

**ANALISIS LAYANAN REKREATIF DALAM MENDUKUNG  
PENGEMBANGAN *EDU-TOURISM* DI DINAS PERPUSTAKAAN DAN  
ARSIP DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



**Oleh:**

**Dara Septiara  
23200011020**

**TESIS**

Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar

*Master of Arts (M.A.)*

Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies

Konsentrasi Ilmu Perpustakaan dan Informasi

**YOGYAKARTA**

**2025**

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dara Septiara  
NIM : 23200011020  
Jenjang : Magister  
Program Studi : *Interdisciplinary Islamic Studies*  
Konsentrasi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri,  
kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 28 Mei 2025  
Saya yang menyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGRA**  
YOGYAKARTA  
**Dara Septiara, S.SI**  
**NIM. 23200011020**

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dara Septiara

NIM : 23200011020

Magister : Magister

Program Studi : *Interdisciplinary Islamic Studies*

Konsentrasi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 28 Mei 2025  
Saya yang menyatakan,



Dara Septiara, S.SI  
NIM. 23200011020



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
PASCASARJANA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 519709 Fax. (0274) 557978 Yogyakarta 55281

**PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

Nomor : B-545/Un.02/DPPs/PP.00.9/06/2025

Tugas Akhir dengan judul : Analisis Layanan Kreatif dalam Mendukung Pengembangan Edu-Tourism di Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DARA SEPTIARA, S.Si  
Nomor Induk Mahasiswa : 23200011020  
Telah diujikan pada : Kamis, 12 Juni 2025  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

**TIM UJIAN TUGAS AKHIR**



Ketua Sidang/Penguji I

Dr. Ju'far Assaguf, M.A.  
SIGNED

Valid ID: 683048695a198



Penguji II

Dr. Anis Masru'i, S.Ag., S.S., M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 6858a60976a2



Penguji III

Dr. Labibah, M.LIS.  
SIGNED

Valid ID: 6858a60976a2



Yogyakarta, 12 Juni 2025  
UIN Sunan Kalijaga  
Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. Moch. Nur Ichwan, S.Ag., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 685108a0976a2

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,  
Direktur Pascasarjana  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul “Analisis Layanan Rekreatif dalam Mendukung Pengembangan *Edu-tourism* di Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta”,

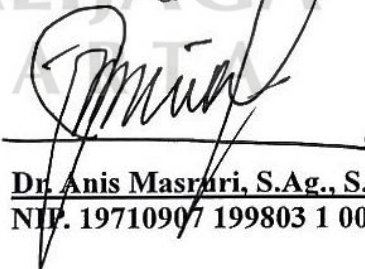
Yang ditulis oleh:

Nama	: Dara Septiara
NIM	: 23200011020
Jenjang	: Magister
Program Studi	: <i>Interdisciplinary Islamic Studies</i>
Konsentrasi	: Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar *Master of Arts*.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 28 Mei 2025  
Pembimbing,



Dr. Anis Masruri, S.Ag., S.S., M.Si  
NIP. 19710907 199803 1 003

## MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

*“Sebaik-baiknya manusia adalah yang bermanfaat bagi manusia lain”*

HR. Al-Thabarani





## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan cinta, karya ini kupersembahkan untuk dua sosok yang menjadi alas setiap langkahku dan langit dari segala doa-doaku:

Untuk Bapak dan Ibu tercinta,

Bapak Jailanto dan Ibu Halimah.

Terima kasih atas segala cinta, kesabaran, keikhlasan, dan kepercayaan yang tak pernah berkurang sedikit pun. Kalian adalah sumber keteguhan dan cahaya dalam perjalanan hidup ini. Setiap langkah dalam proses akademik ini terukir dari doa yang kalian panjatkan dalam diam, dari kerja keras yang kalian jalani tanpa pamrih, dan dari keyakinan yang kalian titipkan dalam hatiku sejak kecil. Tesis ini adalah bagian dari ikhtiar panjang untuk membalas segala kebaikan dan cinta yang kalian berikan tanpa batas.

Untuk diriku sendiri.

Terima kasih telah bertahan dan percaya, terima kasih telah terus belajar, bangkit dari jatuh, melangkah meski lelah, dan memilih untuk mencintai ilmu, meski seringkali tak mudah. Ini bukan akhir, tapi satu bab dalam perjalanan panjang yang akan selalu ditulis oleh tekad, keberanian, dan kerendahan hati. Semoga selalu menjadi versi terbaik dari dirimu, dengan ilmu yang memberi manfaat dan hati yang terus mencari kebaikan.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhānahu wa Ta‘ālā atas limpahan rahmat, taufik, serta inayah-Nya yang tak terhingga. Berkat nikmat kesehatan, kesempatan, dan keteguhan hati yang Allah anugerahkan, penulis akhirnya dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini dengan lancar. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muḥammad Ṣallallāhu ‘Alaihi Wasallam, keluarga, para sahabat, serta seluruh pengikut beliau yang telah membawa cahaya ilmu pengetahuan ke seluruh penjuru dunia.

Tesis berjudul “Analisis Layanan Rekreatif dalam Mendukung Pengembangan *Edu-tourism* di Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta” ini merupakan karya akademik yang sangat berarti bagi penulis. Dalam perjalanan menyusunnya, penulis tidak hanya belajar secara intelektual, tetapi juga secara emosional dan spiritual. Di tengah dinamika kehidupan dan tantangan akademik, karya ini hadir sebagai bentuk komitmen penulis terhadap ilmu pengetahuan, sebagai bekal diri dan kontribusi kecil bagi masyarakat, bangsa, dan umat.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa pencapaian ini tidak mungkin terwujud tanpa doa, dukungan, bimbingan, dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Moch. Nur Ichwan, S.Ag., M.A., selaku Direktur Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.



2. Dr. Ahmad Rafiq, S. Ag., M.Ag., MA., Ph.D., selaku Wakil Direktur Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Dr. Najib Kailani, S. Fil.I., M.A., Ph. D., selaku Ketua Prodi Program Magister *Interdisciplinary Islamic Studies* Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Subi Nur Isnaini, M.A., selaku Sekretaris Prodi Magister *Interdisciplinary Islamic Studies* Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Dr. Anis Masruri, S. Ag., S.S., M.Si. selaku dosen dan pembimbing tesis, atas kesediaan, kesabaran, dan ketelatenan dalam membimbing penulis di tengah kesibukan Bapak sebagai dosen dan peneliti. Terima kasih atas arahan, masukan berharga, dan semangat yang selalu Bapak tularkan. Semoga segala ilmu dan kebajikan yang Bapak berikan menjadi amal jariyah yang mengalir sepanjang masa. *Āmīn Yā Rabbal ‘Ālamīn*
6. Dr. Ja’far Assagaf, M.A. dan Dr. Labibah, MLIS. selaku Tim Penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam penelitian ini.
7. Dr. Ahmad Fauzi, M.S.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA).
8. Dr. Ita Rodiah, M.Hum., selaku Pembina Media Pascasarjana dan Pembina Keluarga Mahasiswa Pascasarjana (KMP) yang sudah penulis anggap sebagai orang tua sendiri.
9. Seluruh Staf Akademik/TU dan Dosen pengajar di lingkup Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Ilmu, inspirasi, dan nilai-nilai yang telah Bapak/Ibu tanamkan menjadi bekal yang sangat berharga bagi perjalanan intelektual penulis.

10. Perpustakaan Pascasarjana dan Perpustakaan Pusat UIN Sunan Kalijaga yang telah menyediakan berbagai referensi pendukung yang membantu penulis untuk menyusun tesis ini.
11. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan wadah kepada penulis dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.
12. Balai Layanan Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta (Balai Yanpus DPAD DIY) yang sudah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
13. Gandes Yuning Tyas selaku pendamping peneliti di Balai Layanan Perpustakaan DPAD DIY dan seluruh informan Pengelola dan Pengunjung Perpustakaan dalam penelitian ini.
14. Ayah dan Ibu tercinta, Bapak Jailanto dan Ibu Halimah, yang senantiasa mengiringi langkah penulis dengan cinta, doa, dan kepercayaan. Terima kasih atas ruang kebebasan yang diberikan, atas segala amanah, dan atas keyakinan yang tidak pernah goyah. Semoga Allah senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan umur yang penuh berkah kepada Bapak dan Ibu.
15. Adik-adik tersayang, M. Darilius Febrilianto dan Dinara Casilda, sumber semangat dan kebahagiaan yang selalu menguatkan. Semoga suatu hari nanti, kita dapat saling membahagiakan lebih dari ini.
16. Keluarga besar, Nenek, Alm. Kakek, Tante/Bibi, Om/Paman, Kakak dan Adik sepupu, yang selalu memberikan doa dan dukungan tanpa syarat dalam setiap fase hidup penulis.

17. Teman-teman Konsentrasi Ilmu Perpustakaan dan Informasi angkatan 23 Ganjil, kalau bukan kalian, mungkin S2 penulis tidak akan semenyenangkan ini. Semoga kita selalu menemukan hal-hal baik pada tiap titik-titik bumi yang kita tinggali. Sampai berjumpa pada pertemuan lebih indah kedepannya.
18. Teman-teman Keluarga Mahasiswa Pascasarjana periode 2024-2025, bersama kalian, S2 penulis penuh dengan berbagai aktifitas positif dan bermanfaat. Semoga kita selalu menjadi orang baik dan dapat bermanfaat bagi siapapun yang kita temui.
19. Rekan-rekan Departemen Media KMP, yang telah menjadi keluarga kecil yang menyenangkan, penguat dalam keheningan, dan penghibur dalam kelelahan.
20. Sahabat-sahabat di Yogyakarta: Prayumi Wikanti Asning (Iken), Desfiana Ramdhani Rosalia (Honey), dan Elsa Listia Bella (Eca). Terima kasih atas persahabatan yang menghangatkan di tengah riuhnya kota perjuangan ini.
21. Sahabat-sahabat di kampung halaman: Apriyanti Ruswanti, Rina Marlina, Rati Astuti, dan Defita Juniarti Mabnur. Terima kasih telah menyertai setiap langkah, dalam diam maupun doa.
22. Untuk diri sendiri, terima kasih telah bertahan, belajar, dan terus berusaha memberikan yang terbaik sejauh ini. Semoga langkah ini menjadi pijakan untuk kebaikan yang lebih besar.
23. Serta kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Penulis hanya dapat mendoakan agar segala kebaikan, dukungan, dan kontribusi dari semua pihak dibalas oleh *Allah Subhānahu wa Ta'ālā* dengan keberkahan dan pahala yang berlipat ganda.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Besar harapan penulis, semoga karya ini dapat memberikan manfaat, menambah khazanah keilmuan, serta menjadi bagian dari ikhtiar kolektif dalam memajukan literasi dan pengembangan layanan perpustakaan di Indonesia.

Akhir kata, semoga segala usaha yang telah dicurahkan dalam penyusunan tesis ini bernilai ibadah dan mendapat ridha dari Allah SWT. *Āmīn*.

Yogyakarta, 28 Mei 2025



**Dara Septiara, S.SI**  
**NIM: 23200011020**

## ABSTRAK

**Dara Septiara (23200011020):** Analisis Layanan Rekreatif dalam Mendukung Pengembangan *Edu-tourism* di Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta. Tesis Program Studi *Interdisciplinary Islamic Studies*, Konsentrasi Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk layanan dan program rekreatif dalam mendukung pengembangan *edu-tourism* yang disediakan oleh Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta; menganalisis pemanfaatan layanan rekreatif oleh pengunjung di Balai Layanan Perpustakaan dalam mendukung pengembangan *edu-tourism*; dan mengidentifikasi potensi dan tantangan dalam pengembangan layanan rekreatif sebagai bagian dari strategi *edu-tourism* di Balai Layanan Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah DIY. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan rekreatif di Balai Layanan Perpustakaan DPAD DIY sangat beragam, mencakup ruang koleksi anak, ruang dongeng, ruang musik, bioskop 6D, ruang digital, audiovisual, dan program pemanduan Wisata Pustaka. Pemanfaatan layanan ini oleh pengunjung berdampak positif terhadap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta memperkuat keterlibatan keluarga dalam kegiatan literasi. Analisis berdasarkan pendekatan *experiential learning* menunjukkan bahwa layanan tersebut menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Sementara itu, dalam perspektif *third place*, perpustakaan telah menjadi ruang sosial yang inklusif, terbuka, dan netral bagi masyarakat. Lebih lanjut, potensi pengembangan layanan rekreatif didukung oleh terpenuhinya tujuh komponen pariwisata: *attraction, accessibility, amenity, ancillary, available package, activities, dan affordability*. Namun demikian, tantangan seperti keterbatasan sumber daya manusia dan minimnya promosi masih menjadi perhatian. Oleh karena itu, perlu strategi pengembangan layanan yang berbasis komunitas dan partisipatif untuk mewujudkan perpustakaan sebagai destinasi wisata edukatif yang berkelanjutan.

**Kata Kunci:** Balai Layanan Perpustakaan, Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah, *Edu-tourism*, Layanan Rekreatif, Yogyakarta



## **ABSTRACT**

**Dara Septiara (23200011020):** *Analysis of Recreational Services in Supporting the Development of Edu-tourism at the Library and Archives Service of the Special Region of Yogyakarta. Interdisciplinary Islamic Studies Thesis Program, Library and Information Science Concentration, Postgraduate UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.*

*This study aims to describe the forms of recreational services and programs provided by the Regional Library and Archives Office of the Special Region of Yogyakarta in supporting the development of edu-tourism; analyze the utilization of recreational services by visitors at the Library Service Center (Balai Yanpus) in supporting edu-tourism; and identify the potentials and challenges in developing recreational services as part of an edu-tourism strategy at the Library Service Center. This research uses a qualitative approach with a case study method. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation. Data were analyzed using the interactive model of Miles and Huberman. The findings reveal that the recreational services provided by the Public Library Service Center include various programs and facilities such as children's reading rooms, storytelling spaces, music rooms, a 6D cinema, digital and audiovisual rooms, and the Wisata Pustaka guided tour program. The utilization of these services positively impacts children's cognitive, affective, and psychomotor development, while also strengthening family involvement in literacy activities. Based on the experiential learning approach, these services offer meaningful and enjoyable learning experiences. In addition, from the perspective of the third place theory, the library functions as an inclusive, open, and neutral public space for social interaction. Furthermore, the potential of these services is supported by the fulfillment of the seven tourism components: attraction, accessibility, amenity, ancillary, available package, activities, and affordability. However, challenges such as limited human resources and underdeveloped promotional efforts remain. Therefore, the development of recreational services requires a community-based and participatory approach to realize the library as a sustainable edu-tourism destination.*

**Keywords:** *Edu-tourism, Public Library Regional Library and Archives Service, Recreational Services, Yogyakarta.*



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS .....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
ABSTRAK .....	xiii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiv
DAFTAR ISI .....	xv
DAFTAR TABEL .....	xviii
DAFTAR GAMBAR .....	xix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Signifikasi Penelitian .....	7
1. Tujuan Penelitian .....	7
2. Signifikasi Penelitian .....	8
D. Kajian Pustaka .....	9
1. Layanan Rekreatif/Rekreasi Perpustakaan .....	9
2. Konsep Edu-tourism atau Wisata Edukasi .....	13
3. Konsep Experiential learning .....	15
4. Konsep Third place .....	17
E. Kerangka Teoritis .....	22
1. Layanan Rekreatif Perpustakaan .....	22
2. Educational Toursim atau Edu-tourism .....	23
3. Experiential Learning .....	25
4. Third place .....	26
5. Komponen Pariwisata .....	27
6. Perpustakaan Umum .....	29
7. Tinjauan Kebijakan Daerah .....	29

