

Representasi Vandalisme Pada Film Animasi Upin-Ipin “Aku Sebuah Buku” (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce)

¹Mishbahul Khairiyah, Abdul Karim Batubara², Syahrul Abidin³

¹²³ Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

¹²³ Jl. Lapangan Golf Kp. Tengah, Kec. Pancur Batu, Kab. Deli Serdang,
Sumatera Utara, Medan 20353

e-mail: mishbahulkhairiyaah666@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang Representasi konsep perpustakaan pada film animasi Upin-Ipin “Aku Sebuah Buku” (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce). Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan representasi perilaku *Vandalisme* yang dilakukan pengunjung perpustakaan dalam film animasi Upin-Ipin “Aku Sebuah Buku”. Metode pada penelitian ini menggunakan metode analisis Semiotika dengan teori yang diungkapkan Charles Sanders Pierce pendekatan dekriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan studi pustaka. Subjek penelitian ini adalah representasi konsep perpustakaan. Objek penelitian ini adalah film animasi Upin-Ipin. Hasil dari penelitian ini merepresentasikan tindakan vandalisme yang dilakukan oleh anak-anak yang mengunjungi perpustakaan, hal itu dilakukan dengan sengaja ataupun tidak sengaja. Secara tidak langsung film animasi Upin-Ipin ini memberikan informasi tentang perpustakaan untuk menumbuhkan minat baca pada anak-anak saat menonton film animasi Upin-Ipin.

Kata Kunci : *Film Animasi, Representasi Vandalisme, Semiotika Charles Sanders Pierce*

A. PENDAHULUAN

Di zaman ini telah dipengaruhi oleh fenomena globalisasi, kebutuhan terhadap ilmu pengetahuan satu diantaranya adalah kebutuhan utama setiap individu. Koleksi yang ada sudah diatur secara teratur hingga para pengunjung dapat dengan mudah mengenali koleksi yang sesuai dengan keperluannya. Perpustakaan juga merupakan instansi yang aktif ditengah masyarakat, sehingga perannya senantiasa dibutuhkan agar sejalan pada perkembangan masyarakat. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Ranganathan pada tahun 1930 tentang lima hukum dari ilmu perpustakaan yaitu salah satu prinsipnya menunjukkan bahwa perpustakaan itu entitas yang selalu berkembang, serupa dengan organisme yang terus tumbuh (Nursinta et al., 2021). Oleh sebab itu, untuk dapat menyediakan informasi yang diperlukan bahkan diinginkan oleh setiap pengguna, perpustakaan perlu mempunyai pemahaman yang mendalam mengenai karakter dari individu penggunaannya.

Undang-Undang No. 43 Tahun 2007, menyebutkan bahwa perpustakaan merupakan wadah yang bertujuan memberikan pelayanan kepada pengguna, menggalakkan kecintaan terhadap membaca, dan meningkatkan wawasan serta ilmu pengetahuan demi mendukung dan membangun intelektual kehidupan bangsa. Namun, beberapa lembaga seperti perpustakaan pada kenyataannya masih ada yang belum berhasil memaksimalkan usahanya di bidang pelayanan dan menumbuhkan kecintaan membaca. Hasil penelitian 2006 pun menunjukkan sekali lagi bahwa tidak semua sekolah di Indonesia memiliki fasilitas seperti perpustakaan, tidak semua perpustakaan memiliki pustakawan, dan sebagian besar memiliki koleksi yang minim (Wicaksono, 2020). Representasi, menurut Stuart Hall, adalah metode menafsirkan sesuatu, baik berupa gambar

dalam film, animasi, atau kata-kata tertulis dalam sebuah buku (Hall, 1997). Umumnya, representasi yang tidak dapat terlepas dari realitas yang ada. Perpustakaan menjadi salah satu objek yang bisa digambarkan dalam konteks film. Tidak hanya perpustakaan yang bisa direpresentasikan, namun segala aktivitas yang ada didalam perpustakaan juga, terkhusus dalam penelitian ini yang merujuk pada film animasi Upin-Ipin ada aktivitas vandalisme didalamnya. Disamping itu, beberapa penelitian telah menggambarkan perpustakaan sebagai salah satu objek dalam sebuah film. contohnya adalah studi yang ditulis oleh Azzasyofya tahun 2012 tentang film berjudul "*The Librarians: Quest For the Speaar*"; Dalam film tersebut dijelaskan koleksi perpustakaan artefak perpustakaan yang signifikan dalam sejarah perkembangan dunia. Selain itu, ada penelitian Hermawan yang berjudul "*Konsepsi Perpustakaan dalam Film Heartbreak Library*", Penelitian ini menghadirkan konsep perpustakaan yang menyediakan berbagai fasilitas bagi pengunjung perpustakaan (Juvitasari, 2020).

