



## MENGEMBANGKAN FUNGSI REKREASI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PELAYANAN DI PERPUSTAKAAN

Vinka Cyntia Aini

*Program Studi Perpustakaan Sains Dan Informasi, Fakultas Ilmu  
Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia,  
Vinkacyntia@Student.Upi.Edu*

### Abstrak

Seperti yang kita ketahui Perpustakaan adalah salah satu pusat informasi yang sudah pasti sangat penting dan berguna bagi masyarakat dan maka dari itu sudah sepantasnya perpustakaan menyediakan tempat dan fasilitas yang nyaman bagi pengguna. Fungsi dari perpustakaan itu sendiri sebenarnya sudah kita ketahui. Dan salah satu fungsi perpustakaan adalah fungsi rekreasi. Mungkin salah satu fungsi ini masih menjadi hal yang kurang populer untuk diketahui oleh pengguna. Namun banyak hal yang bisa mendorong kemajuan dan eksistensi perpustakaan dengan mengembangkan salah satu fungsi ini. Apakah fungsi perpustakaan ini dapat dikembangkan dengan sedemikian rupa agar fungsi rekreasi ini menjadi salah satu hal yang dapat meningkatkan fasilitas pelayanan yang menarik dan diminati oleh pengguna perpustakaan. Tujuan penelitian ini dilakukan menggunakan studi literatur dengan mengambil sampel artikel penelitian yang terdahulu dan menarik kesimpulan apakah fungsi perpustakaan ini dapat dikembangkan dengan menarik. Fungsi perpustakaan dapat dikembangkan dengan banyak cara seperti memperbaharui pelayanan dan fasilitas yang dapat membuat pengguna merasa tertarik dengan mengunjungi perpustakaan. Lalu perpustakaan dapat memanfaatkan penggunaan digitalisasi maupun mendekorasi keadaan ruangan perpustakaan sehingga fungsi rekreasi perpustakaan dapat terealisasikan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi peningkatan eksistensi perpustakaan sehingga perpustakaan dapat terus berkembang dan mengikuti perkembangan jaman saat ini ataupun masa depan.

**Kata Kunci** : Perpustakaan, Fungsi Rekreasi, Informasi.

### Abstract

*As we know, the library is one of the information centers which is definitely very important and useful for the community and from that it is appropriate for the library to provide comfortable places and facilities for users. We already know the function of the library itself. And one of the functions of the library is a recreational function. Maybe one of these functions is still a less popular thing for users to know. However, there are many things that can encourage the progress and existence of a library by developing one of these functions. Can the function of this library be developed in such a way that this recreational function becomes one of the things that can improve service*



*facilities that are attractive and in demand by library users? This research was conducted using a literature study by taking samples of previous research articles and drawing conclusions as to whether the function of this library can be developed attractively. library functions can be developed in many ways such as updating services and facilities that can make users feel interested in visiting the library. Then the library can take advantage of the use of digitization and decorate the state of the library room so that the library's recreational function can be realized. The results of this study are expected to be useful and beneficial for increasing the existence of the library. library can continue to develop and keep up with current or future developments.*

**Keywords** : *library, recreational function, information.*



## **PENDAHULUAN**

Perpustakaan adalah tempat sumber informasi. Informasi-informasi yang kita butuhkan mungkin dapat kita temukan di perpustakaan. Perpustakaan tentunya mempunyai fungsi yang dapat kita ketahui. Salah satu fungsi perpustakaan adalah fungsi rekreasi. Fungsi rekreasi ini mungkin belum terkenal seperti fungsi perpustakaan lainnya yang sudah diketahui oleh khalayak umum. Fungsi rekreasi ini mungkin masih terabaikan oleh perpustakaan yang pada umumnya telah banyak melakukan pengembangan-pengembangan fungsi lainnya di perpustakaan dalam meningkatkan eksistensi perpustakaan itu sendiri dalam segi memberikan layanan dan kebutuhan yang cukup bagi pengguna perpustakaan. padahal fungsi rekreasi dapat menjadi salah satu fungsi yang berguna bagi pengguna perpustakaan dalam mencari kebutuhan rileksasi pengguna atau hanya sekedar untuk bersenang-senang. Dapat dibayangkan jika perpustakaan dapat menjadi salah satu objek tempat masyarakat untuk dapat berekreasi sehingga bukan hanya rekreasi yang bisa didapatkan namun juga edukasi dan informasi yang dapat di sediakan oleh perpustakaan dengan menarik, peningkatan pengguna pada perpustakaan akan meningkat dan eksistensi perpustakaan pun menjadi melebar luas. Perpustakaan akan menjadi objek tempat rekreasi edukasi pengguna perpustakaan ataupun masyarakat. Agar dapat memenuhi kebutuhan tersebut maka perpustakaan harus dapat mulai memikirkan bagaimana cara fungsi rekreasi ini dapat terealisasikan dan dikembangkan dengan baik. Namun seperti yang kita ketahui pandangan masyarakat terhadap perpustakaan adalah tempat yang identik untuk belajar atau pendidikan non formal dengan sistem yang kaku, hening, dan prosedural. Selain itu masyarakat juga berpandangan bahwa perpustakaan adalah sebagai ruang atau sarana keilmuan yang serius bahkan berat. Maka dari itu didalam penelitian inilah kita dapat melihat apakah pandangan masyarakat tersebut dapat berubah sebagaimana dengan terdapatnya fungsi rekreasi di



