

---

## BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi

Volume 9 Nomor 1, 2025

Journal homepage : <http://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika>



---

## PERPUSTAKAAN SEBAGAI WAHANA EDUKASI DAN REKREASI KREATIF

Unyil<sup>1</sup>, Pauzi<sup>2</sup>

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau

---

### ARTICLE INFO

*Article history:*

Received: 09 Apr 2025

Accepted: 24 Apr 2025

Published: 30 Jun 2025

*Keyword:*

*Library; education;  
recreation*

---

### ABSTRACT

Fungsi rekreasi dalam UU No. 43 Tahun 2007 membuka peluang transformasi perpustakaan menjadi ruang edukatif dan rekreatif. Artikel ini bertujuan mengkaji peran perpustakaan sebagai destinasi rekreasi kreatif melalui metode kualitatif dan kajian literatur. Hasil menunjukkan bahwa perpustakaan mampu menyediakan akses informasi dan mendukung pengembangan masyarakat. Transformasi digital dan adaptasi teknologi menjadi langkah strategis menjaga relevansi perpustakaan di era modern.

The recreational function in Law No. 43 of 2007 opens up opportunities for libraries to transform into educational and recreational spaces. This article aims to examine the role of libraries as creative recreational destinations through qualitative methods and literature review. The results show that libraries are able to provide access to information and support community development. Digital transformation and technological adaptation are strategic steps to maintain the relevance of libraries in the modern era.

---

### PENDAHULUAN

Perpustakaan memiliki peran strategis dalam mendukung proses pembelajaran masyarakat. Di Indonesia, keberadaan perpustakaan semakin diakui sebagai bagian integral dari sistem pendidikan dan pengembangan literasi. Perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai pusat informasi, tetapi juga sebagai penyedia layanan edukatif melalui penyediaan koleksi bahan pustaka yang mendukung kegiatan akademik dan intelektual (Triningsih & Nugrohadhi, 2022). Di lingkungan perguruan tinggi, frekuensi pemanfaatan koleksi perpustakaan terbukti berbanding lurus dengan peningkatan pemahaman dan capaian akademik mahasiswa (Wahyuntini & Endarti, 2021).

Namun demikian, citra perpustakaan sebagai tempat yang kaku dan membosankan masih melekat di sebagian masyarakat. Perpustakaan kerap diasosiasikan dengan tumpukan buku, suasana sunyi, dan aturan formal yang membatasi kebebasan berekspresi. Pandangan semacam ini menjadi tantangan besar yang harus dihadapi oleh

institusi perpustakaan agar tetap relevan dan menarik bagi masyarakat luas, terutama generasi muda.

Seiring dengan perkembangan zaman, fungsi perpustakaan turut mengalami perluasan. Selain fungsi edukatif, kini perpustakaan juga mulai mengadopsi fungsi rekreasi, yang memungkinkan pengguna memperoleh hiburan, relaksasi, dan kepuasan batin melalui berbagai kegiatan ringan dan menyenangkan. Fungsi rekreasi ini telah diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, namun implementasinya masih belum optimal.

Rekreasi di perpustakaan dapat berupa penyediaan koleksi bacaan populer seperti novel, cerita pendek, dan majalah, serta penyelenggaraan kegiatan kreatif seperti pemutaran film, pameran seni, diskusi buku, dan lokakarya. Aktivitas ini memberi nilai tambah pada perpustakaan sebagai ruang publik yang inklusif dan ramah untuk semua kalangan (Istiana, Faruk, & Handayani, 2018). Sayangnya, belum semua perpustakaan memaksimalkan potensi ini karena keterbatasan fasilitas, anggaran, dan sumber daya manusia.