Film animasi Upin-Ipin "Aku Sebuah Buku" adalah serial animasi yang paling sering ditonton oleh anak-anak hingga orang dewasa sekalipun, episode ke 12 dari film animasi Upin-Ipin "Aku Sebuah Buku" merupakan bagian dari film animasi tersebut. Mereka tidak hanya sekedar membawa pulang buku, melainkan dengan gembira membaca buku di tempat. Interaksi antara Ipin dan Upin menggambarkan bagaimana anak-anak dengan antusias berbagi minat membaca mereka dan saling mengajak untuk bersama-sama mengeksplorasi isi buku, selain memberikan edukasi tentang perpustakaan bagi anak-anak juga di dalam film ini menampilkan beberapa adegan yang memperlihatkan tindakan vandalisme yang dilakukan tanpa sengaja ataupun tidak sengaja. Vandalisme dalam film ini juga mengajarkan anak-anak untuk menghargai koleksi yang ada di

perpustakaan. Tayangan animasi "Aku Sebuah Buku" dari Upin-Ipin memiliki peranan dalam memperluas pengetahuan, terutama bagi anak-anak, mengenai perpustakaan dan berbagai koleksi yang ada di dalamnya. (Wiwoho, 2015).

Dengan mempertimbangkan latar belakang dan dampak yang telah dijelaskan sebelumnya, dalam rangka penelitian ini, penulis bermaksud untuk menginvestigasi Representasi Vandalisme pada Film Animasi Upin-Ipin "Aku Sebuah Buku". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan bagaimana bentuk tanda-tanda vandalisme yang ada pada film animasi Upin-Ipin dan aturan-aturan yang mengatur mereka. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk menjalankan penelitian tentang Representasi Vandalisme pada Film Animasi Upin-Ipin "Aku Sebuah Buku" (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce).

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Representasi

Menurut Marcel Danesi, representasi adalah rekaman fisik dari konsep, informasi, atau pesan. Lebih khusus lagi, itu adalah penggunaan "tanda" (gambar, suara, dll) untuk secara fisik mewakili apa pun yang diserap, dirasakan, dibayangkan, atau dirasakan (Danesi, 2010). Menurut artikel Hall, Evans, dan Nixon dalam jurnal Representasi Profesionalisme Pustakawan dalam Mengelola Perpustakaan, profesionalisme pustakawan kurang terwakili. Dalam Proyek Film Pendek: Perpustakaan, representasi adalah fabrikasi makna berdasarkan bahasa. Representasi merupakan komponen integral dari proses budaya pembentukan makna dan pertukaran. (Puspa & Fasah, 2018).

2. Konsep Semiotika Charles Sanders Pierce

Charles Sanders menyatakan bahwa, semiotika yang di terjemahkan sebagai "ilmu tentang tanda" sebenarnya merujuk pada logika atau teori standar tentang tanda, menjadi dasar bagi semiotika itu sendiri. Paham tentang tanda ini tidak hanya mencakup bahas dan sistem komunikasi yang terbentuk melalui tanda, tetapi mencakup dunia yang dikaitkan dengan pemikiran. Lalu, ini menjadi dasar konsep semiotika itu sendiri (Sobur, 2008). Teori Pierce kadang-kadang disebut sebagai "Grand Theory" karena mencakup sistem penandaan yang lengkap dan memberikan deskripsi struktural (Wahjuwibowo, 2018) :

- a). Tanda adalah bentuk fisik yang dapat dikenali oleh indra manusia dan mengindikasikan atau mengungkapkan sesuatu di luar tanda itu sendiri.
- b). Objek atau referensi tanda adalah konteks sosial yang menjadi tujuan tanda atau sesuatu yang ditunjuk oleh tanda.
- c). Interpretant atau pengguna informasi adalah individu yang menggunakan konsep atau ide yang disampaikan oleh tanda dan mengubahnya menjadi interpretasi atau arti khusus terkait dengan hal yang tanda tunjuk.

3. Vandalisme

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, vandalisme merujuk pada perbuatan merusak dan merombak secara kasar karya seni dan aset lainnya. (Pusat pembinaan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 1994).

Vandalisme adalah istilah untuk tindakan dan perilaku individu yang menyimpang yang dilakukan di perpustakaan. Bertujuan

untuk merusak karya, baik yang ditambahkan atau dikurangi sehingga pekerjaan menjadi berbede dari awal, dilakukan dengan keadaan sadar atau tidak sadar (Bakhtiyar, 2019). Menurut *Dictionary for Library and Information Science* yang diacu oleh Marlini dalam penelitiannya, vandalisme merupakan tindakan dengan sengaja merusak koleksi perpustakaan, perabot, atau fasilitas perpustakaan secara sengaja, sering kali dipicu oleh perasaan kemarahan atau rasa benci. (Barcell & Marlini, 2013). Faktor-faktor berikut menyebabkan vandalisme perpustakaan: (1) pemustaka; (2) perpustakaan; (3) lingkungan; dan (4) hambatan komunikasi (Bakhtiyar, 2019).

4. Film

Film adalah sebuah karya seni yang terdiri dari gambar hidup yang diproyeksikan atau dimainkan untuk memberikan gambar bergerak dan suara untuk hiburan penonton. Format penyajiannya menggunakan media elektronik. Menurut Effendy, sinema adalah salah satu bentuk komunikasi audiovisual digunakan dalam menyampaikan pesan kepada orang-orang yang berkumpul (Effendy, 2009). Sebuah film dapat memiliki berbagai pesan, termasuk yang instruktif, menghibur, dan informatif.

C. METODE PENELITIAN

Penulis melakukan penelitian kualitatif dengan metodologi analisis semiotika. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2016), Penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berasaskan pada filosofi postpositivisme, digunakan untuk mengamati keadaan dalam dunia nyata, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Menggunakan pendekatan analisis semiotika, di mana semiotika adalah studi atau analisis tanda, adalah cara analisis yang digunakan. Menurut

Charles Sanders Peirce, semiotika adalah kegiatan, pengaruh, atau kolaborasi dari tiga topik, yaitu tanda, objek, dan interpretant atau interpretasi, atau yang populer dengan istilah segitiga makna, yaitu tanda, objek, dan interpretant atau interpretasi:

- a. Tanda
Tanda adalah bentuk fisik yang dapat dirasakan oleh panca indera manusia dan berhubungan dengan sesuatu selain dirinya. Istilah acuan tanda adalah objek.
- b. Acuan tanda (objek)
Referensi tanda adalah setting sosial di mana tanda atau sesuatu yang terkait dengan tanda menjadi referensi.
- c. Penggunaan tanda (*interpretant*)
Gagasan pemikiran individu yang menggunakan tanda dan mereduksinya menjadi makna atau makna tertentu yang muncul di kepala seseorang mengenai hal yang dirujuk tanda.

Penelitian ini menganalisis tanda dan item yang berhubungan dengan gambar dalam film animasi Upin-Ipin. Dan interpretasi adalah pemahaman makna yang diperoleh penerima tanda. Berikut ini adalah penjelasan tentang proses pengumpulan data pada penelitian ini, menurut Mestika Zed yang dikutip oleh Handisa yaitu ada 6 prosedur yang datanya adalah bersumber dari data tersier atau yang berasal dari berbagai jurnal ilmiah, diantaranya (Handisa, 2017)

1. Menentukan topik penelitian
 2. Mengumpulkan sumber informasi yang relevan dengan topik penelitian
 3. Menentukan kriteria pencarian informasi untuk memilih sumber informasi mana yang relevan dengan topik penelitian
-

4. Penelusuran informasi yang berdasarkan kriteria pencarian yang telah ditentukan
5. Pembuatan bibliografi beradaptasi untuk mengelola hasil penelusuran informasi
6. Penilaian isi berdasarkan sumber informasi yang dipilih dan organisasikan hasil penilaian isi.

