

**STUDI FUNGSI REKREASI PERPUSTAKAAN MELALUI LAYANAN
GANESHA CINEMAX DI PERPUSTAKAAN GANESHA SMA N 1 JETIS
BANTUL**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan



Disusun Oleh:

Biaunal Agustia Yusti

20101040038

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN

FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513949 Fax. (0274) 552883 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1421/Un.02/DA/PP.00.9/08/2024

Tugas Akhir dengan judul : Studi Fungsi Rekreasi Perpustakaan Melalui Layanan Ganesha Cinemax di Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis Bantul

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : BIAUNAL AGUSTIA YUSTI
Nomor Induk Mahasiswa : 20101040038
Telah diujikan pada : Selasa, 30 Juli 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang
Andriyana Fatmawati, M.Pd.
SIGNED
Valid ID: 66b591d5f39b7

Pengaji I
Drs. Djazim Rohmadi, M.Si.
SIGNED
Valid ID: 66b4757bb03e1

Pengaji II
Arina Faila Saufa, M.A.
SIGNED
Valid ID: 66b2e0d1a199d



Yogyakarta, 30 Juli 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
Prof. Dr. Muhammad Wildan, M.A.
SIGNED
Valid ID: 66b984792d4c

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Biaunal Agustia Yusti
NIM : 20101040038
Program Studi : Ilmu Perpustakaan
Fakultas : Adab dan Ilmu Budaya

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Analisis Fungsi Rekreasi Pemustaka Melalui Ganesha Cinemax di Perpustakaan Ganesha Sma N 1 Jetis Bantul" adalah hasil karya peneliti sendiri dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali secara tertulis disitir mengikuti standar prosedur ilmiah serta tercantum dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti merupakan plagiat dari hasil orang lain, maka segala tanggung jawab ada pada peneliti sendiri.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 19 Juli 2024

Yang Menyatakan



Biaunal Agustia Yusti

20101040038

NOTA DINAS

Andriyana Fatmawati, M.Pd.
Dosen Pogram Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab Dan Ilmu Budaya
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS

Hal : skripsi

Lamp : 1 (satu eksemplar)

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Adab Dan Ilmu Budaya
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, mengoreksi, dan menyarankan perbaikan sepenuhnya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sudara:

Nama : Biaunal Agustia Yusti

NIM : 20101040038

Program Studi : Ilmu perpustakaan

Judul : Analisis Fungsi Rekreasi Pemustaka Melalui Ganesha Cinemax di Perpustakaan Ganesha Sma N 1 Jetis Bantul

Dapat dijukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata satu pada Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab Dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Berdasarkan hal tersebut, saya berharap agar skripsi sudara di atas dapat segera disetujui dan disidangkan dalam munaqosyah

Demikian atas perhatiannya diucapkan Terima kasih.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 19 Juli 2024
Yang Menyatakan



Andriyana Fatmawati, M.Pd.
19910920 201903 2 020

MOTTO

*“If you can’t fly then run, If you can’t run then walk, If you can’t walk then crawl,
but whatever you do you have to keep moving forward.”*
(Martin Luther King Jr.)

“Jika kamu tidak bisa terbang maka berlariyah, Jika kamu tidak dapat berlari maka berjalanlah, Jika kamu tidak dapat berjalan maka merangkaklah, tapi apapun yang kamu lakukan kamu harus terus bergerak maju.”
(Martin Luther King Jr.)

*“On days I hate being myself, days I want to disappear forever. Let's make a door
in your heart. Open the door and this place will await. It's okay to believe, the
Magic Shop will comfort you”*
(BTS, Magic Shop)

“Pada hari-hari dimana aku benci menjadi diriku sendiri, hari-hari dimana aku ingin menghilang selamanya. Mari kita buatkan pintu di hatimu. Buka pintunya dan tempat ini akan menunggu. Tidak apa-apa untuk percaya, Toko Ajaib akan menghiburmu”
(BTS, Magic Shop)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih saya kepada:

1. Allah SWT., karena hanya atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Allah SWT. Yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a.
2. Orang tua tersayang Bapak Yuwana S.Pd. dan Ibu Siti Rondiyah S.Pd. yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta lantunan do'a yangtiada henti untuk kesuksesan saya.
3. Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji, dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan agar saya menjadi lebih baik.
4. Saudara saya (Kakak dan Adik), yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum, dan do'anya untuk keberhasilan ini.
5. Sahabat saya Nanky Rinealta Aganti, Jihan Cindy Rachmawati, Rima Nur Hidayati, tanpa semangat dan bantuan kalian semua tak kan mungkin saya sampai disini.
6. Penyemangat saya BTS dan NCT, yang membantu saya dalam menjaga kondisi mental saya selama mengerjakan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa dengan segala kelimpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Fasilitas Ganesha Cinemax Sebagai Penunjang Terwujudnya Fungsi Rekreasi Di Perpustakaan Ganesha Sma N 1 Jetis Bantul”. Proposal penelitian ini disusun bertujuan untuk memenuhi tugas mata kuliah Seminar Proposal serta untuk memberikan informasi kepada pembaca mengenai perilaku pencarian informasi mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan informasinya.

Dalam penyelesaian proposal penelitian ini, dibantu oleh berbagai pihak, baik berupa bimbingan dari dosen pembimbing, jasa informasi yang diberikan kepada peneliti, serta bantuan dari pihak lain berupa semangat, doa, kritik, dan solusi yang telah diberikan kepada peneliti, serta berbagai macam bentuk bantuan lainnya baik itu berupa bantuan moral maupun materi yang telah membantu peneliti. Atas seluruh jasa yang telah diberikan, berikut merupakan penyampaian wujud terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak tersebut, yaitu kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Wildan, M.A. selaku Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya.
3. Bapak Prof. Dr. Nurdin, S.Ag., S.S., M.Hum. Selaku Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya.

