

## **Perpustakaan Warga Sebagai Upaya Survival Kampung Wisata Di Era Pandemi Studi Di Kampung Lawas Maspati Surabaya**

**Dian Yulie Reindrawati**

Fakultas Vokasi, Universitas Airlangga  
Jalan Dharmawangsa Dalam No 28-30 Kampus B Unair, Surabaya

### **ABSTRAK**

Tujuan dari paper ini adalah untuk menganalisa bagaimana kampung wisata dapat bertahan di masa pandemi. Sejak 2016, Kampung Wisata Lawas Maspati Surabaya menjadi salah satu destinasi unggulan di Surabaya. Pandemi Corona sebagaimana yang terjadi saat ini merupakan hal yang sangat memukul Kampung Wisata Lawas Maspati. Kampung wisata berbasis masyarakat ini mengalami penurunan kunjungan tamu yang sangat tajam. Akibatnya, masyarakat yang mengelola kampung secara mandiri ini menjadi sangat terdampak. Untuk mencapai tujuan ini, desain penelitian kualitatif digunakan dalam studi ini. Wawancara mendalam dilakukan dengan masyarakat dan pengelola kampung wisata. Hasil penelitian menyebutkan bahwa di tengah sepi pengunjung untuk datang ke kampung wisata, maka pengelola dan masyarakat di Kampung Lawas Maspati membuat terobosan baru berupa pembangunan perpustakaan warga secara swadaya. Perpustakaan warga ini pada akhirnya mampu menjadi salah satu strategi kampung wisata dapat bertahan. Banyak warga yang kemudian memanfaatkan perpustakaan sebagai ruang publik untuk mencari informasi dan berbagi informasi kepada warga. Yang menarik, dengan dilengkapinya perpustakaan dengan koneksi internet, perpustakaan kemudian berkembang menjadi 'sekolah' bagi anak-anak ataupun mereka yang mencari informasi di internet. Keberadaan perpustakaan inipun diharapkan melengkapi fasilitas wisata di Kampung Lawas Maspati Surabaya.

**Kata Kunci:** Perpustakaan, Kampung Wisata, Era Pandemi

### **PENDAHULUAN**

Virus korona yang berjangkit dari awal tahun 2020 telah memakan banyak korban. Hingga hari ini, tercatat 54 juta jiwa terkena virus ini di dunia. Di Indonesia sendiri, terdapat 471.000 korban berjatuh karena virus, dengan kasus meninggal dunia tercatat sebanyak 4.022 jiwa. Banyaknya korban berjatuh di Indonesia menempatkan Indonesia menjadi negara peringkat ke 19 di dunia (Shalihah, 2020).

Kondisi pandemi yang demikian dasyat berimbas pada berbagai sektor, lebih-lebih pada sektor pariwisata. Sektor pariwisata tercatat menjadi industri yang paling rapuh terhadap krisis dan bencana. Hal ini karena unsur vulnerable yang dimiliki sektor pariwisata, dimana pariwisata sangat tergantung pada kondisi lingkungan tempat destinasi itu berada (Scott and Predaux, 2008). Demikian halnya ketika virus corona menyerang. Virus corona telah melumpuhkan berbagai destinasi wisata dunia, seperti Universal Studio dan Tokyo Disneyland (liputan6.com). Sementara itu, di Indonesia destinasi wisata utama seperti Bali, Yogyakarta dan Lombok mengalami penurunan jumlah pengunjung yang drastis akibat kebijakan travel warning negara dunia ke Indonesia. Pariwisata di Bali tercatat mengalami penurunan hingga 70% karena ketiadaan wisatawan asing dan berkurangnya wisatawan domestik yang berkunjung ke sana (cnnindonesia.com, 2020).