F. Kerangka Berfikir .....	31
G. Metode Penelitian .....	32
1. Jenis Penelitian.....	32
2. Lokasi Penelitian.....	33
3. Subjek dan Objek Penelitian .....	33
4. Sumber Data.....	36
5. Teknik Pengumpulan Data.....	36
a. Observasi .....	36
b. Wawancara.....	37
c. Dokumentasi.....	40
6. Teknik Analisis Data .....	40
a. Data Condensation.....	40
b. Data Display .....	41
c. Conclusion Drawing/Verification .....	41
7. Teknik Keabsahan Data .....	42
a. Perpanjang Pengamatan.....	43
b. Peningkatan Ketekunan .....	43
c. Triangulasi .....	44
d. Member Check.....	45
H. Sistematika Pembahasan .....	45
<b>BAB II BENTUK LAYANAN DAN PROGRAM REKREATIF YANG DISEDIAKAN DI DINAS PERPUSTAKAAN DAN ARSIP DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA.....</b>	<b>47</b>
A. Gambaran Umum Layanan Rekreasi di Balai Yanpus DPAD DIY .....	47
B. Layanan dan Program Kreatif di Balai Yanpus DPAD DIY.....	49
C. Tujuan dan Orientasi Layanan Kreatif di Balai Yanpus DPAD DIY .....	89
<b>BAB III PEMANFAATAN LAYANAN REKREATIF OLEH PENGUNJUNG BALAI LAYANAN PERPUSTAKAAN DPAD DIY .....</b>	<b>91</b>
A. Profil Pengunjung Layanan Rekreasi Balai Yanpus DPAD DIY .....	91
1. Karakteristik Demografis.....	91
2. Motivasi Kunjungan Pemustaka .....	97
B. Frekuensi dan Pola Kunjungan .....	101
1. Frekuensi Kunjungan.....	101
2. Pola Kunjungan.....	103

3. Jenis Layanan Kreatif yang Diminati .....	105
C. Dampak Layanan Kreasi terhadap Pengguna .....	107
D. Pengaruh Layanan Kreasi terhadap Minat Pengunjung .....	112
1. Kendala dalam Pemanfaatan Layanan Kreasi .....	114
2. Saran Pengunjung terhadap Optimalisasi Layanan Kreasi .....	118
3. Upaya Balai Yanpus DPAD DIY dalam Mengatasi Kendala Pemanfaatan Layanan Kreatif .....	120
BAB IV POTENSI DAN TANTANGAN DALAM PENGEMBANGAN LAYANAN KREATIF SEBAGAI BAGIAN DARI STRATEGI <i>EDU-TOURISM</i> DI BALAI LAYANAN PERPUSTAKAAN DPAD DIY .....	126
A. Potensi Layanan Kreatif dalam Mendukung <i>Edu-tourism</i> .....	126
1. Lokasi Strategis Balai Yanpus DPAD DIY .....	127
2. Aksesibilitas Balai Yanpus DPAD DIY .....	131
3. Fasilitas Balai Yanpus DPAD DIY .....	138
4. Fasilitas Umum Sekitar Perpustakaan .....	142
5. Inovasi Teknologi dan Digitalisasi Layanan .....	144
6. Segmentasi Pengunjung yang Luas dan Beragam .....	145
7. Ketersediaan Layanan Pemandu melalui Program Wisata Pustaka .....	147
8. Dukungan Kebijakan Daerah (RPJPD/RPJMD) .....	148
B. Tantangan Pengembangan Layanan Kreatif dalam Mendukung <i>Edu-tourism</i> .....	151
C. Strategi Pengembangan Layanan Kreatif dalam Mendukung <i>Edu-tourism</i> .....	156
D. Perbandingan dan Relevansi Global .....	160
BAB V PENUTUP .....	163
A. Kesimpulan .....	163
B. Saran .....	166
DAFTAR PUSTAKA .....	168

## DAFTAR TABEL

- Tabel 1** Persamaan dan perbedaan penelitian, 19
- Tabel 2** Data informan pengelola perpustakaan, 35
- Tabel 3** Data informan pengunjung perpustakaan, 35
- Tabel 4** Rancangan pertanyaan wawancara bersama pengelola perpustakaan, 8
- Tabel 5** Rancangan pertanyaan wawancara bersama pengunjung perpustakaan, 39
- Tabel 6** Layanan Balai Yanpus DPAD DIY, 48
- Tabel 7** Fasilitas Balai Yanpus DPAD DIY, 134
- Tabel 8** Fasilitas Sekitar Balai Yanpus DPAD DIY, 136



## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1** Kerangka berpikir, 31
- Gambar 2** Ruang Bermain Anak, 54
- Gambar 3** Persyaratan dan Prosedur Layanan Bermain Anak, 55
- Gambar 4** Persyaratan, Prosedur, dan Ketentuan Layanan Mendongeng, 58
- Gambar 5** Jadwal pemutaran film bioskop 6D, 65
- Gambar 6** Ketentuan khusus layanan bioskop 6D, 66
- Gambar 7** Harga tiket bioskop 6D, 85
- Gambar 8** Kursi penonton bioskop 6D, 85
- Gambar 9** Tampilan layar bioskop 6D, 85
- Gambar 10** Prosedur Layanan Bioskop 6D tahun 2024, 86
- Gambar 11** Prosedur Layanan Audio Visual tahun 2024, 86
- Gambar 12** Ketentuan Khusus Layanan Audio Visual tahun 2024, 86
- Gambar 13** Jadwal film Layanan Audio Visual, 86
- Gambar 14** Persyaratan Pelayanan Wisata Pustaka, 86
- Gambar 15** Prosedur pada Hari Pelaksanaan Kunjungan, 87
- Gambar 16** Unggahan kegiatan pada akun instagram Balai Yanpus DPAD DIY, 87
- Gambar 17** Grafik Pengunjung Layanan Ruang Koleksi Anak, 91
- Gambar 18** Grafik Pengunjung Layanan Bermain Anak, 92
- Gambar 19** Grafik Pengunjung Layanan Mendongeng, 92
- Gambar 20** Grafik Pengunjung Layanan Bioskop 6D, 93
- Gambar 21** Grafik Pengunjung Layanan Audio Visual, 93
- Gambar 22** Grafik Pengunjung Layanan Audio Visual, 94
- Gambar 23** Pemanfaatan Layanan Rekreasi oleh Pengunjung, 100
- Gambar 24** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 116
- Gambar 25** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 116
- Gambar 26** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 117
- Gambar 27** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 117
- Gambar 28** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 119
- Gambar 29** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 120
- Gambar 30** Kebijakan penyesuaian jam buka layanan, 121

- Gambar 31** Peta Balai Yanpus DPAD DIY, 128
- Gambar 32** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 129
- Gambar 33** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 129
- Gambar 34** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 129
- Gambar 35** Gambar 35 Halte Bus di Depan Balai Yanpus DPAD DIY, 131
- Gambar 36** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 131
- Gambar 37** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 132
- Gambar 38** U-Turn di depan Balai Yanpus DPAD DIY, 133
- Gambar 39** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 133
- Gambar 40** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 134
- Gambar 41** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 134
- Gambar 42** Fasilitas penyandang disabilitas, 136
- Gambar 43** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 139
- Gambar 44** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 140
- Gambar 45** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 140
- Gambar 46** Ulasan Pengunjung di Platform Google Maps, 140



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** Surat Ijin Penelitian, 145
- Lampiran 2** Member Check Wawancara Informan Pengelola Perpustakaan, 146
- Lampiran 3** Member Check Wawancara Informan Pengunjung Perpustakaan, 159
- Lampiran 4** Dokumentasi Wawancara Informan Pengunjung Perpustakaan, 173
- Lampiran 5** Daftar Riwayat Hidup, 174



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia terkadang mempunyai rasa jenuh terhadap berbagai aktivitas yang dilakukannya. Untuk mengusir rasa jenuh tersebut, manusia membutuhkan sebuah rekreasi. Membahas lebih dalam tentang rekreasi, hal tersebut tentunya sangat berguna bagi kehidupan manusia, selain sebagai pelepas lelah juga untuk menghibur dan mencari hal-hal baru dari rutinitas kesehariannya.<sup>1</sup>

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata rekreasi dimaknai sebagai penyegaran ulang tubuh dan pikiran; aktivitas yang menyenangkan hati dan menyegarkan seperti hiburan; piknik.<sup>2</sup> Apabila kebutuhan rekreasi seseorang telah terpenuhi, maka hal tersebut akan membawa keuntungan seperti menambah kreativitas, pengetahuan, mendapat kebahagiaan, dan kepuasan.<sup>3</sup> Banyak rekreasi yang ditawarkan dan seseorang dengan bebas memilih sesuai dengan keinginannya, seperti dapat melakukan rekreasi kultural, edukatif, atau lainnya.

Perpustakaan sebagai salah satu institusi pemerintah yang juga turut andil dalam dunia rekreasi. Namun, masih banyak masyarakat yang memandang perpustakaan hanya sebagai tempat untuk menyimpan buku atau gudang buku

---

<sup>1</sup> Nanin Devismayasari and Yanuar Yoga Prasetyawan, "Pemenuhan Kebutuhan Rekreasi Pemustaka di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga," *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 4, no. 3 (2015): 171–80.

<sup>2</sup> Kemdikbud, "KBBI Daring," 2016.

<sup>3</sup> Devismayasari and Yoga Prasetyawan, "Pemenuhan Kebutuhan Rekreasi Pemustaka di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga."

saja.<sup>4</sup> Perpustakaan pada umumnya hanya ditandai sebagai tempat untuk menyimpan ilmu dan informasi, sehingga terbitlah citra bahwa perpustakaan hanya cocok dikunjungi oleh kalangan tertentu yang memiliki latar belakang bergelut dalam bidang informasi dan pengetahuan saja.<sup>5</sup> Padahal, fungsi dari sebuah perpustakaan tak hanya untuk menyediakan informasi, namun juga telah dikembangkan sebagai tempat rekreasi bagi pemustaka.<sup>6</sup>

Perpustakaan sebagai institusi sosial dan edukatif mengalami transformasi signifikan seiring perkembangan zaman dan perubahan kebutuhan masyarakat. Fungsi perpustakaan tidak lagi terbatas pada penyediaan informasi dan koleksi bahan pustaka, melainkan berkembang menjadi ruang publik yang inklusif, interaktif, dan menyenangkan. Inovasi layanan berbasis kebutuhan pemustaka kini menjadi penentu keberlanjutan peran perpustakaan dalam masyarakat digital.<sup>7</sup>

Salah satu bentuk transformasi tersebut adalah penyediaan layanan rekreatif di perpustakaan. Layanan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai pendekatan untuk meningkatkan literasi melalui aktivitas yang menyenangkan (*literacy through leisure*). Hal tersebut ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, yang menyatakan bahwa perpustakaan memiliki lima fungsi utama, salah satunya adalah fungsi

---

<sup>4</sup> Sri Endarti, "Perpustakaan Sebagai Tempat Rekreasi Informasi," *ABDI PUSTAKA: Jurnal Perpustakaan dan Kearsipan* 2, no. 1 (May 26, 2022): 23–28, doi:10.24821/jap.v2i1.6990.

<sup>5</sup> Eko Sugiarto et al., *Perpustakaan Dan Pariwisata: Upaya Memotret Fungsi Perpustakaan Sebagai Wahana Rekreasi* (Yogyakarta: Mata Kata Inspirasi, 2024).

<sup>6</sup> Illa Oktadiani, "Analisis Pemenuhan Fungsi Rekreasi Bagi Pemustaka Pada Perpustakaan Umum Kabupaten Solok," *JIPIS : Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam* 2, no. 1 (March 20, 2023): 19–30, doi:10.31958/jipis.v2i1.8814.

<sup>7</sup> IFLA, *Global Vision Report Summary* (International Federation of Library Associations, 2019).

rekreasi.<sup>8</sup> Meskipun demikian, pada praktiknya, banyak perpustakaan di Indonesia masih belum mengembangkan layanan rekreatif secara optimal sehingga sering dipersepsikan sebagai ruang yang kaku dan hanya berorientasi pada aktivitas akademik, dan belum sepenuhnya menarik bagi masyarakat umum, terutama anak-anak serta keluarga.<sup>9</sup>

Menurut Aini, layanan rekreatif seperti mendongeng, menonton film edukatif, dan ruang bermain dapat mendorong interaksi emosional yang memperkuat minat baca anak dan membentuk keterlibatan keluarga.<sup>10</sup> Wulandari juga menegaskan bahwa layanan rekreatif membantu menghidupkan suasana perpustakaan sebagai tempat yang ramah dan dinamis.<sup>11</sup>

Dalam konteks pembelajaran, pendekatan layanan rekreatif di perpustakaan sejalan dengan teori *experiential learning* yang dikembangkan oleh Kolb. Teori ini menekankan bahwa proses belajar akan lebih efektif jika individu terlibat langsung dalam pengalaman nyata yang memungkinkan refleksi dan aplikasi praktis.<sup>12</sup> Selain itu, transformasi fungsi perpustakaan juga menyentuh aspek sosial. Oldenburg memperkenalkan konsep *third place*, yaitu ruang ketiga setelah rumah dan tempat kerja, yang bersifat netral, inklusif, dan mendorong

---

<sup>8</sup> Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan* (Jakarta: Perpustakaan Nasional, 2007).

<sup>9</sup> A. Firmansyah, "Revitalisasi Perpustakaan Umum Sebagai Ruang Publik Dan Ruang Rekreatif," *Jurnal Pustaka Ilmiah* 5, no. 1 (2019): 44–52.

<sup>10</sup> Vinka Cyntia Aini, "Mengembangkan Fungsi Rekreasi sebagai Upaya Meningkatkan Pelayanan di Perpustakaan," *IQRA': Jurnal Perpustakaan dan Informasi* 16, no. 1 (May 1, 2022): 32–44, doi:10.30829/iqra.v16i1.10313.

<sup>11</sup> Nyahni Indah Wulandari, "Fasilitas Perpustakaan sebagai Faktor Penunjang Terwujudnya Fungsi Rekreasi di Perpustakaan Umum Kabupaten Boyolali," 2020, <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/81377/Fasilitas-Perpustakaan-sebagai-Faktor-Penunjang-Terwujudnya-Fungsi-Rekreasi-di-Perpustakaan-Umum-Kabupaten-Boyolali>.

<sup>12</sup> David A. Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (Prentice Hall, 1984).

interaksi sosial.<sup>13</sup> Dalam studi Lippincott, perpustakaan publik dinilai ideal sebagai *third place* karena menawarkan ruang belajar sekaligus ruang sosial yang mendukung keterlibatan lintas usia dan latar belakang.<sup>14</sup>

Seiring dengan munculnya pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan ruang publik, muncul pula gagasan pengembangan perpustakaan sebagai bagian dari destinasi wisata edukatif atau *educational tourism*. Menurut Rodger, *edu-tourism* merupakan bentuk wisata yang menggabungkan kegiatan rekreatif dengan pengalaman belajar.<sup>15</sup> Studi Rezeki et al. tentang Perpustakaan Kota Bandung menunjukkan bahwa perpustakaan dapat menjadi objek wisata edukatif apabila mampu menawarkan atraksi berbasis pengetahuan, budaya, dan teknologi.<sup>16</sup>

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) memiliki peran strategis sebagai kota pelajar, kota budaya, dan kota wisata.<sup>17</sup> Ketiganya menciptakan ekosistem yang sangat mendukung pengembangan wisata edukatif berbasis literasi. Kombinasi antara pendidikan, wisata, dan budaya ini menjadikan Yogyakarta sebagai lokasi yang sangat potensial untuk mengembangkan konsep *edu-tourism*, yaitu kegiatan wisata yang menggabungkan unsur rekreasi dan edukasi.

---

<sup>13</sup> Oldenburg Ray, *The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*, 3rd ed. (New York: Marlowe & Company, 1999).

