

**PERSEPSI PEMUSTAKA ATAS SUARA GAMELAN TERHADAP  
TINGKAT KENYAMANAN LITERASI DI PERPUSTAKAAN  
LINGKUNGAN FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN (FSP)  
ISI SURAKARTA**

**LAPORAN PENELITIAN PEMULA**



Oleh:  
**Sartini, S.I. Pust.**  
NIP.1976111382001122002

Dibiayai dari DIPA ISI Surakarta sesuai dengan  
Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Program Penelitian Pemula  
Tahun Anggaran 2019  
Nomor: 6835/IT6.1/LT/2019 tanggal 2 Mei 2019

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA  
OKTOBER 2019**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Persepsi Pemustaka atas Suara Gamelan Terhadap Tingkat Kenyamanan Literasi di Perpustakaan Lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta

Pengusul:

- a. Nama Lengkap : Sartini, S.I. Pust.
- b. NIP : 197611182001122002
- c. Jabatan Fungsional : Pustakawan Muda/IIIc
- d. Jabatan Struktural : -
- e. Fakultas/Jurusan : UPT Perpustakaan
- f. Alamat Institusi : ISI Surakarta Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 19, Kertingan Jebres, Surakarta
- g. Tlp/Faks/E-mail : 08122590313/titinpriyanto@yahoo.co.id

Lama Penelitian : 6 bulan (Mei-Oktober 2019)  
Pembiayaan DIPA : Rp10.000.000,00 (*sepuluh juta rupiah*)

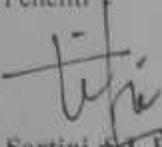
Mengetahui,  
Kepala UPT Perpustakaan



Nyono, S.Sos.  
NIP. 197302062005011001



Surakarta, 25 Oktober 2019  
Peneliti



Sartini, S.I. Pust.  
NIP. 197611182001122002

Menyetujui  
Ketua LPPMPP ISI Surakarta



Dr. Slamet M. Hum  
NIP. 196705271993031002



## **ABSTRACT**

*This research is motivated by the phenomenon of gamelan sound effects that occur in lecture halls which are heard to the library in the Faculty of Performing Arts at Indonesian Institute of the Arts Surakarta environment. That wants to be revealed in this research is 1) How does the user perceive gamelan sound when doing literacy activities in the Environmental Library of the Performing Arts Faculty? 2) How the implications of the voice of gamelan to the comfort level of literacy activities in the Library of the Performing Arts Faculty? To uncover the problem Katharine Kolcaba's comfort theory is used about psychospiritual comfort and environmental comfort and Djohan Salim's music psychology about music and human emotions.*

*This research was conducted using a combination of models, or sequential explanatory designs (sequences of proof), a method that combines quantitative and qualitative sequentially. The first stage is done by quantitative methods, namely by distributing questionnaires to users. Then the next is done by qualitative methods include: observation, interviews, documentation, and analysis.*

*The results of this research are, 1) the sound of the gamelan is consistently felt not disturbing. 2) the sound of gamelan is considered to be common, as an art campus, and is not considered to be a disturbing thing in literated activities. 3) the sound of gamelan is considered part of the visitors as a matter of good influence on their comfort, meaning psychologically giving a good impact and of course making it comfortable in the room. 4) the sound of the gamelan is unnecessarily staged. 5) comfort is always directly proportional to the experience of human body, the sound of gamelan is an entity that is the experience of the majority of Indonesia Insititute of the Arts Surakarta students, so that literacy activities do not cause general disturbance.*

**Keyword: Convenience, perception, library, sound of gamelan**

## INTISARI

Riset ini dilatarbelakangi oleh fenomena efek suara gamelan yang terjadi di ruang kuliah yang terdengar hingga perpustakaan di lingkungan FSP ISI Surakarta. Yang ingin diungkap dalam riset ini adalah 1) Bagaimana pemustaka meresepsi suara gamelan ketika melakukan aktivitas literasi di perpustakaan lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan? 2) Bagaimana implikasi suara gamelan terhadap tingkat kenyamanan aktivitas literasi di perpustakaan lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan? Untuk mengungkap permasalahan digunakan teori kenyamanan Katharine Kolcaba tentang kenyamanan psikospiritual dan kenyamanan lingkungan serta psikologi musik Djohan Salim tentang musik dan emosi manusia.

Penelitian ini dilakukan menggunakan kombinasi model, atau desain *sequential explanatory* (urutan pembuktian), yaitu metode yang menggabungkan kuantitatif dan kualitatif secara beurutan. Tahap pertama dilakukan dengan metode kuantitatif, yakni dengan mendistribusikan kuesioner kepada para pemustaka. Lantas selanjutnya dilakukan dengan metode kualitatif meliputi: observasi, wawancara, dokumentasi, dan analisis.

Hasil dari penelitian ini adalah, 1) suara gamelan secara konsisus dirasa tidak mengganggu. 2) Suara gamelan dianggap lazim, sebagai kampus seni, dan dirasa bukan menjadi hal yang mengganggu dalam aktivitas berliterasi. 3) suara gamelan dianggap sebageian pemustaka sebagai hal yang memberikan pengaruh baik terhadap kenyamanan mereka, artinya secara psikologi memberikan dampak baik dan tentu membuat nyaman di dalam ruangan. 4) Suara gamelan dianggap tidak perlu menjadi hal yang diperdebatkan. 5) Kenyamanan selalu berbanding lurus dengan pengalaman ketubuhan manusia, suara gamelan merupakan entitas yang menjadi pengalaman mayoritas mahasiswa ISI Surakarta, sehingga di dalam aktivitas literasi tidak menjadikan gangguan secara umum.

**Kata Kunci: Kenyamanan, Perpustakaan, Pengaruh, Suara Gamelan.**

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penelitian pemula yang berjudul Persepsi Pemustaka atas Suara Gamelan terhadap Tingkat Kenyamanan Literasi di Lingkungan Perpustakaan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Surakarta telah dilaksanakan kurang lebih selama enam bulan (Mei-Oktober 2019) dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Penelitian ini berawal dari survey awal bahwa suara gamelan yang terdengar hingga di ruang perpustakaan terutama di Fakultas Seni Pertunjukan ISI Sutakarta. Yang ingin diungkap dalam riset ini adalah bagaimana pemustaka meresepsi suara gamelan ketika melakukan aktivitas literasi di perpustakaan lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan. Selanjutnya bagaimana implikasi suara gamelan terhadap tingkat kenyamanan aktivitas literasi di perpustakaan lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan. Untuk mengungkap permasalahan digunakan teori kenyamanan Katharine Kolcaba tentang kenyamanan psikospiritual dan kenyamanan lingkungan serta psikologi musik Djohan Salim tentang musik dan emosi manusia.

Sebagai peneliti saya menyadari bahwa terselesaikannya penelitian ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada segenap pimpinan di LPPMPP, bapak-ibu dosen, rekan-rekan pustakawan dan para mahasiswa pemustaka di ISI Surakarta.

Akhirnya sekali lagi penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu dan semoga penelitian ini bermanfaat.

Surakarta, Oktober 2019

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	.....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	.....	ii
<b>ABSTRAK</b>	.....	iii
<b>INTISARI</b>	.....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b>	.....	v
<b>DAFTAR ISI</b>	.....	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	.....	<b>1</b>
A. Latar Belakang	.....	1
B. Rumusan Masalah	.....	3
C. Tujuan, Manfaat dan Luaran Penelitian	.....	3
<b>BAB II TINJUAN PUSTAKA</b>	.....	<b>5</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	.....	<b>8</b>
A. Lokasi Penelitian	.....	9
B. Sumber Data	.....	9
C. Model Penelitian	.....	10
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	.....	<b>16</b>
A. Deskripsi Lingkungan Perpustakaan FSP ISI Surakarta	.....	16
B. Persepsi Pemustaka Terhadap Suara Gamelan di Perpustakaan	.....	18
C. Implikasi Terhadap Kenyamanan Pemustaka	.....	22
<b>BAB V PENUTUP</b>	.....	<b>26</b>
<b>DAFTAR ACUAN</b>	.....	27
<b>LAMPIRAN</b>	.....	29
<b>Lampiran 1. Laporan Anggaran Penelitian</b>		
<b>Lampiran 2. Biodata Peneliti</b>		

**Lampiran 3. Surat Pernyataan Peneliti Pemula**

**Lampiran 4. Artikel Jurnal Ilmiah (luaran)**

**Lampiran 5. Foto Penelitian**

**Lampiran 6. Bukti Penggunaan Anggaran**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Terobosan inovasi di berbagai perpustakaan baik di dalam maupun luar negeri memiliki keunikan tersendiri demi memikat sekaligus memberikan rasa nyaman bagi pemustaka. Selama ini program unggulan di beberapa perpustakaan, hanya berfokus pada aspek interior ruangan yang didesain menyenangkan mungkin agar para pemustaka betah. Lebih dari itu, terobosan auditif juga tengah diluncurkan di berbagai perpustakaan, yakni dengan memperdengarkan musik di ruangan perpustakaan untuk memberikan efek nyaman bagi para pemustaka. Seperti yang dilansir [detiknews.com](http://detiknews.com), di Perpustakaan Cikini, kompleks Taman Ism'ail Marzuki, Jakarta Pusat menghadirkan ruangan yang terdapat suara musik untuk dapat memikat pemustaka agar dapat berkunjung ke perpustakaan tersebut.

