

Bioskop 6 Dimensi (6D) di Perpustakaan: Strategi Menarik Minat Kunjung Anak di Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta

Slamet Khoeron

Perpustakaan Pondok Pesantren As-Sunniy Darussalam

Yogyakarta, Indonesia

Jl. Tempelsari Banjeng, RT. 04/RW. 35, Banjeng, Maguwoharjo, Kec.

Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

e-mail: sl.khoeron@gmail.com

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadikan tantangan yang cukup besar khususnya bagi perpustakaan. Perpustakaan perlu memastikan bahwa layanan yang tersedia tidak kalah menarik di tengah anak-anak "*nomophobia*" yang kini sudah terpapar oleh gadget. Perpustakaan harus mampu bersaing secara kreatif dan inovatif untuk mempertahankan peran dan fungsinya. Maka salah satu upaya yang dilakukan Perpustakaan Grhatama Pustaka adalah menyediakan sebuah layanan yang menarik yakni layanan bioskop 6D. Layanan ini adalah representasi nyata dari fungsi rekreasi sebuah perpustakaan. Penelitian bertujuan untuk mengungkap bagaimana peranan layanan bioskop 6D Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta terhadap kunjungan anak-anak dan apa saja kendala dalam implementasi layanan bioskop 6D Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta? Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan pengambilan data melalui

observasi, wawancara, dan juga dokumentasi. Sementara dalam proses teknik analisis data, penelitian ini menggunakan teknik analisis data Miles and Huberman. Hasil menunjukkan bahwa layanan bioskop 6D memiliki peranan terhadap kunjungan anak-anak yakni sebagai strategi promosi perpustakaan, mempertahankan fungsi rekreasi dan mengubah paradigma masyarakat, serta membentuk kebiasaan membaca anak sejak dini. Adapun kendala yang dialami dalam impementasi layanan 6D ini adalah kapasitas kursi penonton dan tenaga yang terbatas. Hal ini penjaga layanan merasa kesulitan ketika menghadapi pengunjung yang padat juga berbarengan dengan sebuah kunjungan dari suatu instansi.

Kata Kunci: layanan anak, layanan perpustakaan, bioskop 6 dimensi, perpustakaan grhatama pustaka

A. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara dengan minat baca yang sangat minim. Sebagaimana diungkapkan oleh UNESCO, skor indeks minat baca di Indonesia hanya mencapai 0,001%, yang berarti dari 1.000 orang, hanya terdapat satu orang yang gemar membaca (Suryaningtyas & Utomo, 2023). Hal ini serupa dengan survei yang diadakan oleh PISA (Program for International Student Assessment), yang mengukur tingkat literasi dari 70 negara dan menempatkan Indonesia di urutan ke-62 dari 70 negara tersebut (Utami, 2021). Melihat hal tersebut, dapat dikatakan bahwa Indonesia sangat tertinggal dalam hal literasi. Untuk mengatasi rendahnya minat baca ini, diperlukan penanganan yang serius, kompleks, dan komprehensif yang melibatkan berbagai pihak, mulai dari pemerintah, sekolah, masyarakat, hingga orang tua sebagai pendidik pertama sejak anak dilahirkan.

Peran orang tua sangat krusial dalam membentuk kepribadian

anak di masa depan. Mereka adalah teladan pertama dan utama dalam memperkenalkan anak pada dunia membaca dan perpustakaan. Dalam kaitannya, orang tua harus sedini mungkin memperkenalkan berbagai sumber belajar, seperti buku atau perpustakaan itu sendiri. Sebagaimana diungkapkan oleh Kusumahani (2020), salah satu cara konkret orang tua dalam memupuk minat baca anak adalah dengan mengajak anak ke perpustakaan. Perpustakaan bukan hanya sekadar tempat peminjaman buku, tetapi juga merupakan tempat di mana anak-anak dapat belajar, mengembangkan diri, dan mencari inspirasi. Dengan mengajak anak ke perpustakaan sejak dini, anak dapat dibentuk untuk memiliki rasa cinta terhadap ilmu pengetahuan. Rasa cinta terhadap ilmu pengetahuan inilah yang menjadi dasar untuk belajar, salah satunya melalui membaca buku.