<sup>14</sup> J. K. Lippincott, "Information Commons: Meeting Millennials' Needs," *Journal of Library Administration* 50, no. 1 (2010): 27–37.

<sup>15</sup> Rodger, "Leisure, Learning and Travel, Journal of Physical Education," *Journal of Physical Education* 69, no. 4 (1998).

<sup>16</sup> Diah Sri Rezeki et al., "Potensi Daya Tarik Wisata Perpustakaan Kota Bandung Dalam Upaya Mengembangkan *Edu-tourism*," *Pustaka Karya : Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan Dan Informasi* 12, no. 1 (June 20, 2024): 1–11, <https://doi.org/10.18592/pk.v12i1.11109>.

<sup>17</sup> Antonius Purwanto, "Kota Yogyakarta: Kota Pelajar, Wisata, dan Budaya," *kompas.id*, July 12, 2021, <https://www.kompas.id/baca/daerah/2021/07/12/kota-yogyakarta-kota-pelajar-wisata-dan-budaya>.

Salah satu wujud konkret dari pengembangan *edu-tourism* ini adalah melalui pemanfaatan perpustakaan sebagai destinasi wisata edukatif. Perpustakaan tidak lagi hanya diposisikan sebagai tempat membaca dan meminjam buku, melainkan juga sebagai ruang publik yang menghadirkan berbagai program kreatif yang mendidik

Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta (DPAD DIY, dalam unit Balai Layanan Perpustakaan atau yang disingkat Balai Yanpus DPAD DIY merupakan perpustakaan terbesar di wilayah Yogyakarta yang diresmikan tahun 2015 dan terletak di Jl. Raya Janti, Bantul, DIY.<sup>18</sup> Gedung Perpustakaan ini dinamai Grhatama Pustaka. Keberadaan perpustakaan ini tidak lepas dari fungsi utamanya yaitu menyediakan sarana prasarana untuk pembelajaran bagi penggunaannya agar dapat dimanfaatkan secara optimal.<sup>19</sup>

Selain itu, perpustakaan ini juga telah berinovasi menjalankan fungsi rekreasinya seperti disediakannya layanan anak (area bermain, musik, dongeng, bioskop 6D), layanan digital, audiovisual, serta fasilitas pendukung seperti gazebo, ruang diskusi, kantin, dan ruang seminar.<sup>20</sup> Balai Yanpus DPAD DIY juga memiliki program Wisata Pustaka yang menawarkan pengalaman berkunjung bagi rombongan pelajar dan masyarakat umum untuk belajar dan berekreasi di dalam lingkungan perpustakaan.<sup>21</sup> Perpustakaan ini menjadi salah satu contoh transformasi perpustakaan yang mengembangkan layanan kreatif

---

<sup>18</sup> *Peresmian Gedung Layanan Perpustakaan Grhatama Pustaka - Yogyakarta (21 Desember 2015)*, 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=dxTbTT7uan8>.

<sup>19</sup> Devi Rusmawati, "Strategi Promosi Perpustakaan Di Balai Layanan Perpustakaan Badan Perpustakaan Dan Arsip Daerah DIY (Grhatama Pustaka)," *Hanata Widya* 6, no. 7 (October 19, 2017): 37–46.

<sup>20</sup> *Ibid.*

<sup>21</sup> "Observasi" (Balai Layanan Perpustakaan DPAD DIY, March 10, 2025).



secara komprehensif. Dengan berbagai fasilitas dan layanan yang disediakan, Balai Yanpus menghadirkan pengalaman literasi yang menyenangkan dan inklusif.

Peningkatan minat masyarakat terhadap wisata edukasi turut menjadi pendorong penting bagi perpustakaan untuk mengembangkan layanan rekreatif. Tren ini menunjukkan bahwa masyarakat mulai mencari alternatif wisata yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga memberikan nilai edukatif. Oleh karena itu, konsep wisata pustaka yang dijalankan oleh Balai Yanpus DPAD DIY berpotensi besar untuk menjadi model *edu-tourism* yang menggabungkan literasi, rekreasi, dan kebudayaan lokal.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi antara layanan rekreatif perpustakaan, konsep *experiential learning* dan *third place*, serta pendekatan *edu-tourism* dalam satu kerangka kajian. Penelitian ini tidak hanya menilai layanan perpustakaan dari sisi fungsional, tetapi juga melihatnya sebagai bagian dari destinasi wisata edukatif yang mendukung literasi publik melalui pendekatan menyenangkan, partisipatif, dan kontekstual.

Penelitian ini penting dilakukan karena dapat menggali lebih dalam tentang fungsi rekreatif perpustakaan dalam mendukung pengembangan *edu-tourism*, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya. Seiring meningkatnya minat masyarakat terhadap *edu-tourism*, penting untuk memahami peran perpustakaan dalam menyediakan layanan yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan dan inklusif. Layanan rekreatif di perpustakaan dapat menarik minat masyarakat dari berbagai kalangan, termasuk keluarga dan

generasi muda, untuk lebih aktif mengunjungi dan memanfaatkan fasilitas yang ada. Hal ini akan berkontribusi pada pengembangan literasi sekaligus mendukung pariwisata lokal berbasis edukasi dan budaya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan oleh penulis, maka beberapa rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk layanan dan program rekreatif dalam mendukung pengembangan *edu-tourism* yang disediakan Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta?
2. Bagaimana pemanfaatan layanan rekreatif dalam mendukung pengembangan *edu-tourism* oleh pengunjung Balai Layanan Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta?
3. Bagaimana potensi dan tantangan dalam pengembangan layanan rekreatif sebagai bagian dari strategi *edu-tourism* di Balai Layanan Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta?

## **C. Tujuan dan Signifikasi Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Mendeskripsikan bentuk layanan dan program rekreatif dalam mendukung pengembangan *edu-tourism* yang disediakan Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b. Menganalisis pemanfaatan layanan rekreatif dalam mendukung pengembangan *edu-tourism* oleh pengunjung Balai Layanan

Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta.

- c. Mengidentifikasi potensi dan tantangan dalam pengembangan layanan rekreatif sebagai bagian dari strategi *edu-tourism* di Balai Layanan Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta.

## 2. Signifikasi Penelitian

### a. Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah di bidang ilmu perpustakaan dan informasi, khususnya dalam konteks layanan rekreatif dan pengembangan wisata edukatif berbasis literasi. Kajian ini juga berkontribusi terhadap perluasan pemahaman mengenai transformasi fungsi perpustakaan dalam konteks pembangunan masyarakat literat.

### b. Praktis

#### 1) Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengayaan bagi pengetahuan dan wawasan penulis.

#### 2) Bagi Instansi Perguruan Tinggi

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya di lingkup UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

#### 3) Bagi Instansi tempat Penelitian

Sebagai bahan evaluasi dan rekomendasi strategis untuk mengembangkan layanan rekreatif yang berorientasi pada kebutuhan masyarakat dan pariwisata edukatif.

4) Bagi Pemerintah Daerah dan Pemangku Kebijakan

Memberikan masukan dalam merumuskan kebijakan kolaboratif antara sektor literasi dan pariwisata.

5) Bagi Penelitian Selanjutnya

Memberikan dasar dan rujukan untuk penelitian lanjutan mengenai konsep *edu-tourism* di institusi nonformal lainnya, serta pendekatan rekreatif dalam layanan publik berbasis literasi.

6) Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi bagi pembaca untuk mengembangkan keilmuan terkhususnya dalam kajian fungsi perpustakaan.

#### **D. Kajian Pustaka**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai bahan referensi dan perbandingan, hal tersebut terbagi menjadi beberapa sub tema, yaitu:

##### **1. Layanan Rekreatif/Rekreasi Perpustakaan**

Penelitian pertama oleh Nurkumala Sari dan Tri Wahyu Hari Murtiningsih dengan judul “Pelaksanaan Fungsi Rekreatif pada Layanan Ruang Belajar Modern dalam Meningkatkan Minat Kunjung Pemustaka di Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah”. Penelitian ini menghasilkan temuan

bahwa fungsi rekreatif di Layanan Ruang Belajar Modern (RBM) Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah dilaksanakan melalui dua pendekatan: 1) atas permintaan institusi, seperti dari pihak sekolah; dan 2) secara langsung oleh pemustaka, yang memanfaatkan fasilitas RBM untuk kegiatan sosial, hiburan, dan edukasi. Tujuan kunjungan pemustaka ke RBM adalah untuk: bersosialisasi, mendapatkan hiburan, memberikan pendidikan dan pengetahuan bagi anak-anak, serta menumbuhkan minat baca terhadap buku. Kesimpulannya adalah bahwa Layanan RBM berperan aktif dalam mendukung fungsi rekreatif perpustakaan melalui kegiatan yang menyenangkan dan edukatif yang dapat menarik minat kunjung masyarakat.<sup>22</sup>

Penelitian kedua oleh Fadhli Muhamad Adnan, Ahmad Nur Sheha Gunawan, dan Arnanti Primiana yang berjudul “New Design of West Java Provincial Recreational Library Using a Technological Approach”. Penelitian ini menyoroti transformasi perpustakaan dari fungsi edukatif menuju juga fungsi rekreatif. Di Bandung, peningkatan kunjungan perpustakaan sebesar 27% pada tahun 2023 dipengaruhi oleh desain modern dan fasilitas yang mendukung aktivitas sosial. Penelitian ini merancang konsep recreational library berbasis teknologi di kawasan wisata Cihampelas atau Ciwalk Bandung. Desain yang diajukan mengintegrasikan teknologi dalam interior dan sistem layanan perpustakaan, namun tetap

---

<sup>22</sup> Nurkumala Sari and Tri Wahyu Hari Murtiningsih, “Pelaksanaan Fungsi Rekreatif Pada Layanan Ruang Belajar Modern Dalam Meningkatkan Minat Kunjung Pemustaka Di Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah,” *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 2, no. 4 (October 3, 2013): 127–41.

menjaga esensi perpustakaan sebagai pusat literasi. Tujuannya adalah meningkatkan minat masyarakat berkunjung ke perpustakaan dengan pendekatan desain yang inovatif dan lokasi yang strategis.<sup>23</sup>

Penelitian ketiga oleh Vinka Cyntia Aini dengan judul “Mengembangkan Fungsi Rekreasi Sebagai Upaya Meningkatkan Pelayanan di Perpustakaan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perpustakaan dapat meningkatkan eksistensinya dengan mengembangkan fungsi rekreasi sebagai bagian dari layanan. Fungsi ini diharapkan mampu menarik lebih banyak pemustaka dari berbagai kalangan. Meski bukan tempat rekreasi dalam arti umum, perpustakaan berperan penting sebagai tempat edukatif yang menyenangkan. Karena itu, evaluasi layanan secara berkelanjutan penting dilakukan untuk menjaga keberlanjutan fungsi dan kontribusi perpustakaan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.<sup>24</sup>

Penelitian keempat oleh Nyahni Indah Wulandari dengan judul “Fasilitas Perpustakaan sebagai Faktor Penunjang Terwujudnya Fungsi Rekreasi di Perpustakaan Umum Kabupaten Boyolali”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Perpustakaan Umum Kabupaten Boyolali telah menjalankan fungsi rekreasinya secara efektif melalui fasilitas seperti ruang audio visual, ruang anak, gazebo, layanan internet, dan koleksi perpustakaan. Namun, akses menuju gedung perpustakaan masih menjadi

---

<sup>23</sup> Fadhli Muhamad Adnan, Ahmad Nur Sheha Gunawan, and Arnanti Primiana, “New Design of West Java Provincial Recreational Library Using a Technological Approach,” *eProceedings of Art & Design* 11, no. 5 (November 15, 2024): 6356–75.

<sup>24</sup> Aini, “Mengembangkan Fungsi Rekreasi sebagai Upaya Meningkatkan Pelayanan di Perpustakaan.”



kendala utama. Upaya perbaikan dilakukan dengan rencana perluasan gedung pada tahun 2021.<sup>25</sup>

Penelitian selanjutnya oleh Eva Amelia dengan judul “Implementasi Layanan DEWI PUSPA (Destinasi Wisata Perpustakaan Pemerintahan Kota) Sebagai Inovasi Di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Madiun”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan inovatif DEWI PUSPA berhasil menarik minat pengunjung melalui fasilitas rekreasi seperti audio visual, musik, dan koleksi buku anak. Namun, tantangan muncul akibat tingginya jumlah kunjungan dan keterbatasan fasilitas. Solusinya adalah peningkatan layanan, promosi, edukasi, serta evaluasi dan pengambilan feedback secara berkala. DEWI PUSPA terbukti mampu menjadikan perpustakaan sebagai tempat rekreasi edukatif yang menarik bagi masyarakat.<sup>26</sup>

Beberapa penelitian terdahulu di atas cenderung bersifat deskriptif dan belum menganalisis secara teoritis bagaimana layanan rekreatif berkontribusi pada proses belajar nonformal, pemanfaatan ruang sosial, atau pengembangan wisata edukatif serta pemanfaatan layanan oleh pengunjung juga belum dibahas secara mendalam. Untuk itu, penelitian ini melengkapi dengan pendekatan teoretis melalui kerangka *experiential learning* dan *third place*, sekaligus mengaitkannya secara langsung dengan pengembangan

---

<sup>25</sup> Wulandari, “Fasilitas Perpustakaan sebagai Faktor Penunjang Terwujudnya Fungsi Rekreasi di Perpustakaan Umum Kabupaten Boyolali.”

<sup>26</sup> Eva Amelia, “Implementasi Layanan Dewi Puspa (Destinasi Wisata Perpustakaan Pemerintahan Kota) Sebagai Inovasi Di dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Madiun” (Universitas Sebelas Maret, 2024), <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/118789/Implementasi-Layanan-Dewi-Puspa-Destinasi-Wisata-Perpustakaan-Pemerintahan-Kota-Sebagai-Inovasi-Di-dinas-Perpustakaan-Dan-Kearsipan-Kota-Madiun>.

*edu-tourism*. Selain itu, penelitian ini menggali pengalaman dan persepsi pengunjung, bukan hanya dari sisi penyedia layanan.

## 2. Konsep *Edu-tourism* atau Wisata Edukasi

Penelitian pertama oleh Septiawan Maliki Barkah, Ike Rachmawati, dan Yana Fajar FY Basori dengan judul “*Service Management by the Departement of Archives and Library Sukabumi District in Realizing Educational tourism*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sukabumi menunjukkan upaya nyata dalam mewujudkan wisata edukasi melalui pengelolaan layanan informasi yang berkualitas. Upaya ini mencakup peningkatan sumber daya manusia serta pengelolaan koleksi buku, majalah, jurnal, dan media lainnya yang relevan dan mudah diakses oleh masyarakat dan pengunjung.<sup>27</sup>

Penelitian kedua oleh Diah Sri Rezeki, Rina Rohma Renggani, Merryam Agustine, Haria Saputry Wahyuni, Wulandini Rahmah Syaripyani, Nasywa Athiya, dan Syahla dengan judul “*Potensi Daya Tarik Wisata Perpustakaan Kota Bandung dalam Upaya Mengembangkan Edu-tourism*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Perpustakaan Kota Bandung memiliki potensi besar dalam pengembangan *edu-tourism* melalui daya tarik seperti arsip sejarah kota, pameran musik, koleksi perpustakaan, kegiatan pendidikan, serta ruang baca dan studi. Perpustakaan ini tidak hanya

---

<sup>27</sup> Barkah, Rachmawati, and Basori, “Service Management by the Departement of Archives and Library Sukabumi District in Realizing *Educational tourism*.”

menyuguhkan informasi, tetapi juga pengalaman wisata edukatif yang kaya nilai sejarah dan budaya.<sup>28</sup>

Penelitian ketiga oleh Dhea Wandira, Misroni, dan Sely Yoanda yang berjudul “Analisis SWOT terhadap Potensi Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan sebagai Destinasi Wisata Edukasi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata edukasi berkat program berkualitas dan dukungan pemerintah serta komunitas literasi. Namun, pengembangan ini menghadapi tantangan seperti infrastruktur yang usang, bias sosial, dan persaingan dengan teknologi hiburan digital.<sup>29</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, terlihat belum secara khusus menghubungkan layanan rekreatif perpustakaan sebagai strategi utama dalam pengembangan *edu-tourism*. Layanan rekreatif cenderung hanya disebut sebagai pelengkap, bukan sebagai pusat perhatian. Selain itu, belum dianalisis bagaimana pengalaman pengunjung dalam menggunakan layanan tersebut turut memperkuat aspek edukatif dan wisata. Penelitian ini menjadikan layanan rekreatif sebagai fokus utama dalam mendukung *edu-tourism*, serta menganalisis potensi dan tantangannya secara mendalam di satu lokasi studi. Hal tersebut memberikan kontribusi

---

<sup>28</sup> Rejeki et al., “Potensi Daya Tarik Wisata Perpustakaan Kota Bandung Dalam Upaya Mengembangkan *Edu-tourism*.”