Kemudian Openbare Bibliotheek Amsterdam adalah perpustakaan umum yang terbesar di Eropa, juga memberikan konstruksi interior yang menarik, dengan perabot perpustakaan yang didesain unik, mulai dari meja, kursi, tata letak dan lain sebagainya. Hal itu sebagai langkah untuk memberikan kesan nyaman kepada pemustaka. Memiliki bangunan yang terdiri dari 10 lantai dan didominasi oleh warna putih, membuat perpustakaan ini terkenal di Eropa. Di Jerman terdapat Stuttgart City Library, desain ruangnya yang berbentuk kubus dengan garis-garis yang tegas, disertai sofa di setiap depan rak dengan warna yang sama, membuat perpustakaan ini menjadi indah dan menarik bagi pemustaka dilansir oleh [archdaily.com](http://archdaily.com). Masih banyak perpustakaan unik yang berusaha menciptakan rasa nyaman bagi pemustaka.

Langkah-langkah di atas, sebagai sebuah terobosan yang memiliki tujuan sama yaitu, memberikan kenyamanan terhadap para pengunjung perpustakaan. Lantas sejauhmana efektifitas pengaruhnya terhadap para pengunjung, data kongkret apa yang dijadikan indikator kenyamanan pengunjung? Tulisan ini hadir dalam rangka

menjawab pertanyaan tersebut, akan tetapi menggunakan sudut pandang yang berbeda, yakni persepsi pemustaka atas suara gamelan terhadap tingkat kenyamanan literasi di perpustakaan lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) ISI Surakarta.

Fenomena tersebut memang bukan menjadi hal baru, sudah tentu di kampus seni, lingkungannya terdengar suara musik atau gamelan. Akan tetapi, riset ini mencoba melihat dari sisi yang berbeda, dan tentu belum banyak dilakukan oleh akademisi seni khususnya, apalagi menggunakan sudut pandang literasi. Fakta itu yang mendorong penulis meneliti efek suara gamelan terhadap kenyamanan pemustaka. Suara gamelan, di lingkungan ISI Surakarta khususnya Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) merupakan pengalaman auditif yang secara intens dialami oleh seluruh mahasiswa dan sivitas akademika. Suara itu, seolah sudah *nyarira* atau *embody* di dalam tubuh mereka. Jika di tempat lain, musik berusaha dihadirkan di ruangan perpustakaan, lantas bagaimana jika suara gamelan, dari ruang kuliah setiap hari terdengar sampai di ruangan perpustakaan? Persitiwa itu yang akan diungkap berkaitan dengan proses literasi para pemustaka di lingkungan FSP ISI Surakarta.

Ditinjau dari aspek kepentingan, secara premature memang bocoran suara gamelan tersebut tidak menjadi kebutuhan bunyi yang disengaja dihadirkan oleh UPT Perpustakaan ISI Surakarta, bahkan lebih ekstrem lagi, apakah suara tersebut justru malah mengganggu, mengingat suaranya yang lumayan keras jika berada di ruang perpustakaan. Pandangan tersebut tidak serta merta digunakan sebagai indikator yang valid. Melihat kultur dan psikologi mahasiswa dan sivitas akademika Fakultas Seni Pertunjukan, memiliki anggapan bahwa suara gamelan bagi mereka sudah menyatu dengan alam bawah sadar. Persoalan itulah yang kemudian melatarbelakangi riset ini dilakukan.

Lantas urgensinya apa tema ini dibicarakan? Kepentingannya adalah untuk meningkatkan layanan sekaligus penjaminan mutu kualitas literasi di lingkungan ISI Surakarta. Demi mencapai kualitas literasi dengan lingkungan yang kondusif, kajian-kajian semacam ini perlu dilakukan, untuk mengukur kondisi kongkret di lapangan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dan melihat gejala sekaligus hipotesa yang telah disampaikan, serta agar penelitian ini berjalan dengan baik dan terstruktur, diajukan dua pertanyaan sebagai rumusan masalah.

1. Bagaimana pemustaka meresepsi suara gamelan ketika melakukan aktivitas literasi di perpustakaan lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan?
2. Bagaimana implikasi suara gamelan terhadap tingkat kenyamanan aktivitas literasi di perpustakaan lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan?

## **C. Tujuan, Manfaat dan Luaran Penelitian**

1. Penelitian ini bertujuan untuk:
  - a. Mengetahui sekaligus menjelaskan resepsi pemustaka atas suara gamelan ketika sedang beraktivitas literasi di perpustakaan lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan.
  - b. Mengetahui sekaligus menjelaskan implikasi suara gamelan terhadap tingkat kenyamanan aktivitas literasi di perpustakaan lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan.
2. Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:
  - a. Bagi masyarakat literasi, diharapkan menjadi informasi ilmiah terkait dengan situasi perpustakaan yang berada di wilayah seni pertunjukan yang bersentuhan langsung dengan suara gamelan.
  - b. Bagi disiplin ilmu perpustakaan, diharapkan menjadi referensi yang penting terkait dengan paradigma kenyamanan pemustakan dalam sudut pandang lingkungan seni pertunjukan
  - c. Bagi masyarakat umum, diharapkan menjadi informasi yang kredibel tentang model penelitian berbasis fenomenologi, atau kejadian kongkret.

3. Luaran penelitian persepsi pemustaka atas suara gamelan terhadap tingkat kenyamanan literasi di Perpustakaan Lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) ISI Surakarta ini akan menghasilkan berupa:
  - a. Naskah publikasi ilmiah, artikel jurnal ilmiah yang akan dipublikasikan.
  - b. Hasil penelitian yang dibuat makalah dan dipresentasikan dalam seminar.
  - c. Hasil penelitian akan dibuatkan/dilindungi dengan HaKI atau Hak atas Kekayaan Intelektual



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Penelitian ini memerlukan tinjauan pustaka untuk memposisikan sudut pandang riset ini dengan penelitian yang sudah ada. Aktivitas tinjauan pustaka ini adalah menyajikan sekaligus melaporkan literatur yang membahas tentang tema yang berkaitan dengan penelitian yang diajukan yakni tentang kenyamanan aktivitas literasi di perpustakaan. Hal ini dilakukan untuk menghindari plagiasi karya, dan menghindari pengulangan penelitian dengan tema dan sudut pandang yang sama.

Tulisan pertama adalah jurnal karya ilmiah dengan judul “Peranan Desain Interior Perpustakaan bagi Pemustaka di Perpustakaan P3DSBPKP” karya Rudi Sumadi tahun 2016. Tulisan tersebut memaparkan tentang peranan desain interior ruangan perpustakaan dalam memberikan kenyamanan kepada pemustaka. Lebih lanjut, tulisan tersebut menjelaskan kenyamanan pemustaka salah satunya ditentukan oleh desain interior. Kenyamanan tersebut dibangun dengan visualisasi ruangan yang indah, sehingga keindahan tersebut mampu memberikan efek nyaman. Kenyamanan tersebut lantas dianggap mampu menciptakan daya kreatif dan imajinasi yang kompleks terhadap pemustaka. Oleh karena itu, aktivitas literasi dianggap berkualitas dengan hanya mengandalkan desain interior.

Kesimpulan tersebut bagi penulis, merupakan kesimpulan preamatur, mengingat tidak ada ulasan yang detail terkait dengan pernyataan-pernyataan para pemustaka yang dimunculkan dalam redaksional sebagai penguatan argumen. Tulisan tersebut hanya fokus kepada aspek visual, yang secara otomatis hanya dapat diindera oleh para pemustaka. Padahal untuk menciptakan kenyamanan tidak dapat ditentukan oleh visualisasi, tetapi juga psikologi, yang juga dapat diciptakan melalui aspek auditif. Riset ini akan memiliki posisi yang berbeda melihat, sudut pandang kenyamanan literasi di perpustakaan melalui perspektif suara gamelan.