Pandemik Corona yang berkepanjangan juga memukul destinasi wisata lokal seperti Kampung Lawas Maspati Surabaya. Sejak ditetapkan sebagai destinasi wisata unggulan baru Surabaya pada 2016, Kampung Lawas Maspati tumbuh menjadi salah satu *jujukan* wisatawan yang berkunjung ke Surabaya. Bangunan-bangunan lama, barang peninggalan sejarah dan tradisi yang masih terjaga serta penghijauan, pembibitan dan urban farming yang dikembangkan di Maspati membuat banyak pengunjung jatuh hati dan berkunjung ke sana. Tercatat 5-7 rombongan tamu setiap minggunya berkunjung ke Maspati. Sayangnya, pandemi membuat tamu-tamu mengcancel kunjungan mereka. Bahkan Kampung lawas Maspati sempat tutup beberapa waktu. Akibatnya, aktivitas wisata masyarakat menjadi menurun. Masyarakat yang tadinya berprofesi melayani wisatawanpun menjadi menganggur dan bengong. Selain itu, perekonomian masyarakat di kampung lawaspun menjadi merosot. Suasana kampung juga menjadi sepi karena penghuni rumah berdiam di rumah. Menyikapi situasi yang melemah seperti saat ini, penelitian dengan tema upaya survival destinasi wisata mutlak diperlukan. Hal ini penting agar bagaimana destinasi wisata tetap bertahan di masa sulit dan lebih lagi bagaimana destinasi tersebut dapat bangkit pasca pandemi.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif secara signifikan penting untuk penelitian sosial (Flick 2002). Selama ini penelitian pariwisata banyak didominasi oleh metodologi penelitian kuantitatif (Tribe & Airey 2007), tetapi pada perkembangannya dominasi metodologi penelitian kuantitatif menjadi kurang relevan (Veal, 2004).

Tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan observasi, wawancara dan penggunaan bahan dokumen. Observasi dilakukan untuk pengumpulan data primer baik berupa informasi-informasi yang dibutuhkan secara lisan maupun tertulis, dan secara langsung terhadap masyarakat sekitar dengan sehalu aktifitasnya yang berhubungan dengan sosial budaya yang berpotensi dalam mendukung partisipasi terhadap pengembangan pariwisata. Selain observasi, wawancara wawancara tak berstruktur dimana pertanyaan-pertanyaan yang bersifat mendalam, diberikan kepada informan bersifat formal dengan menggunakan pedoman wawancara juga dilakukan. Wawancara dilakukan kepada pengelola Kampung Lawas Maspati dan 2 orang warga. Penggunaan bahan dokumen berupa foto atau pemotretan dilakukan untuk mendokumentasikan peristiwa atau hal yang penting yang terkait dengan penelitian.

### **PEMBAHASAN**

Selama pandemi, pengelola Kampung Lawas Maspati Surabaya melakukan berbagai terobosan untuk tetap bertahan. Salah satu kunci destinasi untuk bertahan adalah senantiasa melakukan inovasi.

“Disini kita tetep optimis saja mas, meskipun masih belum tau sampai kapan berakhirnya, ya kita berusaha melakukan inovasi dan inovasi. Kalau bukan kita siapa lagi...” (Pak Edi, pengelola)

Diulangnya kata inovasi dalam kutipan wawancara tersebut di atas menunjukkan bahwa pengelola menyadari bahwa inovasi merupakan hal penting yang harus dilakukan untuk dapat bertahan. Senada dengan hal itu, Ritchie (2003) menyarankan pengembangan strategi organisasi dapat membantu destinasi membatasi keparahan perubahan yang disebabkan oleh krisis atau bencana. Hal ini berarti bahwa manajemen atau pihak

pengelola yang harus menjadi ujung tombak dari inovasi tersebut. Dalam kutipan tersebut di atas, kalimat “kalau bukan kita siapa lagi” merujuk pada dirinya selaku bagian dari tim pengelola yang dirinya merasa bahwa sudah seharusnya mengajak dan memimpin masyarakat untuk berinovasi.

Salah satu inovasi yang dilakukan pengelola adalah dengan mengembangkan sebuah perpustakaan atau ruang baca. Menurut pihak pengelola perpustakaan ini sebelumnya sudah ada, namun lebih dimaksimalkan lagi sebagai wadah yang dibuat untuk menghindari kebosanan warga tatkala tidak boleh keluar rumah/kampung. Lebih lanjut pengelola menyampaikan bahwa terobosan ini bertujuan untuk membuat warga betah dan tidak jenuh selama PSBB.