Transformasi perpustakaan menjadi ruang yang edukatif sekaligus rekreatif memerlukan strategi yang terencana. Penggabungan antara unsur edukasi dan hiburan menjadikan perpustakaan lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat modern. Perubahan desain ruang, penyediaan fasilitas interaktif, serta penerapan teknologi digital menjadi prasyarat utama untuk mendukung fungsi rekreasi perpustakaan (Maysa et al., 2024). Dalam konteks ini, peran perpustakaan tidak hanya sebagai lembaga penyimpan pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pengalaman belajar yang menyenangkan dan membebaskan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana perpustakaan dapat bertransformasi menjadi wahana edukasi sekaligus rekreasi kreatif. Fokusnya adalah pada strategi layanan, tata ruang, dan program inovatif yang memungkinkan perpustakaan menjangkau lebih banyak pengguna, serta mengubah paradigma lama yang kaku menjadi citra baru yang segar dan menyenangkan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur. Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber informasi relevan yang berhubungan dengan topik penelitian, yaitu perpustakaan sebagai wahana edukasi dan rekreasi kreatif. Kajian literatur memungkinkan peneliti

memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai gagasan, teori, dan praktik yang telah dikembangkan dalam bidang perpustakaan dan informasi.

Menurut Nazir (2013), penelitian perpustakaan adalah proses pengumpulan informasi melalui analisis terhadap buku, artikel ilmiah, dokumentasi, dan berbagai sumber referensi lainnya yang relevan. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan bahan pustaka berupa artikel jurnal, buku ilmiah, dan laporan hasil penelitian, baik dalam bentuk cetak maupun daring. Selain itu, referensi yang digunakan juga mencakup publikasi dari jurnal-jurnal profesional di bidang kepustakawanan, termasuk *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*.

Tujuan dari penerapan metode ini adalah untuk menggali berbagai perspektif yang mendukung transformasi perpustakaan menjadi ruang publik yang edukatif sekaligus rekreatif. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat dirumuskan temuan konseptual yang menggambarkan bagaimana perpustakaan dapat berperan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan inklusif bagi masyarakat.

## **HASIL PENELITIAN**

Hasil kajian menunjukkan bahwa perpustakaan memiliki peran vital sebagai pusat edukasi masyarakat. Perpustakaan menyediakan akses terhadap berbagai sumber belajar, baik dalam bentuk cetak maupun digital, seperti buku, jurnal, dan *e-book*. Akses ini mendukung pengembangan keterampilan, peningkatan literasi informasi, serta pencapaian tujuan pendidikan formal dan nonformal.

Program-program literasi yang diselenggarakan perpustakaan, seperti pelatihan keterampilan informasi, lokakarya penulisan, dan kampanye membaca, terbukti mampu meningkatkan partisipasi masyarakat. Melalui layanan ini, perpustakaan menjelma menjadi pusat belajar yang terbuka, inklusif, dan adaptif terhadap kebutuhan beragam kalangan usia dan latar belakang sosial.

Transformasi digital menjadi salah satu pencapaian signifikan. Penerapan katalog daring (OPAC), *digital repository*, dan aplikasi peminjaman mandiri memudahkan akses pengguna terhadap koleksi dan layanan perpustakaan, baik dari dalam maupun luar gedung. Studi oleh Santoso et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan sistem OPAC secara optimal di perguruan tinggi di Surabaya telah meningkatkan efisiensi layanan dan kenyamanan pengguna.

Selain aspek edukatif, perpustakaan kini turut menjalankan fungsi rekreatif. Kegiatan seperti pemutaran film edukasi, lomba seni, ruang audio visual, serta pelatihan

teknologi digital menjadikan perpustakaan sebagai ruang kreatif yang menyenangkan. Contohnya, Indriani et al. (2024) menekankan bahwa keberadaan fitur digital seperti suara, gambar, dan video "memperkaya pengalaman pengguna serta meningkatkan partisipasi aktif". Dengan demikian, ruang audio visual memperluas cakupan layanan menjadi lebih partisipatif dan rekreatif.

Beberapa perpustakaan bahkan telah mengembangkan *maker space*, ruang belajar terbuka, hingga studio seni yang mendorong pengunjung untuk bereksperimen dengan ide-ide kreatif. Inisiatif semacam ini sesuai dengan arah transformasi perpustakaan modern yang menekankan peran sebagai *knowledge hub* sekaligus *creative space* (Maysa et al., 2024).

