

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perpustakaan sebagaimana yang ada dan berkembang sekarang telah dipergunakan sebagai salah satu pusat informasi, sumber ilmu pengetahuan, penelitian, rekreasi, pelestarian khasanah budaya bangsa, serta memberikan berbagai layanan jasa lainnya. Salah satunya perpustakaan sekolah yang dimana menjadi pusat informasi bagi siswa yang berkunjung kesana. Kegiatan perpustakaan sekolah selalu menjangkau civitas akademika sekolah. Dengan begitu perpustakaan sekolah memiliki kebermanfaat lebih. Contohnya, perpustakaan sekolah bisa dimanfaatkan oleh semua siswa untuk menambah wawasan mereka dengan membaca majalah atau koran yang ada di perpustakaan.

Namun tanpa adanya siswa yang datang ke perpustakaan, kegunaan perpustakaan sebagai pusat informasi tidak akan terlaksana dan pustakawan sekolah jangan hanya menunggu pemustaka untuk datang ke perpustakaan, karena jika hanya menunggu pemustaka, perpustakaan sekolah yang sudah dikelola dengan baik dan menghabiskan dana banyak, tidak menutup kemungkinan manfaatnya tidak maksimal karena pemustaka yang datang hanya sedikit. Serta keragaman dan kemutakhiran koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan sekolah tidak akan ada gunanya jika tidak dimanfaatkan secara maksimal. Untuk itu diperlukan suatu upaya mengajak pemustaka dan calon pemustaka untuk berkunjung ke perpustakaan dan memanfaatkan koleksi

secara maksimal. Upaya tersebut sering dilakukan dengan suatu cara yang disebut dengan promosi perpustakaan.

Dalam sebuah perpustakaan melakukan promosi itu adalah hal yang perlu dilakukan agar menarik minat kunjung pemustaka ke perpustakaan. Kegiatan promosi bisa dilakukan dengan menggunakan media poster, pamflet, dan juga video. Dikarenakan promosi menggunakan media poster dan pamflet sudah sering digunakan diperpustakaan. Peneliti jadi tertarik untuk mempromosikan perpustakaan menggunakan video jadi peneliti ingin mengenalkan perpustakaan melalui sebuah *website* yang bernama *POWTOON* kepada para calon pemustaka. Alasan peneliti ingin menggunakan media *POWTOON* sebagai media promosi dikarenakan menggunakan *website* ini sangat mudah untuk digunakan dan *free access* dan di Indonesia pun baru beberapa penelitian yang menggunakan program *POWTOON* sebagai alat untuk memperkenalkan atau mempelajari sesuatu. Hanya ada beberapa penelitian yang baru menggunakan pembelajaran menggunakan program ini ke sekolah.

POWTOON merupakan layanan online yang sudah ada dari tahun 2012 yang digunakan untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Karena dengan adanya fitur animasi tersebut membuat orang yang menontonnya tidak mudah bosan ketimbang yang hanya membaca tulisan saja.

POWTOON dapat memuat video maupun animasi flash dan bisa dioperasikan lebih lancar dibandingkan media lain seperti *Powerpoint*. Kelayakan media

pembelajaran dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu aspek perancangan, aspek pedagogik, aspek isi, aspek kemudahan penggunaan, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Menurut Maestri dan Adhinda didalam Deni Rahman Pratama dan Ardoni (2018) menyatakan bahwa animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan suatu teknik pembuatan pembuatan suatu karya audio visual yang berdasarkan pada pengaturan waktu terhadap gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar sehingga terlihat seperti nyata.

SMA Hidayatullah merupakan sma unggulan yang berbasis islam. Sma Hidayatullah berdiri tahun 1999/2000 yang memiliki visi memadukan dzikir, fikir, ikhtiar menyemai benih insan khoiru ummah. Alasan peneliti ingin meneliti di sma Hidayatullah dikarenakan di sma Hidayatullah jarang dalam melakukan sosialisasi dan promosi bahan pustaka kepada siswa sma hidayatullah dan mempromosikan hal hal yang baru seperti bahan pustaka melalui video animasi *POWTOON* ke siswa merupakan hal yang baru untuk diterapkan oleh sma Hidayatullah. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah menengah atas Hidayatullah dikarenakan penggunaan video animasi *POWTOON* merupakan hal yang baru dilakukan di SMA Hidayatullah dan sekaligus sebagai sarana untuk memperkenalkan arti perpustakaan kepada siswa SMA Hidayatullah.