perpustakaan. sebenarnya perpustakaan sudah memberikan layannya dalam fungsi rekreasi yang dimaksud adalah terdapatnya informasi-informasi yang dimiliki perpustakaan seperti menyediakan koleksi buku cerita, novel, majalah dan koleksi lainnya sehingga dapat dinikmati oleh pemustaka. Tidak hanya itu, fungsi rekreasi di perpustakaan juga menyediakan berbagai fasilitas yang dapat dinikmati pemustaka dalam berekreasi seperti mengadakan seminar, talkshow, pameran atau story telling yang dapat dinikmati oleh pengguna tentunya. Namun hal tersebut dirasa masih kurang dalam memberikan layanan dan fasilitas yang sebenarnya perpustakaan dapat mengembangkan fungsi rekreasinya lebih luas dan melebar lagi. perpustakaan dapat memberikan fasilitas rekreasi yang baru dan akan menjadi suatu hal yang lebih menarik bagi pemustakanya. sehingga pemustaka dapat memiliki hal baru yang disenangi ketika berkunjung ke perpustakaan. rekreasi sendiri memiliki arti yaitu adalah kegiatan atau aktivitas yang dapat dilakukan oleh seseorang bertujuan untuk melakukan penyegaran kembali jasmani dan rohani dengan cara mencari kesenangan atau kepuasan seseorang tersebut dalam waktu senggang. Fungsi rekreasi di perpustakaan muncul karena adanya dorongan dari pemustaka yang memiliki hobi baca sehingga pemustaka tersebut merasa sedang melakukan penyegaran dengan hanya membaca di perpustakaan. Tetapi sebenarnya fungsi rekreasi itu sendiri dapat dikembangkan lebih luas lagi. Perpustakaan dapat menjadi salah satu tempat atau objek wisata yang dapat dikunjungi bahkan dibutuhkan oleh pemustaka.

Bagaimana perpustakaan dapat meningkatkan minat kunjungannya dengan memanfaatkan fungsi rekreasi di perpustakaan? Apakah dengan menyediakan fasilitas sumber informasi secara inovatif dan kreatif dapat memberikan layanan terbaru dan menarik perhatian generasi millennial saat ini untuk dapat mengunjungi perpustakaan?

Pendapat Darmono (2007, hlm. 5) mengatakan bahwa fungsi rekreasi perpustakaan yaitu perpustakaan menyediakan beragam informasi yang terdiri dari bahan tercetak, terekam maupun koleksi lainnya untuk:

- Menciptakan kehidupan yang seimbang .
- Mengembangkan minat rekreasi pemustaka melalui bacaan dan pemanfaatan waktu luang.
- Menunjang kegiatan kreatif serta hiburan yang positif.

Menurut rosdiani (2015,hlm. 3) menyatakan bahwa “rekreasi adalah usaha yang dilakukan oleh manusia atau seseorang dalam upaya mengembalikan keadaan kondisi fisik pada semula, yaitu mencapai keadaan seimbang baik fisik,mental maupun emosionalnya. Kegiatan rekreasi di perpustakaan sangat dibutuhkan karena unsur-unsur tersebut adalah kegiatan yang dapat dilakukan secara bebas bertujuan untuk mencapai kepuasan dan kesenangan individu pada waktu senggang. Keuntungan seseorang dalam melakukan rekreasi diantaranya dapat meningkatkan kreativitas seseorang, mendapatkan kepuasan serta ,merasakan kebahagiaan. Seseorang dapat memilih rekreasi berdasarkan keinginan yang disukai ataupun sesuai dengan yang dibutuhkannya. Rekreasi yang dapat dilakukan seserorang antara lain bersifat edukatif atau kultural.

