

Analisis Tekstual Representasi Perpustakaan dalam Film *Kukira Kau Rumah*

Yohanes Setiawan

Universitas Gadjah Mada, Sleman, DIY, Indonesia,

Email: yohanessetiawan1991@mail.ugm.ac.id

Abstrak

Film *Kukira Kau Rumah* menampilkan representasi perpustakaan yang sarat makna ideologis, sehingga menarik untuk diteliti dalam kaitannya dengan persepsi publik terhadap perpustakaan kontemporer. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis tekstual, mengacu pada teori representasi Stuart Hall dan analisis tekstual McKee. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perpustakaan dalam film direpresentasikan sebagai “kuburan ide” dan “museum buku.” Metafora “kuburan ide” menggambarkan krisis literasi serta seruan agar perpustakaan menjadi ruang hidup yang mampu menghidupkan, mempelajari, dan mengaktualisasikan ide-ide yang terkandung di dalam koleksi. Sebaliknya, istilah “museum buku” merefleksikan kritik terhadap aturan pembatasan peminjaman yang berpotensi mengerdilkan fungsi perpustakaan menjadi sekadar etalase pengetahuan. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa perpustakaan dalam film ini tidak hanya tampil sebagai latar, tetapi juga sebagai tanda ideologis yang menyingkap ambivalensi institusi literasi, sekaligus menjadi simbol resistensi generasi muda terhadap krisis literasi dan dominasi budaya digital. Penelitian ini menegaskan urgensi revitalisasi peran perpustakaan sebagai ruang interaktif yang mendukung literasi kritis, pengembangan intelektual, dan pertumbuhan generasi milenial.

Abstract

The film Kukira Kau Rumah presents a rich ideological representation of the library, making it a compelling subject for examining how cinematic portrayals shape public perceptions of contemporary libraries. This study employs a qualitative approach using textual analysis, drawing on Stuart Hall's theory of representation and McKee's textual analysis framework. The findings reveal that the library is represented both as a “graveyard of ideas” and a “museum of books.” The metaphor of the “graveyard of ideas” highlights the crisis of literacy while underscoring the expectation that libraries should serve as living spaces where ideas are revitalized, studied, and applied. In contrast, the term “museum of books” reflects a critique of rigid borrowing policies that risk reducing the library to a mere showcase of knowledge and cultural heritage. Further analysis shows that the library in the film is not merely a backdrop but functions as an ideological signifier that exposes the ambivalence of literacy institutions and symbolizes the resistance of younger generations against literacy decline and the dominance of digital culture. This study emphasizes the urgency of revitalizing the role of libraries as interactive spaces that foster critical literacy, intellectual development, and the growth of millennial generations in the midst of today's digital challenges.

Kata Kunci:

Representasi;
Perpustakaan;
Analisis Tekstual;
Semiotika;
Kukira Kau Rumah;

Keywords:

Representation;
Library;
Textual Analysis;
Semiotics;
Kukira Kau Rumah;

A. PENDAHULUAN

Sebuah film diciptakan bukan sekadar untuk memberikan hiburan yang menyenangkan (Ismail & Moriyanti, 2019), melainkan juga menyampaikan informasi-informasi baik secara implisit maupun eksplisit kepada para penontonnya. Ketika seseorang sedang menonton film, maka seakan-akan penonton dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat memengaruhi khalayak (Baran, 2012). Pengaruh budaya film juga sangat luas dan bertahan dalam jangka waktu yang lama. Dalam perkembangan umat manusia, film sangat dibutuhkan untuk membantu seseorang bertumbuh lebih baik secara sosial (Chen, 2023).

Salah satu elemen yang sering menjadi latar dalam film adalah ruang perpustakaan. Tidak sedikit film yang menampilkan tentang perpustakaan, seperti misalnya film *The Librarian* (2004, 2005, 2008), *Heartbreak Library* (2008), *The Library* (2013), *Library Wars* (2013), *Harry Potter* (2001-2011), *Doctor Strange* (2016). Selain film-film mancanegara, ada juga film-film nasional yang menampilkan latar perpustakaan, antara lain *Ada Apa Dengan Cinta* (2002), *Adriana* (2013), *Refrain* (2013), *Pupus* (2011), *The Tarix Jabrix 2* (2009), *Marmut Merah Jambu* (2014), *Kukira Kau Rumah* (2022). Perpustakaan maupun pustakawan yang ditampilkan dalam suatu film dapat menjadi salah satu objek yang direpresentasikan sehingga memberikan persepsi kepada penonton tentang realitas perpustakaan maupun pustakawannya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk fokus meneliti tentang perpustakaan di dalam film *Kukira Kau Rumah*.

Tiga penelitian sebelumnya yang meneliti tentang film *Kukira Kau Rumah* memiliki fokus penelitian yang berbeda-beda. Ratu dkk., (2023) menganalisis tentang representasi interaksi antara pustakawan dan salah satu pemustaka yang diperankan oleh Niskala dalam film *Kukira Kau Rumah* dengan menggunakan teknik analisis semiotika

Roland Barthes. Fokus penelitiannya adalah pada adegan di mana pustakawan memberikan layanan sirkulasi kepada Niskala sebagai karakter utama yang memiliki gangguan bipolar. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan interaksi dan mengevaluasi sikap empati, keandalan, dan perhatian pustakawan terhadap pengguna perpustakaan. Kesimpulan dari penelitiannya adalah bahwa pustakawan dalam film tersebut digambarkan sebagai seorang yang sangat profesional dalam interaksi mereka, Niskala memenuhi kriterianya sebagai pemustaka meskipun mengalami gangguan bipolar.