4. Ibu Andriyana Fatmawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingannya sehingga Proposal Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak ibu dosen Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membimbing dan memberikan ilmu dengan sebaik-baiknya.
6. Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang senantiasa menjadi tempat untuk mencari informasi yang berguna dalam mendukung penelitian ini.
7. Kepala Sekolah, guru, pustakawan, serta siswa SMA N 1 Jetis Bantul yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
8. Seluruh keluarga dan saudara yang tak kenal lelah untuk memberikan dukungan serta doa.
9. Keluarga besar OMIP Liberty UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang sudah memberikan banyak pengalaman bermanfaat.
10. Kepada teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dalam proses penelitian ini.
11. Serta seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan penelitian ini.

Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan penulisan makalah selanjutnya. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga hasil dari penelitian tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menginspirasi bagi pembaca.

Yogyakarta, 25 Juli 2024

Biaunal Agustia Yusti



INTISARI

ANALISIS FUNGSI REKREASI PEMUSTAKA MELALUI GANESHA

CINEMAX DI PERPUSTAKAAN GANESHA SMA N 1 JETIS BANTUL

Oleh:

Biaunal Agustia Yusti
NIM 20101040038

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Mengetahui fungsi rekreasi dihasilkan melalui layanan Ganesha Cinemax Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis Bantul. Jenis penelitian dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode pendekatan deskriptif. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah pustakawan dan pemustaka Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis Bantul, sementara objek penelitiannya adalah Ganesha Cinemax sebagai penunjang fungsi rekreasi perpustakaan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan uji keabsahan data yaitu uji kredibilitas data (Triangulasi teknik, Triangulasi sumber, Triangulasi waktu), uji transferabilitas, uji dependabilitas, uji konfirmabilitas. Proses analisis data pada penelitian ini yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Melalui penelitian ini mendaapatkan hasil bahwa analisis fungsi rekreasi pemustaka yang dihasilkan melalui Ganesha Cinemax adalah sebagai berikut: menciptakan kehidupan yang setara antara jasmani dan rohani, enumuhukan minat rekreasi pemustaka melalui pemanfaatan waktu senggang, menunjang berbagai kegiatan kreatif serta hiburan yang positif, enciptakan perasaan nyaman dan menyenangkan bagi pemustaka, menumbuhkan motivasi atau semangat belajar bagi pemustaka. Kendala yang dialami selama melaksanakan Ganesha Cinemax dibagi menjadi internal dan eksternal. Kendala internal adalah penentuan film yang akan ditayangkan, system registrasi penonton, dan penentuan waktu pelaksanaan Ganehsa Cinemax. Sedangkan kendala eksternal seperti kapasitas ruang, perizinan ruangan, dan Kualitas Wi-Fi.

Kata kunci: Bioskop, Perpustakaan, Fungsi Rekreasi

ABSTRACT

ANALYSIS OF THE RECREATION FUNCTION OF LIBRARIANS THROUGH GANESHA CINEMAX IN THE GANESHA LIBRARY OF SMA N 1 JETIS BANTUL

By:

Biaunal Agustia Yusti
NIM 20101040038

This research aims to learn about the recreational functions of librarians that can be produced through Ganesha Cinemax service in Ganesha Library SMA N 1 Jetis Bantul. This type of research in this study uses qualitative research with methods of descriptive approach. Subjects in this research are libraries and librarians of Ganesha Library SMA N 1 Jetis Bantul, while the object of research is Ganesha Cinemax as a supporter of the recreational function of the library. The data collection technique in this study uses observations, interviews, and documentation. This study uses data validity tests, namely data credibility tests (Triangulation technique, Triangulation source, Time triangulation), transferability tests, reliability testing, confirmation tests. The process of data analysis in this study is data collection, data reduction, data presentation, conclusion drawing and verification. Through this research, the results were obtained that the analysis of the recreational functions of librarians produced through Ganesha Cinemax is as follows: creating a life of equality between physics and spirituality, fostering the interest of recreational libraries through the use of free time, encouraging various creative activities as well as positive entertainment, creating a feeling of comfort and pleasure for libraries, cultivating the motivation or spirit of learning for librars. The obstacles experienced during the implementation of Ganesha Cinemax are divided into internal and external. Internal obstacles are the determination of the films to be broadcast, the system of registration of viewers, and the timing of the execution of Ganehsa Cinemax. Whereas external obstacles such as space capacity, room permissions, and Wi-Fi Quality.

Keywords: Cinema, Library, Recreation Function

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
NOTA DINAS	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	9
1.3. Tujuan	9
1.4. Manfaat Penelitian	10
1.5 Sistematika Penulisan	11
BAB II.....	12
2.1. Tinjauan Pustaka	12
2.2. Landasan Teori.....	20
2.2.1 Pemustaka.....	20
2.2.2 Perpustakaan.....	20
2.2.3 Perpustakaan Sekolah.....	24
2.2.4 Fungsi Rekreasi Perpustakaan.....	26
2.2.5 Cinemax (Bioskop).....	29
BAB III	32