<sup>29</sup> Dhea Wandira, Misroni, and Sely Yoanda, “Analisis SWOT Terhadap Potensi Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan Sebagai Destinasi Wisata Edukasi,” *Proceeding of International Seminar on Adab and Humanities* 6, no. 1 (December 20, 2024): 205–19, doi:10.19109/isah.v6i1.1582.

baru pada wacana wisata edukatif berbasis literasi yang berakar pada praktik layanan nyata.

### 3. Konsep *Experiential learning*

Penelitian pertama oleh Sismeri Dona, Dede Mahdiah, Dwi Rahmawati, dan Fauji Nurdin dengan judul “Optimalisasi Partisipasi Aktif Mahasiswa Melalui *Experiential learning* Pada Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka”. Hasil penelitian menunjukkan pendekatan *experiential learning* yang terintegrasi dalam Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka efektif mengembangkan keterampilan abad 21 mahasiswa, seperti empati sosial, kerja sama lintas disiplin, serta meningkatkan peran dan kontribusi nyata mahasiswa dalam pembangunan nasional.<sup>30</sup>

Penelitian kedua oleh Esther Ropinis, Syahriah Madjid, dan Andi Hamsiah dengan judul “Model Pembelajaran Experiential Learning dalam Peningkatan Motivasi Belajar dan Minat Baca Siswa Kelas V SDN 1 Gandangbatu Sillanan Tana Toraja”. Penelitian kuantitatif ini menemukan bahwa model pembelajaran Experiential Learning berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar dan minat baca siswa kelas V SDN 1 Gandangbatu Sillanan. Hasil uji regresi menunjukkan nilai signifikansi di

---

<sup>30</sup> Sismeri Dona et al., “Optimalisasi Partisipasi Aktif Mahasiswa Melalui *Experiential learning* Pada Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka,” *Journal of Community Development* 5, no. 2 (July 30, 2024): 275–80, doi:10.47134/comdev.v5i2.256.

bawah 0,05 yang menguatkan pengaruh positif model pembelajaran tersebut terhadap kedua aspek tersebut.<sup>31</sup>

Penelitian ketiga oleh Alifah Aulia Nurfadhilah, Evi Setia Ningsih, Niken Nurrohmayati, Vindika Rahayu Wilujeng, Aftin Nazakia, dan Taufik Muhtarom dengan judul “Studi Literatur Implementasi *Experiential learning* untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa”. Penelitian ini mengkaji penerapan pembelajaran eksperimen yang terbukti dapat meningkatkan kemandirian siswa. Pendekatan ini mendorong keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, pengambilan keputusan mandiri, serta meningkatkan rasa percaya diri dan tanggung jawab siswa dalam proses belajar.<sup>32</sup>

Beberapa penelitian terdahulu tersebut memperlihatkan bahwa belum adanya penerapan *experiential learning* dalam konteks perpustakaan sebagai ruang publik dan nonformal. Fokusnya masih terbatas pada pendidikan institusional. Tidak ada kajian yang melihat bagaimana pengalaman belajar informal terjadi dalam ruang layanan rekreatif perpustakaan. Untuk itu, Penelitian ini menerapkan *experiential learning* untuk mengamati bagaimana pengunjung belajar melalui pengalaman di ruang rekreatif perpustakaan, menjadikan perpustakaan sebagai tempat belajar yang menyenangkan dan kontekstual.

---

<sup>31</sup> Esther Ropinis, Syahriah Madjid, and Andi Hamsiah, “Model Pembelajaran *Experiential Learning* Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Dan Minat Baca Siswa Kelas V SDN 1 Gandangbatu Sillanan Tana Toraja,” *Bosowa Journal of Education* 5, no. 1 (December 30, 2024): 50–54, doi:10.35965/bje.v5i1.5253.

<sup>32</sup> Alifah Aulia Nurfadhilah et al., “Studi Literatur Implementasi *Experiential learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa | Indo-MathEdu Intellectuals Journal,” *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 1 (2025): 350–60.

#### 4. Konsep *Third place*

Penelitian pertama oleh Khamsa Febri Husaini dengan judul “Perancangan Noise Park dengan Pendekatan *Third place* di Cilandak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kota Jakarta menghadapi kekurangan ruang terbuka hijau akibat perubahan penggunaan lahan. Penelitian ini merancang noise park sebagai ruang terbuka hijau tambahan yang berfungsi sebagai tempat rekreasi dan sosialisasi masyarakat dengan pendekatan *third place*, membantu mengatasi kejenuhan aktivitas harian warga ibu kota.<sup>33</sup>

Penelitian kedua Adinda Tracy Salsabila dan Antony Sihombing yang berjudul “*Third place* shaping factors that affect generation Z in Kampung’s *third place* selection and its impact towards community formation”. Penelitian ini mengidentifikasi faktor-faktor pembentuk tempat ketiga yang memengaruhi pilihan generasi Z di kampung, khususnya generasi Z dari kelas sosial ekonomi bawah, dalam memilih ruang sosial. Faktor-faktor tersebut berperan penting dalam membentuk komunitas di kalangan generasi Z dengan karakter komunitarian meskipun terbatasnya akses ke tempat ketiga di perkotaan.<sup>34</sup>

Penelitian ketiga oleh Firmansyah Bachtiar, Ridwan Sanjaya, LMF Purwanto dengan judul “Transformasi Tipologi Ruang Ketiga Karena Pengaruh Perkembangan Teknologi Digital”. Penelitian ini menunjukkan

---

<sup>33</sup> Khamsa Febri Husaini, “Perancangan Noise Park Dengan Pendekatan *Third place* Di Cilandak” (Thesis, Universitas Islam Indonesia, 2024), <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/48760>.

<sup>34</sup> Adinda Tracy Salsabila and Antony Sihombing, “*Third place* Shaping Factors That Affect Generation Z in Kampung’s *Third place* Selection and Its Impact towards Community Formation,” *AIP Conference Proceedings* 3215, no. 1 (November 25, 2024): 050003, doi:10.1063/5.0237710.



bahwa perkembangan teknologi digital mengubah karakteristik dan fungsi Ruang Ketiga, tempat bersosialisasi informal, dari bentuk fisik tradisional menjadi perpaduan ruang sosial di dunia nyata dan virtual. Transformasi ini memengaruhi interaksi sosial dan arsitektur ruang, memberikan gambaran baru tentang peran arsitektur dalam menciptakan lingkungan sosial di dunia digital.<sup>35</sup>

Beberapa penelitian terdahulu tersebut menunjukkan belum adanya yang mengaitkan perpustakaan sebagai *third place* dalam konteks literasi, rekreasi, dan wisata edukatif secara bersamaan. Selain itu, tidak ada penelitian yang menganalisis *third place* di institusi perpustakaan berbasis kebijakan pemerintah daerah. Untuk itu, Penelitian ini mengangkat perpustakaan sebagai *third place* yang menghadirkan kenyamanan, keakraban, serta aktivitas literatif-rekreatif, dan mengaitkannya dengan pengembangan destinasi *edu-tourism* berbasis komunitas dan ruang publik.

Berikut ini tabel persamaan, perbedaan, dan tindak lanjut dari beberapa penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis laksanakan:

---

<sup>35</sup> Firmansyah Bachtar, Ridwan Sanjaya, and L. M. F. Purwanto, "Transformasi Tipologi Ruang Ketiga Karena Pengaruh Perkembangan Teknologi Digital," *Jurnal Arsitektur ZONASI* 6, no. 2 (June 1, 2023): 311–24, doi:10.17509/jaz.v6i2.54607.

No.	Penelitian		Persamaan	Perbedaan		Tindak Lanjut
	Penulis	Judul		Penelitian terdahulu	Penelitian saat ini	
1.	Nurkumala Sari dan Tri Wahyu Hari Murtiningsih	Pelaksanaan Fungsi Rekreatif pada Layanan Ruang Belajar Modern dalam Meningkatkan Minat Kunjung Pemustaka di Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah	Sama-sama mengkaji fungsi rekreatif perpustakaan dan bagaimana hal tersebut meningkatkan minat kunjung.	Fokus pada pelaksanaan layanan RBM melalui permintaan dari sekolah dan pemanfaatan langsung oleh pengunjung.	Mengkaji bentuk layanan rekreatif secara menyeluruh serta potensi pengembangannya dalam konteks <i>edu-tourism</i> .	Mengembangkan dari segi konteks dengan memasukkan potensi <i>edu-tourism</i> serta teori experiential learning dan <i>third place</i> , bukan hanya pelaksanaan layanan.
2.	Fadhli Muhamad Adnan, Ahmad Nur Sheha Gunawan, dan Arnanti Primiana	New Design of West Java Provincial Recreational Library Using a Technological Approach	Sama-sama melihat perpustakaan sebagai ruang sosial dan rekreatif.	Fokus pada desain arsitektural dan integrasi teknologi dalam perancangan perpustakaan masa depan.	Fokus pada layanan rekreatif aktual di perpustakaan sebagai medium experiential learning dan <i>third place</i> .	Melengkapi desain berbasis arsitektur dengan kajian pengalaman pengguna dan pemanfaatan aktual layanan rekreatif di perpustakaan.
3.	Vinka Cyntia Aini	Mengembangkan Fungsi Rekreasi Sebagai Upaya Meningkatkan Pelayanan di Perpustakaan	Menekankan pentingnya fungsi rekreasi untuk meningkatkan kunjungan dan pelayanan perpustakaan.	Pendekatan konseptual-deskriptif tanpa analisis berbasis teori atau studi lapangan mendalam.	Pendekatan kualitatif-empiris berbasis studi kasus lapangan dengan dukungan teori experiential learning dan <i>third place</i> .	Menambahkan dimensi analisis pada bagaimana layanan rekreatif digunakan dan dipersepsi, bukan hanya pada aspek fasilitas fisik.
4.	Nyahni Indah Wulandari	Fasilitas Perpustakaan sebagai Faktor Penunjang Terwujudnya Fungsi Rekreasi di Perpustakaan Umum Kabupaten Boyolali	Sama-sama menyoroti peran fasilitas sebagai penunjang fungsi rekreatif.	Fokus pada identifikasi fasilitas di Perpustakaan Boyolali dan kendala aksesibilitasnya.	Menganalisis bentuk, pemanfaatan, dan potensi layanan rekreatif dalam mendukung <i>edu-tourism</i> secara strategis.	Mengembangkan dengan membahas pengalaman pengguna, teori belajar, dan penguatan strategi <i>edu-tourism</i> berbasis program dan interaksi.
5.	Eva Amalia	Implementasi Layanan DEWI PUSPA (Destinasi Wisata Perpustakaan Pemerintahan Kota) Sebagai Inovasi Di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Madiun	Sama-sama menyoroti inovasi layanan rekreatif untuk menarik minat masyarakat.	Berfokus pada program spesifik (DEWI PUSPA) dan kendala operasionalnya.	Menganalisis bentuk layanan rekreatif yang ada secara sistematis dan menilai kontribusinya terhadap <i>edu-tourism</i> .	Meluaskan studi dari satu program ke ragam layanan rekreatif di Balai Yanpus serta menilai secara teoritis dan strategis.

6.	Septiawan Maliki Barkah, Ike Rachmawati, dan Yana Fajar FY Basori	<i>Service Management by the Departement of Archives and Library Sukabumi District in Realizing Educational tourism</i>	Sama-sama melihat perpustakaan sebagai bagian dari strategi pengembangan <i>edu-tourism</i> .	Fokus pada manajemen layanan, peningkatan SDM, dan akses informasi yang relevan. Tidak membahas dimensi rekreatif secara khusus.	Mengkaji layanan rekreatif sebagai elemen sentral dalam mendukung experiential learning dan wisata edukatif, dengan pendekatan interdisipliner dan analisis berbasis 4A.	Melengkapi perspektif manajemen dengan fokus pada pengalaman layanan rekreatif sebagai bagian dari strategi <i>edu-tourism</i> .
7.	Diah Sri Rezeki, Rina Rohma Renggani, Merryam Agustine, Haria Saputry Wahyuni, Wulandini Rahmah Syaripyani, Nasywa Athiya, dan Syahla	Potensi Daya Tarik Wisata Perpustakaan Kota Bandung dalam Upaya Mengembangkan <i>Edu-tourism</i>	Sama-sama membahas perpustakaan sebagai daya tarik wisata edukatif.	Menilai potensi koleksi dan aktivitas sebagai objek wisata literasi.	Menilai potensi koleksi dan aktivitas sebagai objek wisata literasi.	Mengembangkan dengan membahas pengalaman pengguna, teori belajar, dan penguatan strategi <i>edu-tourism</i> berbasis program dan interaksi.
8.	Dhea Wandira, Misroni, dan Sely Yoanda	Analisis SWOT terhadap Potensi Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan sebagai Destinasi Wisata Edukasi	Sama-sama menilai potensi perpustakaan sebagai destinasi wisata edukatif.	Menggunakan pendekatan SWOT untuk menganalisis kelembagaan dan tantangan eksternal.	Menggunakan pendekatan teori pengalaman (Kolb) dan ruang sosial (Oldenburg), serta komponen pariwisata 4A.	Melengkapi SWOT kelembagaan dengan pendekatan pembelajaran dan sosial melalui experiential learning dan <i>third place</i> .
9.	Sismeri Dona, Dede Mahdiyah, Dwi Rahmawati, dan Fauji Nurdin	Optimalisasi Partisipasi Aktif Mahasiswa Melalui <i>Experiential learning</i> Pada Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka	Sama-sama menggunakan pendekatan experiential learning sebagai dasar pembelajaran.	Fokus pada pendidikan formal (MBKM) dan pengabdian di sekolah.	Fokus pada experiential learning di ruang publik nonformal, yakni perpustakaan sebagai ruang literasi dan rekreasi.	Mengalihkan konteks experiential learning dari pendidikan formal ke ruang belajar nonformal berbasis rekreatif di perpustakaan.
10.	Esther Ropinis, Syahriah Madjid, dan Andi Hamsiah	Model Pembelajaran Experiential Learning dalam Peningkatan Motivasi Belajar dan Minat Baca Siswa Kelas V SDN 1 Gandangbatu	Sama-sama meneliti pengaruh experiential learning terhadap motivasi dan minat baca.	Pendekatan kuantitatif di ruang kelas formal SD dengan uji regresi.	Studi kualitatif pada layanan rekreatif perpustakaan sebagai media pembelajaran informal.	Menerapkan experiential learning dalam ruang sosial publik yang lebih luas, bukan hanya di ruang kelas.

