



ANALISIS TEORI RESEPSI TENTANG FILM PENDEK LORONG BUKU SEBAGAI PROMOSI PERPUSTAKAAN

Laila Marfu'ah Siregar¹, Silverius Djuni Prihatin²
Universitas Gadjah Mada

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 14 Dec 2024

Accepted: 25 Dec 2024

Published: 30 Jun 2025

Keyword:

Reception analysis, library promotion, film

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pesan yang disampaikan melalui video promosi perpustakaan serta mengidentifikasi posisi penerimaan pesan apakah pesan yang disampaikan diterima atau ditolak oleh audiens. Metode penelitian kualitatif dengan metode analisis resepsi Stuart Hall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa penolakan dalam proses pemaknaan pesan yang disampaikan sehingga sebagai sebuah konten promosi perpustakaan, film ini belum dapat menggambarkan perpustakaan secara optimal.

This study aims to analyze the message conveyed through the library promotional video and identify the position of message reception whether the message conveyed is accepted or rejected by the audience. Qualitative research method with Stuart Hall reception analysis method. The results of the study indicate that there are several rejections in the process of interpreting the message conveyed so that as a library promotional content, this film has not been able to describe the library optimally.

PENDAHULUAN

Perpustakaan merupakan komponen penting dari sistem sosial dan pendidikan yang menyediakan akses terhadap ilmu pengetahuan dan informasi bagi setiap individu. perpustakaan berfungsi sebagai lembaga demokratis, yang menyediakan sumber daya tanpa diskriminasi berdasarkan kasta, kepercayaan, usia, jenis kelamin, status, atau latar belakang pendidikan (Nageswari & Natarajan, 2020). Dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, perpustakaan sebagai sebuah institusi penyedia informasi memiliki peranan yang sangat penting (Milenia et al., 2024). Undang-undang nomor 43 tahun 2007 tentang perpustakaan menjelaskan tentang pentingnya keberadaan perpustakaan. Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa perpustakaan sebagai institusi yang memenuhi kebutuhan dalam bidang pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan

rekreasi para pemustaka. Perkembangan teknologi saat ini memberikan pengaruh yang cukup besar bagi perpustakaan, adanya keragaman kebutuhan informasi pengguna mengharuskan perpustakaan menyediakan sumber informasi yang beragam pula.

Perkembangan teknologi digital saat ini telah memberikan pengaruh terhadap perpustakaan. Perpustakaan telah berevolusi dari sekadar tempat penyimpanan buku menjadi ruang belajar yang dinamis. Kini, perpustakaan telah beradaptasi dengan kebutuhan era modern. Perpustakaan tidak lagi hanya tempat untuk meminjam buku, tetapi telah menjadi tempat untuk mempromosikan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga pertukaran pengetahuan berlangsung secara bebas (Pholpuntin, 2023). Teknologi telah mengalihkan transfer pengetahuan ke lingkungan yang lebih partisipatif dan pengalaman yang lebih sinergis dengan tujuan pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan sumber daya. (Garofalo, 2013)

Menurut Sa'diyah & Adli (2019) perkembangan teknologi informasi memungkinkan adanya kemas ulang informasi ke dalam bentuk yang lebih menarik dan praktis. Koleksi perpustakaan yang disediakan semakin beragam seperti buku, jurnal, film, manuskrip, dan audio visual (Patil & Pradhan, 2014). Selain koleksi yang semakin beragam, layanan yang ditawarkan juga turut bertransformasi ke dalam bentuk yang lebih modern. Layanan perpustakaan telah berubah dari sistem konvensional (*offline*) menjadi sistem yang serba digital (*online*) (Sa'diyah & Adli, 2019). Perubahan ini mendorong perpustakaan untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan yang ada agar informasi dan layanan yang tersedia tetap relevan dengan kebutuhan pemustaka saat ini.

Ragam layanan yang ditawarkan tidak berbanding lurus dengan adanya kesadaran pemustaka akan hal ini. Terdapat banyak sekali layanan yang ditawarkan oleh perpustakaan yang dapat diakses oleh pemustaka namun pemanfaatan layanan dinilai kurang optimal. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan dan kesadaran pemustaka tentang keberadaan perpustakaan (Milenia et al., 2024). Banyak pengguna yang tidak menyadari berbagai layanan yang ditawarkan oleh perpustakaan, seperti layanan sirkulasi, pinjaman antar perpustakaan, dan sumber daya digital (Wani et al., 2019). Selain itu, terdapat kesenjangan antara pandangan tradisional tentang apa yang dimaksud dengan perpustakaan dan layanan modern yang ditawarkan. Pemustaka sering kali tidak menyadari peran perpustakaan yang terus berkembang dalam menyediakan layanan digital yang inovatif (Ole Pors, 2010). Kurangnya kesadaran ini secara signifikan

menghambat kemampuan pemustaka untuk memanfaatkan sumber daya perpustakaan secara optimal. Untuk mengatasi hal ini maka perpustakaan perlu melakukan promosi secara menyeluru untuk meningkatkan kesadaran pemustaka.