Tulisan kedua adalah jurnal karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Musik Klasik Terhadap Kenyamanan Pemustaka di UPT Perpustakaan Universitas

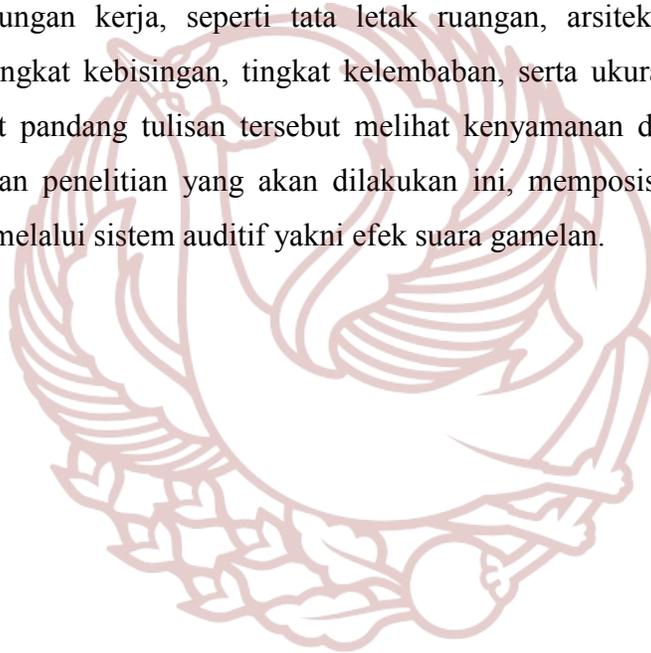
Pancasakti Kota Tegal Jawa Tengah” yang ditulis oleh M. Hermintoyo tahun 2015. Tulisan tersebut membahas pengaruh musik klasik terhadap tingkat kenyamanan pemustaka. Hermintoyo menjelaskan, musik klasik dapat mempengaruhi kenyamanan bagi pemustaka, seperti menghilangkan rasa bosan, betah berlama-lama di perpustakaan, serta membantu dalam menjamin kualitas belajar dan membaca di perpustakaan. Kendati kesimpulan yang dihasilkan demikian, ulasan tulisan tersebut belum secara jelas memberikan informasi, kronologi musik klasik dalam memberikan aspek nyaman terhadap pemustaka. Karena setiap pemustaka memiliki ukuran tersendiri untuk dapat menjadi nyaman di suatu tempat.

Penarikan kesimpulan tersebut dirasa masih bersifat subjektif lantaran, sampel penelitiannya yang tidak dilakukan secara masif. Lantas bedanya dengan penelitian yang dilakukan terkait dengan efek suara gamelan terhadap kenyamanan pemustaka di perpustakaan lingkungan ISI Surakarta, terletak pada objek material musiknya. Musik klasik lebih berorientasi kepada musik Barat, akan tetapi gamelan memiliki ikatan batin yang kuat kepada masyarakat Jawa khususnya. Oleh karena itu, hubungan emosional antara gamelan dengan pemustaka akan berbeda dengan musik Barat, meskipun semua musik berdampak kepada psikologi semua pendengar.

Tulisan ketiga adalah jurnal karya ilmiah berjudul “Persepsi Pemustaka Terhadap Kenyamanan Ruang Perpustakaan di Pusat Perpustakaan dan Penyebaran Teknologi Pertanian” yang ditulis oleh Penny Ismiati Iskak dan Juznia Andriani tahun 2014. Tulisan tersebut menitikberatkan kepada sebaran kuesioner atau kuesioner yang kemudian ditarik kesimpulan tentang pandangan pemustaka terhadap kesediaan ruangan di perpustakaan tersebut. Iskak dan Andriani memaparkan tulisannya bersifat konfirmasi atau semacam sensus terkait pandangan pemustaka terhadap ragam ruangan perpustakaan. Jadi tujuannya adalah mengukur ruangan, sejauhmana mampu mengakomodir kebutuhan pemustaka, tidak membahas bagaimana suasana perpustakaan tersebut mampu memberikan rasa nyaman. Oleh sebab itu penelitian tentang pengaruh suara gamelan terhadap tingkat kenyamanan

pemustaka hadir, dalam rangka memberikan paradigma yang berbeda terkait rasa nyaman di ruang perpustakaan.

Tulisan keempat adalah jurnal karya ilmiah berjudul “Perbaikan Ergonomi Lingkungan Internal Perpustakaan untuk Meningkatkan Kenyamanan dan Performansi Kerja Pemustaka: Studi Kasus di Perpustakaan Jurusan Teknik Mesin dan Industri Fakultas Teknik UGM” yang ditulis oleh Rita Yulianti tahun 2013. Tulisan tersebut berorientasi kepada perbaikan sistem ergonomi lingkungan internal perpustakaan. Secara praktis, tulisan tersebut memaparkan bahwa, kenyamanan pemustaka ditentukan dengan sistem ergonomik, yaitu hubungan manusia dengan elemen lingkungan kerja, seperti tata letak ruangan, arsitektur ruangan, desain interiornya, tingkat kebisingan, tingkat kelembaban, serta ukuran-ukuran perabotan ruangan. Sudut pandang tulisan tersebut melihat kenyamanan dari aspek ergonomi, berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan ini, memposisikan sudut pandang kenyamanan melalui sistem auditif yakni efek suara gamelan.



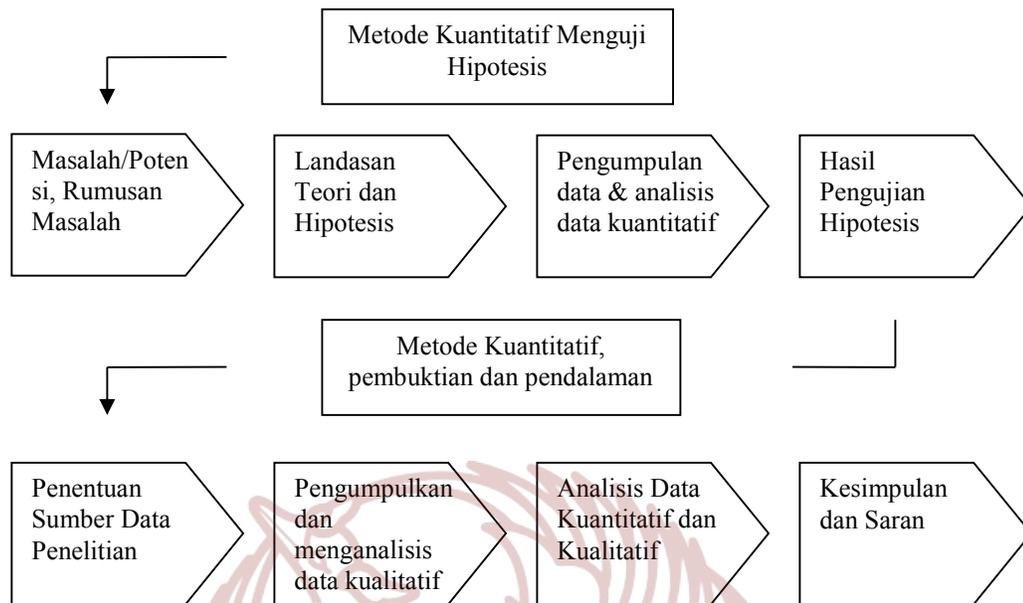
### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini memerlukan metode sebagai prosedur untuk mencari data. Jenis metode ditentukan oleh jenis penelitian yang dilakukan. Jenis penelitian ini memiliki sifat kualitatif dan kuantitatif. Kuantitatif dilihat dari judul, sementara kualitatif dilihat dari rumusan masalah. Oleh sebab itu penelitian ini menggunakan metode kombinasi model, atau desain *sequential explanatory* (urutan pembuktian), yaitu metode yang menggabungkan kuantitatif dan kualitatif secara beurutan. Tahap pertama dilakukan dengan metode kuantitatif, yakni dengan mendistribusikan kuesioner kepada para pemustaka. Lantas selanjutnya dilakukan dengan metode kualitatif. Metode tersebut berperan untuk mengungkap data yang bersifat deskriptif, komparatif dan asosiatif, sekaligus memperdalam, memperluas, data kuantitatif yang telah diperoleh (Sugiyono, 2013:486).

Metode urutan tersebut secara praktis, metode kuantitatif yang dilakukan hanya menyebar kuesioner kepada responden, menganalisisnya, merumuskan asumsi. Kemudian untuk memperdalam sekaligus menguji kevalidan asumsi dilakukan menggunakan metode kualitatif, yakni dengan pengamatan, wawancara mendalam, perekaman, studi pustaka, analisis data, kemudian proses menyimpulkan dan melaporkan.

Prosedur penelitian ini, mengacu keterangan di atas, dengan melakukan dua urutan metode, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang dibutuhkan adalah input dari hasil distribusi kuesioner yang disebar kepada kurang lebih 100 responden. Sementara data kualitatif yang dibutuhkan adalah pendalaman penggalian data melalui wawancara mendalam dengan seting penelitian yang alami. Artinya menggunakan cara-cara yang humanistik untuk menggali informasi terkait dengan topik riset yaitu: persepsi pemustaka atas suara gamelan terhadap kenyamanan berliterasi. Skema langkah penelitian kombinasi model (*sequential explanatory*) digambarkan dengan bagan berikut.