Sari (2023) menganalisis tentang tindak tutur ekspresif dalam film *Kukira Kau Rumah* dengan studi psikopragmatik. Tujuan penelitiannya adalah untuk mendeskripsikan tindak tutur ekspresif dalam film tersebut. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tindak tutur ekspresif yang terdapat dalam film *Kukira Kau Rumah* adalah tindak tutur ekspresif dengan mengucapkan terima kasih, mengucapkan maaf, memuji, mengeluh, dan menunjukkan kebahagiaan.

Simbolon (2023) melakukan analisis tentang temperamen tokoh dalam film *Kukira Kau Rumah* dengan studi psikologi sastra dengan menggunakan teori dari Ludwig Klages. Temperamen yang dianalisis ada 2 temperamen yaitu temperamen sanguine dan temperamen plegmatis. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa masing-masing tokoh utama memiliki kriteria sifat yang berbeda-beda yaitu dua tokoh memiliki sifat sanguine dan dua lainnya bersifat plegmatis. Sifat temperamental tokoh Niskala dalam film tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan sosial dan lingkungan keluarga.

Berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya, dalam artikel ini, peneliti akan fokus pada analisis tekstual dari percakapan tokoh tentang perpustakaan. Hal tersebut bertujuan untuk menemukan jawaban dari pertanyaan tentang bagaimana perpustakaan yang ditampilkan dalam film *Kukira*

Kau Rumah dapat memengaruhi dan membentuk persepsi penonton terhadap kondisi dan peran perpustakaan masa kini.

B. KAJIAN TEORITIS

Analisis Tekstual

Menurut McKee (2003), analisis tekstual adalah metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk memahami bagaimana anggota budaya dan subkultur memahami siapa mereka dan bagaimana mereka menyesuaikan diri dengan dunia tempat mereka tinggal. Analisis tekstual berguna bagi peneliti dalam bidang studi budaya, studi media, komunikasi massa, dan bahkan studi psikologi. Analisis ini bertujuan untuk menafsirkan teks seperti film, televisi, majalah, pakaian, grafiti, dan sebagainya, agar memperoleh pemahaman tentang cara-cara yang digunakan orang dalam memahami dunia di sekitar mereka pada waktu tertentu. Menurut Robinson (2020), analisis tekstual berguna untuk mempertimbangkan pertanyaan seperti “Bagaimana teks ini mencerminkan atau memengaruhi pandangan masyarakat?” Analisis tekstual juga tidak harus mencakup analisis terhadap keseluruhan teks yang diteliti. Sebaliknya, peneliti dapat mencari informasi yang paling penting dan relevan dalam teks untuk menjawab pertanyaan penelitian (Robinson, 2020).

Representasi

Representasi menurut Stuart Hall (2003) merujuk pada proses bagaimana ide, gagasan, atau konsep tertentu direpresentasikan atau diinterpretasikan dalam media, budaya populer, atau dalam masyarakat secara umum. Hall mengemukakan bahwa representasi tidak sekadar mencerminkan realitas yang ada, tetapi juga secara aktif membangun makna dan memengaruhi cara seseorang memahami dunia di sekitarnya. Ada yang disebut dengan produksi representasi, yaitu proses dimana ide atau konsep diterjemahkan ke dalam bentuk visual, teksual, atau audiovisual. Ini

melibatkan pilihan-pilihan editorial, keputusan artistik, dan penggunaan bahasa atau gambar untuk menyampaikan pesan tertentu (Hall, 2003). Kemudian ada juga yang disebut dengan resepsi representasi, yaitu cara dimana audiens menerima, menginterpretasikan, dan memberikan makna terhadap representasi yang diberikan. Audiens dapat memberikan makna yang berbeda-beda tergantung pada latar belakang, nilai, atau pengalaman mereka sendiri (Hall, 2003).

Perpustakaan

Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka (Indonesia, 2007). Rubin (2016) mengungkapkan bahwa perpustakaan merupakan tempat bagi orang-orang yang ingin menemukan informasi dan jawaban dari keingintahuan mereka baik dari buku atau sumber informasi lainnya, atau untuk mencari koleksi yang bertujuan untuk pembelajaran atau untuk hiburan. Ada yang disebut dengan perpustakaan khusus dan perpustakaan umum. Perpustakaan khusus memiliki fokus koleksi yang sangat spesifik sesuai dengan kebutuhan dan minat pengguna tertentu. Contohnya, perpustakaan khusus dapat difokuskan pada bidang ilmu tertentu seperti hukum, kedokteran, teknik, atau agama. Sementara itu, perpustakaan umum memiliki koleksi yang lebih luas dan mencakup berbagai topik dan disiplin ilmu untuk memenuhi kebutuhan masyarakat umum (Semertzaki, 2011).

Film

Film adalah jenis seni visual yang menyampaikan konsep, cerita, persepsi, perasaan, keindahan, atau suasana melalui gambar bergerak yang direkam atau diprogram bersama dengan suara (Hadi dan Saputri, 2020). Film merupakan suatu karya seni audiovisual yang bersifat *entertainment* (Monaco,

2000) yang memproduksi makna serta merepresentasikan suatu paham atau ideologi tertentu berdasarkan imajinasi pembuatnya (Margolis, 2014) dan media film juga memiliki pengaruh yang kuat terhadap penonton karena disampaikan dengan menggunakan unsur sinematik (Nusantari dkk., 2020). Film merupakan salah satu media yang dipercaya mampu menjadi perantara pesan dari suatu tujuan tertentu kepada masyarakat. Dalam industri hiburan, film adalah salah satu media yang paling diminati dan paling dicari masyarakat (Olubukola dkk., 2021) karena film memiliki hubungan yang kompleks dengan budaya. Film sebagai media komunikasi massa mampu menyampaikan pandangan-pandangan tertentu yang diangkat dari realitas sosial masyarakat (Zalsabila & Rochimah, 2021). Dapat dikatakan juga bahwa film sangat memengaruhi budaya populer, namun pada saat yang sama, dapat mewakili suatu ideologi, keprihatinan dan kepercayaan umum dari setiap lapisan masyarakat (Chen, 2023).