Selain peran orang tua, peran pemerintah juga sangat dibutuhkan dalam meningkatkan minat baca, salah satunya melalui perpustakaan. Dalam era modern, perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadi tantangan besar, khususnya bagi perpustakaan. Maka, keberadaan teknologi ini seharusnya tidak membuat perpustakaan terlupakan. Untuk meningkatkan minat baca, perpustakaan harus mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat kunjung pemustaka, khususnya anak-anak. Perpustakaan perlu memastikan bahwa layanannya tidak kalah menarik di tengah-tengah anak-anak yang mengalami nomophobia dan telah terpapar gawai. Perpustakaan harus mampu bersaing dan tetap berfungsi secara maksimal melalui berbagai layanan yang kreatif dan inovatif.

Salah satu perpustakaan yang menyediakan layanan kreatif adalah Perpustakaan Grhatama Pustaka. Perpustakaan Grhatama Pustaka adalah perpustakaan daerah di bawah Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah (DPAD) Daerah Istimewa Yogyakarta. Perpustakaan

ini tidak hanya menyediakan layanan untuk orang dewasa, tetapi juga untuk anak-anak. Perpustakaan ini sangat ramah terhadap anak-anak dengan banyak fasilitas khusus anak yang tidak kalah menarik dibandingkan fasilitas untuk orang dewasa. Salah satu layanan unik yang banyak dikunjungi anak-anak adalah layanan bioskop 6D. Layanan bioskop 6D di Perpustakaan Grhatama Pustaka ini merupakan manifestasi nyata dari fungsi rekreasi perpustakaan. Seperti yang disebutkan dalam Undang-Undang Perpustakaan Nomor 43 Tahun 2007, perpustakaan memiliki fungsi pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi. Dengan demikian, layanan bioskop 6D di Perpustakaan Grhatama Pustaka merupakan perwujudan dari penerapan fungsi rekreasi secara maksimal.

Berdasarkan data yang diperoleh dari statistik kunjungan Perpustakaan Grhatama Pustaka, khususnya untuk layanan 6D, tercatat bahwa dalam tujuh bulan terakhir, yaitu Januari hingga Juli 2024, terdapat 6.617 pengunjung. Melihat data tersebut, kunjungan bulanan mencapai hampir 1.000 pengunjung. Ini adalah jumlah yang besar, di mana satu layanan di Perpustakaan Grhatama Pustaka sudah mampu menarik minat kunjung, khususnya dari anak-anak, dalam jumlah yang signifikan. Hal menarik lainnya, banyak instansi atau dinas yang melakukan kunjungan resmi ke Perpustakaan Grhatama Pustaka, dengan salah satu layanan yang dikunjungi adalah bioskop 6D. Jumlah pengunjung tersebut tidak termasuk kunjungan dari instansi atau dinas. Oleh karena itu, peneliti ingin menggali lebih lanjut mengenai: (1) bagaimana peran layanan bioskop 6D di Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta terhadap pengunjung anak-anak, dan (2) apa saja kendala dalam implementasi layanan 6D di Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pengembangan perpustakaan

anak, khususnya dalam upaya meningkatkan minat baca anak usia dini. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi perpustakaan lain di Indonesia dalam mengembangkan program promosi yang inovatif dan menarik.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Perpustakaan

Perpustakaan adalah tempat, gedung, atau ruangan yang berisi sumber informasi bagi orang-orang yang membutuhkannya dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi serta memperluas pengetahuan pemustaka. Perpustakaan merupakan sumber penting informasi bagi masyarakat saat ini. Perpustakaan memainkan peran penting dalam masyarakat dan dapat memberikan berbagai layanan kepada masyarakat, termasuk pendidikan, informasi, penelitian, dan rekreasi. Sebagaimana pengertian perpustakaan menurut Indonesia (2007), dinyatakan bahwa perpustakaan adalah institusi yang mengumpulkan karya tulis, cetak, dan rekam secara profesional untuk keperluan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi bagi pembaca.

2. Inovasi Perpustakaan

Dampak perkembangan teknologi semakin meluas, salah satunya dalam bidang perpustakaan. Dalam kondisi ini, perpustakaan hanya memiliki dua pilihan, yakni berinovasi atau mati. Inovasi perpustakaan merupakan suatu keharusan dalam menghadapi perubahan zaman yang begitu cepat, terutama dengan adanya revolusi digital. Perpustakaan harus berinovasi agar tetap relevan dan mampu memenuhi kebutuhan masyarakat yang terus berkembang. Jika perpustakaan tidak mengikuti perkembangan zaman, maka dapat tertinggal dan kehilangan fungsinya sebagai pusat informasi. Inovasi dalam perpus-

takaan tidak hanya terbatas pada teknologi, tetapi juga mencakup berbagai aspek seperti layanan, koleksi, dan program yang ditawarkan. Dengan berinovasi, perpustakaan dapat menarik minat pengunjung yang lebih luas, terutama generasi muda yang sudah terbiasa dengan teknologi digital.