Namun, hasil kajian juga menemukan sejumlah hambatan, antara lain keterbatasan anggaran, kurangnya koleksi terkini, dan minimnya fasilitas pendukung rekreasi. Untuk mengatasi tantangan ini, sejumlah perpustakaan menjalin kerja sama dengan komunitas lokal, lembaga swadaya masyarakat, hingga institusi pendidikan lain. Kolaborasi ini berhasil menciptakan program-program literasi yang kreatif dan kontekstual.

Secara umum, kegiatan rekreasi di perpustakaan memberikan dampak positif terhadap kesejahteraan psikologis pengguna. Banyak pengunjung melaporkan peningkatan semangat, rasa nyaman, dan motivasi belajar setelah mengikuti kegiatan perpustakaan. Di samping itu, perpustakaan juga berperan sebagai ruang sosial yang memfasilitasi interaksi, kerja sama, dan solidaritas antarindividu. Dengan pendekatan yang tepat, perpustakaan dapat menjadi tempat yang tidak hanya mencerdaskan, tetapi juga menyenangkan dan menyehatkan secara mental.

## **PEMBAHASAN**

Rekreasi adalah aktivitas yang bervariasi, tergantung pada motivasi pribadi, yang dilakukan secara teratur, sukarela, dan penuh kesungguhan pada waktu luang. Kegiatan ini memiliki sifat yang berlaku secara umum dan luwes, dilakukan untuk mencapai kepuasan yang sesuai dengan nilai-nilai masyarakat serta memiliki nilai yang baik, seperti perasaan bahagia dalam menggunakan waktu luang. Rekreasi bisa dilakukan oleh siapa saja tanpa menilai usia. Kegiatan ini juga berfungsi untuk melepaskan ketegangan dan mengembalikan energi yang dapat dimanfaatkan secara produktif. Fasilitas rekreasi di perpustakaan merupakan fasilitas yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan hiburan para pengunjungnya.

Hiburan dapat diartikan sebagai kegiatan untuk menyegarkan tubuh dan pemikiran; hal yang menyenangkan dan menyegarkan, seperti bentuk hiburan atau perjalanan santai. Hiburan diperlukan setelah merasa letih setelah bekerja; melakukan kegiatan untuk mencari kesenangan, bersantai, atau menikmati waktu senggang (Karyono, 1997). Keinginan untuk bersantai individu dapat terpenuhi, di antaranya, melalui perpustakaan. Perpustakaan perlu menawarkan koleksi dan fasilitas yang cukup. Dukungan fasilitas dan infrastruktur yang lengkap, kebutuhan rekreasi pengunjung dapat dipenuhi, sehingga mereka yang datang untuk berekreasi di perpustakaan dapat merasakan manfaatnya.

Rekreasi merupakan usaha yang dilakukan oleh individu untuk mengembalikan kondisi fisiknya ke keadaan semula, yaitu mencapai keseimbangan fisik, mental, dan emosional (Rosdiani, 2015). Kegiatan rekreasi di perpustakaan sangat penting karena melibatkan aktivitas yang bisa dilakukan dengan leluasa, dengan tujuan untuk memperoleh kepuasan dan kebahagiaan pribadi di saat luang. Manfaat yang diperoleh dari rekreasi antara lain meningkatkan kreativitas, memberikan kepuasan, dan membawa kebahagiaan. Setiap individu bisa memilih jenis hiburan yang sesuai dengan minat atau kebutuhannya. Hiburan yang bisa dilakukan seseorang bisa memiliki sifat edukatif atau budaya.

