

Developing Library Promotion Based on 2D Animation Video at the Library of SMA Negeri 8 Malang

Pengembangan Produk Promosi Perpustakaan Berbasis Video Animasi 2D di Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang

Septiani Rosyidah, Kusubakti Andajani, Moh. Safii*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: moh.safii@um.ac.id

Paper received: 04-02-2021; revised: 16-02-2021; accepted: 28-02-2021

Abstract

Library plays a role as a learning resource center for school residents by providing library materials to support learning. However, the school library is underutilized properly as a learning support. The purpose of this research and development is to produce 2D animation video-based library promotion products that meet the aspects of feasibility, accuracy, and attractiveness. 2D animated video products are made with reading benefit materials and a 15-minute reading program in schools. This study used a research and development model for R&D Borg and Gall. The procedure or steps for media development go through four stages, namely: (1) the pre-development (preparation) stage, (2) the product development stage, (3) the product trial stage, and (4) the post-development stage. The finished 2-dimensional animated video product is then validated by media experts, material experts, librarians. The finished product is then tested on 30 students of SMA Negeri 8 Malang. The results showed that the assessment of media experts, material experts, and librarians gave the criteria "Very Valid", and the results of field trials on students gave the criteria "Very Valid". In addition to providing an assessment, the validator also provides product improvement suggestions. Based on the results of the research conducted, it can be concluded that the library promotion product based on 2-dimensional animated video which was developed after being revised shows the criteria of "Very Valid" so that the 2-dimensional animated video is feasible to use.

Keywords: school library, library promotion, 2D animation video

Abstrak

Perpustakaan berperan sebagai pusat sumber belajar warga sekolah dengan menyediakan bahan pustaka sebagai penunjang pembelajaran. Namun, perpustakaan sekolah kurang dimanfaatkan dengan baik sebagai penunjang pembelajaran. Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D yang memenuhi aspek kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan. Produk video animasi 2D dibuat dengan materi manfaat membaca dan program 15 menit membaca di sekolah. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan R&D Borg dan Gall. Prosedur atau langkah-langkah pengembangan media melalui empat tahap, yaitu: (1) tahap prapengembangan (persiapan), (2) tahap pengembangan produk, (3) tahap uji coba produk, dan (4) tahap pascapengembangan. Produk video animasi 2 dimensi yang telah jadi kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, pustakawan. Produk yang sudah jadi kemudian diuji cobakan kepada 30 siswa SMA Negeri 8 Malang. Hasil penelitian menunjukkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan pustakawan memberikan kriteria "Sangat Valid", dan hasil uji coba lapangan pada siswa memberikan kriteria "Sangat Valid". Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran perbaikan produk. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2 dimensi yang dikembangkan setelah direvisi menunjukkan kriteria "Sangat Valid" sehingga video animasi 2 dimensi layak digunakan.

Kata Kunci: perpustakaan sekolah, promosi perpustakaan, video animasi 2D

1. Pendahuluan

Perpustakaan sekolah merupakan bagian penting dalam menunjang proses belajar mengajar di sekolah untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Seperti halnya Sulistyono-Basuki (2010) menyatakan bahwa perpustakaan sekolah merupakan bagian dari lembaga pendidikan formal yang berfungsi sebagai pusat sumber belajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

Perpustakaan sekolah menjadi pusat untuk mengembangkan kemampuan diri dalam hal mengolah informasi, meningkatkan daya kreativitas dan imajinatif, serta sebagai rujukan para guru untuk memberikan pembelajaran yang terbaik bagi siswa. Upaya yang perlu dilakukan perpustakaan untuk meningkatkan minat siswa berkunjung ke perpustakaan adalah dengan mempromosikan perpustakaan, koleksi, jenis layanan, dan manfaat yang diperoleh bagi pengguna perpustakaan. Promosi perpustakaan perlu memperhatikan target konsumen agar informasi tersampaikan dengan baik. Mengenalkan koleksi perpustakaan sekolah merupakan hal yang utama dilakukan agar dapat digunakan untuk membantu guru dan siswa pada kegiatan kurikulum sekolah sebagai proses pembelajaran. Seperti yang telah dijelaskan menurut Edsall (dalam Mustafa, 2010) promosi perpustakaan memiliki tujuan yaitu memberikan kesadaran tentang adanya pelayanan perpustakaan, mendorong minat untuk menggunakan perpustakaan, dan mengembangkan pengertian bagi masyarakat untuk mendukung kegiatan perpustakaan.

Kegiatan promosi dapat melalui beberapa kegiatan seperti yang dijelaskan menurut Mursid (dalam, Rahman & Nelisa, 2014) yaitu (1) periklanan, suatu pesan yang menawarkan produk maupun jasa kepada masyarakat luas, (2) personal selling, kegiatan komunikasi secara persuasif agar konsumen tertarik kepada produk atau jasa yang ditawarkan (3) publisitas, merupakan pesan dalam bentuk artikel, tulisan, foto, maupun tayangan visual, dan (4) sales promotion, kegiatan peragaan, petunjuk dan pameran dari produk maupun jasa yang ditawarkan.

Kegiatan promosi perpustakaan yang mampu secara efektif dan efisien menyampaikan informasi kepada konsumen dalam hal ini adalah siswa SMA Negeri 8 Malang adalah melalui video animasi 2D. Video animasi 2D dapat menyajikan informasi berupa gambar, teks, serta suara. Kemampuan otak manusia yang jauh lebih cepat menangkap informasi dalam bentuk visual, sangat sesuai apabila informasi diberikan melalui video. Seperti yang disampaikan oleh Lankow, dkk., (2014) bahwa informasi yang paling ampuh adalah gabungan visualisasi dengan deskripsi serta narasi. Menurut hasil penelitian yang dikemukakan oleh Pike (dalam Sudarma, dkk., 2015) bahwa menggunakan media visual dalam pembelajaran mampu meningkatkan daya ingat yang awalnya 14% menjadi 38%.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D dengan materi manfaat dan program 15 menit membaca berdasarkan aspek kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg and Gall (1983). Tahap penelitian dan pengembangan ini, yaitu melakukan analisis kebutuhan dengan analisis bahan pustaka, observasi, dan wawancara dengan praktisi. