

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dapat menjadi salah satu acuan untuk melakukan penulisan skripsi ini. Penelitian terdahulu juga dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penulisan skripsi yang dilakukan. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan:

Penelitian sebelumnya yang pertama berjudul “Kaji Tindak Penggunaan *Meme* Dalam Kegiatan Promosi Koleksi *Ebook* Di Perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang” penelitian ini ditulis oleh Irsalina Almas pada tahun 2017. Penelitian yang dibuat oleh Almas bertujuan untuk mengetahui pandangan para siswa mengenai penggunaan media *meme* dalam kegiatan promosi koleksi *ebook* di perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kaji tindak dengan menggunakan metode kaji tindak milik Judith A. Sykes. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *meme* dalam promosi koleksi *ebook* di perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang dapat dijadikan sebagai salah satu media promosi yang mampu mengenalkan dan menarik para siswa untuk menggunakan koleksi *ebook* yang dimiliki oleh perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dibuat oleh Almas yaitu dari segi lokasi tempat penelitian, penelitian ini mengkaji tentang promosi yang dilakukan

di SMA Hidayatullah Semarang. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Almas mengkaji promosi yang dilakukan di SMA Negeri 3 Semarang. Selanjutnya dari segi alat yang digunakan untuk melakukan penelitian, dalam penelitian ini peneliti memakai program animasi *POWTOON*. Sedangkan penelitian Almas menggunakan media *MEME*. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian Irsalina Almas yaitu keduanya penelitian ini sama-sama membahas mengenai promosi di perpustakaan sekolah.

Selanjutnya penelitian kedua yang dilakukan oleh Rudy Setiawan (2017) dengan judul penelitian “Perancangan Media Promosi Dalam Bentuk Poster Dan Brosur Perpustakaan Sekolah: Kaji Tindak Perpustakaan Smp Islam Hidayatullah Banyumanik Semarang”. Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Setiawan yaitu untuk mengetahui proses perancangan poster dan brosur. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif. Dengan jenis penelitian kaji tindak yang berpedoman pada buku yang ditulis Judith A. Sykes mengenai penelitian kaji tindak di perpustakaan sekolah. Tahapan dalam penelitian kaji tindak dimulai dari peta pemikir, konteks, isu, sumber daya, tujuan, hasil dan perencanaan, wawancara, pola, kesimpulan dan bibliografi. Tahap tindakan perancangan dibagi menjadi empat yaitu *pre research*, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap *pre research* perancangan media poster dan brosur dimulai dengan mengumpulkan ide dan gagasan. Selanjutnya masuk dalam tahap perencanaan, tahap ini berupa mendesain poster dan brosur dengan *software* Corel Draw X8. Tahap pelaksanaan berupa desain poster dan brosur di cetak dan sipamerkan di beberapa titik sekolah. Terakhir yaitu tahap evaluasi, untuk mengevaluasi desain poster dan brosur tersebut, peneliti mewawancarai beberapa

pemustaka, namun sebagian besar dari mereka berpendapat bahwa desain poster dan brosur tersebut sudah bagus dan menarik hanya terdapat masukan kecil. Dari hasil wawancara tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa tidak perlu merevisi dan mencetak kembali desain poster dan brosur.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dibuat oleh Setiawan yaitu dari segi lokasi tempat penelitian, penelitian ini mengkaji tentang promosi yang dilakukan di SMA Hidayatullah Semarang. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rudy Setiawan mengkaji promosi yang dilakukan di SMP Hidayatullah Semarang. Selanjutnya dari segi alat yang digunakan untuk melakukan penelitian, dalam penelitian ini peneliti memakai program animasi *POWTOON*. Sedangkan penelitian Setiawan menggunakan media poster dan brosur. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian Setiawan yaitu keduanya memiliki tema penelitian yang sama mengenai promosi di perpustakaan sekolah.

Ketiga penelitian yang dibuat oleh Yeni Andrianti, L.R. Retno Susanti, Hudaidah dengan judul penelitian “PENGEMBANGAN MEDIA *POWTOON* BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH”. Tujuan dari penelitian yang dilakukan Hudaidah dkk yaitu untuk mengembangkan media pengajaran tentang sejarah menggunakan media Audiovisual Berbasis *POWTOON* diterapkan oleh *Macromedia Flash 8* untuk siswa SMA dan menggunakan bahan dalam Pertempuran Bandung (23 Maret 1946). Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*Research Development*), desain yang dipilih adalah model pengembangan Hannafin dan Peck. Langkah-langkah pengembangan adalah (1)