**Bagan 1.** Langkah-langkah penelitian kombinasi atau *Sequential Explanatory* (diadopsi dari Sugiyono, 2013:487)

### A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di perpustakaan lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 9, Ketingan, Jebres, Surakarta. Lokasi Perpustakaan yang dijadikan seting riset meliputi: Perpustakaan Jurusan Karawitan, Jurusan Tari dan Jurusan Pedalangan. Perpustakaan di lingkungan tersebut adalah ruang perpustakaan yang secara langsung terpapar suara gamelan saat perkuliahan praktik berlangsung. Gejala itulah yang lantas, mendorong peneliti, untuk mengungkap pengaruhnya terhadap tingkat kenyamanan bagi para pemustaka.

### B. Sumber Data

Sumber data yang digunakan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang digunakan adalah data kuesioner yang didistribusikan kepada responden. Data tersebut adalah data primer bersifat teks yang digali dari 100

responden atau pemustaka. Selanjutnya adalah data kualitatif, yakni data kualitatif empiris dan kualitatif bermakna. Kualitatif empiris adalah data yang diperoleh melalui interaksi langsung dengan pemustaka di perpustakaan lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan, dalam bentuk pengamatan dan wawancara. Sementara data kualitatif bermakna adalah hasil tafsir dari data empiris yang dirumuskan ulang dengan melalui analisis dan perbandingan.

### **C. Model Penelitian**

Seperti yang telah dipaparkan di atas, model penelitian ini adalah menggunakan kombinasi (*mixed methods*) atau *sequential explanatory*, menggunakan penelitian kuantitatif dan kualitatif secara berurutan.

#### **1. Kuantitatif**

##### **a. Mendeteksi masalah dan merumuskannya**

Tahapan ini adalah tahapan paling awal untuk menentukan metode apa yang digunakan untuk menjalankan penelitian ini. Seperti yang telah dipaparkan di muka, bahwa sifat penelitian adalah hal yang menentukan metode apa yang digunakan. Sifat penelitian dapat dicermati melalui rumusan masalah yang diajukan. Dari ulasan latar belakang masalah yang telah diurai, hal yang ingin digali lebih dalam adalah tentang persepsi pemustaka atas suara gamelan terhadap tingkat kenyamanan aktivitas literasi di perpustakaan lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan. Penelitian kuantitatif mengenal pemikiran, tentang riset dilakukan berangkat dari masalah yang sudah jelas (Sugiyono, 2013:488).

##### **b. Menentukan landasan teori yang digunakan**

Landasan teori ini dibutuhkan sebagai upaya untuk membantu mengungkap permasalahan. Teori ini berisi tentang pandangan ilmiah para ahli terkait dengan masalah yang diajukan. Teori yang digunakan adalah

tentang kenyamanan dan psikologi musik. Kolcaba memandang bahwa kenyamanan merupakan kebutuhan dasar seorang individu yang bersifat menyeluruh, meliputi kenyamanan fisik, psikospiritual, sosiokultural, lingkungan. Namun teori tersebut dalam riset ini hanya diperlukan dua point yakni, kenyamanan psikospiritual dan kenyamanan lingkungan.

Kenyamanan psikospiritual dikaitkan dengan keharmonisan hati dan ketenangan jiwa, yang dapat difasilitasi dengan memenuhi kebutuhan interaksi dan sosialisasi. Artinya kenyamanan dapat dibentuk melalui pengkondisian hati dan jiwa yang diperoleh melalui interaksi atau meresepsi suasana sekitar. Sementara kenyamanan lingkungan berhubungan dengan menjaga kerapian dan kebersihan lingkungan, membatasi pengunjung dan memberikan lingkungan yang aman bagi klien (Kolcaba, Tilton, & Drouin, 2006). Artinya, kenyamanan juga dapat dibentuk melalui kondisi fisik sekitar, jika dalam hal ini yang dikaji adalah ruang perpustakaan, maka kondisi fisik yang dimaksud adalah kebersihan tempat, fasilitas, serta intensitas pengunjung, dan keamanan tempat.

Selain teori tentang kenyamanan, digunakan juga teori tentang psikologi musik menurut Djohan Salim, Menurut pandangannya, musik dianggap mampu mempengaruhi kejiwaan manusia dalam melakukan aktivitas, termasuk dalam mendapatkan ketenangan, kepuasan serta kenyamanan dalam bekerja.

Mayoritas orang mengonsumsi musik, mendengar, menarikan, dan mengembangkannya. Sehingga ada kesan, diam pun adalah masyarakat yang musikal dalam kapasitas memahami musik. Ada yang mengatakan musik itu menyenangkan tetapi tidak penting, Pendapat lain mengatakan bahwa musik ikut mempengaruhi evolusi manusia, terutama evolusi terhadap pikiran. Evolusi terhadap pikiran ini tidak saja terjadi pada orang dewasa tetapi juga pada bayi (Djohan, 2003: 28)

Menurut Djohan, dalam kehidupan sehari-hari, emosi ditimbulkan oleh kondisi lingkungan yang nyata, yang secara realistis sulit terkontrol. Walaupun musik juga dapat menakutkan dan mengancam, tetapi selalu ada rasa kontrol, misalnya dengan mematikan musik tersebut atau dengan tidak mendengarkannya sama sekali. Menurut Sloboda dalam Djohan dijelaskan, musik dapat meningkatkan intensitas emosi dan lebih akurat bila 'emosi musik' itu dijelaskan sebagai suasana hati (*mood*), pengalaman, dan perasaan yang ditimbulkan karena proses mendengarkan musik(2003: 41). Merriam dalam Djohan juga menjelaskan bahwa musik dapat mempengaruhi dapat meningkatkan produksi maupun kepuasan di saat bekerja (1964: 163).

Kemudian kondisi lingkungan kondisi lingkungan perpustakaan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta yang terpapar oleh suara gamelan, Sinakagawa menyebutnya dengan istilah suara lingkungan atau *soundscape* berarti pemandangan berupa bunyi. Bukan diartikan sebagai polusi suara yang mengganggu, Kosep ini diciptakan oleh Murray Schafer untuk mengatasi polusi bunyi (Nakagawa, 2000:110).

Dari paparan di atas, menarik sekali bahwa bagaimana pengaruh suara gamelan itu ditangkap oleh para pemustaka dan diresepsi sebagai apa di dalam tubuhnya dalam situasi aktivitas literasi di lingkungan ISI Surakarta.

c. Mendistribusikan kuesioner

Distribusi kuesioner ini dilakukan sebagai upaya menjaring data kuantitatif terkait dengan persepsi responden terhadap suara gamelan di ruang-ruang perpustakaan lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan. Daftar pertanyaan yang diajukan adalah meliputi: informasi nama, umur, intensitas datang ke perpustakaan, persepsi atas suasana, persepsi atas suara gamelan, serta mengukur tingkat kenyamanan pemustaka. Bagian ini

sekaligus langkah awal untuk merumuskan hipotesis sebelum selanjutnya diperdalam dengan penelitian kualitatif.

d. Merumuskan asumsi dan hipotesis

Perumusan ini didasari atas data kuantitatif hasil dari analisis distribusi kuesioner. Kalkulasi dari kesimpulan resepsi responden terhadap pertanyaan yang telah diajukan melalui kuesioner tersebut. Rumusan ini yang kemudian menjadi asumsi dan hipotesis untuk memperdalam penelitian melalui metode kualitatif.

## **2. Kualitatif**

a. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah observasi parsitipasif, artinya peneliti terlibat kegiatan secara langsung kepada orang-orang atau sumber data yang diamati. Selain mengamati, peneliti juga melakukan apa yang dilakukan oleh orang-orang yang diamati dalam hal ini para pemustaka. Dengan demikian data yang diperoleh lebih lengkap, tajam, dan kredibel.

b. Wawancara

Wawancara adalah proses mengumpulkan data yang bersifat empiris dan eksklusif. Yaitu interaksi secara langsung peneliti dengan narasumber. Wawancara yang dibangun bersifat santai, namun tidak keluar dari konteks penelitian. Suasana santai tersebut dibuat agar narasumber tidak merasa diintimidasi. Supaya data yang diperoleh benar-benar terpercaya dari para pemustaka. Dalam wawancara biasanya dilakukan perekaman, agar nanti dapat diputar ulang dan dilakukan analisis sekaligus pengelompokan data. Wawancara yang dilakukan dengan melontarkan pertanyaan seputar persepsi pemustaka atas suara gamelan dalam mempengaruhi tingkat kenyamanan dalam aktivitas literasi. Sejauhmana penghayatan pemustaka terhadap suara gamelan sekaligus melakukan aktivitas literasi.