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis tekstual. Penelitian kualitatif dipilih karena berfokus pada pemaknaan dan interpretasi terhadap tanda, simbol, serta representasi yang muncul dalam film *Kukira Kau Rumah*. Analisis tekstual adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk melakukan penelitian tentang studi media (misalnya: film, iklan, acara Televisi, majalah) dalam bidang komunikasi massa (McKee, 2003). Analisis tekstual digunakan untuk menganalisis kata-kata bermakna dalam dialog antar tokoh dalam kaitannya dengan perpustakaan. Dalam kaitannya dengan analisis tekstual pada film, Bellour (2000) menyatakan bahwa analisis tekstual pada film adalah sebuah produksi makna dari dalam sebuah film yang didasarkan pada teks, sehingga dari sanalah terbentuk sebuah makna teks.

Tujuan penelitian dengan menggunakan metode analisis tekstual adalah untuk mengetahui “apa” dan

“bagaimana” suatu pengetahuan dihasilkan pada suatu konteks secara umum. Selain itu juga untuk memahami pesan-pesan yang disampaikan oleh media kepada penonton dan bagaimana penonton memiliki pandangan terhadap dunia melalui media (McKee, 2003). Data yang diambil adalah istilah-istilah tekstual sebagai tanda yang memiliki makna dalam kaitannya dengan perpustakaan. Kemudian peneliti akan menganalisis tanda-tanda yang disampaikan tokoh terkait dengan perpustakaan agar dapat merepresentasikan makna perpustakaan dalam film *Kukira Kau Rumah*.

Data penelitian diperoleh melalui dokumentasi film *Kukira Kau Rumah*, dengan cara menonton film secara berulang, melakukan transkripsi dialog yang relevan dengan konteks perpustakaan, serta menangkap cuplikan visual adegan yang menampilkan representasi perpustakaan. Data primer berupa dialog antar tokoh dan visualisasi perpustakaan, sedangkan data sekunder berasal dari literatur terkait teori representasi, analisis tekstual, dan studi perpustakaan dalam media.

Analisis data dilakukan melalui reduksi, kategorisasi, interpretasi, dan verifikasi. Peneliti menyeleksi dialog, simbol, dan adegan yang relevan dengan representasi perpustakaan, kemudian mengelompokkannya ke dalam tema-tema tertentu seperti “kuburan ide” atau “museum buku.” Selanjutnya, makna yang terkandung dianalisis menggunakan teori representasi Stuart Hall dan analisis tekstual McKee. Untuk menjaga keabsahan, hasil interpretasi diverifikasi melalui *expert judgment* berbasis literatur agar tidak semata-mata bergantung pada subjektivitas peneliti.

Dalam penelitian ini, validasi dilakukan melalui *expert judgment berbasis literatur*, yaitu dengan merujuk pada buku dan jurnal yang relevan sebagai rujukan otoritatif untuk mengurangi subjektivitas peneliti dan memperkuat interpretasi hasil analisis.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum analisis tekstual, penting untuk memahami latar belakang film *Kukira Kau Rumah*. Film *Kukira Kau Rumah* merupakan salah satu karya sinematik yang mendalam, memaparkan kompleksitas kehidupan manusia melalui media visual dan naratifnya. Film *Kukira Kau Rumah* adalah [film drama](#) Indonesia yang rilis pada tahun 2022, disutradarai oleh [Umay Shahab](#) yang diadaptasi dari sebuah lagu berjudul *Kukira Kau Rumah* karya Amigdala. Tokoh utama dalam film tersebut adalah Prilly Latuconsina (Niskala), Jourdi Pranata (Pram), Shenina Cinnamon (Dinda), dan Raim Laode (Oktavianus).


Film *Kukira Kau Rumah* menceritakan tentang seorang gadis bernama Niskala yang sejak kecil sangat diperhatikan oleh keluarga dan teman-teman dekatnya karena mengalami gangguan bipolar, bahkan ayahnya *over protective* terhadapnya, sehingga dia memutuskan menempuh pendidikan tinggi secara diam-diam, karena dilarang oleh ayahnya. Niskala berteman dekat dengan Dinda dan Oktavianus sejak kecil hingga kuliah. Kedua orang tua Niskala hanya percaya

dengan kedua temannya tersebut. Namun dengan situasinya tersebut, Niskala ingin selalu berusaha menunjukkan kepada ayahnya bahwa tidak ada yang salah dengan dirinya, dia berambisi untuk menjadi mahasiswa yang berprestasi, ingin selalu dapat nilai A, rajin membaca buku dan rajin ke perpustakaan.

