



**EFEKTIVITAS KEGIATAN *STORYTELLING* SEBAGAI SARANA
PROMOSI DI PERPUSTAKAAN SOEMAN HS PROVINSI RIAU**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana (S-1)
pada Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam
Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar*

Oleh:

Rachel Cahaya Nabila

NIM: 2130304041

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR
2025/1446 H**



***THE EFFECTIVENESS OF STORYTELLING ACTIVITIES AS A LIBRARY
PROMOTION TOOL AT SOEMAN HS LIBRARY, RIAU PROVINCE***

THESIS

***Written as a Condition for Obtaining a Master's Degree (S-1)
in the Islamic Library and Information Science Study Program
Faculty of Ushuluddin Adab and Da'wah UIN Mahmud Yunus Batusangkar***

By:

Rachel Cahaya Nabila

Reg.No.: 2130304041

***ISLAMIC LIBRARY AND INFORMATION SCIENCE STUDY PROGRAM
USHULUDDIN FACULTY OF ADAB AND DAKWAH
MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR STATE ISLAMIC UNIVERSITY
2025/1446 H***



سومان مكتبة في لمكتبة لترويج كوسيلة القصص سرد أنشطة فعالية
ري او مقاطعة إس، إتش

مقترح أطروحة

مكتوبة كمتطلب للحصول على درجة البكالوريوس (S-1)

في برنامج دراسة علم المكتبات والمعلومات الإسلامية

كلية أصول الدين والأدب والدعوة بجامعة الولاية الإسلامية العالمية محمود يونس باتوسانجكار

بقلم

نديلة كاهية راشيل

٢١٣٠٣٠٤٠٤١

الإسلامية والمعلومات المكتبات علم دراسة برنامج

كلية أصول الدين والأدب والدعوة الإسلامية

جامعة محمود يونس باتوسانجكار الإسلامية الحكومية

٦٤٤١/٥٢٠٢

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Rachel Cahaya Nabila dengan judul “Efektivitas Kegiatan *Storytelling* Sebagai Strategi Promosi di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau” memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk dilanjutkan kesidang *munaqasyah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, 2 Januari 2025

Pembimbing






Dodi Nofri Yoliadi, M.Kom.
NIP.198711202020121009

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **Rachel Cahaya Nabila**, NIM. 2130304041, dengan judul **"Efektivitas Kegiatan *Storytelling* Sebagai Sarana Promosi di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau"** telah diuji dalam ujian Munaqasyah Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar pada Hari Senin, 10 Februari 2025, dan dinyatakan lulus sebagai syarat memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam(S.IP) pada Program Studi Ilmu Perpustakaan Dan Informasi Islam.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dipergunakan seperlunya.

| No | Nama Penguji | Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|----|-------------------------------------------------------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1 | Dodi Nofri Yoliadi, M.Kom NIP. 198711202020121009 | Penguji Pendamping |  | 11/2-25 |
| 2 | Sri Wahyuni, M.IP NIP. 199007192019032012 | Penguji Utama |  | 13/2/25 |
| 3 | Muhammad Fadhli, M.P NIP. 198902052019031010 | Anggota Penguji |  | 13/2-25 |

Batusangkar, Februari 2025
Mengetahui,
Dekan Fakultas
Ushuludin Adab dan Dakwah



Dr. Ridwan Bustamam, M.Ag
NIP. 197102051997031001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rachel Cahaya Nabila
NIM : 2130304041
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah
Program Studi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “Efektivitas Kegiatan *Storytelling* Sebagai Strategi Promosi di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau” adalah karya sendiri bukan plagiat kecuali dicantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Januari 2025

Saya yang Menyatakan,



Rachel Cahaya Nabila
NIM. 2130304041

ABSTRAK

RACHEL CAHAYA NABILA, NIM 2130304041. Judul Skripsi: **“Efektivitas Kegiatan *Storytelling* Sebagai Sarana Promosi di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau”**. Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Universitas Mahmud Yunus Batusangkar.

Pokok permasalahan dalam skripsi ini adalah bagaimana kegiatan *storytelling* di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau terbukti sebagai sarana promosi perpustakaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana *storytelling* mampu meningkatkan minat kunjung, minat baca, dan pemanfaatan fasilitas perpustakaan, khususnya di kalangan anak-anak. Selain itu, penelitian ini juga ingin melihat bagaimana perubahan persepsi anak-anak terhadap perpustakaan setelah mengikuti kegiatan *storytelling*.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis penelitian *field research*. Data yang dianalisis merupakan hasil wawancara mendalam dengan narasumber atau informan yang memiliki informasi mengenai permasalahan penelitian yaitu pustakawan yang sering menjadi *storyteller* dan pemustaka Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau dianggap tahu mengenai hal apa yang akan diteliti. Instrumen kunci dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang didapat akan dianalisis dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan teknik penjaminan keabsahan data penelitian yaitu menggunakan Triangulasi dengan Teknik, Triangulasi dengan sumber, dan Triangulasi dengan waktu.

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa Kegiatan *storytelling* di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau terbukti efektif dalam meningkatkan minat kunjung anak-anak dan mengubah pandangan mereka terhadap perpustakaan. Dari hasil wawancara sebelum pelaksanaan *storytelling*, rata-rata kunjungan harian anak-anak hanya mencapai 20 orang per hari. Namun, saat kegiatan *storytelling* berlangsung, jumlah kunjungan meningkat drastis hingga 50-60 anak per hari. Faktor utama yang mendorong peningkatan ini meliputi pemilihan cerita yang menarik dan interaktif. *Storytelling* juga berdampak pada peningkatan peminjaman buku, khususnya buku cerita bergambar yang relevan dengan tema *storytelling*. Selain itu, kegiatan ini berhasil mengubah persepsi anak-anak terhadap perpustakaan. Jika sebelumnya mereka menganggap perpustakaan sebagai tempat yang membosankan, kini mereka melihatnya sebagai ruang yang menyenangkan, edukatif, dan penuh pengalaman menarik. Kegiatan ini membuktikan bahwa program kreatif seperti *storytelling* dapat menjadi sarana efektif dalam meningkatkan minat baca, kunjungan, dan pemanfaatan fasilitas perpustakaan di kalangan anak-anak. Dengan demikian, *storytelling* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berperan penting dalam mempromosikan perpustakaan sebagai pusat belajar dan pengembangan kreativitas anak-anak.

Kata Kunci: *Storytelling, Perpustakaan, Promosi, Minat Baca.*

ABSTRACT

RACHEL CAHAYA NABILA, NIM 2130304041. Thesis Title: “**The Effectiveness of Storytelling Activities as a Promotional Tool at Soeman HS Library, Riau Province.**” Library and Islamic Information Science Study Program, Faculty of Ushuluddin, Adab, and Da’wah, Universitas Mahmud Yunus Batusangkar.

The main problem in this thesis is how storytelling activities at the Soeman HS Library in Riau Province have proven to be a means of library promotion. This research aims to determine the extent to which storytelling can increase interest in visiting, interest in reading, and use of library facilities, especially among children. Apart from that, this research also wants to see how children's perceptions of libraries change after participating in storytelling activities.

The research method used is qualitative with field research type. The data analyzed is the result of in-depth interviews with sources or informants who have information about research problems, namely librarians who often act as storytellers and users of the Soeman HS Library, Riau Province, who are considered to know what will be researched, as well as users who take part in storytelling activities. The key instrument in this research is the researcher himself. Data collection techniques were carried out using observation, interviews and documentation. The data obtained will be analyzed by means of data reduction, data presentation, and drawing conclusions, while the technique for guaranteeing the validity of the research data is using Triangulation with Technique, Triangulation with sources, and Triangulation with time.

The research results obtained show that storytelling activities at the Soeman HS Library in Riau Province have proven to be effective in increasing children's interest in visiting and changing their views towards libraries. From the results of interviews before the storytelling implementation, the average daily visit of children was only 20 people per day. However, when the storytelling activities took place, the number of visits increased drastically to 50-60 children per day. The main factors driving this increase include the selection of engaging and interactive stories. Storytelling also has an impact on increasing book borrowing, especially picture story books that are relevant to the storytelling theme. Apart from that, this activity succeeded in changing children's perceptions of libraries. If previously they thought of the library as a boring place, now they see it as a space that is fun, educational and full of interesting experiences. This activity proves that creative programs such as storytelling can be an effective means of increasing interest in reading, visits and use of library facilities among children. Thus, storytelling is not only a means of entertainment, but also plays an important role in promoting libraries as centers for learning and developing children's creativity.

Keywords: Storytelling, Library, Promotion, Interest in Reading.

خلاصة

2130304041: الطالب رقم ناب يلا، ضياء راشديل

سومان مكتوبة في ترويجية كوسيلة القصص سرد أنشطة فعالية* :الرسالة عنوان
ريابو بمقاطعة HS

والأدب الدين أصول كلية الإسلامية، والمعلومات المكتبات علوم دراسات برنامج
بات و سونغكار يونس محمود جامعة والدعوة،

القصص سرد أنشطة إثبات كيفية في الرسالة هذه في الرد يسدية المشكلة تكمن
هذا يهدف. المكتبة لترويج فعالية كوسيلة ريابو بمقاطعة HS سومان مكتوبة في
وتنمية المكتبة، زيارة معدل زيادة على القصص سرد قدرة مدى معرفة إلى البحث
يسعى ذلك، إلى بالإضافة. المكتبة مرافق من الأطفال واستفادة القراءة، حب
في مشاركتهم بعد المكتبة تجاه الأطفال تصورات تتغير كيف لمعرفة البحث
القصص سرد أنشطة.

البحث أسلوب باستخدام النوعي المنهج هي البحث هذا في المسد تخدم المنهجية
المعلومات مصادر مع معمة مقابلات نتائج هي تحدي لها تم التي البيانات. المبداني
سرد في بان نظام يشاركون الذين المكتبات أمناء مثل البحث، بمشكلة الصلة ذات
بالإضافة المدروسة، بالأششطة معرفة لديهم الذين HS سومان مكتوبة ورواد القصص
هي البحث هذا في الرد يسدية الأداة. القصص سرد أنشطة في المشارك بين الأطفال إلى
والوثائق والمقابلات، الملاحظة، باتال بيان جمع تقنيات تشمل نفسها الباحثة
البيانات، وعرض البيانات، تصفية تقنيات خلال من البيانات تحدي يتم
التدليل، تقنيات استخدام تم البيانات، مصداقية وضمن. النتائج واستخلاص
الزمن وتدليل المصادر، وتدليل المنهجي، التدليل مثل

بمقاطعة HS سومان مكتوبة في القصص دسر أنشطة أن إلى البحث نتائج تشير
نظرتهم وتغير المكتبة بزيارة الأطفال اهتمام زيادة في فعاليتها بنت ريابو
عدم توسط كان القصص، سرد أنشطة تنفيذ بل أجريت التي لمقالات وفقاً إليها
سرد أنشطة فترات خلال ذلك، ومع فقط 20 حوالى اليومية الأطفال زيارات
العوامل وتشمل يومياً 50-60 إلى ليصل كير بشكل العدد هذا ارتفع القصص،
كما والفاعلية الشيقة القصص اختيارات الفاعل هذا في ساهت التي الرد يسدية
المصورة القصص كتب وخاصة الكتب، استعادة معدل زيادة على الأنشطة هذه أثرت
الأنشطة هذه ساعدت ذلك، إلى إضافة بال. القصص سرد موضوعات مع تماشي التي
مملأ، مكاناً يعترفونها كانوا أن بعد المكتبة؛ تجاه الأطفال تصورات تتغير على
أن الأنشطة هذه تثبت. المثيرية بال تجارب مليء وتعلمي مع كمكان يرونها أصحوا
حب لزيادة فعالية وسيلة تكون أن يمكن القصص سرد مثل الإبداعية البرامج
الأطفال بين مرافقها من والاستفادة المكتبة، زيارات عدد وزيادة لقراءة،
أيضاً يلعب بل فقط، ترفيحية وسيلة مجرد يُعتبر لا القصص سرد فإن وبال تالي،
الأطفال إبداع وتنمية لتعلم كمركز لمكتبة الترويج في مهمادوراً
بالقراءة الإلهتمام، الترويج المكتبة، القصص، رواية: المفاصلة الكلمات

DAFTAR ISI

| | |
|----------------------------------------|-----------|
| HALAMAN JUDUL | |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | |
| PENGESAHAN TIM PENGUJI | |
| SURAT PERNYATAAN KEALIAN | |
| ABSTRAK | i |
| ABSTRACT | ii |
| خلاصة..... | iii |
| DAFTAR ISI..... | iv |
| DAFTAR TABEL..... | vi |
| DAFTAR GAMBAR..... | vii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Fokus Penelitian | 4 |
| C. Sub Fokus Penelitian | 5 |
| D. Tujuan Penelitian..... | 5 |
| E. Manfaat dan Luaran Penelitian..... | 5 |
| F. Definisi Operasional | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 10 |
| A. Kajian Teori..... | 10 |
| 1. Perpustakaan Umum..... | 10 |
| 2. Konsep Promosi Perpustakaan..... | 12 |
| 3. <i>Storytelling</i> | 16 |
| 4. Efektivitas Promosi..... | 20 |
| 5. Sikap dan Perubahan Sikap..... | 21 |
| B. Penelitian yang Relevan | 25 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 28 |
| A. Jenis Penelitian | 28 |
| B. Latar dan Waktu Penelitian | 28 |
| C. Instrumen Penelitian | 29 |
| D. Sumber Data | 30 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| E. Teknik Pengumpulan Data | 30 |
| F. Teknik Analisis Data | 31 |
| G. Teknik Penjamin Keabsahan Data..... | 32 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 34 |
| A. Profil Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau..... | 34 |
| 1. Sejarah Berdirinya Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau (Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau)..... | 34 |
| 2. Visi dan Misi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau | 37 |
| 3. Struktur Organisasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau | 38 |
| 4. Data Tenaga Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau | 39 |
| 5. Ruang Lingkup Kegiatan Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau | 40 |
| 6. Layanan di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau | 42 |
| B. Temuan Penelitian | 45 |
| 1. Pelaksanaan Kegiatan <i>Storytelling</i> di Perpustakaan Soeman HS | 45 |
| 2. Perubahan Sikap Pengunjung Setelah Mengikuti Kegiatan <i>Storytelling</i> | 61 |
| C. Pembahasan | 67 |
| 1. Pelaksanaan Kegiatan <i>Storytelling</i> di Perpustakaan Soeman HS | 67 |
| 2. Perubahan Sikap Pengunjung Setelah Mengikuti Kegiatan <i>Storytelling</i> | 71 |
| BAB V PENUTUP..... | 76 |
| A. Kesimpulan..... | 76 |
| B. Saran | 78 |

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

| | |
|------------------------------------------|----|
| Tabel 1. 1 Data Pengunjung Pertahun..... | 4 |
| Tabel 3. 1 Data Kegiatan Penelitian..... | 29 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4. 1 Gedung Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau..... | 36 |
| Gambar 4. 2 Stuktur Organisasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau..... | 38 |
| Gambar 4. 3 Contoh Buku Kegiatan Storytelling | 48 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perpustakaan sebagai salah satu lembaga 1 institusi merupakan salah satu wahana *information* yang keberadaannya di harapkan mampu membantu pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Semua kegiatan yang dilakukan selalu mengandung unsur 1 nilai pembelajaran, pengembangan iptek budaya maupun penunjang penelitian. Sebagai *based of learning* keberadaannya senantiasa di harapkan untuk dapat memenuhi harapan pemustaka dalam memperoleh informasi atau data yang dibutuhkan. Ketersediaan informasi semakin dituntut sejalan dengan keinginan masyarakat yang membutuhkannya. Kebutuhan masyarakat akan informasi yang cepat, akurat, tepat, mudah, murah dan spesifik inilah yang harus disikapi oleh para pustakawan maupun pengelola perpustakaan. Sikap yang harus ditunjukkan adalah dengan menyediakan kebutuhan masyarakat sesuai dengan keinginannya. Pada dasarnya masyarakat pengguna perpustakaan (pemustaka) ini akan datang bila ada rasa ketertarikan. Ketertarikan yang dimaksud bisa diartikan sebagai keterterikan terhadap tempat, lingkungan, koleksi, pelayanan, dan lain-lain (Nelwati, 2023).

Perpustakaan sebagai penyedia layanan informasi mencakup kegiatan pengumpulan, pengolahan, penyajian, penyebaran, pengawetan, dan pelestarian informasi. Perpustakaan berkembang dan bermanfaat sebagai salah satu pusat informasi, sumber ilmu pengetahuan, penelitian, rekreasi, pelestarian khasanah budaya bangsa, serta memberikan berbagai jasa layanan lainnya. Ilmu dan informasi disajikan untuk memenuhi kebutuhan informasi pemustaka. Informasi digunakan untuk menunjang studi akademis, menambah ilmu bidang lain yang memperkaya pengetahuan, dan memberi hiburan tersendiri bagi pemustaka. Informasi yang sifatnya ringan dapat memberi hiburan tersendiri bagi pemustaka (Endarti, 2022).

Menurut Undang- Undang RI no 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan mendefinisikan perpustakaan umum sebagai “Perpustakaan yang diperuntukkan bagi masyarakat luas sebagai sarana pembelajaran sepanjang hayat tanpa membedakan umur, jenis kelamin, suku, ras, agama, dan status sosial-ekonomi”. Berbeda dengan perpustakaan khusus, perpustakaan umum memiliki keragaman terhadap latar belakang pemustakanya, salah satunya latar belakang usia yang terdiri dari pemustaka lansia, dewasa, usia pelajar, dan anak-anak usia dini. Hal tersebut menjadi keistimewaan perpustakaan umum, karena beragam pemustaka yang harus dilayani. Sehingga layanan dan koleksi yang tersedia disesuaikan dengan usia dan berbagai latar belakang pemustaka yang lainnya (Damayanti, 2020).

Pada standar yang ditetapkan oleh Perpusnas RI pada tahun 2011 tertulis bahwa perpustakaan umum merupakan perpustakaan yang diperuntukkan sebagai sarana pembelajaran sepanjang hayat bagi masyarakat perpustakaan umum memberikan layanan tanpa memandang ras, kebangsaan, usia, jenis kelamin, agama, bahasa, difabel, status sosial, dan ekonomi. Dari penjelasan yang ada, perpustakaan umum sangat berperan dalam meempromosikan aspek multikultural dalam melayani masyarakatnya, menjelaskan aspek multikultural yaitu kesetaraan dalam mengakses informasi dan pengetahuan dibalik perbedaan budaya yang ada pada setiap masyarakatnya (Mahdi, 2020).

Perpustakaan tidak lagi hanya sebagai tempat menyimpan buku, tapi sudah mengarah kepada apa yang dibutuhkan dan diinginkan atau dikenal tindakan menjemput bola. Perpustakaan saat ini tidak lagi berdiam diri, tetapi harus mengikuti perkembangan yang terjadi disekitarnya. Adapun peranan perpustakaan umum salah satunya yang penting adalah untuk meningkatkan minat baca masyarakat khususnya masyarakat marginal. Perpustakaan umum memiliki peran yang sangat vital dalam menjadikan masyarakat yang melek akan informasi, selain itu juga sebagai *agent of change* dalam pembangunan kebudayaan bangsa (Wahyuni, 2020).

Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau merupakan salah satu lembaga penting dalam mendukung literasi masyarakat. Namun, tantangan yang sering dihadapi perpustakaan adalah bagaimana menarik minat masyarakat agar lebih memanfaatkan layanan dan fasilitas yang ada. *Storytelling* menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan untuk menarik perhatian publik, khususnya anak-anak dan generasi muda. Di era digital, akses informasi sudah sangat mudah didapatkan melalui internet dan media sosial. Hal ini menyebabkan perpustakaan harus bersaing dengan berbagai sumber informasi lainnya. Agar tetap relevan, perpustakaan perlu melakukan berbagai kegiatan kreatif yang tidak hanya berfungsi untuk mendidik, tetapi juga untuk mempromosikan keberadaan dan layanan mereka, salah satunya kegiatan *storytelling*. *Storytelling* berasal dari dua kata yaitu *story* (cerita/kisah) dan *telling* (penceritaan/bercerita). *Storytelling* adalah cara yang dilakukan untuk menyampaikan suatu cerita kepada baik dalam bentuk kata-kata, gambar, foto maupun suara (Hariadi & Defriyani, 2024).

Kegiatan *storytelling* merupakan metode yang menarik dalam menyampaikan pesan, informasi, dan nilai-nilai. Di perpustakaan, kegiatan ini bukan hanya bertujuan untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak-anak, tetapi juga menjadi sarana promosi yang potensial. Dengan kegiatan *storytelling*, perpustakaan dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengunjung dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang berbagai layanan perpustakaan. *Storytelling* juga sebagai sebuah seni atau sebuah keterampilan bernarasi dari cerita-cerita dalam bentuk syair atau prosa, yang dipertunjukkan atau dipimpin oleh satu orang di hadapan *audience* secara langsung dimana cerita tersebut dapat dinarasikan dengan cara diceritakan atau dinyanyikan, dengan atau tanpa musik, gambar, ataupun dengan iringan lain yang mungkin dapat dipelajari secara lisan, baik melalui sumber tercetak, ataupun melalui sumber rekaman mekanik (Fitriyanti, 2023).

Data jumlah pengunjung tahunan pada saat ada kegiatan *storytelling* dan saat tidak ada kegiatan di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau:

Tabel 1. 1
Data Pengunjung Pertahun

| Tahun | Pengunjung (Wisata Edukasi, termasuk Kegiatan <i>Storytelling</i>) | Pengunjung (Tanpa Kegiatan Wisata Edukasi, <i>Storytelling</i>) |
|-------|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| 2019 | 22.154 | 16.500 |
| 2020 | 25.326 | 18.192 |
| 2021 | 67.103 | 43.487 |
| 2022 | 144.184 | 121.243 |
| 2023 | 156.437 | 130.569 |

Sumber: Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau

Dipilihnya topik *storytelling* adalah karena dalam beberapa tahun terakhir, perpustakaan Soeman HS telah berupaya untuk lebih inklusif dengan melibatkan masyarakat melalui berbagai kegiatan. Namun, perlu ada evaluasi lebih lanjut apakah kegiatan *storytelling* yang sudah dilakukan dapat berperan signifikan sebagai strategi promosi dan menarik lebih banyak pengguna perpustakaan. Meskipun kegiatan *storytelling* sudah dilakukan di beberapa perpustakaan, masih sedikit penelitian yang membahas tentang efektivitas kegiatan ini sebagai alat promosi perpustakaan, khususnya di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau. Hal ini menjadi penting untuk diteliti lebih lanjut guna mengoptimalkan *storytelling* sebagai bagian dari sarana komunikasi perpustakaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana **“Efektivitas Kegiatan *Storytelling* Sebagai Sarana Promosi di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, yang menjadi fokus masalah yang diteliti mengenai kegiatan *storytelling* sebagai salah satu sarana promosi dan pengenalan perpustakaan pada Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau.

C. Sub Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas maka sub fokus yang peneliti rumuskan adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan *storytelling* sebagai sarana promosi di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau?
2. Bagaimana perubahan sikap pengunjung, terutama anak-anak, setelah mengikuti kegiatan *storytelling*?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan kegiatan *storytelling* di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau sebagai sarana promosi.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana perubahan sikap pengunjung, terutama anak-anak, setelah mengikuti kegiatan *storytelling*.

E. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan hasil yang bermanfaat baik teoritis maupun praktis:

a. Manfaat Teoritis

Untuk pengembangan ilmu, terutama bagi peneliti itu sendiri dan terbuka bagi peneliti lain dalam mendalami serta mengembangkan masalah yang berkaitan dengan kegiatan *storytelling* sebagai sarana promosi perpustakaan dan Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur yang berkaitan dengan promosi perpustakaan. Secara khusus, akan memberikan kontribusi mengenai pemanfaatan *storytelling* sebagai salah satu sarana promosi yang belum banyak dieksplorasi dalam konteks perpustakaan di Indonesia.

b. Manfaat praktis

- 1) Hasil penelitian ini akan memberikan panduan kepada pengelola Perpustakaan Soeman HS mengenai bagaimana *storytelling* dapat dijadikan sebagai sarana promosi yang lebih efektif.
- 2) Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dalam hal kegiatan *storytelling* sebagai sarana promosi perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau.
- 3) Sebagai salah satu acuan dan referensi bagi penelitian selanjutnya, khususnya mengenai kegiatan *storytelling* sebagai sarana promosi perpustakaan.

2. Luaran Penelitian

Target yang ingin peneliti capai dari penelitian ini adalah dipublikasikan dalam jurnal ilmiah dan diseminarkan dalam forum ilmiah.

F. Definisi Operasional

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, definisi istilah dalam penelitian ini adalah:

1. Perpustakaan Umum

Konsep perpustakaan merupakan sebuah ruangan yang terdiri dari berbagai koleksi sumber informasi yang peletakan koleksinya disusun secara teratur sehingga mudah untuk ditemukan. Perpustakaan memiliki berbagai jenis perpustakaan, dimana salah satu jenis perpustakaan yaitu perpustakaan umum. Perpustakaan umum adalah perpustakaan dilayankan untuk masyarakat umum tanpa terkecuali dengan mendapatkan biaya dari pemerintah. Perpustakaan umum merupakan perpustakaan yang melayani seluruh lapisan masyarakat tanpa membedakan latar belakang, status sosial, agama, suku, dan Pendidikan (Juniadi & Heriyanto, 2021)

Perpustakaan umum juga menjadi tempat penyebaran informasi baik dalam bentuk tercetak, terekam maupun dalam bentuk elektronik. Pemustaka juga dapat memanfaatkan perpustakaan umum sebagai tempat rekreasi yang murah. Selain itu Perpustakaan umum juga dapat

dimanfaatkan sebagai tempat penyimpanan khazanah budaya bangsa dengan (Hardini, 2023).

Berdasarkan penjelasan tersebut maka, Perpustakaan umum adalah fasilitas yang melayani seluruh lapisan masyarakat tanpa terkecuali, didanai oleh pemerintah. Selain sebagai sumber belajar bagi pelajar dan mahasiswa, perpustakaan umum juga berfungsi sebagai pusat penyebaran informasi, tempat rekreasi murah, dan wadah pelestarian khazanah budaya bangsa.

2. Kegiatan *Storytelling*

Definisi *storytelling* menurut (Maknun & Adelia, 2023) merupakan bentuk komunikasi antara pencerita dengan sejumlah peserta melalui suara dan gerakan. Bentuk komunikasi ini diharapkan mampu menumbuhkan imajinasi pada orang lain. Sebab imajinasi itu lebih kuat dari pengalaman. Dari kenyataan sejarah dapat dipahami bahwa munculnya berbagai bidang pengetahuan, teori, atau penemuan karena adanya imajinasi yang kuat bahkan impian, maka dapat pula dikatakan bahwa impian itu lebih kuat dari pada realita/kenyataan.

Storytelling bila dilakukan dengan pendekatan yang sangat akrab akan mendorong terbukanya cakrawala pemikiran anak, sejalan dengan pertumbuhan jiwa sehingga mereka akan mendapat sesuatu yang sangat berharga bagi dirinya dan dapat memilih mana yang baik dan mana yang buruk dongeng yang sesuai dengan usia anak serta mengandung nilai pendidikan yang bermanfaat untuk anak. Di samping mengandung nilai-nilai yang bermanfaat bagi anak kegiatan mendongeng merupakan metode terbaik untuk membuat anak belajar. Anak-anak sering menggunakan waktu belajar seenaknya. Dengan mendongeng, anak akan mendengarkan dengan penuh perhatian karena dongeng sangat menarik bagi anak-anak (Nande et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan tersebut maka, *Storytelling* merupakan bentuk komunikasi antara pencerita dan pendengar melalui suara dan gerakan untuk menumbuhkan imajinasi, yang dianggap lebih kuat dari

pengalaman dan realita. Dengan pendekatan yang akrab, *storytelling* dapat membuka cakrawala pemikiran anak, menanamkan nilai pendidikan, dan menjadi metode efektif untuk menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar anak.

3. Sarana Promosi Perpustakaan

Menurut (Putri, 2020) promosi adalah suatu bentuk upaya yang dilakukan pemasar untuk menginformasikan dan mempengaruhi orang lain agar tertarik untuk melakukan transaksi maupun pertukaran produk, barang, atau jasa yang dipasarkan. Pada perpustakaan, promosi merupakan upaya untuk memperkenalkan atau menginformasikan jasa perpustakaan kepada pengguna untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan pengguna. Keberhasilan perpustakaan dalam meningkatkan statistik pengguna tergantung pada keberhasilan promosi yang dilakukan. Promosi merupakan faktor penentu keberhasilan suatu pemasaran, sebegus apapun kualitas produk atau jasa, jika masyarakat belum pernah mendengar bahkan menggunakan produk atau jasa tersebut, maka masyarakat tidak akan membelinya. Hal inilah yang membuat perpustakaan perlu melakukan promosi agar kunjungan pengguna meningkat dan eksistensi perpustakaan pun dapat dipertahankan.

Promosi perpustakaan adalah berbagai aktifitas yang dilakukan oleh perpustakaan dalam rangka meningkatkan pemanfaatan produk dan layanan perpustakaan oleh pemustaka *potensial* dan *actual*. Dengan demikian kegiatan promosi perpustakaan harus berpedoman pada pemasaran kebutuhan pemakai perpustakaan yang diadakan harus senantiasa aktif dipromosikan sampai semua kelompok sasaran menyadari peran utama perpustakaan, yaitu sebagai mitra dalam pembelajaran sepanjang hayat, dan meupakan pintu Gerang untuk membuka semua jenis sumber informasi. menyatakan bahwa promosi berfungsi sebagai sarana atau alat untuk memperkenalkan suatu produk atau jasa dari suatu organisasi kepada konsumen agar produk tersebut dikenal oleh masyarakat (Fidelia, 2021).

Berdasarkan penjelasan tersebut maka, Promosi perpustakaan adalah upaya untuk menginformasikan dan memperkenalkan layanan perpustakaan kepada pengguna guna meningkatkan kunjungan dan pemanfaatan layanan. Keberhasilan promosi berperan penting dalam menarik minat pengguna, karena tanpa promosi yang efektif, layanan perpustakaan sulit dikenal meskipun berkualitas. Promosi juga berfungsi sebagai alat untuk menegaskan peran perpustakaan sebagai mitra dalam pembelajaran sepanjang hayat dan pintu akses ke berbagai sumber informasi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Perpustakaan Umum

Perpustakaan memegang peranan yang sangat penting dalam dunia Pendidikan, dimana perpustakaan menyimpan banyak informasi yang dibutuhkan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Perpustakaan merupakan salah satu tiang penyangga kokohnya Sistem Pendidikan Nasional, tanpa adanya perpustakaan maka pembangunan dibidang pendidikan tidak akan tercapai sebagaimana mestinya. Perpustakaan menjadi salah satu institusi yang sangat penting keberadaannya di tengah tengah masyarakat, baik di lingkungan formal (masyarakat berpendidikan) maupun di lingkungan nonformal (masyarakat umum) yang harus selalu mengikuti perkembangan zaman. Perpustakaan, perpustakaan dibentuk dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa melalui pengembangan dan pendayagunaan perpustakaan sebagai sumber informasi berupa karya tulis, karya cetak dan karya rekam. Perpustakaan berfungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa (Iman, 2024).

Pada zaman modern prinsip bahwa perpustakaan terbuka untuk umum baru berkembang dengan mulai dibukanya perpustakaan umum. Ini baru terjadi sekitar abad ke-19. Karena prinsip terbuka bagi umum ini, UNESCO mengeluarkan manifesto perpustakaan umum pada tahun 1973 yang menyatakan bahwa perpustakaan harus terbuka bagi semua anggota masyarakat dengan tidak memandang perbedaan usia, kelamin, pekerjaan, keyakinan, warna kulit maupun agama. Perpustakaan umum yang didukung beberapa peraturan pemerintah dan UNESCO merupakan salah satu sarana penunjang pembelajaran seumur hidup bagi masyarakat, sekaligus melayani dan menyediakan akses informasi dan pengetahuan

yang mudah dan cepat bagi masyarakat luas disamping menjadi agen kebudayaan pemanfaatannya (Yudisman, 2020).

UNESCO Public Library Manifesto (1994) menyebutkan bahwa perpustakaan umum merupakan pusat informasi lokal yang bertujuan agar semua jenis pengetahuan dan informasi mudah diakses dan digunakan oleh masyarakat umum. Tujuan utama pendiriannya adalah menciptakan kebiasaan dan kegemaran membaca pada anak-anak sedini mungkin, menunjang kegiatan belajar masyarakat baik formal maupun informal, memberikan kesempatan untuk mengembangkan kreatifitas, bertindak selaku agen kultural atau sebagai pusat utama kehidupan budaya bagi masyarakat sekitarnya, mendukung pemberantasan buta huruf untuk semua umur (Yudisman, 2020).

Salah satu jenis perpustakaan yang mudah untuk ditemukan adalah perpustakaan umum. Perpustakaan umum memiliki hubungan erat dengan masyarakat luas atau masyarakat informasi sehingga perpustakaan umum dituntut untuk melakukan perubahan dalam melayani masyarakat supaya dapat menjaga eksistensinya serta memberikan pengaruh yang positif terhadap masyarakat. Perubahan yang dimaksud ialah perubahan perpustakaan berbasis inklusi sosial (Novianti et al., 2023).

(Hardini, 2023) menjelaskan layanan perpustakaan adalah sebagai berikut:

- a. penyediaan segala bentuk bahan pustaka (informasi) yang dibutuhkan pemustaka, baik untuk dimanfaatkan di perpustakaan atau di luar perpustakaan seperti dibawa pulang
- b. penyediaan berbagai sarana penelusuran informasi yang dapat merujuk pada keberadaan bahan pustaka yang dibutuhkan pemustaka, baik yang dimiliki perpustakaan atau di luar perpustakaan.

Adapun tujuan diadakannya perpustakaan umum adalah untuk memberikan layanan kepada pemustaka, meningkatkan kegemaran membaca, serta memperluas wawasan dan pengetahuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan demikian, setiap koleksi,

layanan, sarana dan prasarana yang tersedia di perpustakaan umum haruslah dimanfaatkan oleh pemustaka semaksimal mungkin agar tujuan perpustakaan umum tercapai dengan optimal (Hardini, 2023)

2. Konsep Promosi Perpustakaan

Promosi merupakan salah satu bagian dari pemasaran. Pemasaran menurut (Weingand, 1999) dalam buku *Marketing/Planning Library and Information Services* (1999:4) menyatakan bahwa pemasaran adalah kegiatan analisis perencanaan, pelaksanaan dan pengendalian program-program yang telah dirancang secara cermat yang dibuat untuk menciptakan tukar-menukar sesuatu secara sukarela untuk mencapai sasaran sesuai dengan tujuan organisasi. Selain promosi, bagian lain dari pemasaran adalah produk, harga dan tempat komunikatif persuasif pemasaran dengan memanfaatkan teknik-teknik hubungan masyarakat serta ada tiga elemen utama dalam pemasaran layanan yaitu, *Awareness* (kesadaran), *Interest* (minat), *Action* (Tindakan). Promosi merupakan forum antara organisasi dan konsumen untuk melakukan pertukaran informasi dengan tujuan utama produk atau Jasa yang disediakan oleh organisasi tersebut dapat diberitahukan kepada para konsumen agar bereaksi terhadap produk atau jasa yang ditawarkan.

Definisi pemasaran yang dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Weingand menekankan pentingnya promosi sebagai bagian integral dari pemasaran perpustakaan, yang bertujuan untuk menciptakan kesadaran, menanamkan nilai, dan membangun hubungan emosional antara perpustakaan dan penggunanya. Pemasaran dapat menjadi promosi dalam konteks perpustakaan karena keduanya bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap layanan, program, dan koleksi yang tersedia. Pemasaran di perpustakaan melibatkan strategi untuk memahami kebutuhan pemustaka, mengembangkan layanan yang relevan, dan menyampaikan manfaat perpustakaan kepada masyarakat.

Promosi adalah salah satu elemen dari pemasaran yang bertugas menyebarkan informasi melalui berbagai media dan kegiatan, seperti pameran buku, kampanye media sosial, program literasi, atau *storytelling*. Dengan menggunakan pemasaran sebagai dasar, promosi perpustakaan menjadi lebih efektif karena pesan yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga dapat menarik lebih banyak pemustaka untuk memanfaatkan layanan perpustakaan.

Pemasaran dapat menjadi promosi dalam konteks perpustakaan karena keduanya bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap layanan, program, dan koleksi yang tersedia. Pemasaran di perpustakaan melibatkan strategi untuk memahami kebutuhan pemustaka, mengembangkan layanan yang relevan, dan menyampaikan manfaat perpustakaan kepada masyarakat. Promosi adalah salah satu elemen dari pemasaran yang bertugas menyebarkan informasi melalui berbagai media dan kegiatan, seperti pameran buku, kampanye media sosial, program literasi, atau *storytelling*. Dengan menggunakan pemasaran sebagai dasar, promosi perpustakaan menjadi lebih efektif karena pesan yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga dapat menarik lebih banyak pemustaka untuk memanfaatkan layanan perpustakaan.

Promosi merupakan kegiatan yang sangat penting dalam memasarkan produk atau jasa sehingga dapat menarik untuk dapat membeli produk tersebut, kegiatan promosi harus dirancang semenarik mungkin dan informasi yang disampaikan harus mudah dimengerti oleh masyarakat agar orang yang membacanya dapat tertarik dan mudah dimengerti, hal yang dapat dipromosikan oleh perpustakaan adalah layanan perpustakaan, kegiatan yang dilakukan perpustakaan, dan berbagai koleksi yang dimiliki perpustakaan tersebut (Yudisman, 2023).

Pengertian promosi sebagai suatu upaya atau kegiatan dalam perusahaan untuk mempengaruhi konsumen baik konsumen aktual maupun potensial, supaya para konsumen mau melakukan pembelian

terhadap produk yang ditawarkan saat ini atau pada masyarakat yang akan datang. Jika konsep promosi ini diterapkan di perpustakaan maka promosi di perpustakaan dapat diartikan sebagai kegiatan dalam perpustakaan untuk bisa mengajak pengguna, agar dapat memanfaatkan jasa perpustakaan yang ditawarkan baik saat ini maupun pada masa yang akan datang. Sedangkan pengertian promosi perpustakaan secara rinci yaitu bentuk dari komunikasi dengan melalui pertukaran informasi kepada pengguna perpustakaan dengan cara memperkenalkan, mempengaruhi maupun membujuk agar pemustaka memiliki inisiatif reaksi untuk menerima produk atau jasa yang ditawarkan oleh perpustakaan. Promosi perpustakaan juga adalah upaya dalam menyebarluaskan jasa layanan perpustakaan kepada masyarakat untuk memenuhi kebutuhan informasi pemustaka (Damayanti, 2020).

Promosi perpustakaan merupakan kegiatan komunikasi dengan pemustaka yang telah ada maupun pemakai yang belum ada tetapi potensial agar mereka tahu layanan yang ada. Promosi perpustakaan merupakan refleksi atau pengungkapan corak manajemen yang khas atau filsafat dari penyajian, sarannya dapat menembus pelayanan dan semua kegiatan yang dilakukan perpustakaan. Promosi perpustakaan juga merupakan aktivitas memperkenalkan perpustakaan dari segi fasilitas, koleksi, jenis layanan dan manfaat yang dapat diperoleh oleh setiap pemustaka. Dengan diadakan promosi perpustakaan, pemustaka tahu bahan pustaka apa yang dimiliki oleh perpustakaan, fasilitas apa yang dapat dimanfaatkan, dan jasa apa yang bisa diperoleh pemustaka. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa promosi perpustakaan adalah kegiatan berkomunikasi dengan pemustaka untuk menginformasikan atau memperkenalkan tentang produk atau jasa yang disediakan oleh perpustakaan sekaligus membujuk pemustaka untuk merespon dan memanfaatkan produk dan jasa yang ditawarkan (Rahmatullah et al., 2024).

Promosi perpustakaan mencakup segala kegiatan yang dilakukan oleh perpustakaan untuk memperkenalkan atau mengkomunikasikan barang atau jasa yang dimilikinya. Promosi perpustakaan juga dimaksudkan untuk menyampaikan informasi tentang barang atau jasa kepada pemustaka, bantu pelanggan memenuhi kebutuhan mereka, dan memberikan layanan yang sesuai. Perpustakaan dapat menggunakan bauran pemasaran untuk mempromosikan layanan dan sumber daya mereka kepada pengguna. Meskipun pemasaran awalnya dirancang untuk menyampaikan keuntungan dari produk yang sebenarnya, para ahli setuju bahwa ini sangat penting untuk mempromosikan layanan juga. Promosi telah berkembang dan sekarang mencakup lebih dari hanya produk dan layanan. Promosi yang efektif adalah salah satu strategi bauran pemasaran yang paling penting (Tahabu et al., 2023).

Menurut (Fidelia, 2021) Promosi perpustakaan mempunyai tujuan, yaitu:

- a. Memperkenalkan dan mensosialisasikan produk atau jasa layanan perpustakaan yang ditawarkan dapat menimbulkan rasa ketertarikan pemustaka.
- b. Membangun citra layanan terbaik di perpustakaan dan menciptakan kesan, artinya bagaimana agar pemustaka memiliki kesan yang baik terhadap produk dan jasa perpustakaan.
- c. Mendorong dan memotivasi pemustaka untuk memanfaatkan perpustakaan.
- d. Membangkitkan minat seseorang untuk mengetahui lebih lanjut serta menggunakan, memanfaatkan produk dan jasa yang telah ditawarkan.
- e. Memperoleh tanggapan dengan promosi yang dilakukan diharapkan muncul tanggapan dalam hal ini tentunya tanggap Meningkatkan pemanfaatan dan pendayagunaan perpustakaan dalam rangka peningkatan budaya bacaan yang positif.
- f. Meningkatkan pemanfaatan dan pendayagunaan perpustakaan dalam rangka peningkatan budaya baca.

