

## *Educational Film Screening as an Innovation for Padang Panjang City Library Services*

Cut Afrina<sup>1</sup>, Bustamin<sup>2</sup>, Saifuddin Rasyid<sup>3</sup>, Iwin Ardyawin<sup>4</sup>, Adripen<sup>5</sup>, Rahma Fira Yendri<sup>6</sup>, Khofifah<sup>7</sup>

<sup>1,2,5,6,7</sup> Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, Indonesia. E-mail: [cutafrina@iainbatusangkar.ac.id](mailto:cutafrina@iainbatusangkar.ac.id)

<sup>3</sup> Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia. E-mail: [Saifuddin.rasyid@ar-raniry.ac.id](mailto:Saifuddin.rasyid@ar-raniry.ac.id)

<sup>4</sup> Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia. E-mail: [iwinardyawin@gmail.com](mailto:iwinardyawin@gmail.com)

|  |   |
|--|---|
| <b>ARTICLE INFORMATION</b>   | <b>ABSTRACT</b>   |
| <p><b>Submitted:</b> 2021-09-30<br/> <b>Review:</b> 2020-10-09<br/> <b>Review:</b> 2021-11-04<br/> <b>Accepted:</b> 2021-12-14<br/> <b>Published:</b> 2021-12-18</p> | <p>Inovasi layanan perpustakaan merupakan tuntutan zaman yang harus diakomodir dan diwujudkan dalam bentuk kebijakan program atau kegiatan yang dapat direalisasikan agar dapat meningkatkan kunjungan perpustakaan, pada akhirnya memberikan kontribusi peningkatan indeks literasi. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis inovasi bioskop sebagai wahana baru di Perpustakaan Padang Panjang. Metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dengan sumber data wawancara dan dokumentasi. Kemudian analisis data berdasarkan Analisis Interactive Model dari Miles &amp; Humberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemutaran film edukasi di bioskop perpustakaan Padang Panjang dapat memicu peningkatan kunjungan masyarakat ke perpustakaan dan film-film edukasi yang paling banyak peminatnya adalah film Surau dan Silek, disusul dengan film Kisah Rasulullah dan Pengemis Buta Yahudi serta Sepatu Dahlan.</p> |
| <b>KEYWORDS</b>  |   |
| Inovasi; Bioskop; Film Edukasi<br><i>Innovation; Cinema; Educational Film</i>  |   |
| <b>CORRESPONDENCE</b>  |   |
| <a href="mailto:cutafrina@iainbatusangkar.ac.id">cutafrina@iainbatusangkar.ac.id</a>   |   |

### **PENDAHULUAN**

Indonesia merupakan negara dengan tingkat literasi yang rendah. Merujuk hasil survei yang dilakukan oleh *Program for International Student Assesment (PISA)* yang dirilis oleh *Organization for Economic Coperation and Development (OECD)* Tahun 2019 berada pada rangking 62 dari 70 negara. (Utami, 2021), Diperkuat hasil kajian Perpunas tahun 2020 bahwa minat baca Indonesia berada

angka 55,74 atau kategori sedang. (Harususilo, 2021), Kendati, Indeks Minat Baca memberikan kontribusi dalam pencapain Indeks Pembangunan Manusia (IPM) yang beberapa tahun terakhir mengalami peningkatan meskipun sedikit yaitu IPM Nasional tahun 2020 berada pada angka 71,94, IPM Sumatera Barat tahun 2020 berada di angka 72,38 dan IPM Kota Padang Panjang dengan angka 77,93.

Dalam rangka untuk meningkatkan indeks minat baca (literasi) maka peran penting perpustakaan memiliki posisi yang sangat strategis. Meskipun selama ini terjadi berbagai stigma dari masyarakat kepada perpustakaan bahwa pelayanan perpustakaan yang tidak responsif, tidak ramah, tempat yang sunyi, sepi dan lain sebagainya. Oleh karena itu, perpustakaan dituntut untuk melakukan inovasi pelayanan bagi pemustaka agar stigma tersebut tidak lagi muncul ke permukaan. Inovasi pelayanan sangat diperlukan untuk menentukan kualitas pelayanan yang baik serta dapat memuaskan bagi masyarakat pengguna jasa dan juga dapat memenuhi standar pelayanan publik, sebab inovasi mendukung pencapaian efektivitas kinerja dalam sektor publik (Coule & Patmore, 2013). Berdasarkan hal demikian maka perpustakaan Kota Padang Panjang jika mau melakukan pelayanan atau meningkatkan kunjungan maka harus melakukan inovasi sehingga masyarakat nyaman datang ke perpustakaan.

Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 pasal 1 tentang Perpustakaan menyebutkan bahwa perpustakaan memiliki fungsi diantaranya pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka, untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Pada pasal 1 tersebut jelas bahwa salah satu fungsi perpustakaan adalah sebagai wahana rekreasi bagi pemustaka (Sugiarto, E. & Priyanto, 2020). Maka perpustakaan dituntut untuk memberikan manajemen layanan menjadi

lebih dinamis dan kreatif untuk pengembangan wahana rekreasi di perpustakaan (Ibrahim, 2014). Perpustakaan harus mengembangkan fungsi rekreatif agar pemustaka dapat menjadikan perpustakaan sebagai salah satu tempat yang menarik untuk berekreasi di perpustakaan (Devismayasari, N., & Prasetyawan, 2015).

