

**ANALISIS PEMANFAATAN *THEATER LIBRARY* SEBAGAI SARANA
REKREASI DAN EDUKASI: STUDI KASUS DINAS PERPUSTAKAAN
DAN KEARSIPAN ACEH**

SKRIPSI

Diajukan oleh

ADINDA AULIA GINTING SUKA

NIM. 210503025

Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora

Prodi Ilmu Perpustakaan



**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M/ 1447 H**

**ANALISIS PEMANFAATAN *THEATER LIBRARY* SEBAGAI SARANA REKREASI dan
EDUKASI: STUDI KASUS DINAS PERPUSTAKAAN dan KEARSIPAN ACEH**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Adab dan Humaniora
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1) Dalam Ilmu Perpustakaan**

Diajukan Oleh:

**Adinda Aulia Ginting Suka
NIM. 210503025**

**Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora
Program Studi Ilmu Perpustakaan**

Disetujui untuk Dimunagasyahkan oleh:

Pembimbing 1

**Dr. Zubaidah, S. Ag., M.Ed
NIP: 197004242001122001**

Pembimbing 2

**Siti Aminah, S.IP., M.M.I.S.
NIP: 1989010220252212012**

جامعة الرانيري

Disetujui Oleh Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan

**Mukhtaruddin, S.Ag., M.LIS.
NIP. 197711152009121001**

SKRIPSI

ANALISIS PEMANFAATAN *THEATER LIBRARY* SEBAGAI SARANA REKREASI DAN EDUKASI: STUDI KASUS DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN ACEH

Telah Diuji Oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Adab dan Humaniora
UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana (S1) Ilmu Perpustakaan

Pada Hari/Tanggal: Senin, 20 Juli 2026 M

5 Safar 1448 H

Di Darussalam-Banda Aceh

DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua,

Sekretaris,


Dr. Zubaidah, S. Ag., M.Ed.
NIP. 197004242001122001


Siti Aminah, S.IP., M.M.L.S.
NIP. 1989010220252212012

Penguji I,

Penguji II,


Dr. Suraiya, S. Ag., M.Pd.
NIP. 197511022003122002

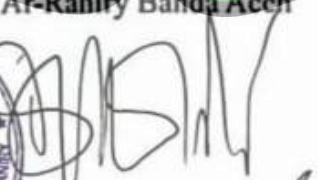

Zikrayanti, S.IP., M.LIS.
NIP. 198411242023212019

UIN
A R - R A N I R Y

Mengetahui,

Dekan Fakultas Adab dan Humaniora
UIN Ar-Raniry Banda Aceh




Syarifuddin, M.Ag. Ph.D.
NIP. 197001011997031005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adinda Aulia Ginting Suka
Nim : 210503025
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Prodi : Ilmu Perpustakaan
Judul skripsi : Analisis Pemanfaatan *Theater Library* Sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi: Studi Kasus Dinas Perpustakaan dan Kerasipan Aceh

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah ini adalah hasil karaya sendiri, dan jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran-pelanggaran akademik dalam penulisan ini, saya bersedia diberikan sanksi akademik sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini, saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 28 Agustus 2026

Penulis



Aulia Ginting Suka

NIM: 210503025

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alam, dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat serta karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, yang berjudul “**Analisis Pemanfaatan *Theater Library* Sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi: Studi Kasus Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Aceh**”. Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan alam, Nabi Muhammad SWA, yang telah menghantarkan umat manusia ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Strata (S1) pada program studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh. Penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT atas segala nikmat dan rahmat serta karunia pertolongan selama penulis menyusun skripsi.
2. Ibu Dr. Zubaidah, S.Ag., M.Ed. dan Ibu Siti Aminah, S.IP., M.M.L.S. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk membimbing saya dengan sabar dalam penyelesaian skripsi saya.
3. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

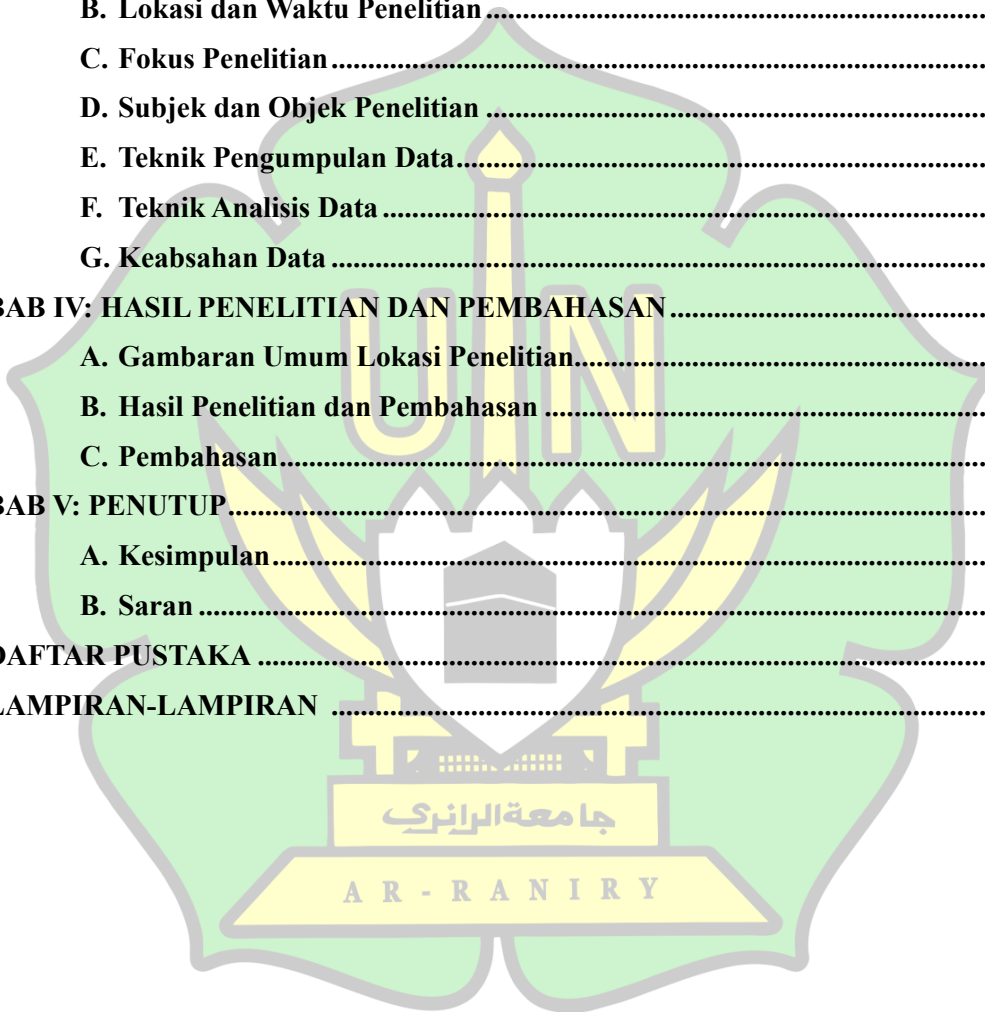
4. Bapak Syarifuddin M.AG., Ph.D selaku Dekan Fakultas Adab dan Humaniora.
5. Bapak Mukhtaruddin, M.LIS selaku Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan, dan Bapak T. Mulkan Safri, M.IP selaku Seketaris, serta jajaran Staf Prodi Ilmu Perpustakaan UIN Ar-Raniry.
6. Bapak/Ibu dosen Fakultas Adab dan Humaniora yang telah membekali kami dengan ilmu yang bermanfaat mulai dari awal semester hingga akhirnya peneliti dapat menyelesaikan urusan perkuliahan ini dengan baik.
7. Kepada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh serta pengelola perpustakaan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian, memberikan data dan informasi yang akurat terkait penelitian yang peneliti lakukan.
8. Teristimewa untuk ayah N.Yetta Ginting dan Mama Mariana, Bang Agung Mubarak Ginting Suka, Bang Anugrah Akbar Ginting Suka, dan Kak Adzimi Loveta Ginting Suka yang selalu memberi dukungan dan do'a yang tak pernah putus serta kasih sayang tiada tara demi kesuksesan penulis.
9. Sahabat seperjuangan semasa kuliah Daltalita Umi, Fathiah Rizki Ananda Ikhasul, Shofi Hanifah Ramadhana, yang senantiasa membersamai penulis selama perkuliahan dan penulisan skripsi.



DAFTAR ISI

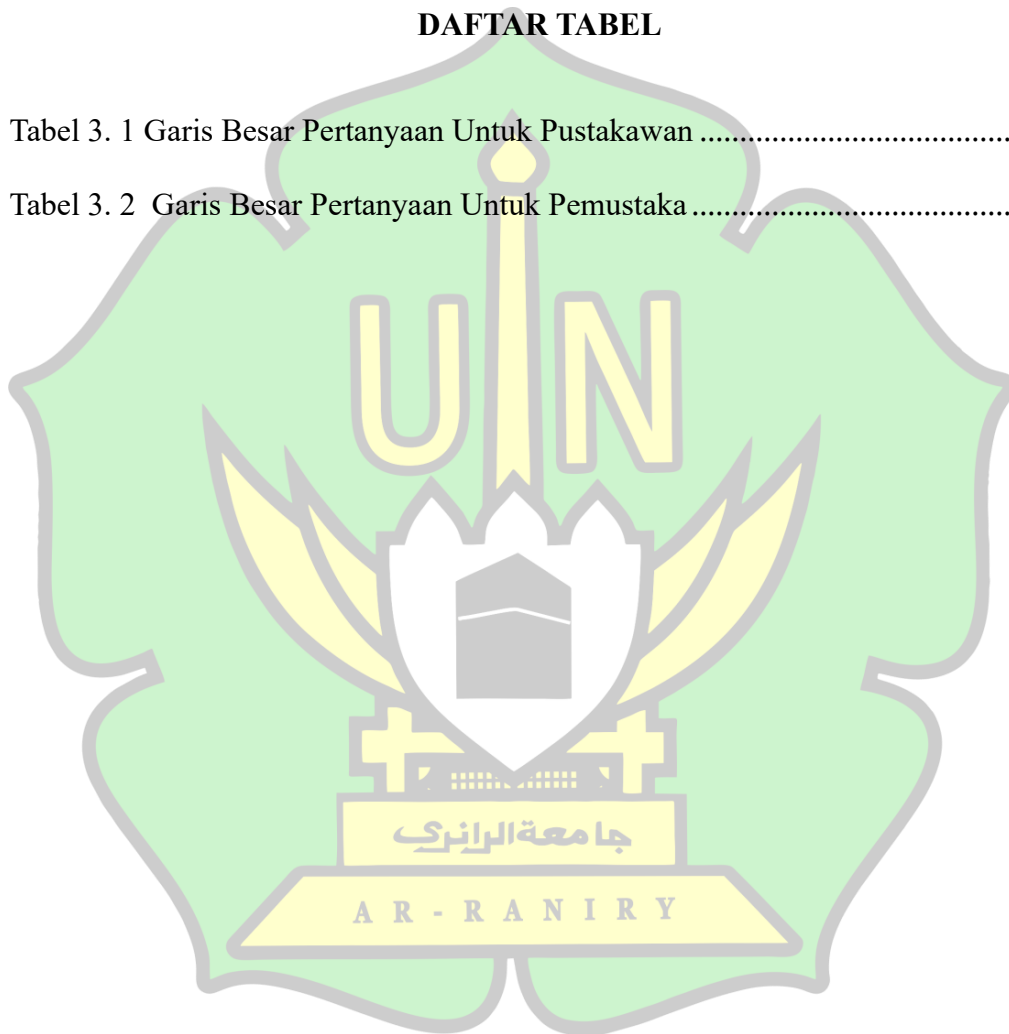
LEMBAR JUDUL.....	i
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Penjelasan Istilah	8
BAB II: KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Pustaka	12
B. Analisis.....	17
1. Pengertian Analisis.....	17
2. Tujuan Analisis.....	18
3. Manfaat Analisis.....	23
C. Pemanfaatan <i>Theater Library</i>	27
1. Pengertian pemanfaatan <i>Theater Library</i>	28
2. Manfaat Pemanfaatan <i>Theater Library</i>	30
3. Fungsi Pemanfaatan <i>Theater Library</i>	34
4. Faktor Pemanfaatan <i>Theater Library</i>	36
5. Pemanfaatan <i>Theater Library</i> Sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi.....	39
D. Perpustakaan Sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi.....	43
1. Pengertian Perpustakaan Sebagai Sarana Rekreasi.....	43
2. Pengertian Perpustakaan Sebagai Sarana Edukasi.....	44

3. Tujuan Perpustakaan Sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi.....	46
4. Manfaat Perpustakaan Sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi	49
5. Fungsi Perpustakaan Sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi	52
BAB III: METODE PENELITIAN.....	57
A. Rancangan Penelitian	57
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	58
C. Fokus Penelitian	58
D. Subjek dan Objek Penelitian	59
E. Teknik Pengumpulan Data.....	61
F. Teknik Analisis Data	66
G. Keabsahan Data	69
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	72
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan	78
C. Pembahasan.....	81
BAB V: PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	104



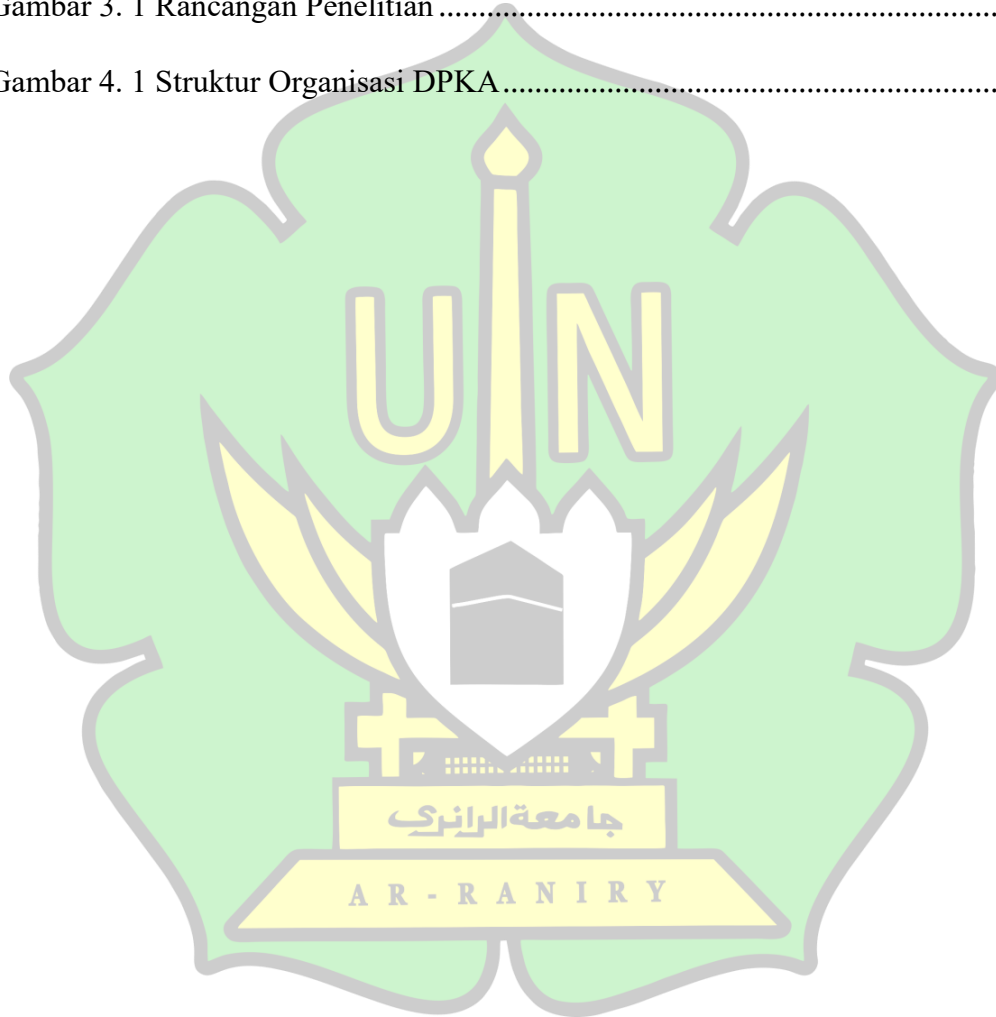
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Garis Besar Pertanyaan Untuk Pustakawan	64
Tabel 3. 2 Garis Besar Pertanyaan Untuk Pemustaka	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Rancangan Penelitian	57
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi DPKA.....	73



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi Mahasiswa
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Tampilan Layanan *Theater Library*
- Lampiran 4 : Data Mentah Hasil Wawancara dengan Informan
- Lampiran 5 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 6 : Daftar Riwayat Hidup



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan layanan *Theater Library* sebagai sarana rekreasi dan edukasi bagi pemustaka di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh (DPKA), serta kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan layanan tersebut. *Theater Library* merupakan inovasi layanan perpustakaan berbasis sinema yang menayangkan film-film edukatif secara gratis dan berkala. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari pustakawan yang mengelola *Theater Library* dan lima orang pemustaka yang telah memanfaatkan layanan tersebut, yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Theater Library* dimanfaatkan pemustaka sebagai sarana rekreasi, yaitu mendapatkan hiburan sehat, *refreshing*, dan pengalaman menonton yang menyenangkan, baik individu maupun bersama teman. Selain itu, *Theater Library* juga berfungsi sebagai sarana edukasi, di mana pemustaka mendapatkan pengetahuan dan wawasan baru sesuai dengan tema film yang ditonton, seperti perubahan iklim, nilai kebangsaan, serta pelestarian budaya lokal Aceh. Adapun kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan layanan, mencakup keterbatasan koleksi film akibat pembatasan hak siar, efisiensi anggaran, serta gangguan fasilitas fisik seperti kebocoran atap dan pencahayaan layar yang kurang optimal. Penelitian ini menyarankan agar DPKA memperbaiki fasilitas fisik serta memperluas kerja sama dengan sineas lokal guna memperkaya koleksi film.

Kata Kunci: Pemanfaatan, *Theater Library*, Rekreasi, Edukasi.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perpustakaan daerah berfungsi sebagai sumber informasi, pendidikan, dan pelestarian budaya. Perpustakaan telah berkembang dari hanya menyimpan buku menjadi ruang publik yang menawarkan layanan pendidikan dan rekreasi. Setiap perpustakaan daerah, termasuk Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh (DPKA), harus terus berinovasi untuk memenuhi tuntutan masyarakat yang semakin beragam. Kebutuhan masyarakat akan sarana pembelajaran yang menarik dan mudah diakses semakin meningkat, terutama melalui media audio-visual yang bersifat edukatif. *Theater Library* merupakan layanan berbasis sinema, ruangan yang dirancang untuk kegiatan literasi, melalui penayangan film edukatif secara berkala dan gratis. Berdasarkan konsep atau program kerja layanan, *Theater Library* dirancang dengan mengadopsi model bioskop pada umumnya, memiliki kapasitas 75 kursi, serta dukungan oleh layar LED HD dan sistem suara Dolby 7.2. Layanan ini dibuka setiap hari Selasa dan Kamis, dalam sekali tayang di jam 10.00 pagi hingga film selesai, dengan durasi 15-20 menit, tergantung dengan jenis film yang ditayangkan. Terbuka bagi semua kalangan usia, mulai dari pelajar, mahasiswa, hingga masyarakat umum.

Film yang ditayangkan dalam layanan *Theater Library* di DPKA bertema edukatif, seperti sejarah, budaya, sosial, dokumenter, dan animasi. Selain film nasional, layanan ini juga menayangkan film produksi lokal Aceh, termasuk film dokumenter seperti film *Senja Geunaseh Sayang* (2016), *Pakaianku Tinggal Kenangan* (2013), *Rumoh Pangan Aceh* (2026), *Selubuh Kain Putih* (2024), *Tarian Gajah* (2025), dan *Rumbia* (2025) yang mengangkat nilai-nilai budaya, lingkungan, dan kisah-kisah inspiratif. tema

inspirasi. Tema film yang ditayangkan berubah secara berkala setiap bulan. Selain kegiatan pemutaran film, layanan *Theater Library* juga dirancang untuk mendorong aktivitas literasi lanjutan melalui diskusi pasca-nonton yang mencakup kritik, refleksi, dan literasi media.¹

Peresmian *Theater Library* ini dilakukan secara langsung oleh Penjabat Gubernur Aceh pada November 2024, yang menjadi simbol dari inovasi layanan berbasis literasi visual yang menyenangkan.² Berdasarkan tujuan inovasi yang tercantum dalam konsep layanan *Theater Library*, dihadirkan untuk meningkatkan minat baca dan literasi kritis pemustaka, menjadikan perpustakaan sebagai ruang belajar nonformal berbasis sinema, serta menghadirkan media refleksi terhadap nilai sosial, budaya, sejarah, dan kebangsaan. Layanan ini juga ditujukan untuk mendorong partisipasi aktif pemustaka dan menyediakan ruang ekspresi bagi komunitas serta sineas lokal.³ Dengan karakteristik tersebut, *Theater Library* memiliki potensi besar dalam mengintegrasikan fungsi rekreasi dan edukasi perpustakaan.

Fenomena kehadiran layanan *Theater Library* di DPKA ini, merepresentasikan transformasi perpustakaan modern. Perpustakaan kini tidak lagi hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan peminjaman buku, tetapi berkembang menjadi pusat pembelajaran dan komunitas yang multifungsi. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, perpustakaan menjadi pusat pembelajaran berbasis teknologi.⁴ Perpustakaan mulai menggunakan layanan digital dan inovasi berbasis audiovisual untuk memenuhi kebutuhan informasi yang semakin beragam, canggih dan

¹ Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh, *Theater Library* (Banda Aceh, 2024).

² Admin Diskominfo, "Pj Gubernur Safrizal Kukuhkan Bunda Literasi Aceh dan Resmikan Ruang Theater Library DPKA," Diskominfo Aceh, 2024, <https://www.diskominfo.acehprov.go.id/berita/kategori/pemerintahan/pj-gubernur-safrizal-kukuhkan-bunda-literasi-aceh-dan-resmikan-ruang-teater-library-dpka>.

³ Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh, *Theater Library*. (Banda Aceh, 2024).

⁴ Novita Vitriana, "Transformasi Perpustakaan Di Era Digital Native," *LIBRARIUM: Library and Informasion Science Journal* 1, no. 1 (Maret 2024): 59–69, doi:<https://doi.org/10.53088/librarium.v1i1.693>.

variatif, menyesuaikan diri dengan perubahan perilaku pengguna informasi/pemustaka.⁵

Dalam konteks perpustakaan modern, media audiovisual dinilai efektif dalam menyampaikan informasi secara lebih konkret melalui kombinasi suara dan gambar. Audiovisual mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.⁶ Film, sebagai salah satu bentuk media audiovisual, tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik. Film dapat merangsang pemustaka untuk berpikir kritis, meningkatkan kosakata mereka, dan menyampaikan nilai-nilai pembelajaran.⁷ Salah satu jenis film yang relevan dengan fungsi perpustakaan adalah film edukatif. Hal ini dijelaskan oleh Jamaika dalam Afrina, yang mengungkapkan bahwa, Film edukatif berfungsi sebagai media pembelajaran yang memberikan informasi dan pengetahuan secara visual dan menyenangkan. Film edukatif tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga menyampaikan pesan sosial, nilai-nilai budaya, dan sejarah kepada penonton, sehingga memperluas pengetahuan mereka.⁸ Film edukatif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.⁹ Pemanfaatan media film sebagai hiburan edukatif dinilai dapat memperkuat peran perpustakaan dalam menjalankan fungsi ganda, yaitu rekreasi dan edukasi.

⁵ Febriyanti et al., "Perpustakaan Sebagai Pusat Sumber Belajar Di Era Digital," *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (Juni 2024): 2331–2339, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7784>.

⁶ Gebila Sabata et al., "Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Agama Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Multidisiplin Inovatif* 8, no. 6 (Juni 2024): 338–347, <https://doi.org/https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jmi/article/view/3203/3224>.

⁷ Iasya, Akram and Ayu, "Pengaruh Media Sinema Edukasi Terhadap Kemampuan Komunikasi Bahasa Inggris Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (April 2024): 1363–1371, <https://doi.org/https://edukatif.org/edukatif/article/view/6526/pdf>.

⁸ Jamaika dalam Afrina et al., "Educational Film Screening as an Innovation for Padang Panjang City Library Services," *Ekspresi Seni : Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni* 23, no. 2 (Desember 2021): 448–461, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekspresi.v23i2.2063>.

⁹ Anggraini and Susanto, "Penerapan Media Audiovisual Untuk Optimalisasi Hasil Belajar Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) Siswa Sekolah Dasar," *JRTI : Jurnal Riset Tindakan Indonesia* 9, no. 1 (September 2024): 104–111, <https://doi.org/https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/4762/2331>.

Rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan di waktu senggang untuk menyegarkan fisik dan mental, serta menghadirkan rasa senang dan rileks. Kegiatan rekreasi ini dapat dilakukan secara bebas, fleksibel, dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan individu.¹⁰ Dalam konteks perpustakaan, rekreasi dapat dihadirkan melalui layanan dan kegiatan yang bersifat edukatif, salah satunya melalui pemanfaatan media audiovisual seperti pemutaran film edukatif. Sejalan dengan pandangan tersebut, fungsi rekreasi di perpustakaan dapat berjalan secara optimal apabila didukung oleh penyediaan fasilitas yang beragam dan menarik. Rejeki dkk., dalam Novindra dkk., mengungkapkan bahwa Perpustakaan dapat melakukan fungsi rekreasi dengan baik jika mereka memiliki koleksi nonfiksi, permainan edukatif, ruang musik yang nyaman, dan sarana audiovisual yang menarik. Fungsi rekreasi di perpustakaan terkait erat dengan konsep wisata edukasi (*edu-tourism*), yaitu penggabungan kegiatan rekreasi dengan pembelajaran untuk memberikan hiburan positif.¹¹

Selain rekreasi, perpustakaan juga memiliki fungsi edukasi yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran informal. Edukasi dalam perpustakaan adalah proses menyampaikan pengetahuan dan informasi kepada pemustaka melalui berbagai pendekatan yang menggabungkan elemen pembelajaran dan hiburan yang dapat meningkatkan pemahaman dan wawasan mereka. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi antara sumber dan penerima.¹² Gabungan fungsi rekreasi dan edukasi inilah yang menjadikan layanan berbasis audiovisual seperti *Theater Library* yang memiliki potensi besar

¹⁰ Dewi and Carina, "Sarana Edukasi Hiburan dan Rekreasi Kweetang," *Jurnal Stupa : Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur* 2, no. 1 (April 2020): 795–806, <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/stupa.v2i1.6827>.

¹¹ Rejeki dkk., dalam Novindra et al., "Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Destinasi Rekreasi Edukatif," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (Januari 2025): 2361–2366, <https://doi.org/https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24598/16747>.

¹² Ramadai et al., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur)," *JPDH : Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2, no. 6 (April 2023): 784–756, <https://doi.org/https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/5432/4155>.

dalam mengoptimalkan peran perpustakaan sebagai pusat pembelajaran masyarakat.

Meskipun *Theater Library* telah berjalan dengan konsep yang terstruktur, serta menunjukkan antusiasme pemustaka dalam memanfaatkan layanan, hasil observasi awal dan wawancara dengan pihak pengelola layanan, menunjukkan adanya kendala dalam pemanfaatan layanan ini. Kendala utama yang ditemukan adalah variasi film yang ditayangkan masih terbatas, salah satunya disebabkan oleh pembatasan hak siar film.¹³ Kondisi ini berpotensi mempengaruhi tingkat pemanfaatan layanan dan pengalaman yang dirasakan oleh pemustaka. Untuk memahami fenomena *Theater Library* secara komprehensif, perlu ditelaah beberapa kajian terdahulu yang relevan. Penelitian oleh Endarti membuktikan bahwa Perpustakaan kini tidak hanya berfungsi sebagai tempat mencari informasi, tetapi juga sebagai tempat ruang rekreasi informasi di mana pemustaka dapat menikmati hiburan yang mendidik melalui berbagai kegiatan dan fasilitas yang menarik.¹⁴

Pendapat ini diperkuat Zain dan Perdani yang menemukan bahwa fasilitas seperti ruang multimedia dan mini teater dapat membuat perpustakaan menjadi lebih menyenangkan dan interaktif bagi pemustaka. Karena fungsi rekreasi dapat meningkatkan minat pemustaka dan menciptakan suasana yang lebih nyaman dan menghibur tanpa meninggalkan nilai-nilai edukatif, penerapan fungsi rekreasi juga terbukti dapat meningkatkan jumlah kunjungan pemustaka.¹⁵ Dari perspektif media, Hanum menegaskan bahwa film dan media audio-visual juga bagian penting

¹³ Hasil observasi dan wawancara dengan Bapak Fadal, Pustakawan/salah satu anggota pengelola layanan *Theater Library*, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh, 12 Januari 2026.

¹⁴ Sri Endarti, "Perpustakaan Sebagai Tempat Rekreasi Informasi," *ABDI PUSTAKA: Jurnal Perpustakaan Dan Kearsipan* 2, no. 1 (Juni 2022): 23–28, doi:<https://doi.org/10.24821/jap.v2i1.6990>.

¹⁵ Zain and Perdani, "Implementasi Fungsi Rekreasi Perpustakaan dalam Menumbuhkan Minat Kunjung Pemustaka (Studi Kasus Perpustakaan Satya Graha Acitya SMA Negeri 1 Purwodadi)," *ANUVA : Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi* 8, no. 3 (September 2024): 381–396, <https://doi.org/https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/view/20086/11754>.

dari fasilitas rekreatif di perpustakaan. Media film seperti animasi, dapat berperan sebagai alat edukatif dan promosi efektif karena mampu menyampaikan pesan literasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.¹⁶

Namun, meskipun beberapa penelitian telah membahas fungsi rekreasi dan edukasi perpustakaan serta pemanfaatan media audiovisual, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana pemustaka sebagai pengguna langsung memanfaatkan layanan *Theater Library* yang menayangkan film edukatif di perpustakaan daerah. Penelitian terdahulu cenderung berfokus pada konsep teoretis atau sudut pandang pengelola, sehingga pola pemanfaatan, makna, dan dampak yang dirasakan secara langsung oleh pemustaka menggunakan layanan masih belum terungkap. Terdapat kesenjangan antara tujuan penyelenggaraan *Theater Library* dengan pemanfaatannya oleh pemustaka di lapangan. Celah inilah yang menjadi fokus penelitian ini. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji secara lebih mendalam bagaimana pemustaka memanfaatkan layanan *Theater Library* sebagai sarana rekreasi dan edukasi, serta faktor-faktor apa saja yang mendorong pemustaka untuk memanfaatkan layanan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas serta penelusuran terhadap kajian-kajian yang membahas pemanfaatan media audiovisual di perpustakaan atau dalam hal ini seperti *Theater Library* layanan berbasis sinema yang menayangkan film edukatif, diketahui bahwa pembahasan mengenai pemanfaatan layanan *Theater Library* sebagai sarana rekreasi dan edukasi dari sudut pandang pemustaka masih belum banyak ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan layanan *Theater Library* di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh sebagai sarana rekreasi dan edukasi oleh pemustaka. Secara khusus, penelitian ini mengkaji pemanfaatan layanan

¹⁶ Atiq Nur Latifa Hanum, "Strategi Promosi Perpustakaan: Film Animasi Sebagai Media Edukasi Bagi Pemustaka," *Informatio: Journal of Library and Information Science* 1, no. 2 (Mei 2021): 121–146, <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/inf.v1i2.31077>.

tersebut dari 4 aspek, yaitu : (1) pola pemanfaatan, (2) makna, pengalaman, dan dampak yang dirasakan pemustaka sebagai sarana rekreasi, (3) makna, pengalaman, dan dampak yang dirasakan pemustaka sebagai sarana edukasi, dan (4) kendala dalam pelaksanaan layanan *Theater Library*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana *Theater Library* dimanfaatkan oleh pemustaka sebagai sarana rekreasi dan edukasi ?
2. Kendala apa yang dihadapi dalam pelaksanaan layanan *Theater Library* ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana *Theater Library* dimanfaatkan oleh pemustaka sebagai sarana rekreasi dan edukasi.
2. Untuk mengetahui kendala apa yang dihadapi dalam pelaksanaan layanan *Theater Library*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan pengembangan kajian ilmu perpustakaan, khususnya mengenai pemanfaatan layanan audiovisual di perpustakaan dan menjadi referensi tambahan mengenai fungsi ganda perpustakaan sebagai sarana rekreasi dan edukasi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

- a. Bagi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh (DPKA), hasil penelitian dapat menjadi bahan masukan untuk mengoptimalkan

layanan *Theater Library* berdasarkan perspektif dan kebutuhan pemustaka.

- b. Bagi perpustakaan daerah lain, penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dalam mengembangkan layanan berbasis audiovisual yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pemustaka setempat.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi sumber data dan referensi untuk penelitian lanjutan tentang pemanfaatan layanan perpustakaan berbasis teknologi audiovisual.

E. Penjelasan Istilah

1. Analisis

Kata analisis dalam Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) adalah sebagai penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, dan sebagainya.) KBBI juga mengartikan analisis sebagai penguraian suatu pokok atas berbagai bagian dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antarbagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman makna keseluruhan.¹⁷ Sejalan dengan itu, Gorys Keraf dalam Jihad, Kadir, dan Mas'ud, menyatakan bahwa analisis adalah proses pembagian sesuatu ke dalam bagian-bagian yang saling berhubungan satu sama lain.¹⁸

Dalam penelitian ini, analisis dimaknai sebagai proses mengkaji secara mendalam data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait pemanfaatan *Theater Library*, untuk menemukan pola, makna, dan simpulan mengenai peran layanan ini sebagai sarana rekreasi dan edukasi serta kendala yang dihadapi dalam

¹⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Analisis," Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, accessed July 22, 2026, <https://kbbi.kemendikdasmen.go.id/entri/analisis>.

¹⁸ Gorys Keraf dalam Ahmad Jihad, Hamdan Kadir, and Mas'ud SAR, "Analisis Kinerja Bukaam Median U – Turn Ruas Jalan Veteran Utara," *Jurnal Flyover* 3, no. 2 (Agustus 2023): 60–68, doi:<https://doi.org/10.52103/jfo.v3i2.1530>.

pelaksanaan layanan tersebut, di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh.