3. Layanan Perpustakaan

Setiap perpustakaan tentunya memiliki minimal satu jenis layanan. Ribuan koleksi yang disimpan tanpa dilayanan hanya akan menjadi barang yang tidak bermanfaat. Oleh karena itu, layanan dalam sebuah perpustakaan menjadi sangat penting, khususnya dalam diseminasi pengetahuan. Secara umum, layanan adalah segala bentuk tindakan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan orang lain. Sementara itu, layanan perpustakaan merupakan perancangan mekanisme yang dimaksudkan untuk memudahkan akses dan penyebaran data kepada pengguna (Al-Insyirah dkk., 2024). Layanan ini dapat berupa tindakan fisik, seperti peminjaman buku, atau tindakan non-fisik, seperti memberikan informasi atau konsultasi.

Secara garis besar, Tammamy dkk. (2023) menyebutkan bahwa layanan perpustakaan dibagi menjadi dua, yakni layanan teknis dan layanan pengguna. Layanan teknis mencakup katalogisasi, klasifikasi, preservasi, dan sejenisnya yang tidak berhubungan langsung dengan pemustaka. Sementara itu, layanan pengguna merupakan layanan yang berinteraksi secara langsung dengan pengguna, seperti layanan peminjaman, pengembalian, dan sebagainya. Layanan pengguna sering kali berkembang dengan inovasi-inovasi terbaru untuk mendukung fungsi dan peran perpustakaan di masyarakat.

4. Layanan Perpustakaan untuk Anak

Perpustakaan Grhatama Pustaka merupakan perpustakaan umum yang melayani pemustaka dari berbagai usia, salah satunya anak-anak. Layanan yang disediakan untuk anak-anak adalah upaya untuk memperkenalkan perpustakaan sedini mungkin dan menjangkau pembaca sebanyak-banyaknya (Ellena Putri Dewanthy dkk., 2018). Menurut Yusuf (1996), layanan untuk anak bertujuan untuk (1) menyediakan koleksi yang dibutuhkan dan menarik bagi anak dan masyarakat secara keseluruhan; (2) memberikan bantuan kepada pengguna mengenai bahan bacaan yang sesuai dengan usia mereka; (3) menumbuhkan minat baca dan bertanggung jawab atas pengembangannya; (4) meningkatkan keahlian anak dan membantu mereka dalam adaptasi sosial; serta (5) membangun individu yang peduli dan memiliki kohesi sosial.

Layanan untuk anak tidak hanya tentang membaca, tetapi juga kegiatan lain yang menyediakan akses terbuka dan media yang memadai bagi anak, serta berbagai macam kegiatan untuk anak. Oleh karena itu, Perpustakaan Grhatama Pustaka menyediakan beberapa layanan untuk anak-anak, seperti layanan membaca, layanan bermain, layanan musik anak, layanan mendongeng, dan layanan bioskop 6D.

5. Bioskop 6 Dimensi

Bioskop 6 dimensi atau 6D merupakan teknologi baru dalam penayangan video yang menawarkan pengalaman menonton yang jauh lebih imersif dan interaktif dibandingkan bioskop konvensional. Bioskop 6D adalah pengembangan layanan yang disuguhkan kepada masyarakat dengan menerapkan fungsi rekreasi perpustakaan untuk menghibur dan memperkenalkan perpustakaan kepada pengunjung (Anindita, 2020). Selain menyajikan visual dan audio berkualitas tinggi, bioskop 6D juga dilengkapi dengan efek khusus yang dapat merangsang berbagai indera penonton. Efek-efek tersebut dapat

berupa gerakan kursi, semburan angin, semprotan air, atau bahkan getaran. Dengan demikian, penonton seolah-olah ikut masuk ke dalam dunia film yang ditonton secara nyata. Pengalaman menonton yang unik ini membuat bioskop 6D menjadi daya tarik tersendiri, terutama bagi anak-anak dan remaja.