Berdasarkan uraian di atas penulis ingin meneliti tentang pembuatan animasi *POWTOON* sebagai sarana promosi ilmu perpustakaan untuk siswa sma hidayatullah semarang. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian disana dikarenakan peneliti pernah membuat tugas kelompok untuk menyelesaikan salah satu mata kuliah perpustakaan dan lokasi dari tugas kelompok tersebut di SMA Hidayatullah. Perpustakaanannya bagus tapi untuk pengunjungnya sendiri hanya ada beberapa siswa yang suka membaca atau yang hanya sekedar untuk menghabiskan waktu jam istirahat. Dengan melakukan penelitian ini menggunakan video animasi *POWTOON* yang ditampilkan dengan pendapat dari Bly mengenai cara berpromosi diharapkan siswa sma Hidayatullah dapat dengan mudah dalam memahami pentingnya sebuah perpustakaan bagi perkembangan dan kemajuan informasi yang mereka dapat dari perpustakaan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti “Pembuatan Profil Perpustakaan Menggunakan *Website POWTOON* Sebagai Sarana Mempromosikan Perpustakaan Sekolah Hidayatullah Semarang”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana pendapat siswa tentang promosi perpustakaan menggunakan media video animasi *POWTOON* di perpustakaan sekolah SMA Hidayatullah Semarang?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pendapat siswa tentang *website POWTOON* sebagai salah satu sarana media untuk mempromosikan perpustakaan sekolah di SMA Islam Hidayatullah Semarang.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Manfaatnya untuk menambah pengetahuan khususnya dibidang ilmu perpustakaan serta memberikan kontribusi bagi pengembangan tentang cara memperkenalkan perpustakaan kepada masyarakat awam.

1.4.2. Manfaat Praktis

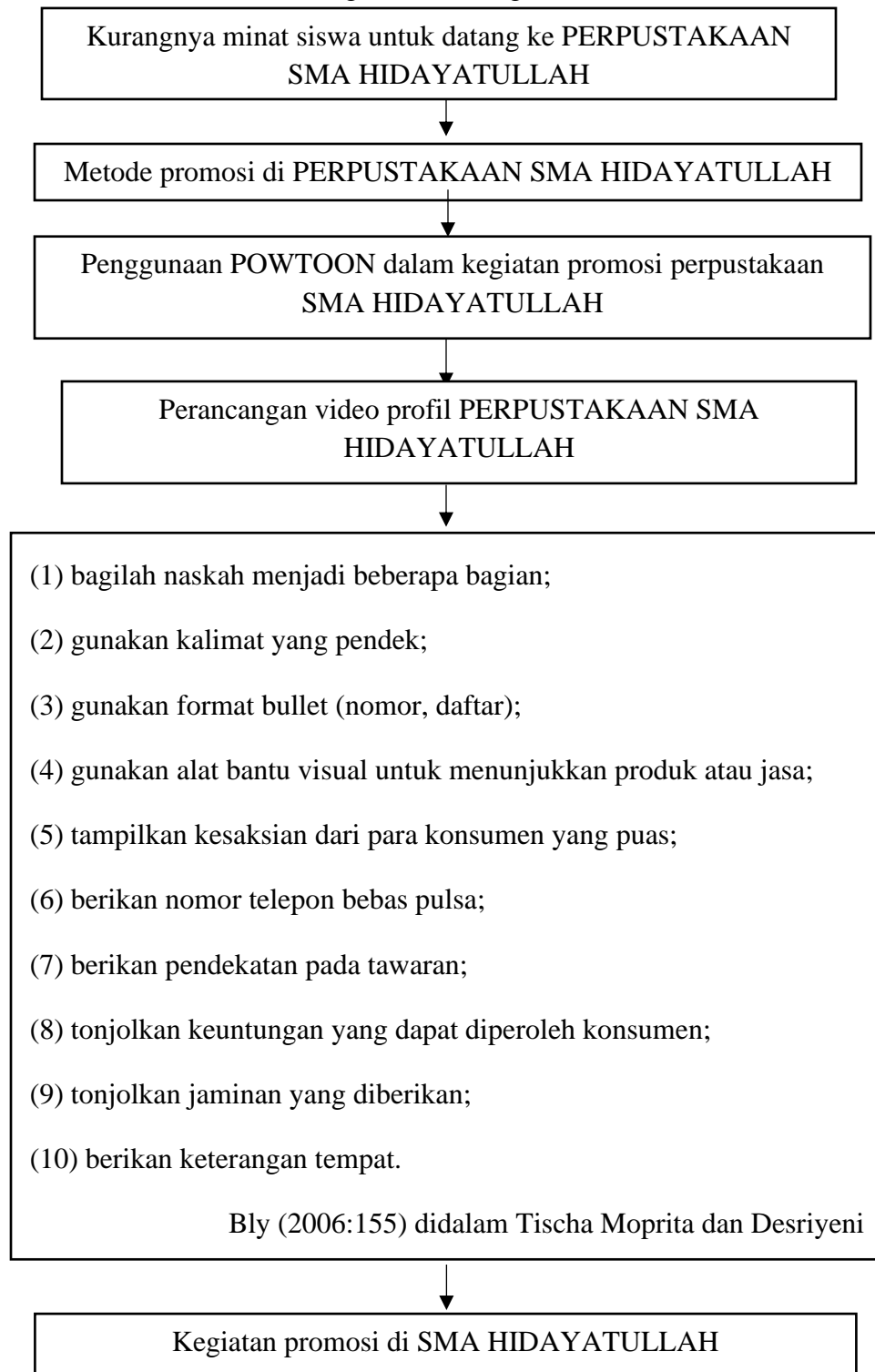
Hasil penelitian ini dapat menjadikan video animasi *POWTOON* sebagai sarana untuk mengajarkan siswa pelajaran di SMA Hidayatullah Semarang dan sebagai *website* edit video yang diperlukan untuk memperkenalkan perpustakaan kepada siswa SMA Hidayatullah Semarang.