Saat kuliah itulah, seorang pemuda bernama Pram yang merupakan seniornya di kampus dan tetangga Oktavianus terlihat mengagumi Niskala. Pada akhirnya mereka saling menyukai dan bahkan tampil bernyanyi bersama di kafe Antologi, tempat Pram bekerja. Hubungan mereka dilakukan secara diam-diam, namun suatu ketika diketahui oleh ayah Niskala dan ia sangat menentang hubungan mereka sehingga Niskala mengancam untuk bunuh diri. Pada akhirnya karena cintanya kepada Niskala, Pram memutuskan untuk mengikuti apapun keputusan Niskala, sekalipun harus bunuh diri dengan melompat dari atas gedung bersama-sama. Pram nekat melakukan aksinya tersebut dan meninggal dunia, namun Niskala terselamatkan karena berhasil ditolong oleh teman-teman dan orang tuanya yang ada di lokasi.

Visualisasi Perpustakaan Dalam Film *Kukira Kau Rumah*

Tabel 1. Visualisasi dan warna pencahayaan ruang perpustakaan

Gambar	Keterangan
 <p>Menit Scene 17.45-18.30</p>	<p>Visualisasi menampilkan atmosfer perpustakaan yang unik melalui pencahayaan, <i>framing</i>, serta tata letak minimalis dan kontemporer. Dominasi warna abu-abu menghadirkan nuansa netral, hening, dan dingin, sekaligus menonjolkan kontras dengan elemen visual lain.</p>


Visualisasi perpustakaan dalam film *Kukira Kau Rumah* menciptakan atmosfer perpustakaan yang unik. Pencahayaan, *framing*, dan penggunaan warna memberikan kesan kasual dan menarik bagi penonton. Tata letak rak buku menciptakan komposisi visual yang menarik, minimalis dan kontemporer. Warna interior yang didominasi warna abu-abu sering kali diasosiasikan dengan nuansa netral, keheningan, atau dingin. Nuansa netral, warna abu-abu membuat warna-warna lain dapat menonjol atau kontras dengan lebih kuat. Ini memungkinkan penekanan pada unsur-unsur tertentu dalam adegan. Nuansa keheningan, warna abu-abu dapat menciptakan nuansa hening. Pemilihan warna ini dapat digunakan untuk mengkomunikasikan emosi tertentu atau menciptakan atmosfer yang tenang. Nuansa ketidakpastian, warna abu-abu seringkali digunakan untuk menciptakan atmosfer yang misterius atau penuh ketidak-

pastian. Penggunaan cahaya yang lembut dan *warm* dapat memberikan kehangatan dan kenyamanan, sementara sudut pengambilan kamera yang unik dapat menyoroti elemen tertentu yang mencirikan kondisi perpustakaan tersebut. Namun jika lebih detail, posisi buku di rak yang terlihat berantakan memberikan makna kepada penonton tentang kurangnya perhatian pustakawan dalam menjaga dan memelihara buku-buku di perpustakaan tersebut.

Dialog dan Interaksi Antar Tokoh dalam Perpustakaan

Percakapan dan interaksi antar karakter yang terjadi di perpustakaan memberikan dimensi baru pada narasi. Bagaimana dialog-dialog tersebut merinci konflik internal tokoh utama, serta bagaimana perpustakaan sebagai salah satu latar yang memengaruhi dinamika hubungan antar karakter menjadi fokus analisis ini.

Tabel 2. Dialog antara Pram dengan Niskala di dalam Perpustakaan

Gambar	Dialog
 <p>Menit Scene 17.45-18.30</p>	<p>Pram: <i>Kita mau ke mana?</i> Niskala: <i>Kuburan!</i> Pram: <i>Kuburan? Aneh nih cewek.</i> Niskala: <i>Welcome! (tiba di ruang perpustakaan)</i> Pram: <i>Sejak kapan perpustakaan jadi kuburan?</i> Niskala: <i>Ini kan kuburan! Kuburan ide!</i></p>

Niskala mengibaratkan perpustakaan sebagai “kuburan ide.” Istilah tersebut menjadi tanda yang menarik untuk direpresentasikan. Seperti diungkapkan oleh Hall (2003) bahwa penonton dapat menemukan suatu persamaan makna antara pikiran dan perasaan atau juga dapat diartikan

sebagai suatu aktivitas mensymboliskan sesuatu yang memberikan persepsi makna melalui bahasa atau istilah yang diungkapkan. Pernyataan simbolis “kuburan ide” merepresentasikan tentang suatu gambaran metaforis yang menarik terkait peran perpustakaan dalam menyimpan dan mengelola

ide atau pengetahuan. Jika dibaca berdasarkan representasi menurut Stuart Hall, “kuburan ide” menunjukkan konstruksi ideologis yang membentuk cara penonton memahami literasi di era digital. Istilah “kuburan ide” merepresentasikan perpustakaan sebagai ruang sepi, dingin, dan nyaris mati, sebuah metafora yang menyingkap krisis literasi dan melemahnya tradisi membaca di tengah generasi yang semakin sibuk dengan media sosial.

Secara harfiah, kuburan adalah tempat di mana sesuatu dimakamkan, dan dalam konteks ini adalah ide yang terkubur di dalam buku. Metafora “kuburan ide” menunjukkan bahwa perpustakaan perlu lebih dari sekadar tempat menyimpan buku dan informasi. Perpustakaan juga harus menjadi tempat di mana ide-ide yang terkubur di dalam buku harus dihidupkan, dipelajari, dan diterapkan dalam kehidupan karena banyak ide yang tersimpan di sana mungkin sudah mulai terlupakan atau tidak lagi relevan seiring berjalannya waktu. Hal tersebut selaras dengan ungkapan dari Rubin (2016) yang mengungkapkan bahwa perpustakaan merupakan tempat bagi banyak orang yang datang untuk mendapatkan jawaban dari semua pertanyaan mereka serta untuk memperoleh buku atau sumber informasi lainnya, atau untuk menelusuri koleksi dengan tujuan pendidikan atau sekadar untuk hiburan.