Menurut Langgeng (2016), konsep bioskop 6D pertama kali diperkenalkan pada awal abad ke-21 dan terus berkembang hingga saat ini. Meskipun teknologi ini masih tergolong baru, minat masyarakat terhadap bioskop 6D terus meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa bioskop 6D memiliki potensi besar untuk menjadi salah satu bentuk hiburan populer di masa depan. Dengan perkembangan teknologi yang terus berlanjut, diharapkan bioskop 6D akan menghadirkan pengalaman menonton yang semakin canggih dan mengagumkan.

6. Perpustakaan sebagai Fungsi Rekreasi

Tradisionalnya, perpustakaan identik dengan tempat yang tenang untuk belajar dan mencari informasi. Namun, seiring perkembangan zaman, perpustakaan modern bertransformasi menjadi ruang yang lebih dinamis dan menarik. Perpustakaan tidak hanya menjadi tempat untuk meminjam buku, tetapi juga ruang rekreasi yang menyenangkan dan bermanfaat. Dengan berbagai fasilitas dan program yang ditawarkan, perpustakaan dapat menjadi tujuan yang menarik bagi anak-anak. Dengan demikian, perpustakaan tidak hanya berperan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, tetapi juga dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

Namun, fungsi perpustakaan sebagai tempat rekreasi sering kali dilupakan oleh pengelola perpustakaan. Agar hal ini tidak terus berlanjut, perlu upaya revitalisasi fungsi tersebut melalui berbagai

inovasi (Sugiarto dkk., 2024). Mengingat bahwa salah satu fungsi perpustakaan adalah rekreasi, inovasi yang mengarah pada rekreasi di perpustakaan sangat diperlukan. Tentunya, hal ini tetap memperhatikan fungsi edukatif perpustakaan itu sendiri. Dengan adanya inovasi-inovasi baru, seperti bioskop 6D di Perpustakaan Grhatama, konsep perpustakaan sebagai ruang belajar dan hiburan semakin kuat.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif jenis deskriptif. Teknik pengambilan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan informan yang bertugas sebagai penjaga tetap layanan bioskop 6D, yang menjadi informan kunci. Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer berupa keterangan dari narasumber, informasi yang diperoleh dari observasi, serta beberapa foto dokumentasi pendukung yang diambil langsung oleh peneliti. Sedangkan data sekunder berupa data statistik, informasi dari situs web, dan sejenisnya untuk mendukung pelaksanaan penelitian. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi waktu melalui informan pustakawan atau petugas Perpustakaan Grhatama Pustaka. Sementara itu, dalam proses analisis data, penelitian ini menggunakan teknik analisis data Miles and Huberman, yang meliputi rangkaian reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peran Layanan Bioskop 6D Perpustakaan Grhatama Pustaka terhadap Pengunjung Anak-Anak

Bioskop 6D merupakan inovasi layanan Perpustakaan Grhatama

Pustaka dalam memaksimalkan perannya bagi masyarakat luas. Bioskop 6D Perpustakaan Grhatama Pustaka didesain dengan menggunakan efek berupa gerakan kursi, semburan angin, dan semprotan air, sehingga penonton seakan-akan ikut masuk ke dalam dunia film yang sedang ditonton secara nyata. Bioskop 6D ini buka setiap hari Selasa hingga Sabtu dengan jam operasional yang sama seperti seluruh layanan di Perpustakaan Grhatama Pustaka, yaitu mulai pukul 08.00 hingga 15.30 WIB. Namun, khusus untuk layanan bioskop 6D ini, terdapat empat sesi setiap hari kecuali pada hari Jumat. Khusus pada hari Jumat, terdapat tiga sesi yang dimulai pukul 09.00 WIB. Pemutaran video hanya dilayani sesuai sesi yang berlaku, tetapi pemesanan tiket dapat dilakukan sebelum sesi penayangan dimulai.