2. Pemanfaatan

Dalam definisi sederhana, pemanfaatan adalah upaya untuk menggunakan apa yang sudah ada atau yang telah dibuat.¹⁹ Selain itu, Lumamuly dalam Ismi Aryasi mengatakan bahwa, pemanfaatan dapat didefinisikan sebagai metode atau serangkaian tindakan untuk memanfaatkan sesuatu yang diperlukan karena kata pemanfaatan mengacu pada suatu prosedur, pendekatan, atau tindakan yang digunakan.²⁰ Dalam penelitian ini, pemanfaatan dimaknai sebagai proses di mana pemustaka menggunakan *Theater Library* sebagai sarana rekreasi dan edukasi di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh.

3. Rekreasi

Rekreasi adalah aktivitas yang dilakukan secara sengaja oleh individu untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan, yang umumnya dilakukan pada waktu senggang.²¹ Jagad dalam Prianto dan Lestari, mengatakan bahwa rekreasi dimaksudkan untuk menyegarkan sikap dan mental orang, memberikan rasa puas dan senang, dan memulihkan kekuatan atau kondisi fisik dan psikologis mereka.²² Dalam penelitian ini, rekreasi dimaknai sebagai hiburan dan suasana santai yang

¹⁹ Bradley Setiyadi, "Pemanfaatan Dan Pengelolaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Menunjang Proses Pembelajaran," *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi* 3, no. 1 (Juni 2023): 150–161, doi:<https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i1.6948>.

²⁰ Ismi Aryasi, "Analisis Pemanfaatan Koleksi Perpustakaan Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Referensi Di Ruang Baca (Perpustakaan) Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Univeristas Bengkulu," *JAPRI: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi* 5, no. 2 (Juni 2023): 26–35, doi:<https://ejournal.unib.ac.id/japri/article/view/31125/13964>.

²¹ Mettaserani and Nina, "Sarana Edukasi Hiburan Dan Rekreasi Kweetang" 797.

²² Jagad dalam Prianto dan Lestari, "Rekreasi Edukasi Di Direktorat Perpustakaan Dan Museum UII Serta Candi Kimpulan," *Jurnal Bulletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia (BPUII)* 6, no. 1 (Mei 2023): 47–64, doi:<https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/25607/15105>.

dirasakan pemustaka saat menyaksikan penayangan film-film bersifat edukatif di *Theater Library*.

4. Edukasi

Edukasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah istilah yang mengacu pada pendidikan.²³ Istilah edukasi dapat disandingkan dengan istilah pendidikan, sebagaimana didefinisikan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam Rawi dkk., yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.²⁴ Selaian itu, Triningsih dan Nugrohadhi dalam Unyil dan Pauzi, mengatakan edukasi adalah proses penyampaian pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual yang bertujuan mendukung aktivitas belajar individu, baik dalam konteks formal maupun nonformal.²⁵

Dalam penelitian ini, edukasi dimaknai sebagai pengetahuan dan wawasan baru yang didapatkan oleh pemustaka dari *Theater Library* saat mereka menonton film-film yang bersifat edukatif.

²³ Kamus Besar Bahasa Indonesia, “E.Du.Ka.Si,” Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, accessed July 22, 2026, <https://kbbi.kemendikdasmen.go.id/entri/analisis>.

²⁴ Hafizah Wichayani Rawi et al., “Peralihan Kurikulum 2013 Menjadi Kurikulum Merdeka Pada Siswa Sma Melalui Inovasi Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 2 (April 2023): 5969–5976, doi:<https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.16093>.

²⁵ Triningsih and Nugrohadhi. dalam Unyil and Pauzi, “Perpustakaan Sebagai Wahana Edukasi dan Rekreasi Kreatif,” *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi* 9, no. 1 (Juni 2025): 194–206, doi:<https://dx.doi.org/10.17977/um008v9i12025p197-209>.

5. *Theater Libray*

Theater Library adalah sebuah layanan berbasis sinema, menayangkan film-film edukatif, yang didefenisikan sebagai layanan publik dengan memadukan fungsi sinema, rekreasi, dan hiburan secara inklusif, serta partisipatif dalam satu ruang perpustakaan. *Theater Library* di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh ini, disediakan sebagai ruang literasi visual yang mendukung pembelajaran nonformal, penyampian nilai budaya, dan sosial, serta penciptaan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.²⁶



²⁶ Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh, *Library Theater*, 2024.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Dalam Menyusun penelitian ini, peneliti merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik layanan audiovisual, inovasi perpustakaan, dan pemanfaatan media film sebagai sarana rekreasi dan edukasi. Penelusuran terhadap penelitian-penelitian tersebut dilakukan untuk melihat sejauh mana tema ini telah dikaji, sekaligus menemukan posisi dan kebaruan yang sedang dilakukan.

Penelitian pertama, yang menjadi rujukan adalah penelitian Afrina Cut dkk., dengan judul *“Educational Film Screening as an Innovation for Padang Panjang City Library Services”*. Penelitian ini mengangkat topik pemutaran film edukasi sebagai salah satu bentuk inovasi layanan yang diterapkan di Perpustakaan Kota Padang Panjang. Untuk menggali data, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan melakukan observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemutaran film edukasi di ruang bioskop perpustakaan ternyata mampu mendorong peningkatan minat kunjung masyarakat yang cukup signifikan. Tidak hanya itu, kegiatan ini juga berhasil menggeser citra perpustakaan di mata publik yang awalnya dianggap tempat yang kaku dan membosankan, kini mulai dipandang sebagai ruang yang lebih hidup, kreatif, dan tetap edukatif. penelitian ini juga menegaskan bahwa pemutaran film edukasi bukan sekadar hiburan, melainkan bentuk nyata dari implementasi layanan

audiovisual yang sekaligus menjalankan fungsi rekreasi dan edukasi perpustakaan.²⁷

Penelitian kedua, dari Fetris dan Marlini yang membahas “*Analisis Layanan Koleksi Non Buku di Perpustakaan Nasional RI : Studi Kasus Layanan Audio Visual*”. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada inovasi, penelitian ini lebih menyoroti bagaimana layanan audio visual dikelola dan dimanfaatkan oleh pemustaka di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa layanan audiovisual terbukti memiliki potensi besar sebagai media penyampaian informasi yang lebih menarik dan edukatif. Namun pemanfaatannya di lapangan masih jauh dari optimal. Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat. Mulai dari kurangnya sosialisasi kepada pemustaka, minimnya pemahaman pengguna tentang keberadaan layanan ini, hingga fasilitas pendukung yang belum dimanfaatkan secara maksimal. Penelitian ini menegaskan bahwa kehadiran layanan audiovisual di perpustakaan harus disertai dengan strategi pemanfaatan yang tepat agar dapat memberikan manfaat yang lebih optimal bagi pemustaka.²⁸

Penelitian ketiga, penelitian Novindra dkk., yang berjudul “*pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Destinasi Rekreasi Edukatif*” memberikan perspektif yang lebih luas tentang bagaimana perpustakaan masa kini menjalankan perannya. Penelitian ini menyoroti pergeseran fungsi perpustakaan dari yang semula hanya dipahami sebagai tempat menyimpan buku, kini berkembang menjadi ruang publik yang multifungsi, mencakup fungsi edukasi, rekreasi, dan bahkan pelestarian budaya.

²⁷ Afrina Cut dkk., “*Educational Film Screening As an Innovation for Padang Panjang City Library Services*,” *Ekspresi Seni : Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni* 23, no. 2 (Desember 2021): 448, <http://dx.doi.org/10.26887/ekspresi.v23i2.2063>.

²⁸ Fetris and Marlini, “*Analisis Layanan Koleksi Non Buku di Perpustakaan Nasional RI : Studi Kasus Layanan Audio Visual*,” *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 3, no. 1 (Februari 2026): 954–959, doi:<https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/8283/7050>.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rekreasi di perpustakaan bukan berarti meninggalkan nilai-nilai edukatif. Justru sebaliknya Ketika perpustakaan mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan, pemustaka dari berbagai kelompok usia lebih termotivasi untuk datang belajar, dan terlibat dalam kegiatan literasi. Penelitian ini menjadi landasan penting dalam memahami mengapa fungsi rekreasi edukatif perpustakaan perlu terus dikembangkan, bukan diabaikan.²⁹

Penelitian keempat, berasal dari Ni'mah dkk., yang menulis tentang *"Implementasi Teknologi Multimedia Untuk Mewujudkan Perpustakaan Interaktif dan Edukatif"*. Melalui pendekatan studi literatur, Penelitian ini membahas bagaimana teknologi multimedia yang mencakup unsur audio, visual, dan konten digital diterapkan dalam layanan perpustakaan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan interaktif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan multimedia di perpustakaan berhasil meningkatkan efisiensi pengelolaan koleksi dan pelayanan informasi. Digitalisasi koleksi serta pengembangan layanan berbasis teknologi memungkinkan akses informasi yang lebih cepat, mudah, dan luas bagi pemustaka. Perpustakaan yang memanfaatkan teknologi multimedia dengan baik terbukti mampu bertransformasi menjadi ruang belajar yang inklusif dan adaptif, sekaligus memperkuat perannya sebagai pusat informasi yang relevan di era modern.³⁰

Penelitian kelima, penelitian yang dilakukan oleh Slamet Khoeron berjudul *"Bioskop 6 Dimensi (6D) Di Perpustakaan: Strategi Menarik Minat Kunjung Anak Di Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta"* yang diterbitkan dalam Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia.

²⁹ Novindra dkk., "Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Destinasi Rekreasi Edukatif," Jurnal Pendidikan Tambusai 9 no. 1 (Januari 2025): 2361, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24598/16747>.

³⁰ Ni'mah dkk., "Implementasi Teknologi Multimedia Untuk Mewujudkan Perpustakaan Interaktif dan Edukatif," *IJoEd: Indonesian Journal on Education* 2, no. 1 (September 2025): 148–53, doi:<https://ijoed.org/index.php/ijoed/article/view/240/140>.

Penelitian ini mengangkat topik yang sangat dekat dengan fokus penelitian ini, yakni berdasarkan layanan berbasis tayangan visual di perpustakaan. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan analisis data menggunakan model *Miles* dan *Huberman*, penelitian ini menggali peran layanan bioskop 6D di perpustakaan Grhatama Pustaka terhadap kunjungan anak-anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bioskop 6D memiliki tiga peran utama terhadap kunjungan anak-anak di perpustakaan. Pertama, layanan ini berfungsi sebagai strategi promosi yang efektif dalam memperkenalkan perpustakaan kepada anak-anak sejak dini, karena pengalaman menonton yang memikat mendorong mereka ingin kembali dan mengajak teman-temannya. Kedua, kehadiran bioskop 6D berhasil mempertahankan fungsi rekreasi perpustakaan sekaligus mengubah paradigma masyarakat yang selama ini memandang perpustakaan sebagai tempat yang kaku dan membosankan. Ketiga, secara tidak langsung layanan ini mampu meningkatkan minat baca anak-anak, karena kehadiran mereka di perpustakaan membuka peluang untuk mengenal koleksi dan layanan lainnya. Penelitian ini juga mencatat adanya kendala berupa keterbatasan kapasitas kursi dan tenaga petugas, terutama ketika jumlah pengunjung yang datang padat dan bersamaan dengan kunjungan dari suatu instansi.³¹

Berdasarkan telaah terhadap kelima penelitian terdahulu di atas, terlihat adanya kesamaan arah, yakni pengakuan terhadap berkembangnya fungsi perpustakaan sebagai ruang rekreasi edukatif melalui pemanfaatan layanan audiovisual, teknologi multimedia, serta inovasi layanan berbasis hiburan. Berbagai temuan menunjukkan bahwa integrasi antara unsur hiburan dan edukasi dalam layanan perpustakaan terbukti mampu meningkatkan minat kunjung, keterlibatan pemustaka, serta menciptakan pengalaman pemustaka yang lebih positif dan bermakna.

³¹ Slamet Khoeron, "Bioskop 6 Dimensi (6D) Di Perpustakaan: Strategi Menarik Minat Kunjung Anak Di Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta," *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia* 7, no. 2 (November 2024): 177–193, doi:<https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/36878>.

Adapun masing-masing penelitian memiliki fokus yang berbeda dengan penelitian ini. Afrina dkk., lebih berfokus pada aspek inovasi layanan dan peningkatan kunjungan melalui pemutaran film edukasi, sementara penelitian ini, berfokus pada pengalaman pemustaka dalam memanfaatkan *Theater Library* secara menyeluruh. Fetris dan Marlini mengkaji layanan audiovisual sebagai bagian dari koleksi non-buku secara umum, sedangkan penelitian ini secara spesifik menganalisis *Theater Library* sebagai sarana rekreasi edukatif. Novindra dkk., membahas fungsi rekreasi edukatif perpustakaan dalam cakupan yang lebih luas, sementara penelitian ini mempersempit fokusnya pada *Theater Library* sebagai bentuk layanan konkret. Ni'mah dkk., mengkaji implementasi teknologi multimedia dalam layanan perpustakaan secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus menganalisis pemanfaatan *Theater Library* sebagai sarana layanan audiovisual yang menghadirkan pengalaman rekreasi edukatif bagi pemustaka. Serta Khoeron mengkaji layanan bioskop 6D yang berfokus pada strategi menarik minat kunjung anak, sedangkan penelitian ini menganalisis pemanfaatan *Theater Library* dengan cakupan pemustaka yang lebih luas dan berlokasi di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh.

Dengan demikian, penelitian ini berupaya melengkapi kajian-kajian sebelumnya dengan menghadirkan analisis yang lebih berfokus pada pemanfaatan *Theater Library* sebagai sarana rekreasi dan edukasi berbasis pemustaran film edukasi, dengan menempatkan pengalaman dan perspektif pemustaka di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh sebagai fokus utama pembahasan.

B. Analisis

1. Pengertian Analisis

Prawori dalam Faizal, Intan dan Firmansyah, menjelaskan bahwa analisis adalah proses memecah topik atau inti yang kompleks menjadi bagian yang lebih kecil untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik. Analisis biasanya didefinisikan sebagai serangkaian tindakan, seperti mengurai, membedakan, dan memilah objek untuk dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu, setelah itu dicari hubungannya, dan kemudian ditafsirkan maknanya.³² Sejalan dengan pandangan tersebut, Komaruddin dalam Septiani, Arribe, dan Diansyah, menambahkan bahwa analisis adalah proses berpikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen-komponennya sehingga masing-masing komponen dapat didefinisikan, hubungannya, dan fungsinya dalam keseluruhan yang menyatu.³³ Selain itu, Analisis menurut Sugiyono dalam Haniyah dan Albina, adalah proses mengolah data menjadi informasi dengan tujuan menjawab masalah penelitian, atau menemukan makna dari fenomena dalam penelitian kualitatif.³⁴

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa analisis adalah proses berpikir sistematis yang dilakukan dengan menguraikan dan memilah suatu data menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana. Sehingga setiap bagian dapat diperiksa keterkaitannya satu sama lain secara mendalam untuk memperoleh pemahaman dan makna yang utuh. Dalam penelitian ini, analisis didefinisikan sebagai proses mengamati secara mendalam data yang diperoleh dari dokumentasi,

³² Prawori dalam Faizal, Intan, and Firmansyah, "Analisis Sistem Informasi Manajemen Bagi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19," JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, dan Akuntansi) 7, no. 1 (Februari 2021): 9–16, doi:<https://doi.org/10.35870/jemsi.v7i1.512>.

³³ Komaruddin dalam Septiani, Arribe and Diansyah, "Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sequel," Jurnal Teknologi Dan Open Source 3, no. 1 (Juni 2020): 131–143, doi:<https://doi.org/10.36378/jtos.v3i1.549>.

³⁴ Sugiyono dalam Rida Haniyah Siregar and Meyniar Albina, "Menjelaskan Cara Menganalisis Data Dalam Penelitian Pendidikan," JMA: Jurnal Media Akademik 3, no. 6 (Juni 2025): 1–14, doi:<https://doi.org/10.62281/v3i6.2287>.

wawancara, dan observasi yang berkaitan dengan pemanfaatan atau penggunaan *Theater Library*, proses ini dilakukan dengan melihat pola perilaku pemustaka, memahami makna pengalaman yang mereka rasakan, serta menemukan hubungan antara pemanfaatan fasilitas dengan fungsi rekreasi dan edukasi yang dilakukan oleh layanan tersebut. Melalui proses analisis ini, peneliti dapat menyajikan informasi yang utuh dan nyata mengenai kondisi *Theater Library* yang sebenarnya di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh dari sudut pandang pengelola dan pemustaka.

2. Tujuan Analisis

Setelah memahami pengertian analisis secara umum, penting untuk memahami tujuan dari analisis. Tujuan analisis pada dasarnya adalah tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti saat mengolah data lapangan. Tanpa tujuan yang jelas, analisis akan berjalan tanpa arah dan tidak akan menghasilkan kesimpulan penelitian yang bermanfaat. Dengan memahami tujuan analisis ini, peneliti akan tetap fokus pada masalah yang diteliti. Sehingga data yang dikumpulkan dapat diolah secara sistematis dan terarah. Secara keseluruhan, tujuan analisis dapat dikategorikan ke dalam beberapa poin berikut:

a. Menghasilkan Pemahaman dan Teori Baru

Bogdan dalam Afifuddin dan Made, mengatakan bahwa tujuan analisis adalah untuk menghasilkan pemahaman, konsep, dan dugaan, atau teori baru dari data yang telah dikumpulkan.³⁵ Menghasilkan pemahaman dan teori baru berarti analisis data yang digunakan untuk menemukan makna, pola, hubungan, atau konsep yang terdapat di balik data penelitian. Hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dianalisis melalui proses

³⁵ Bogdan dalam Afifuddin and Saihu, "Pengolahan Data," *Journal of Applied Linguistics and Literature* 2, no. 11 (Juli 2024): 163–175, doi:<https://jurnal.kolibi.org/index.php/scientica/article/view/2764/2672>.

pengorganisasian, pengkodean, pengelompokan, dan penafsiran. Adang Ridwan dkk., berpendapat bahwa analisis data adalah proses sistematis untuk mengorganisasikan, menafsirkan, dan memahami data penelitian. Analisis tersebut bertujuan menemukan makna di balik suatu fenomena, menjelaskan hubungan antar konsep, dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang realitas sosial yang diteliti.³⁶ Dengan demikian, pemahaman baru adalah penafsiran yang lebih mendalam terhadap suatu fenomena setelah data analisis. Sementara itu, teori baru adalah konsep atau penjelasan yang didasarkan pada pola-pola yang ditemukan dari data, bukan hanya teori yang sudah ada. Teori dalam penelitian kualitatif dapat dibangun secara induktif dari data melalui proses analisis, khususnya dalam pendekatan *grounded theory*.³⁷

Tujuan menghasilkan pemahaman dan teori baru adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena berdasarkan data penelitian. Analisis dilakukan dengan menemukan tema, pola, dan hubungan dalam data yang dikumpulkan, lalu menafsirkannya secara sistematis. Faiz Muhtadi, mengatakan bahwa pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami pengalaman, perilaku, persepsi, tindakan, dan makna subjek penelitian yang terbentuk dalam lingkungan alaminya.³⁸ Selain itu, analisis data juga bertujuan untuk menghasilkan ide atau penjelasan yang sesuai dengan hasil penelitian. Rozaq, Anam, dan Nasrullah, mengatakan bahwa ini

³⁶ Adang Ridwan dkk., “Analisis Data Penelitian Pendidikan: Konsep, Prosedur, Dan Implementasi Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif,” *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah* 4, no. 3 (Juni 2026): 96–111, doi:<https://doi.org/10.59059/mutiara.v4i3.3121>.

³⁷ Eka Mahendra Putra, “Konsep Umum Penelitian Kualitatif Pada Ranah Pendidikan,” *Dahzain Nur* 15, no. 1 (Juni 2025): 10–17, doi:<https://doi.org/10.69834/dn.v15i1.282>.

³⁸ Faiz Muhtadi, “Pendekatan Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Konsep, Implementasi, Dan Tantangan,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 4 (Desember 2025): 324–342, doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36715>.

dilakukan agar peneliti dapat menemukan makna dan menarik kesimpulan dari data penelitian.³⁹

Contoh, Lintang Mulyadi, yang menggunakan wawancara dan diskusi fokus grup untuk menyelidiki perilaku pelanggan dalam memilih produk lokal. hasilnya menunjukkan lima tema utama: identitas dan nasionalisme, kualitas dan harga, aksesibilitas produk, pengaruh sosial dan gaya hidup, dan kesadaran lingkungan. Kemudian topik-topik, tersebut dihubungkan untuk membuat model perilaku pemilihan produk lokal. model ini menjelaskan bagaimana faktor emosional, rasional, dan sosial memengaruhi keputusan konsumen. Hasil ini menunjukkan bahwa analisis data dapat memberikan deskripsi dan pemahaman serta model baru yang berasal dari pola yang ditemukan dalam data penelitian.⁴⁰

b. Memberikan Makna dan Pembelajaran Kasus.

Rijali dalam Qomaruddin dan Halimah, mengatakan bahwa analisis bertujuan untuk membuat peneliti lebih memahami kasus yang diteliti dan membuat hasil olahan data menjadi pelajaran bagi orang lain.⁴¹ Memberikan makna dan pembelajaran kasus adalah proses analisis yang dilakukan untuk memahami suatu kasus secara mendalam berdasarkan konteks, pengalaman, tindakan, dan sudut pandang subjek penelitian. Analisis tidak menjelaskan fakta yang ditemukan, tetapi juga menafsirkan makna fakta tersebut agar peneliti dapat memahami alasan,

³⁹ Moh Fatkhur Rozaq, Saeful Anam, and Nasrullah, "Analisis Data Penelitian Kualitatif," *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 5, no. 2 (February 2026): 1566–1577, doi:<https://doi.org/10.35931/pediaqu.v5i2>.

⁴⁰ Lintang Mulyadi, "Studi Kualitatif Tentang Perilaku Konsumen Dalam Memilih Produk Lokal," *Inkubis: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 7, no. 1 (Oktober 2025): 31–45, doi:<https://doi.org/10.59261/inkubis.v7i1.106>.

⁴¹ Rijali dalam Qomaruddin and Sa'diyah, "Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman," *Journal of Management, Accounting and Administration* 1, no. 2 (Desember 2024): 77–84, doi:<https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>.

proses, dan kondisi yang memengaruhi terjadinya kasus. Tujuan untuk menghasilkan pemahaman yang menyeluruh terhadap suatu kasus berdasarkan konteks dan pengalaman subjek penelitian. Selain itu, digunakan untuk mempelajari suatu fenomena dalam konteks dunia nyata sehingga peneliti dapat memahami dinamika dan maknanya.⁴²

Contoh, studi kasus yang dilakukan oleh putri dkk., yang melihat penerapan pembelajaran bervariasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru baru lebih menekankan fleksibilitas kegiatan belajar dan kreativitas media, sedangkan guru senior lebih menekankan perencanaan pembelajaran berdasarkan evaluasi awal. Selain itu, penelitian tersebut menunjukkan bahwa keduanya menghadapi masalah dalam mengatur waktu, mengelola pembelajaran, dan menyesuaikan strategi untuk memenuhi kebutuhan siswa. Dari kasus tersebut, peneliti memperoleh pembelajaran bervariasi membutuhkan dukungan kelembagaan dan peningkatan kompetensi guru agar dapat berjalan lebih efektif.⁴³

c. Penyederhanaan dan Pengolahan Data Sistematis

Miles dan Huberman dalam Haniyah dan Albina, menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, analisis dimaksudkan untuk melakukan tiga tugas utama secara bersamaan, yaitu reduksi data atau pengurangan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.⁴⁴ Hanifah Rozan, mengatakan bahwa Penyederhanaan dan pengolahan data secara sistematis

⁴² Erny Wulandari, Anisa Fitri Arivia, and Amanda Saragih, "Desain Penelitian Studi Kasus Dalam Metodologi Kualitatif," *Jurnal Qalam Lil Athfal* 3, no. 2 (Oktober 2025): 1–7, doi:<https://doi.org/10.58822/qla.v3i2.426>.

⁴³ Dinda Azahra Putri et al., "Studi Kasus: Perspektif Guru Senior Dan Guru Baru Dalam Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar," *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 3, no. 4 (Desember 2025): 1505–1515, doi:<https://doi.org/10.60126/maras.v3i4.1330>.

⁴⁴ Miles And Huberman dalam Haniyah Siregar And Albina, "Menjelaskan Cara Menganalisis Data dalam Penelitian Pendidikan." *JMA: Jurnal Media Akademik* 3, No. 6 (Juni 2025): 4 doi:<https://doi.org/10.62281/v3i6.2287>.

berarti proses memilih, memilah, merangkum, mengelompokkan, dan Menyusun data agar lebih teratur dan mudah dipahami. data yang diperoleh dari observasi, dokumentasi, dan wawancara masih banyak dan tidak terorganisir. Oleh karena itu, data harus direduksi, disajikan, dan kemudian ditaruk kesimpulan berdasarkan pola atau informasi penting yang ditemukan.⁴⁵

Tujuannya untuk memfokuskan perhatian peneliti pada informasi yang relevan, mengurangi data yang tidak diperlukan, dan memudahkan proses analisis dan penarikan kesimpulan. Proses pemilihan, fokus, penyederhanaan, penyimpulan, dan transformasi data yang berasal dari catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen, dan materi nyata lainnya digunakan untuk melakukan reduksi data. Data yang telah direduksi kemudian disajikan untuk menjadi lebih mudah dianalisis dan membantu peneliti menarik dan memverfikasi hasil.⁴⁶

Contoh, Tiara Noviarini, yang menganalisis pengalaman mahasiswa saat menggunakan chatgpt untuk mengajarkan mereka menulis bahasa inggris. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, observasi tidak langsung, dan dokumentasi hasil tulisan mahasiswa. Kemudian data dikurangi dan dikelompokkan ke dalam beberapa tema, seperti peningkatan kosakata, perbaikan struktur kalimat, peningkatan motivasi, ketergantungan terhadap teknologi, penurunan kualitas tulisan yang unik, dan penurunan kemampuan berpikir kritis. Peneliti menemukan bahwa chatgpt dapat membantu pembelajaran, tetapi

⁴⁵ Hanifah Rozan, "Penerapan Literacy Cloud Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Dalam Gerakan Literasi Sekolah," *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 2 (Oktober 2025): 63–74, doi:<https://doi.org/10.33830/penaanda.v3i02.7043>.

⁴⁶ Edih, Arsyi Rizqia Amalia, and Astri Sutisnawati, "Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas Inklusif Sekolah Dasar Islam Fathia Sukabumi," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (Januari 2026): 134–147, doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v11i01>.

hanya sebagai pendukung daripada mengganti kemampuan berpikir mandiri siswa.⁴⁷

3. Manfaat Analisis

Setelah membahas tujuan analisis, bagian ini akan menjelaskan manfaat yang diperoleh dari proses analisis dalam penelitian. Manfaat analisis pada dasarnya berkaitan dengan nilai guna atau hasil nyata yang dirasakan oleh peneliti setelah proses pengolahan data secara teratur. Berbeda dengan tujuan yang menekankan pada jalan yang ingin dicapai, manfaat analisis lebih menekankan pada hasil nyata yang dapat dirasakan baik oleh peneliti sendiri maupun orang lain yang membaca hasil penelitian. Secara keseluruhan, keuntungan dari analisis dapat dikategorikan ke dalam beberapa poin sebagai berikut:

a. Menentukan Makna dan Keterkaitan Data

Haniyah dan Albina, mengatakan bahwa manfaat dari kegiatan analisis adalah untuk menentukan makna, menemukan hubungan antarvariabel, menguji teori, dan membuat hasil yang relevan dan konsisten. Oleh karena itu, aktivitas menganalisis menjadi kemampuan utama dalam pelaksanaan penelitian.⁴⁸ Syauqi dkk., mengatakan bahwa menentukan makna dan keterkaitan data berarti proses analisis digunakan untuk memahami arti informasi yang diperoleh serta menemukan hubungan antara data yang satu dengan data lainnya. Dalam penelitian kualitatif, analisis mengarah pada pemaknaan fenomena berdasarkan pengalaman dan sudut pandang subjek penelitian. Proses ini juga membantu peneliti menemukan pola,

⁴⁷ Tiara Noviarini, "Peran Chatgpt dalam Pembelajaran Menulis Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa Ekonomi Syariah: Perspektif Mahasiswa Di STIES Mitra Karya Bekasi," J-SES : Journal of Science, Education and Studies 4, no. 3 (Desember 2025): 1–10, doi:<https://doi.org/10.30651/jses.v4i3.28845>.

⁴⁸ Haniyah Siregar and Albina, "Menjelaskan Cara Menganalisis Data Dalam Penelitian Pendidikan". 4.

tema, dan hubungan anatara data yang berbeda.⁴⁹ Tujuannya agar peneliti dapat memahami fenomena secara lebih mendalam serta menjelaskan hubungan antara berbagai temuan penelitian. Analisis katagori dapat membantu mengorganisasi data kualitatif yang besar dan tidak terstruktur ke dalam kerangka makna yang lebih teratur.⁵⁰ Contohnya, Harahap dan Oktaviani, yang menganalisis perkembangan penelitian *green accounting* di Indonesia dengan melihat tema-tema yang dominan dan hubungan antara topik-topik. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada hubungan antara *green accounting*, tanggung jawab sosial perusahaan, dan kinerja keuangan. Contoh ini menunjukkan bahwa peneliti dapat menggunakan analisis untuk mengidentifikasi makna dan hubungan antara berbagai data atau tema penelitian.⁵¹

b. Meningkatkan Keakuratan Kesimpulan Penelitian

Muhson dalam Millah dkk., menyatakan bahwa analisis adalah bagian penting dari proses penelitian karena ketajaman dan keakuratan dalam menelaah data lapangan sangat memengaruhi keakuratan kesimpulan penelitian yang dihasilkan.⁵² Meningkatkan keakuratan kesimpulan penelitian berarti melakukan proses analisis untuk memastikan bahwa kesimpulan yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan data dan

⁴⁹ Muhammad Raihan As Syauqi dkk., “Kajian Teknik Analisis Data Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methods Dalam Artikel Jurnal Nasional Indonesia: Systematic Literature Review,” *Interdisiplin: Journal of Qualitative and Quantitative Research* 3, no. 1 (Januari 2026): 25–34, doi:<https://doi.org/10.61166/interdisiplin.v3i1.144>.

⁵⁰ Rahman Malik dkk., “Triangulasi Dan Analisis Domain; Meningkatkan Kredibilitas Dan Kedalaman Penelitian Kualitatif,” *Kamboti: Jurnal Sosial Dan Humaniora* 6, no. 1 (Desember 2025): 33–41, doi:<https://doi.org/10.51135/kambotivol6issue1page33-41>.

⁵¹ Puspa Dwi Marlita Harahap and Wulan Oktaviani, “Penelitian Green Accounting Di Indonesia: Pendekatan Tema Dan Metodologi (2015-2025),” *Riggs: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business* 4, no. 4 (November 2025): 786–796, doi:<https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.3362>.

⁵² Muhson dalam Millah Syaeful Ahlan dkk., “Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas,” *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (Agustus 2023): 140–153, doi:<https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1447/821>.

fakta yang ditemukan selama penelitian. Hasil pengolahan dan penafsiran data harus menentukan kesimpulan yang akurat, bukan asumsi atau pendapat pribadi peneliti. Selain itu, sejauh mana hasil penelitian mampu menggambarkan fenomena yang diteliti secara tepat berhubungan dengan keabsahan data penelitian. Triangulasi, pengamatan yang tekun, pengamatan dalam waktu memadai, dan pencararan sistematis proses penelitian meningkatkan keabsahan data. Upaya tersebut dilakukan untuk mengurangi bias dan meningkatkan kepercayaan terhadap temuan dan kesimpulan penelitian.⁵³

Tujuannya agar hasil penelitian dapat dipercaya dan dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Untuk mencapai tujuan ini, peneliti dapat melakukan pemeriksaan keakuratan data, seperti membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, menggunakan berbagai metode pengumpulan data, dan melakukan pengecekan ulang hasil analisis. Penilaian keakuratan data sangat penting untuk memastikan bahwa hasil penelitian memiliki kemiripan dengan teori yang digunakan dalam penelitian.⁵⁴

Contoh, penelitian mengenai pembelajaran keterampilan vokasional tata boga, dimana peneliti membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi melalui teknik triangulasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa kegiatan praktik tata boga dapat meningkatkan kemandirian, kepercayaan diri, dan kesiapan kerja siswa. Penggunaan berbagai sumber data

⁵³ Neliwati dkk., "Urgensi Metode Penelitian Dalam Menjamin Keabsahan Data Dan Temuan Ilmiah," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 4 (Desember 2025): 283–294, doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38984>.

⁵⁴ Sholikhul Huda, Mochamad Nur Salim, and Bakhrudin All Habsyi, "Uji Validitas Dalam Penelitian Kualitatif," *Ahad: Multidisciplinary Journal of Islamic Studies* 1, no. 2 (September 2025): 111–119, doi:<https://doi.org/10.64131/ahad.v1i2.54>.

memungkinkan peneliti mencapai kesimpulan yang lebih akurat dan dapat dipercaya.⁵⁵

c. Mempermudah Penafsiran dan Efisiensi Data

Muhammad Rijal Fadli, mengatakan bahwa salah satu manfaat analisis kualitatif adalah menyederhanakan kumpulan data yang sangat besar menjadi susunan informasi yang teratur. Ini memudahkan peneliti untuk menafsirkan fenomena dan menemukan makna yang mendalam dari data tersebut.⁵⁶ Akin, Rahman, dan Ondeng, mengatakan bahwa mempermudah penafsiran dan efisiensi data berarti proses analisis digunakan untuk memilih, menyederhanakan, mengelompokkan, dan menyajikan data agar lebih teratur serta mudah dipahami. data yang telah disusun secara sistematis akan membantu peneliti melihat pola, memahami hubungan antartemuan, dan menarik kesimpulan secara lebih jelas. Selain itu, analisis data dilakukan secara induktif dan mengarah pada makna, sehingga peneliti dapat menghasilkan temuan sistematis dan bermakna dari analisis data tersebut.⁵⁷

Tujuannya untuk memungkinkan peneliti mengolah data secara lebih sistematis, terarah, dan fokus pada informasi yang relevan. Selain itu, memahami teknik penelitian kualitatif dapat membantu peneliti dengan lebih fokus dan teratur, yang menghasilkan hasil yang relevan.⁵⁸ Contoh, penelitian Batubara,

⁵⁵ Haqqi Abdillah Rasyid, Indina Tarjiah, and Budi Santoso, "Pembelajaran Keterampilan Vokasional Tata Boga Di SLB Negeri 7 Jakarta Pada Siswa Tunagrahita Ringan," *Jpk: Jurnal Pendidikan Khusus Fakultas Pendidikan UNJ* 3, no. 1 (February 2024): 18–25, doi:<https://doi.org/10.21009/jpk.v3i1.66464>.