3.1.	Jenis Penelitian.....	32
3.2.	Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.3.	Subjek dan Objek Penelitian	34
3.4.	Instrumen Penelitian	34
3.5.	Sumber Data.....	35
3.6.	Pengumpulan Data	38
3.6.1.	Observasi	39
3.6.2.	Wawancara	42
3.6.3.	Dokumentasi.....	45
3.7.	Uji Keabsahan Data	47
3.7.1.	Uji Kredibilitas Data.....	47
3.7.2.	Uji Transferability	49
3.7.3.	Uji Dependability	50
3.7.4.	Uji Konfirmabilitas.....	51
3.8.	Analisis Data.....	51
3.8.1.	Pengumpulan Data.....	52
3.8.2.	Reduksi Data	52
3.8.3.	Penyajian Data.....	53
3.8.4.	Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi	54
BAB IV		55
4.1.	Gambaran Umum.....	55
4.1.1.	Profil Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis Bantul	55
4.1.2.	Letak Geografis.....	57
4.1.3.	Sejarah Perpustakaan Ganesha.....	58
4.1.4.	Struktur Organisasi	60
4.1.5.	Fasilitas dan Kegiatan Perpustakaan Ganesha	62
4.2.	Pembahasan.....	70
4.2.1.	Fungsi Rekreasi Pemustaka yang Dapat Dihasilkan Melalui Ganesha Cinemax di Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis Bantul.	70
BAB V		105
2.1.	Kesimpulan	105
5.2.	Saran	106
DAFTAR PUSTAKA		108
LAMPIRAN.....		113

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Tinjauan Pustaka	17
Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian	33
Tabel 3.2 Demografi Informan	38
Tabel 3.3 Pedoman Observasi.....	40
Tabel 3.4 Catatan Lapangan Observasi.....	42
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara.....	44
Tabel 3.6 Pedoman Dokumentasi	46
Tabel 3.7 Catatan Lapangan Dokumentasi	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Perpustakaan Ganesha.....	55
Gambar 2. Site Plan Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis Bantul	57
Gambar 3. Lambang Perpustakaan Ganesha.....	59
Gambar 4. Struktur Organisasi Perpustakaan Ganesha.....	61
Gambar 5. Rak Buku Perpustakaan Ganesha.....	62
Gambar 6. Meja Baca Diskusi	63
Gambar 7. Ruang Baca Hening Perpustakaan Ganesha.....	63
Gambar 8. Internet Zone Perpustakaan Ganesha	64
Gambar 9. Difable Zone Perpustakaan Ganesha.....	64
Gambar 10. Taman Baca Ganesha	65
Gambar 11. Meja Baca Perpustakaan Ganesha.....	66
Gambar 12. Rak Majalah Perpustakaan Ganesha	66
Gambar 13. Rak Koran Perpustakaan Ganesha	67
Gambar 14. Ruangan Bantul Mania Zone.....	67
Gambar 15. Ruang Batik Zone.....	68
Gambar 16. Banner Kegiatan Perpustakaan Ganesha.....	69
Gambar 17. Tribun Ruang Teatrikal	75
Gambar 18. Layar Ruang Teatrikal.....	76
Gambar 19. Peredam Suara Ruang Teatrikal.....	77
Gambar 20. LCD Ruang Teatrikal	78
Gambar 21. Komputer Ruang Teatrikal.....	78
Gambar 22. Soundsystem Ruang Teatrikal.....	78
Gambar 23. Tiket Ganesha Cinemax	84
Gambar 24. Rekomendasi Film Ganesha Cinemax	85
Gambar 25. Question Box Film Ganesha Cinemax	86
Gambar 26. <i>voting Film Ganesha Cinemax</i>	86
Gambar 27. Poster Penayangan Film dan link Pendaftaran.....	87
Gambar 28. Penayangan Film.....	87
Gambar 29. Penayangan Film	88

Gambar 30. Poster Film “Shang-Ci” tanggal 14-02-2022	91
Gambar 31. Poster Film “IT Chapter Two” tanggal 22-07-2022	91
Gambar 32. Poster Film “2037” tanggal -5-08-2022.....	92
Gambar 33. Poster Film “Pengabdi Setan 2” tanggal 11-11-2022.....	93
Gambar 34. Poster Film “Mencuri Raden Saleh” tanggal 13-01-2023.....	93
Gambar 35. Poster Film “Keramat” tanggal 17-03-2023	94
Gambar 36. Poster Film “Agak Laen” tanggal 26-07-2024.....	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara	113
Lampiran 2. Transkrip wawancara.....	116
Lampiran 3. Reduksi data	153
Lampiran 4. Dokumentasi.....	155
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian.....	161
Lampiran 6. Surat Berakhir Penelitian.....	162
Biodata Penulis	163



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Undang-undang Republik Indonesia tentang Perpustakaan Bab 1 Pasal 3 menyatakan bahwa perpustakaan berfungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Sejalan dengan pernyataan tersebut Sulistyo Basuki (1991) menjelaskan bahwa fungsi perpustakaan dalam masyarakat yaitu sebagai fungsi simpan, fungsi informasi, fungsi kultural, dan fungsi rekreasi. Salah satu fungsi perpustakaan yang disebutkan dalam pernyataan sebelumnya adalah perpustakaan sebagai sarana rekreasi dimana mengacu pada kegiatan menghibur, menginspirasi, dan memberikan hiburan, hal ini dilakukan dalam lingkungan yang berisi literatur dan pengetahuan.

Dalam penelitiannya Subagio, Thamrin, & Rakhmawati (2018, hlm. 79) menyatakan bahwa fungsi rekreasi perpustakaan adalah peran perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan buku hiburan maupun tata ruang yang bersifat rekreatif. Sejalan dengan pendapat tersebut Younghhee Noh (2022, hlm. 1533) menyatakan bahwa perpustakaan sudah berkembang menjadi tempat yang menyediakan pengetahuan kepada masyarakat juga menjadi tempat istirahat dari kehidupan sehari-hari mereka. Sehingga, fungsi rekreasi dari perpustakaan dapat dimunculkan dari suasana tempat yang dapat menghadirkan perasaan yang menyenangkan untuk melepas penat ataupun dengan cara menyediakan koleksi yang dapat memberikan hiburan kepada pemustaka setelah melepas penat dalam bekerja maupun belajar.

Perpustakaan tidak hanya menyediakan informasi sebagai sumber pengetahuan atau keterampilan seseorang. Namun, perpustakaan juga perlu memberikan informasi bermutu dalam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan rekreatif pemustakanya. Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Inas Zakiah (2020, hlm. 2) menyatakan bahwa fungsi rekreasi pada perpustakaan umumnya belum diaadari oleh masyarakat, karena masyarakat khususnya daerah perkotaan lebih memilih *Mall* sebagai tempat rekreasi dibandingkan dengan perpustakaan. Namun, apabila dibandingkan rekreasi di perpustakaan lebih menghemat pengeluaran daripada ke pusat perbelanjaan seperti *Mall*. Selain lebih menghemat pengeluran, rekreasi di perpustakaan juga dapat menambah wawasan dan pengetahuan.

Pada penelitian sebelumnya Aini (2022) menyatakan bahwa perpustakaan pada dasarnya bukan tempat rekreasi atau tempat wisata, tetapi perpustakaan merupakan sumber informasi yang dapat mengedukasi dan memenuhi kebutuhan informasi seseorang. Oleh karena itu tujuan dalam meningkatkan pelayanan perpustakaan pada fungsi rekreasi bukan hanya untuk menjadikan perpustakaan sebagai tempat hiburan semata bagi pemustaka. Tidak salah jika perpustakaan dapat meningkatkan beberapa layanannya atau menawarkan fasilitas yang menarik untuk memperluas eksistensinya. Dengan demikian, perpustakaan dapat menawarkan layanan baru untuk memberikan pendidikan atau infomasi kepada pemustaka terutama pada perpustakaan sekolah.

Menurut Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Pekanbaru menyatakan bahwa “Perpustakaan sekolah didefinisikan sebagai suatu unit kerja yang mengumpulkan buku (seperti buku ilmu pengetahuan atau yang lainnya) sebagai sumber belajar bagi siswa. Perpustakaan ini dikelola oleh lembaga pemerintah atau badan penyelenggara pendidikan, dan ditempatkan di sekolah untuk mendukung aktivitas dan pencapaian siswa” (Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Pekanbaru, 2019). Namun, pemustaka perpustakaan sekolah yang merupakan siswa serta guru dan karyawan memerlukan waktu dan tempat untuk memenuhi kebutuhan rekreasi ditengah kesibukan yang dilakukan. Meningkatkan layanan dan fasilitas perpustakaan sekolah dalam bidang rekreasi dapat menjadi salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan rekreasi dari pemustaka.

Menurut Fadhli, Bustari, Suharyadi, & Firdaus (2021, hlm. 7) fungsi rekreatif tidak hanya dilakukan dengan penyediaan koleksi saja, namun dapat dimaksimalkan dengan penyediaan fasilitas lainnya di perpustakaan seperti papan permianan, perangkat komputer, atau audio visual berupa TV, VCD, dan sebagainya. Pemutaran film menjadi salah satu bentuk yang dapat dijadikan sarana hiburan di perpustakaan dengan memberikan kesempatan untuk mendiskusikan tema-tema yang relevan. Perpustakaan memiliki peran yang signifikan untuk mengembangkan literasi informasi, minat baca dan juga mengembangkan pengetahuan, adanya perpustakaan sekolah siswa dapat menggunakan fasilitas perpustakaan dengan mengembangkan ilmu dan melakukan kegiatan secara mandiri atau secara berkelompok (Sonia & Sobri, 2019, hlm. 188).

Salah satu peran perpustakaan sekolah sesuai dengan fungsi perpustakaan adalah perpustakaan sebagai sarana rekreasi pemustaka. Fungsi rekreasi pada perpustakaan sekolah dapat menyediakan informasi sekaligus berperan untuk mengisi waktu luang dan memberikan pengalaman yang dapat menghibur siswa. Salah satu upaya yang dilakukan perpustakaan sekolah untuk mewujudkan fungsi rekreasi perpustakaan adalah membuat fasilitas yang menyerupai bioskop. Fasilitas tersebut dibuat oleh Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis Bantul yang diberi nama Ganesha Cinemax.

Pada tahun 2018 Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis terakreditasi A dan lolos sebagai juara I Lomba Perpustakaan Sekolah Tingkat DIY. Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis kembali mengukir prestasinya diajang Lomba Perpustakaan Sekolah Tingkat Nasional dan meraih juara II. Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis Bantul menyediakan koleksi maupun fasilitas yang membantu memenuhi kebutuhan pemustaka. Pemustaka Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis merupakan siswa, guru, serta karyawan dari sekolah tersebut.

Melalui observasi yang dilakukan diketahui bahwa Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis menyediakan koleksi berupa buku pelajaran yang dipinjamkan kepada siswa pada setiap semester. Selain buku pelajaran, Perpustakaan Ganesha juga menyediakan buku fiksi, buku non fiksi, buku referensi seperti kamus dan ensiklopedia, serta buku untuk anak-anak. Koleksi-koleksi tersebut memiliki kegunaan untuk memenuhi fungsi perpustakaan seperti koleksi buku fiksi berisi cerita fiktif yang mampu menghibur pemustaka dapat memenuhi salah satu fungsi perpustakaan yaitu fungsi rekreasi. Koleksi buku fiksi di Perpustakaan Ganesha

SMA N 1 Jetis berjumlah 4.820 eksemplar dari keseluruhan koleksi buku berjumlah 15.000 eksemplar.

Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis memiliki beberapa fasilitas dan menyediakan kegiatan yang dibuat melalui rekomendasi dari siswa. Hal tersebut dilakukan oleh perpustakaan dengan tujuan memenuhi kepuasan pemustaka. Fasilitas yang disediakan Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis antara lain Ruang Teatrikal dimana dalam ruangan tersebut terdapat satu *LCD (Liquid Crystal Display)* besar, Proyektor, *Microphone Wireless*, tempat duduk berbentuk tribun, meja, *Sound System*, dan kursi. Selain itu, Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis juga menyediakan Kids Corner untuk menyimpan koleksi buku bacaan dan permainan edukasi untuk anak-anak. Fasilitas seperti rungan untuk menyimpan koleksi karawitan, baju adat, permainan tradisional juga disidakan oleh perpustakaan Ganesha, ruangan ini disebut Ruang Budaya. Ruangan bernama Bantul Mania juga dibuat untuk menyimpan dan memberikan edukasi mengenai mainan anak serta kehidupan masyarakat di Kabupaten Bantul.