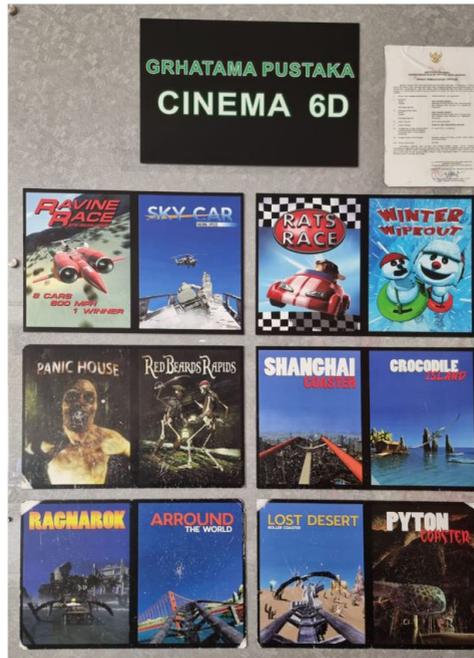
The image shows a poster titled "JADWAL PENAYANGAN BIOSKOP 6D". It contains a table with the following data:

HARI	SESI PENAYANGAN
SELASA - KAMIS & SABTU	Sesi 1 : 09.00 - 09.50 WIB Sesi 2 : 11.00 - 11.20 WIB Sesi 3 : 13.00 - 13.50 WIB Sesi 4 : 15.00 - 15.30 WIB
JUMAT	Sesi 1 : 09.00 - 09.50 WIB Sesi 2 : 13.00 - 13.50 WIB Sesi 3 : 15.00 - 15.30 WIB
SENIN	TUTUP

Gambar 1. Sesi Penayangan Layanan Bioskop 6D

Berdasarkan wawancara dengan petugas layanan bioskop 6D, pengunjung tidak hanya berasal dari anak-anak, tetapi juga dari orang dewasa. Persentase pengunjung anak-anak sekitar 70%, sedangkan pengunjung dewasa sekitar 30%. Penggunaan layanan bioskop 6D dikenai biaya pembelian tiket seharga Rp10.000 untuk pelajar atau anak-anak, dan Rp20.000 untuk mahasiswa maupun orang dewasa. Dalam layanan ini, tersedia 12 video dengan model animasi yang dapat diputar dengan durasi sekitar 4-5 menit. Judul film tersebut antara lain *Raving Race*, *Sky Car*, *Rats Race*, *Winter Wipe Out*, *Panic*

House, Red Beard's Rapids, Shanghai Coaster, Crocodile Island, Ragnarok, Around the World, Lost Desert, dan Python Coaster.



Gambar 2. Daftar Film Bioskop 6D Perpustakaan Grhatama Pustaka

Dari beberapa video tersebut, terdapat tema petualangan seperti permainan roller coaster atau kereta luncur, pesawat dan mobil balap, arung jeram seluncur, serta horor. Meskipun bioskop 6D Perpustakaan Grhatama Pustaka diisi dengan video atau film bertema hiburan, layanan ini memiliki peran dalam berbagai hal. Berikut hasil analisis dari wawancara yang diperoleh dari informan:

- a. Sarana promosi perpustakaan kepada masyarakat
Menarik minat kunjungan anak-anak adalah langkah pertama sebelum meningkatkan minat baca mereka. Dalam upaya membangun ketertarikan pemustaka, perpustakaan tidak

hanya menyediakan layanan yang berfokus pada bacaan saja, tetapi juga aspek-aspek lain yang mendukung, seperti layanan bioskop 6D. Bioskop 6D telah menjadi inovasi menarik yang tidak hanya menghibur, tetapi juga berfungsi sebagai sarana promosi yang efektif. Teknologi bioskop 6D dengan efek visual dan audio yang imersif menghadirkan keunikan layanan yang dapat berperan sebagai pintu masuk bagi anak-anak untuk mengenal perpustakaan.

Penggunaan bioskop 6D sebagai sarana promosi memiliki beberapa keunggulan. Pertama, bioskop 6D dapat menjadi daya tarik baru bagi masyarakat yang sebelumnya kurang tertarik mengunjungi perpustakaan. Kedua, bioskop 6D dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan informasi tentang berbagai layanan perpustakaan, seperti koleksi buku terbaru, program literasi, atau fasilitas yang tersedia. Ketiga, bioskop 6D dapat menciptakan pengalaman berkesan bagi pengunjung sehingga mereka lebih cenderung kembali dan merekomendasikannya kepada orang lain.

Secara psikologis, pengalaman menonton bioskop 6D dapat memicu rasa ingin tahu dan minat untuk mengeksplorasi lebih lanjut. Efek visual dan audio yang menawan serta sensasi fisik yang dihasilkan teknologi 6D mampu merangsang otak dan menciptakan pengalaman tak terlupakan. Pengalaman positif ini terbukti mendorong pengunjung untuk kembali, bahkan mengajak teman-teman mereka. Petugas layanan 6D menyatakan bahwa beberapa anak yang menikmati layanan ini datang kembali dengan teman-teman mereka, menciptakan peluang besar untuk promosi perpustakaan dan pengenalan perpustakaan sejak dini.

