



**REPRESENTASI PERPUSTAKAAN DALAM SERIAL ANIMASI
AVATAR**
**REPRESENTATION OF LIBRARY IN ANIMATED SERIES
AVATAR**

Oleh:
Mohamad Iksan Fauzi
Nina Mayesti
Program Studi Ilmu Perpustakaan
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Indonesia
iksan.fauzi2@gmail.com

[DOI: 10.17509/edulib.v9i1.16356](https://doi.org/10.17509/edulib.v9i1.16356)

Abstract

Film is a media representation that can describe something, including a library. Assessing library representation in media such as film would be significant to know libraries concept in communities. This article discusses library representation in the animated series Avatar: The Last Airbender by showing the functions and components of the library depicted in the film. The method used to analyze the data source is a qualitative approach with Roland Barthes's semiotic method, namely the relationship of syntagmatic and paradigmatic analysis to see narrative elements, such as plot, character, and background. Data is obtained from dialogue sentences and scenes that show and describe the library. The units of analysis used are text elements or sequences. The results showed that. The library is represented as a building that has a function to store collections with important information values. The library components that appear in representations are users, collections, facilities and infrastructure. Librarian and funds components do not appear in representations. In conclusions, Exclusion of librarian component in representation illustrates that the role of librarians is still considered less important in society. The most prominent representation is the library which is described as a knowledge storehouse. Representation also shows that information is a very important assets to protect.

Keywords : *library representation, library in movies, animated series*

Article Info

Naskah Diterima :
2019-02-27

Naskah Direvisi:
2019-04-24

Naskah Disetujui:
2019-05-13

Abstrak

Film merupakan salah satu media representasi yang dapat menggambarkan sesuatu, termasuk perpustakaan. Mengkaji representasi perpustakaan dalam media seperti film menjadi penting untuk dapat mengetahui konsep perpustakaan yang berada dalam pikiran masyarakat. Artikel ini membahas representasi perpustakaan dalam serial animasi Avatar: The Last Airbender dengan menunjukkan fungsi dan komponen perpustakaan yang digambarkan dalam serial animasi tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode semiotik Roland Barthes yaitu hubungan analisis sintagmatik dan paradigmatis untuk melihat unsur naratif, seperti alur, tokoh, dan latar. Data diperoleh dari kalimat-kalimat dialog dan adegan yang menunjukkan serta menggambarkan perpustakaan. Unit analisis yang digunakan adalah satuan teks atau sekuen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perpustakaan direpresentasikan sebagai sebuah gedung yang memiliki fungsi untuk menyimpan koleksi dengan nilai informasi yang penting. Komponen perpustakaan yang muncul dalam representasi adalah pengguna, koleksi, sarana dan prasarana. Komponen pustakawan

dan dana tidak tampil dalam representasi. Kesimpulannya, hilangnya komponen pustakawan dalam representasi menggambarkan bahwa peran pustakawan masih dianggap kurang penting dalam masyarakat. Representasi yang paling menonjol adalah perpustakaan yang digambarkan sebagai gudang ilmu pengetahuan. Representasi juga menunjukkan bahwa informasi merupakan aset yang sangat penting untuk dilindungi.

Kata kunci: *representasi perpustakaan, perpustakaan dalam film, serial animasi*

A. PENDAHULUAN

Informasi merupakan bagian dari kebutuhan primer, karena setiap orang dimanapun ia berada pasti akan membutuhkan informasi dalam kehidupannya. Sejak zaman dahulu kala, manusia memiliki cara untuk menyimpan informasi. Informasi tersebut direkam dalam berbagai media yang dianggap paling baik dalam menyimpan informasi. Kumpulan informasi tersebut disatukan dan disimpan dalam tempat yang disebut perpustakaan.

Perpustakaan merupakan tempat berkumpulnya informasi-informasi penting yang dikumpulkan dari berbagai sumber sehingga dapat dimanfaatkan oleh pengunjung perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Ketika kebutuhan informasi sudah terpenuhi, manusia dapat melakukan pekerjaannya dengan lebih baik. Namun, informasi yang dicari oleh manusia tidak selalu untuk tujuan yang baik, yaitu memenuhi kebutuhan hidupnya. Informasi bisa digunakan demi tujuan yang tidak baik seperti untuk melakukan kejahatan, mencari kelemahan pihak lain, hingga digunakan untuk memulai atau memenangkan peperangan. Hal tersebut menunjukkan betapa pentingnya informasi, sehingga dapat mempengaruhi kehidupan seseorang, sekelompok orang ataupun kehidupan yang ada di seluruh dunia.

Film merupakan salah satu media representasi yang dapat menggambarkan sesuatu, termasuk perpustakaan. Menurut Hall (2013), representasi adalah cara memproduksi konsep di dalam pikiran kita melalui bahasa. Dengan demikian, mengkaji representasi perpustakaan dalam media seperti film menjadi penting untuk dapat

mengetahui konsep perpustakaan yang berada dalam pikiran masyarakat.