Fasilitas-fasilitas tersebut juga merupakan salah satu upaya Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis untuk memenuhi kebutuhan rekreatif siswa. Namun, tidak hanya koleksi dan fasilitas yang disediakan melainkan juga membuat kegiatan seperti Podcast, Perpustakaan Keliling, Karaoke, dan Ganesha Cinemax. Semua kegiatan tersebut diadakan secara rutin seperti Perpustakaan keliling diadakan rutin setiap satu tahun sekali. Karaoke dilakukan di dalam ruang teatrikal secara rutin setiap Kamis Pon, karaoke ini diadakan pada saat jadwal siswa menggunakan baju adat jawa. Sedangkan Ganesha Cinemax merupakan kegiatan menonton film yang

dibuat sama dengan bioskop dilakukan di ruang teatral secara rutin dua kali setiap bulan.

Bioskop memainkan peran penting dalam dunia hiburan atau rekreasi. Hal tersebut dikarenakan bioskop merupakan tempat populer bagi orang untuk bersantai, menonton film serta berbagi pengalaman sosial dengan teman maupun keluarga. Film sebagai media hiburan yang menyenangkan, tentu film juga memberikan sebuah informasi yang kompleks kepada penonton, film juga mampu membangun ideologi seseorang terhadap sesuatu yang dia lihat dalam film tersebut (Alfathoni & Manesh, 2020, hlm. 26). Berdasarkan analisa *Box Office* yang dituliskan dalam *website* detik.com menyatakan bahwa jumlah pengunjung atau penonton sinema mengalami kenaikan sebanyak 14,5 persen *year on year* dan mencapai 114,5 juta penonton pada tahun 2023, dibandingkan dengan tahun 2022 yang mencapai 100 juta penonton (Syaifullah, 2024). Hal tersebut membuktikan bahwa menonton film atau sinema di Bioskop banyak dijadikan tujuan rekreasi oleh masyarakat Indonesia dari tahun ke tahun.

Oleh sebab itu, membuat replika bioskop di dalam perpustakaan merupakan inovasi menarik untuk memenuhi fungsi rekreasi perpustakaan. Pemustaka Perpustakaan Ganesha merupakan seorang siswa, guru, dan karyawan yang memiliki waktu sekolah atau bekerja dari pagi hingga sore, sehingga perlu meluangkan waktu untuk memenuhi kebutuhan rekreasi salah satunya menonton film di bioskop. Adanya bioskop dalam perpustakaan sekolah yang disebut Ganesha Cinemax dapat menjadi inovasi untuk memudahkan pemustaka dalam memenuhi kebutuhan tersebut karena tempat yang ada dalam lingkungan sekolah serta waktu

penayangan yang dipilih menyesuaikan dengan jam sekolah siswa. Melalui observasi dengan melakukan wawancara bersama pustakawan Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis mendapatkan informasi bahwa Ganesha Cinemax merupakan fasilitas perpustakaan yang digunakan secara individu oleh siswa, sedangkan fasilitas yang lain lebih sering digunakan untuk pembelajaran. Sehingga, Ganesha Cinemax adalah fasilitas perpustakaan yang digunakan berdasarkan keinginan siswa atau pemustaka sendiri. Antusiasme pemustaka terhadap Ganesha Cinemax cukup tinggi dilihat dari penuhnya ruangan setiap penayangan film dilakukan. Pustakawan Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis menyatakan setiap penayangan film di Ganesha Cinemax didatangi oleh lebih dari 50 siswa.

Perpustakaan Ganesha membuat Ganesha Cinemax beroprasi mirip dengan bioskop pada umumnya. Ganesha Cinemax dikelola oleh pihak perpustakaan dibantu oleh Kompusta “Komunitas Pustakawan Taruna” milik Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis yang beranggotakan siswa SMA N 1 Jetis. Ganesha Cinemax diadakan di ruang teatrikal dalam perpustakaan dengan fasilitas *LCD* (*Liquid Crystal Display*) besar, Proyektor, *Microphone Wireless*, tempat duduk berbentuk tribun, meja, *Sound System*, dan kursi di dalamnya. Film akan ditayangkan menggunakan pryektor dan *LCD* (*Liquid Crystal Display*) serta pengeras suara menggunakan dua *sound system*. Siswa yang menonton duduk lesehan di tempat yang berbentuk seperti tribun atau bertingkat. Ruangan tersebut sudah dilengkpi *AC* (*Air Conditioner*) dan merupakan ruangan kedap suara, serta beberapa lampu dengan jenis yang berbeda sehingga saat penayangan film dapat menggunakan lampu yang redup.

Sistem penayanganan film di Ganesha Cinemax adalah memilih film yang direkomendasikan oleh pemustaka atau siswa. Pengelola Ganesha Cinemax akan membuat *Question Box* pada *Story Instagram* Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis untuk menanyakan rekomendasi film dari pemustaka. Setelah itu, akan dipilih tiga terbanyak dari rekomendasi siswa kemudian melalui tiga pilihan tersebut akan dilakukan *voting* pada *Story Instagram* perpustakaan. Setelah penetapan fil yang akan ditayangkan, siswa melakukan regisitrasi secara gratis untuk mendapatkan tiket sebanyak kuota yang ditentukan, dengan tiket tersebut siswa dapat menonton film di Ganesha Cinemax. Bioskop yang diterapkan dalam Ganseha Cinemax menciptakan pengalaman menonton film bersama dengan atmosfer khusus yang dibuat layaknya bioskop.

