

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan adalah salah satu instansi yang berada di tengah-tengah masyarakat. Perpustakaan harus terus berusaha menyesuaikan diri dengan kebutuhan masyarakat, sehingga selalu mampu mengikuti perkembangan kebutuhan masyarakatnya. Seperti yang disampaikan oleh Ranganathan pada tahun 1930-an mengenai lima hukum ilmu perpustakaan, salah satu isinya menjelaskan bahwa perpustakaan tumbuh seperti organisme, yaitu perpustakaan bagaikan organisme yang selalu berkembang. Oleh karena itu, dalam memberikan informasi yang dibutuhkan oleh masing-masing pengguna, perpustakaan harus mampu memahami dengan baik karakteristik setiap pengguna yang menggunakan jasa perpustakaan tersebut. Mulai dari lingkungan sekitar, kebutuhan, serta cara mereka mencari dan mengakses informasi yang disukainya (Wicaksono, 2020).

Penelitian mengenai representasi perpustakaan dan sikap pustakawan dalam media audiovisual dilakukan oleh Fitri, Zahro, dan Prasetyawan (2023) melalui film pendek *The Library*. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teori semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perpustakaan direpresentasikan sebagai perpustakaan umum yang masih beroperasi secara konvensional, dengan koleksi buku tercetak yang disusun secara rapi berdasarkan jenisnya dan dapat dimanfaatkan pemustaka untuk memenuhi kebutuhan informasi. Sementara itu, sikap pustakawan dalam film digambarkan melalui dua tokoh, yaitu Anne dan Boy, yang menunjukkan bahwa sikap pustakawan tidak sepenuhnya positif karena terdapat kesulitan dalam memisahkan pekerjaan dengan kehidupan pribadi (Fitri, Zahro, & Prasetyawan, 2023, hlm. 80). Meskipun penelitian mengenai representasi perpustakaan dan pustakawan telah dilakukan melalui media film, kajian yang secara khusus mengangkat representasi perpustakaan dan pustakawan dalam video musik masih relatif terbatas. Kemudian, video musik merupakan media audiovisual yang tidak hanya berfungsi sebagai pendukung musik, tetapi juga dapat menjadi media untuk membangun dan

menyampaikan representasi sosial melalui unsur visual, tokoh, latar, dan simbol yang ditampilkan. Penelitian Fatonah dan Suyuti (2022, hlm. 86) menunjukkan bahwa video musik dapat menjadi salah satu media representasi yang menyampaikan makna melalui lirik, musik, dan adegan visual. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa video musik *Wonderland Indonesia* merepresentasikan kekayaan sumber daya alam dan keragaman budaya Indonesia melalui berbagai unsur visual dan musikal (Fatonah & Suyuti, 2022, hlm. 90-94).

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara individu mengakses, memproduksi, dan mengonsumsi informasi. Di era media baru, berbagai platform digital seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan layanan streaming musik menjadi sarana utama dalam membentuk persepsi masyarakat terhadap berbagai profesi, organisasi, dan fenomena sosial. Video musik tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, namun juga sebagai sarana komunikasi budaya yang mengandung simbol, ideologi, dan gagasan sosial tertentu. Melalui visual storytelling, video musik mempunyai kemampuan untuk menyampaikan makna dan membentuk pemahaman penonton terhadap realitas sosial yang digambarkan. Penelitian terhadap bahasa visual video musik menunjukkan adanya keterkaitan yang erat antara musik dan unsur visual dalam menyampaikan pesan kepada pemirsa, sehingga video musik dapat dianggap sebagai teks budaya yang bermakna (Prétet et al., 2021).

Dalam konteks masyarakat informasi, perpustakaan merupakan institusi penting yang berperan dalam mendukung literasi, pendidikan, pelestarian pengetahuan, dan akses informasi di masyarakat. Kemajuan teknologi informasi telah mengubah perpustakaan dari sekadar tempat menyimpan buku menjadi pusat pembelajaran, kreativitas, dan literasi digital. Pustakawan juga mengalami perubahan peran, dari manajer koleksi menjadi perantara informasi, pendidik literasi, dan penghubung antara komunitas dan sumber pengetahuan. Perubahan ini menempatkan perpustakaan dan pustakawan pada posisi strategis untuk mendukung pengembangan masyarakat berbasis pengetahuan (Juvitasari, 2020).