Beberapa penelitian sebelumnya terkait representasi perpustakaan dalam film antara lain tesis yang berjudul "The Depiction of American Public Librarians in Film" oleh Tom Goodfellow (2000). Dengan metode analisis isi, Goodfellow mengkaji 46 judul film di Amerika. Kajian tersebut menunjukkan bahwa perpustakaan umum dalam film Amerika lebih sering digambarkan secara positif, dengan representasi koleksi yang banyak dan akses yang mudah.

Penelitian lain dilakukan oleh Mira Azzasyofia pada tahun 2012 yang mengkaji film *The Librarian: Quest for the Spear*. Dalam film tersebut perpustakaan digambarkan memiliki koleksi benda-benda pusaka yang berpengaruh dalam sejarah perkembangan dunia. Pustakawan digambarkan sebagai seseorang yang pintar, cerdas, berwawasan luas, serta memiliki pengetahuan dalam segala bidang dan mampu melakukan kegiatan lain di luar kegiatan mengolah informasi dalam perpustakaan.

Dalam konteks film Indonesia, penelitian yang pernah dilakukan adalah mengenai wacana perpustakaan sebagai ruang marjinal (Mayesti, 2018). Menggunakan metode *Multimodal Critical Discourse Analysis*, penelitian tersebut mengkaji representasi perpustakaan yang muncul dalam film Indonesia era 2000-an.

Berbeda dengan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian ini akan berfokus pada media film serial animasi, yaitu *Avatar: The Last Airbender*. Serial animasi tersebut bercerita tentang seorang anak berumur 12 tahun bernama Aang yang

menjadi seorang Avatar, yang dapat mengendalikan empat elemen sekaligus, dimana pada cerita tersebut seseorang hanya dapat mengendalikan satu elemen saja.

Ketika Aang mengetahui bahwa dirinya adalah seorang Avatar, ia tidak dapat menerima kenyataan tersebut dan melarikan diri hingga terkurung dalam bongkahan es dan menghilang selama seratus tahun. Hilangnya Avatar tersebut memicu Negara Api untuk memulai peperangan terhadap tiga negara lainnya. Setelah Aang berhasil ditemukan dan keluar dari bongkahan es, Aang yang mengetahui terjadi peperangan yang dimulai oleh Negara Api ingin menghentikan peperangan tersebut, dimana kewajiban bagi seorang Avatar untuk membawa kedamaian bagi seluruh dunia. Untuk melakukan kewajibannya tersebut, Aang dan teman-temannya mengumpulkan pasukan serta mencari dan mengumpulkan informasi yang berguna agar dapat menghentikan peperangan tersebut. Pada saat proses pencarian itulah *scene* mengenai perpustakaan dan informasi muncul dalam serial animasi ini.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Perpustakaan

Kamus Besar Bahasa Indonesia mencantumkan istilah perpustakaan sebagai: (1) tempat, gedung, ruang yang disediakan untuk pemeliharaan dan penggunaan koleksi buku dsb; (2) koleksi buku, majalah, dan bahan kepustakaan lainnya yang disimpan untuk dibaca, dipelajari, dibicarakan. Dalam [Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007](#) tentang Perpustakaan dicantumkan pada Pasal 1 bahwa perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka.

Perpustakaan dibentuk oleh masyarakat. Sikap dan kekuatan sosial, ekonomi, politik masyarakat turut membentuk dan mempengaruhi tujuan institusi perpustakaan. Apa yang menjadi tujuan diselenggarakannya sebuah perpustakaan sangat dipengaruhi oleh masyarakat tempat perpustakaan tersebut berada.

Secara umum, perpustakaan menjalankan beberapa fungsi mendasar, seperti menyeleksi bahan dan pengembangan koleksi, pemesanan dan pengadaan bahan, menyediakan dan menyebarkan informasi dalam beragam bentuk, konservasi dan preservasi bahan, serta menyediakan program pendidikan ([Rubin, 2017](#)).

Pusat Informasi

Pusat informasi adalah lembaga penyedia informasi yang memberikan layanan terbaiknya mengenai suatu bidang subjek yang cakupannya spesifik dan terbatas. Pusat informasi dibentuk dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi pemakainya dalam bidang subjek khusus dengan menyediakan data dan informasi yang terseleksi, dan untuk memberikan solusi seperti konsultan yang memecahkan masalah. Umumnya, pusat informasi lebih mengutamakan penanganan informasi yang terkandung dalam sebuah dokumen daripada dokumen itu sendiri, yang kemudian diolah dan disebar (Laksmi, 2010).

Komponen Perpustakaan

a. Pengguna

Menurut [Undang-Undang nomor 43 tahun 2007](#) tentang Perpustakaan, pengguna atau pemustaka adalah pengguna perpustakaan, yaitu perseorangan, kelompok orang, masyarakat atau lembaga yang memanfaatkan fasilitas layanan perpustakaan. [Mcmenemy \(2009\)](#) menyatakan bahwa pengguna perpustakaan adalah anak-anak dan remaja, pelajar, warga yang tidak bekerja, warga yang bekerja,

warga dengan disabilitas, kelompok komunitas, dan sekolah.

b. Koleksi

Menurut [Undang-Undang Republik Indonesia nomor 43 tahun 2007](#) tentang Perpustakaan, koleksi perpustakaan adalah semua informasi dalam bentuk karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam dalam berbagai media yang mempunyai nilai pendidikan yang dihimpun, diolah, dan dilayankan.