Perpustakaan Pandang Panjang telah melakukan inovasi dengan membuat Bioskop mini disalah satu ruangan di perpustakaan. Tentu hal ini menjadi wahana baru bagi masyarakat untuk mengisi waktu luang untuk menikmati pertunjukkan film. Dimana ketika menonton film di bioskop maka perhatian akan terfokus ke pada alur cerita film yang diputar di bioskop. Bioskop menjadi alternatif untuk menghilangkan kejenuhan dan tempat rekreasi. Maka dari itu bioskop harus di design yang mendukung kenyamanan bagi masyarakat yang ingin menonton di bioskop.

Bioskop pada era modern merupakan salah satu fasilitas hiburan yang banyak dipilih untuk memenuhi kebutuhan masyarakat urban untuk rekreasi, sosialisasi, dan aktualisasi diri (*lifestyle*) (Andrianawati et al., 2019). Bioskop merupakan salah satu media hiburan yang murah dan populer serta memiliki pengaruh besar terhadap masyarakat (Putri, 2015). Bioskop saat ini menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat, bioskop juga sudah dilengkapi dengan fasilitas pendukung yang bersifat rekreatif (Hadi, 2017). Pada zaman yang modern sekarang, perkembangan dunia

perfilman sudah berkembang dengan cepat. Ini dapat dilihat dari banyaknya dunia perindustrian perfilman yang menghasilkan film-film yang bermutu (Hutahaean & Purba, 2016). Film adalah media elektronik paling tua dari media lainnya, film juga sudah menunjukkan hasil gambar-gambar hidup seolah-olah memindahkan realitas ke atas layar besar (Rikarno, 2019). Menonton film adalah sebuah *trend* di kalangannya, baik menonton film di bioskop (Rikarno, 2015). Ini dapat dilihat dari animo masyarakat yang ingin menyaksikan film-film tersebut digedung bioskop (Hutahaean & Purba, 2016). Sehingga perpustakaan dengan wajah baru untuk merubah suasana menjadi lebih *enjoy* dan dilengkapi layanan yang kreatif untuk memenuhi kebutuhan pemustaka (Krismayani, 2017).

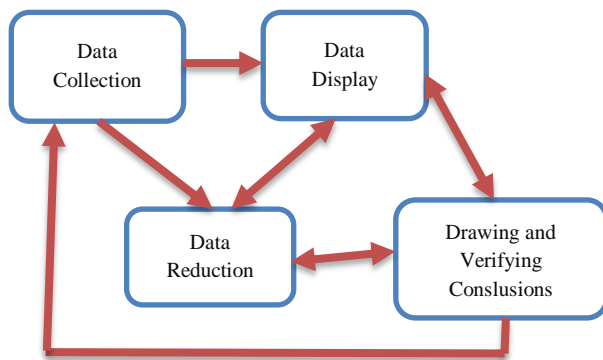
Pengembangan fungsi dari perpustakaan untuk mengembangkankan fungsi rekreasi di perpustakaan. Sehingga di design bioskop di perpustakaan sebagai wahana untuk rekreasi perpustakaan dan juga untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Dengan memutar film-film yang bisa memenuhi kebutuhan dari masyarakat pada masa modern sekarang dan masyarakat bisa menonton secara gratis di perpustakaan. Fenomena tersebut kemudian menimbulkan pertanyaan; bagaimana relasi antara perpustakaan dan bioskop, dan bagaimana kosenkuensinya dari penyatuan keduanya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif (Walidaini et

al., 2018) (Permana et al., 2019) (Nizomi, 2018) (Misrawati., 2020). Menurut Sugiyono penelitian deskriptif bertujuan mendeskripsikan suatu keadaan dengan apa adanya, sehingga dikatakan bahwa penelitian deskriptif kualitatif berusaha menjelaskan secara rinci dan apa adanya tentang suatu fenomena tertentu dalam bentuk kata-kata atau Bahasa (Saufa, A. F. & Wahyu, 2017).