Perpustakaan perlu secara aktif mempromosikan layanan mereka melalui berbagai media untuk meningkatkan kesadaran pengguna. Ini termasuk menyoroti layanan yang kurang dikenal seperti sumber daya digital, pinjaman antarperpustakaan, dan layanan yang dipersonalisasi (Wani et al., 2019; Gallo-León, 2015). Memberikan edukasi kepada pengguna tentang peran dan layanan perpustakaan modern dapat membantu menjembatani kesenjangan antara persepsi tradisional dan penawaran terkini. Hal ini dapat dicapai melalui lokakarya, kampanye informasi, dan mengintegrasikan layanan perpustakaan ke dalam kurikulum akademik (Ole Pors, 2010).

Menurut Patil & Pradhan, (2014) promosi perpustakaan dilakukan sebagai cara untuk mengenalkan bahan pustaka, menciptakan kesadaran pengguna untuk mengoptimalkan sumber daya yang tersedia, serta sebagai cara untuk meningkatkan citra perpustakaan. Promosi dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai cara yaitu dengan mengadakan seminar dan pelatihan yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kesadaran pengguna terhadap layanan perpustakaan secara signifikan, kegiatan ini menyediakan kesempatan berinteraksi secara langsung, sehingga memudahkan penyampaian manfaat dan sumber daya yang tersedia (Malekani et al., 2018). Memanfaatkan platform media sosial sebagai sarana promosi perpustakaan juga dinilai efektif untuk menjangkau khalayak yang lebih luas (Mishra & Maharana, 2019).

Media promosi yang paling banyak digunakan di era digital saat ini yaitu media sosial. Kemudahan akses media sosial saat ini memungkinkan kegiatan promosi dapat menjangkau khalayak yang lebih luas, Platform media sosial memiliki basis pengguna yang luas, dengan 74% orang dewasa daring menggunakan situs jejaring sosial dan menghabiskan banyak waktu di platform ini. Media sosial juga memungkinkan interaksi tepat waktu dan langsung dengan konsumen sehingga mendorong keterlibatan dan hubungan, interaksi ini penting untuk menjaga minat dan loyalitas pelanggan.(Syrdal & Bok, 2017).

Perpustakaan sebagai sebuah institusi penyedia layanan informasi juga telah memanfaatkan media sosial sebagai media promosinya dengan rutin membuat konten mengenai layanan dan koleksi yang tersedia. Salah satu platform yang kerap dijadikan

sebagai media promosi adalah platform Youtube. Youtube dipilih sebagai media promosi karena dianggap dapat menjangkau khalayak yang lebih luas dan beragam serta memungkinkan perpustakaan berkomunikasi dengan penggunanya, sehingga mendorong interaksi dan keterlibatan (Anwar & Zhiwei, 2021). Dengan mengadopsi pendekatan strategis dan memanfaatkan kekuatan berbagai platform, perpustakaan dapat secara efektif memasarkan layanan dan sumber daya yang ditawarkan kepada khalayak yang lebih luas sehingga dapat membangun kesadaran dan minat pemustaka agar dapat memanfaatkan layanan secara optimal.

Dalam memproduksi sebuah konten, media tidak menyampaikan makna atau mencerminkan realitas secara langsung, melainkan menghasilkan representasi. Konten media berasal dari pengalaman aktual individu dan disajikan kepada audiens sebagai representasi atau refleksi dari dunia nyata (Pasuruan, 2024). Produsen memilih dan membingkai teks yang akan diproduksi dengan memasukkan pesan atau ideologi tertentu yang diharapkan akan diterima audiens. Setiap individu memaknai sebuah pesan secara berbeda dari maksud produser, audiens bukan lagi sebagai penerima pasif, tetapi sebagai agen aktif yang turut serta dalam memproduksi makna dari wacana yang ditawarkan media (Fiske, 2001).

Resepsi secara sederhana diartikan sebagai pengakuan atas peran penting yang dimainkan oleh audiens, pembaca, orang yang mengalami, atau komunitas interpretatif dalam menafsirkan sebuah teks. Analisis resepsi adalah studi tentang bagaimana khalayak menginterpretasikan dan memahami teks media. Analisis ini menekankan peran aktif khalayak dalam menciptakan makna dari konten media karena khalayak tidak lagi dipandang sebagai penerima pasif (Cutchins, 2018). Analisis resepsi berbicara tentang pembangunan atau pembentukan makna yang dilakukan oleh audiens dalam mengonsumsi suatu tayangan, yang bertujuan untuk melihat dan memahami proses dan makna yang dibangun oleh audiens ketika melihat suatu teks atau konten (Febriani, 2018).