Hal ini dicapai dengan menggunakan apa pun selain data untuk memeriksa atau membandingkan dengan data. Video Animasi Upin-Ipin dan makalah dari berbagai sumber perpustakaan merupakan contoh sumber data yang dicari oleh peneliti. Bahan-bahan tersebut digunakan untuk mendukung penelitian penulis.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Representasi Kegiatan Vandalisme Pada Film Animasi Upin-Ipin



Gambar 1. Scene Pertama

Foto ini diambil dengan menggunakan metode *close-up* untuk menggambarkan kerusakan yang terjadi pada salah satu koleksi, yaitu coretan pada sampul buku. Gambar ini menggambarkan status koleksi perpustakaan saat ini, yang sering mengalami kerusakan oleh pengunjung. Konotasi yang berlaku menyiratkan

ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran dan tanggung jawab pembaca yang dimana pembaca harus menjaga buku tersebut dalam kondisi baik. Namun, ada harapan di tengah situasi yang tidak menguntungkan itu bahkan setelah buku menjadi terlalu tua untuk dibaca, kesadaran akan betapa pentingnya menjaga buku tetap dalam kondisi baik adalah penting. Buku ini tergolong dalam kondisi yang tidak layak, tetapi dengan menempel kembali bagian-bagian yang rusak, dan sedikit harapan untuk pemulihan. Hal ini menunjukkan bahwa pembaca berhak atas setiap buku untuk dirawat dengan baik. Ini bukan hanya pesan tentang keestetikaan, ini juga menunjukkan nilai-nilai keseluruhan yang penting untuk mempertahankan tampilan dari suatu buku, meskipun telah mengalami banyak kerusakan, buku pantun ini masih bermanfaat bagi mereka yang ingin mempelajari seni pantun. Penting untuk diketahui menjaga buku sebagai sumber belajar sama saja kita menjaga pengetahuan untuk generasi mendatang.



Gambar 3. Scene Ketiga

Gambar ketiga ini diambil dengan menggunakan mode *long shoot* menunjukkan noda yang terdapat di cover buku. Interpretasi penulis adalah ada sebuah buku dengan judul sains yang menggambarkan kerusakan yang disebabkan tidak bertanggung jawabnya seorang pengunjung, dan tidak berhati-hati dalam

meletakkan buku kembali pada film Animasi Upin-Ipin ini setelah membaca buku tersebut, buku tersebut malah menjadi bantal yang tidak sengaja merusak cover. Sikap seperti ini menimbulkan ketidaktahuan dalam merawat sumber ilmu yang ada di perpustakaan.

Kita sebagai pengunjung perpustakaan bertanggung jawab untuk merawat bahan bacaan dengan sebaik-baiknya, menjaganya dari kerusakan dan mengembalikannya dalam keadaan yang sama baiknya saat diberikan kepada pinjaman. Ini bukan hanya untuk menunjukkan rasa hormat kepada mereka yang memilikinya, tetapi juga untuk memastikan bahwa pengetahuan ini dapat digunakan terus-menerus untuk orang lain yang membutuhkan informasi yang sama. Perpustakaan juga harus tetap berfungsi sebagai tempat pengetahuan yang berharga dengan menjaga buku yang dipinjam.



Gambar 4. Scene Ketiga

Foto yang diambil menggunakan teknik *Long shoot* ini menandakan sebuah buku komik yang masih terlihat baru, noda makanan coklat terlihat di dalamnya.

Interpretasi penulis tentang gambar tersebut adalah menimbulkan kesan kotor pada buku dan menutupi isi gambar dan teks komik di dalamnya. Noda makanan semacam ini tidak

hanya mengubah tampilan visual buku, tetapi juga memungkinkan hewan kecil seperti semut atau rayap masuk, yang tertarik dengan aroma dari sisa makanan. Ini juga membuat lingkungan yang menarik bagi hewan untuk mendekati atau bahkan menetap di dalam buku. Akibatnya buku tersebut dapat rusak dalam waktu yang singkat, terutama karena kelembaban atau efek bahan makanan yang menempel. Selain itu, kehadiran noda makanan dapat mengurangi daya tarik buku untuk dibaca dan menarik pembaca yang ingin menikmati cerita visual dan teks yang ada di dalamnya. Untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga koleksi perpustakaan terkhusus pada koleksi cetak seperti buku dalam keadaan yang bersih, aman, dan tidak terkontaminasi makanan bukan hanya sekedar upaya estetika semata, tetapi juga sebagai upaya pencegahan untuk menjamin bahwa buku tetap relevan dan dapat dibaca.

2. Pembahasan

Film adalah salah satu bentuk media yang efektif dalam menyampaikan berbagai informasi, termasuk mengenai topik perpustakaan. Representasi juga menjadi cara untuk membentuk gambaran mental tentang suatu konsep melalui penggunaan bahasa (Hall, 1997). Melakukan penelitian terhadap cara perpustakaan digambarkan dalam media seperti film memiliki nilai penting dalam menggali persepsi masyarakat terhadap perpustakaan. Dalam mempelajari adegan dari film animasi *Upin-Ipin*, penulis menerapkan teori analisis semiotika Charles Sanders Peirce untuk mengkaji dan menentukan makna adegan tersebut. Charles Sanders Peirce menyatakan bahwa semua pemikiran manusia dilakukan melalui tanda. Peirce juga menegaskan bahwa analisis semiotika dapat dilakukan dengan mengap-

likasikan segitiga makna yang terdiri dari Sign, Object, dan Interpretant.

Penulis mengevaluasi melalui studi tentang segitiga makna yang disarankan Charles Sanders Peirce. Subyek penelitian ini adalah penggambaran ide perpustakaan dalam film animasi Upin-Ipin, dan objek dari penelitian ini adalah makna dan pesan adegan. Penulis melakukan penelitian dengan membangun hubungan antara Tanda (Sign) dan Tanda Referensi (Objek), dilanjutkan dengan temuan Penggunaan Tanda (Interpretant), yang didasarkan pada penilaian peneliti dan informasi dari sumber perpustakaan.

Beberapa momen dalam film animasi Upin-Ipin menunjukkan tindakan vandalisme yang dilakukan di perpustakaan. Vandalisme adalah perusakan atau penyalahgunaan milik umum, termasuk tindakan perusakan dan perusakan karya seni dan aset lainnya (Kinanti et al., 2021). Bentuk vandalisme yang direpresentasikan dalam koleksi cetakan yang terjadi di perpustakaan, seperti mencoret atau menulis kalimat-kalimat penting di atas kertas buku, kemudian menandai dengan stabilisator, menulis catatan di pinggir kalimat, dan menulis argumen di pinggir-pinggir buku, kalimat atau kutipan tertentu. Dalam mengkaji gambar dari rangkaian film animasi Upin-Ipin, penulis menggambarkan tindakan perusakan terhadap koleksi perpustakaan.

Vandalisme dalam film kartun Upin-Ipin tampak sebagaimana diungkapkan oleh (Issac Olugbenga Ajala, 2008) dalam adegan perpustakaan, koleksi cetakan buku seringkali mengalami tindakan vandalisme seperti coretan di bagian penting, penyorotan dengan stabilo berbagai warna, catatan kecil di

tepi halaman, serta komentar di margin kalimat atau kutipan tertentu. Selain itu, terlihat juga perusakan makna penting gambar, melipat halaman buku untuk menandai halaman, merobek lembar halaman, hingga hilangnya gambar atau ilustrasi. Kegiatan-kegiatan semacam ini mungkin menimbulkan tantangan signifikan bagi perpustakaan.

E. PENUTUP

Berdasarkan hasil investigasi penggambaran perpustakaan dalam film animasi Upin-Ipin "Aku Sebuah Buku" menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Kemudian dapat diperjelas bahwa makna gambar tersebut berasal dari sistem Tanda, Tanda Referensi (Objek), dan Penggunaan Tanda (Interpretant).