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan kepala perpustakaan, pustakawan, staf perpustakaan dan pemustaka di Perpustakaan dan Kearsipan Kota Pandang Panjang. Dokumentasi di dapatkan pada waktu pemutara film di bioskop dan data statistik pengunjung yang menonton di bioskop Perpustakaan dan Kearsipan Kota Pandang Panjang. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan data yang dikumpulkan dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Analisis data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis Miles dan Humberman. Dimana data yang sudah terkumpul diolah dan pengolahan data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, berikut model *Analysis Interactive*;



Gambar 1.  
Analisis Interactive Model dari Miles & Humberman (1994: 12)

Berdasarkan gambar di atas, secara umum analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui data dalam penelitian ini dilakukan melalui tahapan sebagai berikut; (a) mencatat semua temuan fenomena di lapangan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi; (b) menelaah kembali catatan hasil pengamatan, wawancara, dan studi dokumentasi serta memisahkan data yang dianggap penting dan tidak penting, pekerjaan ini diulang kembali untuk memeriksa kemungkinan kekeliruan klasifikasi; (c) mendeskripsikan data yang telah diklasifikasikan dengan memperhatikan fokus dan tujuan penelitian; dan (d) membuat analisis akhir dalam bentuk laporan hasil penelitian (Ilyas, 2016).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perpustakaan umum di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang berperan penting untuk mengembangkan fungsi dari perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Dalam memenuhi kebutuhan tersebut maka Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang

Panjang membuat inovasi dengan memberikan nuansa baru di era modern untuk memberikan suasana baru untuk pemustakanya dengan membuat ruang bioskop di perpustakaan.

Bioskop di Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang bertujuan untuk memenuhi fungsi ketiga perpustakaan yaitu fungsi rekreasi. Oleh karena itu, adanya bioskop ini juga dapat memenuhi kebutuhan bagi pemustaka. Sehingga perpustakaan mampu mentramisikan untuk memenuhi kebutuhan setiap pemustakanya. Bioskop di Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang memutarakan film-film yang sesuai dengan kebutuhan pemustaka dan juga di sesuaikan dengan umur dari pemustaka tersebut.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia. Oleh karena itu agar tidak tertinggal dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian, terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor kehidupan manusia. Salah satu faktor tersebut adalah media film, karena dengan adanya media film dapat membantu pemerintah dalam menyampaikan pesan moral serta lebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh masyarakat. Film memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. Sehubungan dengan hal itu, peran film sangat dibutuhkan bagi masyarakat dimana

dalam perkembangannya saat ini film bukan lagi dipandang sekendar alat tontonan tetapi juga merupakan bagian yang integral dalam pendidikan dan kehidupan.

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang dalam rangka mencerdaskan kehidupan anak bangsa menjadikan media film menjadi salah satu komponen untuk hal itu. Film juga menjadi salah satu medium komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan. Selain itu, film juga memiliki kelebihan dalam mempengaruhi penontonnya, seperti menimbulkan emosi penonton, penonton seakan-akan terlibat dalam film tersebut, dan lainnya (Simatupang, 2016).

Wahjuwibowo dalam (Hanum, 2021) mengemukakan bahwa salah satu media promosi yang efektif mempengaruhi pasar sasaran yaitu film. Film merupakan media artistik yang sanggup memainkan ruang dan waktu, mengembangkan maupun mempersempit batasan-batasan, merepresentasikan dunia nyata bahkan khayal untuk membuat para penonton terbawa ke dalam alur cerita yang ditampilkan. Sebagai media baru, film memberikan beberapa kelebihan dibandingkan beberapa media promosi lainnya karena pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh produser ditunjukkan secara audio dan visual yang akan menimbulkan emosional sehingga penonton dapat terbawa perasaan dan pengalaman berdasarkan simbol-simbol dan pesan yang disampaikan. Selain itu, film juga memiliki segmentasi pasar yang jelas

berdasarkan genre-nya, sehingga berpotensi memberi dampak yang luas dan respon yang sesuai dengan harapan si produser. Film juga mampu menyampaikan pesan dengan baik melalui pilihan karakter yang menarik dan bervariasi, tema cerita yang seru, latar belakang dan pengemasan yang lebih realistis seperti kehidupan sehari-hari. Meskipun dikemas dalam bentuk animasi film masih tetap menjadi pilihan favorit banyak orang, jadi tak sedikit juga lembaga atau instansi yang memanfaatkan film sebagai salah satu bentuk media promosi untuk menarik minat target pasarnya.

Kemudian dalam penelitian Sutarsyah, menambahkan bahwa film animasi juga sebagai media promosi perpustakaan. Disini dapat kita pahami bahwa promosi perpustakaan bisa dilakukan dengan cara memanfaatkan film animasi sebagai media layanan digital di perpustakaan yang lebih interaktif dan mudah dipahami oleh pemustaka. Tujuannya agar perpustakaan sebagai media layanan informasi dapat menarik lebih banyak peminat untuk berkunjung ke perpustakaan. Pembahasan tentang dampak teknologi informasi dan multimedia sebagai sarana promosi di perpustakaan dan deskripsi beberapa produk film multimedia yang dihasilkan perpustakaan dengan content yang berbeda, hal ini terkait dengan fungsi perpustakaan sebagai tempat rekreasi dan sumber pengetahuan. Diharapkan dengan pembuatan film multimedia ini fungsi perpustakaan sebagai tempat rekreasi menjadi tempat yang menyenangkan untuk mendapatkan

dan berbagi informasi, sehingga dapat mengajak lebih banyak pemustaka berkunjung dan memanfaatkan perpustakaan (Nihayati et al., 2020).