		Sillanan Tana Toraja				
11.	Adinda Tracy Salsabila dan Antony Sihombing	<i>Third place</i> shaping factors that affect generation Z in Kampung's <i>third place</i> selection and its impact towards community formation	Sama-sama mengkaji preferensi ruang sosial generasi Z sebagai bagian dari dinamika <i>third place</i> .	Fokus pada komunitas kampung dan keterbatasan akses tempat ketiga komersial.	Fokus pada perpustakaan sebagai ruang <i>third place</i> yang inklusif dan berbasis fasilitas rekreatif edukatif.	Mengadopsi konsep <i>third place</i> ke dalam konteks perpustakaan dan mengaitkannya dengan potensi wisata edukatif.
12.	Alifah Aulia Nurfadhilah, Evi Setia Ningsih, Niken Nurrohmanawati, Vindika Rahayu Wilujeng, Aftin Nazakia, dan Taufik Muhtarom	Studi Literatur Implementasi <i>Experiential learning</i> untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa	Sama-sama menjadikan experiential learning sebagai pendekatan inti dalam pembelajaran.	Studi pustaka konseptual yang membahas kemandirian belajar siswa.	Studi lapangan yang menelaah pengalaman belajar dalam konteks rekreatif dan interaksi sosial di perpustakaan.	Mengonfirmasi hasil kajian literatur dengan studi empiris lapangan di ruang rekreatif berbasis literasi.
13.	Adinda Tracy Salsabila dan Antony Sihombing	<i>Third place</i> shaping factors that affect generation Z in Kampung's <i>third place</i> selection and its impact towards community formation	Sama-sama menggunakan konsep <i>third place</i> sebagai analisis ruang sosial.	Fokus pada preferensi ruang ketiga generasi Z di kampung untuk pembentukan komunitas.	Menganalisis perpustakaan sebagai <i>third place</i> yang berbasis literasi dan rekreasi, serta mendukung pengembangan <i>edu-tourism</i> .	Mengadopsi konsep <i>third place</i> ke dalam konteks perpustakaan dan mengaitkannya dengan potensi wisata edukatif.
14.	Firmansyah Bachtar, Ridwan Sanjaya, LMF Purwanto	Transformasi Tipologi Ruang Ketiga Karena Pengaruh Perkembangan Teknologi Digital	Sama-sama menyoroti transformasi ruang ketiga dalam masyarakat modern.	Menganalisis perubahan ruang ketiga dari fisik ke virtual akibat Society 5.0.	Tetap berfokus pada ruang ketiga berbasis fisik (perpustakaan) sebagai ruang belajar dan interaksi berbasis pengalaman.	Menekankan pentingnya <i>third place</i> fisik berbasis literasi di tengah perubahan ke arah digitalisasi ruang sosial.

Tabel 1. Persamaan dan perbedaan penelitian

## E. Kerangka Teoritis

### 1. Layanan Kreatif Perpustakaan

Kata rekreasi berasal dari bahasa Inggris, “*recreation*” yang memiliki makna hiburan atau rekreasi. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan rekreasi sebagai penyegaran kembali badan dan pikiran; suatu hal yang menggembirakan dan menyegarkan, seperti hiburan, piknik.<sup>36</sup> Dalam kamus *Webster’s Third New International Dictionary*, kata rekreasi ditandai dengan menciptakan kembali (*recreate*) yaitu menghidupkan atau memperbaharui kembali melalui lingkungan yang menggembirakan; menyegarkan kembali setelah lelah melakukan kerja keras.<sup>37</sup>

Kata “*recreation*” menunjukkan bahwa perpustakaan akan dikatakan berhasil menjalankan fungsinya apabila pemustaka sudah mendapatkan informasi yang sifatnya menghibur, sehingga ia akan kembali mendapatkan rasa senang, segar, dan gembira, baik dari jasmani maupun rohani. Inilah yang dijadikan sebagai dasar untuk mewujudkan fungsi rekreasi dalam dunia perpustakaan.<sup>38</sup>

Layanan kreatif di perpustakaan merupakan bentuk pelayanan yang bertujuan untuk menciptakan suasana menyenangkan bagi pemustaka.

---

<sup>36</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, “KBBI VI Daring,” 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/analisis>.

<sup>37</sup> A. J. Veal, “Definitions of Leisure and Recreation,” *Australian Journal of Leisure and Recreation* 2, no. 4 (1992): 44–48.

<sup>38</sup> Ika Krismayani, “Mewujudkan Fungsi Perpustakaan di Daerah,” *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi* 2, no. 2 (June 15, 2018): 233–42.



Fungsi ini tercantum dalam Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, yang menyebutkan bahwa perpustakaan memiliki lima fungsi, salah satunya adalah fungsi rekreasi.<sup>39</sup> Dalam konteks ini, rekreasi tidak dimaknai semata-mata sebagai hiburan, melainkan sebagai aktivitas penyegaran pikiran yang berbasis literasi.

Fungsi rekreasi perpustakaan yaitu menunjukkan bahwa perpustakaan memiliki fungsi untuk menyimpan berbagai literatur budaya bangsa. Perpustakaan juga memiliki peran untuk meningkatkan apresiasi budaya dari masyarakat dengan menyediakan berbagai bahan perpustakaan. Fungsi rekreasi perpustakaan dilaksanakan dengan cara menyediakan berbagai kegiatan, seperti ceramah, pameran, pertunjukan, kesenian, dan menyediakan bahan bacaan yang memberi kesan hiburan bagi pemustaka sekaligus memiliki nilai seni, pendidikan, dan lainnya.<sup>40</sup>

Rekreasi di perpustakaan dapat diwujudkan melalui berbagai fasilitas dan kegiatan seperti ruang bermain anak, pemutaran film edukatif, mendongeng, pertunjukan budaya, hingga program literasi kreatif. Layanan-layanan ini berperan sebagai media pembelajaran nonformal yang sekaligus menyenangkan, memungkinkan pengunjung mengalami pengalaman literasi yang bersifat emosional, sosial, dan estetis.

## **2. *Educational Toursim* atau *Edu-tourism***

*Educational tourism* adalah bentuk wisata yang menggabungkan unsur pembelajaran dan rekreasi. Rodger mendefinisikan *Educational tourism*

---

<sup>39</sup> Indonesia, *Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan*, 43.

<sup>40</sup> Amin Abdullah, *Dasar-Dasar Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, ed. Tri Septiyantono and Umar Sidik (Yogyakarta: Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi, 2007).



(*edu-tourism*) atau pariwisata edukasi sebagai sebuah program di mana sekelompok peserta kegiatannya melaksanakan suatu perjalanan wisata pada satu tempat dengan tujuan agar mendapatkan pengalaman belajar secara langsung terhadap tempat yang dikunjungi.<sup>41</sup> Program tersebut dapat berbentuk ekowisata (*ecotourism*), wisata warisan (*heritage tourism*), wisata perdesaan/wisata pertanian (*rural/farm tourism*), wisata komunitas (*community tourism*), dan pertukaran pelajar (*student exchanges*).<sup>42</sup> Pariwisata edukasi merupakan sebuah gabungan antara perjalanan wisata dengan unsur pendidikan. Kegiatan yang dilakukan mempunyai nilai edukatif dengan tujuan untuk menambah pengetahuan yang sebelumnya didapat di ruang kelas.<sup>43</sup>

*Edu-tourism* tidak terbatas pada institusi pendidikan formal, tetapi juga mencakup ruang-ruang alternatif seperti museum, pusat kebudayaan, dan perpustakaan. Perpustakaan dalam konteks ini dapat menjadi destinasi *edu-tourism* yang strategis karena memiliki konten edukatif dan atmosfer belajar yang mendukung. Ketika perpustakaan menyediakan layanan yang mampu menggabungkan nilai edukatif dengan pengalaman yang menyenangkan, maka perpustakaan tersebut berpotensi menjadi objek wisata edukatif yang inklusif dan berkelanjutan.

Perpustakaan dan *educational tourism* memiliki hubungan yang sangat erat, di mana perpustakaan berfungsi tidak hanya sebagai tempat untuk

---

<sup>41</sup> Rodger, "Leisure, Learning and Travel, Journal of Physical Education."

<sup>42</sup> *Ibid.*

<sup>43</sup> A. Wijayanti et al., "Analysis of *Educational tourism* Management at Smart Park, Yogyakarta, Indonesia.," *MIMBAR: Jurnal Sosial Dan Pembangunan* 34, no. 1 (2018): 11–23, <https://doi.org/10.29313/mimbar.v34i1.2823>.

mencari informasi, tetapi juga sebagai pusat pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman edukatif kepada wisatawan. Melalui koleksi yang kaya, program edukasi, pameran budaya, dan kerja sama dengan sektor pariwisata, perpustakaan dapat menjadi destinasi wisata edukasi yang menarik bagi wisatawan yang ingin mendalami pengetahuan dan budaya suatu daerah. Hal tersebut juga dapat berkontribusi pada peningkatan literasi, pemahaman budaya, dan pelestarian sejarah dan tradisi lokal dalam konteks pariwisata.

### 3. *Experiential Learning*

Teori *experiential learning* dikembangkan oleh David A. Kolb yang menyatakan bahwa proses belajar yang efektif terjadi ketika seseorang mengalami langsung, merefleksikan, memformulasikan konsep, dan menerapkannya dalam situasi nyata.<sup>44</sup> Model Kolb terdiri dari empat tahap pembelajaran: pengalaman konkret (*concrete experience*), refleksi terhadap pengalaman tersebut (*reflective observation*), pemahaman konsep (*abstract conceptualization*), dan penerapan dalam tindakan (*active experimentation*).<sup>45</sup>

Dalam konteks perpustakaan, *experiential learning* dapat diimplementasikan melalui layanan-layanan yang bersifat interaktif dan berbasis aktivitas, seperti ruang bermain edukatif, program mendongeng, simulasi sejarah, atau bioskop mini yang menayangkan film dokumenter. Menurut Hein pembelajaran berbasis pengalaman sangat efektif dalam

---

<sup>44</sup> Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*.

<sup>45</sup> *Ibid.*

meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif pengunjung, terutama pada anak-anak dan remaja.<sup>46</sup>

Dengan menyediakan ruang dan kegiatan yang memungkinkan pengguna mengalami langsung proses pembelajaran, perpustakaan tidak hanya menjadi penyedia informasi, tetapi juga fasilitator pengalaman belajar yang holistik. Pendekatan ini sangat sesuai dengan semangat *edu-tourism*, di mana proses belajar berlangsung dalam suasana santai dan kontekstual.

#### 4. *Third place*

Dalam konteks pembangunan masyarakat yang literat dan inklusif, perpustakaan diposisikan sebagai *third place* atau ruang ketiga, yaitu ruang sosial di luar rumah (*first place*) dan tempat kerja/sekolah (*second place*). Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh sosiolog Ray Oldenburg yang menyatakan bahwa *third place* merupakan ruang netral yang menyediakan suasana informal, terbuka, dan mendorong interaksi sosial antarkelompok masyarakat.<sup>47</sup>

Sebagai *third place*, perpustakaan memiliki peran penting dalam membangun komunitas dan memperkuat kohesi sosial. Kehadiran ruang rekreatif dalam perpustakaan menjadi katalisator bagi interaksi sosial, pertukaran pengetahuan, serta pembentukan budaya belajar yang berbasis pengalaman. Menurut Lippincott perpustakaan yang berperan sebagai *third*

---

<sup>46</sup> G. E. Hein, *Learning in the Museum* (Routledge, 1998).

<sup>47</sup> Ray, *The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*.

*place* harus menyediakan kenyamanan, aksesibilitas, dan kegiatan yang menarik, terutama bagi generasi muda dan keluarga.<sup>48</sup>

Dengan demikian, pendekatan *third place* memungkinkan perpustakaan untuk mengintegrasikan fungsi sosial, edukatif, dan rekreatif dalam satu ruang yang terbuka, inklusif, dan partisipatif.

## 5. Komponen Pariwisata

Dalam pengembangan destinasi wisata, baik berskala lokal maupun global, dikenal pendekatan komponen pariwisata sebagai alat analisis untuk mengukur kelayakan dan kesiapan suatu wilayah atau lokasi menjadi objek wisata. Pendekatan ini sering disingkat sebagai 4A, yang pertama kali diperkenalkan oleh Goeldner dan Ritchie yang terdiri dari *Attractions*, *Accessibility*, *Amenities*, dan *Ancillary Services*.<sup>49</sup> Namun, seiring berkembangnya industri pariwisata dan kompleksitas pengalaman wisatawan, pendekatan ini kemudian dikembangkan menjadi 5A, 6A, bahkan hingga 7A, yang mencakup unsur tambahan seperti *Available Package*, *Activitie*, dan *Affordability*.<sup>50</sup>

- a. *Attraction* (Daya Tarik Wisata), mengacu pada segala hal yang menjadi alasan utama wisatawan datang ke suatu lokasi. Ini bisa berupa objek fisik, kegiatan, atraksi budaya, hingga pengalaman edukatif.

<sup>48</sup> Lippincott, "Information Commons: Meeting Millennials' Needs."

<sup>49</sup> C. R. Goeldner and J. R. B. Ritchie, *Tourism: Principles, Practices, Philosophies*, 11th ed. (Wiley, 2009).

<sup>50</sup> D. Buhalis, "Marketing the Competitive Destination of the Future," *Tourism Management* 21, no. 1 (2000): 97–116; V. T. C. Middleton, *Marketing in Travel and Tourism* (Butterworth-Heinemann, 2001).

- b. *Accessibility* (Aksesibilitas), menunjukkan kemudahan wisatawan dalam menjangkau lokasi, baik dari segi infrastruktur transportasi, lokasi geografis, maupun jalur komunikasi.
- c. *Amenity* (Fasilitas Penunjang), merujuk pada fasilitas yang mendukung kenyamanan pengunjung, seperti toilet, ruang tunggu, tempat makan, akomodasi, dan fasilitas khusus lainnya.
- d. *Ancillary Services* (Layanan Pendukung), layanan tambahan di luar atraksi utama yang turut mendukung pengalaman wisata, misalnya toko oleh-oleh, rumah makan sekitar, SPBU, atau bank.
- e. *Available Package* (Paket Wisata Tersedia), merujuk pada tersedianya paket kunjungan terorganisir, misalnya kunjungan sekolah, tur edukasi, atau program khusus yang dikurasi oleh pengelola lokasi.
- f. *Activities* (Kegiatan Penunjang), aktivitas rekreatif atau edukatif yang dapat dilakukan wisatawan selama berada di lokasi, seperti workshop, permainan, atau pertunjukan seni.
- g. *Affordability* (Keterjangkauan Biaya), mengukur sejauh mana layanan wisata tersebut dapat dijangkau oleh masyarakat luas dari sisi biaya atau tarif layanan, termasuk akses gratis untuk kelompok tertentu.

Dalam konteks *edu-tourism*, pemanfaatan komponen pariwisata ini menjadi penting karena destinasi tidak hanya berfokus pada aspek hiburan, tetapi juga pada nilai pembelajaran dan keterlibatan aktif pengunjung, terutama dari kalangan pelajar, keluarga, dan komunitas literasi. Komponen-komponen ini juga memungkinkan suatu lembaga pendidikan informal

seperti perpustakaan untuk dinilai potensi wisatanya secara sistematis, termasuk bagaimana atraksi literasi dikemas, seberapa mudah dijangkau, dan bagaimana aktivitas edukatif diselenggarakan.