Pesan dapat diterima oleh audiens apabila komunikasi berjalan efektif termasuk dalam proses pemberian makna pada pesan yang disebut encoding dan akan diinterpretasikan melalui decoding (Haquq, 2020). Analisis resepsi lebih menekankan pada pandangan audiens dan bagaimana mereka menghasilkan pemaknaan yang berbeda dari apa yang ditawarkan oleh media. Pemaknaan ini tergantung pada latar belakang

sosial, budaya, pekerjaan, jenis kelamin, dan lain-lain. Dengan melakukan analisis resepsi maka dapat diketahui penyebab mengapa audiens menafsirkan sesuatu secara berbeda (Narrotama, 2008).

Model *encoding-decoding* Stuart Hall merevolusi pemahaman komunikasi media dengan menekankan peran aktif audiens dalam menafsirkan pesan media. Menurut Hall, proses encoding dan decoding dipengaruhi oleh tiga komponen penting, yaitu;

1. *Framework of Knowledge* (Kerangka Pengetahuan): mengacu pada kerangka budaya dan kognitif yang dibawa oleh pengirim dan penerima yang membentuk bagaimana pesan dikodekan oleh produsen dan didekodekan oleh audiens. Hal ini menunjukkan bahwa makna pesan media tidak pernah tetap tetapi ditafsirkan berdasarkan konteks budaya dan sosial audiens itu sendiri.
2. *Relation of Production* (Hubungan Produksi): mencakup hubungan kekuasaan dan praktik-praktik produksi yang memengaruhi bagaimana pesan-pesan diciptakan dan disebar, produsen media beroperasi dalam batasan-batasan ekonomi dan kelembagaan tertentu yang membentuk isi dan bentuk pesan-pesan media.
3. *Technical Infrastructure* (Infrastruktur Teknis): mencakup sarana dan teknologi teknis yang digunakan untuk memproduksi dan mengirimkan pesan yaitu alat, platform, dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan konten media.

Komponen-komponen inilah yang kemudian menjadi faktor penyebab terjadinya pemaknaan teks yang berbeda oleh audiens. Pemaknaan pesan dipengaruhi oleh latar belakang budaya dan ideologis audiens. Audiens menginterpretasikan pesan berdasarkan pengalaman pribadi, konteks sosial, dan kerangka pengetahuan yang ada (Fornäs, 2024). Menurut Hall dalam Fornäs (2024), terdapat tiga posisi penerimaan pesan oleh audiens, yaitu sebagai berikut:

1. *Dominant-Hegemonic Position*: dalam posisi ini, audiens sepenuhnya menerima pesan yang disampaikan produsen media, audiens memaknai pesan selaras dengan nilai-nilai budaya dan ideologi yang dominan.
2. *Negotiated Position*: dalam posisi ini, audiens menetapkan batas-batas tertentu terhadap pesan yang disampaikan media, audiens menerima sebagian pesan tetapi juga memodifikasinya berdasarkan pengalaman dan konteks sosial mereka sendiri. Mereka mengakui pesan yang dominan tetapi kritis terhadap aspek-aspek tertentu.
3. *Oppositional Position*: Dalam posisi ini, audiens menolak sepenuhnya terhadap pesan yang dimaksudkan media, audiens menafsirkan pesan dengan cara yang

berlawanan. Hal ini sering kali melibatkan sikap kritis terhadap ideologi yang dominan.

Perbedaan latar belakang, minat, dan kebutuhan pemustaka yang beragam ini menjadi tantangan bagi perpustakaan dalam memproduksi konten promosi perpustakaan. Keberagaman ini dapat menyebabkan interpretasi yang berbeda terhadap pesan yang ingin disampaikan (Cabello, 2008). Cara perpustakaan merepresentasikan dirinya di media dapat memengaruhi persepsi pengguna. Kekeliruan representasi atau kurangnya kejelasan dapat menyebabkan interpretasi yang berlawanan di mana pengguna menolak pesan tersebut (Steiner, 2016). Representasi yang jelas, konsisten, dan positif sangat penting untuk menghindari kesalahpahaman dan persepsi negatif. Perpustakaan harus mempertimbangkan perbedaan-perbedaan ini untuk memastikan pesan yang disampaikan bersifat inklusif dan dapat diterima oleh semua kelompok pengguna, sehingga tujuan promosi dapat dicapai yaitu secara signifikan meningkatkan minat dan keterlibatan pemustaka pada layanan perpustakaan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ying et al., 2023) menjelaskan bahwa platform video pendek seperti Douyin menjadi penting untuk promosi layanan perpustakaan. Namun, hasil dari upaya promosi ini belum memenuhi harapan, sehingga perlu adanya perbaikan dalam strategi yang digunakan oleh perpustakaan. Penelitian mengidentifikasi bahwa perpustakaan sebagian besar memposting video mengenai “Promosi Membaca,” yang merupakan 31% dari konten mereka. Namun, promosi untuk topik ini tidak terlalu diminati. Sebaliknya, topik seperti “Hot News” dan “Kuis Pengetahuan” lebih populer di kalangan audiens. Ini menunjukkan bahwa perpustakaan mungkin perlu mendiversifikasi kontennya untuk memasukkan topik yang lebih menarik yang sesuai dengan harapan audiens.