Pernyataan “kuburan ide” merupakan sebuah seruan untuk masyarakat lebih menghargai dan memanfaatkan perpustakaan sebagai sumber daya yang hidup, yang tidak hanya memelihara dan menjaga pengetahuan dan informasi tetapi juga merangsang perkembangan ide-ide baru dan inovasi di era masa kini. Pernyataan “kuburan ide” juga dapat mengungkapkan bahwa buku-buku di perpustakaan sudah jarang diakses atau dibaca karena kurangnya minat orang untuk datang belajar, membaca dan meminjam buku di perpustakaan. Dalam konteks yang lebih luas, pernyataan tersebut juga dapat diartikan sebagai panggilan

untuk merefleksikan peran perpustakaan dalam mengaktualisasikan pengetahuan.

Perpustakaan dalam *Kukira Kau Rumah* tidak hanya sekadar *setting* fisik, melainkan menjadi bagian penting dalam perjalanan pencarian identitas Niskala. Dengan menggunakan analisis tekstual McKee (2003), dapat dipahami bagaimana teks film bekerja melalui detail visual dan dialog. *Setting* perpustakaan dengan dominasi warna abu-abu, rak yang berantakan, dan cahaya redup menciptakan kesan ambigu: serius, hening, namun juga terabaikan. Dialog antara Niskala dan Pram yang menyebut perpustakaan sebagai “kuburan ide” mendorong audiens untuk merefleksikan kembali fungsi perpustakaan sebagai ruang penghidupan gagasan, bukan sekadar penyimpanan.

Perpustakaan menjadi tempat di mana Niskala menggali ide dan pengetahuan serta mengasah pemahamannya terhadap dirinya sendiri untuk menunjukkan bahwa dirinya mampu memberikan yang terbaik secara akademik kepada ayahnya. Dia sangat membutuhkan validasi dari ayahnya bahwa dia normal dan seperti teman-temannya yang lain. Jadi dalam hal ini, perpustakaan menjadi lebih dari sekadar tempat penyimpanan informasi dan ide, perpustakaan juga menjadi wahana untuk menginspirasi dan memotivasi Niskala dalam meraih prestasi yang maksimal dalam proses pembelajarannya di kampus.





Bagi Nismala, perpustakaan yang dianggap sebagai “kuburan ide” juga menjadi ruang untuk memotivasi prestasi karena menyediakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran dan penelitian serta tempat bersosialisasi dengan Pram dan pemustaka. Suasana yang tenang dan terorganisir di dalam perpustakaan menciptakan atmosfer yang mendukung konsentrasi dan fokus. Dengan adanya koleksi buku dan berbagai sumber informasi, perpustakaan menjadi tempat yang kaya akan pengetahuan, memungkinkan para pengguna untuk mendalami topik-topik tertentu.

Seperti misalnya ketika Niskala sedang membaca buku tentang *bipolar disorder* di perpustakaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa perpustakaan menyediakan akses informasi yang penting untuk memahami kondisi kesehatan mentalnya.

Selaras dengan definisi perpustakaan menurut Durrance (2005) bahwa perpustakaan merupakan tempat untuk menyediakan akses terbuka terhadap informasi dan untuk mempromosikan literasi, kecintaan membaca, dan kesempatan belajar seumur hidup bagi semua anggota masyarakat. Dear (2021) mengungkapkan bahwa perpustakaan telah berkembang fungsinya, lebih dari sekadar gudang informasi yang luas, perpustakaan juga berfungsi sebagai pusat penghubung komunitas, tempat memperjuangkan kebebasan dan kesetaraan untuk akses kepada informasi.

Fungsi utama perpustakaan adalah sebagai penyedia akses ke berbagai sumber ilmu pengetahuan. Selain itu, perpustakaan juga membantu membentuk dasar pemahaman yang mendalam untuk sebuah pencapaian prestasi, khususnya prestasi akademik. Keberadaan perpustakaan juga menciptakan peluang untuk berinteraksi melalui diskusi. Sehingga interaksi di perpustakaan tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga dapat memicu ide-ide baru dan kolaborasi yang dapat memotivasi untuk sebuah pencapaian yang lebih tinggi. Film *Kukira Kau Rumah*, membawa pesan tentang pentingnya pencarian ide atau pengetahuan di perpustakaan, khususnya bagi generasi milenial. Generasi milenial adalah generasi generasi yang hidup di zaman yang sedang berubah dari konvensional menjadi modern (Basuki, 2021).

Tabel 3. Dialog antara Pustakawan dengan Niskala

Gambar	Dialog
	<p>Pustakawan: <i>Kamu tu kan sudah sering ya datang ke sini? Masa kamu lupa, peminjaman itu batasnya tiga buku.</i></p> <p>Niskala: <i>Iya ya? Lupa! (Kaget)</i></p>
	<p>Pustakawan: <i>Kenapa banyak amat? Kan sudah dibilang: tiga!</i></p>
	<p>Niskala: <i>Bu, biar saya jelasin dulu ya. Jadi saya itu memang butuh banyak banget referensi buku untuk tugas saya minggu ini. Dan tugas minggu ini tuh numpuk banget! Lagian juga kalau dilihat-lihat ini buku, ini pasti nggak ada yang pernah baca buku ini. Haahh tu kan (sambil menunjukkan kartu buku) kosong kan? Kasihan buku ini tidak pernah dibaca. Lagian jaman sekarang emang milenial masih suka baca buku gak sih? Bukannya mereka sibuk Tik-Tokan, Instagram? Malah saya yang menyelamatkan buku ini. Tapi ya kalau memang perpustakaan ini adalah "museum buku" yang bukunya hanya dipajang dan nggak boleh dibaca ya nggak apa-apa.</i></p>
 <p data-bbox="220 1772 513 1799">Menit Scene 18.40-20.45</p>	