Analisis Kebutuhan, (2) Desain Tahap, dan (3) tahap pengembangan dan implementasi (Arini, 2014). Validitas dan media pembelajaran dinilai oleh tiga tim ahli, ahli materi, ahli desain atau perangkat pembelajaran rencana, dan pakar media. 4,32 validitas materi berada dalam kategori sangat valid, 4,00 desain termasuk dalam kategori valid, dan 3,70 media termasuk dalam kategori valid. Penelitian pengembangan telah dilakukan dengan mencoba di kelas IPS2 XI di SMA 13 Palembang, efek potensial dari penggunaan media dapat dilihat dari prestasi siswa. Secara keseluruhan, rata-rata pretest adalah 48,7 untuk kategori yang tidak menguntungkan dan kemudian rata-rata posttest adalah 84,7 pada kategori favorit. ada peningkatan 35,6% dan mendapatkan skor 0,69, 0,69 > 0,7 sehingga dimasukkan dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *audiovisual POWTOON* Berdasarkan mata pelajaran sejarah telah berhasil diterapkan seperti yang terlihat dari efek potensial dari prestasi belajar siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dibuat oleh Hudaidah dkk yaitu dari segi lokasi tempat penelitian, penelitian ini mengkaji tentang promosi yang dilakukan di SMA Hidayatullah Semarang. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Hudaidah dkk mengkaji promosi yang dilakukan di SMP 13 Palembang. Selanjutnya dari segi tema penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian, dalam penelitian ini peneliti memakai tema promosi perpustakaan. Sedangkan penelitian Hudaidah dkk menggunakan tema pembelajaran di sekolah. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian Hudaidah dkk yaitu keduanya memiliki alat penelitian yang sama yaitu program animasi *POWTOON*.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandez dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide* didalam Amalia Miftakhul Jannah, animasi definisikan sebagai berikut:

“*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion*” (Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002)

Yang artinya kurang lebih adalah:

“Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

Animasi merupakan kumpulan dari gambar-gambar diam yang ditampilkan satu persatu secara cepat sehingga gambar tersebut seolah-olah nampak bergerak

menurut Kurniawan didalam Amalia Miftakhul Jannah (2018). Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang countine atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda & Adjie, 2011). Pikkov didalam Merlina Fatimah Nasruddin berpendapat bahwa animasi secara esensial melibatkan kehadiran sejumlah gambar diam yang diatur hinga membuat suatu ilusi gerak dalam pikiran penonton.

Andreas Andi Suciadi didalam Amalia Miftakhul Jannah (2018), animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya.

2.2.2 Powtoon

POWTOON merupakan sebuah program dalam bentuk *website* untuk membuat sebuah papaean yang memiliki fitur animasi diantaranya animasi tulisan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang mudah. *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.

2.2.3 Promosi

Menurut Tjiptono didalam Danisa Puji Astuti dan Desriyani (2018) promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran. Yang dimaksud dengan komunikasi pemasaran adalah aktifitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi atau membujuk, dan meningkatkan pasar sasaran atau perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan. Menurut Lupiyoadi, Rambat dan A. Hamdani (2006: 120) didalam Danisa Puji Astuti dan Desriyani promosi adalah salah satu variable dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk jasa.

Menurut Yusuf didalam Nining Sudiar, Fiqru Mafar,dan Rosman (2017) tujuan dilakukannya promosi perpustakaan adalah memperkenalkan segala informasi dan sumber-sumber informasi yang dimiliki perpustakaan kepada masyarakat luas supaya mereka pada akhirnya berminat memanfaatkannya secara optimal. Selain itu menurut Sutarno Danisa Puji Astuti dan Desriyani (2018) promosi perpustakaan merupakan suatu kegiatan yang untuk menginformasikan kepada pemustaka akan adanya suatu perpustakaan yang menyediakan informasi berupa koleksi bahan perpustakaan dan jasa layanan.

Promosi perpustakaan dimaksudkan untuk memperkenalkan kepada masyarakat akan kegiatan perpustakaan dengan berbagai cara yang sifatnya mengajak. Perpustakaan harus terus menerus diperkenalkan dengan teratur agar masyarakat mengetahui peranan perpustakaan dengan lebih baik dan dapat memanfaatkannya secara optimal.

2.2.4 Hakikat Profil

Kata profil berasal dari bahasa Italia yaitu *profilo* dan *profilare* yang berarti gambaran garis besar. Arti profil menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah pandangan dari samping (tentang wajah orang), lukisan (gambar) orang dari samping, sketsa biografis, penampang (tanah, gunung, dan sebagainya), grafik atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal-hal khusus.

