

## Beralihnya peran dan fungsi perpustakaan pada film “Detention of the dead”

**Rokhmad Priyono**

Universitas Negeri Malang  
rokhmadpriyono@gmail.com

### Abstract

*The utilization of libraries can be observed not only directly from the reality on-site, based on visitors who come to use the facilities and collections, but also from digital visits through cyberspace in the form of websites owned by the library, and from works of art such as films that take the theme or setting in a library. These benefits are not limited to general aspects such as obtaining information, learning, research, and recreation. However, in the film "Detention of the dead", the author identifies a shifting or extended function of the library, namely as a protection function. The purpose of this study is to ascertain that libraries indeed possess a myriad of benefits and functions for those who choose to visit them. One of these functions, beyond the general ones, is providing security protection for its users. In the real world, this security protection pertains to safeguarding against ignorance and poor information. The research method employed is qualitative with content analysis. This approach focuses on interpreting the meaning and portrayal of the library's roles and functions within the film. The results obtained from the research on this film indicate that the library provides a security protection function to its users, who are characters in the film, from the threat of zombies attacking the school.*

*Keywords: Library function, protection function, user security*

### Abstrak

Pemanfaatan perpustakaan tidak hanya dapat diamati secara langsung berdasarkan realitas di lapangan dari pengunjung yang datang untuk menggunakan fasilitas dan koleksi, namun juga dapat dilihat dari kunjungan digital melalui dunia maya berupa situs web yang dimiliki perpustakaan, serta dari sebuah karya seni berupa film yang mengambil tema atau latar tempat di sebuah perpustakaan. Manfaat tersebut tidak hanya mencakup aspek umum seperti perolehan informasi, pembelajaran, penelitian, dan rekreasi. Namun, dalam film "Detention of the dead", penulis mengamati fungsi perpustakaan yang bergeser atau meluas, yaitu sebagai fungsi perlindungan. Tujuan penulisan topik ini adalah untuk memahami bahwa perpustakaan memiliki segudang manfaat dan fungsi bagi para pengunjungnya. Salah satu fungsi di luar yang umum adalah perlindungan keamanan bagi penggunanya. Dalam konteks dunia nyata, perlindungan keamanan tersebut mengacu pada perlindungan dari kebodohan dan miskin informasi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis analisis isi. Pendekatan ini berfokus pada interpretasi makna dan penggambaran peran dan fungsi perpustakaan dalam film. Hasil penelitian dari film ini menunjukkan bahwa perpustakaan memberikan fungsi perlindungan keamanan kepada para pemustaka yang merupakan tokoh dalam film dari ancaman zombie yang menyerang sekolah.

Kata kunci: Fungsi perpustakaan, fungsi perlindungan, keamanan pemustaka

## Pendahuluan

Perpustakaan dapat menjadi salah satu tolok ukur kemajuan suatu bangsa, artinya maju tidaknya suatu bangsa dapat dilihat dari perpustakaan, karena perpustakaan merupakan salah satu pranata sosial yang diciptakan oleh masyarakat dan dipelihara oleh masyarakat. Oleh karena itu keberadaan perpustakaan sangat dibutuhkan bagi masyarakat, baik itu di kalangan umum maupun dalam dunia pendidikan. Perpustakaan adalah bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di lembaga induknya, baik tingkat sekolah maupun perguruan tinggi, karena dengan adanya perpustakaan para mahasiswa dan peserta didik dapat dengan mudah mencari dan memperoleh referensi dari setiap materi sesuai kurikulum yang diajarkan, serta dapat lebih memperluas wawasan dari materi yang didapatkannya tersebut.

Demikian juga dengan pustakawan, yang merupakan pengelola dari perpustakaan di tiap-tiap lembaga pendidikan tersebut, serta dapat dikatakan penentu keberhasilan dari perpustakaan dalam mewujudkan peran dan fungsinya. Namun dalam dunia hiburan khususnya perfilman, kemunculan perpustakaan dan pustakawan merupakan sesuatu yang tidak banyak terjadi, dan walaupun mungkin ada hanya di beberapa scene saja dari sebagian kecil film, baik yang diputar di bioskop lokal maupun global.