### **KAJIAN TEORI**

- Menurut pembahasan artikel yang berjudul “sistem layanan informasi di peprustakaan pada abad ke-21” dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat menyebabkan paradigma baru di perpustakaan, dengan memberikan fasilitas layanan secara digital dan canggih menyebabkan perpustakaan menjadi semakin dibutuhkan, karena paradigma lama menganggap bahwa perpustakaan hanyalah ruangan atau tempat yang menyimpan buku-buku,tempat yang gelap, bangunan lama yang bahkan dianggap terkesan angker. Pemustaka

yang datang kebanyakan orang tua dan perpustakaan memiliki petugas yang kurang profesional.

- Menurut pembahasan artikel yang berjudul “Eksistensi perpustakaan dalam era global” menjelaskan bahwa pada dasarnya masyarakat dan perpustakaan saling membutuhkan. Maka dari itu jika perpustakaan akan menjadi eksis jika dibutuhkan masyarakat sehingga perpustakaan perlu mengembangkan layanan untuk dapat mengikuti dan mengimbangi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.
- Menurut artikel tentang “Peningkatan jumlah pengunjung perpustakaan melalui pengembangan layanan rekreasi” akan sangat bermanfaat jika konsep perpustakaan sebagai tempat rekreasi. Fungsi rekreasi akan mendorong pengembangan kegiatan yang terdapat pada perpustakaan secara luas dengan tetap mempertahankan esensi perpustakaan sebagai sumber informasi secara profesional. Perpustakaan sudah selayaknya peka terhadap tuntutan perubahan dalam realisasi pengembangan layanan perpustakaan kearah yang lebih dibutuhkan pengguna.
- Menurut simpulan dari artikel yang berjudul “Transformasi perpustakaan untuk generasi millennial menuju revolusi industri 4.0” perpustakaan sebaiknya tidak hanya menyediakan koleksi tetapi perpustakaan sudah siap dengan menyediakan fasilitas yang memadai sehingga menarik perhatian minat kunjung generasi millennial. Peran pustakawan sangat diperhatikan untuk dapat lebih berinovasi dan kreatif. Revolusi industri 4.0 adalah industri yang mulai menyentuh dunia virtual, membentuk konektivitas manusia, mesin dan data. Perpustakaan sudah selayaknya untuk mengembangkan sumber informasi dalam bentuk digital untuk dapat menjangkau seluruh lapisan pengguna melalui memberikan layanan terbaik dengan memanfaatkan teknologi.
- Menurut pembahasan dan hasil dari artikel yang berjudul “Strategi perpustakaan menerapkan literasi untuk meningkatkan

imajinasi, kreativitas, inovasi". Strategi yang dilakukan oleh kebanyakan perpustakaan masih berorientasi pada pemenuhan admisitratif sedangkan sebaiknya perpustakaan dapat melakukan strategi dalam imajinasi dan kreativitas dalam memberikan layanan literasi agar dapat menunjang keberhasilan gerakan literasi di perpustakaan.

Setelah melakukan penelitian dengan membaca dan menarik kesimpulan dari beberapa artikel terdahulu. Meningkatkan eksistensi perpustakaan dengan memberikan layanan yang berinovasi dan kreatif sangat dibutuhkan saat ini. Karena generasi millennial sangat akan merasa tertarik untuk mengunjungi perpustakaan dengan dapat menyediakan layanan informasi dengan hal baru. Dibutuhkan nya pengembangan digitalisasi dalam meningkatkan fasilitas-fasilitas yang dimiliki perpustakaan sangat membantu eksistensi perpustakaan saat ini.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah studi literatur. Jenis penelitian studi literatur ini adalah penelitian kepustakaan atau library research, dengan mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang bertujuan dengan objek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan, atau telaah yang dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah yang pada dasarnya bertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan.

Tahap studi literatur ini melakukan pencarian dengan mencari referensi teori yang relevan. Referensi tersebut berisikan tentang :

1. Strategi perpustakaan menerapkan literasi
2. Transformasi perpustakaan untuk generasi millennial
3. Meningkatkan minat kunjung di perpustakaan
4. Meningkatkan eksistensi perpustakaan di era global
5. Sistem layanan informasi di perpustakaan pada abad ke-21

Referensi ini dicari dari beberapa jurnal, artikel, laporan penelitian dan situs-situs di internet. Setelah melakukan pengumpulan data tahap selanjutnya



adalah menganalisa data sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dan terakhir menarik kesimpulan untuk dijadikan kesimpulan akhir pada penelitian dan saran.



## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah melakukan penelitian dengan menarik kesimpulan mengenai beberapa artikel dan penelitian terdahulu yang telah membahas mengenai fungsi rekreasi perpustakaan ternyata terdapat banyak cara untuk meningkatkan jumlah pengunjung perpustakaan dengan mengembangkan fungsi rekreasi perpustakaan ini. Perpustakaan dapat menjadi salah satu tempat yang menyediakan edukasi dengan cara berbeda. Tujuan meningkatkan pelayanan perpustakaan pada fungsi rekreasi disini bukan untuk menjadikan perpustakaan sebagai tempat rekreasi hiburan semata bagi para pengunjung. Karena pada dasarnya perpustakaan bukan tempat berekreasi untuk berwisata melainkan tempat atau sumber informasi yang dapat mengedukasi serta memberikan kebutuhan informasi yang sedang kita butuhkan. Maka dari itu tidak ada salahnya jika perpustakaan dapat meningkatkan beberapa layanan atau menyediakan fasilitas menarik demi memperluas eksistensi perpustakaan sehingga perpustakaan dapat memberikan layanan baru untuk memberikan edukasi atau informasi kepada pemustaka. Beberapa cara yang dapat direalisasikan pada perpustakaan dalam meningkatkan pelayanannya yaitu. Perpustakaan dapat memanfaatkan digitalisasi yang sudah banyak digunakan saat ini. Seperti yang telah kita ketahui sudah banyak industri yang memanfaatkan digitalisasi ini. Banyak perusahaan atau lembaga yang mengembangkan pelayanannya dengan menggunakan teknologi yang canggih termasuk juga perpustakaan maka tidak ada salahnya jika perpustakaan saat ini juga dapat memanfaatkan kembali teknologi sehingga dapat lebih meningkatkan kualitas pelayanannya. Perpustakaan dapat memberikan fasilitas terbaru dalam memberikan layanan sumber informasi kepada pemustaka yang bersifat rekreatif sehingga dapat menarik perhatian pengunjung perpustakaan. Fasilitas tersebut dapat berfungsi untuk mencari sumber informasi yang dibutuhkan pengguna secara inovatif dan kreatif sehingga selain dapat menjadi sumber informasi fasilitas tersebut juga dapat



memberikan fungsi rekreatif karena memiliki cara yang berbeda dalam memberikan informasinya secara digital. Selain memanfaatkan digitalisasi perpustakaan juga dapat meningkatkan fungsi rekreasi dengan cara lain yaitu dengan menata atau mendesain ulang interior dari perpustakaan itu sendiri. Banyak masyarakat yang berpendapat bahwa perpustakaan menjadi tempat yang membosankan karena memiliki tata ruang yang seperti perpustakaan pada umumnya terdapat beberapa jajaran rak buku, tempat membaca, dll. Maka dari itu perpustakaan dapat mencari ide menarik agar dapat menata ruang perpustakaan sebagai tempat yang menyenangkan dan nyaman sehingga perpustakaan dapat memberikan layanan kepada pengunjung dengan suasana yang berbeda. Tata ruang yang menarik mungkin juga dapat meningkatkan eksistensi perpustakaan karena selain dapat memberikan layanan yang berguna perpustakaan juga dapat menjadi tempat yang nyaman dan menyenangkan untuk dikunjungi. Mungkin beberapa perpustakaan sudah melakukan cara ini namun mengapa perpustakaan tersebut masih kurang dalam meningkatkan kunjungannya? Mungkin perpustakaan dapat melakukan promosi dengan menyebarkan iklan melalui media sosial apa kelebihan yang dimiliki perpustakaan tersebut. Sebenarnya masih banyak cara agar perpustakaan dapat meningkatkan eksistensinya. Dengan kemauan dan keinginan dari para pengelola perpustakaan sendiri yang harus menjalankan dan mengimplementasikan beberapa saran yang telah di sebutkan pada artikel ini.



## **KESIMPULAN**

Perpustakaan dapat meningkatkan eksistensinya dari segala aspek layanan termasuk dari segi fungsi rekreasi perpustakaan. Sudah sewajarnya perpustakaan harus terus bermanfaat bagi pengguna. Tidak ada salahnya perpustakaan mengembangkan eksistensi dalam memberikan layanan yang menarik kepada pengguna. Maka dari itu dengan meningkatkan fungsi rekreasi di perpustakaan ini diharapkan dapat meningkatkan minat kunjung pengguna dari semua kalangan anak, remaja dan dewasa. Meningkatkan fungsi rekreasi di perpustakaan ini bertujuan untuk menarik perhatian pengguna dari semua kalangan dalam memberikan layanan informasi yang baru. Perlu diketahui perpustakaan bukan untuk tempat rekreasi namun bisa menjadi tempat yang menyenangkan untuk memberikan edukasi dari informasi-informasi yang dimiliki perpustakaan. Memberikan edukasi kepada masyarakat adalah salahsatu hal terpenting untuk perpustakaan sehingga perpustakaan perlu selalu memperhatikan tingkat pelayanan yang sudah diberikan. Harus terus melakukan evaluasi agar perpustakaan tetap eksis dan berguna untuk mencerdaskan kehidupan bangsa indonesia.

## **Saran**

Perpustakaan dapat mulai memikirkan bagaimana cara menyediakan fasilitas untuk memberikan layanan dalam memberikan informasi secara menarik agar menarik minat kunjung. Saat ini teknologi yang semakin canggih dapat digunakan ataupun dimanfaatkan untuk mengembangkan faasilitas pemberian layanan di perpustakaan. Perpustakaan akan lebih baik jika dapat memberikan layanan terbaru secara digitalisasi dan memiliki fungsi rekreatif sehingga generasi millennial pun merasa tertarik untuk mengunjungi perpustakaan. Perpustakaan juga dapat mulai medesain ulang ruangan perpustakaannya sehingga dapat menarik



perhatian pengunjung sesuai dengan jaman sekarang dimana pengunjung atau masyarakat lebih mementingkan estektika ruangan untuk dikunjungi.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Damayanty. (2016). Sistem Layanan Informasi Di Perpustakaan Pada Abad Ke-21. In *EduLib* (Vol. 2, Issue 1).  
<https://doi.org/10.17509/edulib.v2i1.2262>
- Ananda, M. F., S. Komarudin, Y. T., & Agustina, S. (2018). Penilaian Pemustaka Terhadap Fungsi Rekreasional Perpustakaan Khusus Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi. *EduLib*, 7(2), 82–92.  
<https://doi.org/10.17509/edulib.v7i2.9391>
- Fauzi, L., Dewi, L., & Hadiapurwa, A. (2017). Implementation of Edu-Tourism Program in Museum Asia Afrika Library. *EduLib*, 6(1).  
<https://doi.org/10.17509/edulib.v6i1.5006>
- Hasanah, U. (2010). EKSISTENSI PERPUSTAKAAN DALAM ERA GLOBAL Oleh: *Visi Pustaka: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia*, 12(1), 1–4.  
<https://www.perpusnas.go.id/magazine-detail.php?lang=en&id=8137>
- Khadijah, C. (2019). Transformasi perpustakaan untuk generasi millennial menuju revolusi industri 4.0. *IQRA': Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi (e-Journal)*, 12(2), 59.  
<https://doi.org/10.30829/iqra.v12i2.3983>
- Laksmi, L. (2020). Strategi Perpustakaan Menerapkan Literasi Untuk Meningkatkan Imajinasi, Kreativitas, Inovasi. *Alfuad: Jurnal Sosial Keagamaan*, 4(1), 12.  
<https://doi.org/10.31958/jsk.v4i1.1957>
- Muharam, R. S. (2019). Inovasi Pelayanan Publik Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Di Kota Bandung. *Decision: Jurnal Administrasi Publik*, 1(01), 39.  
<https://doi.org/10.23969/decision.v1i01.1401>
- Rochmah, E. A. (n.d.). Erma Awalien Rochmah. *Pengelolaan Layanan Perpustakaan*, 04(46), 277–292.
- Saleh, A. (2005). Pendayagunaan Layanan Perpustakaan Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 4(2), 31–39.
- Studi, P., Perpustakaan, I., Budaya, F. I., & Diponegoro, U. (2013). *PELAKSANAAN FUNGSI REKREATIF PADA LAYANAN RUANG BELAJAR MODERN DI PERPUSTAKAAN PROVINSI JAWA TENGAH* Nurkumala Sari , *Tri Wahyu Hari Murtiningsih \* Abstrak*. 2.
- Susanti, D. A. (2018). Library, the defender of indonesian lieracy culture. *EduLib*, 8(2), 180–193.
- Suyatno. (2015). Peningkatan Jumlah Pengunjung Perpustakaan Melalui Pengembangan Layanan Rekreasi: Creative Service To Increase The Number of Library Users. *Pusat Penelitian Dan Pengembangan Perikanan Budidaya*, 20, 43–47.