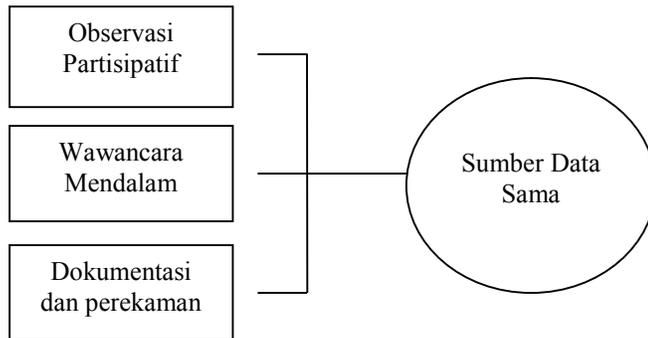
c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses mengabadikan baik itu gambar foto, video, serta tidak menutup kemungkinan data yang bersifat auditif. Dokumentasi sangat penting sebagai bahan pertimbangan dalam tahap analisis. Sekaligus sebagai penguat data riset di lapangan utamanya adalah data visual. Alat dokumentasi adalah camera, hand record.

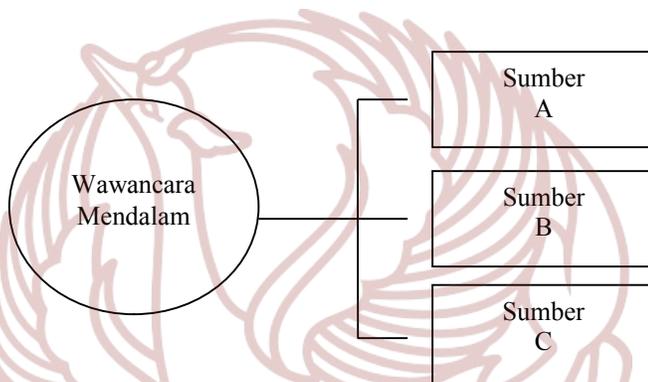
d. Analisis

Analisis dibagi menjadi dua bagian, yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menggunakan skoring atau nilai dalam instrumen pertanyaan inti. Terdapat 4 instrumen penting yang disimbolkan dengan X1 sampai X4, yakni intensitas datang ke perpustakaan dengan pilihan jarang, sedang, sering. Masing-masing memiliki skor dari angka 1 hingga 5. Sistem yang sama berlaku bagi tiga pertanyaan lainya yaitu peserpsi suasana ruangan perpustakaan dengan pilihan tidak nyaman, biasa saja, nyaman. Kemudian persepsi suara gamelan dengan pilihan, mengganggu, biasa saja, membuat nyaman. Hasil kalkulasi skoring tersebut yang menentukan hipotesis yang kemudian dilanjutkan dengan penelitian kuantitatif.

Sementara analisis kualitatif menggunakan model triangulasi. Menurut Sugiyono, triangulasi adalah cara mengumpulkan data sekaligus menganalisis keabsahan dan kredibilitas data. Terdapat dua jenis triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber adalah berbagai macam sumber gali dan dianalisis menggunakan satu teknik. Sementara triangulasi teknik adalah satu sumber digali dan dianalisis menggunakan tiga teknik (2013: 396-399).



**Bagan 2.** Skema triangulasi teknik.  
(diadopsi dari Sugiyono, 2013: 398).



**Bagan 3.** Skema triangulasi sumber.  
(diadopsi dari Sugiyono, 2013: 398).

Bagian analisis di atas, akan diterapkan menjadi prosedur analisis dalam analisis kualitatif untuk melihat kedalaman sekaligus merumuskan data primer dan skunder yang telah diperoleh dari narasumber.

e. Penulisan Laporan

Penulisan laporan diwujudkan dengan karya tulis ilmiah ditulis dengan menggunakan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Disajikan secara deskriptif analistis.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Lingkungan Perpustakaan FSP ISI Surakarta**

Perpusatakaan di lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta terdiri dari Perpustakaan Pusat, Perpustakaan Jurusan Karawitan dan Etnomusikologi, Perpustakaan Jurusan Seni Tari, dan Perpustakaan Jurusan Pedalangan dan Teater. Semua perpustakaan tersebut secara langsung terpapar suara gamelan dari berbagai penjuru ruangan termasuk suara gamelan dari jurusan masing-masing. Fakta itu, menunjukkan bahwa fenomena auditif tentang gamelan, hampir tidak mungkin dihindari oleh semua perpustakaan yang ada. Karena setiap jurusan yang terdapat perpustakaan, suara gamelan selalu terdengar setiap hari sebagai aktivitas perkuliahan, baik itu Jurusan Seni Karawitan, Etnomusikologi, Tari, Pedalangan, dan Teater.

Kenyataan di atas, merupakan deskripsi lingkungan perpustakaan di ISI Surakarta. Kondisi lingkungan yang demikian, secara tidak langsung, berpengaruh terhadap anggapan atau *value* dari sivitas akademika ISI Surakarta, utamanya para mahasiswa. Secara tidak langsung, lingkungan membentuk psikologi mereka terkait dengan suara gamelan terhadap kenyamanan berliterasi. Secara normatif, paparan suara gamelan tersebut dianggap sebagai polusi udara, jika konteksnya sedang tidak dalam mendengar atau memainkan gamelan. Apalagi dengan suara gamelan yang random dari berbagai penjuru dengan beragam *gendhing* yang dibunyikan, hal itu seharusnya menjadi masalah tersendiri.

Terdapat teori yang relevan untuk menggambarkan fenomena di atas, yaitu tentang pergeseran makna tentang kebisingan. Oliver Ballay (2005:14), menyatakan, bising di sekitar rumah atau lingkungan disebut dengan *neighbourhood noise*, yaitu karena sudah terbiasa, manusia tidak terganggu dengan bising di sekitar rumah atau lingkungan. Apa yang dinyatakan oleh Ballay, relevan dengan kondisi lingkungan di perpustakaan ISI Surakarta. Kebiasaan paparan suara gamelan yang terus menerus,

membentuk pergeseran makna tentang konsep kebisingan. Hal itu memiliki konsekuensi logis terhadap persepsi tentang kenyamanan, salah satunya kenyamanan dalam berliterasi di perpustakaan lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta.



**Gambar 1.** Potret suasana dan pemustaka di Perpustakaan Jurusan Karawitan ISI Surakarta  
(Foto: Sartini, 2019)



**Gambar 2.** Potret suasana dan pemustaka di Perpustakaan Jurusan Pedalangan ISI Surakarta  
(Foto: Sartini, 2019)



**Gambar 3.** Potret suasana dan pemustaka di Perpustakaan Jurusan Seni Tari ISI Surakarta (Foto: Sartini, 2019)

### **B. Persepsi Pemustaka Terhadap Suara Gamelan di Perpustakaan**

Persepsi secara umum dimaknai sebagai anggapan terhadap sesuatu. Kamus Bahasa Indonesia mengartikan persepsi adalah pengamatan atau penghayatan secara sadar tentang segala sesuatu di dalam jiwa (2008:84). Penghayatan tersebut, lantas memunculkan makna di dalam diri manusia, hal itu yang kemudian disebut dengan makna persepsi. Tulisan ini mengarah kepada persepsi pemustaka atas suara gamelan yang terdengar di perpustakaan Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) ISI Surakarta. Setelah melalui distribusi kuesioner dari responden, mayoritas memberikan pernyataannya bersifat subjektif dan disertai penjelasannya. Hasil pembahasan pada bagian ini merupakan simpulan kesepakatan antar inter subjektif<sup>1</sup> dari responden penelitian.

Mayoritas responden berpendapat, suara gamelan merupakan pemandangan auditif setiap hari di lingkungan kampus ISI. Mendengar gamelan seolah menjadi hal yang biasa. Tubuh yang setiap hari terpapar gelombang suara gamelan, seakan menjelma menjadi pengalaman bawah sadar oleh responden. Oleh sebab itu, keberadaan suara gamelan di ruang perpustakaan tidak berpotensi mengganggu,

---

<sup>1</sup>Kesepakatan antar inter subjektif adalah akumulasi kebenaran yang bersumber kepada kesepakatan antar subjektif dari oerang banyak, yang kemudian hal tersebut menjadi dasar pada istilah objektif. Hal ini disampaikan oleh Bambang Sugiharto dalam menjelaskan istilah objektif.

karena alam bawah sadar para mahasiswa, khususnya Fakultas Seni Pertunjukan, memiliki ikatan emosional tersendiri terhadap suara gamelan, bahkan secara umum dengan musik.