Analisis resepsi perlu dilakukan untuk memahami bagaimana audiens memaknai dan merespon pesan dalam sebuah konten promosi perpustakaan, apakah pesan yang disampaikan diterima dengan baik oleh audiens atau malah sebaliknya. Berdasarkan hal tersebut maka bagaimana perpustakaan membuat makna pada konten promosi dalam film pendek Lorong Buku dan bagaimana penulis memaknai pesan tersebut dengan menggunakan analisis resepsi Stuart Hall.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan menyeluruh

tentang subjek yang diteliti tanpa memanipulasi variabel (Holmes et al., 2024). Penelitian ini juga memungkinkan untuk meringkas dan menyajikan data sehingga lebih mudah dipahami dan ditafsirkan (Windle & Throckmorton, 2007).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti berfungsi sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data. Data dikumpulkan langsung melalui platform Youtube yang terdiri dari beberapa adegan yang diambil dari video film pendek "Lorong Buku". Sumber data diperoleh dari film pendek yang diproduksi atas kerjasama Perpustakaan Nasional Republik Indonesia dengan Panasdala Movie dan Bitread.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis semiotika, menurut Roland Barthes pendekatan ini dapat menguraikan makna-makna simbolis yang tertanam dalam berbagai bentuk media yang ditujukan pada audiens (Compagno, 2015). Analisis dilakukan berdasarkan teori resepsi Stuart Hall, yaitu: Dominant-Hegemonic Position, Negotiated Position, dan Oppositional Position.

HASIL PENELITIAN

Film pendek Lorong Buku diproduksi atas kerjasama Perpustakaan Nasional Republik Indonesia dengan PanasdalaMovie dan Bitread. PanasdalaMovie merupakan sebuah komunitas yang bergerak di bidang kebudayaan dan kreatif khususnya pada bidang audiovisual. Bitread adalah sebuah lembaga penerbit yang bergerak pada penerbitan digital di mana website sebagai basis platform penerbitannya. Film ini dibuat dalam rangka hari kunjungan perpustakaan yang diunggah di platform youtube sebagai promosi perpustakaan sekaligus menegaskan urgensi perpustakaan sebagai sumber informasi, ilmu pengetahuan dan rumah peradaban,

Dalam penelitian ini penulis menemukan delapan adegan yang dapat dianalisis terkait layanan dan citra perpustakaan yang ditampilkan. Data terdiri dari adegan yang ditampilkan dalam film yang diperoleh dari visualisasi film berupa tangkapan layar. Data tersebut akan diuraikan kemudian dianalisis terkait makna encoding dan decoding.

1) Adegan 1: Pengisian daftar pengunjung



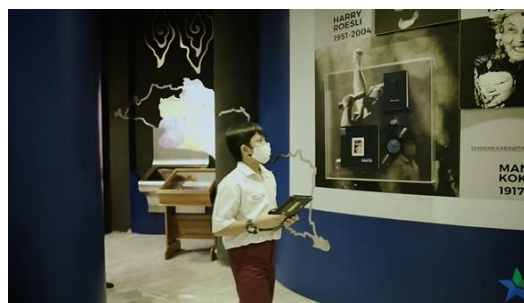
Gambar 1. Pemustaka mengisi buku pengunjung

Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa pengunjung perpustakaan melakukan kegiatan menulis untuk mengisi daftar pengunjung perpustakaan. Kegiatan tersebut dilakukan secara manual dengan diawasi oleh petugas yang jika dilihat berdasarkan penampilannya adalah seorang satpam.

2) Adegan 2: Penyimpanan tas di loker



Gambar 2. Pemustaka menyimpan tas di loker



Gambar 3. Pemustaka membawa laptop

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa perpustakaan menyediakan fasilitas loker yang cukup banyak yang dapat digunakan pengunjung untuk menyimpan barang bawaannya. Pemustaka tetap bisa membawa barang yang diinginkan tetapi tas harus ditinggalkan di loker, barang-barang yang diperbolehkan dibawa ke dalam ditentukan oleh perpustakaan.

3) Adegan 3: layanan ruang baca anak



Gambar 4. Tampak depan ruang baca anak



Gambar 5. Tampak dalam ruang baca anak

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa perpustakaan menyediakan ruang baca anak dan keluarga dengan tampilan yang penuh warna terang yang identik dengan anak-anak sehingga mudah untuk dikenali dengan dinding yang penuh dengan berbagai macam gambar animasi. Di dalam ruangan juga dapat dilihat rak buku dengan koleksi yang cukup banyak dengan fasilitas area baca berupa sofa dengan desain yang ramah anak.

4) Adegan 4: pencarian koleksi dan penulisan kode koleksi



Gambar 6. Kode koleksi pada sisi rak

Gambar di atas menampilkan seseorang yang sedang mencari buku secara langsung di rak koleksi. Terdapat tanda berupa simbol huruf C di sisi rak dengan tanda panah beserta deretan angka berupa kode buku tanpa keterangan.

5) Adegan 5: penggambaran perpustakaan sekolah tahun 1999



Gambar 7. Perpustakaan Sekolah

Pada adegan di atas dapat dilihat terdapat dua orang anak sekolah menengah atas yang sedang membaca buku di perpustakaan, pada gambar tersebut terdapat teks berupa keterangan tempat dan waktu yaitu “perpustakaan sekolah di tahun 1999”.

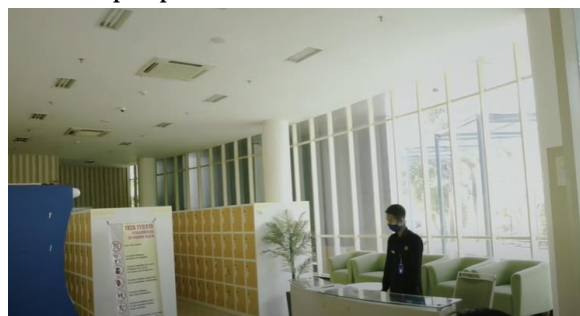
6) Adegan 6: Penggunaan aplikasi digital perpustakaan dengan menggunakan *smartphone*



Gambar 8. Aplikasi digital perpustakaan

Gambar di atas memperlihatkan bagaimana penggunaan aplikasi perpustakaan digital yang menyediakan berbagai fitur yang dapat diakses melalui *smartphone* pengguna. Hal ini memungkinkan pengguna untuk dapat mengakses layanan dan koleksi digital perpustakaan secara *online*.

7) Adegan 7: Tampilan interior perpustakaan



Gambar 9. Interior pada bagian loker



Gambar 10. Interior pada area koleksi

Berdasarkan adegan di atas dapat dilihat bahwa perpustakaan memiliki gedung yang cukup besar dengan ruangan-ruangan yang cukup luas. Pemilihan interior modern dengan tone warna warm yang didominasi warna coklat dan putih.

8) Adegan 8: sarana bermain anak pada ruang baca anak



Gambar 11. Sarana bermain anak

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa terdapat berbagai permainan anak-anak seperti seluncuran, terowongan dan berbagai macam boneka yang tersedia di dalam ruang baca anak dan keluarga.

PEMBAHASAN

Film pendek *Lorong Buku* sebagai promosi perpustakaan menggambarkan layanan yang tersedia di perpustakaan. Pada pembahasan ini penulis akan menguraikan bagaimana perpustakaan membuat makna pada konten promosi dalam film pendek *Lorong Buku* dan bagaimana penulis memaknai pesan tersebut dengan menggunakan analisis resepsi Stuart Hall.

Pada adegan 1 berdasarkan proses *encoding* dapat diketahui bahwa pesan yang ingin disampaikan oleh perpustakaan yaitu sebelum dapat memasuki ruang perpustakaan pemustaka harus mengisi buku pengunjung terlebih dahulu. Berdasarkan proses *decoding* dalam pemaknaan pesan pada adegan ini, penulis menempatkan diri pada *negotiated position*. Pemustaka memang perlu mengisi daftar pengunjung sebelum

masuk ke perpustakaan, namun sistem yang digunakan kurang efisien karena masih menggunakan sistem manual. Dalam proses pengisian tersebut akan memakan banyak waktu apalagi jika pengunjung yang datang berjumlah banyak. Maka dari itu perpustakaan perlu menyediakan sistem pengisian daftar pengunjung yang lebih efisien dengan menerapkan sistem teknologi pendukung seperti sistem *scan barcode*, dengan adanya sistem ini maka tidak perlu ada petugas untuk mengawasi karena pengisian daftar pengunjung dapat dilakukan secara mandiri oleh pemustaka.