Pengembangan koleksi menurut [Johnson \(2018\)](#) adalah proses pengembangan atau pembangunan koleksi perpustakaan yang bijaksana dalam menanggapi prioritas kelembagaan dan kebutuhan serta minat masyarakat atau pengguna. Tanggung jawab koleksi sering kali merupakan bagian dari serangkaian tanggung jawab yang antara lain mencakup: memilih bahan dalam semua format untuk akuisisi dan akses, meninjau dan menegosiasikan kontrak, mengelola koleksi melalui penyiangan, pembatalan, penyimpanan informasi, dan pelestarian.

Tugas dan pentingnya tanggung jawab ini bervariasi antara satu perpustakaan dengan perpustakaan lainnya. Masing-masing tanggung jawab ini membutuhkan pengetahuan tentang keuangan, SDM, tujuan, nilai-nilai, dan prioritas perpustakaan, serta organisasi induk dan komunitas yang dilayani perpustakaan.

c. Pustakawan

Berdasarkan [Undang-Undang Republik Indonesia nomor 43 tahun 2007](#) tentang Perpustakaan, pustakawan adalah seseorang yang memiliki kompetensi yang diperoleh melalui pendidikan dan/atau pelatihan kepustakawanan serta mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk melaksanakan pengelolaan dan pelayanan perpustakaan.

Kata pustakawan berasal dari kata "pustaka". Dengan demikian penambahan kata "wan" diartikan sebagai orang yang

pekerjaannya atau profesinya terkait erat dengan dunia pustaka atau bahan pustaka. Pustakawan atau *librarian* adalah seorang tenaga kerja bidang perpustakaan yang telah memiliki pendidikan ilmu perpustakaan, baik melalui pelatihan, kursus, seminar, maupun dengan kegiatan sekolah formal. Pustakawan ini orang yang bertanggung jawab terhadap gerak maju roda perpustakaan ([Suwarno, 2011](#)).

d. Dana

Segala bentuk instansi dan lembaga, termasuk perpustakaan memerlukan dana. Dana diperlukan untuk melakukan kegiatan, termasuk menggaji pegawai. Perpustakaan memerlukan dana yang berkelanjutan, sejalan dengan perkembangan yang ada. Agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna pada satu sisi, dan mengadakan koleksi yang mutakhir diperlukan dana. [Mcmenemy \(2009\)](#) menyatakan bahwa perpustakaan umum memerlukan dana yang diperoleh dari pemerintah daerah maupun pusat, dana tersebut kemudian akan diatur tergantung bagaimana tiap kebijakan dan kebutuhan perpustakaan yang bersangkutan.

e. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana diperlukan untuk melakukan kegiatan perpustakaan. Sarana dan prasarana merupakan dukungan fisik atau organisasi dari suatu sistem, pengembangan, atau aplikasi. Tentu saja, sarana dan sarana bukanlah segalanya, tetapi mencakup begitu banyak aspek kehidupan kita mulai dari jalan yang kita lalui hingga teknologi yang kita gunakan, dari cara kota mengatur kita hingga sumber daya alam yang kita gunakan, dari buku-buku yang kita baca sampai bagaimana ide-ide kita terbentuk dan beredar ([Mickiewicz, 2016](#)).

Dalam era teknologi informasi, di samping sarana dan prasarana yang bersifat manual, diperlukan pula fasilitas yang mendukung kegiatan otomatisasi perpustakaan. Komputer dan fasilitas komunikasi telah menjadi bagian yang mutlak dan diperlukan

untuk perpustakaan. Perpustakaan masa kini merupakan jaringan infrastruktur yang terintegrasi, saling menguatkan, berkembang untuk membantu meningkatkan layanan perpustakaan (Mattern, 2014).

Fungsi Perpustakaan dalam Masyarakat

Menurut Undang-Undang nomor 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan, perpustakaan sebagai sistem pengelolaan rekaman gagasan, pemikiran, pengalaman, dan pengetahuan umat manusia mempunyai fungsi utama melestarikan hasil budaya umat manusia tersebut, khususnya yang berbentuk dokumen karya cetak dan karya rekam lainnya, serta menyampaikan gagasan, pemikiran, pengalaman, dan pengetahuan umat manusia kepada generasi-generasi selanjutnya.

Selama berabad-abad perpustakaan telah memiliki banyak tujuan dan fungsi, seperti: kearsipan, keagamaan, pendidikan, pengembangan diri, dan hiburan. Perpustakaan menjadi bagian yang sangat melebur dalam budaya yang menciptakannya. Sejak perpustakaan dimulai, tumbuh, berubah, bahkan menurun sesuai dengan budaya yang memproduksinya. Itulah sifat perpustakaan: ia tidak ada dalam ruang hampa dan kekuatannya tumbuh, surut, dan mengalir bersama masyarakatnya (Rubin, 2017).

Representasi

Istilah representasi memiliki arti perwakilan atau perbuatan mewakili. Secara umum, representasi adalah proses sosial dari presentasi objek (misalnya dalam acara, fenomena, atau kelompok sosial). Dalam proses ini bentuk-bentuk konkret memberikan konsep ideologis yang memberi makna pada objek. Artinya, objek tidak memiliki tampilan alami tetapi dibentuk oleh mode "presentasi ulang".

Hall (2013) menyatakan bahwa representasi merupakan proses produksi makna melalui bahasa. Cara berkomunikasi

dengan orang lain adalah dengan menggunakan tanda dan bahasa. Bahasa dapat menggunakan tanda sebagai simbol, sebagai pengganti dari suatu objek atau sebagai referensi dari objek yang bersangkutan. Representasi dapat menjadikan ide-ide abstrak, imajinasi, dan benda-benda lain yang tidak nyata menjadi bagian dari dunia kita.

Serial Animasi

Beaver (2015) menyatakan bahwa serial merupakan film dalam durasi pendek yang disajikan dalam beberapa episode dan tayang pada periode tertentu dalam jangka waktu beberapa minggu. Sedangkan film animasi pada umumnya merupakan film yang digambar secara individual dan difoto frame demi frame. Setiap frame memiliki sedikit perbedaan dengan frame lainnya sehingga dapat menimbulkan ilusi seperti sedang bergerak ketika ditampilkan secara cepat. Sekarang ini film animasi dapat diproduksi dengan menggunakan berbagai media artistik, seperti animasi lilin, animasi komputer, animasi boneka, dan animasi pasir.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang merupakan metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang -oleh sejumlah individu atau sekelompok orang- dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2010).

Metode yang digunakan adalah semiotik dengan analisis yang dikemukakan oleh Ferdinand de Saussure yang disempurnakan oleh Roland Barthes bahwa setiap karya naratif memiliki hubungan sintagmatik dan hubungan paradigmatis.

Unit analisis yang digunakan adalah satuan teks atau sekuen. Sekuen harus terpusat pada suatu hal tertentu, seperti perbuatan yang sama, ide yang sama, dan

pemikiran yang sama. Sekuen harus membentuk suatu waktu dan ruang yang koheren: sesuatu yang terjadi pada tempat atau waktu yang sama atau beberapa tempat dan waktu yang tercakup dalam satu masa; seperti suatu periode dalam kehidupan seorang tokoh, serangkaian contoh atau bukti-bukti untuk mendukung suatu gagasan. Selain itu, masing-masing sekuen dapat menjadi elemen dari sekuen yang lebih besar, sehingga seluruh teks membentuk teks yang maksimal (Zaimar, 2014).

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Sintagmatik

Analisis sintagmatik digunakan untuk menunjukkan dan menjelaskan hubungan sebab-akibat dari peristiwa atau adegan.

Analisis Pengaluran

Analisis ini berisi tentang urutan satuan peristiwa yang akan membentuk cerita. Urutan cerita tersebut akan diberikan penomoran tunggal. Urutan tersebut disebut dengan satuan isi cerita. Dari satuan isi cerita tersebut terdapat 188 satuan isi cerita yang mengurutkan adegan dalam serial animasi ini.

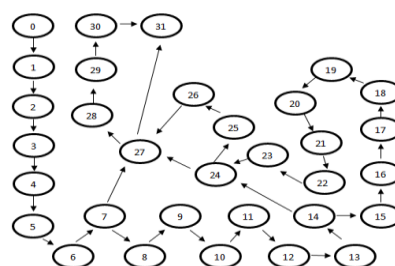
Satuan isi cerita yang menjelaskan tentang perpustakaan terdiri atas sekuen 41, 42, 43, 44, 46, 47, 68, 69, 71, 75, 76, 84, 84.a, 86, 91, 92, 93, 94, 106, 116, 117, 121, 126, 135, 136, 145, 146, 151, 155, 179, 185. Dari satuan isi cerita tersebut, dijelaskan tentang lokasi perpustakaan, gedung perpustakaan, koleksi perpustakaan, fasilitas perpustakaan, tujuan perpustakaan, dan

pengunjung perpustakaan. Dalam kelompok ini perpustakaan digambarkan sebagai bangunan yang sangat besar, megah, memiliki desain yang indah, namun sulit untuk didatangi dan juga kondisi sekitar perpustakaan yang dapat mengakibatkan gedung perpustakaan menjadi rusak. Meskipun keadaan bagian luar perpustakaan sudah terkubur oleh pasir, keadaan bagian dalam perpustakaan masih dapat berfungsi dengan baik, kecuali pada bagian informasi mengenai Negara Api karena sudah rusak akibat dibakar secara sengaja oleh pengunjung sebelumnya, yaitu warga negara api.