Pendapat di atas di perkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurhandini tentang Dinas Perpustakaan Umum dan Arsip Daerah Kota Malang merupakan salah satu perpustakaan umum yang memiliki ruang baca anak. Dengan motto “layanan sepenuh hati”, ruang baca anak memberikan layanan khususnya untuk kunjungan berkelompok. Penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya inovasi layanan, ruang baca anak dapat mengoptimalkan layanan yang diberikan pada kunjungan berkelompok. Selain itu, statistik jumlah kunjungan juga meningkat (Nurhandini, 2020). Dimana dalam penelitian (Gugat et al., 2020) melihat bahwa film merupakan karya seni yang dikerjakan secara kolektif, salah satunya adalah film edukasi.

Film Edukasi merupakan media pembelajaran atau sebuah alat yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada orang lain, yang dimaksud film sebagai media pembelajaran, film dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan-pesan bahasa tertentu agar orang yang melihat film tersebut bisa bertambah ilmunya, terutama pengetahuan-pengetahuan baru dan bertambahnya kosa kata baru dan juga dijelaskan tentang pengertian media pembelajaran, ciri-ciri film yang cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran

bahasa serta pemanfaatan media massa untuk belajar di perpustakaan (Jamaika, 2018).

Dari pernyataan di atas dapat kita simpulkan bahwa untuk meningkat minat pengunjung perpustakaan, maka perpustakaan perlu adanya kontribusi baru dari segi layanan, dalam hal ini dapat dilihat pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang yang sudah melakukan kontribusi baru dengan memberikan layanan berkaitan dengan pemutaran film edukasi pada perpustakaan tersebut.

Dimana media film merupakan bagian dari media pembelajaran, sehingga diharap para siswa/masyarakat dapat lebih mudah menangkap materi ataupun pesan yang disampaikan lewat pemutaran film tersebut. Film juga bersifat edukatif yang mampu menghibur sehingga dapat dengan mudah menyampaikam hal-hal yang positif dan mampu merubah tatanan kehidupan dan pendidikan manusia.

Pihak Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang, mengemukakan bahwa lewat media film yang ada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan bersama dengan Forum Penggiat Literasi (FPL) dan Ikatan Pustakawan Indonesia (IPI) Kota Padang panjang telah menggelar 57 kali nonton bareng selama tahun 2019, baik itu bersama warga maupun siswa sekolah. Kegiatan ini didahului dengan *memorandum of understanding (MoU)* dengan seluruh instansi yang menjadi sasaran.

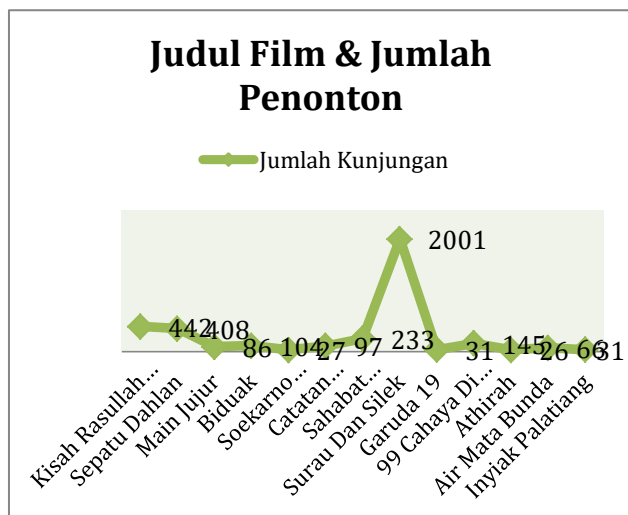
Data dari Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang, adapun maksud dan tujuan kegiatan nonton bareng film edukasi ini adalah mengusahakan agar sebanyak mungkin warga masyarakat dapat memperoleh informasi (pengetahuan), sehingga dengan menonton dan mendapat informasi itu masyarakat akan menjadi masyarakat yang cerdas, kreatif dan dinamis. sasaran kegiatan nonton secara bersama-sama film edukasi ini adalah seluruh warga kota Padang Panjang sebanyak 53.693 ribu jiwa, yang terdiri atas; 1) 2 Kecamatan, 2) 16 Kelurahan, 3) 18 Taman kanak-kanak (TK), 4) 41 Sekolah Dasar (SD), 5) 16 Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP), 6) 20 Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA), 7) 6 Perguruan Tinggi (PT), 8) Komunitas, dan 9) Organisasi masyarakat lainnya.

Data di atas dapat di analisis, dari sasaran kegiatan di atas dari 53.693 ribu jiwa yang menonton film edukasi yang dilaksanakan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang pada tahun 2019 adalah sebanyak 3.541 ribu jiwa, jadi jumlah tersebut dapat dilihat persentase dari keseluruhan jumlah masyarakat Padang Panjang yang menonton film edukasi pada tahun 2019 adalah sebesar 6.6 % dari 53.693 jumlah jiwa keseluruhan masyarakat padang Panjang. Sehingga sisanya sebesar 93.4% dari 53.693 masih belum menonton film edukasi di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan.