Menurut (Fidelia, 2021) Promosi perpustakaan mempunyai manfaat, yaitu:

- a. Dapat membantu untuk memperkenalkan eksistensi perpustakaan kepada khalayak secara lebih luas.
- b. Membantu menginformasikan tentang visi, misi, tujuan, kegunaan/manfaat perpustakaan bagi khalayak.
- c. Membantu memberitahukan tentang apa isi perpustakaan (what), siapa yang menggunakan jasa perpustakaan (who), kapan waktu layanan perpustakaan (when), dimana lokasi perpustakaan (where), mengapa harus ke perpustakaan (why), bagaimana menjadi pengguna perpustakaan (how).
- d. Membantu menginformasikan tentang buku-buku baru yang sudah diolah dan siaga untuk dipinjamkan.
- e. Membantu menginformasikan tentang kegiatan-kegiatan ekstra perpustakaan seperti: seminar, ceramah, bedah buku, pameran, lomba, keramaian, seperti (sandiwara, film, atraksi), program music, mendongeng, dan sebagainya.
- f. Menarik perhatian, artinya berupaya agar produk dan jasa yang ditawarkan dapat menimbulkan rasa ketertarikan pemustaka.

3. *Storytelling*

Storytelling merupakan salah satu kata dari bahasa Inggris, dapat dilihat dari susunan kata yang memiliki dua kata yaitu *story*, dan *telling*. Sehingga kata-kata tersebut menghasilkan makna baru sebagai bercerita. Pengertian ini sejalan dengan arti dari (Ananda, 2023) yang menjelaskan arti dari kata *storytelling*. *Storytelling* terdiri dari dua kata, yaitu *story* yang berarti cerita dan *telling* yang berarti mendongeng (Ananda, 2023) Menggabungkan dua kata *storytelling* berarti bercerita.

Storytelling yaitu salah satu bentuk kegiatan promosi yang digunakan untuk memperkenalkan perpustakaan. Kegiatan *storytelling* yang diberikan yaitu berupa kegiatan mendengarkan cerita atau bercerita.

Storytelling memiliki tujuan untuk menimbulkan minat pemustaka untuk mengunjungi perpustakaan. Tidak hanya itu, *storytelling* juga dapat mengembangkan minat baca serta menumbuhkan kecintaan pemustaka terhadap buku. *Storytelling* tidak hanya sekedar aktivitas penceritaan kisah nyata atau kisah imajiner, tetapi memiliki beragam manfaat, seperti, mengembangkan daya imajinasi individu, meningkatkan keterampilan dan kecerdasan Bahasa, meningkatkan dan mengembangkan minat membaca, membangun dan membentuk kecerdasan sosial serta emosional, membentuk sifat empati terhadap sesama (Sari, 2019).

Storytelling atau mendongeng adalah suatu aktivitas bercerita dalam menyampaikan cerita, baik fiksi maupun non fiksi di mana yang disesuaikan pendengar (komunikator) yang akan dituju, dan isi cerita disesuaikan dengan usia yang akan kita ajak bercerita. *Storytelling* mempunyai peran positif dalam mendidik anak salah satunya anak dapat meniru teladan dalam tokoh yang di ceritakan tanpa menasehati anak akan memahami perilaku yang baik yang pantas dilakukan di lingkungan kesehariannya. *Storytelling* memiliki sifat interaktif dan dapat membantu pendengar untuk mengembangkan imajinasi mereka. *Storytelling* juga memiliki potensi untuk menghasilkan pemahaman bersama di antara orang-orang tentang situasi, topik, atau masalah, dan melalui sifatnya yang menarik, *storytelling* memiliki potensi untuk menarik dan mempertahankan minat dan memungkinkan audien untuk membuat koneksi yang bermakna. Keuntungan lain dari mendongeng adalah sifatnya yang mudah diakses dan tidak menuntut audien memiliki pengetahuan ahli untuk memahami dan mengasosiasikan dengan pengetahuan yang dikomunikasikan (Nuzulia, 2022).

Ada tiga tahap dalam *storytelling*, yaitu persiapan sebelum acara dimulai, saat proses berlangsung, dan hingga acara selesai. Untuk memahami lebih lanjut, berikut adalah langkah-langkahnya adalah pembukaan, inti dan evaluasi. Tahap pembukaan *storyteller* akan menggunakan permainan konsentrasi untuk menarik perhatian anak-anak.

Hal ini akan menciptakan kontak dua arah antara *storyteller* dan audience, seperti yang disyaratkan oleh (Ananda, 2023) dengan adanya kontak mata. Pada tahap inti *storyteller* akan bercerita dengan memperhatikan kata-kata, gerakan tubuh, dan penggunaan suara untuk menciptakan gambaran visual dalam pikiran anak-anak sebagai pendengar. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif dari cerita tersebut.

Menurut (Damayanti, 2020), menggolongkan *storytelling* dalam beberapa jenis, yaitu membaginya dalam empat golongan besar, meliputi:

- a. *Storytelling* tentang binatang (*animal tales*), merupakan jenis *storytelling* yang berkisah mengenai dunia binatang yang digambarkan dapat berbicara dan berinteraksi layaknya manusia.
- b. *Storytelling* biasa, yaitu *storytelling* yang mengisahkan tentang kehidupan manusia biasanya mengenai perjalanan kehidupan manusia baik suka maupun duka.
- c. Lelucon dan anekdot, yaitu jenis *storytelling* yang dapat membuat geli hati sehingga membuat orang yang mendengarkan cerita tersebut akan tertawa.
- d. *Storytelling* berumus (*formula tales*), yaitu jenis *storytelling* yang strukturnya terdiri dari pengulangan,

Menurut (Fadhli et al., 2020) Adapun terdapat beberapa manfaat dari *Storytelling* bagi anak meliputi:

- a. Mengembangkan Daya Imajinasi Anak

Melalui cerita *storytelling* anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya, dimana imajinasi anak dapat dikatakan masih sangat bagus, sehingga untuk mengarahkan imajinasi anak kearah yang positif dan tetap terkontrol.

- b. Meningkatkan Keterampilan dalam Berbahasa

Storytelling menjadi stimulasi dini yang dapat merangsang keterampilan berbahasa pada anak-anak.

- c. Membangkitkan Minat Baca Anak

Cerita *storytelling* akan membuat anak tertarik dan memiliki rasa penasaran yang membuat anak ingin mencari tahu dengan membaca buku.

d. Membangun Kecerdasan Emosional Anak

Storytelling akan membantu anak mampu menyerap nilai-nilai emosional yang penting bagi kehidupan sosial anak kelak.

e. Membentuk Rasa Empati Anak

Dengan mendengarkan *storytelling* anak akan belajar empati dengan lingkungan sekitar dan cerita dongeng yang mendidik dapat membuat anak mudah menyerap nilai positif yang menjadikan anak lebih berempati kepada orang lain.

f. Media Menanamkan Nilai dan Etika

Storytelling adalah alat yang paling efektif untuk menanamkan berbagai nilai kehidupan maupun etika pada anak.

Terdapat tiga dampak utama pada kegiatan *storytelling*:

- a. Membuat pendengar dapat masuk lebih dalam ke cerita sehingga lebih menghayati.
- b. Membangun komunitas antara pemustaka dan pustakawan, meningkatkan daya ingat, mendukung pengembangan literasi awal dan menciptakan pola pikir yang kreatif (*creative thinking*).
- c. Peningkatan literasi pada anak.

Kegiatan *storytelling* juga memiliki pengaruh positif terhadap minat kunjung anak-anak ke perpustakaan. Selain itu, kegiatan *storytelling* di perpustakaan juga memberikan dampak dalam mengembangkan imajinasi anak, memperkenalkan cerita pada anak dan kegiatan ini dapat meningkatkan peminjaman pada layanan sirkulasi di perpustakaan. Salah satu dampak program perpustakaan seperti *storytelling* pada pemustaka adalah terciptanya hubungan positif antara pemustaka dan pustakawan. Pada dasarnya strategi tersebut dapat dikatakan sebagai strategi *emotional branding* yang menjadi paradigma baru untuk mendekatkan dan menghubungkan antara konsumen dengan brand secara dalam aspek

emotional atau dalam konteks ini antara pihak perpustakaan dan pemustaka (Fadhli et al., 2020).

4. Efektivitas Promosi

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif, menurut kamus besar Bahasa Indonesia efektif adalah ada efeknya, manjur atau mujarab, dapat membawa hasil, berhasil guna dan mulai berlaku. Sementara itu efektivitas memiliki pengertian keefektifan adalah keadaan berpengaruh, kemanjuran, keberhasilan dan hal mulai berlaku. Efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan suatu organisasi dalam mencapai sasarannya atau dapat dikatakan bahwa efektivitas adalah merupakan tingkat ketercapaian tujuan dari aktivasi-aktivasi yang telah dilaksanakan dibandingkan dengan target yang telah ditetapkan sebelumnya. Efektivitas Menurut KBBI ialah suatu hal yang memiliki pengaruh, manjur, membawa hasil, dan berhasil atas suatu usaha atau tindakan. Dengan kata lain sesuatu hal dapat dikatakan berhasil dilihat dari tercapainya suatu tujuan (Junaida, 2022).

Efektivitas adalah derajat pencapaian keberhasilan dari target yang telah ditetapkan organisasi, layanan publik, atau instansi yang lain. Derajat pencapaian diukur dengan membandingkan *input* dan *output* yang dihasilkan. Kata efektivitas sering digunakan saat evaluasi atau perencanaan kegiatan. Biasanya seluruh aspek akan dinilai untuk mengetahui efektivitas *input*, demi mencapai *output*. Efektivitas promosi dimaksudkan pada dasarnya adalah terjadinya perubahan sikap dan fikiran sasaran atau penerima dalam jumlah besar dan jangkauan yang luas (Aziz, 2020).

Efektivitas merupakan hasil dari tercapainya atau tidak sasaran yang telah ditetapkan, hasil yang semakin dekat dengan sasaran yang diinginkan akan menunjukkan derajat efektivitas yang semakin tinggi. Kemudian Efektivitas promosi dapat diartikan sebagai keberhasilan dan kinerja yang dapat dilihat dari segi tercapai tidaknya tujuan pada sasaran

yang telah ditetapkan sebelumnya oleh pelaku bisnis, dan Promosi merupakan elemen bauran pemasaran yang berfokus pada upaya menginformasikan, membujuk, dan mengingatkan kembali konsumen akan merek dan produk perusahaan (Ramadan, 2021).

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam konteks perpustakaan efektivitas promosi adalah keberhasilan kegiatan promosi dalam meningkatkan kesadaran, minat, dan partisipasi masyarakat terhadap layanan, program, atau koleksi perpustakaan. Indikatornya meliputi peningkatan kunjungan, penggunaan layanan, kesadaran masyarakat, respons pemustaka, dan aksi nyata seperti peminjaman buku atau penggunaan layanan digital. Promosi yang efektif membantu perpustakaan menjadi lebih dikenal dan dimanfaatkan secara optimal oleh masyarakat.

5. Sikap dan Perubahan Sikap

Dalam skripsi ini, salah satu rumusan masalah yang dibahas adalah mengenai perubahan sikap siswa setelah mengikuti kegiatan *storytelling* di Perpustakaan Soeman HS. Perubahan sikap ini berkaitan dengan aspek psikologi, *Storytelling* tidak hanya berfungsi sebagai media untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi siswa, tetapi juga sebagai bagian dari strategi promosi perpustakaan. Kegiatan *storytelling* dirancang untuk menarik minat siswa, memperkuat citra Perpustakaan Soeman HS, dan meningkatkan kesadaran masyarakat akan keberadaan serta peran perpustakaan. Oleh karena itu, pada bagian ini peneliti menguraikan konsep sikap dan perubahan sikap sebagai landasan untuk memahami dampak *storytelling* dalam mendukung promosi perpustakaan.

Menurut (Lase & Waruwu, 2022), bahwa pengertian “sikap merupakan suatu ekspresi perasaan seseorang yang merefleksikan kesukaannya atau ketidaksukaannya terhadap suatu objek”. Pendapat ahli psikologi yang bernama Thomas (2018: 168), memberi batasan bahwa: “Sikap adalah sebagai suatu kesadaran individu yang menentukan perbuatan-perbuatan yang nyata ataupun yang mungkin akan terjadi dalam

kegiatan- kegiatan sosial sosial”. Sikap terdiri atas tiga komponen utama, yaitu:

- a. Komponen Kognitif yakni: pengetahuan dan persepsi yang diperoleh melalui kombinasi pengalaman langsung dengan objek sikap dan informasi tentang objek itu yang diperoleh dari berbagai sumber. Pengetahuan dan persepsi yang dihasilkannya biasanya membentuk keyakinan artinya keyakinan konsumen bahwa objek sikap tertentu memiliki beberapa atribut dan bahwa perilaku tertentu akan menyebabkan hasil tertentu.
- b. Komponen Afektif, berkaitan dengan emosi atau perasaan konsumen terhadap suatu objek. Perasaan itu mencerminkan evaluasi keseluruhan konsumen terhadap suatu objek, yaitu suatu keadaan seberapa jauh konsumen merasa suka atau tidak suka terhadap objek itu evaluasi konsumen terhadap suatu merek dapat diukur dengan penilaian terhadap merek dari “sangat jelek” sampai “sangat baik” atau dari “sangat tidak suka” sampai sangat suka.
- c. Komponen Konatif, merupakan komponen yang berkaitan dengan kemungkinan atau kecenderungan bahwa seseorang akan melakukan tindakan tertentu yang berkaitan dengan onjek sikap, komponen konatif seringkali diperlukan sebagai suatu ekspresi dari niat konsumen untuk membeli.

Sikap (*attitude*) diartikan sebagai suatu kecenderungan untuk mereaksi terhadap sesuatu hal, berupa orang atau benda, suka atau tidak suka, acuh atau tak acuh. Sikap itu mungkin terarahkan terhadap benda-benda, orang-orang, tetapi juga peristiwa-peristiwa, pemandangan, lembaga, norma-norma dan nilai-nilai dalam hidup, dan lain-lain. Perwujudan atau terjadinya sikap seseorang itu dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan dan keyakinan, karena itu untuk membentuk atau membangkitkan suatu sikap yang positif atau untuk menghilangkan suatu sikap yang negatif dapat dilakukan dengan

memberitahukan atau menginformasikan kegunaan, dengan membiasakan atau dengan dasar keyakinan (Sophiani, 2008).

Menurut Kamus Bahasa Indonesia oleh W.J.S. Poerwodarminto pengertian sikap adalah perbuatan yang didasari oleh keyakinan berdasarkan norma-norma yang ada di masyarakat dan biasanya norma agama. Namun demikian perbuatan yang akan dilakukan manusia biasanya tergantung apa permasalahannya serta benar-benar berdasarkan keyakinan atau kepercayaannya masing-masing. Sikap juga sebagai sesuatu yang dipelajari dan mempunyai objek tertentu dan mengarahkan perilaku. Sikap dapat bersifat positif dan negatif. Dalam sikap positif kecenderungan tindakan adalah mendekati dan menyenangkan objek tertentu. Sikap negatif terdapat kecenderungan untuk menjauhi, menghindari dan tidak menyukai objek tertentu.

Menurut (Sophiani, 2008) fungsi sikap adalah sebagai penyesuaian diri, karena sikap adalah sesuatu yang bersifat communicable yaitu sesuatu yang mudah menular sehingga mudah pula menjadi milik bersama. Sikap dapat digunakan sebagai alat pengukur tingkah laku. Selain itu, sebagai alat pengatur pengalaman-pengalaman dan sebagai pernyataan kepribadian. Fungsi-fungsi sikap yang dikemukakan oleh Ahmadi di atas memang benar adanya. Melalui sikap yang diperlihatkan oleh seseorang kita dapat mengetahui tingkah laku orang tersebut sehari-hari sehingga dapat diketahui pula kepribadian orang tersebut.

Jadi dapat di simpulkan, sikap dapat merupakan suatu sikap pandangan, tetapi dalam hal itu masih berbeda dengan suatu pengetahuan yang dimiliki orang. Pengetahuan mengenai suatu objek tidak sama dengan sikap terhadap objek itu. Pengetahuan saja belum menjadi penggerak. Pengetahuan mengenai suatu objek baru menjadi sikap terhadap objek tersebut apabila pengetahuan itu disertai oleh kesiapan untuk bertindak sesuai dengan pengetahuan terhadap objek itu. Sikap mempunyai segi motivasi, berarti segi dinamis menuju ke suatu tujuan,

berusaha mencapai tujuan. Sikap dapat merupakan suatu pengetahuan tetapi pengetahuan yang disertai kesediaan untuk kemudian bertindak.

Menurut (Sophiani, 2008) kaitan antara *Storytelling* dengan Perubahan Sikap bahwa *storytelling* banyak bermanfaat bagi anak-anak dalam meningkatkan kreatifitas dan kecerdasan mereka. Selain itu juga melalui dongeng/kisah-kisah yang diceritakan anak bisa mengambil pelajaran tentang bagaimana seharusnya bersikap dan bertingkah laku agar selalu menjadi orang yang bertingkah laku baik. Tentu saja kaitan antara *storytelling* dengan perubahan sikap dapat diuraikan dengan melihat faktor-faktor perubahan sikap tersebut.

- a. Pengalaman pribadi dan pengalaman orang lain yang diceritakan pada saat *storytelling* akan memberikan dampak dan pengetahuan serta pelajaran pada anak bagaimana sebaiknya bersikap. Melalui *storytelling*, anak bisa mendapatkan pengalaman baru tentang hal yang belum diketahuinya.
- b. Melalui cerita-cerita tentang kebudayaan yang diceritakan, anak mendapat pengetahuan dan gambaran mengenai budaya lain yang belum pernah dialami dan dilihat meskipun tidak melihat secara langsung.
- c. Dengan menceritakan tokoh-tokoh penting seperti tokoh-tokoh yang terkenal di dunia dalam berbagai bidang ilmu, akan memberikan dorongan pada anak untuk rajin belajar dan sekolah jika ingin seperti tokoh-tokoh sukses tersebut.
- d. Berkembangnya dunia informasi melalui berbagai media massa yang ada, anak perlu untuk diceritakan tentang sisi positif dan negatifnya media-media seperti acara televisi dan berita di koran. Dengan demikian anak bisa mengerti apa yang bagus untuk ditiru melalui tayangan media elektronik dan cerita-cerita dalam media cetak.
- e. Pentingnya institusi pendidikan dan keagamaan seperti sekolah untuk menyediakan kegiatan *storytelling* kepada anak akan sangat membantu dalam perubahan sikap dan pembentukan sikap anak menjadi anak-anak

yang berbakti. Karena anak telah terbiasa mendapat cerita yang baik-baik di lingkungan sekolah.

- f. Dalam sebuah cerita, terdapat tokoh baik dan buruk. Sang tokoh baik berkelakuan terpuji dan terjaga emosinya, sedangkan tokoh jahat cenderung berkelakuan tercela dengan emosi yang meledak-ledak. Dengan bercerita, anak bisa mengerti bagaimana seharusnya menjaga emosi dan mengerti tentang perasaan manusia.

B. Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul yang peneliti bahas. Pada bagian ini peneliti juga menjelaskan persamaan dan perbedaan terhadap penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Puji Sophiani, Tahun 2008. Dengan judul penelitian “Peran *Storytelling* sebagai sarana promosi perpustakaan TK/SD Al-Izhar Pondok Labu” Penelitian ini ingin mengetahui bagaimana pelaksanaan *storytelling* di sebuah perpustakaan sekolah dan bagaimana perubahan sikap yang ditunjukkan para siswa setelah mengikuti kegiatan *storytelling* di perpustakaan sekolah tersebut. Teknik yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah teknik wawancara terbuka yang dilakukan kepada 15 orang siswa Al-Izhar dari tingkat TK sampai dengan SD kelas 5, dan kepada 2 orang pustakawan bagian TK/SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dengan pustakawan dan siswa yang mengikuti kegiatan. Kegiatan *storytelling* terbukti efektif dalam menarik perhatian anak-anak. Persiapan yang baik, pemilihan cerita yang sesuai, serta teknik penyampaian yang menarik sangat berpengaruh pada keberhasilan kegiatan ini. Anak-anak diharapkan dapat memahami inti cerita dan meningkatkan minat baca mereka setelah mengikuti sesi *storytelling* (Sophiani, 2008).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah kedua penelitian Kedua penelitian menempatkan kegiatan

storytelling sebagai sarana promosi utama perpustakaan, menunjukkan pentingnya *storytelling* untuk menarik perhatian pengunjung dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap keberadaan perpustakaan. Keduanya meneliti bagaimana *storytelling* dapat menjadi sarana untuk mempromosikan layanan dan fasilitas yang dimiliki perpustakaan kepada target audiens. Hasil Penelitian keduanya menunjukkan bahwa kegiatan *storytelling* efektif menarik perhatian anak-anak, meningkatkan pemahaman terhadap inti cerita, serta mendorong minat baca. Keberhasilan *storytelling* sangat bergantung pada persiapan, pemilihan cerita yang sesuai, dan teknik penyampaian yang menarik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Antonia Apri Damayanti, Tahun 2020. Dengan judul penelitian “Dongeng Online Sebagai Bentuk Promosi Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru Mengenalkan Perpustakaan Pada Anak-anak”. Penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana kegiatan dongeng online yang dilaksanakan Perpustakaan Soerman HS menjadi bentuk promosi perpustakaan untuk mengenalkan perpustakaan pada anak-anak. Untuk metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif dengan metode studi literatur dan internet searching untuk memperoleh data sebagai bahan referensi dan mendukung proses analisis penelitian (Damayanti, 2020).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah Keduanya meneliti *storytelling* sebagai sarana media promosi untuk memperkenalkan perpustakaan kepada masyarakat. (Damayanti, 2020) lebih berfokus pada platform online, sementara peneliti mengkaji efektivitas kegiatan *storytelling* secara umum dalam konteks promosi perpustakaan. Kedua penelitian ini memiliki tujuan serupa dalam meningkatkan kesadaran akan perpustakaan melalui *storytelling*. (Damayanti, 2020) menyoroti efektivitas dongeng online sebagai bentuk promosi perpustakaan di era digital, dengan keunggulan pada jangkauan yang luas namun menghadapi tantangan dalam interaksi personal sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa

storytelling secara umum, memiliki peran penting dalam promosi perpustakaan, dengan penekanan pada efektivitas interaksi langsung dalam membangun koneksi yang lebih kuat dengan audiens.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Rahmatika, Tahun 2023. Dengan judul penelitian “*Storytelling* sebagai sarana promosi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Tanah Laut”. Penelitian ini mengeksplorasi pelaksanaan *storytelling* sebagai sarana promosi di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Tanah Laut. Fokus utama adalah mengetahui perubahan sikap pengunjung setelah kegiatan *storytelling*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menemukan bahwa *storytelling* efektif dalam menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan minat mereka untuk mengunjungi perpustakaan (Rahmatika, 2023).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah kedua penelitian memfokuskan *storytelling* sebagai alat promosi, yang berarti keduanya meneliti bagaimana metode mendongeng atau *storytelling* dapat meningkatkan visibilitas dan menarik minat pengunjung perpustakaan, Keduanya bertujuan mengeksplorasi bagaimana *storytelling* dapat meningkatkan kesadaran publik terhadap perpustakaan dan meningkatkan jumlah pengunjung, khususnya dalam kalangan anak-anak atau masyarakat umum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Baik penelitian (Rahmatika, 2023) maupun penelitian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa *storytelling* efektif dalam mengubah sikap pengunjung perpustakaan. Perubahan ini ditandai dengan meningkatnya minat baca, frekuensi kunjungan ke perpustakaan, serta sikap positif terhadap perpustakaan sebagai pusat belajar yang menyenangkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang turun langsung ke lapangan untuk meneliti tentang kegiatan *storytelling* sebagai sarana promosi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau lebih tepatnya di Perpustakaan Soeman HS. Jenis metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian deskriptif kualitatif, karena tujuannya adalah untuk mendeskripsikan dan menggambarkan apa adanya mengenai kegiatan *storytelling*. Dalam hal ini guna menganalisis data yang di peroleh secara mendalam dan menyeluruh dengan harapan dapat diketahui bagaimana *storytelling* sebagai sarana promosi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan peneliti itu sendiri sebagai instrument penelitian, sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik triangulasi, dan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis induktif/kualitatif serta hasil penelitian yang dilakukan akan menghasilkan makna yang mendalam mengenai kegiatan *storrteling* sebagai sarana promosi perpustakaan, Jadi, dalam penelitian ini peneliti ingin melihat bagaimana kegiatan *storrteling* sebagai sarana promosi di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau.

B. Latar dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau. Jl. Jend. Sudirman No.462, Jadirejo, Kec. Sukajadi, Kota Pekanbaru, Riau. Penelitian ini berlangsung selama kurang lebih 3 bulan, sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah melakukan observasi di lokasi tersebut.

Tabel 3. 1
Data Kegiatan Penelitian

| No | Kegiatan Penelitian | Waktu Pelaksanaan | | | | | |
|-----|-----------------------------|-------------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | Sep | Okt | Nov | Des | Jan | Feb |
| 1. | Observasi Awal | ✓ | ✓ | | | | |
| 2. | Penyusunan Proposal | | ✓ | ✓ | | | |
| 3. | Bimbingan Proposal | | ✓ | ✓ | | | |
| 4. | Seminar Proposal | | | | ✓ | | |
| 5. | Perbaikam Proposal | | | | ✓ | | |
| 6. | Penelitian | | | | ✓ | ✓ | |
| 7. | Pengumpulan Data Penelitian | | | | ✓ | ✓ | |
| 8. | Analisis Data | | | | | ✓ | |
| 9. | Sidang Munaqasah | | | | | | ✓ |
| 10. | Penyempurnaan Munaqasah | | | | | | ✓ |

C. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dalam metode penelitian kualitatif yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti harus divalidasi terlebih dahulu untuk mengukur seberapa jauh peneliti akan siap dalam melakukan penelitian yang selanjutnya akan terjun langsung ke lapangan.

Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Peneliti, adalah orang yang melakukan penelitian atau mengamati secara langsung apa saja hal yang akan diteliti kemudian mengambil suatu kesimpulan dari hasil yang sudah diteliti.
2. Pedoman wawancara, dalam penelitian ini peneliti memberikan pertanyaan kepada informan yang berkaitan dengan masalah penelitian.

D. Sumber Data

Data yang diambil dari penelitian ini ada data primer dan sekunder.

1. Data Primer

Pada penelitian ini, peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik *purposive sample* yaitu narasumber atau informan yang memiliki informasi mengenai permasalahan penelitian yaitu pustakawan yang sering menjadi *storyteller* dan pemustaka Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau dianggap tahu mengenai hal apa yang akan diteliti oleh peneliti yaitu tentang efektivitas kegiatan *storytelling* sebagai strategi promosi di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau. Data primer pada penelitian ini diambil dari hasil observasi mengenai kegiatan *storytelling* sebagai strategi promosi perpustakaan.

2. Data Sekunder

Pada penelitian ini, data sekunder yang dicari adalah data dengan menggunakan literatur seperti buku, ebook, jurnal dan dokumen lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan berbagai jenis data yang dibutuhkan, dan ketersediaan sumber data yang memungkinkan dari penggalian informasi di lapangan, maka teknik pengumpulan data dapat terbagi menjadi:

1. Teknik Observasi

Hal yang dilakukan saat melaksanakan observasi adalah mengamati, mendengarkan, merasakan lokasi penelitian subjektif mungkin sehingga didapatkanlah penjelasan mengenai objek yang diteliti. Pada penelitian ini proses observasi yang dilakukan peneliti adalah menggunakan teknik observasi tidak terstruktur. Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi.

Saat proses penelitian menggunakan observasi, peneliti mengobservasi lokasi dan tempat penelitian serta mendengarkan

pernyataan dari narasumber yang terkait mengenai peran kegiatan *storytelling* sebagai strategi promosi di perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau.

2. Teknik Wawancara

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap mengenai pengumpulan datanya. Daftar pertanyaan yang ditanyakan adalah mengenai efektivitas kegiatan *storytelling* sebagai strategi promosi di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau.

3. Dokumentasi

Dalam pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi, peneliti mengumpulkan sebanyak-banyaknya data yang diperlukan pada saat penelitian. Karena dengan adanya foto/gambar kegiatan di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau maka dapat membantu peneliti dalam keabsahan data. Pada penelitian ini, peneliti mengambil beberapa dokumentasi kegiatan yang diadakan di perpustakaan tersebut dalam kegiatan *storytelling*.

F. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, selanjutnya adalah analisis data dengan memakai beberapa teknik deskriptif kualitatif dalam bentuk naratif yang menyimpulkan tentang kegiatan *storytelling* yang dilakukan oleh Perpustakaan Soeman HS Provinsi sebagai strategi promosi perpustakaan. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan saat pengumpulan data berlangsung. Aktivitas dalam analisis data antara lain:

1. Data Reduction (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari lapangan dalam jumlah banyak, untuk itu maka perlu dicatat dan diteliti lebih rinci mengenai kegiatan *storytelling* sebagai sarana promosi perpustakaan. Mereduksi berarti merangkum,

memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, kemudian membuang data yang tidak diperlukan. Dengan demikian data yang telah direduksi mengenai efektivitas kegiatan *storytelling* sebagai sarana promosi perpustakaan akan memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas kegiatan *storytelling* sebagai sarana promosi di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau.

2. Data Display (Penyajian Data)

Pada penelitian ini, peneliti menyalin data yang sudah diperoleh seperti rekaman suara dan catatan lapangan mengenai kegiatan *storytelling* sebagai sarana promosi perpustakaan, serta bagaimana perubahan sikap pengunjung, terutama anak-anak, setelah mengikuti kegiatan *storytelling*. Kemudian peneliti mencatat dan menganalisis kembali catatan lapangan dan mendengarkan rekaman suara serta mengamatinya. Setelah itu peneliti menulis kembali hasil wawancara tersebut dalam bentuk teks naratif agar lebih mudah dipahami.

3. Kesimpulan/Verifikasi

Pada tahap ini peneliti melakukan interpretasi atau memberikan pendapat mengenai data efektivitas kegiatan *storytelling* sebagai sarana promosi perpustakaan. Dari interpretasi data yang telah dilakukan akan memperoleh kesimpulan mengenai efektivitas kegiatan *storytelling* sebagai sarana promosi di perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau.

G. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi yaitu triangulasi dengan teknik, triangulasi dengan sumber, triangulasi dengan waktu.

1. Triangulasi dengan Teknik

Untuk menguji kredibilitas tentang kegiatan *storytelling* sebagai sarana promosi di perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau maka dilakukan dengan cara mengecek data tersebut kepada sumber yang sama tapi

dengan teknik yang berbeda, teknik tersebut yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

2. Triangulasi dengan sumber

Untuk menguji kredibilitas data tentang kegiatan *storytelling* sebagai sarana promosi di perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau maka pengecekan dilakukan melalui beberapa sumber, yaitu pustakawan dan pihak lain yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan *storytelling*.

3. Triangulasi dengan waktu

Untuk menguji kredibilitas data tentang kegiatan *storytelling* sebagai sarana promosi di perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau maka dilakukan dengan mengecek data kepada sumber yang sama dengan waktu yang berbeda. Waktu tersebut adalah di waktu pagi, siang, atau hari yang berbeda.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau

1. Sejarah Berdirinya Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau (Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau)

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau berdasarkan Perda No. 8 Tahun 2008 merupakan pengembangan dari organisasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau. Perkembangan Perpustakaan dimulai pada tahun 1959 berdiri Perpustakaan Negara di Tanjung Pinang, pada tahun 1967 Perpustakaan Negara berpindah ke Pekanbaru seiring dengan berpindahnya Pusat Pemerintahan Provinsi Riau, pada tahun 1978 Perpustakaan Negara berubah menjadi Perpustakaan Wilayah yang merupakan UPT Kanwil Dep. P. & K. Perkembangan Perpustakaan di Provinsi Riau mulai menampakkan jati dirinya sejak tahun 1989 setelah secara organisasi menjadi Perpustakaan Daerah yang merupakan Instansi Vertikal dari Lembaga Pemerintah Non Departemen yaitu Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.

Sementara itu pada tahun 1992 karena kebutuhan organisasi dibentuk Sub Bagian Arsip dan Ekspedisi yang merupakan bagian dari Biro Umum Pemerintah Daerah Provinsi Riau. Karena beban tugas yang semakin meningkat pada Tahun 1996 Sub Bagian Arsip dan Ekspedisi dikembangkan menjadi Kantor Arsip Daerah Provinsi Riau. Pada tahun 1997 Perpustakaan Daerah Provinsi Riau berubah nama lagi menjadi Perpustakaan Nasional Provinsi Riau.

Pertumbuhan Perpustakaan di mulai pada tahun 1959 yaitu dengan berdirinya Perpustakaan Negara di Tanjung Pinang, kemudian pada tahun 1967 Perpustakaan Negara berpindah ke Kota Pekanbaru seiring dengan berpindahnya Pusat Pemerintahan Provinsi Riau, pada tahun 1978 Perpustakaan Negara berubah menjadi Perpustakaan Wilayah yang

merupakan UPT (Unit Pelaksana Teknis) Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Perkembangan Perpustakaan di Provinsi Riau mulai menampakkan jati dirinya sejak tahun 1989 setelah secara organisasi menjadi Perpustakaan Daerah yang merupakan Instansi Vertikal dari Lembaga Pemerintah Non Departemen yaitu Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.

Sementara itu pada tahun 1992 karena kebutuhan organisasi, dibentuklah Sub-Bagian Arsip dan Ekspedisi yang merupakan bagian dari Biro Umum Pemerintah Daerah Provinsi Riau. Hal ini dikarenakan beban tugas yang semakin meningkat. Pada Tahun 1996 Sub Bagian Arsip dan Ekspedisi di kembangkan menjadi Kantor Arsip Daerah Provinsi Riau. Pada tahun 1997 Perpustakaan Daerah Provinsi Riau berubah nama lagi menjadi Perpustakaan Nasional Provinsi Riau.

Berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor: 28 Tahun 2001 tentang Pembentukan Susunan Organisasi dan Tata Kerja Badan Perpustakaan dan Arsip Provinsi Riau, kedua lembaga ini disatukan menjadi Badan Perpustakaan dan Arsip, sebagai amanat dari Undang-Undang Nomor: 22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah yang sekarang telah di revisi menjadi Undang-undang Nomor 23 Tahun 2014 Tentang Pemerintahan Daerah. Berdasarkan UndangUndang Nomor. 23 Tahun 2017 Badan Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi Provinsi Riau berganti nama menjadi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau.

Berdasarkan Perda Provinsi Riau Nomor: 28 Tahun 2001 Tentang Pembentukan, Susunan Organisasi dan Tata Kerja Badan Perpustakaan dan Arsip Provinsi Riau; kedua Lembaga ini disatukan menjadi Badan Perpustakaan dan Arsip, sebagai amanat dari Undang-undang Nomor: 22 Tahun 1999 Tentang Pemerintahan Daerah. Dengan diundangkannya UU No.43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, dan Peraturan Pemerintah No. 24 Tahun 2014 tentang Pelaksanaan UU No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, diharapkan setiap orang mengetahuinya, demikian juga Pemangku Kepentingan / Stakeholders Perpustakaan. Kita tahu bahwa

terbitnya UU No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa melalui pengembangan dan pendayagunaan perpustakaan sebagai sumber informasi berupa karya tulis, karya cetak, dan karya rekam.

Berdasarkan UU No. 23 Tahun 2017 Badan Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi Provinsi Riau berganti nama menjadi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau. Gedung Perpustakaan Soeman Hs diresmikan pemakaiannya oleh Gubernur Riau H.M. Rusli Zainal pada tanggal 24 Juni 2008. Saat ini Perpustakaan Soeman Hs telah beberapa kali mendapatkan penghargaan Nasional di bidang fasilitas dan layanan berbasis teknologi informasi.



Gambar 4. 1
Gedung Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau

Gedung Perpustakaan ini awalnya terletak di gedung kantor DPRD Provinsi Riau, terdiri dari empat blok dengan luas sekitar 1,15 Ha. Mengingat pentingnya pendidikan di Provinsi Riau, maka diperlukan sebuah perpustakaan yang mampu menjawab tantangan kemajuan masyarakat dan menjadi tempat rujukan bagi perpustakaan kabupaten/kota yang berstandar nasional.

Gedung Perpustakaan kemudian direnovasi hingga berstandar nasional dan internasional. Renovasi dilakukan pada tahun 2006 dan selesai pada tahun 2007. Dari empat blok gedung, dua di antaranya dipertahankan karena memiliki nilai sejarah dan simbol demokrasi bagi masyarakat Riau.

Dua blok lainnya yang terletak di tengah diganti dengan yang baru. Untuk menyatukan dua blok yang sudah ada dan bangunan enam lantai yang baru, atap yang menyerupai mimbar Al-Qur'an yang dapat dilipat dikembangkan. Bentuk atap yang menyerupai mimbar Al-Qur'an yang dapat dilipat ini akan mengingatkan orang untuk membaca sebagaimana yang tertulis dalam Al-Qur'an.

Desain Gedung Perpustakaan yang berada di lahan seluas 9.000 m² ini mengadopsi arsitektur perpustakaan modern, mengedepankan nilai budaya tinggi, dan menjadi ikon Kota Pekanbaru. Tiang/pilar yang bercabang-cabang di ujung atas bangunan merupakan metamorfosa dari selembayung, ornamen khas Melayu yang bentuknya seperti dua tangan yang diangkat ke atas yang melambangkan hubungan manusia dengan Sang Pencipta. Diharapkan dengan tampilan gedung perpustakaan yang menarik dapat menarik minat masyarakat untuk membaca. Saat ini, jumlah pengunjung perpustakaan ini setiap harinya mencapai lebih dari 1.500 orang.

2. Visi dan Misi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau

a. Visi

“Terwujudnya Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau yang Profesional dalam Pengelolaan Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi sebagai sumber pengetahuan dan Informasi untuk mencapai Sumber Daya Manusia Riau yang berkualitas menunjang visi Riau 2020”

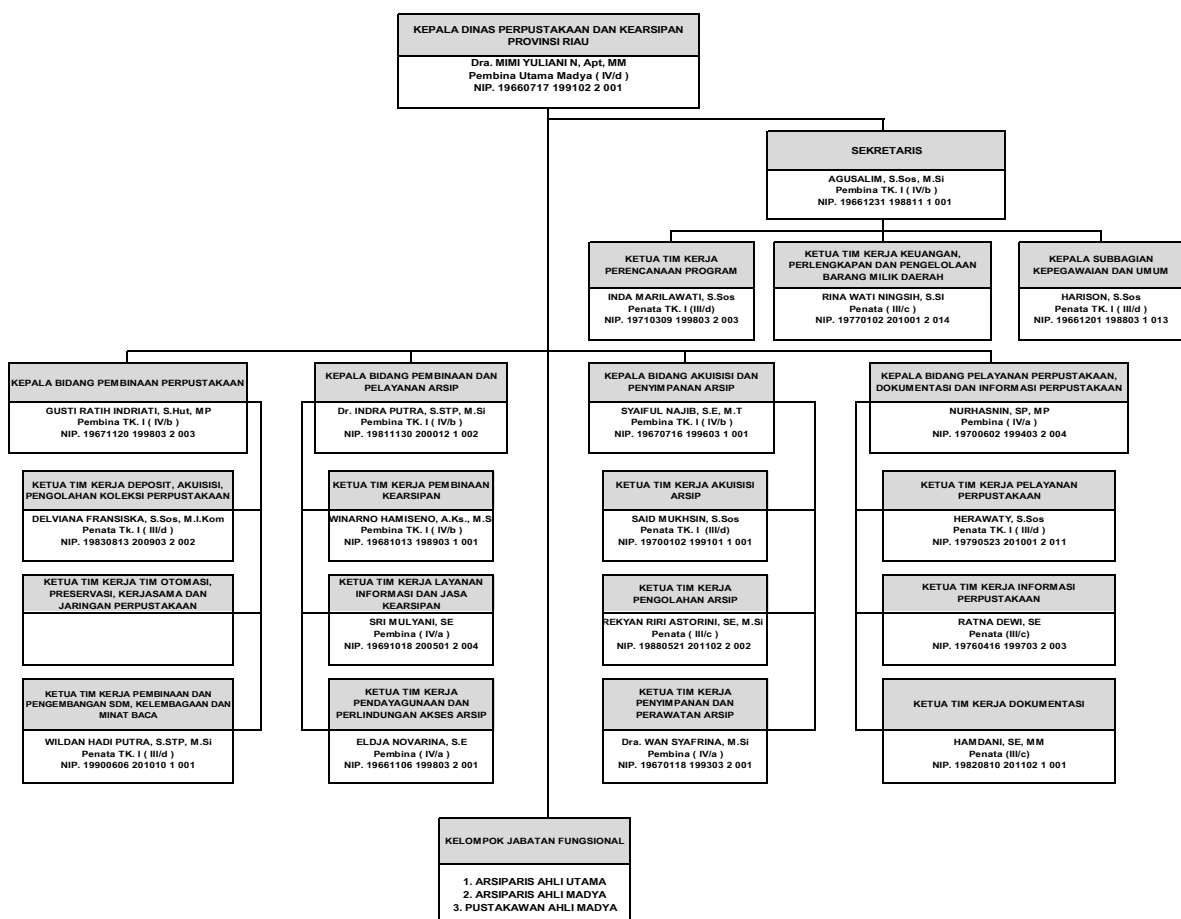
b. Misi

- 1) Peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau
- 2) Peningkatan pelayanan Perpustakaan, Kearsipan dan Dokumentasi kepada masyarakat
- 3) Peningkatan minat dan budaya baca masyarakat serta pentingnya nilai guna arsip
- 4) Peningkatan kualitas prasarana dan sarana Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau

- 5) Peningkatan upaya-upaya pembinaan dalam rangka pemantapan pengelolaan Perpustakaan Arsip dan Dokumentasi
- 6) Peningkatan upaya dokumentasi pada usaha pembangunan Provinsi Riau

3. Struktur Organisasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau

Menurut (Juru, 2020) Struktur organisasi menjelaskan bagaimana tugas pekerjaan secara formal dibagi, dikelompokkan dan dikoordinasikan. Struktur organisasi merupakan deskripsi bagaimana organisasi membagi tugas dan pekerjaannya dalam rangka mencapai tujuan serta mengatur siapayang mengerjakan tugas dan pekerjaan, selain itu dalam struktur organisasi menggambarkan kedudukan dan jenis wewenang pejabat dan juga hubungan secarainternal maupun eksternal.