⁵⁶ Muhammad Rijal Fadli, "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif," *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21, no. 1 (April 2021): 33–54, doi:<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.

⁵⁷ M. Aris Akin, Ulfiani Rahman, and Syarifuddin Ondeng, "Memahami Konsep Dasar Penelitian Kualitatif," *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 13, no. 1 (Januari 2026): 1–9, doi:<https://doi.org/10.51878/teaching.v6i1.8850>.

⁵⁸ Fitri Nurpita dkk., "Teknik Penelitian Kualitatif," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 13, no. 1 (Januari 2026): 104–116, doi:<https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.10693>.

Damayani, dan Rachawati, yang menganalisis kegiatan konservasi koleksi uang logam di Museum Sri Baduga dengan menggunakan hasil wawancara, observasi dan studi Pustaka. Data tersebut direduksi, disajikan, kemudian ditarik kesimpulan sehingga peneliti dapat memahami efektivitas penggunaan bahan rama lingkungan serta kendala dalam proses konservasi atau pengawetan. Contoh ini menunjukkan bahwa analisis membantu penelitian dengan menyederhanakan dan mengolah data agar peneliti lebih mudah menafsirkan hasil penelitian.⁵⁹

C. Pemanfaatan *Theater Library*

Setelah membahas konsep analisis secara umum pada bagian sebelumnya, bagian ini akan menjelaskan secara mendalam tentang pemanfaatan *Theater Library* sebagai objek utama dalam penelitian ini. *Theater Library* salah satu inovasi layanan perpustakaan berbasis sinema yang menghadirkan pengalaman menonton sekaligus pembelajaran bagi pemustaka. Pembahasan mengenai pemanfaatan layanan ini penting dilakukan untuk memahami bagaimana *Theater Library* dipahami, dimanfaatkan, serta memberikan nilai guna pemustaka yang mengguakannya. Pemahaman yang menyeluruh mengenai konsep ini akan membantu peneliti dalam mempelajari pengalaman dan perspektif pemustaka terkait layanan tersebut. Oleh karena itu, lima aspek utama akan dibahas pada bagian ini, yaitu pengertian, manfaat, fungsi, faktor, dan pemanfaatan *Theater Library* sebagai sarana rekreasi dan edukasi, yang dijelaskan sebagai berikut:

⁵⁹ Rosa Mardiani Batubara, Ninis Agustini Damayani, and Tine Silvana Rachmawati, "Konservasi Uang Logam Dengan Bahan Ramah Lingkungan Di Museum Sri Baduga Jawa Barat," *Pustaka Karya : Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan dan Informasi* 13, no. 2 (Desember 2025): 389–399, doi:<https://doi.org/10.18592/pk.v13i2.15627>.

1. Pengertian pemanfaatan *Theater Library*

Pemanfaatan berasal dari kata “manfaat” yang berarti cara, proses atau perbuatan memanfaatkan sesuatu untuk suatu keperluan.⁶⁰ Sejalan dengan itu, Yoliadi dalam Lifia dan Dodi, mengatakan bahwa Pemanfaatan secara sederhana adalah suatu proses, cara, atau Tindakan untuk menggunakan atau memanfaatkan suatu benda atau objek.⁶¹ Badudu dalam Kurniawan, Putro, dan Hikmah, menambahkan bahwa pemanfaatan adalah hal, cara, atau hasil dari memanfaatkan sesuatu yang berguna.⁶² Dalam konteks perpustakaan, Misbah dan Marlini, mengatakan bahwa pemanfaatan layanan perpustakaan dalam memenuhi kebutuhan informasi, yang terwujud dalam berbagai jenis layanan, seperti ruang baca, sirkulasi, referensi, akses internet, koleksi audiovisual, dan pendidikan pemustaka.⁶³

Dengan demikian, pemanfaatan pada dasarnya adalah proses, cara, atau tindakan menggunakan sesuatu, seperti benda, layanan atau ruang, untuk memperoleh keuntungan atau mencapai tujuan tertentu, yang dalam konteks perpustakaan terwujud melalui berbagai bentuk layanan yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan informasi pemustaka. Dalam penelitian ini, konsep pemanfaatan akan dikaitkan dengan cara pemustaka menggunakan *Theater Library* di Dinas Perpustakaan dan Kearsipann Aceh.

⁶⁰ Augustine, Prijana and Rodiah, “Hubungan Pemanfaatan Koleksi Bahan Pustaka Dengan Memenuhi Kebutuhan Informasi Pengguna,” *Journal of Library and Information Science* 1, no. 1 (Januari 2021): 31–48, doi:<https://doi.org/10.24198/inf.v1i1.31064>.

⁶¹ Yoliadi dalam Lifia and Dodi, “Analisis Pemanfaatan Media Layanan Sirkulasi Berbasis Website Di Perpustakaan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Koto Besar Kabupaten Dharmasraya,” *JIPIS: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi Islam* 4, no. 2 (Desember 2025): 132–139, doi:<https://ejournal.uinmybatangkar.ac.id/ojs/index.php/jipis/article/view/11167/5576>.

⁶² Badudu dalam Kurniawan, Putro, and Hikmah, “Pemanfaatan Teknologi Aplikasi Untuk Menunjang Kinerja Perangkat Desa Laguruda Kecamatan Sanrobone Kabupate Takalar,” *Competitiveness Journal* 9, no. 2 (Juni 2020): 141–150, doi:<https://doi.org/10.26618/competitiveness.v9i2.4734>.

⁶³ Marlina Mutiara Shalehah and Misbah, “Pemanfaatan Layanan Perpustakaan Di Era Modern Sebagai Sumber Informasi Bagi Pemustaka,” *Al-Kuttab: Jurnal Kajian Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan* 3, no. 2 (Desember 2021): 1–10, doi:<https://doi.org/10.24952/ktb.v3i2.3087>.

Theater library atau yang di maksud dalam hal ini adalah sebuah layanan berbasis *sinema* atau bioskop, yang menayangkan film-film edukatif, dan merupakan inovasi layanan perpustakaan modern.⁶⁴ Fharuqi dan Primadesi menjelaskan bahwa model bioskop mini di perpustakaan dipilih sebagai media audiovisual karena dapat memberikan dan menampilkan tanyangan secara langsung sebagai gambaran peristiwa atau fenomena yang ditampilkan, memungkinkan pengguna/pemustaka untuk membuat kesimpulan tentang nilai pembelajaran yang dapat diambil dari cerita film yang ditayangkan.⁶⁵ Sejalan dengan itu, Putriyanti dan Tina dalam Khoeron, mengatakan bahwa media audiovisual seperti bioskop berperan dalam mendukung proses belajar, kerena mampu merangsang pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara melalui pengalaman menonton interaktif.⁶⁶

Selain itu, Dzakwan dan Nurizzati mengatakan bahwa pengembangan bioskop di perpustakaan merupakan tanggapan terhadap perubahan fungsi perpustakaan dari tempat penyimpanan koleksi menjadi interaksi, belajar, dan reaksi edukatif. Kehadiran fasilitas ini memanfaatkan media suara dan gambar yang terbukti membantu pemustaka memahami informasi dengan cara yang lebih menarik daripada media cetak.⁶⁷ Dengan demikian, *Theater Library* dalam peneltian ini adalah bentuk layanan berbasis *sinema* yang menyajikan tayangan film edukatif sebagai sarana rekreasi dan pembelajaran bagi pemustaka.

⁶⁴ Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh, *Theater Library*, 2024.

⁶⁵ Achmad Fharuqi and Yona Primadesi, "Model Bioskop Mini Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan Literasi Siswa Di SMKN 1 Padang Panjang," *Journal of Education and Humanities* 1, no. 1 (Maret 2023): 82–89, doi:<https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i1.12>.

⁶⁶ Putriyanti and Tina dalam Slamet Khoeron, "Bioskop 6 Dimensi (6D) Di Perpustakaan: Strategi Menarik Minat Kunjung Anak Di Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta," *Jurnal Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia* 7, no. 2 (november 2024): 190, <https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/36878>.

⁶⁷ Robby Dzakwan and Nurizzati, "Problematic Layanan Audio Visual (Bioskop Mini) Di Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Payakumbuh," *Journal of Authentic Research* 5, no. 3 (Agustus 2026): 5534–5548, doi:<https://doi.org/10.36312/jar.v5i3.6305>.

Berdasarkan definisi pemanfaatan yang telah dijelaskan di atas, maka pemanfaatan adalah proses atau tindakan menggunakan sesuatu untuk memperoleh manfaat atau mencapai tujuan tertentu, dan pengertian *Theater Library* sendiri adalah layanan berbasis sinema yang menyajikan tayangan film edukatif sebagai sarana rekreasi dan pembelajaran, maka pemanfaatan *Theater Library* dalam penelitian ini didefinisikan sebagai proses atau tindakan nyata yang dilakukan oleh pemustaka dalam menggunakan *Theater Library* di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh. Untuk memperoleh manfaat rekreatif maupun edukatif.

2. Manfaat Pemanfaatan *Theater Library*

Bagian ini akan menjelaskan manfaat spesifik yang diperoleh pemustaka dari *Theater Library*. Dimana dapat memberikan banyak manfaat bagi pemustaka, termasuk aktivitas rekreasi, pembelajaran, dan pengalaman berkunjung. Melalui penayangan film dan penyediaan informasi berbasis sinema, *Theater Library* dapat menjadi tempat yang menyenangkan dan edukatif yang memenuhi kebutuhan pemustaka. Secara umum, manfaat di sini menekankan dampak atau hasil nyata yang dapat dirasakan langsung oleh pemustaka setelah menggunakan layanan tersebut. Manfaat pemanfaatan *Theater Library* dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Sarana Rekreasi Intelektual

Riyani dan Wasisto, menyatakan bahwa dari pandangan pemenuhan rekreasi yang mendidik, seperti fasilitas bioskop mini atau penayangan film di perpustakaan memberikan ruang rekreasi yang nyaman bagi pemustaka. Penayangan film yang menarik, dan pemustaka dapat informasi dari alur film yang ditayangkan.⁶⁸

⁶⁸ Joko Wasisto and Siti Riyani, "Menggal Potensi Penayangan Film Adaptasi Dari Buku Sebagai Media Promosi Di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas RI)," *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi* 5, no. 3 (September 2021): 365–376, doi:<https://doi.org/10.14710/anuva.5.3.365-376>.

Dimana saran rekreasi intelektual ini adalah fasilitas perpustakaan yang menyediakan hiburan sekaligus memberikan nilai edukatif bagi pemustaka. Kegiatan rekreasi ini tidak hanya memiliki tujuan untuk bersantai, tetapi juga dapat memberikan pengetahuan baru, wawasan, dan memberikan pengalaman yang bermanfaat. Selain itu, perpustakaan telah berkembang tidak hanya sebagai pusat informasi, tetapi juga sebagai ruang rekreasi dan wisata edukatif. Perpustakaan dapat mengadakan festival literasi, pameran, pemutaran film, dan pertunjukan seni, yang membuat pengunjung atau pemustaka menikmati dan belajar.⁶⁹

Tujuannya untuk menyediakan kegiatan hiburan yang nyaman, menarik, dan memiliki nilai pengetahuan. Layanan ini juga dapat membuat pemustaka lebih tertarik untuk berkunjung dan menfaat fasilitas perpustakaan. selain itu, Yori dan Rahmah, mengatakan sikap pemustaka terhadap layanan perpustakaan menunjukkan bahwa pemustaka memiliki persepsi positif terhadap layanan, fasilitas, dan kemudahan akses informasi.⁷⁰

Contoh, dewi dkk., yang melaksanakan program pemutaran film dokumenter di wilayah Jampiroso, Temanggung. Hasil kegiatan itu menunjukkan bahwa peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik dan rasa nasionalisme setelah menonton film dokumenter. Contoh ini menunjukkan bahwa pemutaran film tidak hanya dapat memberikan hiburan, tetapi juga dapat menambag pengetahuan dan pemahaman pembaca.⁷¹

⁶⁹ Rais A. Yudian and B Syarifuddin Latif, "Peran Pengelola Dalam Pengembangan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Sebagai Destinasi Wisata Edukasi," JIMPAR: Jurnal Penelitian Mahasiswa Pariwisata 4, no. 1 (Juni 2026): 468–478, doi:<https://jurnal.fe.unram.ac.id/index.php/jimpar/article/view/3045/1276>.

⁷⁰ Audia Nazaretha Yori and Elva Rahmah, "Sikap Pemustaka Terhadap Program Layanan Di Dinas Kearsipan Dan Perpustakaan Daerah Kota Padang," Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 10, no. 4 (Oktober 2025): 211–216, doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34872>.

⁷¹ Grita Supriyanto Dewi dkk., "Peningkatan Rasa Nasionalisme Melalui Pemutaran Film Dokumenter Di Wilayah Jampiroso, Temanggung," Jurnal Pengabdian Masyarakat 4, no. 2 (Oktober 2025): 772–783, doi:<https://doi.org/10.30640/abdimas45.v4i2.5221>.

b. Kemudahan Pemahaman Informasi

Ayu dkk., mengatakan bahwa penyampain informasi berbasis audiovisual memberikan pengalaman belajar yang jauh lebih aktif dan menghibur dibandingkan dengan teks. Visualisasi cerita sejarah melalui film, memudahkan pemustaka atau pembelajaran untuk memahami dan mengingat peristiwa sejarah secara menyeluruh tanpa terasa membosankan.⁷² Kemudahan pemahaman informasi adalah ketika seseorang menerima dan memahami informasi dengan lebih mudah dengan cara yang tepat. Karena mereka menggabungkan elemen suara dan gambar bergerak dalam penyampaian materi, media audiovisual membantu menciptakan kondisi tersebut. Perpaduan ini membuat informasi yang asbtrak menjadi lebih nyata, yang dapat meningkatkan pemahaman, memperkaya wawasan, dan memudahkan pengingat.⁷³

Tujuanya untuk membantu pemustaka memahami informasi yang sulit yang hanya dapat dijelaskan secara tulisan. Pengguna gambar dan suara untuk menyampaikan informasi juga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan pemustaka selama proses pembelajaran. Selain itu, Izzatunnisa dkk., mengatakan bahwa media audiovisual memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu membuat

⁷² Dedek Ayu dkk., "Pemanfaatan Media Film Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IX IPS Madrasah Aliyah Tahfizil Qur'an," *Hijaz: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 2, no. 3 (Maret 2023): 114–119, doi:<https://doi.org/10.57251/hij.v2i3.1021>.

⁷³ Putri Hana Pebriana dkk., "Penggunaan Media Audiovisual Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 12, no. 1 (Januari 2026): 70–74, doi:<https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11269>.

penyampaian materi menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami.⁷⁴

Contohnya, Maqsuroh dkk., menggunakan film sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan film meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil di lingkaran pertama meningkat dari rata-rata 74 menjadi 81 di lingkaran kedua. Selain itu, aktivitas siswa dan semangat mereka meningkat, membuat pembelajaran lebih mudah dipahami.⁷⁵

c. Penyegaran Suasana Belajar

Sari dan Marlina, mengatakan bahwa program pemuatan film di perpustakaan memiliki manfaat bagi pemustaka, seperti suasana belajar yang menyenangkan, menghilangkan kebosanan dari pola literasi tradisional, dan pengalaman positif.⁷⁶ Huda, mengatakan bahwa Penyegaran suasana belajar adalah upaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton agar peserta didik tidak mudah bosan. Penggunaan media digital, seperti video, animasi, dan media audiovisual, dapat membantu menciptakan suasana belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa. Media digital dapat membantu kelas lebih menarik dan interaktif.⁷⁷

Tujuannya untuk meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan pemustaka selama kegiatan pembelajaran. Selain itu,

⁷⁴ Zahra Izzatunnisa and Bahrum Subagiya, "Analisis Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas," *Idarah Tarbiyah: Journal of Management in Islamic Education* 6, no. 6 (Desember 2025): 614–625, doi:<https://doi.org/10.32832/itjmie.v6i6.21007>.

⁷⁵ Khurum Maqsuroh dkk., "Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Film Di Kelas X Pada Mata Pembelajaran SKI Di MA Urwatul Wutsqo," *Ilmunu: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* Vol. 7, no. 2 (September 2025): 381–390, doi:<https://doi.org/10.54437/ilmuna.v7i2.2344>.

⁷⁶ Fuji Wandan Sari and Marlina, "Pengaruh Program Film Literasi Terhadap Minat Kunjungan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Pesisir Selatan," *Yasin: Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya* 5, no. 5 (Juli 2025): 165–181, doi:<https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.6658>.

⁷⁷ Ida Nurul Huda dkk., "Analisis Pemanfaatan Media Digital Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar IPAS Di Sekolah Dasar," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 12, no. 1 (Maret 2026): 132–134, doi:<https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.12291>.

pemutaran film dapat digunakan sebagai alternatif untuk kegiatan membaca atau pembelajaran berbasis teks, yang membuat proses belajar lebih menyenangkan. Media ini juga berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, karena dapat membantu pembelajaran lebih menarik dan tidak menonton.⁷⁸ Contoh, penelitian Maryati, Rahayu, dan Jannah, mengenai pemanfaatan video animasi kartun, yang menunjukkan bahwa media visual dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Penggunaan media ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan terlibat dalam proses pembelajaran.⁷⁹

3. Fungsi Pemanfaatan *Theater Library*

Setelah membahas manfaat yang dirasakan pemustaka dari *Theater Library*, bagian ini akan menjelaskan fungsinya sebagai bagian dari layanan perpustakaan. Fungsi lebih menekankan peran atau kegunaan layanan ini dalam mendukung tugas dan tujuan besar perpustakaan sebagai institusi. Untuk memahami fungsi ini, akan melihat bagaimana *Theater Library* ini sebagai bagian penting dari upaya perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan informasi, pendidikan, dan hiburan pemustaka, dan memahami bagaimana layanan berbasis audiovisual ini atau berbasis sinema, membantu perkembangan dan daya tarik perpustakaan di era modern. Fungsi pemanfaatan *Theater Library* dapat dijelaskan sebagai berikut:

⁷⁸ Rahmawati and Hadna Suryantari, "Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 5 (Oktober 2025): 1202–1211, doi:<https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i5.8512>.

⁷⁹ Maryati, Fitriani Rahayu, and Rauhun Jannah, "Analisis Implementasi Pemanfaatan Video Animasi Kartun Melalui Platform Youtube Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Di SDN 1 Medana Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2024/2025," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 12, no. 2 (February 2026): 219–226, doi:<https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13753/9595>.

a. Sebagai Penyampain Pesan dan Daya Guna Pembelajaran

Nurfadhillah dkk., mengatakan bahwa Media audiovisual memiliki beberapa kelebihan dan kegunaan utama, yaitu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis atau bersifat hafalan, baik secara tertulis maupun lisan, mengatasi keterbatasan waktu, dan daya indera (seperti mengganti objek yang terlalu besar dengan realitas, gambar, atau model), dan berperan dalam pembelajaran secara tutorial.⁸⁰

b. Sebagai Rekreasi Edukatif dan Inklusif

Yuma dkk., mengatakan bahwa perpustakaan umum berfungsi sebagai sarana rekreasi yang inklusif dengan menyediakan fasilitas audiovisual atau pemutaran film. Pemustaka dapat menikmati hiburan melalui kegiatan menonton bersama, seperti program Layar Berbisik (Lasik), pemustaka mendapatkan hiburan, nilai moral, dan pola pendidikan.⁸¹

c. Sebagai Entertainment Dan Daya Tarik Minat Kunjung

Febiyana Syadila, mengatakan bahwa salah satu cara untuk menjadikan perpustakaan sebagai pusat informasi yang menghibur, edukatif, dan tidak kaku di era 4.0 adalah dengan menggabungkan ruang audiovisual atau bioskop mini. Fasilitas ini terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik, menumbuhkan minat baca, dan mendorong pemustaka untuk berkunjung dan berlama-lama di perpustakaan.⁸²

⁸⁰ Nurfadhillah dkk., "Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 MI AL Hikmah 1 Sepatan," *Pensa: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (April 2021): 149–165, doi:<https://doi.org/10.36088/pensa.v3i1.1274>.

⁸¹ Atikah Nur Aini Yumna, Anis Masruri, and Husna Amalina Sholihah, "Aksesibilitas Di Grhatama Pustaka Berdasarkan Perspektif Inklusi Penyandang Disabilitas (Sebuah Kajian Perpustakaan Inklusif)," *LIBRARIA: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi* 12, no. 2 (Desember 2023): 99–114, doi:<https://doi.org/10.66162/lib.v12i2.268>.

⁸² Febiyana Syadila, "Entertainment Dunia Perpustakaan Di Era 4.0: Meningkatkan Minat Baca Dengan Menjadikan Perpustakaan Sebagai Tempat Atau Pusat Informasi Yang Menghibur," *Jurnal Pustaka Budaya* 8, no. 1 (Januari 2021): 38–44, doi:<https://doi.org/10.31849/pb.v8i1.4052>.

4. Faktor Pemanfaatan *Theater Library*

Setelah membahas bagaimana *Theater Library* membantu peran perpustakaan secara keseluruhan, bagian ini akan menjelaskan Faktor-faktor yang memengaruhi pemanfaatan layanan *Theater Library* oleh pemustaka, berbeda dengan fungsi fungsi yang menekankan peran layanan, faktor ini lebih menekankan faktor-faktor yang mendorong pemustaka untuk menggunakan *Theater Library*, baik dari dalam maupun dari luar. Untuk mengetahui apa yang mendorong dan menghambat pemustaka untuk menggunakan layanan tersebut. Faktor pemanfaatan *Theater Library* dijelaskan sebagai berikut:

a. Persepsi Genre dan Minat Menonton Film

Sahabuddin dkk., mengatakan bahwa minat film adalah bentuk ketertarikan dan niat perilaku seseorang untuk menyaksikan tayangan film, yang dibentuk oleh kombinasi evaluasi kognitif terhadap konten serta dorongan dalam diri seseorang. faktor-faktor tersebut dijelaskan melalui dua dimensi utama dan indikatornya yaitu:

- 1) Persepsi genre: cara seseorang memahami, menafsirkan, dan menilai kategori film berdasarkan alur cerita, gaya visual, nuansa emosional, serta pesan yang disampaikan. Indikatornta meliputi ketertarikan terhadap jenis atau genre film tertentu, kesesuaian genre dengan kesukaan pribadi, serta pengaruh genre terhadap keputusan menonton.
- 2) Minat nonton film: kondisi psikologis yang mencerminkan dorongan, ketertarikan, dan kesiapan seseorang untuk membagi waktu serta usahanya guna menyaksikan pemutaran film. indikatornya meliputi niat menonton dalam waktu dekat, ketertarikan terhadap film

yang populer, dan pengaruh rekomendasi dari lingkungan sosial.⁸³

b. Pilihan Tempat dan Pengalaman Sinematik

Salsabila dkk., mengatakan bahwa keputusan pemustaka untuk memanfaatkan fasilitas pemutaran film sangat dipengaruhi oleh pilihan tempat, yaitu pilihan terhadap kenyamanan dan kualitas lingkungan fisik lokasi pemutaran. faktor ini dijelaskan melalui beberapa aspek utama yaitu:

- 1) Pengalaman mengesankan dan bebas gangguan: layanan pemutaran film di dalam ruangan khusus mampu melindungi pemustaka dari gangguan eksternal, seperti kebisingan, cahaya luar, dan cuaca. Sehingga menciptakan suasana menonton yang mendalam, yang tidak didapatkan saat menonton di rumah atau perangkat pribadi.
- 2) Fasilitas audiovisual dan suasana kunjungan: kualitas layar, sistem suara, dan tingkat kenyamanan ruangan menjadi daya tarik dan emosional yang mendorong motivasi pemustaka untuk datang berkunjung.⁸⁴

c. Faktor Internal dan Eksternal

Ayun dan Asriwandari, mengatakan bahwa ada dua aspek utama yang memengaruhi keputusan pemustaka untuk menonton film, memilih, dan memanfaatkan layanan tersebut, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri pemustaka dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan luar, dan dijelaskan sebagai berikut:

⁸³ Romansyah Sahabuddin dkk., “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menonton Film Berdasarkan Persepsi Genre, Popularitas Aktor, Dan Ulasan Online Di Media Sosial Menggunakan Structural Equation Modeling (SEM),” *Jurnal Rumpun Manajemen Dan Ekonomi* 2, no. 3 (Mei 2025): 207–218, doi:<https://doi.org/10.61722/jrme.v2i3.4481>.

⁸⁴ Nayla Salsabila dkk., “Transformasi Perilaku Penonton Di Era Digital : Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kunjungan Ke Bioskop Di Indonesia,” *Jurnal CommLine* 10, no. 1 (Januari 2025): 56–68, doi:<http://dx.doi.org/10.36722/cl.v10i1.3814>.

1) Faktor internal:

Dimana terdiri dari motivasi, pertimbanganm dan keadaan pribadi pemusaka yang memengaruhi keputusan mereka untuk menonton film. Beberapa faktor utama yaitu:

- a) Minat pribadi dan kesukaan genre: kecenderungan pemustaka untuk memilih genre, jenis atau tema film tertentu yang sesuai dengan ketertarikan dan kebutuhan informasi mereka.
- b) Kondisi ekonomi pribadi: kemampuan dana yang dimiliki pemustaka dalam mengakses layanan pemutaran film.
- c) Ketersediaan dan kemudahan akses: waktu, jarak, dan ketersediaan sarana pemutaran film memengaruhi kemampuan pemusaka untuk mencapai lokasi pemuatan film.
- d) Pengalaman peggunaan: kesan positif dari pengalamana menonton sebelumnya mendorong pemustaka untuk Kembali menggunakan layanan film tersebut.

2) Faktor eksternal:

Dimana pengaruh, dorongan, dan kondisi lingkungan di luar diri pemustaka yang memengaruhi keputusan mereka untuk memanfaatkan layanan film. beberapa faktor utama yaitu:

- a) Gaya hidup menonton film: cara orang menonton film sebagai aktivitas rekreatif sehari-hari
- b) Pengaruh lingkungan sosial: ajakan atau dorongan dari teman sebaya, keluarga, dan komitas sekitar yang mempengaruhi keputusan pemusaka untuk menonton tayangan tertentu.

c) Strategi promosi dan publikasi: penyampian informasi yang efektif, publikasi jadwal, dan daya tarik promosi layanan penayangan film penyedia layanan.

d) Status dan pertimbangan sosial: pandangan sosial dan norma lingkungan memengaruhi cara pemustaka melihat fasilitas penayangan film.⁸⁵

5. Pemanfaatan *Theater Library* Sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi

Setelah membahas faktor-faktor yang memengaruhi pemanfaatan *Theater Library*, bagian ini akan menjelaskan bagaimana pemanfaatan tersebut, secara spesifik terwujud berperan sebagai sarana rekreasi dan edukasi. Penjelasan ini menjadi landasan teori utama yang akan digunakan untuk menganalisis dan membahas temuan penelitian. Ini akan memungkinkan pembahasan hasil penelitian menjadi teratur dan terarah berdasarkan aspek-aspek yang telah ditetapkan. Pemanfaatan *Theater Library* sebagai sarana rekreasi dan edukasi dijelaskan sebagai berikut:

a. Pencarian informasi

Pencarian informasi adalah dorongan dan keinginan kuat dari pemustaka untuk mengetahui pengetahuan setelah menyaksikan tayangan film. Jati, mengatakan bahwa tayangan audiovisual seperti film dokumenter memiliki keunggulan dalam menyajikan kedalaman informasi dan mampu mengarahkan

⁸⁵ Nafisah Qurrota Ayun and Hesti Asriwandari, "Pemilihan Layanan Menonton Film Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Pemerintahan Dan Ilmu Politik Universitas Riau," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 11, no. 3 (Maret 2025): 229–237, doi:<https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11636/8043>.

penonton untuk merenungi dan mendalami pesan yang disampaikan.⁸⁶

Tujuannya untuk memenuhi kebutuhan intelektual pemustaka, memperluas wawasan atas itu yang diangkat dalam tayangan, dan mengembangkan pengetahuan awal yang diperoleh dari film ke sumber informasi lain yang tersedia di perpustakaan. Selain itu, pencarian informasi ini juga dapat digunakan sebagai cara untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan dalam film benar dan lengkap, sehingga pemustaka dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan akurat tentang topik yang mereka minati.⁸⁷ Contohnya dalam penelitian Dayani, yang mengatakan bahwa film dokumenter dapat membantu penonton berpikir lebih aktif, bukan hanya menerima informasi, tetapi membuat mereka berpikir, memahami, dan menalar informasi.⁸⁸

b. Identitas Pribadi

Nuraulia Muhibar, mengatakan film dapat memberikan inspirasi, khususnya film dokumenter, menyampaikan nilai-nilai moral dan budaya, mendorong penonton untuk melakukan refleksi diri. Melalui tokoh, plot, konflik, dan pesan yang disampaikan, film dapat membantu penonton memahami berbagai pengalaman kehidupan dan menghubungkannya dengan situasi mereka sendiri. Selain itu film dapat memberikan gambaran tentang sikap, pilihan, dan nilai kehidupan yang dapat dipikirkan oleh penonton. Nuraulia Muhibar, juga mengatakan bahwa film dokumenter, juga dapat menyemapaikan nilai-nilai

⁸⁶ Rocky Prasetyo Jati, "Film Dokumenter Sebagai Metode Alternatif Penelitian Komunikasi," *Avant Garde: Jurna; Ilmu Komunikasi* 9, no. 2 (Desember 2021): 141–155, doi:<https://doi.org/10.36080/ag.v9i2.1552>.

⁸⁷ Dinda Muthiara Ayu, "Pemanfaatan Film Dokumenter Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Informasi Sejarah Di SD Islam Miftakhul Hikmah," *Librarium: Library and Information Science Journal* 2, no. 2 (Oktober 2025): 91–105, doi:<https://doi.org/10.53088/librarium.v2i2.885>.

⁸⁸ Elin Siska Dayani, "Pengaruh Film Dokumenter Dalam Membentuk Perspektif Kognitif Pengguna Media Sosial," *Panggung: Jurnal Seni Budaya* 35, no. 2 (Juni 2025): 242–256, doi:<https://doi.org/10.26742/panggung.v35i2.2941>.

budaya kepada penonton melalui gambaran kehidupan, tradisi, dan kebiasaan masyarakat.⁸⁹

Tujuannya untuk meningkatkan kesadaran budaya dan empati penonton karena melalui penggambaran peristiwa kehidupan nyata, penonton dapat secara tidak langsung memahami tradisi dan kebiasaan masyarakat yang mungkin sebelumnya tidak mereka ketahui. Selain itu, film dokumenter memiliki kemampuan untuk menyampaikan narasi budaya secara menyentuh logis, sehingga mendorong penonton untuk merenungkan nilai-nilai budaya yang ditanamkan dalam kehidupan sehari-hari.⁹⁰

Contoh, Salwa dan Hidayat, dalam penelitiannya, bahwa film dokumenter *Nada Nusantara* terbukti meningkatkan kesadaran siswa terhadap budaya lokal dan membakitkan apresiasi mereka terhadap identitas budaya sendiri. Selain itu juga hasilnya, menunjukkan film dokumenter yang menampilkan tradisi dan kekayaan budaya nusantara mampu mendorong penonton, khususnya generasi muda, untuk mengenali Kembali dan menghargai identitas budaya mereka sendiri setelah menyaksikannya.⁹¹

⁸⁹ Nuraulia Muhibar, "Pencapaian Aktualisasi Diri Dalam Film Dokumenter," *Layar: Jurnal Ilmiah Seni Media Rekam* 8, no. 2 (February 2021): 129–146, doi:<https://doi.org/10.26742/layar.v8i2.1915>.

⁹⁰ Rafli Hermawan Putra dkk., "Film Dokumenter Sebagai Alat Edukasi Budaya Untuk Pembangunan Komunitas," *Jurnal Desain Komunikasi Visual* 2, no. 3 (Agustus 2025): 1–13, doi:<https://doi.org/10.47134/dkv.v2i3.4277>.

⁹¹ Salwa Syafiqoh and Dasrun Hidayat, "Pengaruh Film Dokumenter *Nada Nusantara* Terhadap Kesadaran Siswa Smk Dalam Pelestarian Budaya Lokal (Survei Terhadap Siswa Kelas XI SMKN 10 Bandung)," *Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik* 11, no. 1 (Juni 2024): 119–30, doi:<https://doi.org/10.37676/professional.v11i1.6130>.

c. Hiburan

Awalia, menengatakan mengatakan bahwa hiburan merupakan pengalaman yang memberikan kesenangan, ketertarikan, dan rasa nyaman kepada seseorang ketika menikmati suatu tayangan film. Penggunaan media film dapat menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan bermakna bagi penonton. Film mampu menarik perhatian, meningkatkan keterlibatan, serta membantu penonton memahami alur cerita, pesan moral, dan karakter yang ditampilkan. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa sebagian penonton memandang film sebagai hiburan karena tayangan film memberikan pengalaman yang menyenangkan.⁹²

Tujuan memberikan pengalaman rekreasi yang menarik bagi pemustaka sekaligus meningkatkan daya tarik perpustakaan sebagai tempat yang nyaman untuk dikunjungi. Tayangan yang disediakan bersifat hiburan, dapat mendukung fungsi perpustakaan sebagai ruang publik yang memberikan pengalaman positif bagi penggunanya. Selain memberikan kesenangan, pemutaran film juga bertujuan mengurangi kejenuhan pemustaka dan menyediakan pilihan kegiatan yang dapat disediakan di perpustakaan. Suasana menonton yang nyaman dan menyenangkan diharapkan dapat membuat pemustaka merasa lebih senang dan tertarik untuk memanfaatkan layanan secara berulang.⁹³

Contohnya Mahameru dkk., dalam penelitiannya yang membahas tentang pembisik virtual sebagai pemenuhan kebutuhan rekreasi kelompok difabel netra dalam Menonton

⁹² Nur Avivatul Awalia et al., "Penggunaan Media Film Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Teks Siswa," *Journal of Instructional and Development Researches* 5, no. 3 (Juni 2025): 331–336, doi:<https://doi.org/10.53621/jider.v5i3.544>.