Hasil data dari Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang uraian di atas dapat dijabarkan sebagai berikut; Dari 18

Taman Kanak-Kanak (TK) yang menonton film edukasi pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan adalah 629 orang, sedangkan dari 41 Sekolah dasar (SD) ada 538 orang siswa, selanjutnya 16 Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) ada 151 orang siswa yang menonton film edukasi, Kemudian 20 Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) ada 150 orang siswa yang menonton film edukasi, dan masyarakat umum ada 2.214 orang yang menonton film edukasi di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan. Sedangkan guru sebagai pendamping siswa TK berjumlah 30 orang guru, tingkat SD 22 orang guru, tingkat SMP 13 orang guru, dan tingkat SMA 7 orang guru.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa yang paling tinggi peminat untuk menonton film edukasi di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan adalah tingkat masyarakat umum ada 2214 orang, sedangkan yang rendah minatnya adalah tingkat guru SMA hanya 7 orang menonton film edukasi. Namun jika kita lihat jumlah kunjungan berdasarkan judul film dan jumlah penonton bisa di lihat pada gambar berikut:



Gambar Grafik 1  
Judul Film dan Jumlah Penonton Film Edukasi  
Tahun 2019

Berdasarkan gambar grafik tersebut sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa film edukasi yang paling banyak peminatnya adalah menonton film edukasi yang di putar di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang film “Surau dan Silek” yang paling banyak peminatnya, dimana Surau (tempat ibadah) dan Silek (silat), dalam hal ini dapat dipahami bahwa pemutaran film tersebut memberikan inovasi dalam merefleksikan nilai kearifan lokal budaya Minangkabau, sebagai identitas prinsip hidup masyarakat Minangkabau belandaskan *Adat Bersendi Syarak, Syarak Bersendi Kitabullah* yang masih dipertahankan oleh masyarakat Minangkabau. Sehingga film ini memberikan nilai-nilai penerapan Agama Islam sebagai landasan dalam sebuah kehidupan di Minangkabau.

Upaya pemutaran film edukasi film “Surau dan Silek” ini merupakan sebagai salah satu upaya dalam pengenalan budaya

Minangkabau pada generasi milenial sekarang. Upaya ini memberikan apresiasi dan atusias yang sangat tinggi dari masyarakat di Kota Padang Panjang. Hal ini dapat dilihat dari peminat yang cukup tinggi pada pemutaran film tersebut. Analisis ini didukung oleh penelitian sebelumnya (Fardila, 2020) berkaitan dengan kultur budaya Minangkabau. Dimana dengan adanya pemutaran film menjadi salah satu cara kreatif untuk menyajikan informasi (Sucipto & Kadafi, 2020).

Kemudian film Kisah Rasulullah dan Pengemis Buta Yahudi serta Sepatu Dahlan. Berdasarkan hasil wawancara peneliti disebabkan karena film Surau dan Silek merupakan salah satu film edukasi yang menceritakan tentang budaya Minangkabau yang sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak milenial sekarang. Jadi untuk melestarikan budaya tersebut dapat mengingatkan nilai-nilai budaya yang ada pada masa dulu di Ranah Minangkabau, sehingga film ini menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak milenial sekarang untuk tetap mengingat sejarah dari budaya minang.

Film adalah salah satu alat paling efektif yang digunakan untuk menyebarkan ide dan melibatkan orang dalam refleksi tentang peristiwa dan filosofi kehidupan. Oleh karena itu, film sangat berpengaruh saluran untuk belajar siswa. Siswa senang menonton film, meniru karakter film dan dapat mempelajari bahasa dan konsep ilmiah melalui film. Di lembaga pendidikan tinggi, khususnya dalam



pendidikan guru, studi psikologi dan studi tentang sejarah, film sering digunakan dan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran siswa. Artikel singkat ini mengeksplorasi dampak dari sebuah film yang diprakarsai oleh penulis film Abhijat Joshi dan sutradara Raj Kumar Hirani, diproduksi oleh Vidhu Vinod Chopra dan dirilis pada 2009. Film tersebut, *Three Idiots*, merupakan hasil kerja bersama para pembuat film dan pakar pendidikan (Hussain & Ahmad, 2016).

Kemudian Mungur dalam penelitian menyatakan bahwa menggunakan film untuk mempromosikan pemahaman sejarah bukanlah fenomena baru. Namun, penggunaan seperti itu menghadirkan kesulitan ketika berhadapan dengan sejarah non-Barat, karena perhatian yang memadai harus diberikan untuk tidak menimbulkan kesalahpahaman sejarah dan penguatan stereotip. Sebagian besar penelitian pada pengajaran dengan pusat film pada produksi Hollywood yang biasanya mewujudkan perspektif Barat. Masalahnya diperparah oleh fakta bahwa buku teks yang digunakan di ruang kelas Amerika hanya menawarkan presentasi terbatas tentang peristiwa penting dalam sejarah Tiongkok modern seperti Tiongkok Perang Saudara, Lompatan Jauh ke Depan, dan Revolusi Kebudayaan. Oleh karena itu, guru dapat sangat manfaat dari penggunaan bahan latar belakang tambahan untuk mengajarkan konten ini secara lebih efektif. Menggunakan penelitian yang ada tentang film di dalam kelas, makalah ini secara

singkat mengeksplorasi sejarah yang ditampilkan dalam beberapa film Tiongkok populer, dengan fokus khusus pada *To Live* karya Zhang Yimou. Ini membahas bagaimana penggunaan film ini khususnya dapat digunakan untuk membantu siswa dalam membangun pengetahuan dan pemahaman sejarah tentang Cina. (Mungur, 2011).