Dilihat secara seksama, karakter pemustaka di ISI Surakarta dibandingkan dengan kampus lain, memiliki kondisi psikologi yang berbeda. Kendati secara praktik literasi di perpustakannya sama, namun konstruksi psikologi terkait gangguan auditif, menjadi beda. Tubuh mereka seperti akrab dengan suara gamelan di manapun berada. Hal itulah yang membuat definisi kenyamanan pemustaka dalam menafsir suatu suasana dalam perpustakaan. Pengalaman ketubuhan dari seseorang, memengaruhi ukuran kenyamanan.

Jika berbicara dalam konteks kenyamanan pemustaka di ruang perpustakaan ISI Surakarta, setiap mahasiswa memiliki preferensi<sup>2</sup> terhadap konsep kenyamanan yang hampir memiliki kesamaan ukuran. Artinya ukuran itu secara tidak langsung dibentuk melalui kebiasaan mereka di lingkungan kampus ISI. Suara gamelan, menjadi konsumsi auditif yang masif di kampus ISI Surakarta. Suara gamelan ada di setiap tempat, seperti: kantin, toilet, parkir, taman, tempat ibadah serta ruang perpustakaan. Kondisi lingkungan demikian disebut dengan istilah *soundscape*, Sinakagawa menyebutnya dengan istilah suara lingkungan. *Soundscape* berarti pemandangan berupa bunyi. Konsep ini diciptakan oleh Murray Schafer untuk mengatasi polusi bunyi (Nakagawa, 2000:110).

Pergeseran makna atas gangguan kebisingan tersebut, tampaknya itulah yang terjadi di lingkungan ISI Surakarta. Bukan berarti pergeseran tersebut bersifat negatif, namun lebih bersifat perubahan persepsi atas suara gamelan yang ada di lingkungan ISI khususnya ruang perpustakaan. Kenyataan itu yang lantas menjadikan pemahaman baru, bahwa paparan atau gangguan auditif berupa suara gamelan atau musik yang lain, belum tentu dimaknai sebagai polusi bunyi.

---

<sup>2</sup> Artinya adalah kecenderungan, kesukaan, atau pilihan terhadap sesuatu.

Penelitian ini dirancang secara kuantitatif dan kualitatif dengan melibatkan 100 responden, dari pemustaka di perpustakaan lingkungan ISI Surakarta, meliputi: perpustakaan Jurusan Karawitan, Jurusan Pedalangan, Jurusan Tari serta Perpustakaan Pusat ISI Surakarta. Setelah dilakukan distribusi kuesioner dan dianalisis hasilnya ditemukan bahwa, 70% responden menyatakan tidak terganggu, dengan berbagai alasan yang mendasarinya. Kebanyakan responden memiliki anggapan bahwa, suara gamelan yang terdengar hingga perpustakaan tidak mengganggu. Karena para pemustaka menganggap, suara gamelan sudah menjadi fenomena bunyi yang terdengar setiap hari. Oleh sebab itu alam bawah sadar mereka menganggap suara gamelan bukan gangguan, tetapi pemandangan auditif yang lazim. Anggapan penting dari beberapa responden adalah bahwa suara gamelan sudah *kasarira* atau *embodied cognition*<sup>3</sup> di alam bawah sadar mereka. Oleh sebab itu tidak mengganggu dalam aktivitas kenyamanan dalam berliterasi di perpustakaan ISI Surakarta.

15% responden lain menyatakan, suara gamelan dianggap sebagai polusi, dan mengganggu aktivitas literasi di lingkungan ISI Surakarta. Anggapan itu lantaran suara gamelan dianggap sebagai kebisingan publik. Para pemustaka butuh kenyamanan dan terhindar dari segala polusi auditif apapun, termasuk suara gamelan dan yang lainnya. Sisanya 15% menganggap biasa saja, karena konsepsi kenyamanan mereka tidak ditentukan oleh gangguan auditif. Kendati mayoritas pemustaka tidak terganggu atas suara gamelan, yang menjadi hal penting adalah alasan mereka atau argument pemustaka mengapa tidak terganggu oleh suara gamelan.

Presentase	Indikator Persepsi
70%	Tidak mengganggu
15%	Mengganggu
15%	Biasa saja

**Bagan 1.** Presentase Indikator Persepsi.

<sup>3</sup>Maksudnya adalah mengalami senantiasa mengalir menuju kesadaran yang menubuh, yang mengikutsertakan proses mental mengingat, memikirkan dan membayangkan (Lono Lastoro Simatupang, 2013:75).

Untuk memahami persepsi para pemustaka di lingkungan ISI, tidak cukup dilakukan dengan distribusi kuesioner, pendekatan dan wawancara juga dilakukan untuk memperdalam dan mengetahui seperti apa persepsi pemustaka atas suara gamelan di lingkungan perpustakaan. Beberapa narasumber menyatakan bahwa, baginya suara gamelan, sudah menjadi hal yang normal, baik itu di perpustakaan maupun di tempat lain, namanya kampus seni, gamelan menjadi pemandangan yang wajar. Menurut Wahyu Widhayana, salah satu pemustaka, menyatakan bahwa, suara gamelan kadang menjadi hiburan.

“Suara gamelan juga menjadi hiburan di saat membaca dan berfikir. Karena musik gamelan membuat nyaman dan tenang saat berada di perpustakaan. Jadi menurut saya biasa saja tidak mengganggu...semua tergantung bagaimana masing-masing pribadi memaknai gamelan sebagai apa dan seperti apa...” (wawancara Widhayana, 10 Agustus 2019).

Paparan di atas menandai, preferensi seseorang tentang kenyamanan, berbanding lurus dengan apa yang keseharian mereka dengarkan. Psikologi manusia dapat beradaptasi dan berimajinasi sesuai dengan apa yang ada di lingkungan mereka. Selama kenyamanan itu tidak berdampak langsung kepada fisik, manusia memiliki ukuran sendiri-sendiri sesuai pengalaman ketubuhan yang dialaminya. Dalam posisi ini pengalaman manusia berada pada posisi sentral, oleh sebab itu mengkaji persoalan yang berkaitan dengan pengalaman, seperti melihat persepsi pemustaka terhadap suara gamelan, sebagai kajian tentang pengalaman, disebut dengan istilah *the scientific study of experience* (Jackson, 1993:2).

Tidak hanya itu narasumber lain, Jaka Tri Utama juga menyatakan hal yang hampir sama dengan hal di atas. Menurutnya aktivitas literasi di perpustakaan ISI Surakarta memiliki kekhasan tersendiri. Mendengarkan gamelan menjadi hal yang menyenangkan, seperti merasa diberikan ilustrasi ketika membaca atau mengerjakan tugas di ruang perpustakaan.

“Saya seorang dalang, bunyi gamelan, seolah menjadi pemandangan audio sehari-hari bagi saya. Suara gamelan membuat saya nyaman dan membuat saya senang. Hubungan emosional saya dengan gamelan seolah tidak hanya berada di panggung, tetapi juga terjadi di luar pentas...jadi selama suara gamelan tersebut masih dalam tatanan wajar, tidak berlebihan secara volume, bagi saya tidak mengganggu aktivitas saya di perpustakaan”. Wawancara Utama, 11 Agustus 2019).

Hal menarik lainnya dinyatakan oleh Viona Prayuswesti, menurutnya sejak kecil dia melatih konsentrasi belajar dengan mendengarkan musik. Semenjak kuliah di ISI Surakarta Jurusan Karawitan, dia mengaku menjadi pengalaman baru karena yang ia dengar adalah musik gamelan. Penjelasan dalam kuesioner, dirinya merasa sangat nyaman ketika sayup-sayup suara gamelan melintas sebagai pemandangan auditif.<sup>4</sup>

Penelitian ini dalam rangka memetakan, sekaligus menjaring opini, agar pelayanan kami bagi pemustaka, menempati posisi wajar dan searus dengan kondisi lingkungan perpustakaan. Selain itu, langkah ini untuk meningkatkan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan pemustaka dengan latar belakang sosialnya. Oleh sebab itu, pernyataan di atas, menjadi informasi penting bagi UPT Perpustakaan ISI Surakarta, sebagai bahan rujukan dalam upaya pengembangan perpustakaan yang unggul dan bermutu.

### **C. Implikasi Terhadap Kenyamanan Pemustaka**

Penjelasan mengenai kenyamanan diungkapkan oleh Kolcaba (2003), bahwa kenyamanan adalah kondisi dimana manusia telah memenuhi kebutuhan dasarnya yang bersifat individual dan holistik, sehingga tercipta perasaan sejahtera pada diri individu tersebut. Karena berlatar belakang sebagai seorang perawat pengelompokan terhadap kenyamanan juga sedikit berbeda, dimana unsur interaksi manusia lebih menjadi faktor penting.