Berdasarkan Tanda, film animasi gambar Upin-adekan Ipin "Aku Sebuah Buku" menandakan kejadian yang terjadi di perpustakaan. Peneliti menemukan tentang tindakan *vandalisme* terhadap koleksi yang dilakukan oleh pengunjung perpustakaan. Berdasarkan Objek, objek pada gambar setiap scene yang dianalisis peneliti menunjukkan kepada tindakan *vandalisme*. Berdasarkan Interpretasi, peneliti menyimpulkan bahwa gambar dari setiap scene film animasi Upin-Ipin yang, merepresentasikan tindakan *vandalisme* dengan mencoret sampul buk, merobek kertas pada halaman buku, dan merusak nilai informasi dari buku dengan adanya noda makanan. Secara tidak langsung film animasi Upin-Ipin ini memberikan informasi tentang perpustakaan untuk menumbuhkan minat baca pada anak-anak saat menonton film animasi Upin-Ipin, mengajarkan anak-anak untuk menghargai setiap koleksi yang ada diperpustakaan demi keberlangsungan informasi yang ada pada koleksi. Dari temuan analisis semiotika, dapat ditentukan bahwa makna yang terkandung dalam

visual setiap adegan menunjukkan bahwa perpustakaan dan kegiatan yang ada di dalamnya terkhusus pada kegiatan *vandalisme* yang dimana digambarkan dalam film ada di dunia nyata dan dimaksudkan untuk mengkomunikasikan informasi.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Bakhtiyar, B. (2019). Vandalisme Dalam Pemanfaatan Layanan Informasi Perpustakaan. *Journal of Urban Sociology*, 2(2), 71. <https://doi.org/10.30742/jus.v2i2.997>
- Barcell, F., & Marlini. (2013). Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Tindakan Vandalisme Di Kantor Arsip Perpustakaan dan Dokumentasi Kota Padang. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 2(September), 27–33.
- Danesi, M. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Jelasutra.
- Effendy, H. (2009). *Mari Membuat Film*. Erlangga.
- Hall, S. (1997). *Representation Cultural Representations and signifying practices*. Sage Publications.
- Handisa, R. H. (2017). Implementasi Functional Requirement Bibliographic Resources (FRBR) dan Dampaknya pada Katalog Modern. *Pustakaloka*, 9(1), 165. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v9i1.955>
- Issac Olugbenga Ajala, A. S. (2008). *Library & Archival: Theft And Mutilation of Library Materials in Nigeria Academic libraries*.
- Juvasari, P. B. (2020). REPRESENTASI PERPUSTAKAAN DAN PUSTAKAWAN DALAM FILM SERIAL ANIMASI UPIN IPIN "AKU SEBUAH BUKU: Analisis Semiotik pada Serial Animasi Upin Ipin
-

"Aku Sebuah Buku." *Pustaka Karya : Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.18592/pk.v7i15.3710>

Kinanti, C. A., Rosman, R., & Rismayeti, R. (2021). Vandalisme Koleksi Di Perpustakaan Sma Negeri 8 Pekanbaru. *Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan Dan Ilmu Informasi*, 2(2), 127–140. <https://doi.org/10.24036/ib.v2i2.178>

Nursinta, P. M., Rukmana, E. N., & Cms, S. (2021). PADJADJARAN UNIVERSITY LIBRARY SERVICES DURING THE COVID-19 PANDEMIC. *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga : Media Informasi Dan Komunikasi Kepustakawanan*, 11(2), 90–100.

Pusat pembinaan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (1994). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.

Puspa, A., & Fasah, R. (2018). REPRESENTASI PROFESIONALISME PUSTAKAWAN DALAM MENGELOLA PERPUSTAKAAN PADA FILM PENDEK PROJECT : *Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipannformasi Dan Kearsipan*, 4(1), 1–16.

Sobur, A. (2008). *Analisis Teks Media*. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2016). *Cara Mudah Menyusun : Skripsi, Thesis, dan Disertasi* (4th ed.). ALFABETA.

Wahjuwibowo, I. S. (2018). *Semiotika Komunikasi*. Mitra Wacana Media.

Wicaksono, M. F. (2020). " REPRESENTASI PERPUSTAKAAN DALAM FILM PENDEK THE LIBRARY ." *JIP (Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi)*, 5(1), 55–68.

Wiwoho, L. H. (2015). *Popularitas Perpustakaan Semakin Pudar Dilibas Digital*. <https://edukasi.kompas.com>