Jika pedagogi telah menjadi salah satu model pedagogi publik tersebut adalah film. Dalam artikel ini, saya berpendapat bahwa film tidak hanya menyediakan ruang pedagogis yang membuka 'kemungkinan interpretasi sebagai intervensi', mereka juga memperjelas kebutuhan akan bentuk-bentuk literasi yang membahas cara-cara yang sangat politis dan pedagogis di mana pengetahuan, praktik, wacana, gambar dan nilai-nilai dibangun dan memasuki kehidupan kita. Inti dari artikel ini adalah keyakinan bahwa penurunan kehidupan publik menuntut agar kita menggunakan film sebagai cara untuk mengangkat pertanyaan yang semakin hilang dari kekuatan hubungan pasar, komersialisasi dan privatisasi. Sebagai peluang untuk pendidikan kewarganegaraan dan keterlibatan publik mulai menghilang, film mungkin menyediakan salah satu dari sedikit media yang tersisa yang memungkinkan percakapan yang menghubungkan politik, pengalaman pribadi, dan kehidupan publik dengan masalah sosial yang lebih besar. Tidak hanya apakah perjalanan film lebih sebagai bentuk pedagogis dibandingkan dengan bentuk populer lainnya seperti televisi? musik populer,

tetapi film membawa semacam bobot pedagogis yang tidak dimiliki media lain. Sebagai elemen klasik dari budaya layar, film menawarkan cara untuk memikirkan kembali pentingnya budaya politik dan pedagogi publik sebagai inti dari apa artinya menjadikan politik lebih pedagogis dan pedagogis lebih politis (Giroux, 2011).

Dari film-film hasil penelitian di atas dapat kita pahami bahwa banyak film yang mengandung unsur edukasi untuk menunjang program pendidikan yang dilakukan di sekolah. Hal ini membuktikan bahwa program pemutaran film edukasi di Perpustakaan Padang Panjang dapat mendukung proses belajar bagi peserta didik. Dimana disini peneliti lebih spesifik mengkaji unsur edukasi pada Film Surau dan Silek yang menjadi daya tarik bagi pemustaka di Perpustakaan Padang Panjang.

Film Surau dan Silek sebagai film edukasi yang cocok untuk ditonton oleh semua kalangan, karena film tersebut memberikan pesan dari berbagai aspek seperti, aspek persahabatan, kekeluargaan, sampai dengan nilai solidaritas diantara masyarakat yang sangat kental dalam unsur film tersebut. Disini kita juga bisa melihat bahwa sejauh manapun seseorang merantau dan sukses di negeri orang, tetap akan kembali ke kampung halaman.

Unsur budaya dalam film Surau dan Silek juga merupakan gabungan dua unsur budaya yang sangat erat kaitannya dengan budaya masyarakat Minangkabau. Selain menanamkan nilai-nilai agama pada anak-anak

juga membentuk mereka untuk bisa menjaga diri dengan belajar ilmu silek.

Film Surau dan Silek juga dapat sekaligus mempromosikan nilai-nilai budaya dan keindahan alam dari Sumatera Barat. Ditambah lagi bahasa yang digunakan dalam film tersebut ada Bahasa Minang yang memberikan daya tarik tersendiri bagi penonton.

Sedangkan film Kisah Rasulullah dan Pengemis Buta Yahudi merupakan film yang menampilkan unsur edukasi terhadap ahklak yang dicerminkan dalam film tersebut, dimana kisah Rasulullah, meskipun Rasulullah selalu dihina dan dikatakan sebagai orang gila oleh seorang pengemis Yahudi, akan tetapi Rasulullah tetap saja mendekatinya dan memberi tanpa ada rasa dendam sedikitpun dari Rasulullah terhadap Pengemis Yahudi tersebut.

Film ini sangat disukai oleh anak-anak tingkat taman kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD) dan juga tingkat sekolah menengah pertama (SMP) karena pesan yang disampaikan dari film ini sangat baik untuk pembentukan karakter bagi siswa-siswa maupun masyarakat yang menonton. Selain itu, film ini juga memberikan pelajaran bahwa kita sebagai manusia harus selalu baik terhadap siapa saja bahkan terkadang ada juga orang yang tidak menyukainya. Namun kesabaran dari sifat mulia yang dilakukan Rasulullah memberikan penyesalan bagi Pengemis Yahudi yang selalu menghina Rasulullah.

