

REPRESENTASI PERPUSTAKAAN DAN PUSTAKAWAN DALAM FILM THE NIGHT AT THE MUSEUM 3

Analisis Semiotik Pada Film the Night at The Museum 3

Rahmat Fadhli

Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
rahmat.fadhli@uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini menjelaskan tentang representasi perpustakaan dan pustakawan dalam film The Night at The Museum 3. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan analisis semiotic yang menggunakan model Pierce yang bertujuan untuk mendeskripsikan representasi perpustakaan dan pustakawan dalam film dengan prinsip realitas dan representasi. Kesimpulan dari penelitian ini menjelaskan bahwa Perpustakaan dalam film ini digambarkan sebagai tempat mendapatkan informasi yang lengkap bagi siapa saja dengan menyediakan koleksi yang banyak dan beragam. Sedangkan pustakawan digambarkan sebagai sosok yang berusia lanjut tapi pintar, pemegang kekuasaan tertinggi di perpustakaan, serta sosok yang melek teknologi untuk mendukung proses pelayanan users di perpustakaan sesuai dengan perkembangan globalisasi.

Kata kunci:

Perpustakaan; representasi; pustakawan; film;

ABSTRACT

This study describes the representation of libraries and librarians in the film The Night at The Museum 3. This study uses descriptive qualitative research using semiotic analysis using the Pierce model, which aims to describe the representation of libraries and librarians in films with the principles of reality and representation. The conclusion of this study explains that the library in this film is described as a place to get complete information for anyone by providing a large and varied collection. While librarians are depicted as elderly but smart, the highest authority in the library, as well as a technology literate figure to support the service process of users in the library under the development of globalization.

Keywords:

Library; representation; librarian; movie;

A. Pendahuluan

Perpustakaan di definisikan sebagai kumpulan bahan cetak atau non-cetak yang tersusun secara sistematis. Pengertian lain tentang Perpustakaan menurut pakar di Indonesia adalah suatu gedung, ruang, yang dibuat untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang tersusun menurut tatanannya (Sulistyo-Basuki, 1991). Keberadaan Perpustakaan di Indonesia juga diakui melalui Undang-Undang No. 43 Tahun 2007 yang diartikan sebagai institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara professional dengan system yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi

dan rekreasi para pemustaka. Selain itu, Undang-undang ini juga mengakui keberadaan profesi pustakawan atau seseorang yang memiliki kompetensi yang diperoleh melalui pendidikan dan/atau pelatihan kepustakawan serta mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk melaksanakan pengelolaan dan pelayanan perpustakaan.

Adanya perpustakaan juga turut diakui keberadaannya dalam media-media seperti film. Film merupakan karya fiksi yang merupakan karya imajinatif yang dilandasi kesadaran dan tanggung jawab dari segi kreativitas sebagai karya seni. Selain membentuk konstruksi masyarakat akan suatu hal, film juga merupakan realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Sobur, 2006). Dengan pengertian itu, film merupakan media yang dapat menggambarkan representasi terhadap suatu objek. Representasi yang ditampilkan biasanya tidak terlepas dari realitas yang ada.

Perpustakaan termasuk pustakawan adalah salah satu objek yang bisa direpresentasikan dalam film. Saat ini telah banyak penelitian yang menjadikan perpustakaan dan pustakawan sebagai objek representasi dalam sebuah film. Salah satunya Megan A. Rudolph yang dalam tesisnya meneliti representasi karakter pustakawan dari tahun 1921 sampai tahun 2004 dengan judul *Librarians in Film: A Changing Stereotype*. Selain itu tesis Tom Godfellow dengan judul *The Depiction of American Public Libraries in Film* yang menggambarkan perpustakaan dalam film.