Pernyataan Niskala ketika berinteraksi dengan pustakawan: *"Kasihlah buku ini tidak pernah dibaca. Lagian jaman sekarang emang milenial masih suka baca buku gak sih? Bukannya mereka sibuk Tik-Tokan, Instagram?"* mencerminkan pandangan atau stereotip terhadap generasi milenial. Niskala menyatakan bahwa para milenial mungkin kurang tertarik untuk membaca buku karena terlalu terfokus pada platform-media sosial seperti TikTok dan Instagram. Pernyataan tersebut menggambarkan buku sudah mulai terabaikan dan tidak pernah dibaca, karena kecenderungan kurangnya minat membaca di kalangan milenial. Meskipun pernyataan ini mencoba merangkum persepsi umum terhadap generasi milenial, perlu diingat bahwa persepsi tersebut tidak dapat digeneralisasikan. Beberapa generasi milenial mungkin memang aktif di media sosial, tetapi masih ada yang tetap memiliki minat membaca dan menghargai nilai buku sebagai sumber pengetahuan, hiburan, atau pengembangan diri. Pernyataan satire Niskala: *"Tapi ya kalau memang perpustakaan ini adalah museum buku yang bukunya hanya dipajang dan nggak boleh dibaca ya nggak apa-apa."* mengindikasikan bahwa dengan adanya aturan pembatasan peminjaman buku membuat Niskala menerima atau bahkan mungkin membenarkan situasi di mana perpustakaan dianggap sebagai semacam "museum buku," di mana bukunya hanya dipajang dan tidak boleh dipinjam serta dibaca. Pernyataan ini bisa mencerminkan pandangan bahwa, meskipun Niskala sadar akan potensi kehilangan nilai akses terhadap buku, dia tidak merasa terlalu keberatan jika perpustakaan dianggap lebih sebagai ruang pameran daripada tempat baca. Namun berbeda dengan pustakawan yang nampak keberatan dengan anggapan Niskala bahwa perpustakaan hanyalah "museum buku," sehingga pada akhirnya mengizinkan Niskala meminjam buku lebih dari yang ditentukan oleh kebijakan sirkulasi di perpustakaan tersebut.

Pernyataan satire Niskala yang menyindir

tentang perpustakaan sebagai "museum buku" juga dapat mencerminkan perubahan persepsi terhadap peran perpustakaan bagi kaum milenial. Sebagai "museum buku," perpustakaan mungkin hanya dianggap sebagai tempat untuk memamerkan kekayaan pengetahuan dan warisan budaya. Pernyataan tersebut juga bisa mencerminkan sikap apatis kaum milenial terhadap perubahan peran perpustakaan masa kini. Meskipun demikian, perlu dipahami bahwa pandangan seperti itu juga tidak selalu mencerminkan sikap masyarakat pada umumnya terhadap perpustakaan. Masih ada orang yang menganggap penting untuk menjaga perpustakaan sebagai tempat yang hidup, aktif, dan dapat diakses oleh masyarakat untuk keperluan pembelajaran, penelitian, atau mungkin sebagai hiburan (Durrance et al., 2005). Oleh sebab itu, sudah seharusnya perpustakaan berfungsi lebih dari sekedar gudang informasi, ide dan pengetahuan, perpustakaan seharusnya dapat difungsikan sebagai pusat koneksi berbagai komunitas, tempat memperjuangkan kebebasan dan kesetaraan akses ke informasi (Dear, 2021). Dalam pandangan teori representasi Hall, istilah "museum buku" dapat menggambarkan perpustakaan yang terjebak dalam aturan birokratis sehingga lebih tampak sebagai etalase pengetahuan ketimbang ruang belajar aktif. Representasi ini menyingkap pertarungan wacana antara otoritas lama yang kaku dan kebutuhan generasi baru yang lebih dinamis, sekaligus mengkritik institusi literasi yang gagal bertransformasi. Sementara itu, berdasarkan analisis tekstual McKee menyoroti interaksi Niskala dengan pustakawan yang menyebut perpustakaan sebagai "museum buku" mengonstruksi konflik antara generasi muda yang haus eksplorasi dengan institusi yang kaku pada aturan. Melalui konstruksi ini, penonton diarahkan untuk bersimpati pada Niskala sebagai representasi generasi digital, sekaligus memandang kritis pada perpustakaan sebagai simbol institusi yang perlu direformasi.

Selanjutnya, Niskala menyoroti tindakan dirinya sendiri yang dianggap sebagai “penyelamat buku” di perpustakaan. Pernyataan tersebut mencerminkan sikap Niskala yang dianggap mewakili generasi milenial. Niskala merasa memiliki tanggung jawab untuk mempertahankan nilai membaca dan meminjam buku di perpustakaan di tengah-tengah tren media sosial yang berkembang pesat. Hal tersebut menunjukkan suatu pengakuan terhadap realitas bahwa perpustakaan mungkin mengalami perubahan fungsi dan peran dalam menghadapi pergeseran minat baca kaum milenial dan masyarakat masa kini.