Namun citra masyarakat terhadap perpustakaan dan pustakawan masih sering dipengaruhi oleh representasi di media. Gambaran tertentu tentang perpustakaan dan pustakawan sering muncul di berbagai media visual seperti film, serial televisi, poster, dan video musik. Ekspresi seperti itu dapat memperkuat atau mengubah stereotip yang terbentuk di masyarakat. Kajian Vardani (2024) menunjukkan bahwa representasi media terhadap pustakawan tidak lagi terbatas pada tokoh-tokoh yang konservatif dan kaku, namun mulai berkembang menjadi tokoh-tokoh yang beradaptasi dengan perubahan teknologi dan sosial. Namun berbagai stereotip lama masih muncul di beberapa media populer (Informasi & Mada, 2024).

Video merupakan salah satu media massa elektronik yang karakteristiknya menyerupai film, yaitu berupa rekaman gambar hidup yang dilengkapi suara (Rezeki Filzah, Harahap Nursapia, 2023). Dalam produksi video, salah satu jenis yang kita kenal adalah Video musik. Video musik merupakan media audio visual yang mempunyai fungsi sebagai pendamping lagu (Sanjaya *et al.*, 2025). Menurut Haniati (2023) Video musik menjadi salah satu alat komunikasi media sosial yang memiliki pengaruh besar dalam proses penampaian pesan kepada masyarakat.

Dalam perspektif islam prinsip etika komunikasi dan penyampaian informasi adalah *Qaulan Baligh*. Terdapat pada Qur'an surah An Nisa ayat 63 yaitu :

﴿ أُولَٰئِكَ الَّذِينَ يَعْلَمُ اللَّهُ مَا فِي قُلُوبِهِمْ فَأَعْرِضْ عَنْهُمْ وَعِظْهُمْ وَقُلْ لَهُمْ فِي أَنفُسِهِمْ قَوْلًا بَلِيغًا ٦٣ ﴾
(النساء/4: 63)

Terjemahan Kemenag 2019

63. “Mereka itulah orang-orang yang Allah ketahui apa yang ada di dalam hatinya. Oleh karena itu, berpalinglah dari mereka, nasihatilah mereka, dan katakanlah kepada mereka perkataan yang membekas pada jiwanya.”

Qaulan Baligho dapat diartikan sebagai “sampai” ,” mengenai sasaran” atau “mencapai tujuan”. Jika dikaitkan dalam dunia komunikasi berarti “jelas”, “Fasih”, dan tepat sesuai yang dikehendaki komunikatornya (Dakwah and An, 2024).

Saat ini generasi muda Indonesia sangat tertarik dengan keberadaan musik video. Salah satu video musik karya dari Rizwan Fadilah, seorang musisi muda yang

tengah naik daun dan dikenal luas sebagai adik dari penyanyi Rizky Febian, adalah video musik berjudul "*Cerita Tiba-tiba*" yang dirilis pada 29 September 2023. Video musik ini menampilkan perpustakaan sebagai latar utama cerita, di mana tokoh utama laki-laki yang diperankan oleh Rizwan Fadhillah tertarik pada seorang tokoh perempuan seorang pustakawan yang bekerja di perpustakaan tersebut, hingga akhirnya ia turut bergabung bekerja di tempat yang sama untuk mendekati perempuan tersebut.

Video musik "*Cerita Tiba-tiba*" karya Rizwan pada tanggal 9 September 2026 sudah 5.485.947x ditonton pada kanal Youtube, hal ini menunjukkan jangkauan dan daya tarik yang cukup luas di kalangan audiens. Kehadiran perpustakaan sebagai latar utama dalam video musik populer merupakan fenomena yang menarik untuk dikaji karena berbeda dengan kecenderungan video musik populer lain yang umumnya menampilkan lokasi komersial, ruang publik kekinian, atau berlatar belakang romantis. Pemilihan perpustakaan sebagai ruang narasi membuka peluang untuk memahami bagaimana institusi ini direpresentasikan oleh generasi muda sebagai audiens utama media digital.

Representasi merupakan pemroduksian makna dari suatu gagasan, tindakan, atau pernyataan dalam bentuk kode-kode tertentu melalui perantara atau media representasi, misalnya video musik (Fatonah and Suyuti, 2022). Representasi perpustakaan dalam video musik penting untuk diteliti karena sebagai audiovisual populer, video musik memiliki jangkauan luas dalam membentuk citra publik terhadap suatu institusi, termasuk perpustakaan. Gambaran perpustakaan dalam video musik dapat mempengaruhi persepsi pemirsa terhadap fungsi perpustakaan, suasana ruangan, kegiatan literasi, dan peran pustakawan. Jika keterwakilan yang diberikan positif, maka minat masyarakat untuk memanfaatkan perpustakaan bisa meningkat. Di sisi lain, stereotip dapat memperkuat perspektif lama yang kurang dapat beradaptasi dengan perkembangan perpustakaan saat ini. Oleh karena itu, analisis pesan visual yang ditampilkan dalam video musik penting untuk memahami struktur makna yang diciptakan oleh media populer.