Pada adegan 2 berdasarkan proses encoding dapat diketahui bahwa pesan yang ingin disampaikan oleh perpustakaan yaitu terdapat larangan membawa tas ke area layanan perpustakaan sehingga tas harus disimpan di dalam loker, barang-barang yang diperbolehkan dibawa juga dibatasi sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan oleh perpustakaan. Berdasarkan proses *decoding* dalam pemaknaan pesan pada adegan ini, penulis menempatkan diri pada *oppositional position*. Pemustaka seharusnya diperbolehkan membawa tas dan tidak perlu menyimpan barang bawaannya ke dalam loker, karena hal itu dapat menyulitkan pemustaka untuk mengakses barang-barang yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan di perpustakaan. Pada gambar berikutnya dapat dilihat bahwa pemustaka kesulitan untuk membawa barang-barangnya, maka dari itu seharusnya perpustakaan dapat lebih fleksibel agar pemustaka tidak merasa terbebani dengan peraturan yang ada.

Pada adegan 3 berdasarkan proses encoding dapat diketahui bahwa pesan yang ingin disampaikan oleh perpustakaan yaitu perpustakaan menyediakan fasilitas khusus untuk anak dengan menyediakan koleksi yang sesuai dengan kebutuhan anak. Berdasarkan proses *decoding* dalam pemaknaan pesan pada adegan ini, penulis menempatkan diri pada *dominant hegemonic position*. Perpustakaan memang seharusnya menyediakan layanan ruang baca anak, hal ini dapat menjadi sarana mengembangkan kemampuan literasi anak sejak dini, ruang baca anak juga sebagai tempat penyedia akses informasi yang memungkinkan anak-anak dari berbagai latar belakang yang berbeda dapat memiliki akses yang sama. Ruang baca yang di desain dengan penuh warna dan gambar memberikan kesan positif sebagai sarana pengembangan kreativitas dan imajinasi anak.

Pada adegan 4 berdasarkan proses *encoding* dapat diketahui bahwa pesan yang ingin disampaikan oleh perpustakaan yaitu pemustaka dapat mencari secara langsung

koleksi yang dibutuhkan pada rak yang tersedia berdasarkan kode koleksi yang ada di sisi rak. Berdasarkan proses *decoding* dalam pemaknaan pesan pada adegan ini, penulis menempatkan diri pada *negotiated position*. Pemustaka memang bisa mencari langsung koleksi yang dibutuhkan, namun ada beberapa pemustaka yang tidak paham dengan kode yang digunakan untuk mencari koleksi yang dibutuhkan sehingga perlu peran pustakawan untuk membantu pemustaka dalam hal tersebut. Maka dari itu dalam sebuah konten promosi perlu ditampilkan pustakawan saat sedang melayani pengguna. Penulisan kode koleksi berupa huruf dan angka juga perlu dilakukan untuk memudahkan pengguna mencari koleksi, namun penulisan kode tanpa disertai dengan keterangan justru akan membingungkan pemustaka, sehingga seharusnya keterangan kode tersebut juga perlu dicantumkan. Penerapan sistem digital juga dapat dilakukan saat proses pencarian koleksi agar pemustaka tidak kesulitan mencari koleksi secara manual.

Pada adegan 5 berdasarkan proses encoding dapat diketahui bahwa pesan yang ingin disampaikan oleh perpustakaan yaitu perpustakaan bisa menjadi tempat untuk bertemu dengan orang baru untuk menambah relasi. Berdasarkan proses *decoding* dalam pemaknaan pesan pada adegan ini, penulis menempatkan diri pada *negotiated position*. Perpustakaan memang memungkinkan kita untuk bertemu orang baru. Namun jika dilihat dari desain interiornya, perpustakaan tersebut sama sekali tidak menggambarkan perpustakaan sekolah pada tahun 1999. Perpustakaan pada saat itu cenderung menggunakan interior yang monoton dengan warna gelap sedangkan pada cuplikan di atas dapat dilihat desain yang kekinian pada bentuk meja dan kursi serta tirai dan rak buku yang senada. Seharusnya perpustakaan dapat menyajikan visualisasi interior yang berbeda yang sesuai dengan zaman, agar audiens dapat melihat perubahan interior yang dahulu terkesan monoton dan tidak menarik menjadi lebih modern dan menarik.

Pada adegan 6 berdasarkan proses *encoding* dapat diketahui bahwa pesan yang ingin disampaikan oleh perpustakaan yaitu pengguna tidak perlu datang langsung ke perpustakaan untuk mengakses koleksi karena dapat diakses dengan mudah melalui aplikasi digital kapan pun dan di mana pun. Berdasarkan proses *decoding* dalam pemaknaan pesan pada adegan ini, penulis menempatkan diri pada *dominant position*. Penggunaan aplikasi digital perpustakaan telah memberikan dampak positif dalam peningkatan akses informasi dan literasi digital. Aplikasi ini menciptakan akses yang merata bagi setiap pengguna yang kesulitan untuk datang langsung ke perpustakaan

karena masalah waktu dan biaya. Dalam hal ini adegan ini dirasa sudah tepat dimasukkan dalam konten promosi perpustakaan.