Keterkaitan antara perpustakaan dan pustakawan dengan film terletak pada sisi dimana keduanya sama-sama mempunyai fungsi dan tujuan yang diantaranya yaitu mendidik dan menghibur. Secara umum perpustakaan mempunyai fungsi sebagai tempat penyimpanan, pendidikan, penelitian, pelestarian, sarana informatif, dan rekreasi/ hiburan. Tujuan dari perpustakaan seperti dijelaskan dalam UU No.43 tahun 2007 pasal 4, yaitu untuk memberikan layanan kepada pemustaka, meningkatkan kegemaran membaca, serta memperluas wawasan dan pengetahuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sedangkan untuk film yang diproduksi untuk masyarakat tentu semuanya mempunyai tujuan selain untuk komersil atau bisnis, ada juga tujuan lain yaitu menyampaikan pesan moral kepada masyarakat yang menonton. Bahkan terdapat cukup banyak film dengan berbagai jenis genre dan berbagai negara

asal yang memproduksi film tersebut, yang mengambil cerita, setting latar belakang, dan tokoh yang menampilkan pustakawan dan perpustakaan.

Seringnya dunia perfilman mengambil cerita, setting latar belakang, dan tokoh yang menampilkan pustakawan dan perpustakaan, membuat penulis tertarik untuk mengangkat kajian tentang topik perfilman yang di dalam adegan atau scene nya memunculkan perpustakaan dan pustakawan dengan peran dan fungsinya terhadap masyarakat penggunanya. Namun pada kajian ini penulis fokuskan pada film “Detention of the dead” yang mana didalamnya peran dan fungsi perpustakaan kepada penggunanya dimunculkan meskipun dalam bentuk lain.

Sumarno dalam (Mudjiono, 2011) menyebutkan bahwa film mempunyai fungsi yang bernilai pendidikan. Nilai tersebut tidak sama bentuknya dengan nilai pendidikan yang terdapat di bangku sekolah ataupun kuliah. Pada sebuah film, nilai tersebut mempunyai makna sebagai pesan moral yang tersampaikan secara halus atau tidak terang-terangan, dimana semakin halus cara penyampaiannya maka dapat disebut semakin baik. Dengan begitu pesan moral tersebut dapat tersampaikan dengan baik tanpa merasa khalayak yang menonton seolah digurui. Hampir semua film mempunyai tujuan memberikan pengajaran atau memberi tahu kepada penontonnya tentang sesuatu. Oleh karena itu dengan menonton film masyarakat dapat memperoleh pengetahuan diantaranya bagaimana cara bergaul atau bersosialisasi, bagaimana berpenampilan dan berperilaku, serta pelajaran-pelajaran baik lainnya.

Semua jenis film dapat dikatakan selalu menyelipkan pesan moral kepada penontonnya, bahkan film yang memang dibuat dan diproduksi untuk bisnis di dunia hiburan tetap memberikan pesan moral yang terselip di dalamnya. Genre apapun film tersebut, semisal action yang penuh dengan adegan kekerasan bahkan sadis sekalipun akan tetap memberikan pesan moral sebagai pengajaran kepada penontonnya. Sebuah film diproduksi tentu tidak mungkin jika tanpa suatu tujuan, meskipun film tersebut bersifat komersil saat beredar di pasaran, namun tetntunya tetap ada peranannya dalam kehidupan. Apabila dilihat dari kandungan pesan yang berusaha untuk mempengaruhi sikap atau perilaku penontonnya, maka fungsi dari film adalah bersifat persuasif. Adapun untuk fungsi yang bersifat hiburan yang merupakan

fungsi utama adalah menyampaikan segala sesuatu yang menyenangkan yang secara harfiahnya untuk memenuhi kepuasan batin penonton.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang penulis temukan melalui penelusuran di “google” dan jurnal-jurnal ilmiah ilmu perpustakaan dan informasi yang mengangkat topik tentang kemunculan perpustakaan dan penggambaran pustakawan pada sebuah film, baik berupa cerita yang bertema perpustakaan, film tersebut menampilkan beberapa latar atau setting lokasi di perpustakaan, maupun menampilkan sekilas tentang segala yang berhubungan dengan perpustakaan. Seperti yang dilakukan (Fasah & Laksmi, 2018) yang meneliti film pendek berjudul *Project: Library* berdasarkan analisis representasi yang diperoleh dari gabungan kegiatan analisis sintagmatik dan paradigmatis adalah dengan melihat representasi profesionalisme pustakawan dalam kegiatan pengelolaan perpustakaan, yang mencakup antara lain: (a) manajemen koleksi; (b) pelayanan dan fasilitas pengunjung; (c) pemberlakuan denda di perpustakaan; (d) fungsi pengelolaan perpustakaan.

Penelitian lain dari (Ariotejo & Ganggi, 2019) yang menyajikan penggambaran perpustakaan di film pendek *The Library Book* didasarkan pada hasil analisis penelitian tentang persepsi kolektif *sineroom* terhadap perpustakaan melalui film pendek tersebut, maka disimpulkan bahwa terjadi perubahan persepsi kolektif *sineroom* terhadap perpustakaan melalui film pendek *The Library Book*. Perubahan yang terlihat adalah kolektif *sineroom* semakin dapat menyadari pentingnya perpustakaan, menjadi lebih peduli serta mau memberikan perhatian yang lebih untuk perpustakaan agar tetap ada dan berkembang di tengah perubahan zaman.

Film lain juga dianalisis oleh (Fadhli, 2019) berupa kemunculan perpustakaan dalam film *The Night at The Museum 3* yang tidak lagi digambarkan sebagai tempat yang suram dan kuno, namun perpustakaan sudah digambarkan sebagai tempat yang tepat untuk memperoleh suatu informasi. Pustakawan dalam penggambarannya masih mencerminkan kesan lama yaitu wanita tua berkacamata, meskipun film ini juga membuat kesan bahwa pustakawan adalah sosok yang cakap terhadap para pemustaka. Meskipun begitu, pustakawan dalam film ini juga digambarkan sebagai sosok yang melek terhadap teknologi dengan ditunjukkan saat bermain game *Candy*

*Crush Saga* yang dapat dikatakan permainan yang sedang tren pada waktu itu. Beberapa adegan dalam film ini juga secara tidak langsung mengajak kepada siapapun untuk memanfaatkan perpustakaan apabila ingin mendapatkan dan mengakses informasi yang dibutuhkan, seperti yang dimunculkan pada film ini melalui tokoh Larry yang merupakan seorang *security*.

Berdasarkan analisis (Wicaksono, 2020) pada film *The Library*, dimana perpustakaan direpresentasikan sebagai tempat yang berfungsi untuk menyimpan buku-buku yang berhalaman tebal dengan rak dan lemari penyimpanan koleksi yang banyak dan berjajar di dalam perpustakaan. Perpustakaan juga digambarkan sebagai tempat yang sepi, tenang yang menuntut pengguna layanan perpustakaan untuk senantiasa tenang dan tidak diperbolehkan berisik apalagi ramai. Selain itu perpustakaan pada film ini juga digambarkan sebagai tempat yang minim penerangan, baik dari cahaya matahari maupun dari cahaya lampu. Bahkan di film ini, perpustakaan seolah menjadi tempat yang aman bagi kaum LGBT dimana secara bebas dapat menampilkan jati dirinya. Namun yang menariknya perpustakaan direpresentasikan fungsinya sebagai tempat untuk belajar seumur hidup, dimana mulai dari anak kecil hingga orang dewasa dapat menggunakan layanan perpustakaan secara bebas terhadap fasilitas yang telah disediakan.