Representasi Perpustakaan dalam Bingkai Semiotika Film

Dalam film *Kukira Kau Rumah*, perpustakaan hadir bukan sekadar sebagai latar fisik, melainkan sebagai tanda ideologis yang sarat makna. Melalui pendekatan semiotika Barthes, perpustakaan dapat dibaca dalam tiga level: pada level denotasi, ia hanya tampil sebagai ruang dengan dominasi warna abu-abu, rak-rak buku, serta suasana hening yang dingin. Namun, pada level konotasi, perpustakaan itu menyimpan makna keterasingan, ambiguitas, bahkan ketidakpastian—cerminan dari kondisi psikologis Niskala dan relasi problematisnya dengan dunia. Ketika Niskala menyebut perpustakaan sebagai “kuburan ide,” film ini menghadirkan mitos tentang krisis literasi: buku dan pengetahuan dianggap terkubur, tidak lagi hidup dalam kesadaran generasi muda yang lebih terpicat pada media sosial.

Dengan kerangka Metz, perpustakaan juga dapat dipahami sebagai bagian dari sintagma naratif. Adegan Niskala membawa Pram ke perpustakaan bukan kebetulan, melainkan momen transisi penting dari ranah privat menuju ranah institusional. Perpustakaan dipilih alih-alih kafe atau ruang kelas, menandakan fungsi simboliknya: ruang di mana individu berhadapan dengan otoritas pengetahuan, aturan, dan disiplin. Paradigma ini

menempatkan perpustakaan sebagai *locus* konflik ideologis—antara kebebasan individu, kreativitas, dan tuntutan regulasi institusi.

Ideologi yang tersembunyi di balik representasi perpustakaan terbaca dalam beberapa lapis. Pertama, perpustakaan digambarkan sebagai ruang resistensi terhadap hegemoni budaya digital. Dialog Niskala tentang TikTok dan Instagram menegaskan dikotomi antara membaca buku dan hiburan daring, sehingga perpustakaan menjadi simbol perlawanan terhadap konsumerisme digital. Kedua, perpustakaan juga dimaknai sebagai arena resistensi perempuan terhadap patriarki. Bagi Niskala, belajar dan berprestasi di perpustakaan bukanlah hal yang netral, melainkan cara untuk membuktikan dirinya di hadapan sang ayah yang overprotektif. Ketiga, perpustakaan merepresentasikan ambivalensi institusi pengetahuan. Aturan pustakawan yang membatasi peminjaman buku justru menyingkap paradoks: perpustakaan yang seharusnya menghidupkan ide malah membiarkan buku “mati” di rak.

Akhirnya, perpustakaan direpresentasikan sebagai ruang yang penuh kontradiksi. Ia sekaligus simbol harapan—tempat Niskala menegaskan dirinya sebagai “penyelamat buku”—namun juga cermin mitos tentang generasi milenial yang dianggap teralienasi dari tradisi membaca. Dengan demikian, melalui representasi perpustakaan, *Kukira Kau Rumah* tidak hanya menampilkan ruang belajar, melainkan membongkar ideologi yang lebih dalam: tentang krisis literasi, patriarki akademik, dan ambivalensi institusi pengetahuan di tengah pergeseran budaya menuju era digital.

E. PENUTUP

Simpulan

Analisis tekstual film *Kukira Kau Rumah* memperlihatkan bahwa perpustakaan tidak hanya dihadirkan sebagai latar fisik, melainkan sebagai tanda ideologis yang membongkar krisis literasi,

ambivalensi institusi pengetahuan, dan benturan generasi di era digital. Istilah “kuburan ide” menunjukkan bagaimana perpustakaan direpresentasikan sebagai ruang sepi dan statis, yang seharusnya dihidupkan kembali melalui praktik membaca, pembelajaran, dan penerapan gagasan. Sementara itu, istilah “museum buku” mengkritik aturan yang terlalu kaku, yang justru membuat perpustakaan tampak sebagai ruang pameran pengetahuan daripada arena keterlibatan intelektual.

Dengan pendekatan semiotika Barthes, metafora tersebut membentuk mitos tentang keterasingan generasi muda dari tradisi membaca, sedangkan melalui perspektif Metz, perpustakaan diposisikan sebagai ruang transisi naratif yang menyingkap konflik antara kebebasan individu dan otoritas institusi. Analisis representasi Stuart Hall dan analisis tekstual McKee semakin menegaskan bahwa penonton diarahkan untuk bersimpati pada Niskala sebagai simbol generasi digital yang menuntut kebebasan, sekaligus kritis terhadap institusi yang kaku. Dengan demikian, film ini menyampaikan pesan bahwa perpustakaan masa kini harus bertransformasi dari sekadar gudang informasi menjadi ruang hidup yang relevan, interaktif, dan mampu menumbuhkan literasi kritis bagi generasi milenial di tengah derasnya pengaruh budaya digital.

Penelitian tentang representasi perpustakaan dalam film *Kukira Kau Rumah* ini memiliki dua implikasi yang menarik terhadap perpustakaan masa kini:

Kritik Terhadap Kebijakan Perpustakaan:

Dengan menunjukkan bahwa perpustakaan direpresentasikan sebagai “kuburan ide” dan “museum buku” melalui aturan pembatasan peminjaman, penelitian ini memberikan kontribusi dalam bentuk kritik terhadap kebijakan perpustakaan yang mungkin membatasi akses dan interaksi pembaca dengan bahan-bahan bacaan. Hal ini

perlu dievaluasi kembali oleh perpustakaan.

Refleksi Terhadap Peran Perpustakaan dalam Masyarakat:

Melalui representasi “kuburan ide” dan “museum buku,” penelitian ini memicu refleksi tentang peran perpustakaan dalam masyarakat. Apakah perpustakaan saat ini dianggap sebagai tempat hidupnya ide dan pengetahuan atau hanya sebagai tempat penyimpanan buku-buku tua yang terbatas dengan banyaknya aturan teknis bagi para pemustaka?