Dalam paper ini peneliti meneliti bagaimana representasi perpustakaan dan pustakawan dalam *scene film The Night at The Museum 3*. Cuplikan *scene film* ini menceritakan seorang penjaga malam museum di New York sedang mencari informasi dan melakukan penelitian tentang koleksi museum di perpustakaan museum yang dibantu oleh seorang pustakawan. Film ini menggambarkan perpustakaan dan pustakawan menjadi sebuah elemen penting bagi Larry (tokoh utama) dalam memecahkan misteri. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti representasi perpustakaan dan pustakawan dalam film *The Night at The Museum 3*.

Adapun tujuan penelitian adalah mendeskripsikan representasi perpustakaan dan pustakawan dalam film *The Night at The Museum 3* dengan memahami gambaran perpustakaan dan pustakawan yang ditampilkan dalam film.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika untuk menganalisis objek yang diteliti yakni perpustakaan dan pustakawan. Penelitian ini mengacu pada teori Charles Sanders Peirce mendefinisikan semiotik sebagai hubungan antara tanda (*sign*), obyek (*object*), dan interpretan (*intrepretant*). *Sign* (tanda)

merepresentasikan objek, atau referent, dalam benak interpreter. Peirce menunjuk representasi objek oleh tanda sebagai interpretant. Unit analisisnya adalah sistem tanda, yakni pakaian (*costume*), gesture, lingkungan, ekspresi dan perilaku, tata kerja kamera yang ada dalam film *The Night at The Museum 3*.

C. Pembahasan

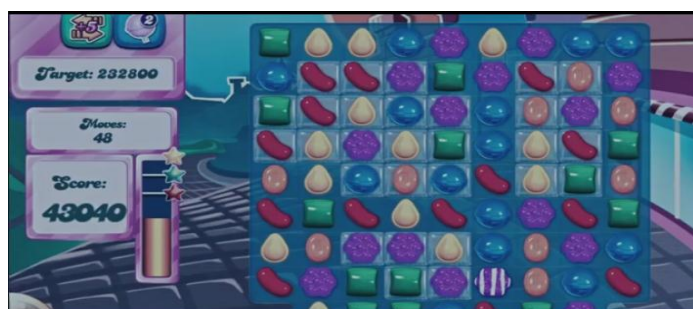
Penggambaran Perpustakaan dan Pustakawan dalam Film *The Night at The Museum 3* Realitas dan Representasi

Seluruh *setting* tempat dalam *scene* ini berada di Perpustakaan *Museum Natural History*. Lokasi museum terletak di pinggir jalan kawasan perkotaan kota New York. Sedangkan lokasi perpustakaan, terletak di dalam museum. Dalam film ini peneliti menganalisis perpustakaan yang ditampilkan dalam film *The Night at The Museum 3*.



Gambar 1. Adegan Pertama

Museum Natural History digambarkan sebuah bangunan yang megah dan besar dan terletak di pinggir jalan di kota New York. Museum ini berdampingan dengan gedung-gedung lainnya di kota New York. Pada pintu utama museum terdapat patung Theodore Roosevelt berkuda. Teknik pengambilan gambar yang digunakan adalah teknik *Long Shoot/ Wide Shot*. Penggunaan teknik ini bertujuan untuk menunjukkan lokasi museum yang berada di pinggir jalan di kota New York serta menunjukkan Larry (tokoh utama film sekaligus *user* perpustakaan museum) yang sedang berjalan menuju museum di pagi hari.



Gambar 2. Scene kedua

Pada gambar berikutnya, teknik pengambilan gambar yang dilakukan adalah CU atau *Close-up (intimate shot)*. Objek kamera adalah layar monitor yang menunjukkan *game* di komputer yaitu *Candy Crush Saga*. Pengambilan gambar ini menghasilkan objek yang terlihat besar sehingga menunjukkan informasi detail tentang objek monitor.



