

**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-142 I/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



Penguji I  
Drs. Djazim Rohmadi, M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 66b4757bb03e1



Penguji 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: 66b98f4792d4e

## 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 Wabarakauh*

Yogyakarta, 19 Juli 2024

Yang Menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



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 saudara:

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 diajukan 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 saudara 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 berlarilah, 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 buat 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 moral maupun materi serta lantunan do'a yang tiada 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'a 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 kehadiran 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 mendapatkan hasil bahwa analisis fungsi rekreasi pemustaka yang dihasilkan melalui Ganesha Cinemax adalah sebagai berikut: menciptakan kehidupan yang setara antara jasmani dan rohani, enumbuhkan 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 librarians. 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 Ganesha 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 Demogrfi 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 Younghee 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 pengeluaran, 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 informasi 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 di tengah 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 permainan, 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 ruangan untuk menyimpan koleksi karawitan, baju adat, permainan tradisional juga disediakan 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 teatrikal 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 beroperasi mirip dengan bioskop pada umumnya. Ganesha Cinemax dikelola oleh pihak perpustakaan dibantu oleh Komputa “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 proyektor 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 dilengkapi *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 penayangan 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 rekomedasi 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 pustakawan penelitian ini diharapkan mampu memberikan 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 inovasi 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 tubu 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 Gansesha 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 waktu.

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). Yogyakarta: 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 Kreatif*. 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 Ganesha Cinemax Di Perpustakaan Ganesha 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 Ganesha Cinemax Di Perpustakaan Ganesha 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 Ganesha Cinemax Di Perpustakaan Ganesha 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 R7D* (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 Rosella 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 Ganesha Cinemax Di Perpustakaan Ganesha Sma N 1 Jetis Bantul* [Wawancara].