## 6. Perpustakaan Umum

Perpustakaan merupakan sebuah institusi yang mengelola bahan pustaka berupa karya tulis, cetak, dan rekam dengan cara profesional menggunakan sistem yang baku yang dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, informasi, dan rekreasi para pemakainya.<sup>51</sup> Menurut Undang-undang Nomor 43 Tahun 2007, Perpustakaan umum diselenggarakan oleh Pemerintah, pemerintah provinsi, pemerintah kabupaten/kota, kecamatan, dan desa, serta dapat diselenggarakan oleh masyarakat. Pemerintah provinsi dan pemerintah kabupaten/kota menyelenggarakan perpustakaan umum daerah yang koleksinya mendukung pelestarian hasil budaya daerah masing-masing dan memfasilitasi terwujudnya masyarakat pembelajar sepanjang hayat.<sup>52</sup>

## 7. Tinjauan Kebijakan Daerah

Dalam mendukung transformasi pembangunan berkelanjutan, Pemerintah Kota Yogyakarta melalui RPJPD 2025–2045 menetapkan arah strategis pembangunan sektor pariwisata dan pendidikan non-formal yang berbasis budaya, literasi, dan pemberdayaan komunitas. Dokumen RPJPD menyebutkan bahwa:

---

<sup>51</sup> “UU No. 43 Tahun 2007,” *Database Peraturan | JDIH BPK*, accessed March 22, 2024, <http://peraturan.bpk.go.id/Details/39968/uu-no-43-tahun-2007>.

<sup>52</sup> Indonesia, *Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan*.



*“Mewujudkan sektor pariwisata yang berbasis quality tourism, nilai-nilai kebudayaan, kontribusi ekonomi wilayah, dan pengelolaan yang berkelanjutan, serta menjadikan Kota Yogyakarta sebagai ikon untuk pariwisata Indonesia.”<sup>53</sup>*

Hal ini menunjukkan bahwa konsep wisata berbasis pendidikan dan pengalaman (*edu-tourism*) menjadi bagian dari strategi pembangunan jangka panjang, di mana perpustakaan sebagai ruang belajar publik berpotensi untuk diintegrasikan sebagai destinasi wisata edukatif. Lebih lanjut, RPJPD juga mencatat bahwa:

*“Hal tersebut menunjukkan perlu adanya inovasi di sektor pariwisata guna mendongkrak lama kunjungan wisatawan. Baik dari aspek atraksi yang ditawarkan, aktivitas yang dapat dilakukan di destinasi wisata, amenities penunjang wisata, maupun dari aksesibilitas dan akomodasi.”<sup>54</sup>*

Pernyataan ini menunjukkan urgensi untuk menghadirkan jenis wisata baru yang tidak hanya mengandalkan destinasi fisik, tetapi juga konten edukatif, interaktif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas pengalaman pengunjung, termasuk melalui fasilitas publik seperti perpustakaan. Di bidang literasi dan pendidikan non-formal, RPJPD menyebutkan pentingnya peningkatan akses dan kualitas literasi, serta penguatan pendidikan karakter:

*“Pengembangan kurikulum pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar, berbasis pengembangan talenta dan karakter, digital literacy, dan kondisi lokal daerah.”<sup>55</sup>*

Dengan mengacu pada dokumen ini, maka pengembangan layanan rekreatif perpustakaan yang menyasar segmen anak-anak dan keluarga tidak

---

<sup>53</sup> Pemerintah Kota Yogyakarta, “Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 4 Tahun 2024 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Kota Yogyakarta Tahun 2025–2045” (Pemkot Yogyakarta, 2024), <https://peraturan.bpk.go.id>.

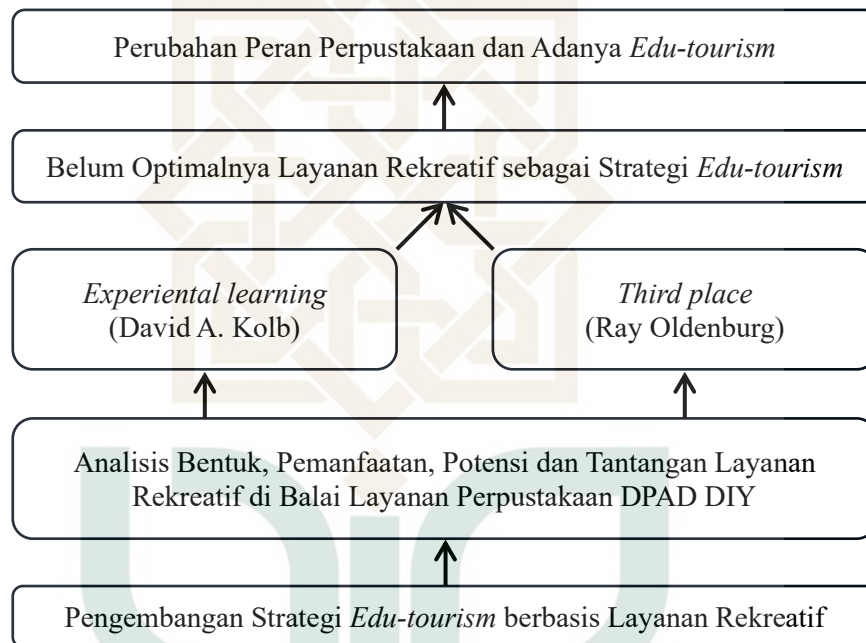
<sup>54</sup> *Ibid.*

<sup>55</sup> *Ibid.*

hanya relevan secara fungsional, tetapi juga memiliki dukungan secara struktural dan kebijakan dari pemerintah daerah.

#### F. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori di atas, kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini disusun untuk menunjukkan hubungan logis antara fenomena yang terjadi di lapangan, teori yang digunakan, dan arah tujuan penelitian. Diawali dari konteks bahwa perpustakaan saat ini tidak lagi berfungsi semata sebagai penyedia koleksi, melainkan sebagai ruang publik yang inklusif dan mendukung pembelajaran berbasis pengalaman, maka muncul perlunya pengembangan layanan yang mampu menjawab kebutuhan edukatif sekaligus rekreatif masyarakat.

Masalah yang diidentifikasi adalah bahwa layanan rekreatif perpustakaan, meskipun telah hadir, belum secara optimal dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai bagian dari strategi *edu-tourism*. Untuk memahami dan menjelaskan fenomena ini, digunakan dua pendekatan teoretis utama, yaitu *experiential learning* untuk menganalisis bagaimana pengunjung belajar melalui pengalaman, serta *third place* untuk memahami perpustakaan sebagai ruang sosial nonformal yang ramah, nyaman, dan terbuka.

Kedua pendekatan ini mengarahkan fokus penelitian pada tiga aspek utama, yaitu: bentuk dan program layanan rekreatif yang tersedia, pemanfaatan layanan oleh pengunjung, potensi dan tantangan pengembangan layanan. Dari temuan tersebut, penelitian ini bermaksud merumuskan strategi pengembangan layanan rekreatif yang dapat memperkuat posisi perpustakaan sebagai destinasi wisata edukatif berbasis literasi dan pengalaman belajar.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu kualitatif dengan pendekatan Studi Kasus. Jane Richie mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai sebuah upaya untuk menyajikan dunia sosial dan sudut pandangnya dalam dunia, baik ditinjau dari segi perilaku, konsep, persepsi, juga persoalan mengenai sesuatu hal yang diteliti. Tujuan penelitian kualitatif yaitu untuk memahami sebuah fenomena yang dialami oleh subjek

penelitian.<sup>56</sup> Sedangkan, studi kasus merupakan penggalan fenomena yang sifatnya objektif dan terkini.<sup>57</sup>

Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menggali secara mendalam fenomena layanan rekreatif di Balai Yanpus DPAD DIY dalam kaitannya dengan pengembangan *edu-tourism*. Studi kasus dipilih karena fokus penelitian ini bersifat spesifik pada satu institusi, yakni Balai Yanpus DPAD DIY, sehingga membutuhkan pemahaman komprehensif terhadap dinamika yang berlangsung secara holistik.

## 2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Balai Layanan Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta (Balai Yanpus DPAD DIY). Perpustakaan ini terletak di Jl. Raya Janti, Wonocatur, Kec. Banguntapan, Kab. Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.<sup>58</sup>

Perpustakaan ini dipilih karena Balai Layanan Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta (Balai Yanpus DPAD DIY) merupakan salah satu perpustakaan terbesar di lingkup Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), selain itu perpustakaan ini juga telah mengembangkan layanan perpustakaan yang mengintegrasikan unsur rekreasi dan edukasi.

## 3. Subjek dan Objek Penelitian

### a. Subjek Penelitian

<sup>56</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011).

<sup>57</sup> Robin S. Grenier Sharan B. Merriam, *Qualitative Research in Practice*, 2nd ed. (San Francisco: Jossey Bass, n.d.).

<sup>58</sup> “Balai Layanan Perpustakaan DPAD DIY - Penelusuran Google,” *Google Maps*, accessed May 15, 2024, [https://maps.app.goo.gl/ag4PA5Kt1UfpzRgH6?g\\_st=iw](https://maps.app.goo.gl/ag4PA5Kt1UfpzRgH6?g_st=iw).

Subjek penelitian yaitu individu yang dijadikan sebagai informan dalam memberikan informasi saat proses dalam mengumpulkan data. Subjek penelitian juga disebut responden atau seseorang yang memberikan respon.<sup>59</sup> Teknik pemilihan subjek dilakukan menggunakan *snowball sampling*, yaitu metode pengambilan informan melalui referensi dari informan sebelumnya yang dianggap memiliki pemahaman dan keterlibatan yang relevan dalam konteks penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh informasi mendalam dari pihak-pihak yang benar-benar memahami dinamika internal perpustakaan.

Dalam penelitian ini, subjek terdiri atas dua kelompok yaitu pengelola dan pengunjung perpustakaan dengan kriteria sebagai berikut:

#### **1) Pengelola Perpustakaan**

- a) Mengetahui tentang layanan rekreasi yang diterapkan di Balai Yanpus DPAD DIY.
- b) Mengetahui tahap-tahap dalam proses layanan rekreasi Balai Yanpus DPAD DIY
- c) Ikut andil dalam pelaksanaan layanan rekreasi Balai Yanpus DPAD DIY.

Berikut data informan pengelola perpustakaan dalam penelitian ini:

---

<sup>59</sup> Fakultas Adab dan Humaniora, *Panduan Penulisan Proposal Dan Skripsi* (Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2018).

No.	Nama	Jabatan/Pekerjaan
1.	Informan 1 ( <i>Key Informan</i> )	Pustakawan Penyelia (Penanggung Jawab Layanan Anak)
2.	Informan 2	Pengolah Data dan Informasi (Petugas Layanan Bioskop 6D)
3.	Informan 3	Tenaga Layanan Perpustakaan (Petugas Layanan Ruang Koleksi Anak)
4.	Informan 4	Staff Tenaga Teknis Teknologi Informasi Perpustakaan (Petugas Layanan Audio Visual)
5.	Informan 5	Kepala Seksi Layanan Perpustakaan

Tabel 2 Data Informan Pengelola Perpustakaan

## 2) Pengunjung

Pemustaka yang memanfaatkan layanan rekreasi Balai Yanpus DPAD DIY dengan frekuensi paling sedikit dua kali kunjungan.

No.	Nama	Jabatan/Pekerjaan
1.	Informan 6	Freelance
2.	Informan 7	IRT
3.	Informan 8	IRT
4.	Informan 9	Guru Les
5.	Informan 10	Psikolog
6.	Informan 11	IRT
7.	Informan 12	IRT
8.	Informan 13	Siswa
9.	Informan 14	Guru
10.	Informan 15	Mahasiswi
11.	Informan 16	Mahasiswi
12.	Informan 17	Mahasiswi

Tabel 3 Data Informan Pengunjung Perpustakaan

### b. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah layanan rekreatif yang diselenggarakan oleh Balai Yanpus DPAD DIY, mencakup bentuk



program, fasilitas pendukung, strategi pengembangan, tantangan pelaksanaan, serta persepsi pemustaka terhadap layanan tersebut..

#### **4. Sumber Data**

Penelitian ini menggunakan dua sumber data, yaitu berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil wawancara langsung terhadap informan dan data dari hasil observasi langsung pada lokasi penelitian. Data sekunder berasal dari dokumen resmi, laporan institusi, literatur akademik, statistik pengunjung, dokumen standar pelayanan perpustakaan, dan ulasan digital dari pengunjung yang tersedia melalui platform daring seperti Google Maps.

#### **5. Teknik Pengumpulan Data**

##### **a. Observasi**

Teknik observasi yaitu pengalaman langsung penulis yang memungkinkannya untuk melakukan pengamatan, pencatatan kejadian dan perilaku yang sebenarnya terjadi, dan berusaha memahami keadaan-keadaan yang rumit.<sup>60</sup> Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi secara langsung bagaimana layanan rekreatif di Balai Yanpus DPAD DIY diterapkan dan dimanfaatkan oleh pengunjung. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini bersifat non-partisipatif, di mana peneliti mengamati aktivitas di perpustakaan tanpa terlibat dalam interaksi secara langsung.

---

<sup>60</sup> Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

Dalam melakukan observasi, penulis menentukan aspek yang diamati dengan melihat bentuk layanan rekreatif yang tersedia, interaksi pengunjung dengan fasilitas perpustakaan, dan cara pengelola perpustakaan menjalankan layanan rekreatif. Selanjutnya penulis melakukan pengamatan langsung dengan mengunjungi lokasi penelitian pada beberapa waktu yang berbeda untuk mengamati pola kunjungan dan pemanfaatan layanan serta mencatat dinamika yang terjadi di dalam perpustakaan, seperti bagaimana pengunjung mengakses layanan dan bagaimana layanan tersebut menarik minat mereka.

Selanjutnya, hasil observasi didokumentasikan dalam bentuk catatan lapangan dan foto untuk memperkuat analisis data. Kemudian, data yang diperoleh dikategorikan berdasarkan jenis layanan dan pola pemanfaatannya oleh pengunjung.

#### **b. Wawancara**

Penelitian ini menggunakan jenis wawancara semi terstruktur yaitu termasuk di kategori *in-depth* interview. Wawancara semi terstruktur bertujuan untuk mendapatkan data permasalahan secara lebih terbuka dengan mempersilakan informan memberikan semua pendapat dan ide-idenya.<sup>61</sup> Jenis ini dipilih untuk menggali pengalaman, pendapat, dan perspektif informan mengenai layanan rekreatif. Wawancara dilakukan dengan menggunakan panduan pertanyaan terbuka namun tetap memberi ruang bagi informan untuk menyampaikan pandangannya

---

<sup>61</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2020).

secara bebas dan reflektif. Teknik ini memungkinkan peneliti menggali informasi mendalam namun tetap terarah sesuai fokus penelitian.

Wawancara dilakukan untuk menggali pemahaman dari dua kelompok informan, yakni pengelola perpustakaan dan pengunjung. Wawancara dengan pengelola bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait perancangan dan implementasi layanan rekreatif, serta tantangan yang dihadapi dalam penyelenggaraan layanan ini. Sementara itu, wawancara dengan pengunjung bertujuan untuk memahami motivasi kunjungan mereka, pengalaman dalam memanfaatkan layanan, serta dampak yang dirasakan setelah berinteraksi dengan layanan rekreatif di perpustakaan. Pemilihan informan dilakukan dengan metode snowball sampling, di mana informan awal merekomendasikan individu lain yang memiliki pengalaman relevan dengan penelitian. Berikut daftar pertanyaan untuk informan pengelola perpustakaan:

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Layanan	1. Apa saja layanan berbasis rekreatif yang disediakan di Balai Yanpus DPAD DIY? 2. Bagaimana cara mengakses layanan tersebut? 3. Kapan jadwal buka layanan tersebut? 4. Apa saja fasilitas/film/permainan yang disediakan di layanan tersebut? 5. Siapa sasaran dari layanan tersebut? 6. Bagaimana prosedur layanan tersebut? 7. Apakah disediakan pemandu untuk layanan di Balai Yanpus DPAD DIY?
2.	Fasilitas	8. Fasilitas apa saja yang disediakan di Balai Yanpus DPAD DIY?
3.	Akses perpustakaan	9. Bagaimana akses menuju lokasi Balai Yanpus DPAD DIY?