⁹³ Slamet Khoeron, "Bioskop 6 Dimensi (6D) Di Perpustakaan: Strategi Menarik Minat Kunjung Anak Di Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta" 190.

Film, menunjukkan bahwa kegiatan menonton film dapat menjadi sarana rekreasi yang memberikan hiburan dan pengalaman menyenangkan bagi penonton. Film dapat dinikmati melalui bantuan pendamping atau pembisik virtual yang menjelaskan unsur visual dalam tayangan, sehingga penonton tetap dapat memahami alur cerita dan menikmati pengalaman menonton.⁹⁴

D. Perpustakaan Sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi

Perpustakaan pada dasarnya tidak hanya berperan sebagai tempat untuk menyimpan dan menyediakan koleksi bahan Pustaka, tetapi juga berperan sebagai sarana rekreasi dan edukasi untuk pemustaka. Peran rekreasi memungkinkan pemustaka menikmati, merasa nyaman dan terhibur melalui koleksi dan kegiatan yang disediakan perpustakaan. Sementara itu, peran edukasi menjadikan perpustakaan sebagai pusat sumber belajar yang mendukung proses penerimaan informasi dan pengetahuan. Kedua peran ini dapat diwujudkan melalui penyediaan fasilitas, layanan, koleksi, dan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan pemustaka. Pembahasan kedua fungsi ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengertian Perpustakaan Sebagai Sarana Rekreasi

Pengertian perpustakaan sebagai sarana rekreasi merujuk pada peran perpustakaan dalam menyediakan fasilitas, layanan, dan sarana hiburan yang membuat pemustaka merasa nyaman dan terhibur. Fajri Rahmat As-Syauqi, mengatakan bahwa perpustakaan, selain dikenal sebagai pusat pengetahuan, juga tempat untuk membantu refleksi diri, introspeksi, dan pemulihan mental. Keberadaan ruang-ruang yang tenang dan tidak terganggu di dalam perpustakaan memberi pemustaka kesempatan untuk berhenti sejenak dari kesibukan dunia. Dalam hal itu, perpustakaan bisa menjadi tempat di mana pemustaka dapat

⁹⁴ Mahameru dkk., "Pembisik Virtual Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Rekreasi Kelompok Difabel Netra Dalam Menonton Film," *Jurnal Abdimas Fisib* 1, no. 2 (Desember 2023): 9–16, doi:<https://journal.unpak.ac.id/index.php/JAF/article/view/9706/pdf>.

mengambil atau menghabiskan waktu untuk berpikir, merenung, atau bahkan berpikir tentang masalah pribadi mereka.⁹⁵

Sejalan dengan itu, Wasto, Yuhdi, dan Handrianto, menyatakan bahwa Sebagian besar kalangan perpustakaan menganggap kata rekreasi berasal dari *recreation*, yang dalam bahasa inggris berarti rekreasi atau hiburan. Oleh karena itu, dalam beberapa literatur perpustakaan, fungsi rekreasi diartikan sebagai rekreasi kultural, yaitu perpustakaan menyediakan koleksi yang bertujuan agar pemustaka atau masyarakat dapat membaca dan mendapatkan informasi hiburan.⁹⁶ Mustofa, Rosnaida, dan Wuryan, menambahkan bahwa peran rekreasi dalam perpustakaan adalah menyediakan berbagai jenis informasi, seperti koleksi buku cerita, novel, majalah, dan koleksi lainnya yang dapat diakses oleh pemustaka. Selain itu, perpustakaan juga menyediakan fasilitas untuk rekreasi yang digunakan pemustaka untuk berekreasi, seperti mengadakan seminar, *talkshow*, pameran, dan *story telling* yang pasti akan dinikmati oleh pemustaka.⁹⁷

2. Pengertian Perpustakaan Sebagai Sarana Edukasi

Pengertian perpustakaan sebagai sarana edukasi merujuk pada perannya sebagai pusat sumber belajar, yang memfasilitasi proses pembelajaran dan pengembangan diri pemustaka. Liska Evawani, mengatakan bahwa perpustakaan adalah salah satu prasarana penting yang bertindak sebagai sumber belajar untuk memfasilitasi proses

⁹⁵ Rahmat Fajri As-Syauqi, "Peran Perpustakaan dalam Meningkatkan Kesehatan Mental: Menjadi Ruang Refleksi dan Rekreasi," *Al Ma'arif: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam* 4, no. 2 (Desember 2024): 217–224, doi:<https://doi.org/10.37108/almaarif.v4i2.1746>.

⁹⁶ Wasto, Yuhdi and Handrianto, "Perpustakaan Dalam Peradaban Islam," *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 6, no. 1 (Maret 2024): 118–125, doi:<https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i1.290>.

⁹⁷ Muhamad Bisri Mustofa, Amelia Rosnaida and Siti Wuryan, "Komunikasi Interpersonal Sebagai Strategi Peningkatan Pemanfaatan Layanan Perpustakaan Di Era Digital," *At-Tanzir: Jurnal Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam* 14, no. 2 (Januari 2023): 21–40, doi:<https://doi.org/10.47498/tanzir.v14i2.2127>.

belajar.⁹⁸ Sejalan dengan itu, Nurnida Usholicchah dkk., menyatakan bahwa perpustakaan sebagai pusat sumber belajar adalah bentuk upaya untuk mempertahankan dan meningkatkan proses pembelajaran melalui penyediaan sarana dan fasilitas pendidikan yang terstruktur secara sistematis.⁹⁹ Damanik dkk., dalam Rahmaliya, Niswah, dan Mislawaty, menambahkan bahwa perpustakaan memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, terutama dalam tahap pencarian informasi. Tujuan dari ini adalah untuk membantu pemustaka dalam menyerap dan mengumpulkan pengetahuan, membentuk dasar pengetahuan yang terstruktur, menumbuhkan apresiasi terhadap pengalaman kreatif mereka, dan meningkatkan kemampuan bahasa dan pemikiran mereka.¹⁰⁰

Berdasarkan penjelasan dari teori di atas, dapat disimpulkan bahwa, perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai pusat pengetahuan, tetapi juga menjadi tempat di mana pemustaka dapat merasa nyaman, refleksi diri, dan proses pembelajaran yang terstruktur. Fungsi rekreasi diterapkan melalui penyediaan ruang tenang, koleksi hiburan, dan kegiatan literasi, sedangkan edukasi diwujudkan melalui peran perpustakaan sebagai pusat sumber belajar yang memfasilitasi pencarian dan pengolahan informasi. Dengan demikian, Dalam penelitian ini, konsep rekreasi dan edukasi, dikaitkan secara khusus dengan pemanfaatan Theater Library di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh, yaitu layanan atau fasilitas berbasis sinema yang

⁹⁸ Liska Evawani, "Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar di Madrasah," *Jurnali Literasiologi: Literasi Tentang Ke-Indonesiaan* 8, no. 1 (April 2022): 136–143, doi:<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i1.350>.

⁹⁹ Nurnida Usholicchah dkk., "Perpustakaan Sebagai Pusat Sumber Belajar," *Journal of Law, Administration, and Social Science* 4, no. 4 (April 2024): 614–623, doi:<https://doi.org/10.54957/jolas.v4i4.850>.

¹⁰⁰ Damanik dkk., dalam Rahmaliya, Niswah, and Mislawaty, "Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah Sebagai Pusat Sumber Belajar Di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang,'" *Peshum: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora* 5, no. 1 (Desember 2025): 1822–1834, doi:<https://doi.org/10.56799/peshum.v5i1.14544>.

menayangkan film edukatif untuk memberikan pengalaman hiburan film dan media media pembelajaran bagi pemustaka.

3. Tujuan Perpustakaan Sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi

Setelah menjelaskan peran perpustakaan sebagai sarana rekreasi dan edukasi, dalam mendukung kebutuhan pemustaka, bagian ini akan menjelaskan tujuan dibentuknya layanan perpustakaan sebagai sarana rekreasi dan edukasi. Dimana tujuan ini akan menekankan pada sasaran, target, dan capaian yang ingin diwujudkan oleh perpustakaan dalam memenuhi kebutuhan hiburan yang positif dan pemanfaatan informasi oleh pemustaka. Tujuan perpustakaan sebagai sarana rekreasi dan edukasi dijelaskan sebagai berikut:

a. Tujuan Perpustakaan Sebagai Sarana Rekreasi:

1) Penyediaan sarana hiburan dan kenyamanan pemustaka:

Zain dan Perdani, mengatakan bahwa fungsi rekreasi pada layanan perpustakaan diterapkan dengan menyediakan berbagai layanan yang dapat dimanfaatkan oleh pemustaka untuk mendapatkan kenyamanan, kesenangan, dan hiburan.¹⁰¹

2) Pemenuhan keseimbangan informasi rohani dan jasmani:

Wahyuni dan Sukri, juga menyatakan bahwa perpustakaan memiliki fungsi rekreasi sebagai sarana bagi pemustaka untuk memanfaatkan waktu luang mereka. Perpustakaan menyediakan koleksi bahan pustaka untuk kebutuhan jiwa dan raga. Tujuannya untuk memastikan bahwa pemustaka memiliki jumlah informasi yang seimbang, baik yang bersifat pengetahuan ataupun

¹⁰¹ Zain and Perdani, "Implementasi Fungsi Rekreasi Perpustakaan Dalam Menumbuhkan Minat Kunjung Pemustaka (Studi Kasus Perpustakaan Satya Graha Acitya SMA Negeri 1 Purwodadi)." *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi* 8, No. 3 (September 2024):391, <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/Anuva/Article/View/20086/11754>.

kebutuhan informasi yang bisa meningkatkan kesenangan, hiburan, dan yang bersifat kerohanian.¹⁰²

3) Penguatan minat kunjung dan ruang sosial berkelanjutan:

Safita, Zikrayanti, dan Nazaruddin, mengatakan bahwa penguatan sarana rekreasi bertujuan untuk meningkatkan minat kunjung pemustaka secara berkelanjutan melalui penyediaan program rekreasi yang inklusif dan kontekstual, seperti literasi budaya, pemutaran film edukatif, *storytelling*, bedah buku, dan kegiatan kreatif berbasis komunitas. Melalui pengalaman rekreatif tersebut, perpustakaan tidak hanya bertujuan menjadi tempat kunjungan sesaat, tetapi juga ingin berkembang menjadi tempat sosial yang hidup, inklusif, dan bermakna bagi semua lapisan masyarakat atau pemustaka.¹⁰³

b. Tujuan Perpustakaan Sebagai Sarana Edukasi:

1) Pendukung pusat sumber belajar multijalur:

Hartono dalam Arisandi, Sa'adah, dan Rahayu, mengatakan bahwa tujuan fungsi edukasi adalah menjadikan perpustakaan sebagai pusat sumber belajar yang mendukung pendidikan, baik dalam konteks formal, nonformal maupun informal.¹⁰⁴

2) Penyediaan bahan bacaan sesuai kebutuhan pemustaka:

¹⁰² Sri Wahyuni and Makmur Sukri, "Analisis Fungsi Perpustakaan Dalam Pendidikan Di Indonesia," *Visa: Journal of Visions and Ideas* 3, no. 3 (Desembber 2023): 1084–1091, doi:<https://doi.org/10.47467/visa.v3i3.5670>.

¹⁰³ Nia Safita, Zikrayanti, and Nazaruddin, "Analisis Pemenuhan Fungsi Rekreasi Bagi Pemustaka Di Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Aceh Tengah," *TIK Ilmeu : Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi* 9, no. 2 (Desember 2025): 438–450, doi:<https://journal.iaincurup.ac.id/index.php/TI/article/view/14271/3927>.

¹⁰⁴ Hartono dalam Arisandi, Sa'adah and Rahayu, "Peran Perpustakaan Sekolah Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa," *Regulate: Jurna; Ilmu Pendidikan, Hukum Dan Bisnis* 1, no. 2 (Desember 2024): 126–137, doi:<https://doi.org/10.61166/regulate.v1i2.25>.

Irfan dan Fitriasi dalam Aisyah dan Rahma, menambahkan bahwa salah satu tanggung jawab utama perpustakaan adalah mendukung program pendidikan yang bersifat edukatif dengan menyediakan bahan bacaan yang sesuai dan relevan dengan kebutuhan pemustaka.¹⁰⁵

3) Pengembangan layanan pendidikan pengguna (*user education*):

Sugita, mengatakan bahwa, berdasarkan Standar Nasional Perpustakaan Perguruan Tinggi, perpustakaan bertanggung jawab untuk menyediakan layanan pendidikan pengguna (*user education*). Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mencari, menilai, dan memanfaatkan informasi secara efektif.¹⁰⁶

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa tujuan perpustakaan sebagai sarana rekreasi dan edukasi adalah untuk menyediakan layanan yang memungkinkan orang untuk merasa nyaman, senang, dan terhibur sambil juga membantu dan mendukung proses pembelajaran pemustaka. Dalam penelitian ini, tujuan tersebut diwujudkan melalui layanan *Theater Library* di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh, yang bertujuan untuk memberikan pengalaman hiburan audiovisual yang bernilai edukatif melalui pemutaran film, sekaligus menjadi sarana pembelajaran informal bagi pemustaka, melalui diskusi, refleksi, dan apresiasi karya sinematik.

¹⁰⁵ Irfan and Fitriasi dalam Aisyah and Rahmah, "Peran Perpustakaan Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Bagi Mahasiswa Universitas Negeri Padang," *Jurnal Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran* 3, no. 1 (Januari 2025): 14–25, doi:<https://doi.org/10.58812/spp.v3i01.506>.

¹⁰⁶ W Sugita, "Meningkatkan Edukasi Kearsipan Di Lingkungan Perpustakaan Perguruan Tinggi," *Msip: Jurnal Media Sains Informasi Dan Perpustakaan* 5, no. 2 (Desember 2025): 54–66, doi:<https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/msip/article/view/6658/2058>.

4. Manfaat Perpustakaan Sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi

Bagian ini akan menjelaskan manfaat perpustakaan sebagai sarana rekreasi dan edukasi setelah membahas tujuan yang ingin dicapai, bagian ini lebih menekankan pada hasil nyata dan manfaat langsung yang dirasakan pemustaka, baik dalam pengembangan intelektual atau pengetahuan maupun penyegaran emosional. Pemahaman terhadap manfaat ini penting untuk menentukan sejauh mana fasilitas perpustakaan mampu menggabungkan rekreasi dan edukasi. Pembahasan manfaat perpustakaan sebagai sarana rekreasi dan edukasi ini, dijelaskan sebagai berikut:

a. Manfaat Perpustakaan Sebagai Sarana Rekreasi

- 1) Peningkatan minat baca dan perbaikan kesejahteraan mental:

Illa Oktadiani, mengatakan bahwa rekreasi di perpustakaan bermanfaat untuk memberikan kebahagiaan dan kesenangan tersendiri bagi pemustaka, menjaga Kesehatan pikiran dan fisik dari rasa kebosanan harian, dan memperluas wawasan, dan juga meningkatkan minat baca melalui media informasi yang menghibur.¹⁰⁷

- 2) Penyediaan hiburan gratis, interaksi sosial, dan penyaluran kreativitas:

Yulianti dan Fauziah, mengatakan bahwa pemanfaatan rekreasi di perpustakaan bermanfaat memberikan hiburan gratis dan pengetahuan tambahan serta pengalaman mengasyikkan bagi pemustaka. Aktivitas dan program rekreasi yang bermanfaat juga membantu bersosialisasi dan adaptasi lingkungan pada pemustaka. Selain itu, memungkinkan menjadi wadah penyaluran hobi

¹⁰⁷ Illa Oktadiani, "Analisis Pemenuhan Fungsi Rekreasi Bagi Pemustaka Pada Perpustakaan Umum Kabupaten Solok," JIPIS : Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam 2, no. 1 (Maret 2023): 19–30, doi:<https://doi.org/10.31958/jipis.v2i1.8814>.

dan kreativitas yang bermanfaat bagi masyarakat atau pemustaka.¹⁰⁸

- 3) Rekreasi informasi, pelepasan penat, dan pemanfaatan teknologi virtual:

Pariyanti dkk., mengatakan bahwa pemanfaatan fungsi rekreasi perpustakaan bermanfaat sebagai sarana rekreasi informasi yang memungkinkan bersantai dan mencari inspirasi melalui suasana yang santai dan koleksi yang menghibur. Selain itu, penerapan teknologi modern, seperti fasilitas *Virtual Reality* (VR), memiliki manfaat karena memberikan pengalaman rekreasi virtual yang edukatif sekaligus mendorong daya cipta dan kreativitas pemustaka.¹⁰⁹

b. Manfaat Perpustakaan Sebagai Sarana Edukasi

- 1) Pembentukan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan:

Lilis dan Saipul, mengatakan bahwa perpustakaan sebagai pusat sumber belajar sangat membantu dalam mencapai tujuan pendidikan, karena memiliki berbagai media dan sumber belajar di perpustakaan, dan juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, serta menyenangkan, yang memungkinkan perpustakaan untuk mewujudkan pendidikan berkualitas tinggi.¹¹⁰

¹⁰⁸ Dewi Yulianti and Kiki Fauziah, "Analisis Strategi Taman Bacaan Masyarakat Masjid Fatahillah Dalam Pemenuhan Fungsi Rekreasi," *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan* 8, no. 1 (Juni 2022): 71–84, doi:<https://doi.org/10.31958/jipis.v2i1.8814>.

¹⁰⁹ Pariyanti dkk., "Ruang Inspirasi (Inovasi, Prestasi, dan Rekreasi): Terobosan Perpustakaan Masa Kini," *Pustakaloka: Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan* 16, no. 1 (February 2024): 94–109, doi:<https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v16i1.7434>.

¹¹⁰ Lilis Setiowati and Saipul Annur, "Pengelolaan Sarana Pendidikan Dalam Menunjang Kegiatan Pembelajaran," *Jambura Journal of Educational Management* 4, no. 1 (September 2023): 223–233, doi:<https://doi.org/10.37411/jjem.v4i1.2695>.

2) Penguatan kualitas pendidikan dan kemampuan literasi pemustaka:

Togarman, Ulung, dan Hisarma, mengatakan bahwa pengguna perpustakaan sangat penting untuk mendukung pendidikan yang baik. perpustakaan menciptakan dasar untuk pembelajaran mandiri, meningkatkan keterampilan bahasa dan daya pikir, meningkatkan kemampuan untuk menggunakan dan memelihara sumber daya pustaka, dan meningkatkan kreativitas.¹¹¹

3) Pengembangan kemampuan praktis, dan ruang belajar inklusif:

Siti, Agus, dan Marianita mengatakan bahwa perpustakaan tidak hanya berguna sebagai tempat membaca, tetapi juga berfungsi sebagai tempat untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat, seperti teknologi digital, kewirausahaan, dan kerampilan sehari-hari. Selain itu, perpustakaan bermanfaat dalam menyediakan program literasi yang kontekstual dan membuat lingkungan belajar yang nyaman, terbuka, dan inklusif bagi semua pemustaka.¹¹²

¹¹¹ Togarman Damanik, Ulung Napitu, and Hisarma Saragih, "Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Di Sekolah Menengah Atas," *Journal on Education* 5, no. 4 (Maret 2023): 14224–14234, doi:<https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2444>.

¹¹² Siti Agusma, Agus Susilo, and Marianita "Peran Edukatif Perpustakaan Desa Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Literasi Masyarakat," *Bidar Education: Journal of Educational Research and Innovation* 1, no. 2 (Juli 2026): 163–172, doi:<https://doi.org/10.67200/bidar.v1i2.47>.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan memiliki manfaat ganda bagi pemustaka, yaitu sebagai sarana rekreasi dan edukasi. sebagai sarana rekreasi, yaitu, perpustakaan bermanfaat untuk memberikan hiburan yang mendidik, menyenangkan, kreativitas, menjadi sarana rekreasi informasi untuk bersantai, dan koleksi yang menghibur. Sedangkan sebagai sarana edukasi, yaitu perpustakaan bermanfaat untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, dimana memperkuat kualitas pendidikan, kemampuan literasi pemustaka, serta mengembangkan keterampilan praktis, dan juga menyediakan ruang belajar yang inklusif bagi semua kalangan. Dengan demikian, pemanfaatan perpustakaan sebagai sarana rekreasi dan edukasi tidak hanya menyediakan bahan bacaan tetapi juga menghasilkan pengalaman yang menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan pemustaka. Dalam penelitian ini, *Theater Library*, fungsi rekreasi dan edukasi ini dapat diwujudkan melalui kegiatan penayangan film, dimana tidak hanya sebagai tempat hiburan yang menghibur pemustaka, tetapi juga membantu menyebarkan nilai-nilai adukatif dan meningkatkan daya serap informasi, dan juga memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi pemustaka.

5. Fungsi Perpustakaan Sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi

Bagian ini akan menjelaskan fungsi perpustakaan sebagai sarana rekreasi dan edukasi, dimana perpustakaan tidak hanya menyediakan bahan bacaan dan sumber informasi, tetapi juga berfungsi dalam memberikan pengalaman rekreasi dan mendukung proses pendidikan bagi pemustaka. Fungsi rekreasi diwujudkan melalui penyediaan koleksi, fasilitas, ruang, dan kegiatan yang memberikan hiburan, kenyamanan bagi pemustaka. Sementara itu, fungsi edukasi diwujudkan melalui penyediaan sumber belajar dan layanan informasi. Pembahasan ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Fungsi Perpustakaan Sebagai Sarana Rekreasi

1) Penyediaan media hiburan yang sesuai karakteristik pemustaka

Effendi mengatakan, bahwa sebagai pusat rekreasi, perpustakaan harus menyediakan media hiburan seperti bahan bacaan, kaset audio, dan pemutaran film yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik komunitas pemustakanya. Hiburan tidak sekadar harus memberikan kesenangan visual atau fisik, tetapi harus menjadi sarana rekreasi yang dapat menumbuhkan semangat positif dan nilai-nilai kebaikan bagi para pemustaka.¹¹³

2) Membuat keseimbangan jasmani, rohani, dan pemanfaatan waktu senggang

Darmono dalam Hasnidar dan Astuti, melihat fungsi rekreasi perpustakaan sebagai sarana untuk menciptakan kehidupan yang seimbang antara kebutuhan jasmani dan rohani pemustaka. Untuk mengembangkan minat rekreasi dan mendorong pemustaka untuk memanfaatkan waktu luangnya secara positif dengan menyediakan berbagai bahan bacaan dan sarana hiburan yang menyegarkan pikiran. Selain itu, fungsi rekreasi perpustakaan juga bertanggung jawab untuk mendukung berbagai aktivitas kreatif dan hiburan bernilai positif yang dapat memperluas

¹¹³ Muhammad Nur Effendi, "Peranan dan Fungsi Perpustakaan Masjid Dalam Mencerdaskan Umat Islam," *Al-Maktabah: Jurnal Komunikasi dan Informasi Perpustakaan* 22, no. 1 (Mei 2023): 1–10, doi:<https://doi.org/10.15408/almaktabah.v22i1.38843>.

wawasan sekaligus menyegarkan kondisi mental pemustaka.¹¹⁴

3) Penyediaan lingkungan nyaman dengan pendekatan santai

Nasrullah dkk., mengatakan bahwa perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku tetapi juga berfungsi sebagai tempat rekreasi dengan menyediakan lingkungan yang nyaman dan menyenangkan bagi pemustaka. Pendekatan santai dalam perpustakaan memungkinkan pemustaka menikmati fasilitas dan ruang belajar tanpa tertekan oleh suasana akademik yang formal.¹¹⁵

b. Fungsi Perpustakaan Sebagai Sarana Edukasi

1) Pusat pengetahuan terbuka, literasi, riset, dan pembelajaran berkelanjutan

Makmur dan Wahyuni, mengatakan bahwa perpustakaan berfungsi sebagai sumber pengetahuan dan informasi yang terbuka untuk semua pemustaka dengan menyediakan pengetahuan dan informasi. Perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai wadah untuk meningkatkan keterampilan literasi, tetapi juga berfungsi sebagai pusat pendidikan dan inovasi yang mendukung kegiatan penelitian yang bertujuan untuk mendorong kemajuan ilmu pengetahuan. Fungsi edukasi ini tidak hanya memengaruhi

¹¹⁴ Darmono dalam Hasnidar and yuli Astuti, "Gambaran Fungsi Perpustakaan Sekolah Luar Biasa Al-Faqih Bagi Anak Disabilitas Di Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru," *Jurnal Gema Pustakawan* 10, no. 1 (Juni 2022): 27–36, doi:<https://doi.org/10.31258/jgp.11.2.27-36>.

¹¹⁵ Nasrulla dkk., "Peran Perpustakaan Sebagai Tempat Rekreasi Di Perpustakaan RSUD Tengku Rafi'an," *Literatify: Trends in Library Developments* 7, no. 1 (Maret 2026): 72–86, <https://doi.org/10.24252/literatify.v7i1.66120://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/literatify/article/view/66120/25091>.

pendidikan formal, tetapi juga mendorong pendidikan nonformal dan pengembangan pribadi pemustaka.¹¹⁶

- 2) Sarana pembelajaran mandiri dan pemberdayaan belajar sepanjang hayat

Dwi Fajar Saputra, mengatakan bahwa fungsi edukatif perpustakaan diwujudkan sebagai tempat untuk belajar mandiri, di mana pemustaka dapat mencari dan memanfaatkan informasi yang mereka butuhkan untuk meningkatkan pengetahuan mereka. Melalui fungsi ini, perpustakaan membantu program pemerintah dalam menumbuhkan budaya membaca dan mendukung upaya untuk meningkatkan kualitas hidup bangsa melalui pembelajaran sepanjang hayat.¹¹⁷

- 3) Pusat pembelajaran aktif dan penyediaan fasilitas edukatif berbasis teknologi

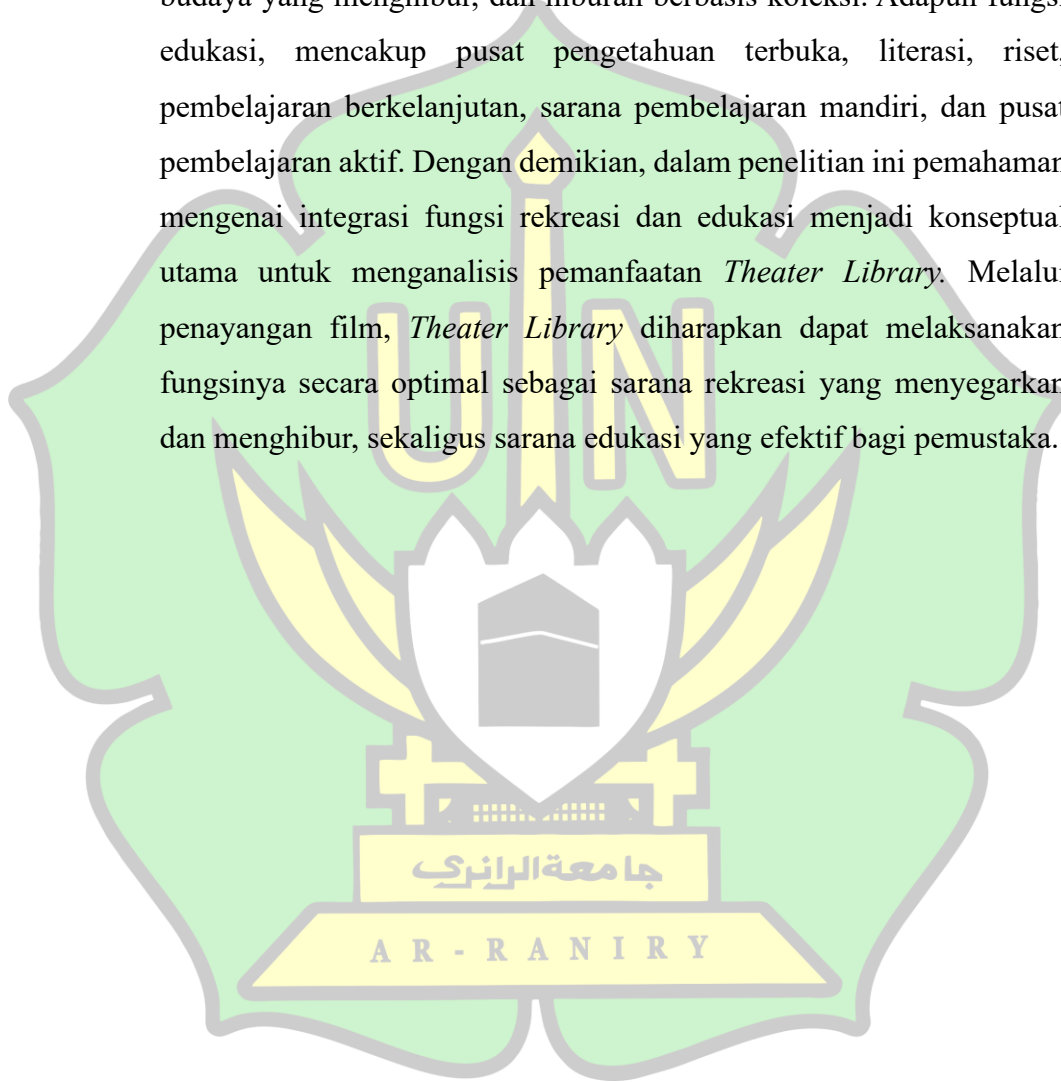
Samsul, Yasir dan Muhyar, mengatakan bahwa perpustakaan memiliki peran strategis sebagai pusat sumber belajar yang mendukung peningkatan kualitas belajar mengajar. Melalui tata kelola yang baik, untuk fungsi edukasi, diwujudkan melalui penyediaan koleksi yang variatif, ruang belajar yang nyaman, layanan informasi berbasis teknologi, dan program literasi yang menarik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif bagi pemustaka.¹¹⁸

¹¹⁶ Makmur Sukri and Sri Wahyuni, "Perpustakaan Sebagai Jantung Pendidikan," *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 4, no. 1 (Desember 2024): 319–334, doi:<https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v4i1.5804>.

¹¹⁷ Dwi Fajar Saputra, "Program Literasi Informasi Sebagai Sarana Peningkatan Layanan Perpustakaan," *Jurnal Abdimas Mahakam* 8, no. 01 (Januari 2024): 297–301, doi:<https://doi.org/10.24903/jam.v8i01>.

¹¹⁸ Samsul Bahri, Yasir Arafat, and Muhyar, "Manajemen Perpustakaan Sebagai Pusat Sumber Belajar Di Sekolah," *Rengas: Jurnal Pelita Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (February 2026): 66–78, doi:<https://jurnalpelitanegribelantaraya.com/index.php/rengas/article/view/343/270>.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan memiliki fungsi ganda yang saling melengkapi sebagai sarana rekreasi dan edukasi. Fungsi rekreasi yang mencakup sarana rekreasi positif, pengembangan minat baca, pusat kreativitas, kegiatan budaya yang menghibur, dan hiburan berbasis koleksi. Adapun fungsi edukasi, mencakup pusat pengetahuan terbuka, literasi, riset, pembelajaran berkelanjutan, sarana pembelajaran mandiri, dan pusat pembelajaran aktif. Dengan demikian, dalam penelitian ini pemahaman mengenai integrasi fungsi rekreasi dan edukasi menjadi konseptual utama untuk menganalisis pemanfaatan *Theater Library*. Melalui penayangan film, *Theater Library* diharapkan dapat melaksanakan fungsinya secara optimal sebagai sarana rekreasi yang menyegarkan dan menghibur, sekaligus sarana edukasi yang efektif bagi pemustaka.



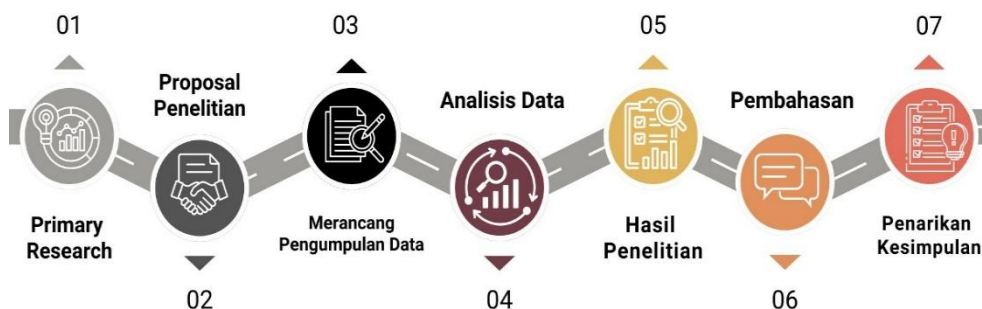
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Setiap Penelitian dimulai dengan pandangan atau dasar berpikir tertentu. Dasar berpikir penelitian ini adalah keinginan untuk memahami dan menganalisis secara mendalam pengalaman, pandangan, dan perasaan pemustaka terhadap *Theater Library*. Penelitian ini bersifat deskriptif. Dimana peneliti berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatiannya untuk kemudian digambarkan sebagaimana adanya dilapangan. Moleong dalam Nasution menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara menyeluruh dengan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa alamiah.¹¹⁹ Adapun rancangan penelitian, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 3. 1 Rancangan Penelitian



¹¹⁹ Moleong dalam Nasution Abdul Fattah, *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. Meyniar Albina (Bandung: Harfa Creative, 2023). 34.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penetapan lokasi dan waktu penelitian merupakan bagian penting dari desain penelitian agar proses pengumpulan data dapat berfokus dan terarah. Penelitian ini dilaksanakan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh (DPKA) yang berlokasi di Banda Aceh, Provinsi Aceh. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada fakta bahwa DPKA adalah salah satu perpustakaan daerah yang telah mengembangkan inovasi layanan *Theater Library* sebagai sarana edukasi bagi apemustaka. *Theater Library* di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh menjadi objek yang relevan untuk diteliti mengingat konsep ini relatif baru dan memiliki keunikan sebagai salah satu inovasi layanan perpustakaan yang menghadirkan film edukatif sebagai sarana edukasi dan rekreasi bagi pemustaka.