Melalui wawancara dengan salah seorang pustakawan SMA N 1 Jetis mendapatkan informasi bahwa Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis mengadakan kegiatan dan membuat fasilitas untuk memenuhi kebutuhan rekreasi pemustaka. Salah seorang pustakawan menyatakan “Untuk kegiatan yang diadakan di Perpustakaan Ganesha sudah kami usahakan untuk terpenuhi, karena kami juga berusaha untuk memenuhi kepuasan siswa yaitu membuat perpustakaan nyaman bagi siswa tidak hanya menjadi tempat membaca dan belajar yang tenang dan hening”. Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis melakukan komunikasi dengan pemustaka melalui aplikasi Instagram untuk menerima rekomendasi dan saran dari pemustaka mengenai penambahan layanan untuk kebutuhan rekreasi mereka. Namun, melalui wawancara dengan pemustaka menyatakan bahwa dalam

pemenuhan kebutuhan rekreasi di perpustakaan masih belum terlaksana dengan baik. Menurut pemustakan pelaksanaan fungsi rekreasi khususnya melalui layanan Ganesha Cinemax terbatas oleh kapasitas ruangan dan waktu pelaksanaan sehingga pelaksanaannya kurang maksimal untuk memenuhi kebutuhan rekreasi pemustaka. Oleh sebab itu diperlukan persepsi dari pustakawan maupun pemustaka yaitu berupa pendapat dari pengelola dan juga pengguna Ganesha Cinemax untuk dapat menyatakan bahwa Ganesha Cinemax sudah mampu memenuhi kebutuhan fungsi rekreasi perpustakaan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti ingin mengetahui bagaimana fungsi rekreasi melalui layanan Ganesha Cinemax di Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis Bantul. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk melihat layanan Ganesha Cinemax di Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis Bantul sebagai salah satu penunjang terwujudnya fungsi rekreasi perpustakaan.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana fungsi rekreasi yang dihasilkan melalui layanan Ganesha Cinemax di Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis Bantul?

1.3. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fungsi rekreasi yang dihasilkan melalui layanan Ganesha Cinemax di Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis Bantul.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini meliputi:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis yaitu:

- a. Memberikan kontribusi akademik bagi perkembangan ilmu perpustakaan, terutama bagi pustakawan atau staf yang terlibat dalam mengelola Perpustakaan Ganesha mengenai fungsi perpustakaan.
- b. Sebagai referensi keilmuan bagi para pustakawan Perpustakaan Ganesha untuk meningkatkan fasilitas perpustakaan berdasarkan fungsi perpustakaan.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian selanjutnya, sehingga memiliki perkembangan suatu ilmu pengetahuan.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi pemustaka penelitian ini diharapkan mampu memebrikan informasi mengenai fungsi rekreasi perpustakaan yang dibuat dalam bentuk Ganesha Cinemax.
- b. Bagi pustakawan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi pustakawan Perpustakaan Ganesha untuk meningkatkan fungsi rekreasi pada perpustakaan sekolah.
- c. Bagi peneliti penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran bagi mahasiswa ilmu perpustakaan agar dapat mengembangkan atau membuat inivasi mengenai fungsi rekreasi perpustakaan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat agar memberikan kemudahan bagi pembaca dalam memahami proposal penelitian ini. Adapun sistematika dari tulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN. Pada bab ini mengenai pendahuluan yang berisi beberapa hal, yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI. Bab ini berisi mengenai tinjauan pustaka dari penelitian terdahulu dengan tema serupa, serta landasan teori yang berkaitan dengan tema penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN. Bab ini berisi mengenai jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, instrumen penelitian, sumber data, pengumpulan data, keabsahan data, serta analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN. Bab ini berisi mengenai hasil dan pembahasan mengenai penelitian yang dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN. Bab ini berisi kesimpulan dari hasil dan pembahasan penelitian serta saran.

DAFTAR PUSTAKA. Berisi sumber-sumber yang mendukung dan memperkuat hasil penelitian.

LAMPIRAN. Bagian ini berisi lampiran berupa pedoman kegiatan wawancara, transkrip wawancara, dan dokumentasi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

2.1 Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan, yang telah ditulis oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Analisis Fungsi Rekreasi Pemustaka Melalui Ganesha Cinemax di Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis Bantul mencakup layanan Ganesha Cinemax yang digunakan pemustaka dalam memanfaatkan waktu senggang melalui Ganesha Cinemax. Pemustaka mendapatkan hiburan positif serta mampu menumbuhkan kreatifitas mereka melalui layanan Ganesha Cinemax. Namun, pelaksanaan Ganesha Cinemax yang hanya satu bulan sekali bahkan terbatas oleh kegiatan sekolah lain dan perizinan ruangan mengakibatkan pemustaka tidak dapat memanfaatkan Ganesha Cinemax disetiap waktu senggang mereka. Selain itu, keterbatasan tersebut juga membatasi hiburan positif pemustaka juga kreatifitas mereka. Hal tersebut juga memperngaruhi keterbatasan pemustaka dalam menciptakan kehidupan yang setara antara jasmani dan rohani. Secara jasmani, pemustaka dapat mengistirahatkan tubuh serta pikiran mereka dari rasa lelah. Secara rohani pemustaka mendapatkan kebahagiaan jiwa melalui hiburan dari penayangan film di Ganesha Cinemax. Fasilitas yang disediakan layanan Ganesha Cinemax menciptakan perasaan nyaman, juga suasana baru menonton film bersama teman sekolah memberikan perasaan senang untuk pemustaka. Layanan Ganesha Cinemax ini juga mampu menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa SMA N 1 Jetis Bantul. Namun, layanan yang ada dalam pelaksanaan Ganesha Cinemax masih terbatas oleh kapasitas ruang,

kualitas Wi-Fi, sistem registrasi penonton yang masih kurang efektif, serta pemilihan judul film yang sulit.

