

ABSTRACT

A library is a source of knowledge that contains elements of buildings, collections, human resources, and equipment. The library is charged with being able to implement the concept of emotional branding to create a nuance that can cultivate emotional closeness between the library and the librarian that make the librarians will get benefit from the services provided and they will be loyal librarians, so the rate of use of the library will increase. The library is claimed to have a large knowledgeable human resources and have the ability to manage the library as an undertaking that does not stand by itself. This qualitative research aims to identify processes, implementation barriers whose ultimate goal is to design how strategies to optimize library human resources as information speakers on the 'Safari Layanan of Bung Karno Library' to Alpha Generation in the Blitar City. The research results show that in general, this activity has gone well and is acceptable, understood by older participants in the Alpha generation classification. However, as an attempt to optimize and deliver more outcomes, the conventional process business used is better with adopt the concept of Kaizen to applying continuous learning from the evaluation of one activity already implemented to be an improvement for the next activity.

ABSTRAK

Perpustakaan merupakan sumber informasi pengetahuan yang di dalamnya terdapat unsur gedung, koleksi, sumber daya manusia, peralatan, dan perlengkapan. Perpustakaan dituntut mampu mengimplementasikan konsep dari *emotional branding* agar tercipta nuansa yang dapat menumbuhkan kedekatan secara emosional antara perpustakaan dengan pemustaka dengan harapan pemustaka bisa mendapatkan manfaat layanan yang diberikan dan mereka akan menjadi pemustaka yang setia, sehingga tingkat pemanfaatan perpustakaan akan meningkat. Perpustakaan dituntut memiliki sumber daya manusia yang berpengetahuan luas dan mempunyai kemampuan manajemen perpustakaan sebagai suatu usaha yang tidak berdiri sendiri. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk mengetahui proses, kendala pelaksanaan yang tujuan akhirnya adalah merancang bagaimana strategi optimalisasi Sumber Daya Manusia pustakawan sebagai penutur informasi pada Safari Layanan Perpustakaan Bung Karno kepada Generasi Alfa di Kota Blitar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum, kegiatan ini telah berjalan dengan baik dan dapat diterima, dipahami oleh peserta yang berusia dalam klasifikasi generasi Alfa. Namun, sebagai upaya mengoptimalkan dan memberikan outcome lebih, bisnis proses konvensional yang digunakan sebaiknya dapat mengadopsi konsep kaizen untuk menerapkan continuous learning dari evaluasi satu kegiatan yang sudah dilaksanakan untuk dapat menjadi perbaikan bagi kegiatan berikutnya.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Abstract.....	iv
Abstrak.....	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	viii
Daftar Tabel.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Pustakawan sebagai <i>Key Person</i> Layanan Perpustakaan.....	6
2.1.2 <i>Kaizen</i>	9
2.1.3 Generasi Alfa.....	13
2.2 Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu.....	15
2.3 Kerangka Pemikiran.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Desain Penelitian.....	25
3.2 Objek dan Subjek Penelitian.....	27
3.3 Data Penelitian.....	28
3.4 Metode Analisis Data.....	29
3.5 Keabsahan Data.....	29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno.....	33
4.2 Program Safari Layanan Perpustakaan Bung Karno.....	43
4.3 Pelaksanaan dan kendala-Kendala Program Safari Layanan.....	46
4.4 Optimalisasi Sumber Daya Manusia Pustakawan sebagai Penutur Informasi Layanan UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno kepada Generasi Alfa di Kota Blitar dengan Penerapan <i>Kaizen</i>	54
BAB V PENUTUP.....	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	67
5.3 Rekomendasi.....	67
Daftar Pustaka.....	69
Lampiran-lampiran.....	70

DAFTAR GAMBAR

2.1	Kerangka Pemikiran.....	24
3.1	Komponensi Analisis Model Allir-Interaktif.....	28
4.1	Perpustakaan Proklamator Bung Karno.....	33
4.2	Koleksi Khusus Bung Karno.....	36
4.3	Koleksi Memorabilia Bung Karno.....	37
4.4	Koleksi Umum.....	38
4.5	Koleksi Anak.....	38
4.6	Layanan Koleksi Langka.....	39
4.7	Perpustakaan Keliling.....	40
4.8	Program Internalisasi Pemikiran Proklamator Bung Karno.....	40
4.9	Sukarno Corner.....	41
4.10	Aplikasi iSukarno.....	42
4.11	Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Safari Layanan Perpustakaan Bung Karno.....	45
4.12	Pembukaan Safari Layanan Perpustakaan Bung Karno.....	46
4.13	Sosialisasi Layanan Perpustakaan Bung Karno.....	47
4.14	Pembagian <i>Give Away</i> untuk Peserta.....	48
4.15	Foto bersama kegiatan Safari Literasi di SMPN 8 Kota Blitar.....	49
4.16	<i>Focused Group Discussion</i> bersama para peserta.....	50
4.17	Implementasi continuous improvement SDM.....	61
4.18	Sebelum dan Sesudah <i>Kaizen</i>	63

DAFTAR TABEL

2.1	Perbedaan Kaizen dan Inovasi.....	12
2.2	Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu.....	18
2.3	Hasil <i>Kuesioner Customer Engagement</i>	51
4.2	Ikhtisar Kendala dan Solusi.....	54