Pada adegan 7 berdasarkan proses *encoding* dapat diketahui bahwa pesan yang ingin disampaikan oleh perpustakaan yaitu perpustakaan bukan lagi sebuah tempat yang kaku dengan interior kuno tetapi telah berubah mengikuti perkembangan zaman dengan desain yang lebih modern. Berdasarkan proses *decoding* dalam pemaknaan pesan pada adegan ini, penulis menempatkan diri pada *negotiated position*. Pemilihan warna dengan *tone warm* merupakan keputusan yang baik karena tone warna warm cenderung memberikan kesan kenyamanan dan ketenangan. Namun jika diperhatikan Kembali pada cuplikan tersebut dapat dilihat bahwa tidak ada pengunjung lain selain aktor yang berada dalam perpustakaan tersebut, hal ini menyebabkan suasana perpustakaan yang sepi tanpa pengunjung, seharusnya dalam pengambilan gambar disertakan pengunjung lain agar suasana perpustakaan terasa 'hidup' sehingga audiens yang menyaksikan akan merasa tertarik untuk mengunjungi perpustakaan.

Pada adegan 8 berdasarkan proses *encoding* dapat diketahui bahwa pesan yang ingin disampaikan oleh perpustakaan yaitu perpustakaan tidak hanya sebagai sarana edukasi tetapi juga sebagai sarana rekreasi. Berdasarkan proses *decoding* dalam pemaknaan pesan pada adegan ini, penulis menempatkan diri pada *dominant hegemonic position*. Penyediaan sarana permainan seperti yang dapat dilihat pada gambar di atas membantu untuk mendukung perkembangan motorik dan kemampuan kognitif anak, dengan bermain anak juga bisa berinteraksi dengan teman sebaya untuk melatih kemampuan sosialnya, penyediaan permainan tersebut juga dapat menjadi daya tarik bagi anak-anak maupun orang tua untuk datang ke perpustakaan sehingga adegan ini dirasa sudah tepat dimasukkan dalam konten promosi perpustakaan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis resepsi yang telah penulis lakukan maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan keseluruhan analisis, proses pemaknaan pesan yang dilakukan penulis pada beberapa adegan dimaknai pada posisi yang berbeda-beda. Penulis memaknai pesan pada posisi *dominant hegemonic* dalam tiga adegan yaitu adegan mengenai ruang baca anak, aplikasi perpustakaan digital, dan perpustakaan sebagai sarana rekreasi. Penulis memaknai pesan pada posisi *negotiated* dalam empat adegan

yaitu adegan mengenai pengisian daftar pengunjung, penulisan kode koleksi, desain interior perpustakaan dan penggambaran perpustakaan sekolah tahun 1999. Penulis memaknai pesan pada posisi *opposition* sebanyak satu cuplikan, yaitu cuplikan mengenai penyimpanan tas di loker.

Penggambaran perpustakaan dalam film pendek Lorong Buku belum sepenuhnya mencakup keseluruhan layanan yang disediakan perpustakaan sehingga pengetahuan audiens mengenai layanan yang tersedia akan sangat terbatas, selain itu pustakawan sebagai aspek paling penting dalam penyedia layanan perpustakaan juga tidak ditampilkan sehingga audiens tidak memiliki gambaran tentang bagaimana pustakawan berinteraksi dengan pemustaka. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan film pendek Lorong Buku sebagai media promosi perpustakaan masih belum efektif dalam menarik minat audiens untuk datang ke perpustakaan karena penggambaran perpustakaan yang kurang optimal.

Saran

Dalam membuat sebuah konten promosi, perpustakaan diharapkan dapat menggambarkan layanan yang tersedia secara menyeluruh. Pengambilan adegan yang kurang tepat akan membentuk persepsi yang kurang baik terhadap perpustakaan. Pustakawan sebagai salah satu esensi penting sebuah perpustakaan perlu ditampilkan dalam konten promosi. Pustakawan dapat digambarkan sebagai sosok yang ramah, berpengetahuan luas, dan siap membantu pemustaka. Pengambilan gambar pada bagian-bagian menarik juga perlu dilakukan seperti pengambilan adegan mengenai layanan digital yang tersedia agar persepsi audiens mengenai perpustakaan konvensional yang membosankan dapat dihilangkan. Pada akhirnya, dalam membuat sebuah konten promosi, perpustakaan harus dapat digambarkan sebagai tempat yang tidak kaku dengan berbagai macam aturan sehingga pemustaka akan merasa nyaman ketika berada di perpustakaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, M., & Zhiwei, T. (2021). Use Of Social Media Effectively in Non-Profit Organization: A Study Of Libraries. *Library Philosophy and Practice*, 2021, 1–9.
- Cabello, A. M. (2008). Communication, Culture and Ideology in the Work of Stuart Hall. *Revista Internacional de Sociologia*, 66(50), 35–63.
- Compagno, D. (2015). Standing on The Shoulders of Giants: A Semiotic Analysis of Assassin's Creed 2. In *International Handbook of Semiotics* (pp. 1003–1023).
- Cutchins, D. (2018). Reception. In *The Routledge Companion to Adaptation* (pp. 243–244).
- Febriani, S. (2018). Pemaknaan Khalyak Terhadap Gaya Komunikasi Jokowi pada Vlog

- #jokowimenjawab EPISode 2 di Situs Youtube (Analisis Resepsi Stuart Hall). *Pantarei*, 2(3), 1–8.
- Fiske, J. (2001). *Television Culture: Popular Pleasure and Politics*. Routledge.
- Fornäs, J. (2024). Stuart Hall (1973) 'Encoding and Decoding.' In *Classics in Media Theory* (pp. 151–165). Taylor and Francis.
- Gallo-León, J.-P. (2015). A library is a Service (and Our Future Depends on it). *Profesional de La Informacion*, 24(2), 87–93.
- Garofalo, D. A. (2013). Empires of the Future: Libraries, Technology, and the Academic Environment. *Robots in Academic Libraries: Advancements in Library Automation*, 180–206.
- Hall, S. (2010). Encoding-Decoding (1980). In *Crime and Media: A Reader* (pp. 44–55). Taylor and Francis.
- Haqqu, R. (2020). *Uji Uses And Gratifications Dalam Intensitas Menonton Program Talk Show Melalui Televisi*. 10(2), 11–18.
- Holmes, C. E., Guliford, M. K., Mendoza-Dav, M. A., & Jurkovich, M. (2024). A Case for Description. *PS - Political Science and Politics*, 57(1), 51–56.
- Malekani, A., Benard, R., & . (2018). Effective Outreach Techniques for the Promotion of Library Information Resources in Academic Libraries in Tanzania: A Case of Sokoine National Agricultural Library. *library Philosophy and Practice*, 2018.
- Milenia, N. Dela, Riady, Y., & Prasakti, A. W. (2024). Library Promotion Strategy in the Digital Era : Study at Malang City Public Library. *LADU: Journal of Languages and Education*, 4(1), 55–64.
- Mishra, C., & Maharana, B. (2019). Impact of Social Media on Academic Business School Libraries in India: An Empirical Study. *Library Philosophy and Practice*, 2019.
- Nageswari, N., & Natarajan, R. (2020). Role of Public Libraries in Building Knowledge Society. *Challenges and Opportunities of Open Educational Resources Management*, 267–283.
- Narrotama, D. D. (2008). *Analisis Resepsi Terhadap Tayangan Republik Mimpi*. Universitas Diponegoro.
- Ole Pors, N. (2010). Burning Platforms and Melting Icebergs: An Exploratory Analysis of Present Strategic Challenges and Cross Pressures in the Public Libraries. *Performance Measurement and Metrics*, 11(1), 9–24.
- Pasuruan, K. Y. (2024). *Analisis Resepsi Mahasiswa pada Film Dokumenter "Dirty Vote" Tentang Isu - Isu Kecurangan Pemilu (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Yudharta Pasuruan) Khorita Apriliya Saputri 1 , Ninuk Riswandari 2*. 4(9).
- Patil, S. K., & Pradhan, P. (2014). Library Promotion Practices and Marketing of Library Services: A Role of Library Professionals. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 133, 249–254. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.191>
- Pholpuntin, S. (2023). The Big Idea Suan Dusit One World Library – Turn Ideas into Reality. *Journal of Multidisciplinary in Social Sciences*, 19(3).
- Sa'diyah, L., & Adli, M. F. (2019). Perpustakaan Di Era Teknologi Informasi. *AL Maktabah*, 4(2), 142. <https://doi.org/10.29300/mkt.v4i2.4042>
- Steiner, L. (2016). "Wrestling with the Angels": Stuart Hall's Theory and Method. *Howard Journal of Communications*, 27(2), 102–111.
- Syrdal, H. A., & Bok, S. (2017). An Extended Abstract: What Drives Consumer Behaviors Expressed on Social Media? An Examination of Engagement and Source Credibility. *Developments in Marketing Science: Proceedings of the Academy of Marketing Science*, 599–603.

- Wani, J., Shafi, I., & Sheikh, H. A. (2019). "Satisfaction of Users With the Services of Allama Iqbal Library." *Library Philosophy and Practice*, 2019.
- Windle, P. E., & Throckmorton, T. (2007). Statistics 101 in Research (Part 1 of 3 Series). *Journal of Perianesthesia Nursing*, 22(1), 51–53.