“Untuk menghindari kejenuhan warga, maka kami membuat perpustakaan.

Tujuannya ya supaya warga ndak jenuh selama di rumah” (Pak Edi, pengelola)

Warga sangat menyambut baik adanya perpustakaan mini di kampung lawas maspati tersebut. Anak-anak tampak juga anusias membaca buku-buku koleksi di ruang baca tersebut.

“Saya sangat senang dengan adanya ruang baca ini. Karena di sini ada café nya juga” (Amir, warga)

“Anak-anak juga bersemangat membaca di sini. Mereka ndak boleh kemana-mana, ya sudah belajar dan bermain di sini” (Bu Ani, warga)

Perpustakaan di Kampung ini dikemas secara menarik. Bertempat di salah satu rumah tua yang ada di kampung, maka perpustakaan menggabungkan antara nilai vintage dan banyak koleksi buku. Hal ini sesuai dengan konsep kampung lawas Maspati yang mengedepankan unsur kuno, pemeliharaan bangunan tua dan tradisi. Konsep yang demikian menurut pengelola sengaja dibuat agar ruang baca tersebut menjadi nilai tambah positif pariwisata di kampung lawas maspati.

“Ruang baca ini juga menjadi nilai tambah pariwisata di Kampung Lawas Maspati ini” (Pak Edi, pengelola)

Selaras dengan hal itu, para ahli menyatakan bahwa perpustakaan dapat menjadi upaya untuk mempromosikan budaya dan pariwisata. Dalam penelitian di beberapa Chinese Library, Lu and Liu (2019) menemukan bahwa perpustakaan dapat memperkuat branding dan promosi budaya dari sebuah destinasi. Upaya penguatan branding budaya tersebut didapat dari koleksi buku-buku budaya yang ada di perpustakaan yang semakin memperkuat branding destinasi wisata budaya.

Selain itu, statemen pengelola yang menyatakan bahwa ruang baca akan memberi nilai tambah bagi pariwisata di kampung lawas maspati memperkuat ide dari ..yang mengedepankan integrasi dari “library and tourism”. Ozinsky (2002) menyatakan bahwa perpustakaan memainkan peran utama dalam mempromosikan kunjungan ke destinasi karena perpustakaan merupakan penyedia utama dari informasi tentang destinasi tersebut.

Perpustakaan di Kampung lawas maspati yang bertempat di rumah tua dan menggabungkan anatra koleksi buku dan café merupakan wadah dari warga untuk saling bertukar pikiran. Terkait dengan hal ini maka perpustakaan sebagai ‘cultural communication’ yang nampak dalam penelitian Lu and Liu (2019) nampak di Kampung Lawas Maspati tersebut.



Gambar 1. Koleksi Buku-Buku di Ruang Baca Kampung lawas Maspati

Sumber: Data Primer



Gambar 2. Ruang Baca Kampung Lawas Maspati

Sumber: Data Primer

Konsep penggabungan ruang baca dan rumah tua ini merupakan hal yang sangat menarik dan menambah added value dari sebuah destinasi wisata. Sebagaimana yang disampaikan Lu and Liu (2019), integrasi perpustakaan dengan industri pariwisata adalah dalam rangka memenuhi kebutuhan perkembangan di antara keduanya. Dengan munculnya era informasi, perpustakaan memainkan peran yang semakin penting dalam layanan pariwisata budaya. Perpustakaan dapat secara aktif menggunakan keunggulan ini untuk mengumpulkan sumber daya, memperluas fungsi layanan, memperoleh pemahaman yang tepat tentang tren perkembangan pariwisata budaya, dan memperkuat layanan budaya pariwisata (Lu and Liu, 2019, p. 2). Apa yang disampaikan oleh Li dan Liu (2019) tersebut sangat mendukung temuan data di Kampung lawas Maspati. Perpustakaan di Kampung Lawas Maspati memperkuat fungsi pariwisata sejarah dan budaya yang diciptakan oleh kampung tersebut.