1.5. Tempat Dan Waktu Penelitian

Objek penelitian diadakan di SMA Hidayatullah Semarang yang beralamat di Jl. Cemara Raya No. 290, Padangsari, Kec. Banyumanik, Kota Semarang Prov. Jawa Tengah. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama dua bulan yaitu pada bulan September sampai Oktober 2019.

1.6 Kerangka Penelitian

Bagan 1.1 Kerangka Pikir



Kerangka pikir ini memaparkan tentang promosi melalui pemutaran video profil perpustakaan SMA Hidayatullah yang memiliki. Pada awalnya peneliti tertarik untuk membuat video profil perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang karena dalam kegiatan promosi, SMA islam hidayatullah belum pernah melakukan kegiatan promosi melalui video. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media video animasi *POWTOON* untuk melakukan promosi kepada siswa sma Hidayatullah dengan menggunakan acuan analisis dalam penelitian ini menggunakan cara promosi Menurut Bly (2006:155) didalam Tischa Moprita dan Desriyeni cara-cara dalam perancangan media promosi adalah (1) bagilah naskah menjadi beberapa bagian; (2) gunakan kalimat yang pendek; (3) gunakan format bullet (nomor, daftar); (4) gunakan alat bantu visual untuk menunjukkan produk atau jasa; (5) tampilkan kesaksian dari para konsumen yang puas; (6) berikan nomor telepon bebas pulsa; (7) berikan pendekatan pada tawaran; (8) tonjolkan keuntungan yang dapat diperoleh konsumen; (9) tonjolkan jaminan yang diberikan; (10) berikan keterangan tempat.

Setelah mebampilkan video *POWTOON* peneliti di ruang kelas, peneliti akan melakukan wawancara secara random kepada para siswa tentang pendapat mereka mengenai promosi melalui video animasi dari *website POWTOON* yang sudah di tampilkan. Peneliti akan memantau keadaan pustaka setelah penyebaran video animasi *POWTOON*, apakah pengunjung perpustakaan semakin banyak atau malah sedikit.

Setelah melakukan wawancara dan pengamatan, peneliti akan kembali ke tahapan awal dimana peneliti membuat video animasi *POWTOON* agar nantinya promosi melalui video animasi *POWTOON* dapat menarik siswa datang ke perpustakaan.

1.7. Batasan Istilah

1. POWTOON

POWTOON merupakan layanan online yang digunakan sebagai media untuk mempromosikan perpustakaan kepada siswa SMA Hidayatullah. Program *POWTOON* dapat memuat video maupun animasi flash dan bisa dioperasikan lebih lancar dibandingkan media lain seperti *Powerpoint*.

2. SMA HIDAYATULLAH

SMA Hidayatullah merupakan sma unggulan berbasis islam yang didirikan oleh Yayasan Abul Yatama pada tahun 2000. SMA ini menjadi tempat untuk melakukan penelitian dalam menyelesaikan tugas akhir peneliti yaitu skripsi.