Selanjutnya (Nusantari & Laksmi, 2020) melakukan penelitian terhadap film *Doctor Strange* dengan tokoh dalam film ini antara lain Stephen Strange, the Ancient One, Kaecilius, Master Mordo, dan Master Wong. Adapun latar tempatnya meliputi rumah sakit, Kamar Taj, perpustakaan Kamar Taj, Sanctum Sanctorum, dan dunia kegelapan. Peneliti menganalisis film ini berkaitan dengan representasi perpustakaan difokuskan pada perpustakaan yang berfungsi sebagai tempat belajar, berbagi informasi, dan penyimpanan koleksi serta benda-benda keramat, di mana budaya yang terdapat dalam film *Doctor Strange* berhubungan dengan ilmu pengetahuan, sehingga perpustakaan direpresentasikan sebagai tempat suci yang menyimpan berbagai ilmu pengetahuan. Selain itu, ketertarikan dan kecintaan para tokoh terhadap ilmu pengetahuan menjadikan perpustakaan sebagai tempat untuk mencari informasi dan belajar mengenai ilmu sihir. Perpustakaan digambarkan sebagai tempat suci yang

menyimpan ilmu pengetahuan tersebut memiliki koleksi yang terdiri dari buku-buku mengenai ilmu sihir dan benda-benda keramat. Buku-buku tersebut berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan para tokoh dalam film. Dengan praktik langsung, pengetahuan para tokoh bertambah dan kemampuan ilmu sihirnya juga meningkat. Salah satu benda keramat yang disimpan di perpustakaan pun turut menjadi bahan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa kajian literatur yang terurai diatas, terlihat adanya gap eksplisit antara penggambaran perpustakaan dan pustakawan dalam dunia perfilman dengan realitas dan fungsi ideal perpustakaan. Meskipun beberapa penelitian menunjukkan representasi positif seperti perpustakaan sebagai tempat belajar dan sumber informasi serta pustakawan yang cakap dan melek teknologi, secara umum disebutkan bahwa kemunculan perpustakaan dan pustakawan dalam film masih jarang. Jika pun ada, seringkali hanya dalam beberapa adegan saja, bahkan ada penggambaran yang menunjukkan perpustakaan sebagai tempat yang suram, kuno, sepi, gelap, dan minim penerangan. Hal ini kontras dengan fungsi perpustakaan yang seharusnya sebagai tolok ukur kemajuan bangsa, tempat pendidikan, penelitian, pelestarian, informatif, dan rekreasi , serta bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

## **Metode**

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah kualitatif dengan jenis analisis isi, dan pendekatan ini cocok karena akan fokus pada interpretasi makna dan penggambaran peran dan fungsi perpustakaan dalam film, bukan pada kuantifikasi data. Penulis mengumpulkan data-data yang dibutuhkan melalui observasi film, pencatatan data, dan dokumentasi. Analisis data akan dilakukan setelah semua data terkumpul dan akan bersifat interpretatif, dengan tahapan-tahapan yaitu:

- 1) Reduksi data, penulis mengidentifikasi dan memilih data yang paling relevan dengan tujuan penelitian, yaitu peran dan fungsi perpustakaan yang muncul dalam film "Detention of the dead". Fokus pada adegan yang secara eksplisit atau implisit menunjukkan pergeseran peran dan fungsi.

- 2) Penyajian data, mengorganisasikan data yang telah direduksi ke dalam bentuk deskriptif, bisa berupa narasi, tabel, atau matriks yang menjelaskan adegan-adegan kunci beserta interpretasi awal.
- 3) Interpretasi data, diantaranya identifikasi peran dan fungsi, analisis pergeseran, konteks film, pesan moral, serta perbandingan dengan penelitian sebelumnya.
- 4) Penarikan kesimpulan, yaitu dengan merumuskan kesimpulan mengenai bagaimana peran dan fungsi perpustakaan beralih atau ditampilkan secara berbeda dalam film "Detention of the dead" dibandingkan dengan fungsi tradisional atau idealnya.