5.2. Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian terhadap Analisis Fungsi Rekreasi Pemustaka Melalui Ganesha Cinemax di Perpustakaan Ganesha SMA N 1 Jetis Bantul, maka peneliti mengajukan saran agar pelaksanaan layanan Ganesha Cinemax dapat dilakukan secara rutin sehingga fungsi rekreasi perpustakaan melalui layanan Ganesha Cinemax dapat terlaksana lebih baik. Pelaksanaan Ganesha Cinemax yang terkendala dapat disarankan solusi sebagai berikut:

1. Menentukan film dengan mempertimbangkan rating pada film-film yang menjadi pilihan terbanyak apabila hasilnya seri.
2. Pembagian tiket yang dilakukan dengan menambah tenaga dan dibagi untuk pengiriman tiketnya. Selain itu, dapat juga diganti dengan presensi dengan melakukan tanda tangan sebelum masuk ke Ganesha Cinemax sehingga tidak memerlukan tiket untuk menunjukkan bukti konfirmasinya.
3. Menentukan waktu pelaksanaan Ganesha Cinemax jauh-jauh hari dan dibuat jadwal untuk beberapa kali pelaksanaan sehingga perizinan bisa untuk beberapa kali pelaksanaan dan mengurangi berebut dengan kegiatan lain
4. Lebih ketat lagi dalam melihat jumlah penonton sehingga tidak ada penonton yang tidak masuk dalam kuota namun secara diam-diam ikut masuk. Penayangan film dengan minat yang sangat banyak bisa dilakukan

dua kali sehingga pemustaka yang belum memiliki kesempatan untuk menonton dapat menonton dilain waku.

5. Dapat kembali berlangganan platform streaming yang dapat diunduh dalam aplikasi seperti *Viu*, *Vidio*, atau yang lainnya sehingga kualitas film terjamin bagus.



DAFTAR PUSTAKA

AB, N., Umi, Arsyad, A. S., Akbar, R. F., & Hafizh, F. (2023). Analisis Persepsi Masyarakat Kota Tarakan Terkait Kualitas Layanan, Kondisi Fasilitas dan Harga Terhadap Minat Kunjungan ke Biosko XXI. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 1(2), 74–81.

Agyeiku, J. O. (2022). The Effect of Library Orientation Programme on the Us of Library Resoures by New Student in the University of Education, Winneba. (UEW). *Library Philosophy and Practice (ejournal)*, 19.

Aini, V. C. (2022). Mengembangkan Fungsi Rekreasi Sebagai Upaya Meningkatkan Pelayanan di Perpustakaan. *IQRA` : Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi (e-Journal)*, 16(1), 32. doi: 10.30829/iqra.v16i1.10313

Alfathoni, M. A. M., & Manesh, D. (2020). *Pengantar Teori Film* (Cetakan Pertama). Yogyakrta: Penerbit Deepublisher.

Anwar, S., Maskur, S., & Jailni, M. (2019). *Manajemen Perpustakaan*. Zahen Publisher.

Aulia, W. P. (2023). Analisis Fungsi Rekreasi Perpustakaan Sebagai Saran Bibliografi Terhadap Manajemen Stres Remaja di SMAN 1 Lembang. *Repository UPI*. Diambil dari <https://repository.upi.edu/114600/>

Basuki, S. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Gramedia Pustaka Utama.

Basuki, S. (1994). *Periodisasi Perpustakaan Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Darmono. (2007). *Perpustakaan Sekolah: Pendekatan Aspek Manajemen dn Tata Kerja*. Jakarta: PT. Grasindo.

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Pekanbaru. (2019, Januari 28). Perpustakaan Sekolah. Diambil 18 Februari 2024, dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Pekanbaru website: <https://dispusip.pekanbaru.go.id/perpustakaan-sekolah/>

Endarti, S. (2022). Perpustakaan sebagai Tempat Rekreasi Informasi. *Abdi Pusaka*, 2, 23–28.

Fadhli, R., Bustari, M., Suharyadi, A., & Firadus, F. M. (2021). *Manajemen Perpustakaan Sekolah* (Cetakan Pertama). CV. Pena Persada.

Faizah, M. Z. (2020). Peranan Pojok Baca RSUP Dr. Sardjito Yogyakarta Guna Mendukung Fungsi Rekreasi Perpustakaan. *Institutional Repository UIN Sunan Kalijaga*, 1–78.

Fitrah, Muh., & Luthfiyah. (2018). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).

Hadi, R. (2017). *Perancangan Bioskop di Kota Pontianak dengan Fasilitas Pendukung yang Rekreatif*. 5. Diambil dari <https://www.neliti.com/id/publications/190136/perancangan-bioskop-di-kota-pontianak-dengan-fasilitas-pendukung-yang-rekreatif>

Hardani, Aullya, N. H., Andriani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Cetakan 1). Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.

Kamulyan, M. S., & Primasari, F. (2016). Implementasi Perpustakaan Sekolah sebagai Sumber Belajar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 17–30. doi: 10.23917/ppd.v1i1.1551

Larasati, B. S. (12 Juni2024). *Analisis Fungsi Rekreasi Pemustaka Melalui Ganeshha Cinemax Di Perpustakaan Ganeshha Sma N 1 Jetis Bantul* [Wawancara].

Lestari, N. A., & Waluyo, E. (2022). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Pemenuhan Hak Bermain dan Hak Rekreasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1119–1132. doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1180>

Lieandra, H., & Winata, S. (2023). Bioskop Sebagai Wadah Sosial dengan Pendekatan Arsitektur Keseharian di Kawasan Senen, Jakarta Pusat. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 4(2), 1203–1212. doi: 10.24912/stupa.v4i2.21815

Luqyana, S. (12 Juni2024). *Analisis Fungsi Rekreasi Pemustaka Melalui Ganeshha Cinemax Di Perpustakaan Ganeshha Sma N 1 Jetis Bantul* [Wawancara].