Penelitian ini menjadi penting karena menawarkan perspektif baru dalam kajian ilmu perpustakaan dan informasi, khususnya pada bidang representasi media. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini berupaya mengungkap makna-makna yang terkandung dalam simbol, adegan, dialog, dan unsur visual yang berkaitan dengan perpustakaan dan pustakawan dalam video musik *Cerita Tiba-Tiba*. Kami berharap analisis ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana perpustakaan direpresentasikan dalam budaya populer Indonesia dan bagaimana representasi ini berkontribusi dalam membentuk persepsi masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi perpustakaan dan pustakawan dalam video klip “*Cerita Tiba Tiba*” karya Rizwan Fadilah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis berupa memperkaya penelitian tentang representasi media dalam bidang ilmu perpustakaan dan informasi, serta manfaat praktis sebagai bahan pemikiran bagi pustakawan, pengelola perpustakaan, dan pencipta media dalam membangun citra perpustakaan yang lebih positif, inklusif, dan tepat guna bagi perkembangan masyarakat digital modern.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana representasi perpustakaan dalam video musik *Cerita Tiba-Tiba* karya Rizwan Fadilah?
2. Bagaimana representasi pustakawan dalam video musik *Cerita Tiba-Tiba* karya Rizwan Fadilah?
3. Bagaimana bentuk representasi perpustakaan dan pustakawan dalam video musik *Cerita Tiba-Tiba* karya Rizwan Fadilah menurut tinjauan islam?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menunjukkan representasi perpustakaan dalam video musik *Cerita Tiba – Tiba* karya Rizwan Fadhillah
2. Menunjukkan representasi pustakawan dalam video musik *Cerita Tiba -Tiba* karya Rizwan Fadhillah
3. Menunjukkan representasi perpustakaan dan pustakawan dalam video musik *Cerita Tiba-Tiba* karya Rizwan Fadhillah menurut tinjauan islam

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan keilmuan di bidang Ilmu Perpustakaan dan Sains Informasi, khususnya dalam kajian mengenai representasi perpustakaan dan pustakawan pada media audiovisual. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperluas penerapan teori semiotika Roland Barthes dalam mengkaji makna yang terkandung dalam berbagai tanda dan simbol yang ditampilkan melalui video musik. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan akademik bagi penelitian selanjutnya yang membahas representasi perpustakaan dan pustakawan dalam media populer.

1.4.2 Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pustakawan dan pengelola perpustakaan sebagai bahan evaluasi dalam memahami citra perpustakaan dan profesi pustakawan yang ditampilkan dalam media populer. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi akademisi dan mahasiswa dalam mengembangkan kajian mengenai representasi media, semiotika, serta Ilmu Perpustakaan dan Sains Informasi. Bagi pelaku industri kreatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai representasi perpustakaan dan pustakawan dalam media audiovisual sehingga dapat mendorong

terciptanya representasi yang lebih sesuai dengan perkembangan perpustakaan di era digital.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada kajian representasi perpustakaan dan pustakawan yang ditampilkan dalam video musik *Cerita Tiba-Tiba* karya Rizwan Fadilah sebagai objek penelitian. Fokus kajian diarahkan pada representasi perpustakaan yang tercermin melalui penggambaran ruang perpustakaan, fasilitas, fungsi, suasana, serta simbol-simbol yang berkaitan dengan aktivitas dan identitas perpustakaan yang ditampilkan dalam video musik *Cerita Tiba-Tiba*. Selain itu, penelitian ini dibatasi pada representasi pustakawan yang ditinjau dari aspek penampilan, perilaku, peran, pola interaksi, serta citra profesi yang direpresentasikan melalui adegan, ekspresi, dialog, dan unsur visual lainnya. Analisis dilakukan terhadap tanda-tanda visual dan verbal yang memuat makna mengenai perpustakaan dan pustakawan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode semiotika Roland Barthes yang berfokus pada analisis makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam representasi perpustakaan dan pustakawan yang terdapat dalam video musik *Cerita Tiba-Tiba*. Oleh karena itu, penelitian ini tidak membahas aspek musikal, unsur teknis produksi video musik, proses kreatif penciptaan karya, strategi distribusi media, maupun resepsi audiens terhadap video musik *Cerita Tiba-Tiba*.