Peran hiburan di perpustakaan tercapai bukan hanya dengan menyediakan bacaan yang menyegarkan pikiran, tetapi begitu pula dengan fasilitas bangunan yang nyaman serta mendukung berbagai aktivitas di dalamnya, serta desain tempat yang menarik perhatian. Perpustakaan juga menyediakan beragam fasilitas seperti ruang media audio-visual dan musik, dan fasilitas akses internet, ruang anak, dan lain sebagainya. Secara keseluruhan, perpustakaan perlu menawarkan fasilitas dan infrastruktur yang cukup serta sejalan dengan kebutuhan hiburan pemustaka. Untuk memadai keinginan hiburan ini, perpustakaan senantiasa meningkatkan fasilitas yang ada. Layanan yang disediakan di antaranya layanan peminjaman, baca, referensi, anak-anak, internet, multimedia, dan sebagainya. Selain itu, beragam fasilitas semakin beragam, seperti area hotspot, paviliun, serta taman yang ada di sekeliling area perpustakaan, yang menjadikan pengunjung merasa nyaman terletak di perpustakaan (Devismayasari & Prasetyawan, 2015).

Perpustakaan bisa berperan sebagai fasilitas hiburan karena menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan hiburan. Pengunjung yang mengunjungi perpustakaan

memungkinkan pengunjung menikmati beragam karya yang bersifat hiburan (Hermawan & Zein, 2006). Adanya karya-karya hiburan seperti koleksi fiksi, majalah, dan surat kabar, serta kumpulan tentang minat dan gaya hidup dapat membuat pengunjung merasa nyaman di perpustakaan. Hal ini akan mendorong pemustaka untuk terus mengunjungi perpustakaan guna mengisi waktu luangnya. Peran hiburan berarti bahwa perpustakaan dapat menjadi tempat untuk menghabiskan waktu senggang, seperti saat beristirahat (Bafadal, 2011).

Rekreasi dapat menjadi kegiatan yang bermanfaat bagi anak-anak untuk menciptakan suasana yang unik dari rutinitas setiap hari. Anak-anak bisa mengunjungi perpustakaan dan berpartisipasi pada aktivitas rekreatif yang ada, sehingga kemampuan individu mereka dapat dikembangkan melalui hiburan. Anak-anak juga harus mempelajari berinteraksi dengan sesama serta mengembangkan kreativitas melalui aktivitas serta koleksi atau fasilitas yang tersedia di perpustakaan. Dengan demikian, hiburan penting untuk membangun karakter dan perilaku anak-anak. Melalui hiburan, anak-anak bisa belajar selagi bermain dalam rencana yang telah disusun dengan matang, sehingga mereka dapat memanfaatkan periode bebas mereka secara optimal.

Pemenuhan fungsi rekreasi sebaiknya tidak mengabaikan peran lainnya yang tercantum dalam Undang-Undang No. 43 Tahun 2007, yakni peran perpustakaan sebagai fasilitas pembelajaran, riset, pemeliharaan, penyebaran data, serta hiburan guna mengembangkan kecerdasan dan pemberdayaan negara. Akan tetapi, seringkali pelaksanaan peran lain perpustakaan justru mengabaikan fungsi rekreasi. Meskipun demikian, semua peran tersebut dalam dasarnya memiliki sasaran yang serupa, yakni menyampaikan informasi dan pengetahuan yang tersedia di perpustakaan kepada publik (Suyatno, 2015).

Perpustakaan memiliki peran hiburan, yang mengindikasikan bahwa perpustakaan berfungsi sebagai tempat bagi pengguna perpustakaan untuk mengisi waktu senggang melalui kegiatan membaca. Fasilitas pustaka menawarkan kumpulan materi perpustakaan tidak hanya ditujukan untuk memenuhi keperluan jasmani, melainkan juga untuk kebutuhan rohani. Tujuan dari penyediaan koleksi tersebut adalah untuk memenuhi kebutuhan informasi pengguna perpustakaan dapat terpenuhi secara selaras, baik itu yang berkaitan dengan pengetahuan maupun yang dapat menambah rasa senang, hiburan, serta aspek spiritualitas.

Perpustakaan memiliki peran rekreasi, yaitu perpustakaan menawarkan koleksi dengan jenis bacaan yang bersifat sederhana, seperti koran, majalah populer, novel, serta sejenisnya (Prastowo, 2012). Diharapkan bahwa perpustakaan mampu memberikan rekreasi kepada pengguna perpustakaan pada waktu yang sesuai. Kumpulan bahan pustaka yang bersifat menghibur bertujuan guna merangsang ide-ide segar yang bermanfaat untuk kemajuan kreativitas serta daya imajinasi pengguna perpustakaan. Oleh karena itu, pengguna perpustakaan akan memperoleh data yang berfungsi sebagai rekreasi pemikiran.