Gambar 3. Adegan Ketiga

Selanjutnya, kamera melakukan teknik pengambilan gambar *Medium shots (MS)* yang menggambarkan seorang pustakawan sedang bermain game di komputer, yakni game *Candy Crush Saga*. Perpustakaan dalam gambar ini perpaduan perpustakaan lama dan modern. Terdapat komputer utama yang digunakan oleh pustakawan, namun juga terdapat mesin ketik yang berada disamping komputer tersebut. Selain itu, terdapat rak katalog koleksi yang terletak tidak jauh dari komputer utama. Adanya rak katalog koleksi menunjukkan perpustakaan museum ini masih menggunakan kaidah-kaidah lama perpustakaan yakni kartu katalog. Sedangkan fungsi komputer hanya digunakan oleh pustakawan untuk media hiburan yakni bermain *game*. Setting tempat ini menggambarkan suasana perpustakaan yang masih sedikit dibalut teknologi, sedangkan kenyataanya film *The Night at The Museum 3* di produksi pada Desember 2014 yang mana perkembangan perpustakaan di Amerika tergolong pesat, apalagi perpustakaan ini terletak di kota New York yang merupakan kota berkembang dan terpadat di Amerika Serikat. Hal ini tidak sejalan dengan perpustakaan yang digambarkan di film ini yang masih mempertahankan hal-hal yang bersifat konvensional seperti penggunaan kartu katalog.

Pada meja pustakawan juga terdapat beberapa dokumen-dokumen yang kertasnya sudah bewarna coklat. Ini menunjukkan dokumen-dokumen tersebut sudah lama. Sedangkan dibelakang komputer utama terdapat banyak cap stempel yang sudah tidak digunakan lagi. Selain itu juga terdapat koleksi berupa poster-poster hewan, dan kupu-kupu yang sudah diawetkan. Keberadaan poster-poster hewan dan kupu-kupu ini menunjukkan bahwa perpustakaan ini adalah perpustakaan khusus yang menyimpan koleksi sesuai dengan koleksi museum, yakni *Museum Natural History*.

Sedangkan pustakawan dalam *scene* film ini digambarkan sebagai seorang wanita tua, berambut pendek dan menggunakan kacamata tebal. Dari segi kostum, pakaian yang dipakai sesuai dengan trend mode yang berkembang di Amerika dan merupakan pakaian musim dingin, hal ini sesuai dengan kondisi yang digambarkan dalam film yaitu musim dingin. Secara umum, penampilan wanita ini mencerminkan penampilan seorang pustakawan wanita tua disebuah perpustakaan. Penggunaan *mouse* komputer yang digerakkan dengan kaku, menggambarkan bahwa pustakawan ini mencoba untuk mengikuti arus globalisasi. Game *Candy Crush Saga* yang dimainkan pustakawan pada komputer direpresentasikan pustakawan ini juga mengikuti perkembangan teknologi, permainan *Candy Crush Saga* adalah salah satu permainan yang memiliki 6.7 juta pemain aktif, sejak diluncurkan tahun 2012, atau 2 tahun sebelum film ini di rilis.



Gambar 4. Adegan keempat

Pada gambar berikutnya, Perpustakaan digambarkan terletak pada lantai 2A Museum Natural History. Hal ini ditunjukkan dengan tokoh Larry yang keluar dari lift menuju perpustakaan. Representasi perpustakaan sangat jelas menunjukkan bahwa perpustakaan ini adalah bagian dari museum Natural History dan merupakan jenis perpustakaan khusus. Teknik pengambilan gambar pada *scene* ini adalah *Long shoot*. Hal ini bertujuan menggambarkan rak-rak koleksi perpustakaan yang terletak di dalam perpustakaan dan meja baca yang berada diujung rak tersebut. Ini merepresentasikan bahwa perpustakaan ini menggunakan sistem open access, yang mana memperbolehkan *users* mengakses dan mencari informasi dengan sendiri.