Gambar 4. 2
Struktur Organisasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau

4. Data Tenaga Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau

Perpustakaan Soeman HS mempunyai tenaga kerja sebanyak 42 Orang, Berikut data tenaga Perpustakaan Umum Daerah tanah datar:

Tabel 4. 1
Data Pengunjung Pertahun

| No | Nama | Jabatan |
|-----|--------------------------------------------|-----------------------------------------|
| 1. | Dra. Mimi Yuliani N, Apt, MM | Kepala Dinas |
| 2. | Gusti Ratih Indriati, S.Hut, MP | Kepala Bidang Pembinaan Perpustakaan |
| 3. | Nurhasnin, SP, MP | Kepala Bidang Pelayanan Perpustakaan |
| 4. | Kun Wardoyo, S.Sos., M.Si | Pustakawan Ahli Madya |
| 5. | Salmah, SE | Pustakawan Ahli Madya |
| 6. | Irwan, SH., M.Si | Pustakawan Ahli Madya |
| 7. | Sarmiyati, S.IP | Pustakawan Ahli Madya |
| 8. | Tahan Maruba Tetty Meriana Sidabutar, S.IP | Pustakawan Ahli Madya |
| 9. | Dody Prayitno, S.IP | Pustakawan Ahli Madya |
| 10. | Amirti, S.Sos | Pustakawan Ahli Madya |
| 11. | Susyati, S.Sos | Pustakawan Ahli Madya |
| 12. | Fransiska Susianti, S.Sos | Pustakawan Ahli Madya |
| 13. | Adriana Minasari Hasibuan, S.IP | Pustakawan Ahli Madya |
| 14. | T.S. Maslamah, SE | Pustakawan Ahli Madya |
| 15. | Endang Susrianingsih, S.Pd | Pustakawan Ahli Muda |
| 16. | Delviana Fransiska, S.Sos, M.I.Kom | Pustakawan Ahli Muda |
| 17. | Herawaty, S.Sos | Pustakawan Ahli Muda |
| 18. | Wildan Hadi Putra, S.STP, M.Si | Pustakawan Ahli Muda |
| 19. | Vicha Rosalia, S.Sos | Pustakawan Ahli Muda |
| 20. | Dahrial Iskandar, S.IP | Pustakawan Ahli Muda |
| 21. | Afrizon Effendi, S.IP | Pustakawan Ahli Muda |
| 22. | Sari Dewi Narulita, SE | Pustakawan Ahli Muda |
| 23. | Rudi Candra Deny, SE | Pustakawan Ahli Muda |

| | | |
|-----|-------------------------------|-------------------------|
| 24. | Asmi Abadi, SE | Pustakawan Ahli Muda |
| 25. | Marthalena Diningsih D, S.IP | Pustakawan Ahli Muda |
| 26. | Jelfa Fitryani, S.IP | Pustakawan Ahli Muda |
| 27. | Ratna Dewi, SE | Pustakawan Ahli Muda |
| 28. | Ronald Rinaldo, S.Sos | Pustakawan Ahli Muda |
| 29. | Dwi Maya Anggraini, S.IP | Pustakawan Ahli Muda |
| 30. | Mardiati, S.IP | Pustakawan Ahli Muda |
| 31. | Zuliana Prastiwi, S.IP | Pustakawan Ahli Muda |
| 32. | Muzakir, S.Sos | Pustakawan Ahli Muda |
| 33. | Nurlaila Widyastuti, A.Md | Pustakawan Penyelia |
| 34. | Riki Arianto, S.IP | Pustakawan Ahli Pertama |
| 35. | Heko Apricon, S.IP | Pustakawan Ahli Pertama |
| 36. | Burmawati, S.IP | Pustakawan Ahli Pertama |
| 37. | Mutaslimah, S.IP | Pustakawan Ahli Pertama |
| 38. | Indra Basri, S.IP | Pustakawan Ahli Pertama |
| 39. | Eko Yulianto, S.IP | Pustakawan Ahli Pertama |
| 40. | Edi Rosmono, S.IP | Pustakawan Ahli Pertama |
| 41. | Vebby Septhia Stephanie, A.Md | Pustakawan Mahir |
| 42. | Sofieana, S.I.Pust | Pustakawan Mahir |

Sumber: Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau

5. Ruang Lingkup Kegiatan Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau

Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau tidak hanya berfungsi sebagai tempat meminjam dan membaca buku, tetapi juga memiliki beragam kegiatan yang bertujuan untuk memfasilitasi minat baca dan mengembangkan potensi masyarakat. Berikut adalah beberapa ruang lingkup kegiatannya:

a. Peminjaman Buku dan Bahan Bacaan Lainnya

- 1) Koleksi buku yang lengkap dan beragam, mulai dari buku fiksi, non-fiksi, buku anak-anak, hingga jurnal ilmiah
- 2) Fasilitas peminjaman buku yang mudah dan cepat

- 3) Layanan perpanjangan masa peminjaman
- b. Layanan Referensi
 - 1) Bantuan dalam mencari informasi melalui katalog online dan buku referensi
 - 2) Layanan konsultasi bibliografi
 - c. Program Literasi
 - 1) Kegiatan membaca bersama untuk anak-anak
 - 2) Workshop menulis kreatif
 - 3) Diskusi buku dan bedah buku
 - 4) Lomba-lomba literasi
 - d. Pengembangan Koleksi
 - 1) Pembelian buku-buku baru secara berkala
 - 2) Donasi buku dari masyarakat
 - 3) Kerjasama dengan penerbit dan perpustakaan lainnya
 - e. Pemanfaatan Teknologi Informasi
 - 1) Katalog online yang dapat diakses melalui website
 - 2) Akses internet gratis bagi pengunjung
 - 3) E-book dan digital library
 - f. Ruang Belajar dan Diskusi
 - 1) Ruang belajar yang nyaman dengan fasilitas meja, kursi, dan stop kontak
 - 2) Ruang diskusi yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan kelompok
 - g. Pameran dan Ekshibisi
 - 1) Pameran buku baru
 - 2) Pameran karya seni dan budaya
 - 3) Ekshibisi hasil karya pengunjung
 - h. Kerjasama dengan Sekolah dan Perguruan Tinggi
 - 1) Program kunjungan perpustakaan
 - 2) Peminjaman koleksi untuk keperluan penelitian
 - 3) Bantuan dalam pengembangan perpustakaan sekolah

i. Kegiatan Komunitas

- 1) Fasilitas untuk kegiatan komunitas minat baca
- 2) Dukungan untuk kegiatan literasi masyarakat

j. Tujuan dari Ragam Kegiatan Ini

1) Meningkatkan Minat Baca

Dengan berbagai program literasi dan kegiatan menarik, diharapkan minat baca masyarakat, terutama generasi muda, dapat meningkat.

2) Memperkaya Pengetahuan

Melalui akses terhadap berbagai sumber informasi, masyarakat dapat memperkaya pengetahuan dan wawasan.

3) Mengembangkan Potensi Diri

Kegiatan-kegiatan yang diadakan di perpustakaan dapat membantu masyarakat mengembangkan potensi diri, baik dalam bidang akademik maupun non-akademik.

4) Membangun Komunitas Pecinta Buku

Perpustakaan menjadi wadah bagi masyarakat untuk bertemu dan berinteraksi dengan sesama pecinta buku, sehingga terbentuk komunitas yang solid.

5) Menjadi Pusat Informasi Masyarakat

Perpustakaan berfungsi sebagai pusat informasi yang dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat.

6. Layanan di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau

a. Layanan Anak

Bilik Layanan Anak merupakan fasilitas yang disediakan oleh Perpustakaan Soeman HS dalam rangka memenuhi kebutuhan layanan baca masyarakat khususnya anak-anak. Selain tempat membaca, bilik ini sering di adakan acara mendongeng dan literasi anak. Tempat nyaman dan di desain khusus untuk anak-anak, membuat bilik ini menjadi ruang favorit untuk orang tua bersama anak menghabiskan waktu di perpustakaan. Bilik ini terdapat pada Lantai Dasar Gedung B.

b. Layanan Informasi

Layanan informasi merupakan layanan yang berguna untuk memudahkan pemustaka mendapatkan informasi terkait perpustakaan Soeman HS. Pemustaka dapat bertanya langsung informasi mengenai perpustakaan, baik buku, pendaftaran anggota dan kunjungan. Layanan ini terdapat pada lantai dasar gedung B.

c. Registrasi Anggota

Registrasi Anggota merupakan pelayanan pendaftaran anggota perpustakaan, baik baru maupun anggota perpanjangan. Layanan registrasi anggota terdapat pada lantai 1 gedung B.

d. Sirkulasi

Sirkulasi merupakan bilik layanan peminjaman dan pengembalian buku. Dengan layanan prima perpustakaan Soeman HS memberikan pelayanan sebaik mungkin kepada Pemustaka. Dengan dukungan infrastruktur teknologi yang mempuni, layanan yang diberikan sudah berbasis aplikasi. Ini berguna memudahkan pelayanan sehingga lebih cepat dan efisien. Bilik ini terdapat pada lantai 1 Gedung B.

e. Layanan Referensi

Layanan Referensi merupakan bilik khusus yang menyediakan koleksi referensi. Bilik ini terdiri dari beberapa koleksi diantaranya penelitian, koleksi khusus sehingga dapat dijadikan rujukan bagi pemustaka yang sedang melakukan penelitian dan mencari referensi. Layanan ini terdapat pada lantai 3 Gedung B.

f. Bilik Melayu / Deposit

Merupakan bilik yang menyediakan koleksi-koleksi bertema melayu secara umum. Bukan hanya sesumatera namun seluruh dunia. Layanan ini terdapat pada lantai 3 Gedung B.

g. Bilik Sastra, Bilik Tunas Integritas & Bilik Ismail Suko

Bilik ini sering di kenal dengan Bilik Ismail Suko. Sebuah ruangan yang didalamnya terdapat koleksi foto sastrawan dari tempo

dulu. Ruangan ini sering dijadikan sebagai ruang serbaguna baik internal Soeman HS maupun peminjaman oleh masyarakat. Layanan ini terdapat pada lantai dasar Gedung A.

h. Chevron Corner

Chevron Corner merupakan sebuah bilik yang menyediakan kolek-koleksi terkait chevron yang ada di provinsi riau. Informasi-informasi menarik dan berguna seperti sejarah chevron dan hal-hal lainnya disuguhkan dengan visual menarik bukan hanya dengan buku, tapi dengan baner akrilik menambah nuansa sejarah yang penuh makna. Layanan ini terdapat pada lantai 4 Gedung B.

i. “*Centre of Excellence*”

Centre of excellence sering di kenal di lingkungan Perpustakaan Soeman HS dengan bilik COE. Bilik melayu merupakan layanan perpustakaan Soeman HS yang khusus menyediakan koleksi-koleksi bertajuk melayu. Koleksi ini meliputi keleks buku kebudayaan, buku sejaran melayu dan koleksi buku terkait informasi melayu yang ada di daerah sesumatera. Layanan ini terdapat pada lantai dasar Gedung B.

j. Layanan E-Kios

E-kios merupakan layanan komputer mini yang menjadi fasilitas untuk pengunjung melakukan pencarian koleksi buku secara mandiri di perustakaan Soeman HS. Selain itu, Pemustaka juga dapat membaca buku digital atau ebook pada komputer ini. Layanan ini terdapat pada lantai 2 Gedung B.

k. Bilik Puan

Bilik puan merupakan bilik khusus yang menyediakan informasi terkait koleksi wanita berprestasi yang mempunyai nilai sejaran khususnya di provinsi Riau. Layanan ini terdapat pada lantai dasar Gedung B.

l. BI Corner

BI Corner merupakan layanan koleksi buku khusus bank Indonesia (BI). Koleksi ini menyediakan informasi terkait informasi

keuangan dan perbankan. Layanan ini terdapat pada lantai dasar Gedung B.

m. KPK Corner

KPK Corner merupakan layanan koleksi KPK. Koleksi KPK merupakan koleksi khusus komisi pembarantan korupsi yang di layankan kepada masyarakat melalui perpustakaan soeman HS, ini bertujuan dan berguna untuk mengedukasi masyarakat terkait bahaya korupsi. Layanan ini terdapat pada lantai dasar Gedung B.

B. Temuan Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau tepatnya di Perpustakaan Soeman HS, Wawancara dilakukan dengan dua pustakawan, yaitu Bapak Afrizon Effendi dan Bapak Dahrial Iskandar, Peneliti hanya mewawancarai dua pustakawan karena penelitian difokuskan pada kegiatan *storytelling* menggunakan pertanyaan yang telah disiapkan, serta wawancara yang dilakukan dengan enam orang siswa menggunakan pertanyaan yang telah dirancang untuk dijawab.

Setelah melaksanakan penelitian, temuan penelitian ini memaparkan hasil penelitian yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi terkait pelaksanaan kegiatan *storytelling* sebagai sarana promosi perpustakaan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau (Perpustakaan Soeman Hs). Penelitian ini difokuskan pada dua subfokus, yaitu pelaksanaan kegiatan *storytelling*, dan perubahan sikap pengunjung setelah mengikuti kegiatan.

1. Pelaksanaan Kegiatan *Storytelling* di Perpustakaan Soeman HS

Kegiatan *storytelling* di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau merupakan salah satu program edukatif yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi anak-anak melalui penyampaian cerita yang kreatif dan interaktif. Program ini bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek penting pada anak-anak, seperti

kreativitas, imajinasi, kemampuan mendengar, dan tentunya menumbuhkan minat baca serta minat kunjung ke perpustakaan.

a. Tujuan dari Kegiatan *Storytelling* yang dilaksanakan

Kegiatan *storytelling* di perpustakaan merupakan salah satu program unggulan yang bertujuan untuk mendekatkan perpustakaan dengan masyarakat, khususnya anak-anak usia sekolah. Melalui kegiatan ini, perpustakaan ingin menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memperkenalkan berbagai layanan dan koleksi yang dimilikinya. *Storytelling* menjadi alat komunikasi yang efektif karena mampu menjangkau anak-anak dengan cara yang kreatif, interaktif, dan edukatif. Kegiatan *storytelling* bertujuan untuk memperkenalkan perpustakaan kepada masyarakat, khususnya anak-anak usia sekolah, dengan cara yang menarik dan edukatif. *Storytelling* digunakan untuk:

1) Menumbuhkan minat baca sejak dini

Salah satu tujuan utama dari kegiatan *storytelling* adalah menumbuhkan minat baca anak sejak usia dini. Minat baca merupakan fondasi penting dalam proses pembelajaran dan pengembangan diri. Namun, tantangan utama yang dihadapi saat ini adalah rendahnya budaya baca di kalangan masyarakat, termasuk anak-anak. Dengan *storytelling*, anak-anak diajak untuk mengenal dunia literasi melalui cerita-cerita yang disampaikan secara menarik.

Pada setiap sesi *storytelling*, pustakawan atau pencerita menggunakan intonasi, mimik wajah, dan gestur yang menarik perhatian anak-anak. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga anak-anak tidak merasa bosan. Misalnya, ketika menceritakan dongeng klasik seperti Malin Kundang, pencerita akan memerankan tokoh-tokoh dalam cerita tersebut, sehingga anak-anak seolah-olah ikut merasakan perjalanan cerita.

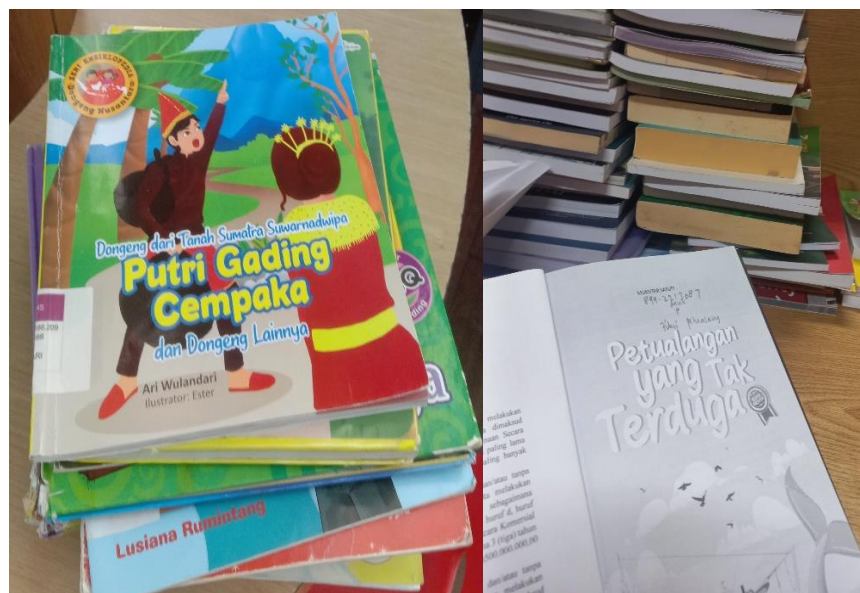
Melalui kegiatan ini, anak-anak diperkenalkan pada keindahan dunia cerita yang tertuang dalam buku. Mereka tidak hanya mendengar cerita, tetapi juga diajak untuk membuka buku, melihat gambar-gambar menarik, dan bahkan membaca secara mandiri. Dengan demikian, minat baca anak dapat tumbuh secara alami karena mereka merasa cerita dalam buku sangat menarik dan menyenangkan.

2) Memperkenalkan koleksi buku anak di perpustakaan.

Kegiatan *storytelling* juga menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan koleksi buku anak yang tersedia di perpustakaan. Perpustakaan sering kali memiliki berbagai koleksi buku anak, mulai dari dongeng, cerita rakyat, hingga buku pengetahuan ringan yang sesuai dengan usia mereka. Namun, koleksi ini sering kali kurang dimanfaatkan karena minimnya promosi atau karena anak-anak belum terbiasa datang ke perpustakaan.

Dalam setiap sesi *storytelling*, pustakawan atau pencerita biasanya memilih buku-buku tertentu dari koleksi perpustakaan sebagai bahan cerita. Contohnya, untuk tema cerita tentang lingkungan, pustakawan dapat memilih buku yang bercerita tentang pentingnya menjaga kebersihan atau kelestarian alam. Setelah sesi cerita selesai, anak-anak diajak untuk melihat buku yang digunakan dalam *storytelling* dan diberi kesempatan untuk meminjamnya. Dengan cara ini, anak-anak menjadi lebih familiar dengan koleksi perpustakaan dan terdorong untuk kembali mengunjungi perpustakaan di waktu yang akan datang.

Selain itu, pustakawan juga memberikan informasi tambahan mengenai koleksi buku lain yang serupa atau relevan dengan cerita yang telah disampaikan. Pendekatan ini bertujuan untuk memotivasi anak-anak agar lebih banyak membaca dan memanfaatkan koleksi yang ada. Berikut contoh buku kegiatan *storytelling* di perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau:



Gambar 4.3
Contoh Buku Kegiatan *Storytelling*

3) Menjadikan perpustakaan sebagai tempat belajar menyenangkan.

Kegiatan *storytelling* tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan perpustakaan atau koleksi buku, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan di perpustakaan. Hal ini penting karena perpustakaan sering kali dianggap sebagai tempat yang formal dan serius. Dengan adanya kegiatan *storytelling*, persepsi ini perlahan-lahan berubah.

Melalui *storytelling*, perpustakaan bertransformasi menjadi ruang yang ramah anak. Pustakawan mendekorasi ruangan dengan hiasan yang menarik, seperti poster karakter dari cerita dongeng atau ilustrasi warna-warni. Selain itu, kegiatan ini juga sering dikemas dengan aktivitas tambahan, seperti menggambar, mewarnai, atau bermain peran. Misalnya, setelah mendengarkan cerita tentang pahlawan nasional, anak-anak diajak untuk menggambar tokoh tersebut atau berdiskusi tentang nilai-nilai kepahlawanan.