Perpustakaan berfungsi sebagai sarana hiburan yang mampu menyenangkan pengguna perpustakaan. Sebagai sarana hiburan budaya, fungsi perpustakaan mencakup peranannya dalam melestarikan dan mengabadikan kekayaan budaya bangsa (Purwono, 2013). Perpustakaan memiliki tugas dan tujuan dalam menumbuhkan penghargaan terhadap budaya di kalangan komunitas sekitar. Sebagai bagian dari fungsi kultural, perpustakaan melaksanakan kegiatan seperti pameran, presentasi, pertunjukan seni, serta penyediaan kumpulan bahan bacaan yang tidak hanya menghibur pemustaka, tetapi juga memiliki nilai lain, seperti pendidikan dan seni.

Selain itu, aspek konservasi dan pelestarian bahan pustaka dapat menjadi bagian dari fungsi rekreasi edukatif. Kegiatan seperti konservasi koleksi, dokumentasi sejarah lokal, atau edukasi pelestarian buku bukan hanya bernilai keilmuan, tetapi juga bersifat relaksatif bagi pemustaka yang menyukai aktivitas reflektif (Noviyanti, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa hiburan di perpustakaan tidak selalu harus berorientasi hiburan populer, tetapi juga dapat bernilai budaya dan intelektual.

Peningkatan peran rekreasi di perpustakaan bertujuan untuk menyempurnakan peran utama perpustakaan sehingga menjadi lebih menyenangkan dan mengasyikkan bagi beberapa pengunjung. Diharapkan para pengunjung tidak semata-mata merasa puas karena sukses menemukan data, tetapi juga merasa nyaman, bahagia, terhibur, segar, dan meninggalkan kenangan positif setelah mengunjungi perpustakaan. Peran rekreasi perpustakaan mencakup penyediaan beragam informasi, baik berupa materi cetakan, rekaman, serta koleksi lainnya (Darmono, 2004):

1. Mewujudkan keseimbangan antara kesehatan fisik dan mental.
2. Meningkatkan ketertarikan hiburan bagi pengguna melalui berbagai bahan bacaan serta penggunaan periode luang.

### 3. Mendukung beragam aktivitas inovatif dan juga hiburan yang bermanfaat.

Perpustakaan dapat memenuhi kebutuhan rekreasi individu. Untuk itu, perpustakaan perlu menyediakan kumpulan, layanan, dan fasilitas yang cukup. Dengan keberadaan sarana dan infrastruktur yang cukup, kebutuhan hiburan pemustaka dapat dipenuhi, karena itu, pemustaka yang berkunjung untuk kegiatan hiburan akan memperoleh keuntungan. Beberapa layanan fasilitas yang ada di perpustakaan meliputi fasilitas peminjaman, fasilitas membaca, layanan referensi, serta pelayanan untuk anak-anak, fasilitas jaringan daring, dan fasilitas media berganda. Di samping itu, beragam fasilitas seperti area jaringan nirkabel, paviliun, serta taman yang ada di sekeliling area perpustakaan juga menjadikan pengunjung perpustakaan merasa nyaman berlama-lama di sana.

Seperti yang kita ketahui setiap individu memerlukan rekreasi untuk melepaskan ketegangan. Untuk melaksanakan fungsi rekreasi ini, perpustakaan umum biasanya bekerja sama dengan berbagai pihak, seperti penulis-penulis terkenal, penerbit yang menerbitkan buku-buku terlaris, produsen kertas, serta toko buku, serta pembaca dari berbagai macam kalangan, termasuk pengelola perpustakaan itu sendiri. Agar fungsi perpustakaan lebih efektif, mungkin perpustakaan dapat memutar rekaman video ataupun film yang bermutu yang mempunyai nilai didik. Jadi paradigma masyarakat mengenai perpustakaan yang hanya terdiri atas deretan bacaan dan selalu membosankan dapat bergeser dengan pengoptimalan peran rekreasi perpustakaan.