Kemudian film edukasi yang paling diminati di perputaran film di Perpustakaan dan

Kearsipan Kota Padang Panjang, film ini memang memiliki daya tarik tersendiri bagi pemustaka yang menonton, karena film ini menceritakan tentang semangat seorang Dahlan untuk sekolah biarpun harus berjalan kaki.

Film ini cocok sebagai salah satu film motivasi bagi anak-anak, film Sepatu Dahlan juga menjadi film yang banyak diminati oleh anak-anak tingkat kanak-kanak (TK), dan Sekolah Dasar (SD).

## **PENUTUP**

Perpustakaan memiliki fungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Fungsi perpustakaan sebagai wahana rekreasi telah diterapkan pada Perpustakaan di Kota Padang Panjang dengan membuat suatu wahana melalui bioskop dengan memutar film-film edukasi dan terbukti mampu meningkatkan kunjungan perpustakaan diberbagai kalangan mulai dari anak sekolah, guru dan terbesar dari masyarakat umum. Sedangkan film-film edukasi yang paling banyak peminatnya adalah film Surau dan Silek, disusul dengan film Kisah Rasulullah dan Pengemis Buta Yahudi serta Sepatu Dahlan.

Inovasi yang dilakukan Perpustakaan Padang Panjang patut diberikan apresiasi dan tetap selalu memperbaiki layanannya dan diharapkan kedepan dilakukan inovasi-inovasi terbaru misalnya dengan konsep library and café agar pengunjung semakin tertarik

keperpustakaan bukan hanya untuk membaca buku tapi bisa baca buku sambil ngopi.

Pemutaran film edukasi di Perpustakaan umum di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang menjadi sebuah upaya inovasi baru untuk meningkatkan literasi bagi masyarakat di Kota Padang Panjang, dimana dengan pemutaran film edukasi tersebut mampu meningkatkan kualitas pembelajaran literasi budaya lokal masyarakat Minangkabau melalui media Film.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Penelitian ini mendapat dukungan dari pihak Perpustakaan umum di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang yang telah memberikan data untuk pemutaran film edukasi sebagai inovasi layanan perpustakaan Kota Padang Panjang.

## **KEPUSTAKAAN**

Andrianawati, A., Anwar, H., Fidinillah, A., & Goestien, C. S. (2019). Studi Komparasi Desain Meubel Ruang Tunggu Terhadap Kenyamanan Pengunjung Bioskop XXI Bandung Indah Plaza Dengan CGV Bandung Elektronik Center. *Arsir*, 2(2), 80. <https://doi.org/10.32502/arsir.v2i2.1300>

Coule, T., & Patmore, B. (2013). *Institutional Logics , Institutional Work , and Public Service Innovation In Non-Profit*. 91(4), 980–997. <https://doi.org/10.1111/padm.12005>

- Devismayasari, N., & Prasetyawan, Y. Y. (2015). Pemenuhan Kebutuhan Rekreasi Pemustaka Di Kantor Perpustakaan Dan Arsip Daerah Kota Salatiga. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 4(3), 171–180. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/9737>
- Fardila, I. (2020). Penciptaan Film Baban Gala : Representasi Ekspresi. *Melayu Arts And Performance Journal*, 3(1), 62–73.
- Giroux, H. A. (2011). Breaking into the movies: Public pedagogy and the politics of film. *Policy Futures in Education*, 9(6), 686–695. <https://doi.org/10.2304/pfie.2011.9.6.686>
- Gugat, T. D., Sulaiman, S., & Nazar, S. (2020). Penciptaan Film “Wayang Padang” Dengan Pendekatan French New Wave. *Melayu Arts and Performance Journal*, 2(2), 212. <https://doi.org/10.26887/mapj.v2i2.976>
- Hadi, R. (2017). Perancangan bioskop di kota pontianak dengan fasilitas pendukung yang rekreatif. *Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, 5(September 2017), 13–25.
- Hanum, A. N. L. (2021). Strategi promosi perpustakaan: Film animasi sebagai media edukasi bagi pemustaka. *Informatio: Journal of Library and Information Science*, 1(2), 121–146.
- Harususilo, Y. E. (2021). *Kepala Perpunas: Indeks Kegemaran Baca Indonesia 2020 Masuk Kategori Sedang*. Kompas.Com.
- Hussain, S., & Ahmad, N. (2016). The impact of the Indian movie, Three Idiots (2009) on attitudes to education. *Research in Drama Education*, 21(2), 242–246. <https://doi.org/10.1080/13569783.2016.1155439>
- Hutahaeon, J. & Purba, E. A. (2016). Rancangan Bangun E-Ticket Bioskop Dengan Metode Waterfall Berbasis Web. *Riau Journal Of Computer Science*, 2(2), 51–58.
- Ibrahim, A. (2014). Konsep Dasar Manajemen Perpustakaan Dalam Mewujudkan Mutu Layanan Prima Dengan Sistem Temu Kembali Informasi Berbasis Digital. *Desember*, vol.2(No.2), 129–138. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/khizanah-al-hikmah/article/download/147/113>
- Ilyas. (2016). Pendidikan Karakter Melalui Homeschooling. *Journal of Nonformal Education*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/jne.v2i1.5316>
- Jamaika, H. (2018). *Penerapan Layanan Informasi Dengan Media Film Edukasi Terhadap Pengetahuan Seks Bebas Pada Peserta Didik Kelas XI IPS 2 Sma Negeri 15 Bandar Lampung*.
- Krismayani, I. (2017). Menggagas Wajah Baru Perpustakaan Umum Menjadi Perpustakaan Taman Pintar dan Kreatif. *Anuva*, 1(1), 61.

