informasi oleh pengguna. Cahyadi dan Zulaikha (2024) menjelaskan bahwa kemas ulang informasi menjadi solusi dalam memenuhi kebutuhan informasi masyarakat di era digital melalui penyajian informasi yang lebih menarik, relevan, dan mudah diakses sehingga koleksi perpustakaan dapat dimanfaatkan secara lebih optimal. Radhakrishnan dan Francis (2017) menyebutkan bahwa pengemasan ulang bertujuan meningkatkan nilai guna informasi melalui seleksi, penyederhanaan, dan penyajian kembali dalam bentuk yang lebih komunikatif. Konsep ini relevan dalam konteks koleksi budaya, karena informasi yang bersifat akademik atau historis sering kali membutuhkan penyederhanaan agar mudah dipahami masyarakat umum. Perubahan media distribusi informasi menuntut pemanfaatan platform digital. Dewita, D. A., dkk. (2026) media berbasis teknologi digital yang digunakan untuk mengakses, mengelola, dan menyebarkan informasi secara cepat, luas, dan fleksibel, terutama dalam mendukung kebutuhan akademik seperti penulisan teks ilmiah. Kaplan dan Haenlein (2010) menekankan bahwa media digital efektif membangun interaksi dan keterlibatan audiens. Konten berbasis *visual* juga lebih mudah menarik perhatian dibandingkan daftar teks konvensional.

Pathfinder dipilih dalam penelitian ini karena memiliki karakteristik yang lebih komprehensif dibandingkan daftar koleksi atau bibliografi biasa. Selain menyajikan daftar sumber informasi, *pathfinder* juga dapat memuat deskripsi singkat koleksi, pengelompokan berdasarkan topik, informasi lokasi koleksi, nomor panggil, kata kunci, serta petunjuk penelusuran yang membantu pengguna menemukan informasi secara lebih mudah. Dengan penyajian yang terstruktur dan tematik, *pathfinder* dapat menjadi sarana yang memudahkan pengguna dalam mengenali cakupan koleksi Minangkabau yang tersedia serta menentukan sumber informasi yang paling sesuai dengan kebutuhannya.

Perancangan produk informasi memerlukan pendekatan yang berorientasi pada pengguna. Elsbach dan Stigliani (2018) menjelaskan bahwa *Design Thinking* merupakan pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada pengguna (*human-centered approach*) melalui proses memahami kebutuhan pengguna, mengembangkan berbagai alternatif solusi, serta melakukan pengujian secara iteratif untuk menghasilkan solusi yang relevan dan inovatif. Pendekatan ini memungkinkan pengembangan produk informasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna. Pendekatan ini terdiri dari tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Meinel et al., 2011). Elsbach dan Stigliani (2018) menjelaskan bahwa *Design Thinking* menempatkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, pengalaman, dan perspektif pengguna sebagai dasar dalam proses pengembangan solusi. Melalui pendekatan yang berpusat pada pengguna, perancang dapat menghasilkan solusi yang lebih relevan, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna.

Penggunaan *Design Thinking* dalam layanan informasi telah diterapkan dalam berbagai inovasi layanan publik. Luca dan Ulyannikova (2020) menjelaskan bahwa penerapan *service design thinking* dalam layanan perpustakaan membantu menghasilkan layanan yang lebih berorientasi pada pengguna melalui pemahaman kebutuhan pengguna, kolaborasi dalam pengembangan solusi, serta evaluasi berkelanjutan terhadap layanan yang

diberikan. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya layanan yang lebih relevan, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.. Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan inovasi penyajian koleksi Minangkabau dalam bentuk kemas ulang informasi berupa *pathfinder* yang dirancang menggunakan pendekatan *Design Thinking* dan didiseminasikan melalui media digital. Integrasi antara kemas ulang informasi, *pathfinder* tematik, dan media digital menjadi fokus penelitian ini. Upaya ini diharapkan mampu meningkatkan aksesibilitas serta pemanfaatan koleksi Minangkabau secara lebih luas dan relevan dengan kebutuhan generasi digital.

Berdasarkan hasil observasi awal, wawancara dengan pustakawan, dan wawancara dengan pemustaka, diketahui bahwa pengguna koleksi Minangkabau masih mengalami kesulitan dalam menemukan sumber informasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Pengguna umumnya mengetahui topik yang ingin dicari, tetapi belum mengetahui koleksi yang relevan maupun lokasi koleksi tersebut. Oleh karena itu, perancangan *pathfinder* dilakukan dengan pendekatan *Design Thinking* agar produk yang dihasilkan dapat membantu pengguna menelusuri koleksi Minangkabau secara lebih terarah, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan informasi mereka.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana perancangan produk kemas ulang informasi berupa *pathfinder* koleksi Minangkabau di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat berbasis *Design Thinking* untuk diseminasi?”

1.3.Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Merancang produk kemas ulang informasi berupa *pathfinder* koleksi Minangkabau di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat berbasis *Design Thinking* sebagai media diseminasi informasi.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu perpustakaan dan informasi, khususnya dalam kajian kemas ulang informasi, pengembangan *pathfinder* sebagai alat bantu temu kembali informasi tematik, serta penerapan *Design Thinking* dalam perancangan produk informasi berbasis media digital.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif produk informasi dalam mendukung kegiatan diseminasi informasi serta meningkatkan pemanfaatan koleksi Minangkabau yang dimiliki oleh Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat.

- b. Bagi Pustakawan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media bantu bagi pustakawan dalam memberikan layanan penelusuran informasi serta mengenalkan koleksi Minangkabau kepada pengguna secara lebih mudah dan terarah

- c. Bagi Pemustaka

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pemustaka dalam menemukan informasi mengenai koleksi Minangkabau secara lebih mudah, cepat, terarah, dan sistematis sesuai dengan kebutuhan informasinya.

- d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan produk kemas ulang informasi maupun *pathfinder* pada berbagai subjek atau koleksi lokal lainnya.