Tujuan dari perpustakaan ini adalah untuk memenuhi kebutuhan informasi pengguna sehingga bermanfaat bagi kehidupan. Pengguna akan merasa senang ketika mereka menemukan informasi yang mereka cari. Perpustakaan ini memiliki fasilitas yang unik, yaitu planetarium. Selain bermanfaat untuk tujuan penelitian, planetarium ini juga bermanfaat untuk digunakan sebagai sarana rekreasi.

Analisis Alur

Alur yang digambarkan dalam serial animasi *Avatar: The Last Airbender* memiliki alur maju dan memiliki hubungan sebab akibat. Analisis alur dalam serial animasi ini akan menggunakan fungsi utama dalam penjabarannya. Fungsi utama merupakan gabungan dari beberapa satuan isi cerita untuk menunjukkan hubungan sebab-akibat. Urutan fungsi utama dalam serial animasi ini terdiri dari 32 butir seperti yang ditunjukkan dalam gambar 1.



Gambar 1
Fungsi Utama

Fungsi utama adalah urutan peristiwa yang memiliki hubungan logis atau hubungan sebab-akibat yang menjadikan dasar cerita. Berdasarkan analisis alur yang telah dilakukan, serial animasi ini memiliki satu alur, yaitu alur tentang perpustakaan. Penjelasan bagan fungsi utama adalah sebagai berikut:

Sokka ingin merencanakan kegiatan mereka untuk selanjutnya (fungsi utama nomor 1) mengakibatkan kelompok mereka pergi ke Misty Palm Oasis (fungsi utama nomor 2 dan 3). Di tempat itu, Aang bertemu dengan Profesor Zai hingga akhirnya mereka berbincang-bincang mengenai perpustakaan (fungsi utama nomor 4 dan 5). Pembicaraan tersebut mengakibatkan Sokka menjadi ingin mengunjungi perpustakaan (fungsi utama nomor 6). Pengendali pasir merasa tertarik saat melihat Appa (fungsi utama nomor 7). Aang dan teman-temannya menaiki Appa untuk mencari perpustakaan, tapi yang mereka temukan hanyalah bangunan kecil yang ada di tengah padang pasir (fungsi utama nomor 8 dan 9).

Seekor rubah datang dan masuk ke dalam bangunan tersebut (fungsi utama nomor 10). Kejadian itu mengakibatkan Sokka menyadari bahwa bangunan tersebut adalah bagian dari perpustakaan (fungsi utama nomor 11). Toph menggunakan kekuatannya memastikan apakah perkataan Sokka benar (fungsi utama nomor 12). Sokka ingin memasuki perpustakaan dengan cara yang sama dengan rubah (fungsi utama nomor 13). Toph yang tidak bisa melihat memilih untuk menunggu di luar perpustakaan (fungsi utama nomor 14). Setelah memasuki gedung perpustakaan, Aang dan teman-temannya merasa kagum dengan desain dalam gedung perpustakaan (fungsi utama nomor 15). Wan Shi Tong mengusir keberadaan Aang dan teman-temannya (fungsi utama nomor 16). Wan Shi Tong mengizinkan Aang dan teman-temannya untuk menggunakan perpustakaan

dengan syarat menyumbangkan ilmu pengetahuan terlebih dahulu (fungsi utama nomor 17).

Aang dan teman-temannya menelusuri perpustakaan sambil mencari informasi yang mereka butuhkan (fungsi utama nomor 18). Sokka berhasil menemukan selembar kertas yang berisi informasi mengenai Negara Api, tetapi tidak mendapatkan informasi lebih lanjut karena pusat informasi tentang Negara Api sudah terbakar habis (fungsi utama nomor 19). Seekor rubah berusaha membantu Aang dan teman-temannya dengan mengantar mereka ke planetarium sehingga mereka mendapatkan informasi yang mereka butuhkan (fungsi utama nomor 20 dan nomor 21). Wan Shi Tong yang menyadari kalau dirinya telah dibohongi berusaha menyerang Aang dan teman-temannya hingga menenggelamkan gedung perpustakaan kedalam padang pasir (fungsi utama nomor 22 dan nomor 23). Toph yang sedang berada diluar perpustakaan menyadari bahwa gedung perpustakaan perlahan-lahan tenggelam kedalam pasir berusaha untuk menahan agar tidak tenggelam dengan menggunakan kekuatannya (fungsi utama nomor 24).

Wan Shi Tong masih mengejar Aang dan teman-temannya, tetapi Sokka ingin kembali ke planetarium karena ia belum mendapatkan informasi yang ia butuhkan (fungsi utama nomor 25). Setelah Sokka dan Aang kembali ke planetarium, Wan Shi Tong masih mengejar Katara dan Profesor Zai (fungsi utama nomor 26). Toph masih menahan gedung perpustakaan agar tidak tenggelam, kemudian ia diserang oleh pengendali pasir yang bertujuan untuk menangkap Appa, akibatnya Appa berhasil ditangkap dan dibawa pergi oleh pengendali pasir (fungsi utama nomor 27). Wan Shi Tong berusaha untuk menyerang Katara, namun Sokka berhasil melindunginya dengan memukul kepala Wan Shi Tong hingga terjatuh (fungsi utama nomor 28). Aang dan

teman-temannya berhasil keluar dari perpustakaan, tetapi Profesor Zai tidak mau meninggalkan perpustakaan (fungsi utama nomor 29 dan nomor 30). Sokka dan Katara sangat senang karena mendapatkan informasi penting, Aang menangis akibat kehilangan Appa (fungsi utama nomor 31).