Sehingga, dengan mengikuti metode ini, penulis dapat secara sistematis menganalisis dan membuktikan bagaimana peran dan fungsi perpustakaan digambarkan dalam film tersebut dan bagaimana hal itu mungkin berbeda dari persepsi umum atau ideal.

## Hasil

Film "Detention of the dead" (dirilis 2013) menggambarkan sebuah wabah zombie di mana sekelompok siswa, yang terdiri dari Eddie, Willow, Janet, Brad, Ash, Jimmy, dan Mark, memutuskan untuk membarikade diri di perpustakaan sekolah sebagai respons awal terhadap ancaman tersebut. Penggambaran ini menyediakan banyak ruang atau kesempatan bagi penulis untuk menganalisis bagaimana perpustakaan direpresentasikan melampaui fungsi konvensional.

### Representasi Perpustakaan sebagai Benteng Perlindungan dan Ruang Aman

Pada awal film, adegan di mana para siswa membarikade diri dengan rak-rak dan tumpukan buku (Gambar 1) secara eksplisit merepresentasikan perpustakaan sebagai benteng pertahanan. Rak-rak kayu yang kuat dan buku-buku tebal, yang secara tradisional merupakan wadah informasi, diubah fungsinya menjadi "pelindung dan benteng dari bahaya kedatangan zombie". Representasi ini menunjukkan pergeseran signifikan dari fungsi utama perpustakaan sebagai pusat pengetahuan menjadi ruang fisik yang vital untuk kelangsungan hidup.



Gambar 1. Willow, Eddie dan siswa lain membarikade diri di perpustakaan dari serangan para zombie

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt1865346/>

Lebih lanjut, persepsi siswa bahwa "tidak ada yang akan pernah pergi ke sana" (perpustakaan sekolah), yang menjadi alasan mereka memilih perpustakaan sebagai tempat berlindung, secara ironis menegaskan citra perpustakaan sebagai tempat yang sering diabaikan. Namun, dalam konteks darurat, pengabaian ini justru menjadi keunggulan, mengubahnya menjadi tempat yang "paling aman" dari ancaman zombie. Adegan-adegan selanjutnya, seperti yang terlihat pada Gambar 2, di mana kelompok siswa tetap berlindung di perpustakaan karena merasa "nyaris akan tetap aman", semakin memperkuat representasi perpustakaan sebagai "ruang penyelamat" di tengah situasi genting.



Gambar 2. Willow, Eddie dan kawan-kawan tetap berlindung di perpustakaan karena dirasa nyaris akan tetap aman

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt1865346/>

Kegagalan upaya pelarian melalui ventilasi (Gambar 3) dan kembalinya Willow serta Brad ke perpustakaan untuk berlindung semakin memperkuat gagasan bahwa

perpustakaan direpresentasikan sebagai titik perlindungan terakhir yang paling dapat diandalkan.



Gambar 3. Willow bertemu dengan tikus zombie di plafon perpustakaan  
Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt1865346/>

### Representasi Perpustakaan sebagai Sumber Informasi Kritis

Meskipun fungsi perlindungan menonjol, film juga merepresentasikan perpustakaan sebagai sumber informasi, meskipun dalam konteks yang tidak konvensional. Ketika kelompok tersebut mencari "informasi yang tersedia tentang zombie" di perpustakaan (Gambar 4), ini secara langsung menegaskan kembali peran tradisional perpustakaan sebagai tempat pencarian pengetahuan. Fakta bahwa para siswa secara kompak memutuskan untuk mencari informasi di sana "saat berbahaya karena serangan zombie" menunjukkan bahwa dalam benak mereka, perpustakaan tetap merupakan "tempat untuk mencari dan mendapatkan informasi" bahkan dalam kondisi ekstrem.

Hal tersebut sama seperti yang disampaikan Ibnu Ahmad dalam (Huda, 2020) bahwa peranan perpustakaan sekolah dapat juga sebagai bahan acuan perbandingan dengan apa yang sudah diketahui, dan untuk mengetahui suatu cabang ilmu pengetahuan serta pengertian yang benar. Sumber bahan acuan dalam memperdalam suatu cabang ilmu, khususnya di dalam kegiatan pendidikan. Bahan acuan untuk mengetahui dan mengikuti laju perkembangan ilmu dan kebudayaan, dan juga dijadikan sebagai bahan rujukan. Bahan acuan latihan kreasi dan apresiasi serta sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi baca anak, serta untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Perpustakaan juga dapat digunakan sebagai tempat latihan

bagi para siswa agar mampu mempergunakan koleksi perpustakaan dengan baik, tanpa kesukaran dan tanpa pertolongan orang lain. Jika pada gambar 1 perpustakaan sekolah berfungsi sebagai sarana untuk memecahkan masalah, maka pada gambar 2 fungsinya sebagai sumber bahan informasi yang dijadikan sebagai referensi yang dapat menjadi acuan atau petunjuk dalam memecahkan masalah yang muncul karena kedatangan zombie.



Gambar 4. Pencarian informasi tentang zombie yang dilakukan oleh sekelompok siswa  
Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt1865346/>

### **Representasi Perpustakaan sebagai Ruang Inovasi dan Adaptasi**

Sebuah aspek menarik dari representasi peran perpustakaan muncul pada akhir film. Ketika barikade mulai melemah dan kelompok tersebut terpojok, Eddie menyusun rencana untuk "melarikan diri, membuat gerobak darurat dari perlengkapan berupa kereta dorong yang ada di perpustakaan" (Gambar 5). Adegan ini secara simbolis menunjukkan bahwa aset fisik perpustakaan (kereta dorong buku), yang biasanya digunakan untuk tujuan operasional internal, dapat diadaptasi dan diinovasi menjadi alat vital untuk kelangsungan hidup. Ini merepresentasikan perpustakaan bukan hanya sebagai penyedia informasi pasif atau tempat berlindung statis, tetapi juga sebagai lingkungan di mana solusi praktis dan kreatif dapat ditemukan dari sumber daya yang tersedia.



Gambar 5. Willow, Janet dan Eddie membuat gerobak darurat dari kereta buku yang ada di perpustakaan

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt1865346/>

Pada akhirnya, keberhasilan Eddie dan Willow untuk selamat dan dijemput aparat militer setelah "berjuang hidup mati sambil berlindung di perpustakaan sekolah dengan segala daya upaya memanfaatkan sarana dan prasarana di dalamnya" (Gambar 6) menjadi bukti konklusif bahwa perpustakaan dalam film ini direpresentasikan sebagai elemen krusial dalam mekanisme bertahan hidup para karakter. Hal ini menunjukkan bahwa peran dan fungsi perpustakaan dalam "Detention of the dead" telah beralih dan meluas, tidak hanya sebagai gudang buku atau tempat belajar, tetapi juga sebagai benteng perlindungan, pusat informasi kritis dalam krisis, dan pendorong inovasi tak terduga dalam situasi darurat.