Gagasan perpustakaan sebagai lokasi untuk rekreasi seharusnya ditingkatkan. Peran hiburan akan mendorong perluasan pengembangan program dan layanan perpustakaan, sambil terus menjaga peran utama perpustakaan sebagai Institusi yang mengurus pengumpulan tulisan, salinan, serta rekaman dengan cara yang profesional, sesuai dengan peraturan yang diterapkan. Responsif terhadap kebutuhan akan perubahan adalah langkah permulaan menuju pengembangan perpustakaan yang lebih baik. Sumber daya manusia, baik sebagai individu maupun sebagai pemimpin, pengurus, maupun pelaksana tugas, menjadi elemen penentu dalam kesuksesan pengembangan perpustakaan. Kendala yang ada harus dihadapi dengan bijaksana, mencari solusi bersama, dan memperkuat kesadaran akan pentingnya kerja tim, serta meninggalkan pola kerja yang bersifat individual.

Peran rekreasi perpustakaan dapat diwujudkan melalui menambah koleksi karya fiksi yang populer dalam beragam jenis (Vibeke Lehmann, 2000). Petugas perpustakaan perlu memperbarui pengetahuan mereka dengan mengikuti publikasi terbaru, seperti review buku dan daftar katalog penerbit. Mereka mampu membangun suasana yang menarik bagi pemustaka agar mereka tertarik untuk mengunjungi perpustakaan, menjadikannya sebagai tempat berkumpul dan pusat kegiatan rekreasi. Dalam merancang program perpustakaan, pustakawan sebaiknya memahami keperluan penggunanya. Mereka mampu menentukan fungsi rekreasi yang tepat pada perpustakaan khusus, disesuaikan dengan kebutuhan pemustaka sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Mengeksplorasi lebih dalam fungsi rekreasi akan membawa perubahan signifikan pada konsep perpustakaan, dari yang sebelumnya berfokus pada pendidikan dan terkesan monoton serta kurang hiburan, menjadi perpustakaan yang menonjolkan hiburan sebagai elemen baru untuk mendukung pencapaian tujuannya. Beberapa inovasi yang didasarkan dalam konsep peran rekreasi antara lain mencakup:

1. Program edu-tourism memiliki tujuan untuk menggabungkan gagasan pendidikan yang dipadukan dengan hiburan, sehingga pengunjung merasa tenteram dan menikmati waktu mereka di perpustakaan. Inisiatif ini juga bisa merubah atmosfer yang resmi dan rumusannya menjadi lebih fleksibel serta menyenangkan. Secara umum, melalui program wisata, perpustakaan dapat meningkatkan keistimewaan dan nilai penjualan dari berbagai data yang disediakan, untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, baik dalam hal langsung ataupun psikologis ataupun dari segi intelektual.
2. Beragamnya layanan yang disediakan oleh perpustakaan mencakup tidak hanya program utama perpustakaan, tetapi juga layanan selain dari kegiatan inti seperti ruang kreatif musik, tempat pemutaran film, dan ruang tempat bernyanyi.
3. Persentase keseimbangan pengumpulan yang bertujuan untuk menyediakan pembagian bahan bacaan yang bersifat ringkas dan menghibur.
4. Desain tempat, pencahayaan, dan pemilihan warna tempat yang menciptakan suasana menarik dan menyenangkan.
5. Furnitur dan peralatan yang bersifat lebih fleksibel dan tidak terlalu kaku atau formal.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Perpustakaan memiliki peran utama sebagai pusat edukasi yang menyediakan berbagai sumber belajar untuk masyarakat. Dengan koleksi buku, jurnal, dan sumber digital, perpustakaan mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Perpustakaan menjadi sarana penting untuk meningkatkan literasi, memperkaya wawasan, serta mendukung proses pembelajaran formal dan informal. Selain berfungsi sebagai tempat belajar, perpustakaan juga menjadi wahana rekreasi kreatif yang memberikan pengalaman menyenangkan. Kegiatan seperti membaca santai, menghadiri *workshop* kreatif, atau berpartisipasi dalam kegiatan seni dan budaya di perpustakaan, membantu individu mengisi waktu luang secara produktif. Ini mengindikasikan bahwa perpustakaan tak hanya berhubungan dengan suasana akademik, tetapi juga ruang untuk relaksasi dan hiburan.