Saran

Hasil kajian ini dapat menjadi masukan bagi pustakawan dan pengelola perpustakaan agar mampu mengubah citra perpustakaan dari sekadar “kuburan ide” menjadi ruang interaktif yang relevan dengan kebutuhan generasi muda.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan tentang representasi perpustakaan dalam film, tetapi juga membawa dampak lebih lanjut terkait dengan pemahaman masyarakat terhadap perpustakaan dan mungkin merangsang perubahan perspektif terhadap perpustakaan masa kini.

Saran penelitian selanjutnya adalah memperluas objek kajian dengan membandingkan representasi perpustakaan dalam beberapa film lain, baik nasional maupun internasional, sehingga dapat diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai citra perpustakaan dalam media populer.

Selain itu, penelitian dapat menambahkan perspektif audiens (resepsi penonton) untuk mengetahui sejauh mana representasi perpustakaan dalam film memengaruhi persepsi dan perilaku nyata masyarakat terhadap perpustakaan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Baran, S. J. (2012). *Pengantar komunikasi massa: Melek media dan budaya* (Y. S. Hayati (ed.)). Erlangga.
- Basuki, R. (2021). Generasi “Milenial” dan generasi “Kolonial.” *KPKNL Pontianak*. <https://www.>

- djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-pontianak/baca-artikel/14262/Generasi-Milenial-Dan-Generasi-Kolonial.html
- Bellour, R. (2000). *The analysis of film* (C. Penley (ed.)). Indiana University Press.
- Chen, X. (2023). The movie culture of U.S. *Proceedings of the 2022 4th International Conference on Literature, Art and Human Development (ICLAHD 2022)*, 839–844. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-97-8_106
- Dear, J. (2021). Synergistic collaboration in public libraries: Building bridges in the asian american community to celebrate APIA Heritage Month. In R. F. Hill (Ed.), *Hope and a Future : Perspectives on the Impact That Librarians and Libraries Have on Our World: Vol. First edit* (First, Issue v.48, pp. 113–121). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/S0065-283020210000048012>
- Durrance, J. C., Fisher, K. E., & Hinton, M. B. (2005). *How libraries and librarians help: assessing outcomes in your library*. American Library Association.
- Hadi, I., & Saputri, N. L. (2020). Representation of social criticism in the documentary film netflix: Miss americana. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 3(3), 567–573. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.4314354>
- Hall, S. (2003). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. SAGE Publications.
- Indonesia. (2007). Undang-Undang Republik Indonesia No 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan. In *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 129*. Sekretariat Negara.
- Ismail, N. M., & Moriyanti, M. (2019). The overview analysis of the movie Sense and Sensibility. *EduLite: Journal of English Education, Literature and Culture*, 4(1), 45. <https://doi.org/10.30659/E.4.1.45-54>
- Margolis, H. E. (2014). *The cinema ideal: An introduction to psychoanalytic studies of the film spectator*. Routledge.
- McKee, A. (2003). *Textual analysis: A beginner's guide*. Sage Publications.
- Monaco, J. (2000). *How to read a film: Movies, media, and beyond* (Third). Oxford University Press.
- Nusantari, N., Program, L., Ilmu, S., Fakultas, P., & Pengetahuan Budaya, I. (2020). Representasi perpustakaan pada film Doctor Strange. *Edulib*, 10(2), 139–155. <https://doi.org/10.17509/EDULIB.V10I2.27210>
- Olubukola, D. A., Stephen, O., Funmilayo, A. K., Ayokunle, O., Akande, O., Oduroye, A., Wumi, A., & Yaw, M. W. (2021). Movie success prediction using data mining. *British Journal of Computer, Networking and Information Technology*, 4(2), 22–30. <https://doi.org/10.52589/BJCNIT-CQOCIREC>
- Ratu, A., Ari, B., & Anas Azhar, A. (2023). Representasi interaksi pustakawan dan pemustaka penyandang bipolar dalam film Kukira Kau Rumah (Analisis semiotika Roland Barthes). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(3), 883–894. <https://doi.org/10.35870/JIMIK.V4I3.297>
- Robinson, S. C. (2020). Trust, transparency, and openness: How inclusion of cultural values shapes Nordic national public policy strategies for artificial intelligence (AI). *Technology in Society*, 63(September), 1–15. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101421>
- Rubin, R. (2016). *Foundations of library and information science* (Fourth). ALA Neal-Schuman.
- Rubin, R. E. (2016). *Foundations of Library and Information Science* (Fourth). American Library Association Extensive.
- Sari, N. W. A. P. (2023). Tindak tutur ekspresif dalam film Kukira Kau Rumah: Studi psikopragmatik. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia*, 7(1), 18–25. <https://doi.org/10.30659/DIGLOSLIA.V7I1.18-25>

www.unma.ac.id/jurnal/index.php/dl/article/view/4525

Semertzaki, E. (2011). *Special libraries as knowledge management centres*. Chandos Publishing. <https://doi.org/10.1533/9781780632667>

Simbolon, N. K. (2023). Analisis temperamen dalam film Kukira Kau Rumah kajian psikologi sastra. In *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* (Vol. 2, Issue 2, pp. 11446–11454). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/258>

Zalsabila, L. R., & Rochimah, T. H. N. (2021). The representation of women. *Democracy Begins Between Two*, 3(2), 186–196. <https://doi.org/10.4324/9780203724248-18>