Gambar 5. Scene kelima

Gambar pertama diatas menunjukkan ekspresi pustakawan yang kaget dan meremehkan Larry yang sedang melakukan penelitian di perpustakaan. Ekspresi ini menunjukkan bahwa pustakawan meremehkan kemampuan Larry yang berprofesi sebagai petugas keamanan yang melakukan penelitian. Hal ini menggambarkan bahwa secara tidak langsung, perpustakaan biasanya hanya digunakan oleh kalangan intelektual untuk mencari informasi yang mendukung kegiatan seperti penelitian. Sangat jarang pengguna perpustakaan selain kalangan intelektual seperti pelajar, mahasiswa, dosen ataupun peneliti. *Scene* ini juga menunjukkan dan menyatakan bahwa seorang petugas keamanan juga mampu melakukan penelitian yang dilakukan kalangan intelektual untuk memecahkan suatu masalah dengan mencari informasi di perpustakaan. Dengan demikian, *scene* ini juga mengkampanyekan bahwa masyarakat umum bisa menjadi *user* perpustakaan dengan tujuan penelitian tanpa batasan pekerjaan seperti petugas keamanan.

Sedangkan pada gambar kedua, pustakawan hanya memberikan instruksi tentang koleksi yang dibutuhkan secara langsung kepada pemustaka. Hal ini menunjukkan bahwa pustakawan tidak mengarahkan *user* untuk menggunakan kartu katalog untuk mencari informasi, namun memberikan instruksi langsung. Secara tidak langsung *scene* ini memberikan pengertian kepada *audience*, bahwa pustakawan identik telah tahu/ hafal posisi koleksi-koleksi yang ada di perpustakaan yang dikelolanya. Teknik pengambilan gambar yang digunakan adalah *Long Shoot* yang bertujuan untuk memperlihatkan banyaknya rak-rak koleksi perpustakaan. Rak koleksi perpustakaan ini terbuat dari besi aluminium yang berbeda dengan rak koleksi biasanya yang terbuat dari kayu. Hal ini menunjukkan bahwa perpustakaan ini telah beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang direalisasikan pada rak koleksi yang terbuat dari besi aluminium dengan katrol pengontrol rak koleksi di depannya. Selain itu, pada bagian atas rak juga diletakkan kode klasifikasi umum rak yang bertujuan untuk mempermudah user melakukan pencarian koleksi. Hal ini menekankan bahwa perpustakaan ini menggunakan sistem *open access*.



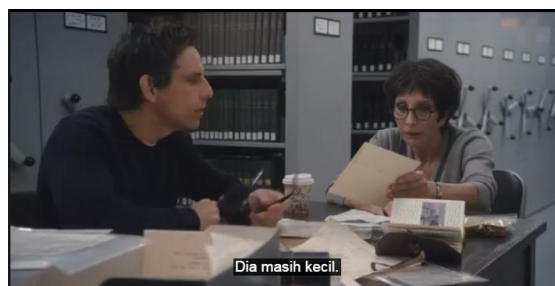
Gambar 6. Adegan keenam

Gambar diatas menggunakan teknik *Long Shoot* yang bertujuan untuk memperlihatkan Larry yang sedang membaca koleksi dan menunjukkan koleksi perpustakaan yang sangat banyak di perpustakaan. Koleksi yang ada di perpustakaan ini tidaklah ter-klasifikasi secara keseluruhan, hal ini terlihat dari beberapa koleksi yang tidak memiliki *call number* pada punggung koleksi. Keadaan ini juga merepresentasikan bagaimana kondisi perpustakaan saat ini yang (terutama perpustakaan yang berada di daerah-daerah) beberapa diantaranya masih belum diolah (klasifikasi atau katalogisasi) namun sudah di display.



Gambar 7. Adegan ketujuh

Kedua gambar diatas menunjukkan bahwa koleksi perpustakaan ini tergolong lengkap. Koleksi yang di-display pada perpustakaan tidak hanya koleksi textbook semata, namun juga koleksi berupa catatan dan foto. Makna konotasi yang ada pada kedua gambar ini adalah Perpustakaan Museum Natural History melakukan kegiatan preservasi atau pelestarian bahan pustaka/koleksi secara baik. Hal ini terlihat dari buku catatan dan foto lama yang merupakan catatan & foto tahun 1938 (dijelaskan pada awal film) yang sudah berusia 76 tahun sampai film ini di rilis. Teknik pengambilan gambar yang digunakan adalah *Close-up* yang bertujuan menjelaskan deskripsi objek secara besar dan detail, yakni tulisan-tulisan dari catatan kuno serta foto yang sudah berusia tua. Pengambilan gambar *close-up* ini secara tidak langsung menunjukkan bahwa kedua koleksi tersebut tersimpan dengan baik di perpustakaan museum dari segi pelestarian.