<https://doi.org/10.14710/anuva.1.1.61-69>

Misrawati., & S. (2020). Transformasi Bujang Gadih At Randai's Show Teluk Kuantan, Provinsi Riau. *Ekpresi Seni. Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 22, 46–58.

Mungur, A. (2011). Chinese Movies and History Education: The Case of Zhang Yimou's 'To Live.' *History Compass*, 9(7), 518–524. <https://doi.org/10.1111/j.1478-0542.2011.00785.x>

Nihayati, N., Nasional, B. S., Sumarni, E., & Nasional, B. S. (2020). *Kajian Kepuasan Pelanggan di Perpustakaan Badan Standardisasi Nasional Kajian permintaan standar nasional Indonesia ( SNI ) melalui PNBPN di Perpustakaan BSN*. May, I-V 1-109. [https://www.researchgate.net/profile/Nihayati\\_Nihayati/publication/341312264\\_Kajian\\_Kepuasan\\_Pelanggan\\_di\\_Perpustakaan\\_Badan\\_Standarisasi\\_Nasional/links/5eba44ed4585152169c84984/Kajian-Kepuasan-Pelanggan-di-Perpustakaan-Badan-Standardisasi-Nasional.pdf#p](https://www.researchgate.net/profile/Nihayati_Nihayati/publication/341312264_Kajian_Kepuasan_Pelanggan_di_Perpustakaan_Badan_Standarisasi_Nasional/links/5eba44ed4585152169c84984/Kajian-Kepuasan-Pelanggan-di-Perpustakaan-Badan-Standardisasi-Nasional.pdf#p)

Nizomi, K. (2018). Literasi Media (Analisis Isi Terhadap Tayangan Televisi Pesbukers). *JUPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi)*, Vol.3 No.1(1), 85–102.

Nurhandini, W. E. (2020). Inovasi Layanan Ruang Baca Anak Di Dinas Perpustakaan Umum Dan Arsip Daerah Kota Malang. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan*

*Dan Informasi*, 4(1), 29–41. <http://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika/article/view/14754>

Permana, R. S. M., Puspitasari, L., & Indriani, S. S. (2019). Industri film Indonesia dalam perspektif sineas Komunitas Film Sumatera Utara. *ProTVF*, 3(2), 185. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i2.23667>

Putri, H. W. A. W., & N. (2015). Perkembangan Bioskop di Surabaya Tahun 1950 – 1985. *Avatara, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 3(3), 487–494.

Rikarno, R. (2015). Film Dokumenter Sebagai Sumber Belajar Siswa. *Jurnal Ekspresi Seni*, 17, 131. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekse.v17i1.71>

Rikarno, R. (2019). Film Dokumenter Sebagai Dakwah Era Digital. *Ekpresi Seni. Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 1662, 85–103. [journal.isi-padangpanjang.ac.id](http://journal.isi-padangpanjang.ac.id)

Saufa, A. F., & & Wahyu, J. (2017). Evaluasi Sistem Temu Kembali Informasi Kohadi Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS). *Jurnal Khizanah Al-Hikmah*, Vo. 5. No.(5).

Simatupang, O. (2016). *Pesan Tentang Edukasi Bencana Dalam Film "Nyanyian Musim Hujan."* 17(2), 89–100.

Sucipto, F. D., & Kadafi, M. R. (2020). Film Dokumenter “Bena Na Na Pia Na Na Na’a” Pada Tradisi Membangun Rumah Suku Bena. *Melayu Arts ...*, 3(2). <http://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/MAPJ/article/view/1333>

Sugiarto, E., & Priyanto, S. E. (2020). Potensi Daya Tarik Wisata Grhatama Pustaka Yogyakarta Sebagai Wahana Rekreasi. *Tik Ilmeu : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 4(2), 127. <https://doi.org/10.29240/tik.v4i2.1624>

Utami, L. D. (2021). *Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah, Ranking 62 Dari 70 Negara* Artikel ini telah tayang di *Tribunnews.com* dengan judul *Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah, Ranking 62 Dari 70 Negara*, <https://www.tribunnews.com/nasional/2021/03/22/tingkat-lit>. Tribunnews.Com.

Walidaini, B., Arifin, M., & M., & A. (2018). Pemanfaatan Internet Untuk Belajar Pada Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 3(1). <https://doi.org/10.30870/jpbk.v3i1.3200>