## SIMPULAN

Berbagai upaya dilakukan destinasi wisata untuk bertahan di era pandemi, salah satunya adalah dengan mengembangkan perpustakaan atau ruang baca. Selain untuk mencegah

kebosanan warga, perpustakaan ini juga menjadi sumber informasi. Letak dan desainnya yang menarik dan menggunakan salah satu rumah tua di daerah teersenut pada akhirnya membuat perpustakaan sebagai ancillary atau pelengkap fasilitas untuk Kampung Lawas Maspati. Perpustakaan di kampung tersebut memberikan nilai tambah bagi pengembangan branding dan promosi budaya Kampung Lawas Maspati.

## **REFERENSI**

- Beirman, D. (2003). *Restoring Tourism Destinations in Crisis: A Strategic Marketing Approach*. Maryborough: Australia, McPherson's Printing Group.
- Cnnindonesia.com. (2020). Daftar 70 Zona Merah Corona, Terbanyak di Bali
- Faulkner, B. (2001). "Towards a framework for tourism disaster management." *Tourism Management* 22(2): 135-147.
- Faulkner, B. And S. Vikulov (2001). "Katherine, Washed Out One Day, Back On Track The Next: A Postmortem Of A Tourism Disaster." *Tourism Management* 22(4): 331-344.
- Harlt. (2002), *Developing Marketing Strategies For Tourism Destinations In Peripheral Areas Of Europe: The Case Of Bornholm*, Bournemouth University In Collaboration With Centre For Regional And Tourism Research, Bornholm, Denmark
- Liputan6.com, (2020) available at [liputan6.com/global/read/4192009/6-tempat-wisata-di-dunia-yang-tutup-sementara-karena-virus-corona](https://liputan6.com/global/read/4192009/6-tempat-wisata-di-dunia-yang-tutup-sementara-karena-virus-corona)
- Lu and Liu. (2019). "Library + Tourism" : A New Direction for the Sustainable Development of Libraries. *Satellite Meeting: Recruiting and Managing the New Generation of Employees to Attract New Markets and Create new Services*, Date: 21 – 23 August 2019, Location: Pythagoreion, Samos Island, Greece, 1-9
- Mistilis, N., Sheldon, P.J. (2005), *Knowledge Management For Tourism Crises And Disaster*, Tourism Review International, Paper Submitted To Best Education Network Think Tank V – Managing Risk And Crisis For Sustainable Tourism: Research And Innovation June 16-19, 2005, The University Of West Indies Kingston, Jamaica
- Ozinsky, S. (2002). *Tourism and libraries*. *Cape Librarian*. 46(1), 7-9.
- Pikkemaat, B. And Peters, M. (2005) *Towards The Measurement Of Innovation—A Pilot Study In The Small And Medium Sized Hotel Industry*. *Journal Of Quality Assurance In Hospitality And Tourism*, 6(3-4), 89-112.
- Prideaux, B., E. Laws, Et Al. (2003). "Events In Indonesia: Exploring The Limits To Formal Tourism Trends Forecasting Methods In Complex Crisis Situations." *Tourism Management* 24(4): 475-487.
- Quarantelli, E. L. (1997). "Problematical Aspects Of The Information/ Communication Revolution For Disaster Planning And Research: Ten Non-Technical Issues And Questions." *Disaster Prevention And Management: An International Journal* 6(2): 94-106.
- Ritchie, B. W. (2004). "Chaos, Crises And Disasters: A Strategic Approach To Crisis Management In The Tourism Industry." *Tourism Management* 25(6): 669-683.
- Scott, Laws, Prideaux, 2006, *Tourism Crises and Marketing Recovery Strategies*, *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 23:2, 1-13
- Shalihah, N.F, (2020), 20 Negara dengan Angka Kematian Akibat Corona Tertinggi, Indonesia Peringkat Berapa? <https://www.kompas.com/tren/read/2020/09/25/150300065/20-negara-dengan-angka-kematian-akibat-corona-tertinggi-indonesia-peringkat?page=all>,

Tribe, J., & Airey, D. (2007). A review of tourism research. In J. Tribe & D. Airey (Eds.), *Developments in tourism research* (pp. 3-14). Oxford: Elsevier.