Moleong, L. J. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (26 ed.). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Mustofa, R. P. (12 Juni2024). *Analisis Fungsi Rekreasi Pemustaka Melalui Ganesha Cinemax Di Perpustakaan Ganesha Sma N 1 Jetis Bantul* [Wawancara].

Nihayati, N., & Laksmi, L. (2020). Perilaku pencarian informasi pekerjaan oleh sarjana fresh graduate dengan analisis Model Wilson. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 16(1), 55–67. doi: 10.22146/bip.v16i1.171

Noh, Y. (2022). The analytic study of librarian-user and importance-satisfaction on the use factor of complex cultural space in library. *Library Hi Tech*, 40(6), 1532–1566. doi: 10.1108/LHT-06-2020-0135

Otravenko, O., Shkola, O., Shynkarova, O., Valeriy, Z., Iyvatskyi, O., & Pelypas, D. (2021). Leisure and Recreational Activities of Student Youth in The Context of Health-Preservation. *Jurnal for Educators Teachers and Trainers*, 12, 146–154. doi: 10.47750/jett.2021.12.03.014

Permatasari, I. (12 Juni2024). *Analisis Fungsi Rekreasi Pemustaka Melalui Ganesha Cinemax Di Perpustakaan Ganesha Sma N 1 Jetis Bantul* [Wawancara].

Prasetyo, D. A., Putro, J. D., & Muazir, S. (2021). Perancangan Gedung Bioskop di Kota Sintang. *Jurnal Mosaik Arsitektur*, 9, 327–341. doi: 10.26418/jmars.v9i1.45084

Pratama, B. (12 Juni2024). *Analisis Fungsi Rekreasi Pemustaka Melalui Ganesha Cinemax Di Perpustakaan Ganesha Sma N 1 Jetis Bantul* [Wawancara].

Purwanto, A. A. (12 Juni2024). *Analisis Fungsi Rekreasi Pemustaka Melalui Ganesha Cinemax Di Perpustakaan Ganesha Sma N 1 Jetis Bantul* [Wawancara].

Rahmawati, I. (12 Juni2024). *Analisis Fungsi Rekreasi Pemustaka Melalui Ganesha Cinemax di Perpustakaan Ganesha Sma N 1 Jetis Bantul* [Wawancara].

Rahmawati, W. D. (12 Juni2024). *Analisis Fungsi Rekreasi Pemustaka Melalui Ganesha Cinemax Di Perpustakaan Ganesha Sma N 1 Jetis Bantul* [Wawancara].

Regita, M. A. (12 Juni2024). *Analisis Fungsi Rekreasi Pemustaka Melalui Ganeshha Cinemax Di Perpustakaan Ganeshha Sma N 1 Jetis Bantul* [Wawancara].

Robby, A. D., Efendi, I., Siregar, S. K., Rahman, M. Y., & Al-Adawiyah, R. (2022). *Evaluasi Program Manajemen Perpustakaan di SMK Penerbangan PBD Medan Menggunakan Model CIPP. 6.*

Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian* (Cetakan 1). Jawa Timur: Penerbit KBM Indonesia.

Siahaan, A. L. S. (2022). Fungsi Perpustakaan dalam Kecakapan Akademik. *Law Pro Justicia*, 4, 107–119.

Sonia, B., & Sobri, A. Y. (2019). Perpustakaan Sebagai Pusat Sumber Belajar untuk Mewujudkan Sekolah yang Unggul. *Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 2(4), 188–193. doi: 10.17977/um027v2i42019p188

Spradley, J. P. (1980). *Participant Observation* (berilustrasi, cetak ulang). Holt, Rinehart and Winston.

Subagio, R. P., Thamrin, D., Rakhmawati, A., & Siwalankerto, J. (2018). *Implementasi Konsep Taman Baca Dalam Redesain Interior Perpustakaan Umum Sebagai Sarana Edukasi Dan Rekreasi Di Kota Surabaya*. 6(2). Diambil dari <https://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/view/7161/6496>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan Pertama). Bandung: ALFABETA.

Sutarno, NS. (2008). *Kamus Perpustakaan dan Informasi*. Jakarta: Jala Permata.

Suwarno, W. (2009). *Psikologi Perpustakaan*. Jakarta: Sagung Seto.

Syaifullah, A. (2024, Februari 5). Jumlah Penonton Indonesia Naik, Ini Potensi Besarnya. Diambil 16 Februari 2024, dari detikPop website: <https://www.detik.com/pop/movie/d-7177288/jumlah-penonton-indonesia-naik-ini-potensi-besarnya>

Vellania, K., Hanum, A. N. L., & Madeten, S. S. (2023). Penguatan Fungsi Perpustakaan Rossella Genematrik dalam Mewujudkan Masyarakat Berbasis Informasi di Kelurahan Siantan Tengah. *Jurnal Pustaka Budaya*, 10(1), 44–49. doi: 10.31849/pb.v10i1.11443

Wibowo, H. (2023). *Pedoman Perpustakaan: Panduan Praktis Mengelola Perpustakaan*. Semarang: Tiram Media.

Zakiah, I. (2020). Analisis Pemenuhan Fungsi Rekreasi Bagi Anak di Balai Layanan Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta. *Institutional Repository UIN Sunan Kalijaga*. Diambil dari <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/50158/>

Zulfa, N. N. (12 Juni2024). *Analisis Fungsi Rekreasi Pemustaka Melalui Ganeshha Cinemax Di Perpustakaan Ganeshha Sma N 1 Jetis Bantul* [Wawancara].