- b. Mempertahankan fungsi rekreasi dan mengubah paradigma masyarakat

Perpustakaan memiliki peran penting dalam masyarakat dan dapat menyediakan berbagai layanan, termasuk pendidikan, informasi, penelitian, dan rekreasi (Kamil dkk., 2024). Hal ini selaras dengan Indonesia (2007), yang menyebutkan bahwa fungsi perpustakaan meliputi pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi. Selama ini, tidak banyak perpustakaan yang mempertahankan fungsi rekreasi tersebut, sehingga perpustakaan sering dianggap hanya sebagai tempat tumpukan buku yang berdebu dan membosankan. Berdasarkan wawancara, Perpustakaan Grhatama Pustaka menginovasi layanannya dengan menghadirkan bioskop 6D untuk mengatasi persepsi negatif tersebut.

Perpustakaan Grhatama Pustaka berhasil mengubah stigma negatif bahwa perpustakaan adalah tempat yang kaku, kuno, dan membosankan. Dengan mengintegrasikan teknologi bioskop 6D yang inovatif, perpustakaan ini menciptakan ruang publik yang lebih dinamis, menarik, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat modern. Inovasi ini tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga strategi cerdas untuk menunjukkan bahwa perpustakaan bisa menjadi tempat yang menyenangkan. Bioskop 6D menghadirkan pengalaman interaktif, imersif, dan menyenangkan yang mengubah citra perpustakaan dari tempat statis menjadi tempat yang dinamis.

Selain itu, bioskop 6D berfungsi sebagai jembatan antara dunia digital dan dunia nyata. Di era digital yang serba cepat, banyak orang menghabiskan waktu di depan layar gadget. Bioskop 6D menawarkan pengalaman yang lebih kaya dan

otentik dibandingkan dengan pengalaman digital, menjadikan perpustakaan Grhatama Pustaka sebagai tempat alternatif yang menarik.

c. Membentuk kebiasaan membaca sejak dini

Secara sosial, anak-anak dapat menonton film bersama teman-teman mereka dan mendiskusikan cerita yang ditonton. Diskusi ini memicu minat untuk membaca buku-buku terkait topik yang dibahas. Bioskop 6D menjadi media efektif untuk mempromosikan literasi dan budaya membaca. Anak-anak juga cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di perpustakaan, memberikan mereka kesempatan untuk menjelajahi koleksi buku yang ada. Di sisi lain, anak-anak termotivasi oleh lingkungan perpustakaan yang identik dengan membaca buku.

Meskipun tujuan utama layanan ini adalah memberikan hiburan yang menyenangkan, secara tidak langsung layanan ini dapat memicu minat baca pada anak-anak. Ketika anak-anak datang untuk menikmati layanan bioskop 6D, mereka juga bisa mengenal perpustakaan, jenis layanannya, dan koleksi yang tersedia. Menurut penelitian Putriyanti & Tina (2020), media audiovisual seperti bioskop 6D berperan dalam mendukung pembelajaran anak, merangsang pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Konten video yang disajikan juga berperan penting. Video sering kali terinspirasi dari buku, novel, atau komik. Menampilkan video yang menarik dan berkualitas secara tidak langsung memperkenalkan anak-anak pada dunia cerita dan imajinasi yang lebih luas. Hal ini mendorong rasa ingin tahu dan motivasi untuk mencari bahan bacaan. Video yang memiliki elemen naratif kuat membantu anak-anak terbiasa dengan alur cerita,

karakter, dan konflik, serta melatih kemampuan berpikir kritis.

2. Kendala yang Dihadapi dalam Implementasi Layanan 6D Perpustakaan Grhatama Pustaka

Berdasarkan wawancara, disebutkan bahwa seringkali banyak pengunjung datang secara bersamaan, baik pengunjung reguler maupun kunjungan formal dari instansi atau dinas. Kepadatan ini semakin meningkat saat akhir pekan, khususnya hari Sabtu ketika anak-anak libur sekolah. Hal ini menyebabkan pengunjung melebihi kapasitas, sehingga mereka harus menunggu dalam antrian. Di sisi lain, petugas harus menangani dua pekerjaan sekaligus, yaitu menjaga meja pendaftaran dan mempersiapkan alat serta video yang akan ditayangkan.