2. Analisis Paradigmatik

Analisis paradigmatik akan menjelaskan penokohan dan latar tempat untuk mendukung penjelasan mengenai representasi perpustakaan pada serial animasi ini.

Analisis Tokoh

Urutan analisis tokoh pada serial animasi *Avatar: The Last Airbender* pada episode yang berjudul *The Library* ini diurutkan sesuai dengan frekuensi kemunculan tokoh, mulai dari tokoh utama hingga tokoh pendukung. Analisis tokoh ini mencakup deskripsi fisik dan sifat dari tokoh yang bersangkutan. Tokoh utama dalam serial animasi ini yang diurutkan berdasarkan frekuensi kemunculannya dalam satuan isi cerita, yaitu Sokka yang muncul dalam satuan isi cerita yaitu pada 75 sekuen, Aang 67 sekuen, Profesor Zai 39 sekuen, Wan Shi Tong, 37 sekuen, Katara 32 sekuen, Toph 23 sekuen, Appa 18 sekuen, Rubah 13 sekuen, Pengendali Pasir 9 sekuen, Momo 7 sekuen, serta tokoh lainnya yang muncul pada kurang dari 2 sekuen.

Tokoh Utama

Tokoh utama yang melakukan petualangan dalam serial animasi ini adalah Aang, Sokka, Katara, Toph, dan juga hewan peliharaan Aang, yaitu Appa dan Momo. Pada episode yang berjudul *The Library*, tokoh tersebut berperan sebagai pengunjung perpustakaan yang sedang berlibur sambil mencari informasi.

1. Aang

Aang adalah tokoh utama dalam serial animasi ini. Aang berumur 112 tahun karena pada usia 12 tahun ia melarikan diri dari Kuil Udara Selatan hingga mengurung dirinya dalam bongkahan es yang mengakibatkan dirinya terkurung selama 100 tahun. Aang merupakan seorang Avatar, yaitu satu-satunya orang di bumi yang dapat mengendalikan 4 elemen sekaligus. Aang digambarkan sebagai sesosok anak kecil yang tidak memiliki rambut namun memiliki motif tato berbentuk seperti panah. Aang membawa sebuah tongkat yang berfungsi untuk membantu jurus pengendalian udara dan juga membantunya agar bisa terbang menggunakan pengendalian udara.

2. Sokka

Sokka merupakan orang yang paling pintar dalam kelompok yang melakukan petualangan bersama Aang. Karena memiliki kemampuan untuk menganalisa keadaan dan mampu membuat keputusan yang tepat pula, maka Sokka sering menjadikan keputusannya sebagai patokan untuk perjalanan selanjutnya. Sokka digambarkan sebagai seorang remaja dengan rambut diikat, memakai pakaian berwarna biru yang merupakan pakaian Suku Air. Sokka selalu membawa tas yang berisi senjata seperti bomerang dan pisau kecil, dan juga beberapa kertas yang berisi informasi yang berhasil ia kumpulkan dalam perjalanan.

3. Katara

Katara yang merupakan adik perempuan Sokka adalah guru pengendalian air bagi Aang. Katara dan Sokka telah kehilangan sosok ibu sejak mereka masih kecil akibat serangan yang dilakukan oleh Negara Api yang sedang memburu para pengendali air. Katara digambarkan sebagai seorang remaja dengan penampilan yang sangat mirip dengan kakaknya. Katara selalu membawa kantung yang berisi air.

4. Toph

Toph adalah seorang pengendali bumi yang berasal dari keluarga bangsawan Kerajaan Bumi. Meskipun buta, Toph masih dapat melihat dengan cara merasakan getaran lewat telapak kakinya. Toph memiliki sifat yang angkuh dan jahil, ia suka mengganggu teman-temannya pada saat-saat tertentu. Toph digambarkan seperti anak-anak biasa namun memiliki mata yang digambarkan agak buram.

5. Appa dan Momo

Appa adalah seekor bison yang bisa terbang. Appa digambarkan sebagai seekor bison raksasa yang memiliki tiga pasang kaki. Appa merupakan hewan peliharaan serta teman bagi Aang. Sedangkan Momo adalah seekor lemur yang bisa terbang. Momo digambarkan sebagai binatang yang memiliki wajah yang lebih mirip seekor monyet daripada seekor lemur.

Tokoh Pendukung

Tokoh pendukung ini adalah Profesor Zai, Wan Shi Tong, rubah, Pengendali pasir, pedagang minuman, dan warga Negara Api. Tokoh utama dan tokoh pendukung bertemu ketika tokoh utama sedang melakukan perjalanan.