Perpustakaan modern terus berinovasi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Dengan menyediakan fasilitas seperti ruang multimedia, koleksi *e-book*, dan area diskusi interaktif, perpustakaan menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas dan kolaborasi. Inovasi ini menjadikan perpustakaan relevan dalam era digital, sekaligus menarik minat generasi muda. Sebagai pusat komunitas, perpustakaan menawarkan ruang untuk interaksi sosial dan kolaborasi. Program seperti klub buku, seminar, dan pelatihan keterampilan membantu membangun koneksi antarindividu. Hal ini menegaskan bahwa perpustakaan bukan hanya menjadi tempat mencari informasi, namun juga sarana membangun solidaritas sosial dan memperkuat nilai kebersamaan.

Fasilitas dan kegiatan di perpustakaan mendorong munculnya ide-ide baru serta pengembangan potensi individu. Perpustakaan menyediakan ruang untuk bereksperimen dengan gagasan melalui kegiatan seperti pameran seni, pelatihan teknologi, dan lomba kreatif. Dengan demikian, perpustakaan menjadi katalisator kreativitas bagi berbagai kalangan. Perpustakaan menyediakan layanan yang inklusif, mencakup semua beragam usia, dari anak-anak hingga lansia, setiap individu bisa memanfaatkan fasilitas perpustakaan sesuai kebutuhannya. Program khusus seperti cerita anak, literasi digital untuk remaja, hingga klub lansia, menunjukkan bahwa perpustakaan adalah ruang universal yang mendukung kebutuhan beragam generasi.

Di masa depan, perpustakaan diharapkan terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat. Transformasi ke arah perpustakaan digital, integrasi teknologi mutakhir, dan penguatan peran sebagai pusat budaya menjadi langkah strategis untuk menjaga relevansi perpustakaan. Dengan komitmen tersebut, perpustakaan akan tetap menjadi wahana edukasi dan rekreasi kreatif yang tak tergantikan.

### **Saran**

Agar peran perpustakaan semakin optimal dalam mendukung pendidikan dan pengembangan masyarakat, diperlukan langkah-langkah strategis yang berkelanjutan.

1. Perpustakaan perlu terus meningkatkan kualitas layanan dan koleksi, baik dalam bentuk fisik maupun digital, agar mampu memenuhi kebutuhan literasi di era informasi. Pengembangan koleksi *e-book*, jurnal digital, dan akses ke *database* ilmiah internasional menjadi penting untuk menunjang pembelajaran dan penelitian.
2. Perpustakaan sebaiknya memperkuat fungsinya sebagai ruang publik yang inklusif dan interaktif. Program-program kreatif seperti lokakarya seni, pelatihan teknologi, klub buku, serta kegiatan budaya harus terus dikembangkan agar mampu menjangkau berbagai kalangan usia dan latar belakang. Hal ini penting untuk menjadikan perpustakaan sebagai tempat yang bukan hanya edukatif, tetapi juga rekreatif dan menyenangkan.
3. Inovasi berbasis teknologi perlu terus diintegrasikan dalam layanan perpustakaan. Penggunaan sistem otomatisasi, peminjaman digital, ruang multimedia, dan fasilitas diskusi interaktif akan menjadikan perpustakaan lebih dinamis dan menarik bagi generasi muda. Selain itu, perpustakaan juga perlu memperkuat perannya sebagai pusat komunitas yang mendorong kolaborasi dan solidaritas sosial melalui program yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.
4. Perpustakaan untuk menjalin kemitraan strategis dengan lembaga pendidikan, komunitas lokal, dan sektor swasta guna memperluas jangkauan serta meningkatkan keberlanjutan program. Dengan komitmen terhadap inovasi, inklusivitas, dan kolaborasi, perpustakaan dapat terus menjadi pusat edukasi dan rekreasi kreatif yang adaptif dan relevan di tengah perubahan zaman.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Bafadal, I. (2011). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Catharina Esmi Triningsih, & Nugrohadhi, A. (2022). Evaluasi Pemanfaatan Koleksi *E-book* dan E