Konsep pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) ini sejalan dengan tujuan utama perpustakaan untuk menjadi pusat pembelajaran sepanjang hayat. Dengan menciptakan suasana yang

nyaman dan ramah, perpustakaan diharapkan menjadi tempat favorit bagi anak-anak untuk belajar, bermain, dan bereksplorasi.

Sebagaimana diungkapkan oleh salah satu pustakawan di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau, tujuan utama dari kegiatan *storytelling* adalah untuk meningkatkan daya tarik perpustakaan di mata anak-anak dan masyarakat. Menurut beliau:

“Tujuan utama storytelling adalah mempromosikan layanan anak di perpustakaan, menumbuhkan minat baca sejak dini, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Kegiatan ini juga berfungsi sebagai promosi agar masyarakat lebih mengenal layanan dan koleksi perpustakaan.”

Beliau juga menambahkan bahwa:

“Storytelling bukan hanya sekadar kegiatan membaca cerita, tetapi juga merupakan media edukasi yang efektif. Melalui cerita, anak-anak diajarkan berbagai nilai moral, seperti kejujuran, keberanian, dan kerja sama. Dengan cara ini, storytelling tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mendukung pembentukan karakter anak.”

Hasil wawancara dengan Informan 2, salah satu pustakawan di Perpustakaan Soeman HS, memperkuat pentingnya kegiatan *storytelling* sebagai strategi perpustakaan. Beliau mengungkapkan:

“Kegiatan storytelling bukan hanya sekadar mendongeng, tetapi juga merupakan media pendidikan yang efektif. Melalui cerita, anak-anak dapat belajar tentang nilai-nilai kehidupan, seperti kejujuran, keberanian, dan kerja sama. Selain itu, storytelling juga menjadi cara kami untuk memperkenalkan perpustakaan kepada anak-anak yang mungkin belum terbiasa datang ke perpustakaan.”

Kegiatan *storytelling* di perpustakaan bukan sekadar hiburan, tetapi juga merupakan strategi penting untuk menumbuhkan minat baca, memperkenalkan koleksi perpustakaan, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Informan 1 dan Informan 2, dapat disimpulkan bahwa *storytelling* memiliki dampak positif yang signifikan dalam

menarik minat anak-anak untuk datang ke perpustakaan dan meningkatkan interaksi mereka dengan bahan bacaan.

Dengan adanya dukungan dari pustakawan yang kompeten dan kolaborasi yang baik dengan berbagai pihak, kegiatan *storytelling* diharapkan dapat terus berkembang dan menjadi bagian integral dari program literasi di perpustakaan, khususnya Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau.

b. Persiapan Kegiatan *Storytelling*

Persiapan yang matang menjadi kunci keberhasilan setiap kegiatan, termasuk *storytelling*. Berdasarkan hasil wawancara dengan pustakawan di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau, diketahui bahwa persiapan kegiatan *storytelling* melibatkan beberapa langkah strategis. Langkah-langkah ini dirancang untuk memastikan bahwa kegiatan berjalan lancar, menarik, dan mampu mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan minat baca anak-anak dan memperkenalkan perpustakaan sebagai pusat literasi yang menyenangkan.

Dari hasil wawancara dengan pustakawan, diketahui bahwa persiapan kegiatan *storytelling* melibatkan beberapa langkah, yaitu:

1) Pemilihan cerita berdasarkan tema yang relevan

Pemilihan cerita menjadi langkah awal yang sangat penting dalam persiapan *storytelling*. Cerita yang dipilih harus relevan dengan tema yang ingin disampaikan dan sesuai dengan usia serta minat anak-anak yang menjadi peserta. Pustakawan biasanya memilih cerita dari berbagai kategori, seperti:

- a) Dongeng Nusantara: Misalnya, Bawang Merah dan Bawang Putih, Kancil dan Buaya, atau Malin Kundang. Dongeng ini dipilih karena memiliki nilai moral yang kuat dan menggambarkan budaya lokal yang kaya.
- b) Cerita Rakyat Riau: Sebagai perpustakaan yang berada di Provinsi Riau, cerita rakyat setempat seperti, Putri Tujuh dan Asal

Mula Danau Limbungan sering dijadikan bahan cerita untuk memperkenalkan kekayaan budaya daerah kepada anak-anak.

- c) Kisah Pendidikan: Cerita-cerita yang menginspirasi anak-anak untuk belajar dan berjuang, seperti kisah tokoh pendidikan atau cerita fabel yang mengandung pesan tentang pentingnya belajar, kerja keras, dan kejujuran.

Pemilihan cerita dilakukan dengan mempertimbangkan tujuan kegiatan, seperti meningkatkan literasi, memperkenalkan nilai-nilai moral, atau memberikan hiburan yang mendidik. Pustakawan juga memastikan cerita yang dipilih mudah dipahami oleh anak-anak dan memiliki elemen interaktif untuk menjaga perhatian mereka selama sesi berlangsung.

2) Persiapan alat peraga

Alat peraga memainkan peran penting dalam keberhasilan *storytelling*. Berdasarkan hasil wawancara dengan pustakawan, diketahui bahwa persiapan alat peraga melibatkan beberapa komponen, yaitu:

- a) Boneka Tangan: Boneka tangan digunakan untuk memperagakan tokoh-tokoh dalam cerita. Misalnya, dalam cerita Kancil dan Buaya, pustakawan menggunakan boneka berbentuk kancil dan buaya untuk membantu anak-anak memahami alur cerita dengan lebih baik.
- b) Buku Cerita: Buku cerita menjadi bahan utama dalam *storytelling*. Buku dengan ilustrasi yang menarik sering dipilih untuk membantu anak-anak membayangkan cerita secara visual.
- c) Papan Gambar: Papan gambar digunakan untuk menggambarkan adegan-adegan tertentu dalam cerita. Misalnya, pustakawan dapat menggambar peta perjalanan tokoh dalam cerita atau ilustrasi tempat kejadian.
- d) Alat Multimedia: Dalam beberapa kasus, *storytelling* juga menggunakan teknologi seperti proyektor atau layar untuk

menampilkan gambar atau video pendukung. Hal ini terutama dilakukan untuk cerita yang membutuhkan visualisasi yang lebih kompleks.

Menurut Informan 1, salah satu pustakawan di Perpustakaan Soeman HS:

“Kami selalu mempersiapkan alat peraga dengan sangat hati-hati karena alat ini sangat membantu dalam menarik perhatian anak-anak. Dengan menggunakan boneka atau gambar, anak-anak bisa lebih mudah memahami cerita dan merasa terlibat dalam kegiatan. Selain itu, alat multimedia seperti proyektor juga sering kami gunakan untuk menampilkan gambar atau video yang mendukung cerita.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Informan 2, persiapan kegiatan *storytelling* memerlukan kerja sama tim yang solid. Beliau menekankan pentingnya koordinasi antara pustakawan dalam setiap tahapan persiapan, mulai dari pemilihan cerita hingga pelaksanaan kegiatan. Menurutnya:

“Storytelling bukan hanya tentang bercerita, tetapi juga tentang bagaimana kami, sebagai pustakawan, dapat menciptakan pengalaman yang berkesan bagi anak-anak. Untuk itu, persiapan harus dilakukan dengan sangat baik, mulai dari memilih cerita yang relevan, menyusun jadwal yang sesuai dengan kebutuhan, hingga menyiapkan alat peraga yang menarik.”

Persiapan kegiatan *storytelling* di Perpustakaan Soeman HS melibatkan berbagai langkah yang dirancang untuk menciptakan kegiatan yang menarik, interaktif, dan edukatif. Dari pemilihan cerita, dan persiapan alat peraga, setiap tahap dilakukan dengan penuh perhatian untuk memastikan bahwa kegiatan dapat memberikan manfaat maksimal bagi anak-anak dan masyarakat.

Pandangan dari Informan 1 dan Informan 2 menunjukkan bahwa *storytelling* bukan hanya sekadar aktivitas bercerita, tetapi juga merupakan strategi penting untuk mempromosikan perpustakaan dan meningkatkan literasi masyarakat. Dengan

persiapan yang matang dan evaluasi yang berkelanjutan, kegiatan ini diharapkan dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif bagi pengembangan literasi di Provinsi Riau.

c. Pelaksanaan Kegiatan *Storytelling*

Pelaksanaan kegiatan *storytelling* di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau dirancang secara sistematis untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan edukatif bagi anak-anak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kegiatan ini dilaksanakan secara rutin dengan jadwal yang telah disesuaikan dengan aktivitas sekolah. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengikuti kegiatan tanpa mengganggu waktu belajar di sekolah.

Pelaksanaan *storytelling* terdiri dari beberapa tahapan utama, yaitu pembukaan, penyampaian cerita, dan penutup. Setiap tahapan dirancang untuk memberikan pengalaman yang maksimal kepada anak-anak, baik dalam hal hiburan, edukasi, maupun interaksi dengan perpustakaan. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai setiap tahapan:

1) Pembukaan

Tahap pembukaan menjadi momen penting untuk memperkenalkan perpustakaan kepada anak-anak dan menciptakan suasana yang menyenangkan sebelum cerita dimulai. Pustakawan memulai kegiatan dengan memberikan sambutan hangat kepada peserta, baik siswa maupun guru yang hadir. Sambutan ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang akrab dan menyenangkan.

Setelah sambutan, pustakawan memperkenalkan perpustakaan secara singkat, termasuk koleksi buku yang tersedia, fasilitas yang dapat digunakan, dan layanan-layanan lainnya. Anak-anak diajak untuk memahami bahwa perpustakaan bukan hanya tempat membaca, tetapi juga tempat belajar, bermain, dan mengembangkan kreativitas.

Selanjutnya, pustakawan menjelaskan manfaat membaca kepada anak-anak. Dalam penjelasannya, pustakawan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, seperti:

- a) Membaca dapat membuka wawasan dan menambah pengetahuan.
- b) Membaca membantu anak-anak untuk memahami dunia di sekitar mereka.
- c) Membaca juga merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dapat menjadi hobi yang bermanfaat.

Menurut Informan 2, tahap pembukaan ini sangat penting untuk membangun antusiasme anak-anak. Beliau menyatakan:

“Pembukaan adalah saat di mana kami berusaha menciptakan kesan pertama yang positif kepada anak-anak. Dengan sambutan yang hangat dan penjelasan yang menarik, kami ingin anak-anak merasa nyaman dan antusias untuk mengikuti kegiatan.”

Informan 2 menambahkan bahwa:

“Pembukaan adalah waktu untuk menciptakan kesan pertama. Kami ingin anak-anak merasa bahwa perpustakaan adalah tempat yang ramah dan menyenangkan. Dalam tahap ini, kami biasanya mengajak mereka berdiskusi ringan, seperti menanyakan buku favorit atau cerita yang mereka sukai.”

2) Penyampaian Cerita

Tahapan ini merupakan inti dari kegiatan *storytelling*. Cerita disampaikan oleh pustakawan dengan menggunakan berbagai teknik untuk membuat anak-anak terlibat secara aktif. Teknik yang digunakan meliputi:

- a) Ekspresi Wajah dan Intonasi Suara: Pustakawan menggunakan ekspresi wajah yang beragam dan intonasi suara yang bervariasi untuk menggambarkan karakter dan suasana dalam cerita. Misalnya, suara yang lembut untuk karakter baik dan suara yang tegas atau keras untuk karakter antagonis.

- b) Alat Peraga: Pustakawan menggunakan alat peraga seperti boneka tangan, gambar ilustrasi, atau proyektor untuk membantu anak-anak memahami cerita. Misalnya, dalam cerita Kancil dan Buaya, pustakawan menggunakan boneka berbentuk kancil untuk memperagakan tokoh utama.
- c) Interaksi dan Dialog: Anak-anak dilibatkan secara aktif dalam cerita melalui dialog atau pertanyaan. Misalnya, pustakawan dapat bertanya, "Menurut kalian, apa yang akan dilakukan kancil selanjutnya?" atau meminta anak-anak untuk menirukan suara binatang dalam cerita.

Penyampaian cerita juga disesuaikan dengan tema yang telah dipilih. Misalnya, jika tema cerita adalah dongeng nusantara, pustakawan mungkin memilih cerita seperti Bawang Merah dan Bawang Putih dan menyampaikan pesan moral yang relevan, seperti pentingnya kejujuran dan kerja keras.

Menurut Informan 2, keberhasilan *storytelling* sangat bergantung pada kemampuan pustakawan untuk menyampaikan cerita secara interaktif. Beliau menyampaikan:

“Anak-anak memiliki tingkat perhatian yang berbeda-beda, jadi kami harus menggunakan berbagai teknik untuk menjaga minat mereka. Ekspresi, alat peraga, dan interaksi adalah kunci untuk membuat cerita menjadi hidup dan menarik.”

Menurut Informan 1, penyampaian cerita yang interaktif sangat penting untuk menjaga minat anak-anak. Beliau menjelaskan:

“Saat menyampaikan cerita, kami harus pandai menarik perhatian anak-anak. Ekspresi, suara, dan alat peraga menjadi elemen penting untuk membuat cerita terasa hidup. Selain itu, kami juga melibatkan mereka dalam dialog agar mereka merasa menjadi bagian dari cerita.”

3) Penutup

Tahap penutup menjadi momen untuk memperkuat pesan yang telah disampaikan dalam cerita dan mendorong anak-anak

untuk membaca lebih banyak buku. Pustakawan biasanya mengakhiri sesi dengan merekomendasikan buku-buku yang relevan dengan cerita yang telah disampaikan.

Misalnya, setelah bercerita tentang Kancil dan Buaya, pustakawan mungkin merekomendasikan buku-buku lain tentang cerita binatang atau dongeng nusantara. Anak-anak diajak untuk melihat buku-buku tersebut dan diberi kesempatan untuk meminjamnya. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi anak-anak dengan koleksi perpustakaan.

Selain itu, pustakawan juga memberikan waktu kepada anak-anak untuk berdiskusi atau bertanya tentang cerita yang baru saja mereka dengar. Diskusi ini tidak hanya memperkuat pemahaman anak-anak terhadap cerita, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis mereka.

Menurut Informan 2, tahap penutup adalah waktu yang tepat untuk menghubungkan cerita dengan koleksi perpustakaan. Beliau menyatakan:

“Kami selalu mengakhiri storytelling dengan merekomendasikan buku-buku yang relevan. Tujuannya adalah untuk mendorong anak-anak agar lebih sering membaca dan memanfaatkan koleksi perpustakaan. Selain itu, kami juga memberikan kesempatan kepada mereka untuk bertanya atau berbagi pendapat tentang cerita yang telah mereka dengar.”

Dalam wawancara, Informan 2 menekankan pentingnya setiap tahapan dalam pelaksanaan *storytelling*. Menurut beliau, *storytelling* tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga untuk mendidik dan memperkenalkan perpustakaan kepada anak-anak. Beliau menyatakan:

“Pelaksanaan storytelling harus dirancang dengan baik, mulai dari pembukaan, penyampaian cerita, hingga penutup. Setiap tahap memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman yang berkesan bagi anak-anak. Jika dilakukan dengan baik, storytelling dapat menjadi alat yang sangat

efektif untuk mempromosikan perpustakaan dan meningkatkan literasi.”

Beliau juga menambahkan bahwa keberhasilan *storytelling* sangat bergantung pada kemampuan pustakawan untuk beradaptasi dengan audiens. Misalnya, jika anak-anak terlihat bosan atau kehilangan fokus, pustakawan harus segera mengubah pendekatan, seperti mengajak anak-anak bernyanyi atau bermain peran.

d. Evaluasi Kegiatan *Storytelling*

Evaluasi kegiatan *storytelling* merupakan tahap penting yang dilakukan oleh pustakawan untuk menilai efektivitas kegiatan dalam mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan minat baca anak dan memperkenalkan perpustakaan sebagai tempat yang edukatif dan menyenangkan. Evaluasi ini dilakukan secara sistematis dengan mencatat berbagai aspek selama dan setelah kegiatan berlangsung.

1) Aspek yang Dievaluasi

Pustakawan menggunakan beberapa indikator untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan *storytelling*, yaitu:

a) Jumlah Peserta yang Hadir

Pustakawan mencatat jumlah anak-anak yang hadir dalam setiap sesi *storytelling*. Data ini digunakan untuk menilai sejauh mana kegiatan ini mampu menarik perhatian siswa dari sekolah-sekolah yang menjadi mitra perpustakaan. Semakin banyak jumlah peserta, semakin besar pula peluang untuk menyebarluaskan manfaat kegiatan ini.

b) Partisipasi Anak-Anak Selama Kegiatan

Partisipasi anak-anak selama kegiatan *storytelling* juga menjadi salah satu indikator keberhasilan. Pustakawan mengamati bagaimana anak-anak terlibat dalam cerita, seperti menjawab pertanyaan, menirukan suara tokoh, atau mengikuti dialog yang diberikan oleh pustakawan. Tingginya tingkat partisipasi

menunjukkan bahwa anak-anak merasa tertarik dan terlibat secara aktif dalam kegiatan.

c) Jumlah Peminjaman Buku Setelah Kegiatan

Setelah sesi *storytelling* berakhir, pustakawan mencatat jumlah buku yang dipinjam oleh anak-anak. Hal ini menjadi indikator langsung yang menunjukkan dampak kegiatan terhadap minat baca. Biasanya, buku-buku yang direkomendasikan selama kegiatan menjadi pilihan utama untuk dipinjam oleh anak-anak.

d) Frekuensi Kunjungan Ulang ke Perpustakaan

Pustakawan juga mengevaluasi dampak *storytelling* terhadap frekuensi kunjungan ulang anak-anak ke perpustakaan. Data ini diperoleh dengan mencatat pengunjung yang datang kembali setelah menghadiri sesi *storytelling*. Kunjungan ulang menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil menciptakan kesan positif yang mendorong anak-anak untuk terus berinteraksi dengan perpustakaan.

2) Metode Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui beberapa metode, antara lain:

- a) Observasi Langsung: Pustakawan mengamati perilaku anak-anak selama kegiatan, termasuk tingkat antusiasme, fokus, dan keterlibatan mereka dalam aktivitas *storytelling*.
- b) Pencatatan Data: Data jumlah peserta, peminjaman buku, dan kunjungan ulang dicatat secara rinci oleh pustakawan untuk dianalisis lebih lanjut.
- c) Diskusi dengan Guru Pendamping: Setelah kegiatan, pustakawan berdiskusi dengan guru pendamping dari sekolah untuk mendapatkan masukan tentang respon siswa terhadap *storytelling*. Guru juga dapat memberikan feedback terkait kelebihan dan kekurangan kegiatan.
- d) *Feedback* dari Anak-Anak: Pustakawan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menyampaikan pendapat mereka tentang

cerita yang disampaikan, alat peraga yang digunakan, dan pengalaman mereka selama kegiatan berlangsung.

3) Hasil Evaluasi

Berdasarkan hasil evaluasi, diketahui bahwa kegiatan *storytelling* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap anak-anak, baik dalam meningkatkan minat baca maupun memperkenalkan perpustakaan sebagai tempat belajar yang menyenangkan.

a) Peningkatan Minat Baca

Storytelling terbukti mampu menarik minat anak-anak untuk membaca buku. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan jumlah peminjaman buku setelah setiap sesi *storytelling*. Anak-anak cenderung meminjam buku-buku yang relevan dengan cerita yang telah disampaikan.

Sebagai contoh, setelah sesi cerita tentang Kancil dan Buaya, buku-buku lain yang berkaitan dengan dongeng binatang juga menjadi pilihan populer di kalangan anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa *storytelling* tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga berhasil menggugah rasa ingin tahu anak-anak terhadap buku-buku lain di perpustakaan.

b) Peningkatan Kunjungan Ulang

Evaluasi juga menunjukkan bahwa *storytelling* berhasil menarik perhatian anak-anak untuk berkunjung kembali ke perpustakaan. Anak-anak yang sebelumnya jarang datang ke perpustakaan mulai menunjukkan ketertarikan untuk mengakses koleksi dan mengikuti kegiatan lainnya.

c) Partisipasi yang Aktif

Observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak terlibat secara aktif dalam setiap tahapan *storytelling*. Mereka dengan antusias menjawab pertanyaan, mengikuti dialog, dan menunjukkan ekspresi kegembiraan selama sesi berlangsung.

Tingkat partisipasi yang tinggi ini menunjukkan bahwa *storytelling* berhasil menciptakan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan.

4) Pandangan Pustakawan tentang Evaluasi

Dalam wawancara dengan pustakawan, mereka menyampaikan bahwa evaluasi merupakan bagian yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas *storytelling* di masa mendatang. Menurut Informan 1:

“Evaluasi membantu kami memahami apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki. Misalnya, jika kami melihat anak-anak kurang tertarik pada jenis cerita tertentu, kami akan mencoba tema lain yang lebih relevan untuk mereka.”