Analisis Latar

Latar yang digunakan adalah bumi, namun dengan peta wilayah yang sangat berbeda. Saat episode ini dimulai, latar pertama adalah dataran diatas sarang berang-berang, dilanjutkan dengan Misty Palm Oasis, padang pasir, dan terakhir adalah Perpustakaan Wan Shi Tong.

3. Representasi Perpustakaan

Perpustakaan yang digambarkan dalam serial animasi ini berada di tengah padang pasir, bahkan hampir seluruh bangunan perpustakaan sudah terkubur oleh pasir. Lokasi ini sangat menyulitkan

pengunjung ketika mengunjunginya. Perpustakaan yang ideal adalah perpustakaan yang memiliki lokasi yang strategis dan mudah dikunjungi sehingga memudahkan pengguna ketika mengunjunginya. Meskipun perpustakaan ini dinyatakan sebagai perpustakaan yang sangat lengkap sehingga informasi apapun yang dicari pasti dapat ditemukan di dalam perpustakaan tersebut, namun menjadi sesuatu yang sangat percuma ketika pengunjung memiliki kesulitan untuk mengunjungi perpustakaan tersebut.

Perpustakaan dalam serial animasi ini berfungsi sebagai sebuah ruangan, bagian sebuah gedung, ataupun gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang disimpan menurut tata susunan tertentu untuk digunakan pembaca. Namun masih ada beberapa komponen yang tidak terdapat dalam perpustakaan ini, dimana seharusnya setiap komponen tersebut harus ada di setiap perpustakaan. Komponen perpustakaan terbagi dalam 5 bagian, yaitu:

1. Pengguna

Pengguna perpustakaan ini adalah Aang dan teman-temannya beserta Profesor Zai yang sedang mencari informasi. Pada awalnya, perpustakaan ini menerima siapapun yang ingin mengunjungi serta menggunakan perpustakaan tersebut, namun suatu kejadian mengakibatkan pemilik perpustakaan tersebut melarang siapapun untuk memasuki perpustakaan. Dengan syarat menyumbangkan ilmu pengetahuan dalam bentuk apapun, pengunjung baru diperbolehkan menggunakan perpustakaan.

2. Koleksi

Seluruh koleksi perpustakaan ini digambarkan berupa bahan tercetak dalam bentuk buku dan gulungan kertas. Koleksi perpustakaan terdiri dari berbagai jenis subjek. Koleksi perpustakaan diletakkan di

rak yang ukurannya cukup besar dan sangat tinggi. Koleksi pada perpustakaan ini diatur berdasarkan susunan tertentu, namun tidak diketahui sistem yang digunakan untuk susunan tersebut. Berdasarkan adegan dan dialog yang muncul, koleksi mengenai Negara Api berada dalam satu ruangan khusus. Meskipun tidak diperlihatkan secara langsung, keberadaan mengenai ruangan khusus untuk informasi mengenai negara lain mungkin juga terdapat dalam perpustakaan tersebut.

3. Pustakawan

Berdasarkan [Undang-Undang Republik Indonesia nomor 43 tahun 2007](#) tentang Perpustakaan, pustakawan adalah seseorang yang memiliki kompetensi yang diperoleh melalui pendidikan dan/atau pelatihan kepustakawanan serta mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk melaksanakan pengelolaan dan pelayanan perpustakaan. Dalam serial animasi ini, tidak diketahui latar belakang dari Wan Shi Tong dan rubah yang membantunya. Namun, Wan Shi Tong sebagai roh pengetahuan yang agung mengetahui banyak ilmu pengetahuan sehingga memungkinkan ia untuk mengerti tentang kegiatan perpustakaan dan mampu untuk melakukan kegiatan perpustakaan. Sayangnya tidak diketahui lebih lanjut dan tidak ditampilkan dalam serial animasi ini tentang adanya pihak lain yang bekerja di dalam perpustakaan sehingga adanya pustakawan dalam perpustakaan tersebut masih diragukan.

4. Dana

Dalam serial animasi ini tidak diketahui mengenai sumber dana dan kegiatan lainnya yang berkaitan dengan dana. Dana merupakan bagian terpenting dalam kegiatan perpustakaan karena dengan adanya dana perpustakaan dapat melakukan kegiatan lainnya seperti pengadaan. Dalam serial animasi ini diperlihatkan bahwa perpustakaan mendapatkan sumbangan koleksi dari

pengunjung, namun sangatlah tidak mungkin jika pengadaan hanya melalui sumbangan saja.

5. Sarana dan Prasarana

Perpustakaan ini memiliki gedung yang cukup besar dengan banyak ruangan yang tersedia didalamnya. Ketika memasuki gedung perpustakaan, Aang dan teman-temannya masuk melalui bagian atas perpustakaan, terlihat perpustakaan tersebut memiliki beberapa lantai. Dimana pada tiap lantai terdapat rak-rak buku yang cukup banyak. Sayangnya dalam perpustakaan ini tidak ditemukan adegan atau peristiwa yang menunjukkan adanya ruang baca. Ruang baca diperlukan oleh pengguna agar dapat membaca buku yang mereka temukan dengan nyaman. Dalam serial animasi ini, pengguna yang ingin membaca koleksi perpustakaan hanya bisa duduk di samping rak buku sambil membaca koleksi yang ditemukannya. Perpustakaan ini memiliki fasilitas pendukung yaitu planetarium.

Dalam serial animasi ini, keberadaan benda langit seperti matahari dan bulan berpengaruh kepada pengendali air dan pengendali api. Adanya planetarium di dalam perpustakaan juga untuk mendukung isi cerita. Sokka mendapatkan informasi mengenai gerhana matahari melalui planetarium sehingga ia mengetahui bahwa pada saat gerhana matahari tersebut pengendali api kehilangan kekuatannya. Pada episode lain diceritakan bahwa pada saat bulan purnama, para pengendali air mendapatkan kekuatan tambahan. Jadi keberadaan planetarium dalam perpustakaan ini adalah untuk mendukung isi cerita secara keseluruhan.

Dari penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa dua komponen perpustakaan tidak terdapat dalam serial animasi ini, yaitu pustakawan dan dana. Padahal pustakawan dan dana merupakan komponen penting dimana jika tidak terdapat di perpustakaan,

maka perpustakaan tidak dapat melayani penggunaanya dengan baik. Jika perpustakaan lebih mengutamakan koleksi perpustakaan untuk dimanfaatkan oleh pengguna dalam mencari informasi, pusat informasi lebih mengutamakan informasi yang terkandung dalam sebuah dokumen dibandingkan dengan dokumen itu sendiri. Perpustakaan dalam serial animasi ini lebih mengutamakan manusia untuk memanfaatkan perpustakaan untuk memperbaiki diri, sehingga dalam konteks tersebut informasi lebih diutamakan dibanding dokumen yang berisi informasi tersebut. Terlebih dalam perpustakaan ini terdapat planetarium yang sangat berguna dalam mencari informasi yang sangat spesifik, sehingga perpustakaan dalam serial animasi ini lebih cocok jika disebut sebagai pusat informasi.

KESIMPULAN

Representasi perpustakaan dalam film serial animasi ini menunjukkan bahwa belum semua komponen penting yang seharusnya ada di perpustakaan ditampilkan. Bahkan komponen yang sangat penting yaitu pustakawan tidak digambarkan dengan jelas dalam serial animasi ini. Hilangnya

komponen pustakawan dalam representasi menggambarkan bahwa peran pustakawan masih dianggap kurang penting dalam masyarakat. Keberadaan pustakawan sebagai sosok yang mengelola perpustakaan dipandang tidak perlu ditonjolkan.

Representasi perpustakaan yang paling menonjol dalam serial animasi ini adalah perpustakaan yang digambarkan sebagai gudang ilmu pengetahuan yang ada di seluruh dunia, sehingga apapun yang dicari pasti dapat ditemukan di perpustakaan tersebut. Pihak yang membangun perpustakaan tersebut menyatakan bahwa ia membangun perpustakaan tersebut agar dapat dimanfaatkan oleh manusia supaya kehidupan manusia menjadi lebih baik, bukan untuk saling menghancurkan satu sama lain.

Perpustakaan dalam serial animasi ini lebih cocok jika disebut sebagai pusat informasi karena lebih mengutamakan informasi untuk sampai ke pengguna dibandingkan dengan dokumen yang berisi informasi tersebut.

Representasi juga menunjukkan bahwa informasi merupakan aset yang sangat penting hingga perlu dicari, dilindungi, dan tidak dapat diabaikan karena informasi tersebut tidak ternilai harganya.

DAFTAR PUSTAKA

- Beaver, F. (2015). *Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Analysis*. 5th ed. New York: Peter Lang.
- Goodfellow, T. (2000). *The Depiction of American Public Libraries in Film*.
- Hall, S. (Ed.). (2013). *Representation: Cultural representations and signifying practices* (Vol. 2). Sage.
- Johnson, P. (2018). *Fundamentals of collection development and management*. American Library Association.
- Laksmi, Soseyo-Salim, T., Imansyah, A. (2011). *Manajemen Lembaga Informasi: Teori dan Praktik*. Jakarta: Penaku.
- Mattern, S. (2014). *Library as infrastructure*. *Places Journal*.
- Mayesti, N. (2018). *Library Scenes in Indonesian Movies: Discourse of Marginal Space*. Proceeding International Conference on Library, Archives, and Information Sciences 2018. Depok: Universitas Indonesia, October 29.
- Mcmenemy, D. (2009). *The Public Library*. London: Facet Publishing.

- Mickiewicz, P. (2016). Infrastructure & Future Library. A Reflection on " Scaffolding, Hard and Soft". *spheres: Journal for Digital Cultures*, 3, 1-4.
- Republik Indonesia. (2007). *Undang-Undang No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan*.
- Rubin, R. E. (2017). *Foundations of library and information science*. American Library Association.
- Suwarno, W. (2011). *Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Zaimar, O. (2014). *Semiotik dan Penerapannya dalam Karya Sastra*. Jakarta: Komodo Books.