Adapun waktu penelitian dilaksanakan, yaitu pada bulan Januari sampai dengan bulan April 2026. Rentang waktu tersebut meliputi tahap observasi, wawancara dengan informan, dan pengumpulan dokumentasi terkait *Theater Library*. Penyesuaian waktu penelitian diperlukan untuk memastikan data yang dikumpulkan mencukupi dan berkualitas, serta untuk menyesuaikan dengan jadwal operasional *Theater Library* dan ketersediaan informan yang akan diwawancarai.

C. Fokus Penelitian

Sugiono dalam Permata, Risnita, dan Jailani menjelaskan bahwa fokus penelitian adalah kumpulan susunan masalah yang disebut sebagai pusat atau pokok pembahasan dari topik penelitian. Tujuan dari penetapan fokus penelitian ini adalah untuk memastikan bahwa penelitian memiliki fokus yang tepat untuk mengumpulkan data dan menganalisisnya sesuai dengan tujuan penelitian.¹²⁰

¹²⁰ Sugiono dalam Permata, Risnita, and Jailani, "Perumusan Masalah Ilmiah Variabel dan Fokus dalam Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini," *Dzurriyat: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (Maret 2023): 23–35, doi:<https://doi.org/10.61104/jd.v1i1.19>.

Dengan demikian, fokus penelitian ini adalah pemanfaatan *Theater Library* sebagai sarana rekreasi dan edukasi di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh. Secara khusus, penelitian ini difokuskan pada bentuk pemanfaatan *Theater Library* oleh pemustaka (motivasi, frekuensi, dan pengalaman menonton), fungsi rekreasi yang dirasakan pemustaka (hiburan, kesenangan, respons emosional), dan fungsi edukasi yang dirasakan pemustaka (pengetahuan baru, wawasan, pemahaman), serta kendala dalam pelaksanaan layanan *Theater Library*.

D. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Kejelasan mengenai apa dan siapa yang menjadi sumber informasi adalah bagian prinsip dasar dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif yang dikenal adalah subjek, informan, atau responden. Namun, responden atau informan dalam penelitian kualitatif mewakili informasi daripada populasi.¹²¹ Oleh karena itu, subjek penelitian bukan jumlah orang yang dibutuhkan untuk memberikan informasi, tetapi kualitas informasi yang diberikan.

Subjek dalam penelitian ini adalah dua kelompok informan yang terlibat langsung dengan *Theater Library* di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh, yaitu:

a. Pustakawan/Pengelola *Theater Library*

Informan dari kelompok ini adalah pustakawan yang bertanggung jawab dalam pengelolaan dan pelaksanaan layanan *Theater Library*. dipilih sebagai informan kunci karena memiliki pengetahuan menyeluruh tentang konsep, tujuan, program, operasional, dan kebijakan terkait *Theater Library*.

¹²¹ Nasution, Metode Penelitian Kualitatif. 79.

b. Pemustaka/Pengguna *Theater Library*

Informan dari kelompok ini adalah pemustaka yang telah memanfaatkan atau mengunjungi *Theater Library*. Mereka dipilih untuk menggali pengalaman, persepsi, dan manfaat yang dirasakan dalam memanfaatkan *Theater Library* sebagai sarana rekreasi dan edukasi. Jumlah informan dari kelompok ini adalah 5 orang.

2. Teknik pengambilan informan

Penelitian ini menggunakan teknik *non-probability* sampling karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena daripada menggeneralisasi temuan ke populasi yang lebih luas. Perez menjelaskan bahwa *non-probability* sampling tidak bertujuan untuk mewakili populasi secara representatif. Peneliti tidak perlu mengambil sampel secara acak, karena tujuan dari penelitian adalah kedalaman data daripada jumlah responden yang besar.¹²²

Salah satu jenis *non-probability* sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Nasution menjelaskan bahwa *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara sengaja dengan memilih sampel tertentu yang memiliki karakteristik, ciri, kriteria, atau sifat tertentu, dan tidak dilakukan secara acak.¹²³ Pemilihan *purposive sampling* ini, karena peneliti menetapkan kriteria tertentu untuk memilih informan, bukan secara acak.

¹²² Natalie Perez, "N-Sizes, Attributes, and A Priori Sampling: A Qualitative Sampling Model for Large, Heterogeneous Populations," *American Journal of Qualitative Research* 8, no. 3 (July 2024): 193–207, doi:<https://doi.org/10.29333/ajqr/14895>.

¹²³ Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif*. 80.

3. Kriteria Informan

Kriteria informan dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa informan harus mampu memberikan informasi yang kaya dan relevan. Kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

a. Kriteria Pustakawan/pengelola *Theater Library*

- 1) Terlibat langsung dalam pengelolaan *Theater Library*.
- 2) Mengetahui kebijakan dan operasional layanan.
- 3) Bersedia diwawancarai secara mendalam.

b. Kriteria Pemustaka

- 1) Telah menggunakan layanan *Theater Library* minimal satu kali (memiliki pengalaman langsung).
- 2) Dianggap mampu mengungkapkan pengalaman secara verbal.
- 3) Bersedia diwawancarai.

4. Objek penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah pemanfaatan *Theater Library* sebagai sarana rekreasi dan edukasi di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh, yang mencakup aspek fungsi, manfaat, dan program dalam layanan tersebut.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang akurat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data guna menjawab rumusan masalah secara mendalam mengenai pemanfaatan *Theater Library* sebagai sarana rekreasi dan edukasi. Tiga teknik tersebut adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penggunaan tiga teknik ini berfungsi sebagai teknik triangulasi data, yaitu untuk menguji keabsahan data, sehingga hasil temuan penelitian menjadi lebih relevan dan dapat dipercaya.

Adapun penjelasan dari masing-masing teknik pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek atau subjek penelitian. Bogdan dan Biklen dalam Ardiansyah dkk., menjelaskan bahwa observasi merupakan teknik yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengamati secara langsung interaksi sosial, perilaku, dan konteks yang relevan dengan fenomena yang sedang diteliti.¹²⁴ Dalam penelitian ini, jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipan pasif. Stainback dalam Nasution menjelaskan, dalam partisipan pasif, peneliti hadir pada saat Tindakan ditampilkan, tetapi tidak berpartisipasi atau berinteraksi dengan orang lain. Peneliti datang ke tempat orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat.¹²⁵

Teknik observasi dipilih karena peneliti ingin memperoleh data secara langsung mengenai kondisi fisik *Theater Library*, ketersediaan fasilitas, serta suasana ruangan saat aktivitas pemutaran film berlangsung. Tanpa harus terlibat aktif dalam interaksi yang dapat mempengaruhi perilaku alami subjek penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti hadir di ruang *Theater Library* pada saat pemutaran film berlangsung, duduk bersama pemustaka, dan mengamati jalannya kegiatan. Peneliti tidak ikut terlibat dalam berinteraksi secara aktif dengan pemustaka, sehingga perilaku alami mereka dapat terekam dengan baik. Observasi dilakukan secara konsisten selama masa penelitian dengan mengikuti jadwal rutin pemutaran film di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh. Fokus pengamatan diarahkan pada beberapa aspek utama yaitu:

¹²⁴ Bogdan and Biklen dalam Ardiansyah, Risnita, and Jailani, "Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (Juli 2023): 1–9, doi:<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

¹²⁵ Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif*. 97.

- a. Bagaimana pustakawan membuka kegiatan, memberikan sambutan, pengarahan tata tertib, serta pengantar mengenai film yang akan ditayangkan
- b. Bagaimana bentuk pedampingan pustakawan selama film berlangsung, serta bagaimana respons emosional (seperti fokus menonton, tertawa, atau haru) konten film dan fasilitas yang ada.
- c. Bagaimana pustakawan mengakhiri kegiatan, memfasilitasi diskusi santai atau tanya jawab pasca-pemutaran, serta tingkat kepuasan pemustaka selesai menonton.

Hasil observasi dicatat dalam catatan lapangan dan didokumentasikan dengan foto atas izin pihak perpustakaan sebagai bahan pendukung analisis data.

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini, digunakan sebagai proses interaksi tanya jawab untuk mendapatkan informasi yang detail dari informan, dengan menggunakan wawancara tidak terstruktur. Nasution menjelaskan bahwa wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis. Pedoman wawancara hanya menggunakan garis besar masalah yang akan ditanyakan.¹²⁶

Wawancara tidak terstruktur atau terbuka biasanya digunakan untuk penelitian pendahuluan atau bahkan untuk penyelidikan yang lebih mendalam tentang responden.¹²⁷ Oleh karena itu, Teknik wawancara ini dipilih untuk menggali informasi secara lebih mendalam, mendetail, dan menyeluruh yang tidak dapat diperoleh hanya melalui pengamatan.

¹²⁶ Ibid. 99.

¹²⁷ Ibid. 100.

a. Wawancara Dengan Pustakawan/Pengelola

Wawancara dengan pustakawan/pengelola bertujuan untuk memahami pendapat mereka tentang konsep, tujuan, dan masalah yang terkait dengan pengelolaan layanan *Theater Library*. Wawancara dilakukan terhadap pustakawan/pengelola yang bertanggung jawab atas layanan *Theater Library*.

Tabel 3. 1 Garis Besar Pertanyaan Untuk Pustakawan

No.	Pertanyaan
1.	Latar belakang berdirinya <i>Theater Library</i>
2.	Teknis layanan <i>Theater Library</i>
3.	Target pengguna/pemustaka (siapa saja yang boleh mengunjungi)
4.	Jenis film yang ditayangkan
5.	Kendala pengelolaan
6.	Dampak <i>Theater Library</i> terhadap jumlah kunjungan perpustakaan

Proses wawancara direkam menggunakan HP (handphone) sebagai alat perekam atas izin informan, kemudian hasil rekaman ditranskrip untuk keperluan analisis data.

b. Wawancara Dengan Pemustaka

Selain wawancara dengan pustakawan, peneliti juga melakukan wawancara tidak terstruktur dengan pemustaka, mengikuti jadwal yang mengunjungi layanan *Theater Library*.

Jumlah informan dari pemustaka 5 orang, dengan kriteria: telah mengunjungi atau menggunakan layanan *Theater Library* minimal satu kali, mampu mengungkapkan pengalaman secara verbal, dan bersedia diwawancarai.

Tabel 3. 2 Garis Besar Pertanyaan Untuk Pemustaka

No.	Pertanyaan
1.	Motivasi dan alasan berkunjung ke <i>Theater Library</i>
2.	Pengalaman selama menonton (kenyamanan, fasilitas, dan respons emosional)
3.	Manfaat yang dirasakan (hiburan dan pengetahuan baru)
4.	Saran untuk <i>Theater Library</i> ke depan (jenis film atau fasilitas)

Proses wawancara direkam menggunakan HP (*handphone*) sebagai alat perekam atas izin informan, kemudian hasil rekaman ditranskrip untuk keperluan analisis data.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek manusia, melainkan analisis terhadap dokumen. Ardiansyah dkk., menjelaskan bahwa dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersumber dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis yang berkaitan dengan fenomena penelitian,

seperti catatan, laporan, surat, maupun dokumen resmi lainnya.¹²⁸ Oleh karena itu, melalui teknik ini, peneliti dapat memperoleh data pendukung yang valid guna memperkuat temuan yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi lapangan.

Teknik dokumentasi dipilih untuk memperkuat dan melengkapi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Selain itu, dokumentasi memberikan konteks yang lebih luas mengenai operasional *Theater Library* dalam kerangka kelembagaan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh. Dokumen resmi dapat memberikan informasi yang valid mengenai program, kebijakan, dan data statistik yang mendukung analisis penelitian secara lebih akurat.

Dokumentasi dalam penelitian ini mencakup pengumpulan berbagai dokumen resmi yang berkaitan dengan *Theater Library*, meliputi :

- a. Konsep *Theater Library*, tujuan inovasi, kegiatan/program, koleksi film
- b. Pedoman pemanfaatan *Theater Library* yang mengatur jam pemutaran, tata tertib, dan hal-hal yang dilarang.
- c. Data kunjungan pemanfaatan *Theater Library*.
- d. Foto-foto fasilitas *Theater Library*, suasana pemutaran film, dan kegiatan-kegiatan terkait.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang dikumpulkan, peneliti menggunakan model Analisis data Miles dan Huberman. Qomaruddin dan Sa'diyah menjelaskan bahwa analisis data kualitatif biasanya menggunakan teknik yang diciptakan Miles dan Huberman, yang terkenal dengan metode analisis data interaktif, mencakup tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan

¹²⁸ Ardiansyah, Risnita, and Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (Juli 2023): 4, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

pengambilan kesimpulan atau verifikasi.¹²⁹ Proses ini dilakukan secara berkelanjutan hingga data dianggap lengkap. Dalam penelitian ini, tahapan pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Tahap pertama dalam analisis data kualitatif adalah reduksi data. Qomaruddin dan Sa'diyah menjelaskan bahwa reduksi data merupakan proses pengumpulan, memfokuskan, menyederhanakan, dan transformasi data mentah yang diperoleh dari catatan lokasi. Proses ini dilakukan dengan cara menajamkan, mengelompokkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, menyusun data sehingga dapat ditarik kesimpulan, dan dapat dipertanggungjawabkan.¹³⁰ Tujuannya adalah untuk menyaring data agar menjadi lebih tajam, bermakna, dan siap untuk disajikan lebih lanjut.

Dalam penelitian ini, seluruh data mentah seperti catatan wawancara, observasi, dan dokumen akan diseleksi, difokuskan, disederhanakan, serta diringkas. Ini dilakukan untuk mendapatkan tema utama yang terkait dengan subjek penelitian.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah melalui proses reduksi, data kemudian memasuki tahap penyajian. Qomaruddin dan Sa'diyah menjelaskan bahwa Penyajian data merupakan tahap menyusun informasi secara sistematis dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, bagan, atau grafik, dengan tujuan mempermudah peneliti dalam memahami pola, hubungan, dan tema

¹²⁹ Qomaruddin and Sa'diyah Halimah, "Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman," *Journal of Management, Accounting and Administration* 1, no. 2 (Desember 2024): 77–84, doi:<https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>.

¹³⁰ Ibid. 81.

yang muncul dari data.¹³¹ Pada akhirnya ini akan memungkinkan penarikan kesimpulan yang lebih akurat.

Dalam penelitian ini, data yang telah direduksi kemudian disusun dan disajikan dalam bentuk deskripsi naratif yang menggambarkan pemanfaatan *Theater Library* di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Tahap inti dan terakhir dari analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Qomaruddin dan Sa'diyah menjelaskan bahwa penarikan kesimpulan dilakukan sejak proses pengumpulan data berlangsung, di mana peneliti berusaha memahami makna dari data yang diperoleh dan memverifikasinya secara berkelanjutan hingga ditemukan kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan. Pada tahap ini, peneliti mulai memberikan makna dan menafsirkan terhadap pola-pola yang telah ditemukan dalam data yang disajikan.¹³²

Dalam penelitian ini, penarikan kesimpulan dilakukan dengan cara menafsirkan dan memaknai data yang telah disajikan untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang bagaimana pemanfaatan *Theater Library* sebagai sarana rekreasi dan edukasi di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh. Untuk menghasilkan kesimpulan yang dapat dipercaya dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis, temuan penelitian akan dibandingkan dengan teori-teori yang dibahas dalam landasan teori. Kesimpulan yang ditarik kemudian diverifikasi dengan mencari bukti atau konfirmasi dari data lain, termasuk kembali ke lapangan jika diperlukan.

¹³¹ Ibid. 81.

¹³² Ibid. 82.

Tiga tahap analisis data ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus selama proses penelitian, dari awal pengumpulan data hingga akhir penelitian. Proses ini memungkinkan peneliti untuk terus mempertimbangkan dan memperbaiki penafsiran data sehingga menghasilkan temuan yang mendalam dan bermakna.

G. Keabsahan Data

Untuk memastikan keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik pemeriksaan kredibilitas data. Mekarisce dalam Sa'adah dkk., menjelaskan bahwa uji kredibilitas data dalam kualitatif dapat dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, triangulasi, analisis kasus negatif, menggunakan referensi, dan member check.¹³³ Dari teknik-teknik tersebut, penelitian ini menggunakan tiga teknik yang dianggap paling relevan, yaitu:

1. Triangulasi

Mekarisce menjelaskan bahwa triangulasi adalah konsep metodologis penelitian kualitatif yang harus diketahui oleh peneliti kualitatif, karena tujuan triangulasi adalah untuk meningkatkan kekuatan teoritis, metodologis, dan menafsirkan dari penelitian kualitatif. Triangulasi merupakan proses teknik yang pengecekan data melalui beragam sumber, teknik, dan waktu.¹³⁴

Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan melalui dua cara yang saling melengkapi :

¹³³ Mekarisce dalam Sa'adah, Tri Rahmayati, and Prasetyo, "Strategi dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif," *Al 'Adad: Jurnal Tadris Matematika* 1, no. 2 (September 2022): 54–64, doi:<https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1113>.

¹³⁴ Arnild Augina Mekarisce, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat," *Jurnal Ilmiah Kesehantan Masyarakat* 12, no. 3 (September 2020): 145–51, doi:<https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>.

a. Triangulasi Sumber

yaitu menguji data dari berbagai sumber informan dengan cara mengecek dan membandingkan data yang diperoleh dari setiap sumber, sehingga kesimpulan dihasilkan dari data yang telah dianalisis secara menyeluruh.¹³⁵ Dalam penelitian ini, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari pustakawan/pengelola *Theater Library* dan pemustaka untuk memastikan kebenaran informasi yang didapatkan.

b. Triangulasi Teknik

yaitu menguji kredibilitas data dengan cara mencari kebenaran informasi dari sumber yang sama melalui teknik yang berbeda.¹³⁶ Dalam penelitian ini, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi secara bersamaan untuk saling melengkapi dan menguji keabsahan satu sama lain.

2. Perpanjangan Pengamatan

Mekarisce menjelaskan bahwa perpanjangan pengamatan dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan cara kembali ke lapangan guna memastikan kebenaran data yang telah diperoleh sebelumnya. Apabila datang yang dicek kembali sudah terbukti benar dan kredibel, maka perpanjang pengamatan dapat diakhiri.¹³⁷ Dalam penelitian ini, perpanjang pengamatan akan dilakukan apabila data yang diperoleh masih perlu dicek kembali kebenarannya di lapangan. Untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dapat dipercaya.

¹³⁵ Wiyanda Vera Nurfajriani dkk., "Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 17 (September 2024): 826–833, doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>.

¹³⁶ Ibid. 829.

¹³⁷ Mekarisce Arnild Augina, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat," *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat* 12, no. 3 (September 2020): 148, <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>.

3. Pengecekan Anggota (Member Check)

Mekarisce menjelaskan bahwa *member check* merupakan proses data kepada sumber data atau informan, dengan tujuan agar informasi yang diperoleh dalam laporan penelitian memiliki kesesuaian dengan apa yang dimaksudkan oleh informan. Proses ini dapat dilakukan secara individual, dimana data dapat ditambah, dikurangi, atau ditolak hingga diperoleh kesepakatan bersama.¹³⁸

Dalam penelitian ini, *member check* dilakukan dengan mengonfirmasikan kembali hasil wawancara kepada pustakawan/pengelola *Theater Library* secara langsung, untuk memastikan bahwa data yang dicatat dan dimaknai peneliti sesuai dengan apa yang dimaksud oleh informan.



¹³⁸ Ibid. 150.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh

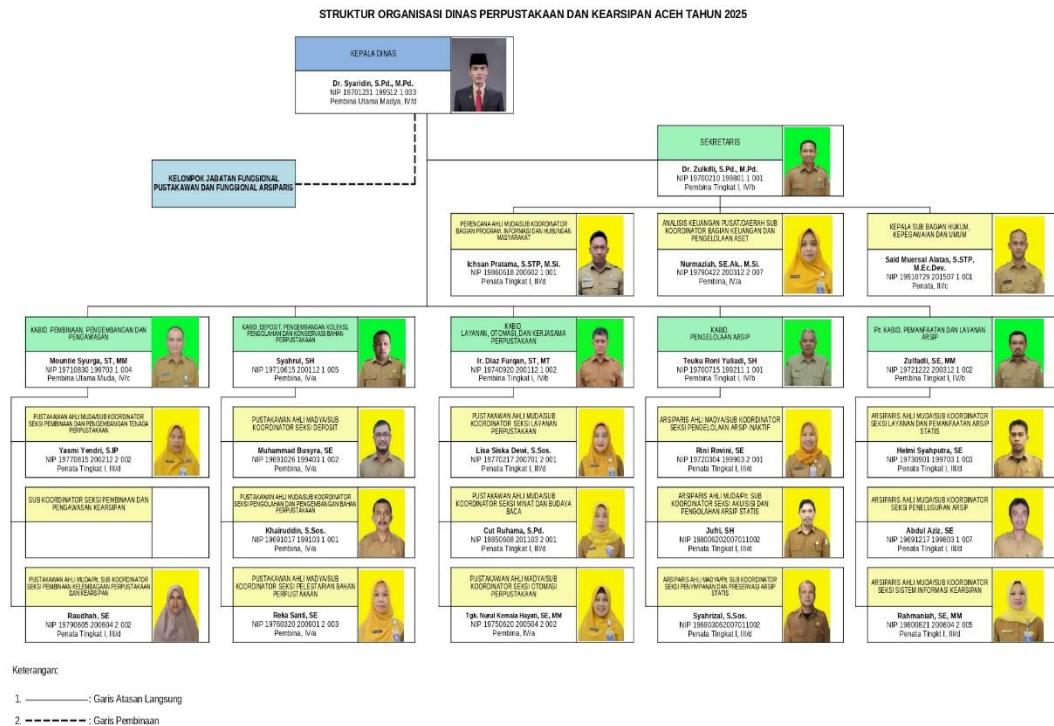
Studi kasus pada penelitian ini, dilakukan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh (DPKA), yang terletak di Jalan Teuku Nyak Arief, Lamgugob, Kec. Syiah Kuala, kota Banda Aceh. DPKA pertama kali didirikan pada tahun 1969 dengan nama Perpustakaan Negara. Pada saat itu, koleksinya hanya 80 eksemplar dengan dua staf. Dengan berjalannya waktu, perpustakaan tersebut beberapa kali diberi nama seperti, perpustakaan Wilayah pada 1979, perpustakaan Daerah pada tahun 1989, perpustakaan Nasional Provinsi pada 1997, Badan Perpustakaan Provinsi NAD pada 2001, dan Badan Arsip dan Perpustakaan Aceh pada 2007, hingga akhirnya pada 2017 menjadi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh.¹³⁹

Salah satu misi DPKA meningkatkan pelayanan dan sarana perpustakaan serta menumbuhkan minat baca masyarakat atau pemustaka. Untuk mencapai tujuan ini, DPKA menghadirkan *Theater Library*, sebagai inovasi layanan publik yang memadukan fungsi sinema (penayangan film), edukatif, rekreasi, dan hiburan.

¹³⁹ Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh, “Sejarah Singkat,” accessed April 19, 2026, https://arpus.acehprov.go.id/?page_id=114.

2. Struktur Organisasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi DPKA



3. Visi dan misi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh

a. Visi:

Terwujudnya Aceh yang damai dan sejahtera melalui pemerintahan yang bersih, adil, dan melayani.

b. Misi:

- 1) Memberdayakan arsip sebagai tulang punggung manajemen dan bukti akuntabilitas kinerja pemerintah Aceh.
- 2) Meningkatkan pelayanan, sarana kearsipan dan perpustakaan.
- 3) Menggali, menyelamatkan, melestarikan dan memanfaatkan khazanah budaya aceh dan nilai-nilai dinul islam.
- 4) Meningkatkan kemampuan dan profesionalisme apparatus kearsipan dan perpustakaan.

- 5) Membina dan mengembangkan minat dan budaya baca.
- 6) Masyarakat meningkatkan peran perpustakaan sebagai sarana dan pembangunan SDM.
- 7) Membina kerja sama kearsipan dan perpustakaan di dalam dan luar negeri.

4. Tampilan Profil Layanan *Theater Library*

Kehadiran *Theater Library* berawal dari kesadaran bahwa sumber literasi dunia perpustakaan tidak hanya terbatas pada cetak dan rekaman, tapi juga bahan audiovisual. DPKA juga melakukan studi banding ke beberapa perpustakaan provinsi dan perpustakaan Nasional, yang telah memiliki layanan teater mini. Selain itu, kondisi gedung DPKA yang besar juga menjadi pertimbangan untuk mengoptimalkan pemanfaatan ruang dan menyediakan layanan yang lebih variatif. Layanan ini diresmikan pada November 2024. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu N, sebagai pustawakan dan penanggung jawab *Theater Library*, yang mengatakan bahwa:

“kami memahami bahwa sumber literasi di dunia perpustakaan tidak hanya terbatas pada bahan cetak dan rekaman, tetapi juga audiovisual, untuk merespons hal tersebut kami melakukan itu. Terlebih lagi di era digital ini yang semuanya sudah serba digital. Kami juga melakukan studi banding ke beberapa perpustakaan provinsi, terutama perpustakaan Nasional, dan ternyata, rata-rata perpustakaan provinsi dan perpustakaan Nasional telah memiliki layanan teater mini.

Selain itu, konsep pembangunan gedung perpustakaan ini sangat besar, sehingga akan terasa tidak semestinya jika tidak memiliki layanan seperti itu. Adanya Layanan ini juga dimaskudkan untuk memenuhi keinginan pemustaka yang tidak hanya ingin membaca,

*tetapi juga bisa menonton di perpustakaan. Akhirnya, Theater Library ini, resmi diluncurkan pada bulan November 2024.*¹⁴⁰

Theater Library adalah layanan inovatif yang terletak di lantai 3 Gedung Dinas Perpustakaan, dan Kearsipan Aceh (DPKA). Layanan ini memiliki fasilitas 75 kursi dan dilengkapi dengan teknologi layar LED HD serta sistem suara Dolby 7.2. untuk mendukung kenyamanan pemustaka. Dalam operasionalnya, terdapat beberapa peraturan yang harus dipatuhi, yaitu larangan penggunaan fasilitas untuk kepentingan politik dan bisnis, merekam film, serta kewajiban menjaga keteriban dan kebersihan ruangan. Selain itu, film yang ditayangkan wajib sesuai dengan tindakan untuk meningkatkan literasi dan pembangunan karakter bangsa.¹⁴¹

a. Teknik Layanan *Theater Library*

Theater Library dibuka setiap Selasa dan Kamis, pada jam 10.00 WIB pagi sampai film selesai. durasi penayangan film saat ini, sekitar 15-20 menit per sesi, karena saat ini penayangan film dokumenter, tergantung pada jenis film yang ditayangkan. Selain itu, *Theater Library* ini bebas biaya (gratis). Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu N, pustakawan dan penanggung jawab *Theater Library*, yang mengatakan bahwa:

*“jadwalnya dibuka setiap Selasa sama Kamis, di jam 10.00 pagi, gratis tidak ada biaya, untuk durasi film, kalau sekarang sekitar 15-20 menit, karena untuk sekarang yang kita putar film-film dokumenter.”*¹⁴²

¹⁴⁰ Wawancara dengan Ibu N, Sebagai Pustakawan dan Penanggung Jawab *Theater Library*, Pada Tanggal 20 April 2026

¹⁴¹ Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh, *Theater Library*, 2024.

¹⁴² Wawancara dengan Ibu N, Sebagai Pustakawan dan Penanggung Jawab *Theater Library*, Pada Tanggal 20 April 2026.

Untuk sistem Masuk ke *Theater Library* bisa datang langsung atau akan diumumkan bahwa *theater* dibuka melalui *speaker* atau *Public Address System (PA Sisytem)* “*pintu theater telah dibuka*”. Pemustaka yang ingin menonton dapat datang langsung ke ruang *Theater Library* di lantai 3, di sana pemustaka akan tekan absensi sebelum masuk ke ruangan. yang ingin mendaftar atau menonton. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu N, penanggung jawab *Theater Library*, yang mengatakan bahwa:

“*untuk masuk, kita nanti umumkan lewat speaker, yang bunyi “pintu Theater telah dibuka” atau bisa juga langsung datang aja, Nanti siapa saja yang mau nonton, langsung aja ke lantai 3, nanti kita sediakan absensi, tekan, terus langsung masuk.*”¹⁴³

b. Sasaran Pemustaka Yang Mengunjungi *Theater Library*

Theater Library ini bisa digunakan pemustaka mulai dari pelajar, mahasiswa, guru, keluarga, dan masyarakat umum. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu N, pustakawan dan penanggung jawab *Theater Library*, yang mengatakan bahwa:

“*untuk yang boleh nonton ya bisa dari pelajar, mahasiswa, masyarakat umum, yang penting datang sesuai jadwal saja.*”¹⁴⁴

Selain itu, pustakawan juga mengatakan bahwa rombongan sekolah atau komunitas lokal dapat memanfaatkan layanan ini di luar jadwal biasa dengan mengonfirmasi terlebih dahulu kepada pengelola *Theater Library*. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu N, pustakawan dan penanggung jawab *Theater Library*:

¹⁴³ Wawancara dengan Ibu N, Sebagai Pustakawan dan Penaggung Jawab *Theater Library*, Pada Tanggal 20 April 2026.

¹⁴⁴ Wawancara dengan Ibu N, Sebagai Pustakawan dan Penanggung Jawab *Theater Library*, Pada Tanggal 20 April 2026.

“kami juga menerima rombongan, kaya dari sekolah, komunitas lokal. itu bisa minta jadwal khusus asalkan sudah konfirmasi ke kami.”¹⁴⁵

c. Jenis Film Yang Ditayangkan Di *Theater Library*

Theater Library ini menayangkan film-film yang bersifat edukatif, seperti film sejarah, budaya, dokumenter, animasi, serta film lokal Aceh. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu N, pustakawan dan penanggung jawab *Theater Library*, yang mengatakan bahwa:

“film yang kami putar, film edukasi, kaya film dokumenter, sejarah, budaya aceh, sosial dan animasi yang mengedukasi.”¹⁴⁶

Setiap penayangan film selesai, selalu diikuti dengan sesi diskusi pasca-nonton sebagai ruang literasi media. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu N, pustakawan dan penanggung jawab *Theater Library*, yang mengatakan bahwa:

“setelah film selesai, kita adakan diskusi pasca-nonton. Ini sebagai ruang literasi media, biar mereka nggak sekedar cuman nonton doang, tapi dapat pesan moral atau pengetahuan dari filmnya.”¹⁴⁷

Selain itu, secara operasional, layanan ini menawarkan pemutaran film rutin dan peluang kerja sama dengan pihak eksternal, termasuk dengan sineas lokal. DPKA dapat bekerja sama dalam penayangan film selama tidak melanggar hak cipta. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu N, pustakawan dan penanggung jawab *Theater Library*, yang mengatakan bahwa:

¹⁴⁵ Wawancara dengan Ibu N, Sebagai Pustakawan, dan Penanggung Jawab *Theater Library*, Pada Tanggal 20 April 2026.

¹⁴⁶ Wawancara dengan Ibu N, Sebagai Pustakawan, dan Penanggung Jawab *Theater Library*, Pada Tanggal 20 April 2026.

¹⁴⁷ Wawancara dengan Ibu N, Sebagai Pustakawan dan Penanggung Jawab *Theater Library*, Pada Tanggal 20 April 2026.

“Theater Library ini ada kerja sama dengan sineas lokal Aceh untuk menayangkan film mereka. Sineas lokal punya film, tapi tidak punya tempat untuk menayangkannya. Sebaliknya, kami punya tempat, tapi tidak punya film. itulah terjadi kerja sama, dan gratis.”¹⁴⁸

Layanan ini dapat disesuaikan dengan menyediakan penayangan tambahan untuk sekolah, universitas, komunitas, sineas lokal, dan organisasi lainnya sesuai dengan permintaan khusus.¹⁴⁹

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian lapangan yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang menunjukkan bahwa layanan perpustakaan *Theater Library* DPKA memainkan peran penting sebagai sarana rekreasi, edukasi, informasi, dan pelestarian budaya bagi pemustaka. Berikut adalah analisis menyeluruh tentang penggunaan tersebut.

1. Hasil Observasi

Observasi dilakukan pada tanggal 21 dan 23 April 2026. Dari observasi, ditemukan bahwa:

- a. Pemisahan tempat duduk laki-laki dan perempuan diterapkan dengan baik. pintu masuk dan area duduk dipisahkan ke sisi kanan dan kiri.
- b. Suasana ruangan terasa nyaman, pustakawan selalu mendampingi.
- c. Pemustaka menunjukkan respons emosional seperti tawa atau perhatian serius selama pemutaran film.
- d. Setelah film selesai, pustakawan mengadakan sesi diskusi tanya jawab untuk menggali pesan moral atau informasi dari film.

¹⁴⁸ Wawancara dengan Ibu N, Sebagai Pustakawan dan Penanggung Jawab *Theater Library*, Pada Tanggal 20 April 2026.

¹⁴⁹ Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Aceh, Konsep Layanan *Theater Library*, Pada Tanggal 2026.

2. Hasil Wawancara Dengan Pemustaka

Wawancara dilakukan dengan lima informan (pemustaka yang telah mengunjungi atau memanfaatkan Theater Library), dengan inisial NB, LI, AI, RA, dan AM. Wawancara dilakukan pada tanggal 21, 23, dan 28 April 2026.

a. Sebagai Rekreasi

NB mengaku sudah dua kali berkunjung. Ia datang mendengar pemberitahuan dari *speaker* atau *Public Address System (PA System)*, bahwa layanan theater dibuka dan kebetulan butuh *refreshing* setelah belajar. Menurutnya, film kebencanaan yang diputar terasa seru dan menghibur karena ia suka geografis.¹⁵⁰

Sementara itu, infroman lain dengan inisial LI, yang sudah tiga kali berkunjung. Mengatakan bahwa awalnya diajak teman, lalu ketagihan. Baginya, nonton ramai-ramai lebih seru, apalagi di Aceh tidak ada bioskop.¹⁵¹

Adapun AI yang dua kali berkunjung ke layanan *Theater Library*, menyatakan rasa penasaran yang membawanya nonton bareng di layanan tersebut, awalnya ia merasa sedikit kecewa dikarenakan saat itu fasilitas sedikit terganggu (atap bocor). Namun, hal itu tidak mengurangi niatnya untuk kembali lagi menonton, mencari hiburan di ruang *Theater Library*.¹⁵²

Disisi lain, salah seorang informan dengan inisial RA sudah dua kali berkunjung dan memanfaatkan fasilitas ini sebagai cara untuk bersantai sendiri di tengah banyaknya tugas sekolah.¹⁵³

¹⁵⁰ Wawancara dengan NB, Sebagai Pemustaka Yang Telah Berkunjung Ke *Theater Library*. Pada Tanggal 21 April 2026.

¹⁵¹ Wawancara dengan LI, Sebagai Pemustaka Yang Telah Berkunjung Ke *Theater Library*. Pada Tanggal 21 April 2026.

¹⁵² Wawancara dengan AI, Sebagai Pemustaka Yang Telah Berkunjung Ke *Theater Library*. Pada Tanggal 23 April 2026.

¹⁵³ Wawancara dengan RA, Sebagai Pemustaka Yang Telah Berkunjung Ke *Theater Library*, Pada Tanggal 23 April 2026.

Informan lainnya dengan inisial AM, datang dari rombongan sekolah. Baginya kunjungan ke *Theater Library* bersama teman sekelas terasa lebih seru daripada belajar lewat buku, karena ditampilkan langsung visual nyatanya. Ia juga semangat karena bisa menonton film di layar lebar.¹⁵⁴

b. Sebagai Edukasi

NB mendapatkan pengetahuan baru tentang perubahan iklim setelah menonton film *Earth: Snowball*.

LI menonton film (Sang Kiai) film biografi drama sejarah, memperoleh pemaknaan baru terhadap nilai kebangsaan melalui film bertema sejarah.

Adapun AI, menonton film (Senja Geunaseh Sayang) film dokumenter, memperoleh pandangan mengenai realitas sosial dan penanaman karakter melalui film dokumenter yang menyentuh sisi kemanusiaan.

Sementara itu, RA menonton film (Pakaianku Tinggal Kenangan) film dokumenter Aceh, tentang pakaian adat Aceh. Ia mengaku menjadi lebih tahu makna dan sejarah di balik adat tersebut, serta lebih menghargai budaya Aceh sebagai identitas yang harus dijaga.

Di sisi lain, AM menonton film (Selubung Kain Putih) film kearifan lokal Aceh, tentang menjaga hutan dari penebangan liar. Ia mendapatkan kesadaran bahwa pentingnya menjaga alam melalui kebudayaan lokal.

¹⁵⁴ Wawancara dengan AM, Sebagai Pemustaka Yang Telah Berkunjung Ke *Theater Library*, Pada Tanggal 28 April 2026.

C. Pembahasan hasil penelitian

1. Pemanfaatan *Theater Library* Sebagai Sarana Rekreasi

Berdasarkan hasil wawancara, kelima informan memanfaatkan *Theater Library* ini sebagai tempat mencari hiburan sehat dan refreshing. NB dan RA menekankan aspek refreshing di sela belajar atau tugas. LI dan AM menekankan aspek kebersamaan dan pemenuhan kebutuhan hiburan layar lebar sebagai pengganti bioskop. AI menunjukkan bahwa meskipun ada kendala teknis (atas bocor), daya tarik jenis film mampu mendorong kunjungan ulang.

Hasil observasi juga mendukung temuan ini, dengan ditemukannya pemisahan tempat duduk laki-laki dan perempuan yang membuat pemustaka lebih nyaman.

Temuan ini sejalan dengan Yoliadi, tentang tindakan pengguna objek secara nyata.¹⁵⁵ Hal ini didukung oleh pandangan Misbah dan Marlina, bahwa perpustakaan modern harus memaksimalkan layanannya agar informasi benar-benar sampai ke pemustaka melalui berbagai sarana yang tersedia.¹⁵⁶ Pemanfaatan ini sangat terkait dengan fungsi rekreasi, Sebagaimana ditegaskan oleh Aini, bahwa tujuan pengembangan fungsi rekreasi adalah untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan membuat perpustakaan menjadi tempat yang ramah dan inklusif.¹⁵⁷ Selain itu, ruang suasana *Theater Library* menciptakan pengalaman yang menyenangkan dari pemustaka, Illa mengatakan, pemenuhan kebutuhan rekreasi yang baik, akan mendorong kunjungan ulang karena pemustaka merasa kebutuhan hiburan dan kenyamanan mereka terpenuhi.¹⁵⁸

¹⁵⁵ Lifa Dian, "Analisis Pemanfaatan Media Layanan Sirkulasi Berbasis Website Di Perpustakaan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Koto Besar Kabupaten Dharmasraya." 136.

¹⁵⁶ Mutiara Shalehah Misbah, "Pemanfaatan Layanan Perpustakaan Di Era Modern Sebagai Sumber Informasi Bagi Pemustaka." 1.

¹⁵⁷ Aini, "Mengembangkan Fungsi Rekreasi Sebagai Upaya Meningkatkan Pelayanan Di Perpustakaan." 41.

¹⁵⁸ Oktadiani, "Analisis Pemenuhan Fungsi Rekreasi Bagi Pemustaka Pada Perpustakaan Umum Kabupaten Solok." 3.

Dengan demikian, berdasarkan pengalaman dan pandangan kelima informan, *Theater Library* terbukti berhasil menjalankan fungsi rekreasi. Pemustaka tidak hanya merasa terhibur dan mendapatkan *refreshing*, tetapi juga menikmati kebersamaan bersama teman. Hasil observasi Pemisahan tempat duduk antara laki-laki dan perempuan menjadi nilai tambah yang membuat pengalaman menonton lebih nyaman. Keberadaan *Theater Library* menjadi alternatif utama bagi masyarakat atau pemustaka Aceh, terutama pelajar, untuk menikmati hiburan layar lebar gratis.

2. Pemanfaatan *Theater Library* Sebagai Sarana Edukasi

Berdasarkan hasil wawancara, kelima informan mendapatkan edukasi yang berbeda-beda, sesuai dengan jenis film yang ditonton. NB yang mendapatkan pengetahuan nyata tentang perubahan iklim. LI mendapatkan pemahaman tentang nilai kebangsaan dan persatuan. AI belajar tentang bakti dan hormati orang tua. dan RA memperoleh pemahaman tentang pentingnya melestarikan budaya lokal. Sementara AM memahami pentingnya menjaga lingkungan melalui pendekatan lokal.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa setiap pemutaran film selalu diikuti dengan sesi diskusi pasca nonton, yang semakin memperdalam pemahaman pemustaka.

Temuan ini sejalan dengan Susianti bahwa media visual dapat meningkatkan minat belajar. Serta pendapat Chumairoh dan Fradana, tentang pentingnya interaksi setelah penyajian materi. Diskusi ini juga mendorong partisipasi aktif pemustaka, yang menurut Nur Azkia et al, merupakan keberhasilan pengguna media audiovisual dalam pendidikan.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan pustakawan, Ibu N, sebagai pustakawan dan penanggung jawab Theater Library.¹⁵⁹ Bahwa layanan tersebut juga berfungsi sebagai media pelestarian budaya melalui film-film dokumenter yang mengangkat kearifan lokal Aceh, seperti *Senja Geunaseh Sayang*, *Pakaianku Tinggal Kenangan*, *Rumoh Pangan*, *Selubung Kain Putih*, *Tarian Gajah*, dan *Rumbia*.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Manik dan Siregar, tentang peran perpustakaan dalam mencatat warisan budaya.¹⁶⁰ Serta Sulisty Basuki dalam Yenianti, bahwa fungsi pelestarian budaya dapat bertransformasi dari sekadar menyimpan karya menjadi pengalaman emosional yang membangun identitas lokal.¹⁶¹ Hal ini juga sejalan dengan pendapat Sifa dan Najiullah bahwa film sebagai media audiovisual terbukti memiliki banyak manfaat dalam mengembangkan pola pikir dan menambah daya ingat penontonnya.¹⁶²

Dengan demikian, *Theater Library* tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dan ruang pelestarian budaya Aceh bagi pemustaka.

3. Kendala dalam Pelaksanaan *Theater Library*

Meskipun *Theater Library* telah digunakan secara efektif, peneliti ini juga menemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan layanan *Theater Library*.

¹⁵⁹ Wawancara dengan Ibu N, Sebagai Pustakawan dan Penanggung Jawab *Theater Library*, Pada Tanggal 20 April 2026.

¹⁶⁰ Vera Sriyuni Manik and Yusra Dewi Siregar, "The Role Of Libraries in Preserving Local Culture In The Pakpak Bharat Regency Library and Archives Service," *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora* 8, no. 1 (Juni 2024): 1034–1041, doi:<https://doi.org/10.36526/santhet.v8i1.3918>.

¹⁶¹ Sulisty Basuki dalam Yenianti, "Analisis Pemikiran Sulisty Basuki dan Wiji Suwarno Tentang Fungsi Perpustakaan dalam Masyarakat." *Maktabatuna: Jurnal Kajian Kepustakawanan* 3, No. 1 (Juni 2021): 117, <https://ejournal.uinib.ac.id/Jurnal/Index.Php/Maktabatuna/Article/View/3168/2015>

¹⁶² Afi Layyinus Sifa and Rizkiyah Gustiana Najiullah, "Representasi Pendidikan Dalam Film Indonesia Kontemporer," *Tadabbur: Jurnal Integrasi Keilmuan* 3, no. 02 (Desember 2024): 116–124, doi:<https://doi.org/10.15408/tadabbur.v3i02.43727>.

a. Keterbatasan Film Karena Hak Siar

kendala utama dalam pelaksanaan *Theater Library* adalah keterbatasan koleksi film, karena masalah hak siar. film-film populer seperti di bioskop pada umumnya yang banyak diminati pemustaka, yang tidak dapat ditayangkan karena tidak memiliki izin tayang. Akibatnya, minat pengunjung menurun drastis ketika hanya menayangkan film dokumenter, sejarah lokal, atau film lokal. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu N, pustakawan dan penanggung jawab *Theater Library*. Yang mengatakan bahwa:

*“kendalanya film yang ditayangkan terbatas, Sebenarnya pemustaka lebih banyak tertarik film kaya Netflix atau film yang di bioskop gitu, tapi kita nggak bisa lakukan itu, karena akan terjadi hak siar.”*¹⁶³

Dampak kendala ini adalah penurunan jumlah kunjungan secara drastis. Pustakawan mengungkapkan bahwa puncak terjadi ketika menayangkan film populer. Namun, setelah pemutaran film populer dihentikan karena masalah hak siar, jumlah kunjungan menurun. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu N, sebagai pustakawan dan penanggung jawab *Theater Library*, yang mengatakan bahwa:

*“semenjak kita putar film dokumenter, budaya atau film lokal, itu sangat menurun. Orang-orang kan lebih suka film populer, film-film seperti di bioskop. Itu banyak sekali orang yang datang, luar biasa sekali, banyak yang antri. Tapi karena masalah hak siar itu, kita nggak mau ambil risiko, jadi kita hentikan.”*¹⁶⁴

¹⁶³ Wawancara dengan Ibu N, Sebagai Pemustaka dan Pengelola *Theater Library*, Pada Tanggal 20 April 2026.

¹⁶⁴ Wawancara dengan Ibu N, Sebagai Pustakawan dan Penanggung Jawab *Theater Library*. Pada Tanggal 20 April 2026.

b. Efisiensi anggaran

Pustakawan juga menjelaskan bahwa kendala lain adalah efisiensi anggaran, karena setiap penayangan film membutuhkan tenaga listrik yang besar. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu N, sebagai pustakawan dan penanggung jawab *Theater Library*, yang mengatakan bahwa:

*“kendala lain itu efisiensi anggaran, sedangkan per satu penayangan film, butuh tenaga listrik yang besar.”*¹⁶⁵

c. Gangguan Fasilitas Fisik

Dari sisi pemustaka, ditemukan kendala teknis pada fasilitas fisik yang berdampak pada kenyamanan menonton. AI mengungkapkan bahwa atap ruangan *Theater Library* bocor, sehingga pemutaran film berhenti dan tidak dapat dilanjutkan pada kunjungan pertamanya.

*“waktu pertama datang, atapnya bocor, jadi film nggak sampai habis ditayangkan.”*¹⁶⁶

Selain itu, RA dan LI mengeluhkan pencahayaan layar yang terang, terutama karena ukuran ruangan yang relatif kecil. Akibatnya, mata mereka terasa perih setelah selesai menonton.

*“pencahayaan layarnya terang kali, jadi waktu keluar ruangan, mata kadang jadi perih.”*¹⁶⁷

*“ruangannya kan tidak terlalu besar, jadi cahaya layarnya terlalu banyak, jadi kalau kelamaan duduk, karna film yang ditonton durasinya Panjang, bikin sakit mata.”*¹⁶⁸

¹⁶⁵ Wawancara dengan Ibu N, Sebagai Pustakawan dan Penanggung Jawab *Theater Library*. Pada Tanggal 20 April 2026.

¹⁶⁶ Wawancara dengan AI, Sebagai Pemustaka Yang Telah Berkunjung Ke *Theater Library*, Pada Tanggal 23 April 2026.

¹⁶⁷ Wawancara dengan LI, Sebagai Pemustaka Yang Telah Berkunjung Ke *Theater Library*, Pada Tanggal 21 April 2026.

¹⁶⁸ Wawancara dengan RA, Sebagai Pemustaka Yang Telah Berkunjung Ke *Theater Library*, Pada Tanggal 23 April 2026.

Kendala-kendala ini menunjukkan bahwa optimalisasi pelaksanaan *Theater Library* tidak hanya bergantung pada ketersediaan film, tetapi juga pada pengaturan (hak siar) dan pemeliharaan fasilitas fisik (atap, pencahayaan). Dampaknya, minat dan kenyamanan pemustaka dapat menurun jika kendala tidak segera diatasi.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pemanfaatan *Theater Library* sebagai sarana rekreasi dan edukasi, disimpulkan bahwa:

1. *Theater Library* dimanfaatkan oleh pemustaka sebagai tempat hiburan sehat dan *refreshing* secara gratis. Kelima informan sepakat bahwa *Theater Library* di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh (DPKA) dimanfaatkan oleh pemustaka sebagai sarana rekreasi dan edukasi. sebagai sarana rekreasi, pemustaka merasa terhibur, *refreshing*, dan mendapatkan pengalaman menonton yang menyenangkan, baik secara individu maupun bersama teman. Pemisahan tempat duduk antara laki-laki dan perempuan juga menjadi nilai tambah yang membuat pemustaka lebih nyaman. Keberadaan *Theater Library* menjadi alternatif utama bagi masyarakat Aceh, terutama pelajar, untuk menikmati hiburan layar lebar.
2. *Theater Library* juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif. Pemustaka memperoleh berbagai bentuk edukasi sesuai jenis film yang ditonton, NB mendapat pengetahuan tentang perubahan iklim, LI memahami nilai kebangsaan dan persatuan, AI belajar bakti kepada orang tua, RA memahami pelestarian budaya lokal, dan AM mendapat kesadaran lingkungan. Diskusi pasca-nonton semakin memperdalam pemahaman mereka.
3. *Theater Library* juga berperan dalam pelestarian budaya Aceh melalui pemutaran film-film dokumenter yang mengangkat kearifan lokal, seperti *Senja Geunaseh Sayang*, *Pakaianku Tinggal Kenangan*, *Rumoh Pangan*, *Selubung Kain Putih*, *Tarian Gajah*, dan *Rumbia*. Film-film ini tidak hanya mengarsipkan budaya, tetapi juga membangun kesadaran generasi muda akan identitas Aceh.

4. Kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan film karena hak siar dan efisiensi anggaran. Selain itu, ditemukan juga kendala teknis berupa atap bocor serta pencahayaan layar yang terlalu terang.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, Peneliti menyarankan:

1. Bagi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh (DPKA):
 - a. Melakukan perbaikan fasilitas fisik, terutama atap bocor dan pencahayaan layar.
 - b. Mencari solusi terkait keterbatasan film akibat hak siar, misalnya dengan memperbanyak koleksi film dokumenter, karya sineas lokal, dan konten edukasi yang sudah memiliki izin tayang publik.
 - c. Mempertahankan pemisahan tempat duduk laki-laki dan perempuan sebagai nilai tambah layanan.
 - d. Memperkuat kerja sama dengan sineas lokal untuk memperkaya koleksi film yang mengangkat kearifan lokal Aceh.
2. Bagi peneliti selanjutnya:

Disarankan untuk meneliti aspek lain dari *Theater Library*, misalnya dampak jangka Panjang minat baca pemustaka, seperti apakah setelah menonton film di *Theater Library* pemustaka menjadi lebih tertarik untuk membaca buku yang relevan dengan tema film yang ditonton, atau perbandingan dengan layanan serupa di perpustakaan daerah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Ridwan, Agus Salim, Ria Karmila, Mahdayeni, Harlina Harja, Rian Septiawan. "Analisis Data Penelitian Pendidikan: Konsep, Prosedur, Dan Implementasi Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah* 4, no. 3 (2026): 96–111.
doi:<https://doi.org/10.59059/mutiara.v4i3.3121>.
- Afrina, Cut, Saududdin Bustamin, Iwin Rasyid, and Khofifah Ardyawin, Adripem, Rahma Fihra Yendri. "Educational Film Screening As an Innovation for Padang Panjang City Library Services (Pemutaran Film Edukasi Sebagai Inovasi Layanan Perpustakaan Kota Padang Panjang)." *Ekspresi Seni : Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni* 23, no. 2 (2021): 448.
doi:<http://dx.doi.org/10.26887/ekspresi.v23i2.2063>.
- Ahlan Syaeful Millah, Apriyani, Dede Arobiah, Elsa Selvia Febriani, Eris Ramdhani. "Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas." *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023): 140–53. doi:<https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1447/821>.
- Aini, Vinka Cyntia. "Mengembangkan Fungsi Rekreasi Sebagai Upaya Meningkatkan Pelayanan Di Perpustakaan." *Jurnal Perpustakaan Dan Informasi Volume* 16, no. 1 (2022): 31–43.
doi:<http://dx.doi.org/10.30829/iqra.v16i1.10313>.
- Angely Noviana Ramadani, Kartika Chandra Kirana, Umi Astuti, Arita Marini. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur)." *JPDH : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 6 (2023): 749–56.
doi:<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/5432/4155>.
- Ardiansyah, Risnita, Jailani M.Syahrani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9.
doi:<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Aryasi, Ismi. "Analisis Pemanfaatan Koleksi Perpustakaan Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Referensi Di Ruang Baca (Perpustakaan) Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Bengkulu." *JAPRI: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi* 5, no. 2 (2023): 26–35.
doi:<https://ejournal.unib.ac.id/japri/article/view/31125/13964>.
- As-Syauqi, Rahmat Fajri. "Peran Perpustakaan Dalam Meningkatkan Kesehatan Mental: Menjadi Ruang Refleksi Dan Rekreasi." *Al Ma'arif : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi Islam* 4, no. 2 (2024): 217–24.
doi:<https://doi.org/10.37108/almaarif.v4i2.1746>.
- Atiqa Nur Latifa Hanum. "Strategi Promosi Perpustakaan: Film Animasi Sebagai Media Edukasi Bagi Pemustaka." *Informatio: Journal of Library and Information Science* 1, no. 2 (July 2021): 121–46.

doi:<https://doi.org/10.24198/inf.v1i2.31077>.

- Audia Nazaretha Yori, Elva Rahmah. "Sikap Pemustaka Terhadap Program Layanan Di Dinas Kearsipan Dan Perpustakaan Daerah Kota Padang." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 4 (2025): 211–16. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34872>.
- Augustine, Thalia Rizky, Prijana Prijana, and Saleha Rodiah. "Hubungan Pemanfaatan Koleksi Bahan Pustaka Dengan Memenuhi Kebutuhan Informasi Pengguna." *Journal of Library and Information Science* 1, no. 1 (2021): 31–48. doi:<https://doi.org/10.24198/inf.v1i1.31064>.
- Awalia, Nur Avivatul, Ersal Alami, Fajrun Nazilah, Nurul Amaliah, and Mutiara Ruwanda. "Penggunaan Media Film Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Teks Siswa." *Journal of Instructional and Development Researches* 5, no. 3 (2025): 331–36. doi:<https://doi.org/10.53621/jider.v5i3.544>.
- Ayu, Dedek, Surya Aymanda Nababan, Muhammad Ricky Hardiyansyah, Dedi Kusbiantoro, Abdul Azis, and Aditya Darma. "Pemanfaatan Media Film Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IX IPS Madrasah Aliyah Tahfizil Qur'an." *Hijaz: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 2, no. 3 (2023): 114–19. doi:<https://doi.org/10.57251/hij.v2i3.1021>.
- Ayu, Dinda Muthiara. "Pemanfaatan Film Dokumenter Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Informasi Sejarah Di SD Islam Miftakhul Hikmah." *Librarium: Library and Information Science Journal* 2, no. 2 (2025): 91–105. doi:<https://doi.org/10.53088/librarium.v2i2.885>.
- Batubara, Rosa Mardiani, Ninis Agustini Damayani, and Tine Silvana Rachmawati. "Konservasi Uang Logam Dengan Bahan Ramah Lingkungan Di Museum Sri Baduga Jawa Barat." *Pustaka Karya : Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan Dan Informasi* 13, no. 2 (2025): 389–99. doi:<https://doi.org/10.18592/pk.v13i2.15627>.
- Dayani, Elin Siska. "Pengaruh Film Dokumenter Dalam Membentuk Perspektif Kognitif Pengguna Media Sosial." *Panggung: Jurnal Seni Budaya* 35, no. 2 (2025): 242–56. doi:<https://doi.org/10.26742/panggung.v35i2.2941>.
- Dewi, Grita Supriyanto, Muhammad Syarqim Mahfudz, Nofitasari Damayanti Karini, and Fakhri Husain. "Peningkatan Rasa Nasionalisme Melalui Pemutaran Film Dokumenter Di Wilayah Jampiroso, Temanggung." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 2 (2025): 772–83. doi:<https://doi.org/10.30640/abdinas45.v4i2.5221>.
- Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh. "Sejarah Singkat." Accessed April 19, 2026. https://arpus.acehprov.go.id/?page_id=114.
- . *Theater Library*. Banda Aceh, 2024.
- Diskominfo, Admin. "Pj Gubernur Safrizal Kukuhkan Bunda Literasi Aceh Dan Resmikan Ruang Teater Library DPKA." *Diskominfo Aceh*, 2024. <https://www.diskominfo.acehprov.go.id/berita/kategori/pemerintahan/pj->

gubernur-safrizal-kukuhkan-bunda-literasi-aceh-dan-resmikan-ruang-teater-library-dpka.

Dwi Putri Anggraini, Ratnawati Susanto. "Penerapan Media Audiovisual Untuk Optimalisasi Hasil Belajar Pendidikan Lingkungan Dan Budaya Jakarta (PLBJ) Siswa Sekolah Dasar." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 9, no. 1 (2024): 104–11.
doi:<https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/4762/2331>.

Edih, Arsyi Rizqia Amalia, Astri Sutisnawati. "Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas Inklusif Sekolah Dasar Islam Fathia Sukabumi." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2026): 134–47.
doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v11i01>.

Effendi, Muhammad Nur. "Peranan Dan Fungsi Perpustakaan Masjid Dalam Mencerdaskan Umat Islam." *Al-Maktabah: Jurnal Komunikasi Dan Informasi Perpustakaan* 22, no. 1 (2023): 1–10.
doi:<https://doi.org/10.15408/almaktabah.v22i1.38843>.

Endarti, Sri. "Perpustakaan Sebagai Tempat Rekreasi Informasi." *ABDI PUSTAKA: Jurnal Perpustakaan Dan Kearsipan* 2, no. 1 (2022): 23–28.
doi:<https://doi.org/10.24821/jap.v2i1.6990>.

Erny Wulandari, Anisa Fitri Arivia, and Amanda Saragih. "Desain Penelitian Studi Kasus Dalam Metodologi Kualitatif." *Jurnal Qalam Lil Athfal* 3, no. 2 (2025): 1–7. doi:<https://doi.org/10.58822/qla.v3i2.426>.

Fadli, Muhammad Rijal. "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif." *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21, no. 1 (2021): 33–54.
doi:<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.

Faizal, Muhammad Imam, Vira Nur Intan, and Ricky Firmansyah. "Analisis Sistem Informasi Manajemen Bagi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19." *JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi)* 7, no. 1 (2021): 9–16.
doi:<https://doi.org/10.35870/jemsi.v7i1.512>.

Fauziah, Dewi Yulianti1; Kiki. "Analisis Strategi Taman Bacaan Masyarakat Masjid Fatahillah Dalam Pemenuhan Fungsi Rekreasi." *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan* 8, no. 1 (2022): 71–84. doi:<https://doi.org/10.31958/jipis.v2i1.8814>.

Febriyanti, Rabial Kanada, Icha Suryana, Sella Apriliani, Intan Rahmadania, Tri Aprilia, Nur Indah, and Dita Wahyuningsih. "Perpustakaan Sebagai Pusat Sumber Belajar Di Era Digital." *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (2024): 2331–39.
doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7784>.

Fetris Shatzi Laura, Marlini. "Analisis Layanan Koleksi Non Buku Di Perpustakaan Nasional RI : Studi Kasus Layanan Audio Visual." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 3, no. 1 (2026): 954–59.
doi:<https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/8283/7050>.

Fharuqi, Achmad, and Yona Primadesi. "Model Bioskop Mini Sebagai Media

- Pengoptimalan Keterampilan Literasi Siswa Di SMKN 1 Padang Panjang.” *Journal of Education and Humanities* 1, no. 1 (2023): 82–89.
doi:<https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i1.12>.
- Firda Iasya, Akram, Sadriana, and Ayu. “Pengaruh Media Sinema Edukasi Terhadap Kemampuan Komunikasi Bahasa Inggris Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan.” *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (2024): 1363–71. doi:<https://edukatif.org/edukatif/article/view/6526/pdf>.
- Fitri Nurpita, Mely Cahyani, Zamsiswaya, Luthfi Anshori Rahman. “Teknik Penelitian Kualitatif.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 13, no. 1 (2026): 104–16.
doi:<https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.10693>.
- Fuji Wandan Sari, Marlini. “Pengaruh Program Film Literasi Terhadap Minat Kunjungan Di Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kabupaten Pesisir Selatan.” *Yasin: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya* 5, no. 5 (2025): 165–81. doi:<https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.6658>.
- Gebila Sabata, Nur Fadhillah, Nurul Maulia, Sidik Alfandi. “Peran Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Agama Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Multidisiplin Inovatif* 8, no. 1 (2024): 338–47.
doi:<https://sejurnal.com/pub/index.php/jmi/article/view/2380/2767>.
- Hanifah Rozan. “Penerapan Literacy Cloud Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Dalam Gerakan Literasi Sekolah.” *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2025): 63–74.
doi:<https://doi.org/10.33830/penaanda.v3i02.7043>.
- Haniyah Siregar, Rida, and Meyniar Albina. “Menjelaskan Cara Menganalisis Data Dalam Penelitian Pendidikan.” *JMA: Jurnal Media Akademik* 3, no. 6 (2025): 1–14. doi:<https://doi.org/10.62281/v3i6.2287>.
- Harahap, Puspa Dwi Marlita, and Wulan Oktaviani. “Penelitian Green Accounting Di Indonesia: Pendekatan Tema Dan Metodologi (2015-2025).” *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business* 4, no. 4 (2025): 786–96. doi:<https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.3362>.
- Hasnidar, Yuli Astuti. “Gambaran Fungsi Perpustakaan Sekolah Luar Biasa Al-Faqih Bagi Anak Disabilitas Di Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru.” *Jurnal Gema Pustakawan* 10, no. 1 (2022): 27–36.
doi:<https://doi.org/10.31258/jgp.11.2.27-36>.
- Ida Nurul Huda, Ajeng Alfira, Tia Setiawati, Oman Farhurohman. “Analisis Pemanfaatan Media Digital Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar IPAS Di Sekolah Dasar.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 12, no. 1 (2026): 132–34.
doi:<https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.12291>.
- Indonesia, Kamus Besar Bahasa. “E.Du.Ka.Si.” *Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa*. Accessed July 22, 2026.
<https://kbbi.kemendikdasmen.go.id/entri/analisis>.

- Indonesia, Kamus Besar Bahasa. "Analisis." *Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa*. Accessed July 22, 2026.
<https://kbbi.kemendikdasmen.go.id/entri/analisis>.
- Izzatunnisa, Zahra, and Bahrum Subagiya. "Analisis Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas." *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education* 6, no. 6 (2025): 614–25. doi:<https://doi.org/10.32832/itjmie.v6i6.21007>.
- Jati, Rocky Prasetyo. "Film Dokumenter Sebagai Metode Alternatif Penelitian Komunikasi." *Avant Garde: Jurna; Ilmu Komunikasi* 9, no. 2 (2021): 141–55. doi:<https://doi.org/10.36080/ag.v9i2.1552>.
- Jihad, Ahmad, Hamdan Kadir, and Mas'ud SAR. "Analisis Kinerja Buka-an Median U – Turn Ruas Jalan Veteran Utara." *Jurnal Flyover* 3, no. 2 (2023): 60–68. doi:<https://doi.org/10.52103/jfo.v3i2.1530>.
- Joko S. Prianto, Suti Lestari. "Rekreasi Edukasi Di Direktorat Perpustakaan Dan Museum UII Serta Candi Kimpulan." *Jurnal Bulletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia (BPUII)* 6, no. 1 (2023): 47–64.
 doi:<https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/25607/15105>.
- Kurniawan, Guntur Suryo Putro, and Hikmah. "Pemanfaatan Teknologi Aplikasi Untuk Menunjang Kinerja Perangkat Desa Laguruda Kecamatan Sanrobone Kabupate Takalar." *Competitiveness Journal* 9, no. 2 (2020): 141–50.
 doi:<https://doi.org/10.26618/competitiveness.v9i2.4734>.
- Lifia Dian, Yoliadi Dodi Nofri. "Analisis Pemanfaatan Media Layanan Sirkulasi Berbasis Website Di Perpustakaan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Koto Besar Kabupaten Dharmasraya." *JIPIS : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi Islam* 4, no. 2 (2025): 132–39.
 doi:<https://ejournal.uinmybatusangkar.ac.id/ojs/index.php/jipis/article/view/11167/5576>.
- Liska, Evawani. "Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar Di Madrasah." *Jurnali Literasiologi: Literasi Tentang Ke-Indonesiaan* 8, no. 1 (2022): 136–43.
 doi:<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i1.350>.
- M. Aris Akin, Ulfiani Rahman, Syarifuddin Ondeng. "Mehami Konsep Dasar Penelitian Kualitatif." *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 13, no. 1 (2026): 1–9.
 doi:<https://doi.org/10.51878/teaching.v6i1.8850>.
- Mahameru, AeshaY usi, Prima Anggradinata Langgeng, Ahsani Taqwim Aminuddin, Widhia Afrida, and Andriawan. "Pembisik Virtual Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Rekreasi Kelompok Difabel Netra Dalam Menonton Film." *Jurnal ABDIMAS FISIB* 1, no. 2 (2023): 9–16.
 doi:<https://journal.unpak.ac.id/index.php/JAF/article/view/9706/pdf>.
- Makmur Sukri, Sri Wahyuni. "Perpustakaan Sebagai Jantung Pendidikan." *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 4, no. 1 (2024): 319–34.
 doi:<https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v4i1.5804>.