Informan 2 menambahkan bahwa evaluasi juga menjadi alat untuk menjalin komunikasi dengan sekolah-sekolah. Beliau menyatakan:

“Kami selalu berkomunikasi dengan guru-guru pendamping untuk mendapatkan masukan. Mereka sering memberikan saran yang sangat bermanfaat, seperti jenis cerita yang lebih menarik atau cara interaksi yang lebih efektif.”

Evaluasi kegiatan *storytelling* di Perpustakaan Soeman HS menunjukkan bahwa kegiatan ini mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan minat baca anak-anak. Dengan mencatat jumlah peserta, partisipasi selama kegiatan, dan jumlah peminjaman buku setelahnya, pustakawan dapat menilai efektivitas *storytelling* dalam mencapai tujuannya. Selain itu, hasil evaluasi menjadi dasar untuk meningkatkan kualitas kegiatan di masa mendatang. Dukungan dari pihak sekolah dan antusiasme anak-anak menunjukkan bahwa *storytelling* dapat terus menjadi salah satu program unggulan perpustakaan dalam mempromosikan literasi dan membangun kecintaan terhadap buku di kalangan generasi muda.

2. Perubahan Sikap Pengunjung Setelah Mengikuti Kegiatan *Storytelling*

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengunjung (anak-anak) dan pustakawan, ditemukan beberapa perubahan sikap positif yang terjadi setelah anak-anak mengikuti kegiatan *storytelling*, Perubahan ini terlihat dari aspek minat baca, frekuensi kunjungan, dan persepsi mereka terhadap perpustakaan.

a. Peningkatan Minat Baca

Kegiatan *storytelling* di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat baca anak-anak. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan pustakawan, dan wawancara langsung dengan anak-anak yang menjadi peserta kegiatan, ditemukan bahwa *storytelling* tidak hanya berhasil menarik perhatian anak-anak terhadap buku, tetapi juga mendorong mereka untuk menjadikan membaca sebagai kebiasaan.

1) Indikator Peningkatan Minat Baca

Beberapa indikator yang mencerminkan peningkatan minat baca anak-anak setelah mengikuti *storytelling* meliputi:

a) Jumlah peminjaman buku meningkat

Setelah kegiatan *storytelling*, pustakawan mencatat bahwa jumlah peminjaman buku anak-anak meningkat hingga 40% dibandingkan hari-hari biasa tanpa kegiatan *storytelling*. Buku-buku yang dipinjam umumnya berkaitan dengan cerita yang disampaikan selama kegiatan, seperti buku dongeng, cerita rakyat, dan buku cerita bergambar.

b) Frekuensi kunjungan anak-anak bertambah

Anak-anak yang sebelumnya jarang datang ke perpustakaan mulai berkunjung secara rutin, terutama untuk mencari buku yang direkomendasikan selama *storytelling* atau mengikuti sesi *storytelling* berikutnya.

c) Ketertarikan anak-anak terhadap beragam koleksi buku

Selain meminjam buku yang berkaitan dengan cerita, anak-anak mulai menunjukkan minat pada koleksi buku lainnya, seperti ensiklopedia anak, buku pengetahuan umum, dan komik edukatif.

2) Perubahan Sikap terhadap Membaca

Hasil wawancara dengan beberapa anak menunjukkan perubahan sikap positif terhadap membaca. Berikut adalah pendapat dari beberapa anak yang mengikuti kegiatan:

Seorang siswa SD yang rutin mengikuti *storytelling*, menyampaikan:

“Dulu saya tidak tertarik pergi ke perpustakaan karena hanya ada buku. Namun, sekarang saya merasa senang karena ada kegiatan bercerita yang menarik. Kegiatan ini membuat saya ingin membaca buku-buku yang diceritakan.”

Pendapat siswa mencerminkan bagaimana *storytelling* dapat mengubah pandangan anak-anak terhadap perpustakaan, dari yang awalnya terlihat membosankan menjadi tempat yang menarik dan penuh imajinasi.

Seorang siswa kelas 4, mengungkapkan:

“Saya suka cerita yang lucu, seperti Kancil dan Buaya. Setelah mendengar cerita itu, saya langsung ingin meminjam buku-buku dongeng lainnya. Sekarang saya sering membaca di rumah.”

Pernyataan siswa tersebut menunjukkan bahwa *storytelling* dapat menjadi pintu masuk untuk membangun kebiasaan membaca di luar lingkungan perpustakaan.

3) Cerita sebagai Pemicu Imajinasi

Cerita yang disampaikan selama *storytelling* dipilih secara cermat oleh pustakawan untuk memancing imajinasi anak-anak. Misalnya, cerita rakyat Riau seperti Putri Tujuh atau dongeng nusantara seperti Malin Kundang disampaikan dengan penuh

ekspresi dan menggunakan alat peraga seperti boneka tangan dan papan gambar.

Hasilnya, anak-anak tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga membayangkan alur cerita, tokoh-tokoh, dan konflik yang ada. Proses ini melatih daya imajinasi mereka dan menciptakan hubungan emosional yang kuat dengan cerita, sehingga mereka terdorong untuk mencari buku yang berkaitan dengan cerita tersebut.

Menurut salah satu pustakawan, Informan 1:

“Dalam storytelling, kami selalu berusaha menghadirkan cerita dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Anak-anak tidak hanya mendengarkan, tetapi juga ikut membayangkan dan berinteraksi. Inilah yang membuat mereka semakin tertarik pada buku.”

4) Dampak Langsung pada Minat Baca

Peningkatan minat baca juga tercermin dari perilaku anak-anak setelah kegiatan:

- a) Mereka cenderung langsung mencari buku di rak anak-anak setelah sesi *storytelling* selesai.
- b) Anak-anak mulai mendiskusikan cerita yang mereka dengar dengan teman-teman atau keluarga mereka.
- c) Beberapa anak bahkan meminta pustakawan untuk merekomendasikan buku lain yang serupa dengan cerita yang telah disampaikan.

Seorang siswa lainnya, mengatakan:

“Setelah mendengar cerita tentang si Kancil, saya jadi ingin tahu lebih banyak tentang dongeng-dongeng lainnya. Sekarang saya sering meminjam buku dongeng untuk dibaca di rumah bersama adik saya.”

5) Peningkatan Kecintaan terhadap Buku

Selain meningkatkan minat baca, *storytelling* juga berhasil menanamkan kecintaan terhadap buku sejak dini. Anak-anak yang sebelumnya hanya mengenal buku dari pelajaran sekolah kini mulai

memahami bahwa membaca dapat menjadi aktivitas yang menyenangkan dan bermanfaat.

Dalam wawancara Informan 2, salah satu pustakawan, menyampaikan:

“Kegiatan storytelling membuka mata anak-anak bahwa membaca itu tidak membosankan. Dengan cerita yang menarik, mereka bisa berimajinasi dan belajar banyak hal. Kami juga melihat bahwa anak-anak mulai membawa pulang buku lebih sering dan membacanya bersama keluarga di rumah.”

6) Perpustakaan Sebagai Tempat yang Menyenangkan

Kegiatan *storytelling* juga mengubah persepsi anak-anak terhadap perpustakaan. Anak-anak kini melihat perpustakaan sebagai tempat yang tidak hanya berisi buku, tetapi juga sebagai ruang interaktif untuk belajar dan berkreasi. Mereka merasa nyaman dan senang berada di perpustakaan, yang menjadi motivasi tambahan untuk membaca lebih banyak buku. Menurut siswa kelas 5:

“Saya dulu pikir perpustakaan itu hanya untuk belajar pelajaran sekolah. Tapi setelah ikut storytelling, saya tahu ada banyak cerita menarik di buku-buku. Sekarang saya sering datang ke perpustakaan untuk membaca.”

Peningkatan minat baca pada anak-anak setelah mengikuti kegiatan *storytelling* menunjukkan bahwa metode ini sangat efektif dalam membangun kebiasaan membaca sejak dini. Dengan pendekatan yang interaktif, pustakawan berhasil menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga anak-anak terdorong untuk membaca dan menjadikan buku sebagai bagian penting dari kehidupan mereka.

Dampak positif ini tidak hanya terlihat dari jumlah peminjaman buku yang meningkat, tetapi juga dari perubahan sikap anak-anak terhadap membaca. Mereka tidak lagi melihat membaca sebagai kewajiban, melainkan sebagai aktivitas yang seru dan penuh manfaat. Perpustakaan Soeman HS, melalui kegiatan *storytelling*,

berhasil menciptakan generasi muda yang lebih mencintai buku dan menghargai pentingnya literasi.

b. Peningkatan Minat Kunjung

Kegiatan *storytelling* terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap minat kunjung anak-anak ke Perpustakaan Soeman HS. Sebelum pelaksanaan kegiatan ini, rata-rata kunjungan harian anak-anak berkisar 20 anak per hari. Namun, pada hari-hari ketika *storytelling* diadakan, jumlah kunjungan meningkat drastis menjadi 50-60 anak.

1) Faktor Penyebab Peningkatan Minat Kunjung

Kunci keberhasilan *storytelling* terletak pada pemilihan cerita yang relevan dan pengemasannya yang menarik. Cerita lokal seperti Malin Kundang, Legenda Lancang Kuning, dan berbagai kisah rakyat lainnya yang sarat nilai budaya menjadi konten utama dalam kegiatan ini. Selain itu, penggunaan alat peraga seperti boneka tangan, buku bergambar, hingga proyektor semakin memperkaya pengalaman *storytelling*.

Hal ini diungkapkan oleh Informan 2:

“Kami selalu berusaha menghadirkan cerita yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendidik. Dengan tambahan alat peraga, anak-anak lebih mudah memahami cerita dan merasa terhibur.”

Siswa yang mengikuti kegiatan *storytelling* juga menyampaikan:

“Saya paling suka saat storyteller bercerita sambil pakai boneka tangan. Jadi ceritanya terasa hidup dan seru.”

2) Dampak Peningkatan Minat Kunjung

- a) Anak-anak yang sebelumnya jarang ke perpustakaan mulai lebih sering datang, terutama untuk menghadiri *storytelling*.
- b) Banyak anak yang datang kembali bersama teman atau anggota keluarga mereka setelah merasakan pengalaman *storytelling*.

c) Jumlah buku yang dipinjam oleh anak-anak juga meningkat, terutama buku cerita bergambar yang sesuai dengan tema *storytelling*.

c. Perubahan Sikap terhadap Perpustakaan

Kegiatan *storytelling* juga membantu mengubah pandangan anak-anak terhadap perpustakaan. Sebelum kegiatan ini dilaksanakan, banyak anak menganggap perpustakaan sebagai tempat yang membosankan, penuh dengan buku yang sulit dipahami. Namun, setelah mengikuti *storytelling*, mereka mulai melihat perpustakaan sebagai tempat yang menyenangkan dan penuh pengalaman menarik.

Hasil Observasi dan Wawancara

1) Pandangan Sebelum *Storytelling*

Melalui wawancara dengan beberapa anak, diketahui bahwa sebagian besar dari mereka merasa perpustakaan bukan tempat yang menarik.

Hal ini disampaikan salah seorang siswa yang mengikuti kegiatan *storytelling*, bahwa:

“Dulu saya pikir perpustakaan cuma buat orang dewasa yang mau belajar. Saya nggak pernah ke sana karena nggak ada yang seru.”

Pandangan ini sejalan dengan pengamatan pustakawan, yang menyatakan bahwa perpustakaan jarang dikunjungi anak-anak sebelum kegiatan *storytelling* dimulai

2) Perubahan Sikap Setelah *Storytelling*

Setelah mengikuti *storytelling*, anak-anak mulai menganggap perpustakaan sebagai tempat yang menyenangkan dan penuh pengalaman seru.

Hal ini disampaikan oleh salah satu siswa yang mengatakan:

“Sekarang saya suka ke perpustakaan karena banyak cerita seru dan bisa main sama teman-teman.”

Informan 1 juga mengungkapkan bahwa:

“Kegiatan ini membuat anak-anak merasa bahwa perpustakaan bukan hanya tempat membaca, tetapi juga tempat bermain dan belajar sambil bersenang-senang.”

Kegiatan *storytelling* di Perpustakaan Soeman HS telah memberikan dampak positif, tidak hanya pada peningkatan jumlah kunjungan, tetapi juga pada perubahan pandangan anak-anak terhadap perpustakaan. Dari tempat yang dianggap membosankan, perpustakaan kini menjadi ruang yang menyenangkan, edukatif, dan inspiratif bagi anak-anak. Hal ini menunjukkan pentingnya program-program kreatif seperti *storytelling* dalam meningkatkan minat baca dan mengubah persepsi masyarakat, khususnya anak-anak, terhadap perpustakaan.

C. Pembahasan

Pada bagian ini memaparkan hasil penelitian terkait pelaksanaan kegiatan *storytelling* sebagai strategi promosi perpustakaan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau. Fokus penelitian ini meliputi pelaksanaan kegiatan *storytelling* dan perubahan sikap pengunjung, terutama anak-anak, setelah mengikuti kegiatan tersebut. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, serta dikaitkan dengan teori pemasaran perpustakaan menurut (Weingand, 1999) dan beberapa penelitian terdahulu.

1. Pelaksanaan Kegiatan *Storytelling* di Perpustakaan Soeman HS

Kegiatan *storytelling* di Perpustakaan Soeman HS merupakan salah satu program unggulan yang dirancang untuk memperkenalkan perpustakaan kepada anak-anak dengan cara yang kreatif dan edukatif. Kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan minat baca anak-anak dan menjadikan perpustakaan sebagai tempat belajar yang menyenangkan. Dalam konteks teori pemasaran yang dikemukakan oleh Darlene E. (Weingand, 1999) dalam bukunya *Marketing/Planning Library*

and Information Services (1999:4), kegiatan *storytelling* ini mencerminkan strategi promosi layanan perpustakaan yang efektif.

(Weingand, 1999) menjelaskan bahwa promosi layanan perpustakaan bertujuan untuk menarik perhatian pengguna, menciptakan hubungan emosional yang positif, dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap layanan yang tersedia. Pelaksanaan *storytelling* di Perpustakaan Soeman HS memenuhi kriteria ini melalui penyampaian cerita yang interaktif, penggunaan alat peraga seperti boneka tangan dan papan gambar, serta pemilihan cerita yang relevan dengan budaya lokal, seperti cerita rakyat Riau dan dongeng nusantara.

Hasil penelitian mengenai pelaksanaan kegiatan *storytelling* di Perpustakaan Soeman HS menunjukkan bahwa kegiatan ini dirancang sebagai salah satu strategi promosi perpustakaan. Tujuannya adalah untuk menarik minat masyarakat, khususnya anak-anak, agar lebih sering berkunjung ke perpustakaan dan meningkatkan minat baca mereka. Berikut adalah rincian pelaksanaan kegiatan berdasarkan hasil observasi dan wawancara:

a. Tujuan dari Kegiatan *Storytelling* yang dilaksanakan

- 1) Memperkenalkan perpustakaan sebagai tempat yang edukatif dan menyenangkan.

Melalui *storytelling*, anak-anak belajar bahwa perpustakaan tidak hanya tempat untuk membaca buku, tetapi juga tempat untuk bersosialisasi dan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan teori (Weingand, 1999), yang menekankan pentingnya menciptakan pengalaman yang bermakna bagi pengguna perpustakaan.

Peningkatan minat anak-anak untuk mengunjungi perpustakaan juga didukung oleh penelitian (Rahmatika, 2023), yang menyebutkan bahwa *storytelling* dapat mengubah persepsi masyarakat terhadap perpustakaan sebagai tempat yang

membosankan menjadi tempat yang menarik dan relevan dengan kebutuhan mereka.

- 2) Menanamkan budaya membaca sejak dini melalui cerita yang menarik.

Storytelling menjadi alat yang efektif untuk menanamkan budaya membaca sejak dini. Anak-anak yang awalnya hanya datang untuk mendengar cerita, mulai menunjukkan ketertarikan untuk membaca buku sendiri. Hal ini mencerminkan teori literasi anak, yang menyebutkan bahwa pengalaman mendengar cerita dapat menjadi langkah awal dalam membangun minat baca anak.

Penelitian (Sophiani, 2008) juga menunjukkan bahwa *storytelling* efektif dalam memotivasi anak-anak untuk membaca lebih banyak buku. Dengan menyajikan cerita menarik yang sesuai dengan usia dan minat anak, perpustakaan dapat menjadi motor penggerak literasi anak-anak.

- 3) Meningkatkan keterlibatan anak-anak dengan koleksi perpustakaan, khususnya buku cerita anak.

Keterlibatan anak-anak dengan koleksi perpustakaan meningkat setelah mereka mengikuti kegiatan *storytelling*. Observasi menunjukkan bahwa anak-anak lebih sering meminjam buku cerita yang terkait dengan kisah yang diceritakan.

Hal ini menunjukkan bahwa *storytelling* tidak hanya menjadi alat promosi perpustakaan, tetapi juga membantu memperkenalkan koleksi buku secara langsung kepada anak-anak. Penelitian (Damayanti, 2020) mendukung temuan ini, dengan menyatakan bahwa *storytelling* merupakan strategi yang efektif untuk mengenalkan koleksi perpustakaan kepada pengguna, khususnya anak-anak.

b. Persiapan Kegiatan *Storytelling*

Tahap persiapan menjadi kunci keberhasilan kegiatan *storytelling*. Berdasarkan hasil wawancara dengan pustakawan Bapak

Afrizon, persiapan melibatkan pemilihan cerita berdasarkan tema tertentu, persiapan alat peraga, dan penyusunan jadwal kegiatan yang melibatkan sekolah-sekolah di sekitar Perpustakaan Soeman HS. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sophiani, 2008) dengan judul “Peran *Storytelling* sebagai Sarana Promosi Perpustakaan TK/SD Al-Izhar Pondok Labu”. Sophiani menemukan bahwa pemilihan cerita yang sesuai dengan usia dan minat anak-anak sangat penting untuk menarik perhatian mereka.

Di Perpustakaan Soeman HS, pemilihan cerita difokuskan pada kisah yang memiliki pesan moral dan relevansi budaya. Misalnya, cerita Putri Tujuh dan Malin Kundang dipilih untuk mengenalkan anak-anak pada nilai-nilai budaya Riau. Selain itu, pustakawan juga mempersiapkan alat peraga yang membantu membuat cerita lebih hidup dan menarik.

c. Pelaksanaan Kegiatan *Storytelling*

Storytelling di Perpustakaan Soeman HS dilaksanakan secara rutin dengan jadwal yang disesuaikan dengan aktivitas sekolah. Berdasarkan teori (Weingand, 1999), kegiatan ini dirancang untuk menciptakan pengalaman yang berkesan bagi pengunjung. Hasil penelitian oleh (Damayanti, 2020) menyoroti pentingnya *storytelling* dalam mengenalkan perpustakaan kepada anak-anak. Dalam konteks ini, *storytelling* yang dilaksanakan secara tatap muka di Perpustakaan Soeman HS memberikan dampak yang lebih signifikan, karena anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan pustakawan dan alat peraga yang digunakan.

Pelaksanaan kegiatan melibatkan tiga tahapan:

1) Pembukaan

Tahap ini dimulai dengan sambutan pustakawan, pengenalan perpustakaan, dan manfaat membaca. Tujuannya adalah menciptakan suasana yang ramah dan membangun koneksi awal dengan anak-anak.

2) Penyampaian Cerita

Pustakawan menyampaikan cerita dengan menggunakan ekspresi, intonasi, dan alat peraga untuk menarik perhatian anak-anak. Cerita disampaikan secara interaktif, sehingga anak-anak terlibat aktif dalam kegiatan melalui dialog dan aktivitas selama sesi berlangsung.

3) Penutup

Di akhir sesi, pustakawan merekomendasikan buku-buku yang relevan dengan cerita yang telah disampaikan. Anak-anak didorong untuk meminjam buku tersebut dan melanjutkan eksplorasi cerita di rumah.

Hasil penelitian (Rahmatika, 2023) menunjukkan bahwa penyampaian cerita yang interaktif dapat meningkatkan daya tarik perpustakaan bagi anak-anak. Hal ini juga terjadi di Perpustakaan Soeman HS, di mana *storytelling* berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

d. Evaluasi kegiatan *storytelling*

Evaluasi dilakukan dengan mencatat jumlah peserta, partisipasi anak-anak selama kegiatan, dan jumlah peminjaman buku setelah kegiatan. Berdasarkan data yang diperoleh, *storytelling* mampu menarik minat anak-anak untuk meminjam buku dan berkunjung ke perpustakaan lebih sering.

Penelitian (Sophiani, 2008) menunjukkan bahwa *storytelling* dapat menjadi media promosi perpustakaan yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan pengguna. Penemuan ini konsisten dengan hasil evaluasi di Perpustakaan Soeman HS, di mana *storytelling* berhasil menarik perhatian anak-anak dan memperkenalkan mereka pada koleksi buku yang tersedia.