		10. Bagaimana akses untuk penyandang disabilitas?
4.	Kendala, tantangan, dan upaya pengembangan layanan rekreatif	11. Bagaimana hambatan yang dihadapi dalam mengembangkan fungsi rekreasi? 12. Apa kendala dalam mengembangkan layanan rekreatif? 13. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut?
5.	Strategi pengembangan layanan rekreatif	14. Bagaimana strategi yang dilakukan Balai Yanpus DPAD DIY dalam mengembangkan layanan rekreatif?
6.	Potensi perpustakaan sebagai <i>edu-tourism</i>	15. Apakah Balai Yanpus DPAD DIY memiliki potensi sebagai wahana wisata edukasi ( <i>edu-tourism</i> )?

Tabel 4 Rancangan pertanyaan wawancara bersama pengelola perpustakaan

Selanjutnya, berikut beberapa daftar pertanyaan untuk informan pengunjung perpustakaan:

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Kunjungan	1. Apa pekerjaan saudara? 2. Bersama siapa berkunjung ke Balai Yanpus DPAD DIY? 3. Sudah berapa kali kunjungan ke Balai Yanpus DPAD DIY? 4. Kunjungan rutin biasanya dilakukan berapa kali? 5. Motivasi atau alasan kunjungan?
2.	Layanan	6. Layanan apa saja yang biasa dikunjungi? 7. Layanan apa yang diminati? 8. Dampak layanan yang dirasakan pengunjung? 9. Kendala dalam memanfaatkan layanan? 10. Pengaruh layanan terhadap minat kunjung?

Tabel 5 Rancangan pertanyaan wawancara bersama pengunjung perpustakaan

### c. Dokumentasi

Dokumen yaitu catatan-catatan kejadian pada masa lalu yang dapat berbentuk gambar, tulisan, dan karya-karya monumental seseorang. Dalam penelitian kualitatif, metode pengumpulan data jenis ini biasanya digunakan untuk melengkapi metode-metode sebelumnya, wawancara dan observasi.<sup>62</sup> Untuk mendukung temuan dari observasi dan wawancara, metode dokumentasi digunakan sebagai pelengkap. Dokumentasi meliputi pengumpulan statistik kunjungan, ulasan pengunjung dari platform digital seperti Google Maps, serta foto fasilitas perpustakaan. Data dokumentasi ini berfungsi untuk memperkuat temuan lapangan dan memberikan bukti visual mengenai pola pemanfaatan layanan rekreatif.

## 6. Teknik Analisis Data

Data yang telah didapatkan dari proses pengumpulan data, selanjutnya akan disusun secara sistematis dan dianalisis.<sup>63</sup> Data dianalisis menggunakan model dari Miles dan Huberman. Model ini dipilih karena mampu menangani data yang kompleks, fleksibel, dan bersifat iteratif, sehingga cocok dengan dinamika penelitian kualitatif.

### a. *Data Condensation*

Kondensasi data atau reduksi data dimulai ketika pertama kali penulis menentukan kasus yang akan diteliti dan dilakukan secara

---

<sup>62</sup> *Ibid.*

<sup>63</sup> *Ibid.*

menerus selama dilaksanakan penelitian tersebut.<sup>64</sup> Dalam mereduksi data, data dipilih dan disederhanakan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi berdasarkan relevansi dengan fokus penelitian. Kemudian, data dikelompokkan sesuai kategori, seperti pemanfaatan layanan, pola kunjungan, tantangan layanan, dan potensi pengembangan *edu-tourism*.

**b. *Data Display***

Setelah melakukan reduksi data, selanjutnya penulis melakukan penyajian data. Data disajikan berbentuk bagan, uraian singkat, *flowchart*, dan sejenisnya. Biasanya penelitian kualitatif melakukan penyajian data dalam bentuk teks naratif.<sup>65</sup> Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, diagram, dan kutipan wawancara untuk memperjelas temuan penelitian. Selanjutnya dilakukan pengorganisasian data agar lebih mudah dipahami dan dianalisis.

**c. *Conclusion Drawing/Verification***

Langkah terakhir dalam menganalisis data yaitu menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi. Peneliti sebelumnya akan menarik kesimpulan awal, namun itu masih bersifat sementara dan memungkinkan untuk berubah jika tidak terbukti dengan informasi yang kuat. Namun, jika hal tersebut dibuktikan, maka kesimpulan tersebut dianggap kredibel. Dengan demikian, dalam penelitian

---

<sup>64</sup> Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, and Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3rd ed. (United States of America: Sage Publications, 2014).

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*.



kualitatif, kesimpulan memungkinkan dapat menjawab dari rumusan masalah yang sebelumnya sudah dirancang, namun juga memungkinkan tidak. Hal tersebut dikarenakan bahwa rumusan masalah di awal masih sementara dan akan terjadi pengembangan setelah proses penelitian.<sup>66</sup>

Dalam penelitian ini, setelah data disajikan selanjutnya ditarik kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah dan memverifikasinya melalui triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan validitas temuan.

## 7. Teknik Keabsahan Data

Uji keabsahan data diperlukan untuk membuktikan kebenaran temuan hasil dari penelitian dengan keadaan sebenarnya di tempat penelitian. Penelitian ini menggunakan uji kredibilitas (*validitas internal*) yang meliputi perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, dan *membercheck*.<sup>67</sup> Kredibilitas dipilih karna dapat menjadi langkah strategis untuk menjamin kualitas penelitian. Dengan kredibilitas, peneliti memastikan bahwa data yang diperoleh tidak hanya valid dan objektif, tetapi juga mampu mencerminkan fenomena nyata yang terjadi di Balai Yanpus DPAD DIY. Hal ini memberikan dasar yang kuat untuk mendukung kesimpulan dan rekomendasi penelitian.

---

<sup>66</sup> *Ibid.*

<sup>67</sup> *Ibid.*

#### **a. Perpanjang Pengamatan**

Perpanjangan pengamatan dilakukan dengan memperpanjang durasi dan frekuensi observasi di lokasi penelitian agar hasil yang diperoleh benar-benar menggambarkan kondisi yang sebenarnya. Dalam penelitian ini, perpanjangan pengamatan dilakukan dengan observasi berulang pada waktu yang berbeda, hal tersebut dilakukan untuk melihat pola kunjungan dan pemanfaatan layanan rekreatif dalam berbagai kondisi.

Penelitian ini pada awalnya dijadwalkan pada 17 Februari hingga 30 April 2025, namun karena penulis membutuhkan data yang lebih banyak lagi, dilakukan perpanjangan pengamatan hingga 20 Mei 2025. Hal tersebut juga untuk memastikan keabsahan data yang didapatkan selama proses penelitian.

#### **b. Peningkatan Ketekunan**

Peningkatan ketekunan bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar akurat dengan cara melakukan verifikasi berulang dan pendalaman analisis. Pada penelitian ini, penulis melakukan pembacaan ulang terhadap hasil wawancara dan observasi secara mendalam agar tidak terjadi kesalahan interpretasi atau kelalaian dalam pencatatan. Kemudian, penulis mengecek kesesuaian data dengan teori yang digunakan, yaitu *experiential learning* dan *third place*.

### c. Triangulasi

Triangulasi yakni teknik pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Moleong mendefinisikan triangulasi sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau pembandingan terhadap data yang bersangkutan.<sup>68</sup> Penelitian ini menggunakan dua jenis triangulasi, yaitu sebagai berikut:

#### 1) Triangulasi Sumber

Pada tahapan ini, data dari wawancara dibandingkan dari informan satu ke informan lainnya untuk memastikan kesesuaian informasi. Jika ditemukan perbedaan yang signifikan, dilakukan wawancara tambahan guna mendapatkan klarifikasi lebih lanjut.

#### 2) Triangulasi Metode

Pada tahapan ini, penulis membandingkan informasi yang didapatkan dari metode satu ke metode lainnya, seperti membandingkan hasil wawancara dengan observasi maupun dokumentasi. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh tidak bias atau keliru. Jika hasil wawancara berbeda dengan hasil observasi, dilakukan pengecekan ulang terhadap kedua metode tersebut.

---

<sup>68</sup> Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

#### **d. Member Check**

*Member Check* dilakukan dengan meminta informan untuk meninjau kembali hasil wawancara guna memastikan keakuratan informasi yang telah diberikan.<sup>69</sup> Pada tahapan ini, penulis memberikan transkrip atau ringkasan wawancara kepada informan untuk dikaji ulang. Kemudian, informan diberikan kesempatan untuk menambahkan atau mengoreksi informasi jika terdapat kesalahan interpretasi. Jika informan memberikan koreksi atau tambahan informasi, data diperbaiki sesuai dengan hasil validasi mereka. Hal tersebut bertujuan agar informasi yang digunakan dalam penelitian benar-benar sesuai dengan fakta di lapangan. Selanjutnya, setelah semua perbaikan dilakukan, informan diminta untuk memberikan tanda tangan atau paraf sebagai bentuk persetujuan atas kebenaran informasi yang telah diberikan.

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Dalam penulisan tesis, dibutuhkan struktur pembahasan yang sistematis, sehingga dapat menjelaskan inti dari tesis tersebut dan dapat mewujudkan efektifitas. Adapun sistematika pembahasannya yaitu sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini, dimuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan signifikansi penelitian, kajian pustaka, kajian teoritis, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II PEMBAHASAN**

---

<sup>69</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*.

Bab ini memuat pembahasan dari hasil penelitian yang termuat untuk rumusan masalah pertama, yaitu “Bentuk layanan dan program rekreatif yang disediakan di Balai Yanpus DPAD DIY”

### **BAB III PEMBAHASAN**

Bab ini memuat pembahasan dari hasil penelitian yang termuat untuk rumusan masalah kedua, yaitu “Pemanfaatan layanan rekreatif oleh pengunjung Balai Layanan Perpustakaan DPAD DIY”

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini memuat pembahasan dari hasil penelitian yang termuat untuk rumusan masalah ketiga, yaitu “Potensi dan tantangan dalam pengembangan layanan rekreatif sebagai bagian dari strategi *edu-tourism* di Balai Layanan Perpustakaan DPAD DIY”

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini memuat hasil kesimpulan dan saran dari penelitian.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji potensi layanan rekreatif dalam mendukung pengembangan *edu-tourism* di Balai Layanan Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta (Balai Yanpus DPAD DIY). Berdasarkan hasil analisis pada tiap bab, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Bentuk Layanan dan Program Rekreatif dalam Mendukung Pengembangan *Edu-tourism* di Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta

Balai Yanpus DPAD DIY telah mengembangkan berbagai layanan rekreatif yang inovatif dan berorientasi pada edukasi. Layanan tersebut mencakup ruang koleksi anak, ruang dongeng, bioskop 6D, ruang musik, ruang digital, serta ruang audio visual. Selain itu, terdapat juga program-program kreatif seperti “Pojok Kreasi”, layanan ruang bermain edukatif indoor-outdoor, panggung ekspresi seni, dan kegiatan nonton bareng film edukatif yang memberikan ruang bagi anak-anak maupun pengunjung umum untuk berekspresi, berekreasi, dan belajar secara interaktif. Hal tersebut selaras dengan prinsip *experiential learning* yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung, serta memperkuat fungsi perpustakaan sebagai *third place*, yaitu ruang publik yang terbuka, ramah, dan mendukung keterlibatan sosial.



2. Pemanfaatan Layanan Rekreatif dalam Mendukung Pengembangan *Edu-tourism* di Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta

Layanan rekreatif dimanfaatkan secara aktif oleh masyarakat dari berbagai latar belakang usia dan profesi, terutama oleh keluarga dan pelajar. Frekuensi dan pola kunjungan menunjukkan keterlibatan yang konsisten dan berulang, dengan motivasi yang berkisar dari kebutuhan literasi anak, pendampingan belajar, hingga kegiatan rekreasi edukatif bersama keluarga. Dampak dari pemanfaatan layanan ini terlihat dalam peningkatan minat baca, perkembangan kognitif dan sosial anak, serta perubahan persepsi masyarakat terhadap perpustakaan. Selain itu, layanan rekreatif juga berkontribusi dalam membentuk perilaku kunjung yang positif dan memperkuat citra perpustakaan sebagai ruang yang menyenangkan dan mendidik.

Pemanfaatan ini sesuai dengan konsep *third place* dari Ray Oldenburg, yang menjelaskan bahwa ruang publik seperti perpustakaan dapat berperan sebagai tempat ketiga selain rumah (*first place*) dan tempat kerja/sekolah (*second place*). Balai Yanpus telah bertransformasi menjadi ruang interaksi sosial yang netral, terbuka, dan inklusif, di mana masyarakat bisa hadir tanpa tekanan, saling berbagi, belajar bersama, dan merasa memiliki. Hal ini menjadikan perpustakaan bukan hanya sebagai tempat informasi, melainkan ruang sosial yang memperkuat komunitas.

### 3. Potensi dan Tantangan dalam Pengembangan Layanan Rekreatif sebagai bagian dari strategi *Edu-tourism* di Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta

Balai Yanpus DPAD DIY menunjukkan potensi yang kuat untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata edukatif (*edu-tourism*) berbasis literasi. Hal ini didukung oleh terpenuhinya tujuh komponen utama dalam analisis wisata 7A, yaitu *attraction*, *accessibility*, *amenities*, *ancillary services*, *available package*, *activities*, dan *affordability*. Potensi ini diperkuat dengan dukungan kebijakan daerah, lingkungan sosial, dan digitalisasi layanan. Namun demikian, tantangan yang ditemukan meliputi keterbatasan SDM, promosi yang belum maksimal, serta kurangnya pengelolaan program berbasis segmentasi dan kolaborasi. Oleh karena itu, strategi pengembangan ke depan perlu melibatkan pendekatan holistik berbasis komunitas dan pengalaman belajar, selaras dengan prinsip *experiential learning* dan *third place* sebagai landasan teoritis.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa perpustakaan publik dapat bertransformasi menjadi destinasi *edu-tourism* yang memadukan fungsi edukatif dan rekreatif. Layanan rekreatif di Balai Yanpus DPAD DIY tidak hanya memperkaya pengalaman literasi, tetapi juga membuka peluang kontribusi nyata perpustakaan terhadap sektor pariwisata dan pendidikan nonformal. Hal ini relevan dengan arah pembangunan literasi nasional yang inklusif, menyenangkan, dan partisipatif.

Dari keseluruhan temuan dan keterkaitannya dengan teori, dapat disimpulkan bahwa Balai Yanpus DPAD DIY telah mewujudkan fungsi rekreatif secara nyata, dan berpotensi tinggi untuk berkembang sebagai objek wisata edukatif berbasis perpustakaan. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini memberikan dasar konseptual yang kuat untuk menjelaskan fenomena yang terjadi di lapangan, sekaligus membuka ruang pengembangan layanan perpustakaan ke arah yang lebih partisipatif dan menyenangkan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan, penulis menyampaikan beberapa saran berikut sebagai bentuk kontribusi bagi pengembangan layanan perpustakaan dan kajian akademik:

### **1. Bagi Balai Yanpus DPAD DIY**

- Perlu dilakukan evaluasi berkelanjutan terhadap efektivitas layanan rekreatif, termasuk optimalisasi layanan yang belum berfungsi secara penuh (seperti ruang musik anak).
- Perluasan dan fleksibilitas jam operasional, khususnya pada akhir pekan dan hari libur, perlu ditingkatkan untuk mendukung aksesibilitas pengunjung lintas profesi dan usia.
- Program Wisata Pustaka dapat diformulasikan lebih strategis sebagai flagship program yang mengintegrasikan aspek literasi, budaya lokal, dan edukasi tematik.
- Menjalin kerja sama dengan Dinas Pariwisata, Dinas Pendidikan, dan komunitas literasi untuk memperluas jaringan promosi serta

memperkuat posisi Balai Yanpus sebagai destinasi wisata edukatif berbasis literasi.