- Malik, Rahman, Rina Susanti, Achmad Hidir, Resdati, Muhammad Ihsan, and Muhammad Faizal Dzulqarnain. "Triangulasi Dan Analisis Domain; Meningkatkan Kredibilitas Dan Kedalaman Penelitian Kualitatif." *KAMBOTI: Jurnal Sosial Dan Humaniora* 6, no. 1 (2025): 33–41. doi:<https://doi.org/10.51135/kambotivol6issue1page33-41>.
- Manik, Vera Sriyuni, and Yusra Dewi Siregar. "The Role Of Libraries in Preserving Local Culture In The Pakpak Bharat Regency Library and Archives Service." *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora* 8, no. 1 (2024): 1034–41. doi:<https://doi.org/10.36526/santhet.v8i1.3918>.
- Maqsuroh, Khurum, Nurul Ayu Fadilah, Nur Tamimah, and Sufinatin Aisida. "Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Film Di Kelas X Pada Mata Pembelajaran SKI Di MA Urwatul Wutsqo." *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam Vol. 7*, no. 2 (2025): 381–90. doi:<https://doi.org/10.54437/ilmuna.v7i2.2344>.
- Maryati, Fitriani Rahayu, Rauhun Jannah. "Analisi Implementasi Pemanfaatan Video Animasi Kartun Melalui Platform Youtube Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Di SDN 1 Medana Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2024/2025." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 12, no. 2 (2026): 219–26. doi:<https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13753/9595>.
- Mekarisce, Arnild Augina. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat* 12, no. 3 (2020): 145–51. doi:<https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>.
- Mettaserani, Dewi Yashinta, and Carina Nina. "Sarana Edukasi Hiburan Dan Rekreasi Kweetang." *Jurnal Stupa : Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur* 2, no. 1 (2020): 795–806. doi:<https://doi.org/10.24912/stupa.v2i1.6827>.
- Moh. Hosnan Arisandi, Evi Lailatus Sa'adah, Anis Sofiya Rahayu. "Peran Perpustakaan Sekolah Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa." *Regulate: Jurna; Ilmu Pendidikan, Hukum Dan Bisnis* 1, no. 2 (2024): 126–37. doi:<https://doi.org/10.61166/regulate.v1i2.25>.
- Moh Fatkhur Rozaq, Saeful Anam, Nashrullah. "Analisis Data Penelitian Kualitatif." *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 5, no. 2 (2026): 1566–77. doi:<https://doi.org/10.35931/pediaqu.v5i2>.
- Muhibar, Nuraulia. "Pencapaian Aktualisasi Diri Dalam Film Dokumenter." *Layar: Jurnal Ilmiah Seni Media Rekam* 8, no. 2 (2021): 129–46. doi:<https://doi.org/10.26742/layar.v8i2.1915>.
- Muhtadi, Faiz. "Pendekatan Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Konsep, Implementasi, Dan Tantangan." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 4 (2025): 324–42. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36715>.
- Mulyadi, Lintang. "Studi Kualitatif Tentang Perilaku Konsumen Dalam Memilih

- Produk Lokal.” *Inkubis : Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 7, no. 1 (2025): 31–45.
doi:<https://doi.org/10.59261/inkubis.v7i1.106>.
- Mutiara Shalehah Misbah, Marlini. “Pemanfaatan Layanan Perpustakaan Di Era Modern Sebagai Sumber Informasi Bagi Pemustaka.” *Al-Kuttab : Jurnal Kajian Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan* 3, no. 2 (2021): 1–10.
doi:<https://doi.org/10.24952/ktb.v3i2.3087>.
- Nafisah Qurrota Ayun, Hesti Asriwandari. “Pemilihan Layanan Menonton Film Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Pemerintahan Dan Ilmu Politik Universitas Riau.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 11, no. 3 (2025): 229–37.
doi:<https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11636/8043>.
- Nasrullah, Khoirunnisa Aprilia, Tawakkal, Fauzan Hidayatullah. “Peran Perpustakaan Sebagai Tempat Rekreasi Di Perpustakaan RSUD Tengku Rafi’an.” *Literatify: Trends in Library Developments* 7, no. 1 (2026): 72–86.
<https://doi.org/10.24252/literatify.v7i1.66120>:<http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/literatify/article/view/66120/25091>.
- Nasution, Abdul Fattah. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edited by Meyniar Albina. Bandung: Harfa Creative, 2023.
- Neliwati, Tamimi Mujahid, Rizqi Almaajid, Kenara, Alfie Ridho. “Urgensi Metode Penelitian Dalam Menjamin Keabsahan Data Dan Temuan Ilmiah.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 4 (2025): 283–94.
doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38984>.
- Ni’mah Fitriatun, Angela, Denaya, Putri Dwi Nurhadidah, Della Meirani, and Adrian M. “Implementasi Teknologi Multimedia Untuk Mewujudkan Perpustakaan Interaktif Dan Edukatif.” *IJoEd: Indonesian Journal on Education* 2, no. 1 (2025): 148–53.
doi:<https://ijoed.org/index.php/ijoed/article/view/240/140>.
- Nisa Rahmaliya, Choirun Niswah, Sri Eva Mislawaty. “Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah Sebagai Pusat Sumber Belajar Di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang.” *Peshum : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 5, no. 1 (2025): 1822–34. doi:<https://doi.org/10.56799/peshum.v5i1.14544>.
- Noviarini, Tiara. “Peran Chatgpt Dalam Pembelajaran Menulis Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa Ekonomi Syariah: Perspektif Mahasiswa Di STIES Mitra Karya Bekasi.” *J-SES : Journal of Science, Education and Studies* 4, no. 3 (2025): 1–10. doi:<https://doi.org/10.30651/jses.v4i3.28845>.
- Novindra, Farisa Nisa, Ramadhani Fitria, and Marlini Puspita Sari Shafira, Ardoni. “Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Destinasi Rekreasi Edukatif.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025): 2361–66.
doi:<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24598/16747>.
- Nur Muhamad Afifuddin, Saihu Made. “Pengolahan Data.” *Journal of Applied Linguistics and Literature* 2, no. 11 (2024): 163–75.
doi:<https://jurnal.kolibi.org/index.php/scientica/article/view/2764/2672>.
- Nurfajriani, Wiyanda Vera, Mahendra Arivan Ilhami Muhammad Wahyu, Sirodj

- Rusdy Abdullah, and Afghani M Win. "Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 17 (2024): 826–33. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>.
- Nurnida Usholicchah, Muvtia Agustina, Mitra Dwi Utami, Anisa Tusaqdia, Lusi Barokah 5), Febriyanti. "Perpustakaan Sebagai Pusat Sumber Belajar." *Journal of Law, Administration, and Social Science* 4, no. 4 (2024): 614–23. doi:<https://doi.org/10.54957/jolas.v4i4.850>.
- Oktadiani, Illa. "Analisis Pemenuhan Fungsi Rekreasi Bagi Pemusta Pada Perpustakaan Umum Kabupaten Solok." *JIPIS : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi Islam* 2, no. 1 (2023): 19–30. doi:<https://doi.org/10.31958/jipis.v2i1.8814>.
- Pariyanti, Erna Fitri Widayati, Risty Prasetyawati, Tiara Dianing Pratiwi. "Ruang Inspirasi (Inovasi, Prestasi, Dan Rekreasi): Terobosan Perpustakaan Masa Kini." *Pustakaloka: Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan* 16, no. 1 (2024): 94–109. doi:<https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v16i1.7434>.
- Perez, Natalie. "N-Sizes, Attributes, and A Priori Sampling: A Qualitative Sampling Model for Large, Heterogeneous Populations." *American Journal of Qualitative Research* 8, no. 3 (2024): 193–207. doi:<https://doi.org/10.29333/ajqr/14895>.
- Permata Hati Hasibuan, Maimunah, Risnita, and Jailani M. Syahrani. "Perumusan Masalah Ilmiah Variabel Dan Fokus Dalam Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini." *Dzurriyat: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2023): 23–35. doi:<https://doi.org/10.61104/jd.v1i1.19>.
- Putra, Eka Mahendra. "Konsep Umum Penelitian Kualitatif Pada Ranah Pendidikan." *Dahzain Nur* 15, no. 1 (2025): 10–17. doi:<https://doi.org/10.69834/dn.v15i1.282>.
- Putra, Rafli Hermawan, Ilham Agiel Al-Farid, Eko Purwanto, Khaidar Ramadhani Hidayatullah, and Mochammad Raysya Putra Anugrah. "Film Dokumenter Sebagai Alat Edukasi Budaya Untuk Pembangunan Komunitas." *Jurnal Desain Komunikasi Visual* 2, no. 3 (2025): 1–13. doi:<https://doi.org/10.47134/dkv.v2i3.4277>.
- Putri, Dinda Azahra, Arta Mulya Budi Harsono, Ahmad Suriansyah, Norhikmah, and Nurhijrah. "Studi Kasus: Perspektif Guru Senior Dan Guru Baru Dalam Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar." *MARAS : Jurnal Penelitian Multidisiplin* 3, no. 4 (2025): 1505–15. doi:<https://doi.org/10.60126/maras.v3i4.1330>.
- Putri Hana Pebriana, Aulia Utamy, Dina Olyvia, Rizky Eka Putri, Nurhasanah Syahrani Situmorang, Sabri Januarti, Ghitsa Nurunnisa, Muhammad Sholeh Andreansyah. "Penggunaan Media Audiovisual Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 12, no. 1 (2026): 70–74. doi:<https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11269>.

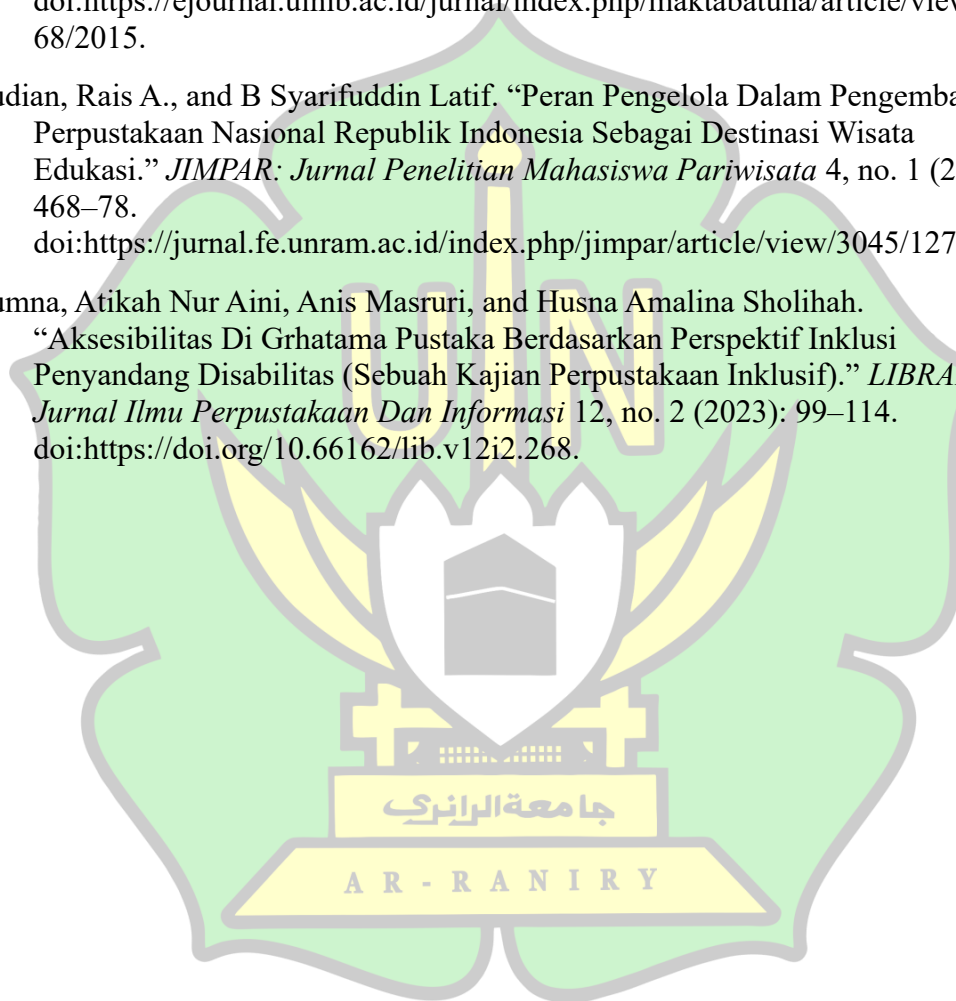
- Qomaruddin, Halimah Sa'diyah. "Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman." *Journal of Management, Accounting and Administration* 1, no. 2 (2024): 77–84. doi:<https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>.
- Rahmawati, and Hadna Suryantari. "Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 5 (2025): 1202–11. doi:<https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i5.8512>.
- Rasyid, Haqqi Abdillah, Indina Tarjiah, and Budi Santoso. "Pembelajaran Keterampilan Vokasional Tata Boga Di SLB Negeri 7 Jakarta Pada Siswa Tunagrahita Ringan." *Jpk: Jurnal Pendidikan Khusus Fakultas Pendidikan UNJ* 3, no. 1 (2024): 18–25. doi:<https://doi.org/10.21009/jpk.v3i1.66464>.
- Rawi, Hafizah Wichayani, Salsabila Adliya, Nur Ainun, Nurhayati Harahap, Rizki Akmalia, Selfi Purnama Lubis, and Syahvira Rachman. "Peralihan Kurikulum 2013 Menjadi Kurikulum Merdeka Pada Siswa Sma Melalui Inovasi Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 5969–76. doi:<https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.16093>.
- Risma Adib Mishbahuddin Zain, Nur'aini Perdani. "Implementasi Fungsi Rekreasi Perpustakaan Dalam Menumbuhkan Minat Kunjung Pemustaka (Studi Kasus Perpustakaan Satya Graha Acitya SMA Negeri 1 Purwodadi)." *Anuva : Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi* 8, no. 3 (2024): 381–96. doi:<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/view/20086/11754>.
- Robby Dzakwan, Nurizzati. "Problematisasi Layanan Audio Visual (Bioskop Mini) Di Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Payakumbuh." *Journal of Authentic Research* 5, no. 3 (2026): 5534–48. doi:<https://doi.org/10.36312/jar.v5i3.6305>.
- Sa'adah, Muftahatus, and Yoga Catur Tri Rahmayati, Gismina Prasetyo. "Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif." *Al 'Adad: Jurnal Tadris Matematika* 1, no. 2 (2022): 54–64. doi:<https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1113>.
- Safita Nia, Zikrayanti, Nazaruddin. "Analisis Pemenuhan Fungsi Rekreasi Bagi Pemustaka Di Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Aceh Tengah." *TIK Ilmew : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi* 9, no. 2 (2025): 438–50. doi:<https://journal.iaincurup.ac.id/index.php/TI/article/view/14271/3927>.
- Sahabuddin, Romansyah, Arwini Puspita, Angel Wahyuni, Asriana Putri, and Muh. Safwan Atillah Saiful. "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menonton Film Berdasarkan Persepsi Genre, Popularitas Aktor, Dan Ulasan Online Di Media Sosial Menggunakan Structural Equation Modeling (SEM)." *Jurnal Rumpun Manajemen Dan Ekonomi* 2, no. 3 (2025): 207–18. doi:<https://doi.org/10.61722/jrme.v2i3.4481>.
- Salsabila, Nayla, Sarah Annisa, Syifa Fadhila, and Syifa Nur Khairani. "Transformasi Perilaku Penonton Di Era Digital : Faktor-Faktor Yang

- Mempengaruhi Kunjungan Ke Bioskop Di Indonesia.” *Jurnal CommLine* 10, no. 1 (2025): 56–68. doi:<http://dx.doi.org/10.36722/cl.v10i1.3814>.
- Samsul Bahri, Yasir Arafat, Muhyar. “Manajemen Perpustakaan Sebagai Pusat Sumber Belajar Di Sekolah.” *Rengas: Jurnal Pelita Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (2026): 66–78.
doi:<https://jurnalpelitanegribelantaraya.com/index.php/rengas/article/view/343/270>.
- Saputra, Dwi Fajar. “Program Literasi Informasi Sebagai Sarana Peningkatan Layanan Perpustakaan.” *Jurnal Abdimas Mahakam* 8, no. 01 (2024): 297–301. doi:<https://doi.org/10.24903/jam.v8i01>.
- Septiani, Yuni, Edo Arribe, Diansyah Risnal. “Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sequal.” *Jurnal Teknologi Dan Open Source* 3, no. 1 (2020): 131–43.
doi:<https://doi.org/10.36378/jtos.v3i1.549>.
- Septy Nurfadhillah, Siti Fadhillatul Barokah, Siti Nur’alfiah, and Annisa Ardhana Yanti Nida Umayyah. “Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 MI AL Hikmah 1 Sepatan.” *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2021): 149–65.
doi:<https://doi.org/10.36088/pensa.v3i1.1274>.
- Setiowati, Lilis, and Saipul Annur. “Pengelolaan Sarana Pendidikan Dalam Menunjang Kegiatan Pembelajaran.” *Jambura Journal of Educational Management* 4, no. 1 (2023): 223–33.
doi:<https://doi.org/10.37411/jjem.v4i1.2695>.
- Setiyadi, Bradley. “Pemanfaatan Dan Pengelolaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Menunjang Proses Pembelajaran.” *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi* 3, no. 1 (2023): 150–61.
doi:<https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i1.6948>.
- Sholikhul Huda, Mochamad Nur Salim, Bakhrudn All Habsy. “Uji Validitas Dalam Penelitian Kualitatif.” *Ahad: Multidisciplinary Journal of Islamic Studies* 1, no. 2 (2025): 111–19. doi:<https://doi.org/10.64131/ahad.v1i2.54>.
- Sifa, Afi Layyinus, and Rizkiyah Gustiana Najiullah. “Representasi Pendidikan Dalam Film Indonesia Kontemporer.” *Tadabbur: Jurnal Integrasi Keilmuan* 3, no. 02 (2024): 116–24. doi:<https://doi.org/10.15408/tadabbur.v3i02.43727>.
- Siti Agusma, Agus Susilo, Marianita. “Peran Edukatif Perpustakaan Desa Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Literasi Masyarakat.” *Bidar Education: Journal of Educational Research and Innovation* 1, no. 2 (2026): 163–72. doi:<https://doi.org/10.67200/bidar.v1i2.47>.
- Siti Aisyah, Elva Rahmah. “Peran Perpustakaan Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Bagi Mahasiswa Universitas Negeri Padang.” *Jurnal Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran* 3, no. 1 (2025): 14–25.
doi:<https://doi.org/10.58812/spp.v3i01.506>.
- Siti Riyani, Joko Wasisto, and Program. “Menggali Potensi Penayangan Film

- Adaptasi Dari Buku Sebagai Media Promosi Di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas RI).” *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi* 5, no. 3 (2021): 365–76.
doi:<https://doi.org/10.14710/anuva.5.3.365-376>.
- Slamet Khoeron. “Bioskop 6 Dimensi (6D) Di Perpustakaan: Strategi Menarik Minat Kunjung Anak Di Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta.” *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia* 7, no. 2 (2024): 177–93.
doi:<https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/36878>.
- Sri Wahyuni, Makmur Sukri. “Analisis Fungsi Perpustakaan Dalam Pendidikan Di Indonesia.” *Visa: Journal of Visions and Ideas* 3, no. 3 (2023): 1084–91.
doi:<https://doi.org/10.47467/visa.v3i3.5670>.
- Sugita, W. “Meningkatkan Edukasi Kearsipan Di Lingkungan Perpustakaan Perguruan Tinggi.” *Msip: Jurnal Media Sains Informasi Dan Perpustakaan* 5, no. 2 (2025): 54–66.
doi:<https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/msip/article/view/6658/2058>.
- Syadila, Febiyana. “Entertainment Dunia Perpustakaan Di Era 4.0: Meningkatkan Minat Baca Dengan Menjadikan Perpustakaan Sebagai Tempat Atau Pusat Informasi Yang Menghibur.” *Jurnal Pustaka Budaya* 8, no. 1 (2021): 38–44.
doi:<https://doi.org/10.31849/pb.v8i1.4052>.
- Syafiqoh, Salwa, and Dasrun Hidayat. “Pengaruh Film Dokumenter Nada Nusantara Terhadap Kesadaran Siswa Smk Dalam Pelestarian Budaya Lokal (Survei Terhadap Siswa Kelas XI SMKN 10 Bandung).” *Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik* 11, no. 1 (2024): 119–30.
doi:<https://doi.org/10.37676/professional.v11i1.6130>.
- Syauqi, Muhammad Raihan As, Bayu Bambang Nurfaui, Harkat Hadi Saputra, Yohanna Zuriyah, and Tedi Priatna. “Kajian Teknik Analisis Data Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methods Dalam Artikel Jurnal Nasional Indonesia: Systematic Literature Review.” *INTERDISIPLIN: Journal of Qualitative and Quantitative Research* 3, no. 1 (2026): 25–34.
doi:<https://doi.org/10.61166/interdisiplin.v3i1.144>.
- Togarman Damanik, Ulung Napitu, Hisarma Saragih. “Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Di Sekolah Menengah Atas.” *Journal on Education* 5, no. 4 (2023): 14224–34.
doi:<https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2444>.
- Unyil, Pauzi. “Perpustakaan Sebagai Wahana Edukasi Dan Rekreasi Kreatif.” *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi* 9, no. 1 (2025): 194–206. doi:<https://dx.doi.org/10.17977/um008v9i12025p197-209>.
- Vitriana, Novita. “Transformasi Perpustakaan Di Era Digital Native.” *LIBRARIUM : Library and Informasion Science Journal* 1, no. 1 (2024): 59–69. doi:<https://doi.org/10.53088/librarium.v1i1.693>.
- Wasto Yuhdi, Budi Handrianto. “Perpustakaan Dalam Peradaban Islam.” *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal* 6, no. 1 (2024): 118–25.

doi:<https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i1.290>.

- Wuryan, Muhamad Bisri Mustofa; Amelia Rosnada; Siti. “Komunikasi Interpersonal Sebagai Strategi Peningkatan Pemanfaatan Layanan Perpustakaan Di Era Digital.” *At-Tanzir: Jurnal Prodi Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 14, no. 2 (2023): 21–40.
doi:<https://doi.org/10.47498/tanzir.v14i2.2127>.
- Yenianti, Ifonilla. “Analisis Pemikiran Sulistyo Basuki Dan Wiji Suwarno Tentang Fungsi Perpustakaan Dalam Masyarakat.” *MAKTABATUNA : Jurnal Kajian Kepustakawanan* 3, no. 1 (2021): 108–24.
doi:<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/maktabatuna/article/view/3168/2015>.
- Yudian, Rais A., and B Syarifuddin Latif. “Peran Pengelola Dalam Pengembangan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Sebagai Destinasi Wisata Edukasi.” *JIMPAR: Jurnal Penelitian Mahasiswa Pariwisata* 4, no. 1 (2026): 468–78.
doi:<https://jurnal.fe.unram.ac.id/index.php/jimpar/article/view/3045/1276>.
- Yumna, Atikah Nur Aini, Anis Masruri, and Husna Amalina Sholihah. “Aksesibilitas Di Grhatama Pustaka Berdasarkan Perspektif Inklusi Penyandang Disabilitas (Sebuah Kajian Perpustakaan Inklusif).” *LIBRARIA: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi* 12, no. 2 (2023): 99–114.
doi:<https://doi.org/10.66162/lib.v12i2.268>.





SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 1049/Un.08/FAH/KP.004/04/2026

TENTANG

PERPANJANGAN SK BIMBINGAN SKRIPSI/KARYA ILMIAH/TUGAS AKHIR MAHASISWA
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
ATAS SK NOMOR : 2523/Un.08/FAH/KP.004/10/2025

DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi/karya ilmiah/tugas akhir mahasiswa pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh di pandang perlu perpanjangan SK bimbingan skripsi/karya ilmiah/tugas akhir tersebut;
- b. bahwa saudara yang namanya tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi/karya ilmiah/tugas akhir.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 44 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
5. Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 44 Tahun 2023 tentang Panduan Akademik bagi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
6. Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 200 Tahun 2024 tentang Standar Mutu Penyusunan Tugas Akhir Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH TENTANG PERPANJANGAN SK BIMBINGAN SKRIPSI/KARYA ILMIAH/TUGAS AKHIR MAHASISWA FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH.

- Kesatu : Menunjuk saudara :
- 1). Dr. Zubaidah, S.Ag., M.Ed. (Pembimbing Pertama)
- 2). Siti Aminah, S.IP., M.M.L.S. (Pembimbing Kedua)

Untuk membimbing Skripsi mahasiswa

Nama : Adinda Aulia Ginting Suka

NIM : 210503025

Prodi : Ilmu Perpustakaan (IP)

Judul : Analisis Pemanfaatan Teater Library Sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi:
Studi Kasus Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh

Perpanjangan Masa Bimbingan : Enam Bulan TMT (09 April s/d 09 Oktober 2026)

- Kedua : Kepada pembimbing tunggal tersebut diberi hak sepenuhnya untuk merevisi judul/kerangka skripsi/karya ilmiah/tugas akhir tersebut dengan sepengetahuan fakultas.
- Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila terdapat kekeliruan dalam penetapannya.

Ditetapkan di Banda Aceh

Pada Tanggal 06 April 2026

Dekan,


Syarifuddin

Tembusan :

1. Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry;
2. Pembimbing skripsi/karya ilmiah/tugas akhir
3. Dosen Penasehat Akademik yang bersangkutan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;
5. Arsip



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : 758/Un.08/FAH.I/PP.00.9/03/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Adab Dan Humaniora UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 210503025

Nama : ADINDA AULIA GINTING SUKA

Program Studi/Jurusan : Ilmu Perpustakaan

Alamat : Jalan.nenas 1 Lingkungan 1 Suka Ramai

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Adab Dan Humaniora bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **ANALISIS PEMANFAATAN THEATER LIBRARY SEBAGAI SARANA REKREASI DAN EDUKASI : STUDI KASUS DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN ACEH**

Banda Aceh, 21 April 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Nazaruddin, S.Ag., S.S., M.L.I.S., Ph.D.
NIP. 197101101999031002

Berlaku sampai : 04 Juni 2026

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y



PEMERINTAH ACEH
DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN ACEH

Jl.T.Nyak Arief Telepon : (0651) 7552323, Faximile : (0651) 7551239

Laman : arpus.acehprov.go.id, pos-el : arpus.acehprov.go.id

Banda Aceh, 07 Januari 2026
18 Rajab 1447

Nomor : 400.14.5.6/014/2026
Lampiran : -
Sifat : Biasa
Hal : Penelitian Ilmiah Mahasiswa

Yang Terhormat :

Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan
Fakultas Adab dan Humaniora - UIN AR RANIRY
di –
Banda Aceh

- Sehubungan dengan surat Saudara Nomor: 3336/Un.08/FAH.1/PP.00.9/12/2025 tanggal 30 Desember 2025 tentang hal tersebut di atas, dapat disampaikan bahwa pada prinsipnya kami tidak berkeberatan dan dapat menerima Mahasiswa Saudara:

No	Nama	NPM	Jurusan
1.	Adinda Aulia Ginting Suka	210503025	Ilmu Perpustakaan

Untuk melakukan Penelitian pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh.

- Kami berharap selama melakukan Penelitian agar yang bersangkutan tetap disiplin, dan mentaati segala ketentuan yang berlaku di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh.
- Demikian disampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

KEPALA DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN



Dr. SYARIDIN, S.Pd, M.Pd
PEMBINA UTAMA MADYA
NIP. 197012311995121033

TAMPILAN LAYANAN THEATER LIBRARY



Gambar Fasilitas , Kursi Untuk Pemustaka Duduk



Gambar fasilitas, layar LED HD dan Sistem Suara *Dolby 7.2*



Gambar Suasana Saat Pustakawan Memberikan Arahan



Gambar Suasana Saat Penayangan Film Sedang Berlangsung

KONSEP LIBRARY THEATER

1. Mengadopsi model bioskop pada umumnya.
2. Kapasitas 75 kursi, layar LED HD, sistem suara Dolby 7.2.
3. Film bertema edukatif: sejarah, budaya, sosial, dokumenter dan animasi.
4. Menayangkan film produksi lokal (Aceh) dan nasional.
5. Diskusi pasca-nonton: kritik, refleksi, dan literasi media.

JADWAL DAN TEMPAT

- Pemutaran rutin: Selasa, Kamis, dan Sabtu
- Lokasi: Gedung Layanan Perpustakaan, Lantai 3, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh
- Pemutaran tambahan berdasarkan permintaan: sekolah, universitas, komunitas, sineas, dll.

TUJUAN INOVASI

1. Meningkatkan minat baca dan literasi kritis masyarakat.
2. Menjadikan perpustakaan sebagai ruang belajar nonformal berbasis sinema.
3. Menjadi media reflektif nilai sosial, budaya, sejarah, dan kebangsaan.
4. Mendorong ekspresi dan kreativitas komunitas dan sineas lokal.
5. Menumbuhkan penonton aktif dan sadar isu.

DATA STATISTIK



Kenaikan signifikan pada bulan Juni 2025
 Penurunan pada saat bulan Ramadhan, libur Universitas dan sekolah

**TAMPILAN PEDOMAN PEMANFAATAN LAYANAN THEATER
LIBRARY**



**PEDOMAN
PEMANFAATAN
LAYANAN LIBRARY
THEATER SEBAGAI
PUSAT PENDIDIKAN
BERBASIS SINEMA**

**DINAS PERPUSTAKAAN DAN
KEARSIPAN ACEH
TAHUN 2024**

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Bab I : Pendahuluan	1
1. Dasar Hukum	1
2. Pengertian	2
3. Tujuan.....	2
4. Sasaran	2
Bab II : Pengoperasian Layanan Library Theater	3
A. Tanggung jawab operasional	3
B. Materi film	3
C. Kerjasama teknis dengan pihak lain.....	3
D. Hal-hal yang dilarang	3
E. pelaporan	3
F. pelatihan dan petunjuk pengelolaan	3
G. evaluasi	4
Bab III : Penutup	5
A. SOP pelayanan Library Theater.....	5

KATA PENGANTAR

Sebagai sebuah karya seni, Film adalah salah satu karya seni yang sangat akrab dengan masyarakat, setiap hari beranekaragam judul dan jenis film disuguhkan kepada kita melalui televisi di rumah, baik film produksi nasional maupun produk impor, baik film layar lebar maupun sinetron.

Sebagai sebuah media, film sangat efektif untuk menyampaikan pesan. Dengan menyaksikan sebuah film tanpa disadari seseorang akan dapat terbawa kedalam alur cerita film tersebut sehingga meninggalkan kesan yang mendalam dalam ingatan. Melalui proses seperti itulah aliran pesan dari pembuat film diterima oleh penonton.

Library Theater yang desain interiornya menyerupai bioskop pada umumnya adalah salah satu terobosan terbaru yang sejalan dengan isi dari Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan yang mempunyai fungsi sebagai pusat pembelajaran, penelitian, pendidikan, pusat rekreasi pemustaka (pengunjung perpustakaan), serta sebagai pusat literasi masyarakat sepanjang hayat, menjadikan Library Theater sebagai sebuah layanan publik yang memadukan antara fungsi sinema, edukatif, rekreasi dan hiburan dalam satu ruang yang terintegrasi, inklusif, menarik dan partisipatif.

Agar program pemanfaatan layanan Library Theater ini dapat berjalan dengan lancar, perlu diatur tata cara pengelolaan layanan Library Theater secara baku dalam satu modul.

Demikian sebagai pengantar, mudah-mudahan langkah kecil yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat dan berkontribusi dalam membentuk manusia Indonesia yang berkarakter positif melalui film-film yang edukatif, mengangkat budaya lokal dan sejarah bangsa.

Banda Aceh, 24 Oktober 2024

KEPALA DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN ACEH



Dr. EDI YANDRA, S.STP, MSP.

PEMBINA UTAMA MADYA

NIP. 197511051996121002

BAB I PENDAHULUAN

Sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, pada pasal 3 disebutkan bahwa perpustakaan mempunyai fungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan literasi masyarakat, kecerdasan dan keberdayaan bangsa, maka Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh membuat terobosan baru yaitu memberikan sebuah layanan baru yang bernama Layanan Library Theater.

Library Theater ini diperuntukkan untuk seluruh lapisan masyarakat Aceh dengan rentang usia 10 tahun keatas yang berkunjung ke Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh yang terletak di gedung layanan perpustakaan di Lamugop Kota Banda Aceh.

Film-film yang diputardi Library Theater adalah film-film dokumenter yang berisi nilai-nilai edukasi, agama, budaya dan sejarah bangsa. Baik film yang diproduksi oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh maupun film-film hasil kerjasama dengan pihak lainnya, dimana setelah menonton, pemustaka akan dilibatkan pada kegiatan diskusi atau bedah film, untuk menggali kemampuan literasi visual pemustaka dan menyimpulkan tentang makna dari sebuah film yang diputar tersebut.

A. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Nomor 24 Tahun 1956 tentang Pembentukan Daerah Otonomi Propinsi Atjeh dan Perubahan Peraturan Pembentukan Propinsi Sumatera Utara;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2006 tentang Pemerintahan Aceh;
3. Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan;
4. Undang-undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah sebagaimana telah diubah beberapa kali terakhir dengan Undang-Undang Nomor 9 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Undang -Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 2014 tentang Pelaksanaan Undang - undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan;
6. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 13 Tahun 2006 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 59 Tahun 2007 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 13 Tahun 2006 tentang Pedoman Pengelolaan Keuangan Daerah;
7. Qanun Aceh Nomor 1 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Keuangan Aceh;
8. Qanun Aceh Nomor 13 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Aceh;
9. Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2022 tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Aceh Tahun Anggaran 2024;
10. Qanun Aceh Nomor 9 Tahun 2022 tentang Penyelenggaraan Perpustakaan
11. Qanun Aceh Nomor 3 Tahun 2023 tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Aceh Tahun Anggaran 2024;
12. Peraturan Gubernur Aceh Nomor 16 Tahun 2024 tentang Penyelenggaraan Perpustakaan Digital.

B. Pengertian

1. Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata social dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.
2. Library Theater adalah sebuah ruangan di dalam gedung layanan perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh yang berfungsi untuk memberikan tontonan yang bersifat edukatif kepada seluruh lapisan masyarakat Aceh secara gratis.
3. Pemandu adalah staf dari Bidang Layanan Perpustakaan yang diberi tugas untuk memandu pemustaka yang menonton di dalam ruang Library Theater.
4. Unit Pelaksana Teknis adalah Bidang Layanan Perpustakaan yang diberikan tanggung jawab tentang pemanfaatan Layanan Library Theater.
5. Satuan Kerja adalah Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh sebagai pemilik ruang Library Theater.
6. Pembangunan karakter bangsa adalah proses melakukan perubahan dari semula tidak ada menjadi ada, atau dari rendah menjadi lebih tinggi atau dari kurang baik menjadi lebih baik lagi.
7. Literasi masyarakat adalah kemampuan kolektif masyarakat dalam membaca, menulis, memahami, berfikir kritis dan menggunakan informasi dalam kehidupan sehari-hari dalam berbagai konteks, yaitu pendidikan, ekonomi, sosial, budaya dan digital.

C. Tujuan

1. Memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk menikmati film dalam rangka meningkatkan minat baca dan literasi kritis melalui visual.
2. Menjadi ruang belajar nonformal berbasis sinema edukatif
3. Mengoptimalkan upaya pembangunan karakter bangsa melalui media visual yang mengangkat film yang mempunyai nilai pendidikan, sosial, budaya, agama dan sejarah bangsa serta kearifan lokal.
4. Mendorong dan mengapresiasi kreatifitas sineas lokal dan segenap potensi sumber daya untuk memajukan literasi masyarakat.

D. Sasaran

1. Anak-anak dan remaja : untuk menumbuhkan minat baca dan kreativitas melalui film.
2. Keluarga : sebagai kegiatan edukatif dan rekreasi bersama.
3. Masyarakat umum : memperluas akses masyarakat terhadap hiburan yang berkualitas.
4. Komunitas lokal : memperkuat ikatan social dan menjadikan perpustakaan sebagai pusat aktivitas berbagai komunitas.
5. Sineas perfilman : memberi platform untuk tampil dan berinteraksi.
6. Pendidik : untuk mendukung pembelajaran interaktif.

BAB II PENGOPERASIAN LAYANAN LIBRARY THEATER

A. Tanggung jawab Operasional

Tanggung jawab operasional layanan Library Theater dibebankan kepada Bidang Layanan Perpustakaan.