Gambar 6. Willow dan Eddie akhirnya selamat setelah pasukan keamanan datang karena sebelumnya berlindung di perpustakaan

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt1865346/>

## Diskusi

Dari semua adegan yang ditampilkan pada film "Detention of the dead", penulis menemukan fakta menarik bahwa perpustakaan tetaplah memberikan manfaat yang baik kepada pemustaka yang mau memanfaatkan apapun yang tersedia di dalam perpustakaan terlepas apapun alasan pemustaka tersebut berkenan untuk mengunjungi dan beraktivitas didalam perpustakaan maupun sekitarnya. Manfaat dalam hal ini sesuai konteks dalam film ini adalah berkaitan dengan keamanan pengunjung. Seperti yang disebutkan (Putri, 2016) saat ini, fungsi dari suatu ruangan tidak hanya digunakan sebagai tempat berlindung, namun seiring berkembangnya kreativitas dan teknologi dalam bidang desain, sebuah ruang juga dituntut menjadi area *refreshing* bagi penggunanya. Faktor kenyamanan menjadi faktor utama penentu keberhasilan perancangan sebuah ruang.

Menurut Mustofa dalam (Rismawanti et al., 2023) sistem keamanan perpustakaan adalah keadaan bebas dari bahaya. Istilah ini bisa dihubungkan dengan kejahatan, segala bentuk kecelakaan, dan lain-lain. Hal tersebut sama dengan yang terjadi pada para tokoh di dalam film, di mana mereka berupaya sekuat tenaga menyelamatkan diri dari kejahatan para zombie yang mengejar mereka untuk menginfeksi virus. Karena menurut (Nuansa & Rohmiyati, 2017) bahwa untuk menerapkan sistem keamanan di perpustakaan terlebih dahulu harus membuat rencana keamanan. Rencana keamanan merupakan sebuah dasar dari terbentuknya sebuah sistem keamanan perpustakaan. Kemudian dari rencana tersebut akan ditentukan langkah-langkah dalam pengamanan perpustakaan.

Penelitian ini secara signifikan berkontribusi pada pengembangan ilmu perpustakaan dan informasi dengan menyoroti pergeseran fungsi perpustakaan yang adaptif di luar konteks tradisionalnya. Melalui analisis film "Detention of the dead", kami menunjukkan bagaimana perpustakaan dapat direpresentasikan tidak hanya sebagai pusat informasi dan pembelajaran, tetapi juga sebagai benteng perlindungan fisik dan ruang inovasi kritis dalam situasi darurat. Secara teoretis, temuan ini memperkaya pemahaman kita tentang fleksibilitas konsep "perpustakaan" dalam narasi budaya populer. Meskipun literatur sebelumnya telah mengkaji representasi perpustakaan

sebagai tempat belajar, sumber informasi, atau bahkan tempat suci, penelitian ini memperkenalkan dimensi baru, yaitu fungsi keamanan dan adaptabilitas sarana fisik perpustakaan sebagai respons terhadap ancaman eksistensial. Ini menantang pandangan normatif perpustakaan sebagai entitas statis dan justru menonjolkan potensi transformatifnya dalam kondisi ekstrem. Pergeseran ini juga mengimplikasikan bahwa, secara metaforis, perpustakaan dapat dilihat sebagai "pelindung dari kebodohan dan miskin informasi" di dunia nyata.

Secara praktis, analisis ini memberikan perspektif segar bagi para pustakawan dan pengelola perpustakaan untuk mempertimbangkan kembali peran dan fungsi ruang perpustakaan. Jika bahkan dalam narasi fiksi, perpustakaan dapat menjadi tempat berlindung dan sumber solusi inovatif, maka di dunia nyata, perpustakaan memiliki potensi yang belum sepenuhnya dieksplorasi dalam menyediakan lingkungan yang tidak hanya kaya informasi tetapi juga aman, nyaman, dan responsif terhadap kebutuhan dinamis penggunanya. Hal ini mendorong pemikiran di luar model tradisional dan menginspirasi desain serta program perpustakaan yang lebih adaptif, menarik, dan relevan, terutama dalam menghadapi tantangan yang tidak terduga. Ini juga menyoroti pentingnya promosi dan pengelolaan yang efektif agar perpustakaan tidak dipandang remeh, melainkan sebagai aset vital yang dapat memberikan manfaat luar biasa bagi masyarakat.