- Journal terhadap Kinerja Studi Mahasiswa UAJY Selama Masa Pandemi Covid (2020-2021). *Al-Ma'mun: Jurnal Kajian Kepustakawanan dan Informasi*, 3(2). <https://doi.org/10.24090/jkki.v3i2.6442>
- Damayanty. (2012). Sistem Layanan Informasi di Perpustakaan Pada Abad Ke-21. *Journal of Library and Information Science*, 2(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/edulib/article/view/2262>
- Darmono. (2004). *Manajemen Tata Kerja Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Pt Grasindo.
- Devismayasari, N., & Prasetyawan, Y. Y. (2015). Pemenuhan Kebutuhan Rekreasi Pemustaka di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Salatiga. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 4(3).
- Hermawan, R., & Zein, Z. (2006). *Etika Kepustakawanan*. Jakarta: Sagung Seto.
- Indriani, A. N. L., Fahmiy, F., Muadhom, M., & Saefudin, A. (2024). Pentingnya Perpustakaan Digital sebagai Sumber Belajar di Era Society 5.0. *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 8(1), 152–162. [journal2.um.ac.id](http://journal2.um.ac.id)
- Istiana, P., Faruk, H. T., & Handayani, S. (2018). Kajian Semiotik terhadap satuan ruang Perpustakaan. *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 2(1), 50–59 [journal2.um.ac.id](http://journal2.um.ac.id)
- Karyono, H. (1997). *Kepariwisataaan*. Jakarta: Grasindo.
- Maysa, F., et al. (2024). Library Innovations in the Digitalization Era: A Systematic Review. *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 8(2), 350–364 [journal2.um.ac.id](http://journal2.um.ac.id)
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Noviyanti, A. S. (2023). Kegiatan Preservasi dan Konservasi Bahan Pustaka di Perpustakaan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran. *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 7(1), 9–16 [journal2.um.ac.id](http://journal2.um.ac.id)
- Prastowo, A. (2012). *Manajemen Perpustakaan Sekolah Profesional*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwono. (2013). *Profesi Pustakawan Menghadapi Tantangan Perubahan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rosdiani, D. (2015). *Pendidikan Rekreasi*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, Z. F. N., et al. (2023). Perbandingan Online Public Access Catalogue (OPAC) pada Perpustakaan Perguruan Tinggi di Surabaya. *Bibliotika: Jurnal Kajian*

*Perpustakaan dan Informasi*, 7(1), 1–8 [journal2.um.ac.id](http://journal2.um.ac.id)

Suyatno. (2015). Peningkatan Jumlah Pengunjung Perpustakaan Melalui Pengembangan Layanan Rekreasi. *J.Pari*, 1(1).

Uswatun Hasanah. (2010). Eksistensi Perpustakaan dalam Era Global. *Visi Pustaka*, 12(1).  
<https://duniaperpustakaan.com/2010/04/eksistensi-perpustakaan-dalam-era-global.html>

Vibeke Lehmann. (2000). The Prison Library: A Vital Link to Education, Rehabilitation, and Recreation. *Education Libraries*, 24(1).  
<https://doi.org/10.26443/el.v24i1.150>

Wahyuntini, S., & Endarti, S. (2021). Tantangan Digital dan Dinamisasi Koleksi dalam Pemanfaatan Koleksi Perpustakaan bagi Prestasi Belajar Mahasiswa. *Abdi Pustaka: Jurnal Perpustakaan dan Kearsipan*, 1(1), 1–6.  
<https://doi.org/10.24821/jap.v1i1.5909>