Gambar 8. Adegan kedelapan

Gambar tersebut secara realitas memperlihatkan bahwa Larry (user perpustakaan) dan pustakawan melakukan diskusi bersama-sama tentang informasi yang dicari oleh Larry.

Terlihat diskusi dilakukan didalam perpustakaan dan pustakawan membawa segelas kopi dalam diskusi. Secara keseluruhan gambar ini merepresentasikan bahwa pustakawan tidak hanya secara bekerja fungsional sebagai fasilitator user dalam mencari informasi, namun juga dapat memberikan bantuan langsung dengan diskusi bersama user tentang informasi yang dicari. Dengan kata lain, film ini menampilkan bahwa pustakawan pada Perpustakaan Museum Natural History ini adalah sosok pustakawan pintar yang menguasai informasi-informasi di perpustakaan yang dikelolanya. Pada dialog film ini, pustakawan menjelaskan foto dan tokoh-tokoh yang ada didalam foto tersebut, dengan demikian pustakawan digambarkan sebagai sosok yang tahu informasi-informasi yang ada di perpustakaan.

Pada sisi lain, secangkir kopi pustakawan yang ada pada meja diskusi menunjukkan pustakawan memiliki wewenang kuasa tertinggi dalam perpustakaan yang berarti pustakawan boleh secara bebas melakukan apa saja didalam perpustakaan, termasuk membawa minuman. Teknik pengambilan gambar yang dilakukan adalah Medium Shoot karena bertujuan menggambarkan Larry/ user dengan pustakawan yang sedang melakukan diskusi di meja baca perpustakaan, dengan terdapat banyak koleksi yang ada di meja diskusi.

D. Kesimpulan

Perpustakaan dalam film *The Night at The Museum 3* tidak lagi digambarkan sebagai tempat yang suram atau kuno, namun perpustakaan digambarkan sebagai tempat yang akurat untuk mendapatkan informasi-informasi. Sedangkan pustakawan masih digambarkan identic dengan wanita tua berkacamata, namun film ini juga menciptakan kesan pustakawan adalah sosok yang pintar pada audiens. Meskipun berusia tua, pustakawan dalam film ini juga ditampilkan sebagai sosok yang melek akan teknologi yang ditunjukkan dengan bermain game Candy Crush Saga yang merupakan permainan komputer populer pada saat itu. *Scene* film ini juga secara tidak langsung mengajak kepada masyarakat menggunakan perpustakaan untuk mencari informasi-informasi untuk penelitian/ *research* tidak terbatas pada kalangan pelajar, mahasiswa ataupun peneliti, tapi juga pada masyarakat umum seperti tokoh Larry sebagai penjaga keamanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzasyofia, M. (2012). *Representasi Perpustakaan dan Pustakawan dalam Film The Librarian: Quest For The Spear*. Universitas Indonesia: Depok.
- Danesi, M. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Jalasutra: Yogyakarta.
- Ismujihastuti, G.D. (2014). *Representasi Wanita dalam Sampul Album Raisa*. Universitas Telkom: Bandung.
- Novitasari, A. (2010). *Analisis Semiotik Representasi Anak-Anak Dalam Film Denias Senandung Di Atas Awan Dan Laskar Pelangi*. Universitas Airlangga: Surabaya.
- Thompson, R & Bowen, Christopher J. (2011). *Grammar of the Shot*,
[http://ifile.it/jdxzrt/ebooksclub.org Grammar of the Shot Second Edition.pdf](http://ifile.it/jdxzrt/ebooksclub.org_Grammar_of_the_Shot_Second_Edition.pdf)