---

<sup>4</sup> Diserap dari kuesioner yang telah didistribusikan.

Sehingga aspek kenyamanan terbagi menjadi sebagai berikut: a) Kenyamanan fisik, merupakan jenis kenyamanan yang dapat dirasakan langsung oleh sensasi tubuh setiap orang. b) Kenyamanan psikospiritual, merupakan jenis kenyamanan yang berkenaan dengan kesadaran internal diri, yang meliputi konsep diri, harga diri, makna kehidupan, seksualitas hingga hubungan yang sangat dekat dan lebih tinggi. c) Kenyamanan lingkungan berkenaan dengan lingkungan, kondisi dan pengaruh dari luar kepada manusia seperti temperatur, warna, suhu, pencahayaan, suara, dll. d) Kenyamanan sosial kultural berkenaan dengan hubungan interpersonal, keluarga, dan sosial atau masyarakat.

Dalam konteks ini, kenyamanan dalam berliterasi termasuk ke dalam kenyamanan lingkungan. Kenyamanan lingkungan dalam perspektif tulisan ini mengacu kepada kenyamanan ruang perpustakaan yang secara langsung terpapar suara gamelan dari aktivitas perkuliahan. Secara garis besar, hasil dari analisis responden melalui kuesioner dan wawancara, dapat ditarik pemahaman bahwa, kenyamanan, atau ukuran kenyamanan itu dipengaruhi oleh preferensi tentang pengalaman hidup manusia. Jika kajian penelitian ini menempatkan gamelan suara sebagai objek untuk mengetahui sejauhmana pengaruhnya terhadap kenyamanan lingkungan, dalam hal ini perpustakaan, sudah barang tentu pengalaman menjadi indikator penting. Oleh sebab itu, informasi yang dihimpun dari para responden selalu ditekankan kepada hubungan emosionalnya dengan gamelan. Jadi secara tidak langsung, orang-orang tertentu yang secara emosional belum memiliki pengalaman yang mendalam dengan gamelan, dalam konteks penelitian ini, menyatakan kurang nyaman, meskipun berskala minoritas.

Sekitar 100 responden, 60% mengaku nyaman, dan 20% biasa saja, sementara 20% sisanya menyatakan tidak nyaman. Kenyamanan tersebut diukur melalui instrumen pertanyaan yang mengaitkan dengan paparan suara gamelan. Jawaban mayoritas menunjukkan nyaman secara auditif. Indikator tersebut tidak mempertimbangkan kondisi ruang dan fasilitas perpustakaan. Akan tetapi dilihat dari gangguan auditif yang berpengaruh terhadap psikologi para pembaca. Begitu juga

jawaban yang minoritas, yang menjawab biasa saja, karena menganggap bukan hal yang perlu dipertimbangkan untuk menjadi hal penting. Bagi mereka kebutuhan dasar literasi adalah kelengkapan koleksi.

Presentase	Indikator Kenyamanan
60%	Nyaman
20%	Tidak Nyaman
20%	Biasa saja

**Bagan 2.** Presentase Indikator Kenyamanan.

Statistik di atas, menunjukkan kriteria kenyamanan dapat dikonstruksi dengan mengambil bagian dari psikologi manusia. Secara alamiah, paparan musik tertentu dalam mempengaruhi psikologi manusia, dalam konteks apapun. menurut Djohan, dalam kehidupan sehari-hari, emosi ditimbulkan oleh kondisi lingkungan yang nyata, yang secara realistis sulit terkontrol, misalnya, kecelakaan lalulintas. Walaupun musik juga dapat menakutkan dan mengancam, tetapi selalu ada rasa kontrol, misalnya dengan mematikan musik tersebut atau dengan tidak mendengarkannya sama sekali.

Di sini penggunaan kata ‘emosi’ sulit diartikan dalam konteks musik. Dalam penelitian tentang emosi sebagai respon terhadap musik, biasanya hanya ditujukan pada karakter khusus emosi yang sifatnya menggetarkan. Menurut Sloboda dalam Djohan dijelaskan, musik dapat meningkatkan intensitas emosi dan lebih akurat bila ‘emosi musik’ itu dijelaskan sebagai suasana hati (*mood*), pengalaman, dan perasaan yang ditimbulkan karena proses mendengarkan musik. Di sini musik juga memiliki fungsi sebagai katalisator atau stimulus bagi timbulnya pengalaman emosi (2003: 41). Selain Sloboda, Merriam juga menjelaskan bahwa musik dapat mempengaruhi organisme dengan cara-cara lain, musik dapat meningkatkan produksi maupun kepuasan di saat bekerja (1964: 163).

Melihat penjelasan teori-teori psikologi di atas, membawa kajian ini ke arah yang lebih abstrak, karena menyangkut emosi manusia. Tetapi hal itu secara kongkret

terjadi sebagai bahan pertimbangan penilaian pustakawan terhadap pemustaka, untuk menggali sejauhmana suara gamelan juga mempengaruhi psikologi mereka untuk tetap nyaman atau sebaliknya di dalam ruang perpustakaan.

Dari itu, melihat prosentasi atau logika pikir jawaban dari hasil kuesioner atau wawancara secara mendalam, didapat jawaban yang memiliki sifat persepsi yang secara langsung mengarah kepada aspek psikologi. Mengapa demikian, kenyamanan merupakan hal abstrak yang dialami oleh manusia terkait dengan mental imajinasi yang menimbulkan rasa, atau perasaan. Dua hal itulah yang secara disiplin ilmu masuk ke arah psikologi.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **Kesimpulan**

Dengan melihat dan menganalisis secara seksama, melalui berbagai sumber dan responden. Secara cepat-cepat tulisan ini memberikan poin penting terhadap persepsi pemustaka atas suara gamelan terhadap kenyamanan berliterasi, menyimpulkan anggapan bahwa

- 1) Suara gamelan secara konsesus dirasa tidak mengganggu.
- 2) Suara gamelan dianggap lazim, sebagai kampus seni, dan dirasa bukan menjadi hal yang mengganggu dalam aktivitas berliterasi.
- 3) Suara gamelan dianggap sebagian pemustaka sebagai hal yang memberikan pengaruh baik terhadap kenyamanan mereka, artinya secara psikologi memberikan dampak baik dan tentu membuat nyaman di dalam ruangan.
- 4) Suara gamelan dianggap tidak perlu menjadi hal yang diperdebatkan.
- 5) Kenyamanan selalu berbanding lurus dengan pengalaman ketubuhan manusia, suara gamelan merupakan entitas yang menjadi pengalaman mayoritas mahasiswa ISI Surakarta, sehingga di dalam aktivitas literasi tidak menjadikan gangguan secara umum.

## DAFTAR ACUAN

### 1. Pustaka

- Diny Ruti Elvandari, M Hermintoyo. 2014. "Pengaruh Musik Klasik Terhadap Kenyamanan Pemustaka di UPT Perpustakaan Universitas Pancasakti Kota Tegal Jawa Tengah". *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, Volume 3, No. 1.
- Djohan Salim. *Psikologi musik*. Yogyakarta: Best Publiser, 2009.
- Jackson, Michael. 1996. "Introduction: Phenomenology, Radical Empiricism, and Anthropological Critique" dalam *Things A They Are, New Direction in Phenomenological Anthropology*. Micahel Jackson (Ed.), Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Kolcaba, K.Y. 1994. "A Theory of Holistic Comfort for Nursing". *Journal of Advance Nursing*, No. 19, 1178-1184
- Kolcaba, K.Y., & Fisher, E.M. 1996. "A Holistic Perspective on Comfort Care as an Advance Directive". *Critical Care Nursing*, No. 18, hlm 66-76.
- Kolcaba, K.Y., & Wilson, L. 2004. "Practical Application of Comfort Theory in the Perianesthesia Setting". *Journal of PeriAnesthesia Nursing*, Vol. 19 No. 3, hlm 164-173.
- Kolcaba, K.Y., Tilton, C., & Drouin, C. 2006. "Comfort Theory a Unifying Framework to Enhance the Practice Environment". *The Journal of Nursing Administration*, Vol. 36, No. 11, hlm 538-544.
- Merriam, Alan P. *Antropologi Musik*. Terj. Triyono Bramantyo. Yogyakarta: Perpustakaan ISI Yogyakarta, 2001.
- Penny Ismiati Iskak dan Juznia Andriani. 2014 "Persepsi Pemustaka Terhadap Kenyamanan Ruang Perpustakaan di Pusat Perpustakaan dan Penyebaran Teknologi Pertanian". *Jurnal Perpustakaan Pertanian Kementerian Pertanian Republik Indonesia*. Volume 23, No. 1, hlm 32-38.
- Rudi Sumadi. 2016. "Peranan Desain Interior Perpustakaan Bagi Pemustaka di Perpustakaan P3DSPBKP". *Jurnal Pari*. Volume 2, No. 1. hlm 25-30.
- Rita Yulianti. 2013. "Perbaikan Ergonomi Lingkungan Internal Perpustakaan untuk Peningkatan Kenyamanan dan Performansi Kerja Pemustaka: Studi Kasus

Perpustakaan Jurusan Teknik Mesin dan Industri Fakultas Teknik UGM”.  
Jurnal Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi. Volume IX, No. 1, hlm 14-  
19.