Veal, A. J. (2006). *Research methods for leisure and tourism: A practical guide* (3 ed.). Sydney: Pearson Education Limited.

## Implementasi Artificial Intelligence pada Layanan Perpustakaan

Dessy Harisanty, Nove E. Variant Anna, Tesa Eranti Putri, Aji Akbar Firdaus

Fakultas Vokasi, Universitas Airlangga, Surabaya, Indonesia

[dessy.harisanty@vokasi.unair.ac.id](mailto:dessy.harisanty@vokasi.unair.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian sebelumnya tentang AI di perpustakaan menyatakan bahwa perpustakaan mengetahui dampak AI dalam mencari sumber informasi terkait penelitian dan pembelajaran. Tantangan yang dihadapi perpustakaan terkait dengan etika, kejelasan, dan kualitas data yang digunakan. Beberapa perubahan tugas pustakawan juga terlihat, misalnya munculnya akuisisi data dan kurasi data. Selain itu, sistem cerdas dapat berkontribusi pada pustakawan dalam hal pembuatan katalog, pengindeksan, pengambilan informasi, referensi dan layanan informasi, dan sebagainya. Salah satu bentuk implementasi AI di perpustakaan adalah membantu pengambilan keputusan dengan membuat robot yang mampu meniru perilaku pustakawan. Data dalam penelitian ini diambil melalui Scopus Databased dan Google Scholar. Artikel yang terkumpul kemudian dinilai dan dianalisis. Dari hasil penelitian terlihat bahwa pergerakan penelitian di bidang teknologi di perpustakaan mulai dari tahun 1960-an dimana terjadi otomasi perpustakaan yang disertai dengan teknologi barcode, sistem informasi perpustakaan mulai dikenal. Selanjutnya, perpustakaan digital atau perpustakaan virtual muncul di mana pengguna dapat mengakses perpustakaan dari jarak jauh. Koleksi sudah mengenal lebih dalam dalam format digital. Selain itu, karena banyak konten digital yang dikelola, munculah repositori kelembagaan sebagai wadah konten digital. Manajemen pengetahuan juga muncul di awal tahun 2000-an, di mana fokus ilmu perpustakaan tidak hanya mengelola sumber informasi eksplisit tetapi implisit. Hal ini diikuti dengan munculnya pembahasan tentang big data dan dengan adanya big data ini dapat dijadikan modal untuk pengembangan kecerdasan buatan di perpustakaan. Selanjutnya arahan penelitian teknologi di perpustakaan bisa dalam bentuk robot pintar atau sejenisnya. Dari timeline yang telah banyak diteliti adalah terkait otomasi perpustakaan, perpustakaan digital, sistem manajemen pengetahuan, dan repositori kelembagaan, namun untuk big data dan artificial intelligence masih banyak kajian ilmiah.

**Kata Kunci:** Artificial Intelligent, Academic Library, Layanan Perpustakaan, Big Data, Chatbot

### PENDAHULUAN

Dalam penelitian sebelumnya mengenai AI di perpustakaan menyebutkan bahwa perpustakaan mengetahui impact AI dalam penemuan sumber informasi, terkait dengan penelitian dan pembelajaran. Tantangan yang dihadapi oleh perpustakaan terkait dengan etik, intelligibility, dan kualitas data yang digunakan. Beberapa perubahan tugas pustakawan juga terlihat misalnya munculnya data akuisisi dan data kurasi. (Cox, Rutter, Pinfiled, 2018) . Selanjutnya intelligent systems dapat memberikan kontribusi bagi pustakawan dalam hal cataloging, indexing, penelusuran informasi, layanan referensi dan informasi dan lain sebagainya. Salah satu bentuk implemntasi AI diperpustakaan untuk