Menurut pendapat para ahli mengenai hakikat profil yaitu menurut menurut Hasan Alwi (2005: 40) profil adalah pandangan mengenai seseorang. Menurut Victoria Neufeld (1996, dalam Desi Susiani, 2009: 41) profil merupakan grafik, diagram, atau tulisan yang menjelaskan suatu keadaan yang mengacu pada data seseorang atau sesuatu.

Dari berbagai pengertian dan pendapat tentang profil yang diutarakan oleh para ahli dapat dimengerti bahwa profil adalah suatu gambaran secara garis besar tergantung dari segi mana memandangnya. Misalkan dari segi seninya profil dapat diartikan sebagai gambaran atau sketsa tampang atau wajah seseorang yang dilihat dari samping. Sedangkan bila dilihat dari segi statistiknya profil adalah sekumpulan data yang menjelaskan sesuatu dalam bentuk grafik atau tabel.

Dalam penelitian ini, profil yang dimaksud adalah membahas suatu pandangan atau gambaran dari sebuah perpustakaan di SMA Islam Hidayatullah Semarang dilihat dari sejarah perpustakaan, fungsi perpustakaan, tata tertib perpustakaan, serta layanan dan fasilitas perpustakaan.

2.2.5 Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah merupakan perpustakaan yang ada di sekolah untuk melayani para peserta didik dalam memenuhi kebutuhan informasi (Suherman didalam Wirna Desanti). Sedangkan menurut Darmono (2001, 1) menyatakan bahwa: “Perpustakaan sekolah merupakan bagian penting dari komponen pendidikan yang tidak dapat dipisahkan keberadaannya dari lingkungan sekolah. Perpustakaan sekolah juga sebagai salah satu sarana pendidikan penunjang kegiatan belajar siswa dalam memacu tercapainya tujuan pendidikan di sekolah”. Oleh karena itu disimpulkan bahwa perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang berlokasi di Kawasan sekolah yang dikelola oleh pihak sekolah yang digunakan sebagai sarana Pendidikan penunjang kegiatan belajar siswa dan perpustakaan sekolah memberikan informasi tambahan diluar pembelajaran di kelas.

2.2.6 Tujuan dan Fungsi Perpustakaan Sekolah

Sebagai sarana dalam mendukung dalam mendukung kegiatan belajar mengajar, perpustakaan sekolah memiliki tujuan dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di sekolah. Jadi menurut Yusuf (2007, 8) tujuan perpustakaan sekolah adalah sebagai berikut:

1. Mendorong dan mempercepat proses penguasaan teknik membaca para siswa.
2. Membantu menulis kreatif bagi para siswa dengan bimbingan guru dan pustakawan.
3. Menumbuh kembangkan minat dan kebiasaan membaca para siswa.
4. Menyediakan berbagai macam sumber informasi untuk kepentingan pelaksanaan kurikulum.
5. Mendorong, menggairahkan, memelihara, dan memberi semangat membaca dan semangat belajar bagi para siswa.
6. Memperluas, memperdalam, dan memperkaya pengalaman belajar para siswa dengan membaca buku dan koleksi lain yang mengandung ilmu pengetahuan dan teknologi, yang disediakan oleh perpustakaan.
7. Memberikan hiburan sehat untuk mengisi waktu senggang melalui kegiatan membaca, khususnya buku-buku dan sumber bacaan lain yang bersifat kreatif dan ringan, seperti fiksi, cerpen, dan lainnya.

Selain Yusuf yang mengemukakan pendapatnya tentang tujuan perpustakaan sekolah ada Shaleh (2006:15) didalam Fika menyatakan bahwa tujuan perpustakaan sekolah adalah untuk menunjang pelaksanaan program pendidikan yaitu:

1. untuk menimbulkan, menanamkan minat anak membaca, sehingga membaca merupakan suatu kebiasaan bagi siswa agar membaca menjadi kegemarannya,

2. untuk memperluas horizon pengetahuan siswa, dengan menyediakan berbagai buku pengetahuan,
3. ikut membantu perkembangan bahasa dan daya pikir siswa, dan untuk memberikan dorongan kepada siswa.

Menurut Pedoman Umum Penyelenggaraan Perpustakaan Sekolah (2000:5) tujuan perpustakaan sekolah adalah “Sebagai sumber belajar dan bagian integral dari sekolah bersama-sama dengan sumber belajar lainnya bertujuan mendukung proses kegiatan belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan sekolah yang bersangkutan”.