Shin Nakagawa. 2000. *Musik dan Kosmos: Sebuah PengantarEtnomusikologi*.  
Yogyakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.

Tim Penyusun. 2019. “Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat”  
ISI Surakarta.

## 2. Webtografi

Elza Astari Retaduari. “Tumbuhkan Minat Baca Masyarakat, Perpustakaan  
Cikini Siapkan Ruang Musik”. Dilansir oleh Detiknews pada Jumat 29 Mei  
2015 pukul 08:00. Diakses pada Kamis 04 April 2019 pukul 16:01 WIB.  
Alamat web: [https://news.detik.com/berita/d-2928233/tumbuhkan-minat-  
baca-masyarakat-perpustakaan-cikini-siapkan-ruang-musik](https://news.detik.com/berita/d-2928233/tumbuhkan-minat-baca-masyarakat-perpustakaan-cikini-siapkan-ruang-musik).

Public Library Amsterdam diposting 14 Mei 2014 pukul 01:00 waktu  
setempat, diakses 05 April 2019, pukul 10:45 WIB. Alamat web:  
[https://www.archdaily.com/505344/public-library-amsterdam-jo-coenen-and-  
co-architekten](https://www.archdaily.com/505344/public-library-amsterdam-jo-coenen-and-co-architekten).  
<http://thecomfortline.com>

## 3. Daftar Narasumber

1. Utama, Mahasiswa Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.
2. Widhayana, Mahasiswa Jurusan Karawitan ISI Surakarta
3. Viona Prayuswesti, mahasiswa Karawitan ISI Surakarta



## Lampiran 1

### Laporan Anggaran Penelitian Pemula

No	Deskripsi	Volume		Harga	Jumlah
<b>1</b>	<b>Belanja Uang Honor</b>				
	Narasumber 2 org. 1 keg	2	OK	500.000	1.000.000
	Kolektor data responden 2 org. 1 keg	2	OK	300.000	600.000
	Analisis data dan susun laporan (1)	1	OK	800.000	800.000
				<b>Jumlah</b>	<b>2.400.000</b>
<b>2</b>	<b>Bahan Habis Pakai</b>				
	Kertas HVS A4 80 gram	4	Rim	55.000	220.000
	Bloknote	10	BH	15.000	150.000
	Tinta Refill (hitam)	5	BH	60.000	300.000
	Tinta Refill (warna)	3	BH	60.000	180.000
	CD Blank Sony + Cassing	10	BH	6.000	60.000
	Pulpen	10	BH	5.000	50.000
	Stabilo	5	BH	12.000	60.000
	Pensil 2B	5	BH	4.000	20.000
	Isolasi	3	BH	10.000	30.000
	Flasdisk 8 giga	1	BH	120.000	120.000
	X banner	2	BH	125.000	250.000
	Souvenir responden	120	BH	5.000	600.000
	Fotocopy kuesioner	100	BH	1.500	150.000
				<b>Jumlah</b>	<b>2.190.000</b>
<b>3</b>	<b>Perjalanan</b>				
	Dalam kota 1 org x 60 hari	60	OH	25.000	1.500.000
	Dalam kota koordinasi 5 org x 10 hari	50	OH	25.000	1.250.000
				<b>Jumlah</b>	<b>2.750.000</b>
<b>4</b>	<b>Lain-lain</b>				
a.	Konsumsi				
	1 org x 30 hr	60	OH	16.000	960.000
b.	Persewaan				
	Sewa kamera 1 x 5 hari	5	OH	100.000	500.000
	Hand Record 1 x 5 hari	5	OH	100.000	500.000
c.	Laporan				
	Susun dan penggandaan laporan	1	Pkt	300.000	300.000
	Daftar seminar	1	OK	400.000	400.000
				<b>Jumlah</b>	<b>2.660.000</b>
				<b>TOTAL</b>	<b>10.000.000</b>

## Lampiran 2

### Biodata Peneliti

1	Nama	Sartini, S.I. Pust.
2	Jabatan Fungsional	Pustakawan Muda
3	Jabatan Struktural	-
4	NIP	197611182001122002
5	Tempat Tanggal Lahir	Sukoharjo, 18 November 1976
6	Alamat rumah	Karanglo RT 04/RW VIII, Madegondo, Grogol, Sukoharjo, Jawa Tengah
7	Telpon/HP	08122590313
8	Alamat Kantor	Jl. Ki Hadjar Dewantara, No. 19, Ketingan, Jebres, Surakarta, 57126
9	Telpon/Faks	(0271)647658 / (0271)647175
10	Alamat email	titinpriyanto@yahoo.co.id

### 1. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang Pendidikan	Tahun Masuk	Tahun Lulus
1	D3 Ilmu Perpustakaan Universitas Gadjah Mada (UGM) Yogyakarta	1995	1998
2	S1 Ilmu Perpustakaan Universitas Terbuka (UT) Jakarta	2013	2015
No	Judul Tugas Akhir Skripsi	Jenis Tugas Akhir	
1	Pengelolaan Terbitan Berkala di Perpustakaan Daerah Jawa Tengah	TA Diploma 3	
2	Penerapan <i>One Person Librarian (OPL)</i> pada Perpustakaan Jurusan Karawitan ISI Surakarta	Skripsi	

### 2. Pengalaman Penelitian (5 Tahun Terakhir)

No	Tahun	Judul	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1	2018	Preservasi Koleksi Naskah Kuno Go Tik Swan Hardjonagoro di Perpustakaan Institut Seni Indonesia Surakarta	DIPA	9.000.000

### 3. Pengalaman Penulisan Artikel dalam Buku ber-ISBN (5 Tahun Terakhir)

No	Tahun	Judul	Judul Buku
1	2015	Peran Keluarga dalam Meningkatkan Miat Baca	Budaya Baca di Era Digital
2	2016	Matikanlah Game dan Membacalah Nak!	Bunga Rampai Karya Esai Pustakawan : Budaya Baca dalam Tantangan
3	2016	Pengembangan Softskill Pustakawan dalam Peningkatan Layanan Prima Perpustakaan	Prosiding Seminar Nasional Soft Skill dan Spiritual Skill Pustakawan
4	2018	Literasi Digital Solusi Generasi Milenial	Disruption in the Library : Inovasi dan Kreativitas Pustakawan di Era Digital

### 4. Penghargaan yang Pernah Diraih (10 Tahun Terakhir)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi	Tahun
1	Piagam Tanda Kehormatan Satyalancana Karya Satya 10 Tahun	Presiden Republik Indonesia	2013
2	Pustakawan Berprestasi 2	Institut Seni Indonesia Surakarta	2015
3	Pustakawan Berprestasi 2	Institut Seni Indonesia Surakarta	2017

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resikonya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penelitian pemula.

Surakarta, 5 April 2019  
Pengusul,

**Sartini, S.I.Pust.**  
NIP.197611182001122002

### Lampiran 3

#### SURAT PERNYATAAN PENELITI PEMULA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sartini, S.I. Pust  
NIP : 197611182001122002  
Pangkat/Golongan : Penata/IIIc  
Jabatan Fungsional : Pustakawan Muda

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian pemula saya dengan judul **“Persepsi Pemustaka atas Suara Gamelan Terhadap Tingkat Kenyamanan Literasi di Perpustakaan Lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) ISI Surakarta”** yang diusulkan dalam skim Penelitian Pemula untuk tahun anggaran: 2019 bersifat *original* dan *belum pernah* dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan tidak kesesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian pemula yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Mengetahui  
Kepala Pusat Penelitian

Surakarta, 5 April 2019  
Yang Menyatakan

**Satriana Didiek Isnanta, M.Sn.**  
NIP. 197212212005011002

**Sartini, S.I. Pust**  
NIP.197611182001122002

## Lampiran 5

### FOTO PENELITIAN



**Gambar 4.** Pemustaka sedang mengisi kuesioner  
(Foto: Sartini, 2019)



**Gambar 5.** Pemustaka sedang mengisi kuesioner  
(Foto: Sartini, 2019)



**Gambar 5.** Pemustaka sedang mengisi kuesioner  
(Foto: Sartini, 2019)



**Gambar 4.** Suasana ruang perpustakaan Jurusan Karawitan ISI Surakarta  
(Foto: Sartini, 2019)