Adapun keterbatasan penulis dalam meneliti topik ini adalah hanya dapat melakukan sebatas melalui media teknologi maupun *website* yang menyediakan film ini untuk dapat ditonton, diamati, dan dianalisis, namun tidak bisa secara langsung berada di dalam subjek penelitian. Namun dari hasil menganalisis film yang sudah penulis saksikan dan dipadukan dengan teori yang berkaitan dengan kondisi di film, maka penulis dapat menarik suatu kesimpulan.

## Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini menganalisis film "Detention of the dead" untuk mengeksplorasi pergeseran peran dan fungsi perpustakaan. Ditemukan bahwa, meskipun sering diabaikan dalam situasi normal, perpustakaan dalam film ini bertransformasi menjadi

benteng perlindungan utama, sumber informasi kritis dalam krisis, dan ruang inovasi adaptif, yang pada akhirnya menjadi elemen krusial bagi kelangsungan hidup para karakter dari serangan zombie. Temuan ini secara teoretis memperkaya pemahaman tentang konsep perpustakaan dengan menunjukkan fleksibilitas adaptifnya di luar fungsi tradisional dan mengindikasikan bahwa perpustakaan dapat direpresentasikan sebagai entitas dinamis yang memberikan perlindungan baik secara fisik maupun dari "kebodohan dan miskin informasi". Secara praktis, studi ini mengimplikasikan pentingnya promosi aktif dan pengelolaan yang inovatif agar perpustakaan di dunia nyata dapat memaksimalkan potensinya sebagai ruang yang relevan, aman, dan berdaya bagi penggunaannya, sehingga meningkatkan wawasan dan minat belajar siswa serta melindungi mereka dari kemalasan dan kurangnya minat baca.

## Daftar Pustaka

- Ariotejo, I. B., & Ganggi, R. I. P. (2019). Persepsi kolektif sinerroom terhadap perpustakaan melalui film pendek *The Library Book*. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(3), 82–93. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/26825>
- Fadhli, R. (2019). Representasi perpustakaan dan pustakawan dalam film *The Night at The Museum 3* (Analisis Semiotik Pada Film *the Night at The Museum 3*). *Nusantara Journal of Information and Library Studies (N-JILS)*, 2(1), 93–101.
- Fasah, A. P. R., & Laksmi. (2018). Representasi profesionalisme pustakawan dalam mengelola perpustakaan pada film pendek *Project: Library*. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v4i1.16023>
- Huda, I. C. (2020). Peranan perpustakaan sekolah terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 38–48. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.86>
- Mudjiono, Y. (2011). Kajian semiotika dalam film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 125–138. <https://doi.org/10.15642/jik.2011.1.1.125-138>
- Nuansa, G., & Rohmiyati, Y. (2017). Evaluasi sistem keamanan perpustakaan bagi perlindungan koleksi di Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(3), 501–510.



- <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/23182>
- Nusantari, N., & Laksmi. (2020). Library representation on Doctor Strange movie. *EduLib*, 10(2), 139–155.
- Putri, D. H. (2016). Evaluasi standar konsep perancangan interior perpustakaan di lingkungan fisik (Studi Kasus di Universitas Ma Chung). *Record And Library Journal*, 2, 198–211. <https://e-journal.unair.ac.id/RLJ/article/view/7227>
- Rismawanti, A., Siti Khadijah, U. L., Rodiah, S., Khoerunnisa, L., R, E. N., & CMS, S. (2023). Korelasi keamanan dan desain gedung dalam kegiatan preservasi di Perpustakaan Fakultas Peternakan, Universitas Padjadjaran. *ABDI PUSTAKA: Jurnal Perpustakaan Dan Kearsipan*, 3(2), 36–40. <https://doi.org/10.24821/jap.v3i2.8130>
- Wicaksono, M. F. (2020). Representasi perpustakaan dalam film pendek The Library. *JIPi: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 5(1), 55–68.