E. PENUTUP

Implementasi layanan bioskop 6D Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta memiliki peran penting bagi pengunjung anak-anak. Pertama, layanan ini menjadi strategi promosi untuk mengenalkan perpustakaan kepada anak-anak sejak dini. Kedua, layanan ini mempertahankan fungsi rekreasi dan mengubah paradigma masyarakat yang menganggap perpustakaan membosankan. Ketiga, layanan ini menjadi pemantik minat baca pada anak-anak. Kendala yang dihadapi dalam implementasi layanan ini meliputi kapasitas kursi penonton dan tenaga petugas yang terbatas. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar kunjungan dijadwalkan di luar sesi layanan reguler untuk menghindari kepadatan, serta memperbarui dan menambah koleksi film edukatif yang mengandung transfer pengetahuan, seperti tentang perpustakaan, buku, budaya, atau sejarah Yogyakarta.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Al-Insyirah, A., Maryati, M., & Munafiah, N. (2024). Manajemen Layanan Perpustakaan di SDIT Hasanah Fathimiyah Cikarang. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.501>
- Anindita, M. (2020). *Pemutaran Bioskop 6D sebagai Layanan Penarik Minat Kunjung di Balai Layanan Perpustakaan DPAD DIY*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/82877/Pemutaran-Bioskop-6D-sebagai-Layanan-Penarik-Minat-Kunjung-di-Balai-Layanan-Perpustakaan-DPAD-DIY>
- Ellena Putri Dewanthy, F., Andajani, K., & Novita Ernarningsih, D. (2018). Layanan Anak pada Dinas Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 2(2), 88–95. <https://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika/article/view/4627/4187>
- Indonesia, P. P. (2007). *Undang-undang (UU) Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan* (43; Peraturan Perundang-undangan).
- Kusumahani, N. (2020). *Seri Pendidikan Orang Tua: Menumbuhkan Minat Baca Anak (2nd ed)* (2 ed.). Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga. <https://repositori.kemdikbud.go.id/12906/>
- Langgeng, T. K. (2016, Januari 21). *Bioskop 6 Dimensi*. Website Taman Kyai Langgeng. <https://www.kyailanggeng.com/bioskop-6-dimensi/>
- Kamil, M. F. I., Prijana, & Kurniasih, N. (2024). Hubungan Kualitas Layanan dengan Minat Kunjung Pemustaka di Perpustakaan Kota Bandung. *Literatify: Trends in Library Developments*, 5(2),
-

241–250. <https://doi.org/10.24252/literatify.v5i2.48710>

Putriyanti, C. E., & Tina, S. A. (2020). Pemberian Media Audio-visual terhadap Perkembangan Anak. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(10), 1035–1052. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v5i10.1670>

Sugiarto, E., Prasetyo, H., Fauziyah, N., Salindri, Y. A., Noviati, F., Makiya, K. R., Pribudi, A., Irawati, N., Prakoso, A. A., Sari, K. P., & Vitrianti, P. N. (2024). *Perpustakaan dan Pariwisata: Upaya Memotret Fungsi Perpustakaan sebagai Wahana Rekreasi* (E. Sugiarto, Ed.; Cetakan Pertama). Mata Kata Inspirasi. <http://repository.stipram.ac.id/3700/1/PERPUSTAKAAN%20DAN%20PARIWISATA-BKD.pdf>

Suryaningtyas, N., & Utomo, T. P. (2023). Catur Program Literasi (CPL) sebagai Pilar Gerakan Literasi Sekolah: Best Practice di SMK Negeri 1 Samigaluh. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 6(2), 221–238. <https://doi.org/10.20885/bpuui.v6i2.31516>

Tammamy, R., Soraya, H. H., Salama, L., Ilmi, F. A., & Hidayat, R. (2023). Manajemen Layanan Perpustakaan di MAN 2 Banyuwangi. *GEMILANG: Jurnal Manajemen dan Akuntansi*, 4(1), 250–261. <https://doi.org/10.56910/gemilang.v4i1.1036>

Utami, L. D. (2021, Maret 22). *Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah, Ranking 62 Dari 70 Negara*. Tribun News. <https://www.tribunnews.com/nasional/2021/03/22/tingkat-literasi-indonesia-di-dunia-rendah-ranking-62-dari-70-negara/>

Yusuf, T. (1996). *Manajemen Perpustakaan Umum*. Universitas Terbuka.