B. Materi Film

1. Tema film yang diputar adalah yang mempunyai nilai pendidikan, agama, budaya, dan sejarah bangsa.
2. Dengan persetujuan Kepala Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh, satuan-satuan kerja juga dapat menyediakan sendiri materi film yang akan dipertunjukkan.

C. Kerjasama Teknis dengan Pihak Lain

1. Dalam hal pemutaran film, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh dapat melakukan kerjasama teknis dengan pihak lain.
2. Kerjasama sebagai mana tersebut pada angka satu dilakukan sesuai dengan peraturan dengan tidak melanggar hak cipta dan perundang-undangan yang berlaku.

D. Hal-hal yang Dilarang

1. Menggunakan fasilitas Library Theater untuk komersial.
2. Menggunakan untuk kepentingan politik.
3. Memutar film-film yang tidak sesuai dengan peningkatan literasi dan pembangunan karakter bangsa
4. Bagi masyarakat pengunjung, tidak dibenarkan membawa masuk makanan yang berbau kedalam ruang Library Theater, merusak sarana dan prasarana, merekam film, merokok, membuang sampah sembarangan, dan berbicara dengan suara keras.

E. Pelaporan

1. Bidang yang ditunjuk sebagai penanggungjawab Library Theater membuat laporan berkala tentang operasional Library Theater kepada Kepala Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh.
2. Dalam laporan tersebut mencakup keadaan tempat dan waktu pelayanan Library Theater, perkiraan jumlah penonton dan hasil (out come) yang dihasilkan dari adanya layanan Library Theater tersebut.

F. Pelatihan dan Petunjuk Pengelolaan

1. Pihak yang mengadakan sarana dan prasarana di dalam ruang Library Theater memberikan pelatihan kepada staf bidang Layanan Perpustakaan, yang disebut pemandu Library Theater.

2. Pelatihan seperti pada point satu mencakup tentang operasional LED (layar) theater, sound system, dll yang diperlukan.
3. Terhadap sarana atau hal-hal lain yang terjadi pada saat pemutaran film, pemandu dapat berkonsultasi kembali dengan pihak pengembang tersebut.

G. Evaluasi

1. Evaluasi dilakukan oleh pimpinan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh secara berkala.
2. Evaluasi mencakup keseluruhan operasional, program, hambatan, dan indicator keberhasilan serta kepatuhan terhadap nota kesepahaman yang telah dibuat.

BAB III

PENUTUP

Sebagaimana dipahami semua pihak, bahwa kemajuan literasi serta pembangunan karakter bangsa merupakan tugas dari kita semua, pemerintah dan masyarakat. Film sebagai suatu bentuk karya seni yang sangat populer memiliki peluang untuk menjadi sarana kemajuan literasi melalui pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya, di yakini akan dapat meninggalkan kesan yang mendalam bagi penonton. Oleh karena itu perlu dibuat terobosan baru guna kemajuan literasi melalui media visual ini, selain berfungsi sebagai hiburan berkualitas bagi masyarakat.

Dengan terbitnya pedoman ini diharapkan kegiatan layanan Library Theater dapat berjalan dengan baik, menemui sasaran yang diinginkan dan terakhir akan meningkatkan angka literasi di Aceh.

**HASIL WAWANCARA DENGAN PEMUSTAKA (YANG TELAH
BERKUNJUNG KE *THEATER LIBRARY*)**

Identitas Responden 1	
1. Nama	: NB
2. Usia	: 18 Tahun
3. Jenis Kelamin	☐ Laki-laki ☒ Perempuan
4. Jenjang Pendidikan	☐ SD ☐ SMP ☐ SMA/SMK ☒ MAN ☐ Mahasiswa/PT ☐ Umum
5. Datang ke <i>Theater Library</i>	☐ Mandiri/sendiri ☒ Bersama teman ☐ Rombongan sekolah ☐ Bersama keluarga
6. Frekuensi kunjungan ke <i>Theater Library</i>	☐ Pertama Kali ☒ Pernah Datang Sebelumnya

No.	Pertanyaan	keterangan Jawaban
Frekuensi dan Motivasi Kunjungan		
1.	Sudah berapa kali mengunjungi <i>Theater Library</i> ?	“Sudah 2 kali mengunjungi <i>Theater Library</i> ”
2.	Apa yang menjadi alasan berkunjung ke <i>Theater Library</i> ?	“Saya sering ke perpustakaan untuk belajar. Terus saya dengar pengumuman melalui pengeras suara (<i>PA Ssystem</i>), “pintu theater telah dibuka”. Kebetulan saya bukan tipe

		orang yang bisa langsung fokus belajar terus, kadang saya butuh <i>refreshing</i> , jadi saya datang ke theater library.”
3.	Apakah datang khusus ke <i>Theater Library</i> atau sambil kegiatan lain? Seperti meminjam buku, membaca atau mengerjakan tugas	“Sambil, karena awalnya saya ke perpustakaan buat belajar.”
4.	Karena di Aceh tidak ada bioskop, apakah menurut kamu <i>Theater Library</i> ini bisa menjadi alternatif pengganti bioskop?	“Bisa jadi pengganti bioskop. Malah di sini lebih bagus, karena untuk bangku laki-kali dan perempuan dipisah, jadi bikin saya lebih nyama. Tidak seperti bioskop pada umumnya, yang digabung.”.
Fungsi Rekreasi (Hiburan)		
5.	Apa menonton film di <i>Theater Library</i> memberikan hiburan/kesenangan bagi kamu? Jelaskan bagaimana perasaan kamu selama menonton	“Film yang ditayangkan tentang fenomena alam, seru karena ada gambaran aksinya, kebetulan saya juga suka geografis.”
Fungsi Edukasi (Pembelajaran)		
6.	Apa film yang ditonton memberikan pengetahuan atau wawasan baru? Jika ya, pengetahuan/wawasan apa yang kamu dapatkan?	“Film yang saya tonton film bencana alam, nama filmnya <i>Earth;Snowball</i> , saya mendapatkan dari film itu, saya dapat pengetahuan baru, bahwa hampir seluruh bumi menjadi bola salju, tertutup lapisan es, itu karena perubahan iklim.”
Pengalaman Menonton		

7.	Bagaimana pendapat kamu tentang kenyamanan ruangan dan kualitas fasilitas di <i>Theater Library</i> ? (tempat duduk, suhu ruangan, pencahayaan layar)	“Untuk tempat duduknya nyaman saja, apalagi bisa milih mau duduk dimana, tapi yang khusus bangu perempuan, seperti depan atau belakang. Untuk Suhu ruangan dan pencahaayan layar nyaman nyaman juga.”
8.	Jenis film apa yang paling diminati untuk ditonton di <i>Theater Library</i> ? Mengapa?	“Tentang kebencanaan yang ada gambaran aksinya.”
9.	Apa saran kamu untuk layanan <i>Theater Library</i> di masa depan? (jenis film dan fasilitas)	“Jenis film yang ditayangin banyakin film lokal, yang bagus, seperti film anak bangsa.”



Identitas Responden 2	
1. Nama	: LI
2. Usia	: 18 Tahun
3. Jenis Kelamin	☐ Laki-laki ☒ Perempuan
4. Jenjang Pendidikan	☐ SD ☐ SMP ☐ SMA/SMK ☒ MAN ☐ Mahasiswa/PT ☐ Umum
5. Datang ke <i>Theater Library</i>	☐ Mandiri/sendiri ☒ Bersama teman ☐ Rombongan sekolah ☐ Bersama keluarga
6. Frekuensi kunjungan ke <i>Theater Library</i>	☐ Pengunjung Baru (Pertama Kali) ☒ Pengunjung Rutin (Pernah Datang Sebelumnya)

No.	Pertanyaan	keterangan Jawaban
Frekuensi dan Motivasi Kunjungan		
1.	Sudah berapa kali mengunjungi <i>Theater Library</i> ?	“Sudah 3 kali mengunjungi <i>Theater Library</i> ”
2.	Apa yang menjadi alasan berkunjung ke <i>Theater Library</i> ?	“Pertama diajak teman, terus ketagihan karena filmnya seru. Waktu itu juga kebetulan cepat pulang sekolah, bosan nggak tau mau ngapain, jadi datang ke theater lagi.

3.	Apakah datang khusus ke <i>Theater Library</i> atau sambil kegiatan lain? Seperti meminjam buku, membaca atau mengerjakan tugas	“Datang pertama kali khusus, diajak teman, datang lagi karena ketagihan, suka sama filmnya, karena seru.”
4.	Karena di Aceh tidak ada bioskop, apakah menurut kamu <i>Theater Library</i> ini bisa menjadi alternatif pengganti bioskop?	“Bisa banget, di Aceh kan nggak ada bioskop. Nonton di sini ramai-ramai lebih seru, apalagi gratis.”
Fungsi Rekreasi (Hiburan)		
5.	Apa menonton film di <i>Theater Library</i> memberikan hiburan/kesenangan bagi kamu? Jelaskan bagaimana perasaan kamu selama menonton	“Iya terhibur, hiburan sejarah karena filmnya tentang sejarah, suka dan kepo tentang zaman dulu.”
Fungsi Edukasi (Pembelajaran)		
6.	Apa film yang ditonton memberikan pengetahuan atau wawasan baru? Jika ya, pengetahuan/wawasan apa yang kamu dapatkan?	“Ada, waktu itu film yang saya tonton tentang film sang <i>Kiai Hasyim Asy'ari</i> , dari film itu saya jadi tau bahwa betapa pentingnya sejarah untuk mempertahankan persatuan dalam melawan penjajah.”
Pengalaman Menonton		
7.	Bagaimana pendapat kamu tentang kenyamanan ruangan dan kualitas fasilitas di <i>Theater Library</i> ? (tempat duduk, suhu ruangan, pencahayaan layar)	“Tempat duduknya nyaman. Tapi pencahayaan layarnya kadang terang kali, jadi sakit mata.”

8.	Jenis film apa yang paling diminati untuk ditonton di <i>Theater Library</i> ? Mengapa?	“Film tema bencana alam, karena suka yang ada aksi-aksinya gitu.”
9.	Apa saran kamu untuk layanan <i>Theater Library</i> di masa depan? (jenis film dan fasilitas)	“Semoga tema filmnya sering diganti, ditambah jenis koleksi filmnya dan berkualitas.”

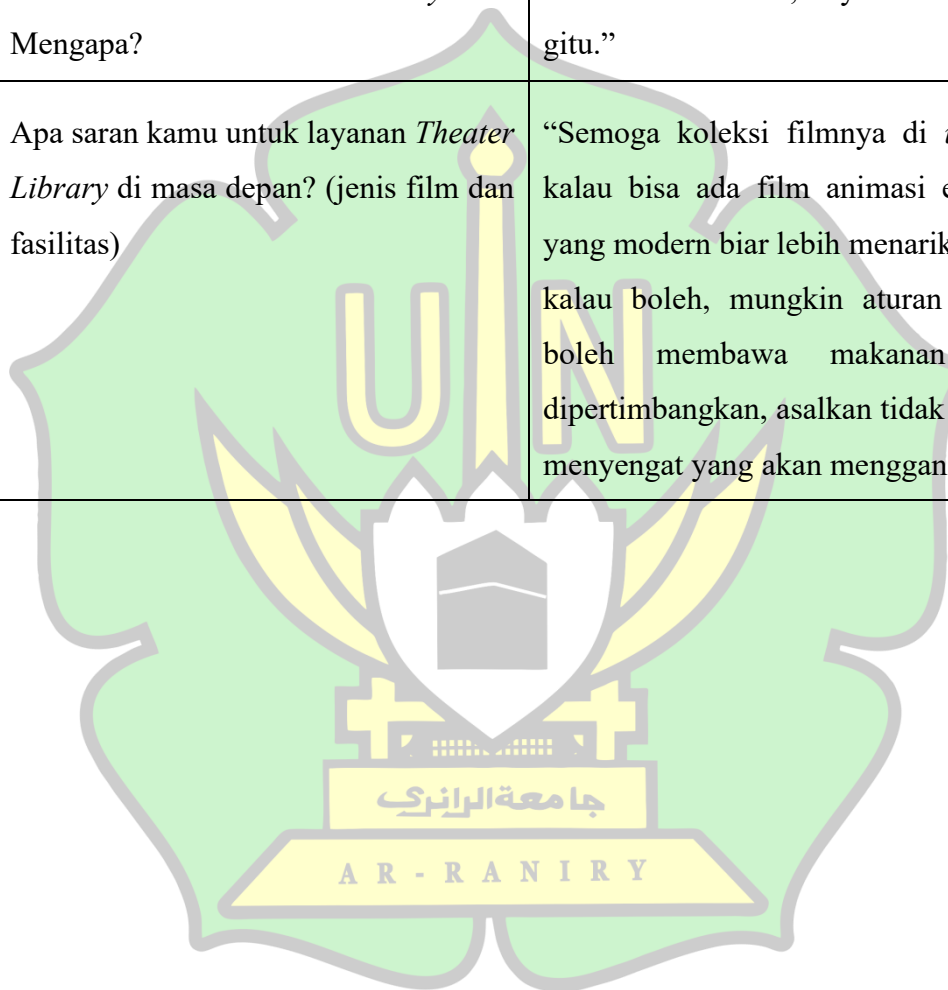


Identitas Responden 3	
1. Nama	: AI
2. Usia	: 16 Tahun
3. Jenis Kelamin	☐ Laki-laki ☒ Perempuan
4. Jenjang Pendidikan	☐ SD ☐ SMP ☒ SMA/SMK ☐ MAN ☐ Mahasiswa/PT ☐ Umum
5. Datang ke <i>Theater Library</i>	☐ Mandiri/sendiri ☐ Bersama teman ☐ Rombongan sekolah ☒ Bersama keluarga
6. Frekuensi kunjungan ke <i>Theater Library</i>	☐ Pertama Kali ☒ Pernah Datang Sebelumnya

No.	Pertanyaan	keterangan Jawaban
Frekuensi dan Motivasi Kunjungan		
1.	Sudah berapa kali mengunjungi <i>Theater Library</i> ?	“Sudah 2 kali mengunjungi <i>Theater Library</i> .”
2.	Apa yang menjadi alasan berkunjung ke <i>Theater Library</i> ?	“Kunjungan pertama karena saya kepo (penasaran) dengan <i>Theater Library</i> , pengen tahu gimana rasanya nonton di perpustakaan. tapi waktu itu atapnya bocor, jadi penayangan filmnya dihentikan.”

3.	Apakah datang khusus ke <i>Theater Library</i> atau sambil kegiatan lain? Seperti meminjam buku, membaca atau mengerjakan tugas	Yang datang pertama khusus, karena saya kepo (penasaran), yang kedua karena waktu pertama nggak
4.	Karena di Aceh tidak ada bioskop, apakah menurut kamu <i>Theater Library</i> ini bisa menjadi alternatif pengganti bioskop?	“Bisa, karena di Aceh kan nggak ada bioskop, banyak anak-anak yang penasaran sama film apa yang ditayangkan di theaer, apalagi gratis.”
Fungsi Rekreasi (Hiburan)		
5.	Apa menonton film di <i>Theater Library</i> memberikan hiburan/kesenangan bagi kamu? Jelaskan bagaimana perasaan kamu selama menonton	“Terhibur, walaupun ada kendala di kunjungan pertama, tapi tetap seneng dan terpenuhi rasa penasaran saya untuk menonton di perpustakaan.”
Fungsi Edukasi (Pembelajaran)		
6.	Apa film yang ditonton memberikan pengetahuan atau wawasan baru? Jika ya, pengetahuan/wawasan apa yang kamu dapatkan?	“Waktu datang lagi ke theater, saya nonton film <i>Senja Geunaseh Sayang</i> , tentang kehidupan lansia di panti jompo yang terus menunggu kedatangan anaknya, tapi anaknya nggak datang berkunjung. Jadi filmnya itu kaya nyuruh kita untuk lebih menghormati dan menyayangi orang tua.”
Pengalaman Menonton		
7.	Bagaimana pendapat kamu tentang kenyamanan ruangan dan kualitas fasilitas di <i>Theater Library</i> ? (tempat	Ruangannya nyaman, tempat duduknya juga. Cuman atapnya bocor pas pertama saya datang, jadi cuman

	duduk, suhu ruangan, pencahayaan layar)	sebentar aja nonton filmnya, hanya beberapa menit. Tapi yang kedua datang udah diperbaiki, jadi bisa nonton sapa selesai. Filmnya juga bagus.
8.	Jenis film apa yang paling diminati untuk ditonton di <i>Theater Library</i> ? Mengapa?	“Film yang ada pelajarannya, film zaman-zaman dulu, kaya film sejarah gitu.”
9.	Apa saran kamu untuk layanan <i>Theater Library</i> di masa depan? (jenis film dan fasilitas)	“Semoga koleksi filmnya di <i>update</i> , kalau bisa ada film animasi edukasi yang modern biar lebih menarik. Terus kalau boleh, mungkin aturan nggak boleh membawa makanan bisa dipertimbangkan, asalkan tidak berbau menyengat yang akan mengganggu.”



Identitas Responden 4	
1. Nama	: RA
2. Usia	: 18 Tahun
3. Jenis Kelamin	☐ Laki-laki ☒ Perempuan
4. Jenjang Pendidikan	☐ SD ☐ SMP ☒ SMA/SMK ☐ MAN ☐ Mahasiswa/PT ☐ Umum
5. Datang ke <i>Theater Library</i>	☒ Mandiri/sendiri ☐ Bersama teman ☐ Rombongan sekolah ☐ Bersama keluarga
6. Frekuensi kunjungan ke <i>Theater Library</i>	☐ Pertama Kali ☒ Pernah Datang Sebelumnya

No.	Pertanyaan	keterangan Jawaban
Frekuensi dan Motivasi Kunjungan		
1.	Sudah berapa kali mengunjungi <i>Theater Library</i> ?	“Sudah 2 kali mengunjungi <i>Theater Library</i> .”
2.	Apa yang menjadi alasan berkunjung ke <i>Theater Library</i> ?	“Tertarik, pertama tahu saya dengar dari pengeras suara, kalau ada theater, yang menayangkan film, jadi saya langsung tertarik buat datang dan nonton. Di Aceh kan nggak ada bioskop juga, walaupun genre filmnya

		nggak seperti di bioskop pada umumnya.”
3.	Apakah datang khusus ke <i>Theater Library</i> atau sambil kegiatan lain? Seperti meminjam buku, membaca atau mengerjakan tugas	“Sambil, awalnya saya ke perustakaan buat cari buku. Terus saya dengar pengumuman dari <i>speaker</i> kalau ada theater, yang menayangkan film, jadi saya langsung tertarik buat datang dan nonton. Datang kedua kalinya karena filmnya tentang sejarah gitu.”
4.	Karena di Aceh tidak ada bioskop, apakah menurut kamu <i>Theater Library</i> ini bisa menjadi alternatif pengganti bioskop?	“Kebetulan saya memang pernah nonton diluar, tapi menurut saya ini bisa menjadi pengganti. Cuman ruangnya tidak sebesar bioskop pada umumnya.”
Fungsi Rekreasi (Hiburan)		
5.	Apa menonton film di <i>Theater Library</i> memberikan hiburan/kesenangan bagi kamu? Jelaskan bagaimana perasaan kamu selama menonton	“Terhibur, karena saya untuk <i>refreshing</i> , kadang ada pelajaran yang bisa saya ambil. Kebetulan saya juga suka film tentang sejarah Aceh.”

Fungsi Edukasi (Pembelajaran)		
6.	Apa film yang ditonton memberikan pengetahuan atau wawasan baru? Jika ya, pengetahuan/wawasan apa yang kamu dapatkan?	“Ada, film dokumenter, nama filmnya <i>Pakaianku Tinggal Kenangan</i> . Tentang baju adat Aceh gitu. Kaya ngasih tau ke kita untuk nggak malu pakai baju adat Aceh di kehidupan sehari-hari, supadaya identitas kita sebagai orang Aceh nggak hilang ditelan zaman. Terus saya jadi lebih tahu kalau baju adat itu punya makna dan sejarah. Jadi lebih menghargai budaya Aceh, sering dipakai gitu.”
Pengalaman Menonton		
7.	Bagaimana pendapat kamu tentang kenyamanan ruangan dan kualitas fasilitas di <i>Theater Library</i> ? (tempat duduk, suhu ruangan, pencahayaan layar)	“Tempatnya duduknya nyaman saja, Ruangannya dingin. Tapi pencahayaan layarnya terang kali, jadi sakit mata.”
8.	Jenis film apa yang paling diminati untuk ditonton di <i>Theater Library</i> ? Mengapa?	“Film tentang budaya Aceh dan sejarah, soalnya saya jadi tahu hal-hal yang baru sama tentang kehidupan pada zaman dulu itu gimana.”
9.	Apa saran kamu untuk layanan <i>Theater Library</i> di masa depan? (jenis film dan fasilitas)	“saran saya pemberitahuan tentang layanan ini diperbanyak lagi, karena banyak orang yang belum tahu layanan ini.”

Identitas Responden 5	
1. Nama	: AM
2. Usia	: 17 Tahun
3. Jenis Kelamin	☐ Laki-laki ☒ Perempuan
4. Jenjang Pendidikan	☐ SD ☐ SMP ☒ SMA/SMK ☐ MAN ☐ Mahasiswa/PT ☐ Umum
5. Datang ke <i>Theater Library</i>	☐ Mandiri/sendiri ☐ Bersama teman ☒ Rombongan sekolah ☐ Bersama keluarga
6. Frekuensi kunjungan ke <i>Theater Library</i>	☒ Pertama Kali ☐ Pernah Datang Sebelumnya

No.	Pertanyaan	keterangan Jawaban
Frekuensi dan Motivasi Kunjungan		
1.	Sudah berapa kali mengunjungi <i>Theater Library</i> ?	“Baru sekali, ini pertama kalinya.”
2.	Apa yang menjadi alasan berkunjung ke <i>Theater Library</i> ?	“Kami diajak guru, satu kelas untuk nonton film edukasi, tentang dampak penebangan hutan.”
3.	Apakah datang khusus ke <i>Theater Library</i> atau sambil kegiatan lain?	“Datangnya memang khusus buat nonton dan belajar. Tapi kami sebelum nonton ada jalan-jalan juga, keliling

	Seperti meminjam buku, membaca atau mengerjakan tugas	perpustakaan melihat ada ruangan apa aja gitu.”
4.	Karena di Aceh tidak ada bioskop, apakah menurut kamu <i>Theater Library</i> ini bisa menjadi alternatif pengganti bioskop?	“Bisa lah, lumayan buat hiburan, soalnya di Aceh kan nggak ada bisokop. Apalagi ini gratis.”
Fungsi Rekreasi (Hiburan)		
5.	Apa menonton film di <i>Theater Library</i> memberikan hiburan/kesenangan bagi kamu? Jelaskan bagaimana perasaan kamu selama menonton	“Seru, Senang juga Soalnya kami nonton di layar lebar, nggak seperti belajar disekolah, kalau film ditampilkan langsung visual kondisi hutannya gimana. jadi ya lebih seru.”
Fungsi Edukasi (Pembelajaran)		
6.	Apa film yang ditonton memberikan pengetahuan atau wawasan baru? Jika ya, pengetahuan/wawasan apa yang kamu dapatkan?	“Cukup memberikan edukasi, karena filmnya tentang penebangan liar, kasih tahu ke kita kalau nggak boleh egois sama alam. Kalau merusak hutan itu sama aja merusak masa depan kita sendiri. Terus jadi sadar kalau warisan nenek moyang itu harus dijaga, bukan malah ditebang buat keuntungan sendiri.”
Pengalaman Menonton		
7.	Bagaimana pendapat kamu tentang kenyamanan ruangan dan kualitas fasilitas di <i>Theater Library</i> ? (tempat duduk, suhu ruangan, pencahayaan layar)	“Kursinya nyaman, layarnya besar, jelas juga visual filmnya, suhu ruangan nyaman juga, untuk pencahayaan layar nyaman-nyaman saja.”

8.	Jenis film apa yang paling diminati untuk ditonton di <i>Theater Library</i> ? Mengapa?	“Film yang ada pesan moral dan edukasi tentang lingkungan, apalagi yang kalau ada tentang budaya Acehnya.”
9.	Apa saran kamu untuk layanan <i>Theater Library</i> di masa depan? (jenis film dan fasilitas)	“Untuk filmnya, semoga filmnya lebih bervariasi lagi, jenis gendre lebih banyak, tapi tetap yang mengedukasi.”



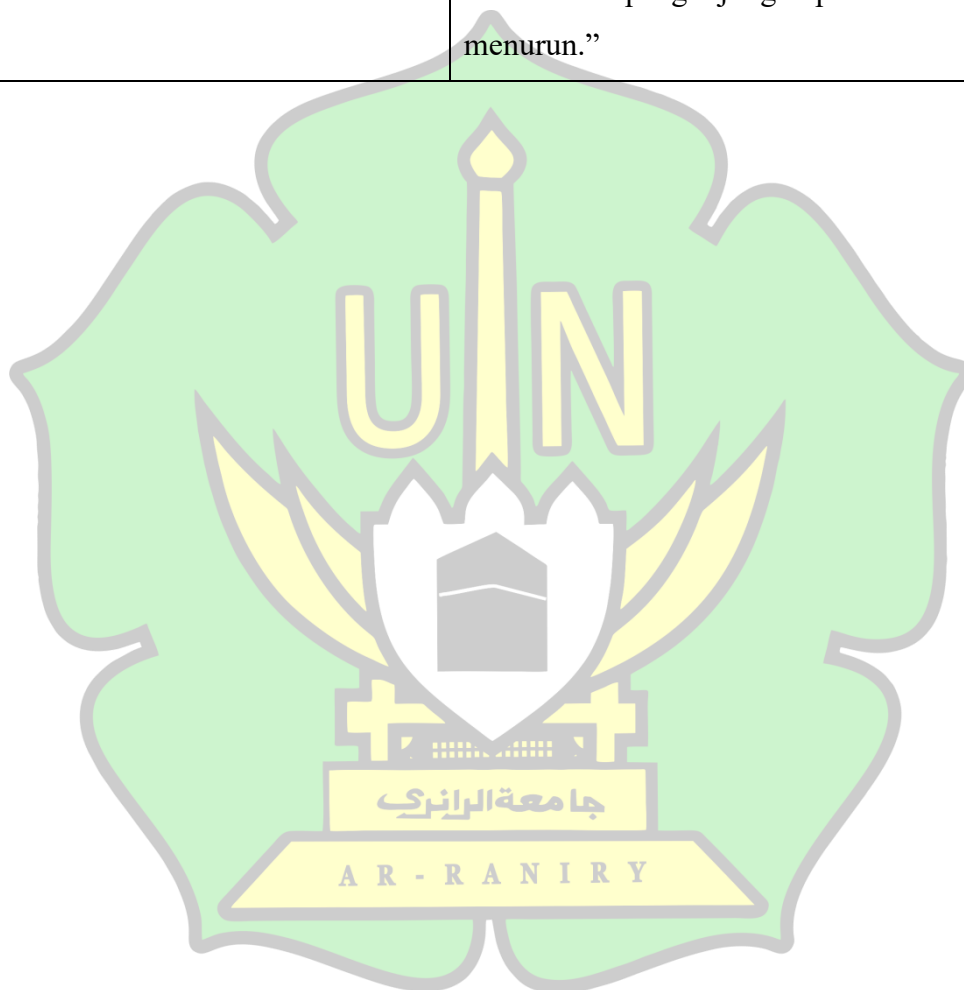
HASIL WAWANCARA DENGAN PUSTAKAWAN

IDENTITAS INFORMAN (PUSTAKAWAN)	
Nama	: Ibu Nurul Kemala Hayati
Jabatan/posisi	: Ketua Otomasi Perpustakaan dan Penanggung Jawab <i>Theater Library</i>
Tanggal wawancara	: 20 April 2026
Waktu	: Pada jam 12:25 WIB
Tempat	: Ruangan server

No.	Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1.	Bagaimana awal mulai <i>Theater Library</i> ini dimulai?	“Kehadiran <i>Theater Library</i> ini karena memenuhi keinginan pemustaka yang tidak hanya membaca, tapi bisa menonton di perpustakaan. selain itu, berawal dari kesadaran, bahwa sumber literasi di dunia perpustakaan tidak hanya bahan tercetak dan rekaman, tapi juga ada audiovisual. Jadi untuk menanggapi hal itu, dan di zaman sekarang juga udah pada serba <i>digital</i>. Kita juga ada melakukan studi banding ke beberapa perpustakaan provinsi terutama nasional, ternyata rata-rata perpustakaan provinsi dan nasional sudah memiliki layanan teater mini. Konsep pembangunan gedung DPKA ini juga besar, sehingga terasa janggal kalau tidak memiliki layanan seperti itu.”

2.	Bagaimana teknis layanan <i>Theater Library</i> , seperti jadwal pemutaran, durasi film, dan pendaftaran/untuk masuk <i>Theater Library</i> ?	“Jadwal theater ini, buka hari Selasa dan Kamis di jam 10.00 pagi, gratis nggak ada biaya. Untuk durasi film yang ditayangkan untuk sekarang 15-20 menit, karena yang kita putar saat ini film-film dokumenter. Untuk masuk atau daftar nanti kita umumkan lewat speaker, yang ada bunyi “pintu theater telah dibuka” bisa juga datang langsung ke ruangan theater lantai 3, nanti kita sediakan absensi, tekan nanti langsung masuk.”
3.	Siapa saja yang boleh mengunjungi atau menggunakan <i>Theater Library</i> ?	“Pelajar, mahasiswa, masyarakat umum, yang penting datang sesuai jadwal aja. Ada juga kami terima dari rombongan sekolah, komunitas lokal, dan sineas lokal. itu bisa minta jadwal khusus asalkan sudah konfirmasi ke kami aja, buat ditentuin jadwalnya.”
4.	Jenis film apa saja yang ditayangkan di <i>Theater Library</i> ?	“Jenis film yang kami tayangkan, seperti film dokumenter, sejarah, budaya Aceh, sama animasi yang mengedukasi.”
5.	Apa saja kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan <i>Theater Library</i> ?	“Filmnya terbatas, karena tidak bisa sembarangan film yang ditayangkan, sempat awal theatre ini dibuka, menayangkan film populer, seperti film bioskop pada umumnya, terlebih lagi pemustaka malah lebih tertarik sama film seperti itu, tapi kami tidak bisa melakukan hal itu, karena hak siar. Kami pun tidak mau ambil resiko, jadi kami hentikan.”

6.	Sejak ada <i>Theater Library</i> , bagaimana perubahan jumlah kunjungan pemustaka ke perpustakaan?	“Ramai pemustaka yang datang ke theater saat menayangkan film populer, ramai sekali, banyak orang mengantre. Tapi masalah hak siar, kami hentikan. Sekarang film yang ditayangkan lebih ke jenis film lokal dokumenter, budaya, dan sejarah Aceh. Sejak saat itu pengunjung pemustaka jadi menurun.”
----	--	--

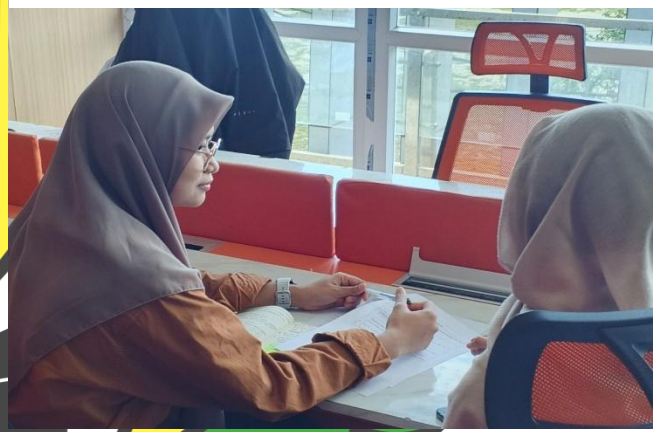


LEMBAR OBSERVASI

No.	Aspek yang Diamati	Fokus Pengamatan	Ya	Tidak
A. Peran Pustakawan dalam Pelaksanaan Kegiatan Pemutaran				
1.	Pembukaan kegiatan pemutaran	• Bagaimana pustakawan memberikan pengarahan kepada pemustaka	✓	
2.	pendampingan selama pemutaran	• Bagaimana pustakawan mendampingi selama film berlangsung • Bagaimana pustakawan menjaga kelancaran kegiatan pemutaran	✓	
3.	Penutupan kegiatan pemutaran	• Bagaimana pustakawan memfasilitasi diskusi setelah pemutaran	✓	
B. Respons dan Perilaku Pemustaka				
4.	Respons selama pemutaran film	• Apakah pemustaka fokus menonton • Bagaimana respons emosional pemustaka (tertawa, terdiam, haru)	✓	
5.	Diskusi pasca pemutaran (setelah film selesai)	• Apakah pemustaka mengikuti diskusi setelah pemutaran film selesai • Apakah pemustaka aktif bertanya kepada pustakawan • Bagaimana antusiasme pemustaka dalam berinteraksi	✓	
C. Suasana Theater Library				
6.	Susana selama kegiatan berlangsung	• Suasana umum ruangan (kondusif, ramai, tenang) • Jumlah pemustaka yang hadir	✓	

LEMBAR DOKUMENTASI

No.	Jenis Dokumen	Keterangan	Ya	Tidak
1.	Konsep <i>Theater Library</i>	Dokumen yang memuat definisi, tujuan inovasi, kegiatan/program, koleksi film, dan target pengguna/pemustaka	✓	
2.	Pedoman pemanfaatan <i>Theater Library</i>	Dokumen yang mengatur jam pelaksanaan pemutaran, tata tertib, dan hal-hal yang dilarang dalam pemanfaatan fasilitas	✓	
3.	Data kunjungan	Data statistik kunjungan pemanfaatan <i>Theater Library</i>	✓	
4.	Jadwal pemutaran film	Jadwal rutin pemutaran film di <i>Theater Library</i> (hari, waktu, judul film)	✓	
5.	Dokumentasi visual	Foto-foto fasilitas <i>Theater Library</i> , suasana pemutaran film	✓	

DOKUMENTASI WAWANCARA DENGAN INFORMAN

Wawancara dengan Pustakawan (Penanggung Jawab
Theater Library)