## 2. Bagi Pemerintah Daerah dan Pemangku Kebijakan

- Diperlukan kebijakan yang mendorong sinergi antara sektor literasi dan pariwisata, baik melalui pendanaan, regulasi kolaboratif, maupun promosi integratif yang berbasis wilayah.
- Perlu dilakukan penguatan kapasitas pustakawan dalam bidang komunikasi publik, manajemen event, dan teknologi informasi berbasis literasi rekreatif.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan secara kuantitatif guna mengukur pengaruh layanan rekreatif terhadap peningkatan minat baca atau kepuasan pengunjung.
- Penelitian perbandingan antarperpustakaan di tingkat regional atau nasional juga penting dilakukan guna memperluas perspektif dalam pengembangan *edu-tourism* berbasis literasi.

## 4. Bagi Masyarakat Umum dan Pemustaka

- Diharapkan dapat memanfaatkan fasilitas perpustakaan secara aktif sebagai ruang pembelajaran keluarga dan sarana wisata edukatif alternatif. Partisipasi masyarakat sebagai mitra strategis perpustakaan menjadi kunci keberhasilan pengembangan perpustakaan sebagai ruang literasi yang hidup dan inklusif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aabø, Svanhild, and Ragnar Audunson. "Use of Library Space and the Library as Place." *Library & Information Science Research* 34, no. 2 (2012): 138–49. doi:<https://doi.org/10.1016/j.lisr.2011.06.002>.
- Abdullah, Amin. *Dasar-Dasar Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*. Edited by Tri Septiyantono and Umar Sidik. Yogyakarta: Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi, 2007.
- Adnan, Fadhli Muhamad, Ahmad Nur Sheha Gunawan, and Arnanti Primiana. "New Design of West Java Provincial Recreational Library Using a Technological Approach." *eProceedings of Art & Design* 11, no. 5 (November 15, 2024): 6356–75.
- Aini, Vinka Cyntia. "Mengembangkan Fungsi Rekreasi sebagai Upaya Meningkatkan Pelayanan di Perpustakaan." *IQRA': Jurnal Perpustakaan dan Informasi* 16, no. 1 (May 1, 2022): 32–44. doi:10.30829/iqra.v16i1.10313.
- Amelia, Eva. "Implementasi Layanan Dewi Puspa (Destinasi Wisata Perpustakaan Pemerintahan Kota) Sebagai Inovasi Di dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Madiun." Universitas Sebelas Maret, 2024. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/118789/Implementasi-Layanan-Dewi-Puspa-Destinasi-Wisata-Perpustakaan-Pemerintahan-Kota-Sebagai-Inovasi-Di-dinas-Perpustakaan-Dan-Kearsipan-Kota-Madiun>.
- Bachtiar, Firmansyah, Ridwan Sanjaya, and L. M. F. Purwanto. "Transformasi Tipologi Ruang Ketiga Karena Pengaruh Perkembangan Teknologi Digital." *Jurnal Arsitektur ZONASI* 6, no. 2 (June 1, 2023): 311–24. doi:10.17509/jaz.v6i2.54607.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. "KBBI VI Daring," 2016. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/analisis>.
- Google Maps. "Balai Layanan Perpustakaan DPAD DIY- Penelusuran Google." Accessed May 15, 2024. [https://maps.app.goo.gl/ag4PA5Kt1UfpzRgH6?g\\_st=iw](https://maps.app.goo.gl/ag4PA5Kt1UfpzRgH6?g_st=iw).
- Barkah, Septiawan Maliki, Ike Rachmawati, and Yana Fajar FY Basori. "Service Management by the Departement of Archives and Library Sukabumi District in Realizing Educational Tourism." *DiA: Jurnal Administrasi Publik* 22, no. 01 (2024): 342–54.
- Bloom, Benjamin S., M. D. Engelhart, E. J. Furst, W. H. Hill, and D. R. Krathwohl. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. A Committee of College and University Examiners, 1956.
- Buhalis, D. "Marketing the Competitive Destination of the Future." *Tourism Management* 21, no. 1 (2000): 97–116.
- Carayannis, E. G., and D. F. Campbell. "'Mode 3' and 'Quadruple Helix': Toward a 21st Century Fractal Innovation Ecosystem." *International Journal of Technology Management* 46, no. 3 (2009): 201–34.
- Deffner, A., and T. Metaxas. "Place Marketing and Branding in the Mediterranean: The Case of the Greek City of Trikala." *Journal of Town and City Management* 1, no. 2 (2008): 201–15.



- Devismayasari, Nanin, and Yanuar Yoga Prasetyawan. "Pemenuhan Kebutuhan Rekreasi Pemustaka di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga." *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 4, no. 3 (2015): 171–80.
- DISPUSIP. "Dinas Perpustakaan Dan Arsip." *Dinas Perpustakaan Dan Arsip*. Accessed May 19, 2025. <https://dispusip.bandungkab.go.id/>.
- Dona, Sismeri, Dede Mahdiyah, Dwi Rahmawati, and Fauji Nurdin. "Optimalisasi Partisipasi Aktif Mahasiswa Melalui *Experiential learning* Pada Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka." *Journal of Community Development* 5, no. 2 (July 30, 2024): 275–80. doi:10.47134/comdev.v5i2.256.
- Endarti, Sri. "Perpustakaan Sebagai Tempat Rekreasi Informasi." *ABDI PUSTAKA: Jurnal Perpustakaan dan Kearsipan* 2, no. 1 (May 26, 2022): 23–28. doi:10.24821/jap.v2i1.6990.
- Fakultas Adab dan Humaniora. *Panduan Penulisan Proposal Dan Skripsi*. Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2018.
- Falk, J. H., and L. D. Dierking. *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*. Mexico: AltaMira Press, 2000.
- Febrianti, S. "Implementasi Ruang Bermain Ramah Anak Di Perpustakaan Umum." *Jurnal Literasi Anak* 5, no. 1 (2021): 22–31.
- Firmansyah, A. "Revitalisasi Perpustakaan Umum Sebagai Ruang Publik Dan Ruang Rekreatif." *Jurnal Pustaka Ilmiah* 5, no. 1 (2019): 44–52.
- Goeldner, C. R., and J. R. B. Ritchie. *Tourism: Principles, Practices, Philosophies*. 11th ed. Wiley, 2009.
- Hein, G. E. *Learning in the Museum*. Routledge, 1998.
- Husaini, Khamsa Febri. "Perancangan Noise Park Dengan Pendekatan *Third place* Di Cilandak." Thesis, Universitas Islam Indonesia, 2024. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/48760>.
- IFLA. *Global Vision Report Summary*. International Federation of Library Associations, 2019.
- Indonesia, Republik. *Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan*. Jakarta: Perpustakaan Nasional, 2007.
- Kemdikbud. "KBBI Daring," 2016.
- Kolb, David A. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall, 1984.
- Koontz, C. M., and B. Gubbin. *IFLA Public Library Service Guidelines*. Berlin: De Gruyter Saur, 2010.
- Kotler, Philip, D. H. Haider, and I. Rein. *Marketing Places: Attracting Investment, Industry, and Tourism to Cities, States, and Nations*. The Free Press, 1993.
- Krathwohl, D. R., Benjamin S. Bloom, and B. B. Masia. *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook II: Affective Domain*, 1964.
- Krismayani, Ika. "Mewujudkan Fungsi Perpustakaan di Daerah." *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi* 2, no. 2 (June 15, 2018): 233–42.
- Lippincott, J. K. "Information Commons: Meeting Millennials' Needs." *Journal of Library Administration* 50, no. 1 (2010): 27–37.



- Mandić, A., Ž. Mrnjavac, and L. Kordić. "Tourism Infrastructure, Recreational Facilities and Tourism Development." *Tourism and Hospitality Management* 24, no. 1 (2018): 41–62.
- Merriam, Robin S. Grenier Sharan B. *Qualitative Research in Practice*. 2nd ed. San Francisco: Jossey Bass, n.d.
- Middleton, V. T. C. *Marketing in Travel and Tourism*. Butterworth-Heinemann, 2001.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johnny Saldana. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 3rd ed. United States of America: Sage Publications, 2014.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- Mustofa, M., and N. Sari. "Kolaborasi Lintas Sektor Dalam Pengembangan Layanan Perpustakaan." *Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi* 7, no. 2 (2021): 110–22.
- NLB. "National Library Board (NLB) Singapore." Accessed May 19, 2025. <https://www.nlb.gov.sg/main/home>.
- Nurfadhilah, Alifah Aulia, Eva Setia Ningsih, Niken Nurrohmayati, Vindika Rahayu Wilujeng, Aftin Nazakia, and Taufik Muhtarom. "Studi Literatur Implementasi *Experiential learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa | Indo-MathEdu Intellectuals Journal." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 1 (2025): 350–60.
- Nurhadi, D., and A. Fadli. "Kolaborasi Perpustakaan Dan Komunitas Dalam Meningkatkan Literasi Publik." *Jurnal Pustaka Dan Informasi* 8, no. 2 (2022): 88–97.
- "Observasi." Balai Layanan Perpustakaan DPAD DIY, March 10, 2025.
- Oktadiani, Illa. "Analisis Pemenuhan Fungsi Rekreasi Bagi Pemustaka Pada Perpustakaan Umum Kabupaten Solok." *JIPIS: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam* 2, no. 1 (March 20, 2023): 19–30. doi:10.31958/jipis.v2i1.8814.
- Pemerintah Kota Yogyakarta. "Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 4 Tahun 2024 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Kota Yogyakarta Tahun 2025–2045." Pemkot Yogyakarta, 2024. <https://peraturan.bpk.go.id>.
- Peresmian Gedung Layanan Perpustakaan Grhatama Pustaka - Yogyakarta (21 Desember 2015)*, 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=dxTbTT7uan8>.
- Purwanto, Antonius. "Kota Yogyakarta: Kota Pelajar, Wisata, dan Budaya." *kompas.id*, July 12, 2021. <https://www.kompas.id/baca/daerah/2021/07/12/kota-yogyakarta-kota-pelajar-wisata-dan-budaya>.
- Ray, Oldenburg. *The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*. 3rd ed. New York: Marlowe & Company, 1999.
- Rejeki, Diah Sri, Rina Rohma Renggani, Merryam Agustine, Haria Saputry Wahyuni, Wulandini Rahmah Syaripyani, and Nasywa Athiya Syahla. "Potensi Daya Tarik Wisata Perpustakaan Kota Bandung Dalam Upaya Mengembangkan

- Edu-tourism.*” *Pustaka Karya: Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan Dan Informasi* 12, no. 1 (June 20, 2024): 1–11. doi:10.18592/pk.v12i1.11109.
- Rejeki, Diah Sri, Rina Rohma Renggani, and Erika Nurmawati. “Libraries as Hubs for Cultural Preservation and Educational Tourism.” In *Proceedings of the 1st Widyatama International Conference on Management, Social Science and Humanities (ICMSSH 2024)*, edited by Viddi Mardiansyah and R. A. E. Virgana Targa Sapanji, 886:132–42. Advances in Social Science, Education and Humanities Research. Dordrecht: Atlantis Press International BV, 2024. doi:10.2991/978-94-6463-608-6\_16.
- Richards, Greg. *Cultural Tourism: Europe at the Crossroads*. Wallingford: Association for Tourism and Leisure Education (ATLAS), 1996.
- Rodger. “Leisure, Learning and Travel, Journal of Physical Education.” *Journal of Physical Education* 69, no. 4 (1998).
- Ropinis, Esther, Syahriah Madjid, and Andi Hamsiah. “Model Pembelajaran Experiential Learning Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Dan Minat Baca Siswa Kelas V SDN 1 Gandangbatu Sillanan Tana Toraja.” *Bosowa Journal of Education* 5, no. 1 (December 30, 2024): 50–54. doi:10.35965/bje.v5i1.5253.
- Rusmawati, Devi. “Strategi Promosi Perpustakaan Di Balai Layanan Perpustakaan Badan Perpustakaan Dan Arsip Daerah DIY (Grhatama Pustaka).” *Hanata Widya* 6, no. 7 (October 19, 2017): 37–46.
- Salsabila, Adinda Tracy, and Antony Sihombing. “Third place Shaping Factors That Affect Generation Z in Kampung’s Third place Selection and Its Impact towards Community Formation.” *AIP Conference Proceedings* 3215, no. 1 (November 25, 2024): 050003. doi:10.1063/5.0237710.
- Sari, Nurkumala, and Tri Wahyu Hari Murtiningsih. “Pelaksanaan Fungsi Rekreasi Pada Layanan Ruang Belajar Modern Dalam Meningkatkan Minat Kunjungan Pemustaka Di Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah.” *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 2, no. 4 (October 3, 2013): 127–41.
- Schofield, A. “Public Libraries and Their Role in Tourism: A Global Perspective.” *Tourism Management* 32, no. 4 (2011): 729–38.
- Setiawan, A. “Partisipasi Masyarakat Dan Pengembangan Layanan Publik Berbasis Komunitas.” *Jurnal Ilmu Sosial* 7, no. 2 (2021): 103–17.
- Simpson, E. J. *The Classification of Educational Objectives in the Psychomotor Domain*. Urbana: Illinois University, 1972.
- Sugiarto, Eko, Hendi Prasetyo, Nurshifa Fauziyah, Yerika Ayu Salindri, Fitriani Novianti, Kiki Rizki Makiya, Anggraini Pribudi, et al. *Perpustakaan Dan Pariwisata: Upaya Memotret Fungsi Perpustakaan Sebagai Wahana Rekreasi*. Yogyakarta: Mata Kata Inspirasi, 2024.
- Sugiharto, B. “Strategi Promosi Layanan Perpustakaan Di Era Digital. Media Pustakawan” 26, no. 1 (2019): 45–57.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Database Peraturan | JDIH BPK. “UU No. 43 Tahun 2007.” Accessed March 22, 2024. <http://peraturan.bpk.go.id/Details/39968/uu-no-43-tahun-2007>.
- Veal, A. J. “Definitions of Leisure and Recreation.” *Australian Journal of Leisure and Recreation* 2, no. 4 (1992): 44–48.

- Wandira, Dhea, Misroni, and Sely Yoanda. "Analisis SWOT Terhadap Potensi Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan Sebagai Destinasi Wisata Edukasi." *Proceeding of International Seminar on Adab and Humanities* 6, no. 1 (December 20, 2024): 205–19. doi:10.19109/isah.v6i1.1582.
- Wijaya, R. A., and M. Ardiansyah. "Aksesibilitas Dan Strategi Pengembangan Layanan Publik Di Wilayah Perkotaan." *Jurnal Ilmu Administrasi* 10, no. 2 (2021): 103–15.
- Wijayanti, A., J. Damanik, C. Fandeli, and Sudarmadji. "Analysis of Educational Tourism Management at Smart Park, Yogyakarta, Indonesia." *MIMBAR: Jurnal Sosial Dan Pembangunan* 34, no. 1 (2018): 11–23. doi:<https://doi.org/10.29313/mimbar.v34i1.2823>.
- Wijayanti, R., and A. Murni. "Tantangan Dan Peluang Pengembangan Perpustakaan Umum Sebagai Pusat Edukasi Dan Rekreasi." *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan* 8, no. 1 (2020): 30–42.
- Wulandari, Nyahni Indah. "Fasilitas Perpustakaan sebagai Faktor Penunjang Terwujudnya Fungsi Rekreasi di Perpustakaan Umum Kabupaten Boyolali," 2020. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/81377/Fasilitas-Perpustakaan-sebagai-Faktor-Penunjang-Terwujudnya-Fungsi-Rekreasi-di-Perpustakaan-Umum-Kabupaten-Boyolali>.
- Zins, C. "Models for Community Participation in Local Libraries." *Information Development* 17, no. 2 (2001): 104–12.