Dari beberapa pendapat di atas, dijelaskan bahwa tujuan berdirinya perpustakaan sekolah adalah sebagai sumber sarana untuk belajar dengan menghimpun sumber ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kurikulum sekolah dan juga menumbuhkan minat baca siswa, memperluas dan memperkaya pengalaman belajar siswa, sehingga dapat tercipta siswa yang terdidik, terpelajar dan berbudaya tinggi serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan sekolah.

Selain perpustakaan yang memiliki tujuan, perpustakaan juga memiliki fungsi secara garis besarnya yaitu sebagai pusat belajar dan mencari informasi yang dibutuhkan oleh siswa dalam mendapatkan informasi yang berhubungan langsung dengan mata pelajaran maupun informasi penunjang mata pelajaran di sekolah.

Menurut Sutarno (2006: 58) Fungsi perpustakaan adalah “Suatu tugas atau jabatan yang harus dilakukan didalam perpustakaan tersebut. Pada prinsipnya sebuah perpustakaan mempunyai kegiatan utama yaitu: (1) menghimpun, (2) memelihara, (3) memberdayakan semua koleksi bahan pustaka”.

Selain Sutarno, Yusuf (2007, 4) menyatakan fungsi perpustakaan sekolah adalah:

1. Fungsi edukatif. Maksudnya secara keseluruhan segala fasilitas dan sarana yang ada pada perpustakaan sekolah, terutama koleksi yang dikelolanya banyak membantu para siswa sekolah untuk belajar dan memperoleh kemampuan dasar dalam mentransfer konsep-konsep pengetahuan sehingga di kemudian hari para siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan dirinya lebih lanjut.
2. Fungsi informatif. Ini berkaitan dengan mengupayakan penyediaan koleksi perpustakaan yang bersifat “memberi tahu” akan hal-hal yang berhubungan dengan kepentingan para siswa dan pustakawan.
3. Fungsi rekreasi. Dimaksudkan bahwa dengan disediakannya koleksi yang bersifat ringan seperti surat kabar, majalah umum, buku-buku fiksi, dan sebagainya, diharapkan dapat menghibur pembacanya di saat yang memungkinkan
4. Fungsi riset atau penelitian. Ini maksudnya adalah koleksi perpustakaan sekolah bisa dijadikan bahan untuk membantu dilakukannya kegiatan penelitian sederhana.

Sedangkan menurut Sedangkan menurut Siregar (2002: 1) Secara umum perpustakaan berfungsi sebagai:

1. Pusat pengumpulan bahan informasi / bahan pustaka.
2. Pusat pelestarian bahan informasi / bahan pustaka
3. Pusat pengelolaan bahan informasi / bahan pustaka.

4. Pusat pemanfaatan bahan informasi / bahan pustaka.
5. Pusat penyebarluasan bahan informasi / bahan pustaka.
6. Pusat rekreasi.

2.2.7 Koleksi Perpustakaan Sekolah

Koleksi perpustakaan sekolah yaitu semua bentuk jenis informasi yang berbentuk fisik seperti buku, majalah, CD, jurnal, komputer dan juga bentuk non fisik seperti *e-book* yang ada di perpustakaan. Menurut Yusuf (2007, 9) menyatakan bahwa: “koleksi perpustakaan adalah sejumlah bahan atau sumber-sumber informasi, baik berupa buku ataupun bahan bukan buku, yang dikelola untuk kepentingan proses belajar dan mengajar di sekolah yang bersangkutan”.

Sedangkan menurut Siregar (2002:3) Adapun fungsi koleksi perpustakaan adalah sebagai berikut:

1. Fungsi pendidikan, yaitu menunjang program pendidikan dan pengajaran bagi masyarakat umum, kelompok, lembaga yang membutuhkan.
2. Fungsi penelitian, yaitu menunjang penelitian yang dilakukan oleh masyarakat pengguna perpustakaan.
3. Fungsi referensi, yaitu menjadi bahan referensi bagi masyarakat pengguna perpustakaan.
4. Fungsi umum, dimana perpustakaan menjadi pusat informasi bagi masyarakat. Fungsi ini erat hubungannya dengan pengabdian kepada

masyarakat dan pelestarian bahan pustaka serta hasil karya dan budaya manusia lainya.

Selain itu Hasugian didalam Anggi Permata Sari (2015) mengatakan bahwa “Koleksi suatu perpustakaan sekolah biasanya berupa buku, terbitan berkala, dan media pendidikan yang sesuai dengan jenjang pendidikan yang dilayaninya.