2. Perubahan Sikap Pengunjung Setelah Mengikuti Kegiatan *Storytelling*

Setelah mengikuti kegiatan *storytelling*, terjadi perubahan sikap positif pada pengunjung, khususnya anak-anak. Berdasarkan teori

(Weingand, 1999) perubahan ini mencerminkan keberhasilan promosi layanan perpustakaan dalam membangun hubungan emosional dengan pengguna. Penelitian ini juga dapat dianalisis menggunakan teori yang dikemukakan oleh Darlene E. (Weingand, 1999) dalam bukunya "*Marketing/Planning Library and Information Services*" (1999:4). Dalam teori tersebut, (Weingand, 1999) menekankan pentingnya promosi sebagai bagian integral dari pemasaran perpustakaan, yang bertujuan untuk menciptakan kesadaran, menanamkan nilai, dan membangun hubungan emosional antara perpustakaan dan penggunanya.

(Weingand, 1999) menguraikan tiga elemen utama dalam pemasaran layanan perpustakaan, yaitu:

a. *Awareness* (Kesadaran): Pengguna perlu mengetahui layanan yang ditawarkan perpustakaan.

Pelaksanaan kegiatan *storytelling* di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau bertujuan untuk menciptakan kesadaran masyarakat, terutama anak-anak, tentang keberadaan dan manfaat perpustakaan. Hal ini sesuai dengan konsep promosi dalam teori (Weingand, 1999), di mana *storytelling* digunakan sebagai media komunikasi untuk memperkenalkan perpustakaan dan koleksi buku anak kepada masyarakat.

Sebagai contoh, saat *storytelling* berlangsung, pustakawan memberikan pengantar tentang perpustakaan, menjelaskan koleksi yang tersedia, dan menunjukkan bagaimana anak-anak dapat memanfaatkan fasilitas tersebut. Langkah ini sejalan dengan upaya menciptakan kesadaran yang dikemukakan oleh (Weingand, 1999).

b. *Interest* (Minat): Pengguna harus merasa bahwa layanan tersebut relevan dan menarik.

(Weingand, 1999) menyebutkan bahwa promosi yang efektif harus mampu menumbuhkan minat pengguna terhadap layanan perpustakaan. Dalam konteks penelitian ini, *storytelling* berhasil

menarik perhatian anak-anak melalui penyampaian cerita yang interaktif, menggunakan ekspresi, alat peraga, dan multimedia.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang mengikuti *storytelling* menjadi lebih tertarik pada koleksi buku yang terkait dengan cerita yang disampaikan. Hal ini membuktikan bahwa *storytelling* berfungsi sebagai *value communication*, di mana pustakawan menyampaikan nilai edukatif dan hiburan dari buku dengan cara yang menyenangkan.

c. *Action* (Tindakan): Pengguna termotivasi untuk menggunakan layanan tersebut.

Tahap terakhir dalam teori (Weingand, 1999) adalah memotivasi pengguna untuk mengambil tindakan, seperti memanfaatkan layanan perpustakaan. Berdasarkan hasil penelitian, *storytelling* tidak hanya menarik minat baca anak-anak, tetapi juga mendorong mereka untuk:

- 1) Meminjam buku yang terkait dengan cerita.
- 2) Berkunjung kembali ke perpustakaan di luar jadwal kegiatan *storytelling*.

Sebagai contoh, pustakawan melaporkan bahwa setelah sesi *storytelling*, jumlah peminjaman buku anak meningkat hingga 40%. Anak-anak juga menunjukkan antusiasme untuk datang kembali ke perpustakaan, bahkan mengajak teman atau keluarga mereka.

Kegiatan *storytelling* yang dilakukan di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau telah memberikan dampak yang signifikan dalam beberapa aspek utama, yaitu peningkatan minat kunjung, peningkatan frekuensi kunjungan, dan perubahan persepsi terhadap perpustakaan. Berikut ini adalah hasil penelitian berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi:

a. Peningkatan Minat Baca

Anak-anak yang mengikuti *storytelling* menunjukkan peningkatan minat baca. Mereka tertarik meminjam buku-buku yang

berkaitan dengan cerita yang disampaikan, seperti dongeng nusantara dan cerita rakyat Riau. Berdasarkan penelitian (Sophiani, 2008), *storytelling* dapat meningkatkan minat baca anak-anak dengan menyajikan cerita yang menarik dan relevan.

Seorang anak yang diwawancarai, mengungkapkan:

“Dulu saya tidak tertarik pergi ke perpustakaan karena hanya ada buku. Namun, sekarang saya merasa senang karena ada kegiatan bercerita yang menarik. Kegiatan ini membuat saya ingin membaca buku-buku yang diceritakan.”

b. Peningkatan Frekuensi Kunjungan

Anak-anak yang sebelumnya jarang mengunjungi perpustakaan kini mulai datang secara rutin, terutama untuk meminjam buku atau mengikuti sesi *storytelling* berikutnya. Penelitian (Damayanti, 2020) juga menemukan bahwa *storytelling* dapat meningkatkan frekuensi kunjungan anak-anak ke perpustakaan.

c. Perubahan Persepsi terhadap Perpustakaan

Anak-anak kini melihat perpustakaan sebagai tempat yang menyenangkan dan interaktif. Hasil penelitian (Rahmatika, 2023) menunjukkan bahwa *storytelling* dapat mengubah persepsi anak-anak terhadap perpustakaan dari tempat yang membosankan menjadi ruang yang inspiratif.

Informan 2, menyampaikan:

“Kami melihat perubahan yang signifikan setelah storytelling. Anak-anak yang awalnya hanya datang untuk mendengarkan cerita kini mulai meminjam buku dan mencari koleksi lainnya.”

Pelaksanaan kegiatan *storytelling* di Perpustakaan Soeman HS dan dampaknya terhadap pengunjung membuktikan relevansi teori (Weingand, 1999) serta mendukung hasil penelitian sebelumnya. *Storytelling* telah berhasil meningkatkan minat baca, frekuensi kunjungan, dan persepsi anak-anak terhadap perpustakaan. Dengan pendekatan yang kreatif dan interaktif, Perpustakaan Soeman HS

mampu menciptakan pengalaman yang berkesan bagi pengunjung dan mempromosikan pentingnya literasi sejak dini.

Dalam penelitian ini, *storytelling* memiliki beberapa keunikan yang membuatnya berbeda dari sarana promosi perpustakaan lainnya, yaitu:

a. Pendekatan Emosional

Storytelling, membangun koneksi emosional dengan audiens melalui kisah yang menyentuh, menginspirasi, atau menghibur. Hal ini membuat pesan lebih mudah diingat.

b. Meningkatkan Imajinasi dan Kreativitas

Storytelling, mengaktifkan imajinasi pendengar, apalagi jika disampaikan secara menarik. Ini tidak hanya mempromosikan perpustakaan tetapi juga mengembangkan minat baca dan berpikir kritis.

c. Interaktif dan Partisipatif

Storytelling, dapat melibatkan audiens secara langsung, misalnya dengan mengajak mereka berdiskusi atau berinteraksi selama sesi berlangsung.

d. Fleksibilitas dalam Penyampaian

Storytelling, bisa disampaikan dalam berbagai format lisan, tulisan, audio, bahkan video dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan audiens.

e. Membentuk Identitas dan Citra Perpustakaan

Storytelling, dapat membangun citra perpustakaan sebagai tempat yang penuh inspirasi, bukan hanya tempat untuk meminjam buku. Kisah sukses pemustaka, sejarah koleksi, atau pengalaman menarik di perpustakaan bisa memperkuat branding.

f. Efektivitas Jangka Panjang

Storytelling, kisah yang kuat dapat melekat dalam ingatan audiens lebih lama dibandingkan iklan atau promosi biasa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang peneliti lakukan terkait tentang Efektivitas Kegiatan *Storytelling* Sebagai Strategi Promosi di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau, maka dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. *Storytelling* sebagai Strategi Promosi Perpustakaan

Kegiatan *storytelling* yang dilaksanakan di Perpustakaan Soeman HS terbukti menjadi salah satu strategi promosi perpustakaan yang efektif. *Storytelling* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga alat edukasi dan komunikasi yang mampu meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya anak-anak, terhadap keberadaan perpustakaan. Dengan menyampaikan cerita-cerita lokal yang mengandung nilai budaya dan moral, *storytelling* membantu memperkenalkan perpustakaan sebagai pusat informasi dan literasi yang menyenangkan dan relevan. Pendekatan interaktif dalam kegiatan ini, seperti penggunaan alat peraga, media digital, dan ekspresi yang menarik, berhasil menarik perhatian dan menciptakan pengalaman positif bagi pengunjung.

2. Perubahan Sikap Pengunjung

Kegiatan *storytelling* di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau telah memberikan dampak signifikan terhadap perubahan sikap pengunjung, terutama anak-anak. Anak-anak yang sebelumnya kurang tertarik dengan perpustakaan mulai menunjukkan minat yang lebih besar terhadap membaca dan mengunjungi perpustakaan. Minat baca meningkat secara nyata, terlihat dari banyaknya anak yang meminjam buku setelah mengikuti kegiatan *storytelling*. Selain itu, persepsi mereka terhadap perpustakaan berubah dari tempat yang membosankan menjadi tempat yang ramah, edukatif, dan menyenangkan.

3. Hubungan dengan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh (Sophiani, 2008), (Damayanti, 2020), dan (Rahmatika, 2023). Semua penelitian tersebut menegaskan bahwa *storytelling* merupakan sarana promosi yang efektif untuk meningkatkan minat baca dan kunjungan ke perpustakaan. Hasil ini juga mendukung teori (Weingand, 1999) tentang pentingnya elemen kesadaran, minat, dan tindakan dalam strategi promosi layanan perpustakaan.

4. Peran *Storytelling* dalam Peningkatan Citra Perpustakaan

Kegiatan *storytelling* secara tidak langsung berkontribusi pada citra Perpustakaan Soeman HS sebagai perpustakaan yang inovatif dan ramah anak. Keberhasilan *storytelling* dalam menciptakan hubungan emosional dengan anak-anak menjadikan perpustakaan sebagai tempat yang lebih dekat dengan masyarakat, sehingga memperkuat citranya sebagai pusat literasi budaya dan edukasi.

Berdasarkan pembahasan mengenai kegiatan *Storytelling* dalam Peningkatan citra Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *storytelling* memiliki kontribusi yang signifikan dalam memperkuat citra perpustakaan sebagai lembaga yang inovatif, ramah anak, dan dekat dengan masyarakat. *Storytelling* tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan cerita, tetapi juga sebagai strategi efektif dalam membangun hubungan emosional antara perpustakaan dan pengunjung, khususnya anak-anak.

Melalui aktivitas ini, perpustakaan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif, sehingga menarik minat anak-anak untuk lebih sering berkunjung. Keterlibatan aktif pustakawan dalam menyampaikan cerita dengan penuh ekspresi dan kreativitas turut mendukung citra perpustakaan sebagai pusat literasi yang hidup dan dinamis. Hal ini berdampak positif terhadap persepsi masyarakat, di mana Perpustakaan Soeman HS tidak hanya dilihat sebagai tempat untuk membaca dan meminjam buku, tetapi juga sebagai ruang belajar yang

inspirasi dan menyenangkan. Selain itu, *storytelling* juga berperan dalam memperkenalkan berbagai koleksi dan layanan perpustakaan secara tidak langsung, yang pada akhirnya meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat untuk memanfaatkan fasilitas yang tersedia. Dengan demikian, kegiatan ini efektif dalam membangun brand awareness dan memperkuat identitas Perpustakaan Soeman HS sebagai pusat literasi budaya dan edukasi di Provinsi Riau.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa *storytelling* merupakan salah satu sarana promosi yang mampu meningkatkan citra perpustakaan secara berkelanjutan melalui pendekatan yang kreatif, edukatif, dan emosional.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas yang telah peneliti lakukan, yaitu tentang “Efektivitas Kegiatan *Storytelling* Sebagai Strategi Promosi di Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau” maka peneliti memberikan saran, yaitu:

1. Pengembangan Konten *Storytelling*

Perpustakaan Soeman HS disarankan untuk terus memperbarui dan memperluas pilihan cerita yang disampaikan dalam kegiatan *storytelling*. Selain cerita rakyat lokal, dapat ditambahkan cerita yang relevan dengan isu-isu global, seperti lingkungan, teknologi, atau perdamaian, untuk memberikan wawasan yang lebih luas kepada anak-anak.

2. Peningkatan Keterampilan Pustakawan

Agar kegiatan *storytelling* semakin menarik dan profesional, pustakawan perlu diberikan pelatihan khusus tentang teknik bercerita, penggunaan media digital, dan komunikasi dengan anak-anak. Hal ini akan meningkatkan kemampuan pustakawan dalam menciptakan pengalaman *storytelling* yang lebih berkesan.

3. Promosi yang Lebih Intensi

Promosi kegiatan *storytelling* perlu dilakukan secara lebih intensif melalui berbagai saluran, seperti media sosial, media cetak, dan kerja sama dengan media lokal. Dengan demikian, informasi tentang kegiatan *storytelling* dapat menjangkau lebih banyak masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, A. S. (2023). Meningkatkan Pola Berpikir Anak di Perpustakaan Menggunakan Storytelling Games. *Media Informasi*, 32(2), 171–180. <https://doi.org/10.22146/mi.v32i2.6342>
- Aziz, S. (2020). Efektivitas Promosi Terhadap Peningkatan Penerimaan Mahasiswa Pada Universitas AL ASYARIAH MANDAR Sulihin Azis. *Jurnal Papatuzdu*, 5(1), 85–102.
- Damayanti, A. A. (2020). Dongeng Online Sebagai Bentuk Promosi Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru Mengenalkan Perpustakaan Pada Anak-anak. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 9(3), 1–7. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/37970/28675>
- Endarti, S. (2022). Perpustakaan Sebagai Tempat Rekreasi Informasi. *ABDI PUSTAKA: Jurnal Perpustakaan Dan Kearsipan*, 2(1), 23–28. <https://doi.org/10.24821/jap.v2i1.6990>
- Fadhli, R., Indah, R. N., Widya, N., & Oktaviani, W. (2020). Strategi Perpustakaan Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Emotional Branding Melalui Storytelling. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 4(1), 68. <https://doi.org/10.32934/jmie.v4i1.172>
- Fidelia. (2021). Peranan Promosi Perpustakaan dalam Meningkatkan Minat Kunjung di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(2), 1–10. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/33393>
- Fitriyanti, A. (2023). Kegiatan kurenah Storytelling Sebagai Media Promosi Layanan Anak di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Hardini, E. (2023). *Analisis pemanfaatan perpustakaan umum* [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh]. <https://repository.ar-raniry.ac.id>
- Hariadi, A., & Defriyani, R. (2024). Strategi Layanan Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Dumai Dalam Kegiatan Storytelling Di Masa Normal Baru. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 18(1), 58.

<https://doi.org/10.14421/fhrs.2023.181.58-71>

- Iman, M. I. M. (2024). PERPUSTAKAAN UMUM DI KABUPATEN BANDUNG BARAT DENGAN PENDEKATAN AKUSTIK Public Libraries in West Bandung Regency with an a *JURNAL TRAVE Volume XXVIII NO 1, XXVIII(1)*, 59–68. [http://repository.istn.ac.id/9517/1/Jurnal IMan feb 2024.pdf](http://repository.istn.ac.id/9517/1/JurnalIMan%20feb%202024.pdf)
- Junaida, S. I. (2022). Analisis Efektivitas Pembinaan Koperasi oleh Dinas Koperasi dan UKM(Usaha Kecil Menengah) Kabupaten Rokan Hilir. *Ilmiah*, 7–25.
- Juniadi, M., & Heriyanto, H. (2021). Strategi Perpustakaan Umum dalam Mendukung Program Sustainable Development Goals. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 5(4), 569–578. <https://doi.org/10.14710/anuva.5.4.569-578>
- Juru, N. A. (2020). Analisis Struktur Organisasi Terhadap Kinerja Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kabupaten Buleleng. *Jurnal Ilmiah MEA*, 4(2), 408–421. <https://journal.stiemb.ac.id/index.php/mea/article/view/510>
- Lase, D., & Waruwu, S. A. R. O. (2022). Analisis hubungan sikap pribadi dan harmonis hubungan sikap pribadi dan harmonisasi. 6(4), 145–151. <http://uniflor.ac.id/e-journal/index.php/mahajana/article/view/4328%0Ahttp://uniflor.ac.id/e-journal/index.php/mahajana/article/download/4328/2535>
- Mahdi, R. (2020). Perpustakaan Umum Berbasis Inklusi Sosial: Apa dan Bagaimana Penerapannya? (Sebuah Kajian Literatur). *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 15(2), 201. <https://doi.org/10.14421/fhrs.2020.152.201-215>
- Maknun, L., & Adelia, F. (2023). Penerapan Metode Storytelling Dalam Pembelajaran Di Mi/Sd. *Jurnal Jipdas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 3(1), 34–41. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i1.1283>
- Nande, M., Meke, K. D. P., Naga, M. K., Woe, E., & ... (2024). Pendampingan Literasi Melalui Aktivitas Mendongeng Dan Bermain Puzzle. *Mitra Mahajana: Jurnal ...*, 5(2), 94–100. <http://uniflor.ac.id/e->

- journal/index.php/mahajana/article/view/4328%0Ahttp://uniflor.ac.id/e-journal/index.php/mahajana/article/download/4328/2535
- Nelwati. (2011). Promosi Perpustakaan. *Promosi Perpustakaan*, 1–13. http://repository.unp.ac.id/1709/1/NELWATI_291_11.pdf
- Novianti, D. A., Kumala, A. D. A., Wulandari, W. E., & Puspitadewi, G. C. (2023). Evaluasi Program Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial Pada Perpustakaan Umum Kota Batu Berdasarkan Model Evaluasi Kirkpatrick. *LibTech: Library and Information Science Journal*, 4(1), 15–29. <https://doi.org/10.18860/libtech.v4i1.19798>
- Nuzulia, A. (2022). Pelayiha STORYTELLING SEBAGAI MEDIA PROMOSI DALAM MEMPERSIAPKAN DESA PLUNTURAN SEBAGAI DESA WISATA BUDAYA. *Angewandte Chemie International Edition*, 02(04), 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Putri, I. H. (2020). Strategi Promosi Perpustakaan Melalui Program Duta Perpustakaan. *Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 9(4), 10. <https://dispusip.pekanbaru.go.id/strategi-promosi-perpustakaan/>
- Rahmatika, N. (2023). *Storytelling sebagai Sarana Promosi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Tanah Laut*. <https://idr.uin-antasari.ac.id/26014/2/AWAL.pdf>
- Rahmatullah, T., Syam, R. Z. A., Rahayu, A. S., Hidayat, D. T., & Syahalam, I. R. (2024). Strategi Promosi Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat Kunjng Pemustaka Di Perpustakaan Subaca Desa Sukapura. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 973–981. <https://doi.org/10.31949/jb.v5i1.6938>
- Ramadan, A. (2021). Efektivitas Instagram Sebagai Media Promosi Produk “Rendang Uninam.” *Jurnal Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, 5(1), 64–84. <https://doi.org/10.29244/jskpm.v5i1.796>
- Sari, D. M. M. (2019). Pemberdayaan Mahasiswa dalam Pendampingan Kegiatan Storytelling untuk Siswa Kejuruan. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 6(3), 186–190. <https://doi.org/10.32699/ppkm.v6i3.566>

- Sophiani, P. (2008). *Peran Storytelling Sebagai Sarana Promosi Perpustakaan Tk/Sd Al-Izhar Pondok Labu* [Universitas Negeri Syarif Hidayatullah]. <https://repository.uinjkt.ac.id/>
- Tahabu, N., Adam, A., Silawane, N., & Nafika, N. (2023). Strategi Promosi Perpustakaan (IAIN) Ternate Untuk Mendorong Mahasiswa Menggunakan Layanan Perpustakaan. *JUANGA : Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 9(02), 71–81.
- Wahyuni, S. (2020). Peran Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh dalam Rehabilitasi dan Rekonstruksi Pembangunan Perpustakaan Pasca Tsunami Aceh. *Jurnal Adabiya*, 22(1), 80. <https://doi.org/10.22373/adabiya.v22i1.7461>
- Weingand, D. E. (1999). *Marketing/Planning Library and Information Services*. Libraries Unlimited.
- Yudisman, S. N. (2020). Analisis Peran Perpustakaan Umum Sebagai Ruang Publik Dari Perspektif Teori Sosial Public Sphere Jurgen Habermas. *Maktabatuna: Jurnal Kajian Kepustakawanan*, 2(2), 157–172. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/maktabatuna/article/download/2990/2020>
- Yudisman, S. N. (2023). Kegiatan Promosi dan Pemasaran Perpustakaan Untuk Meningkatkan Minat Baca Mahasiswa dan Masyarakat di Universitas Sumatera Utara. *Jurnal Kajian Kepustakawanan*, 5(1), 41–62.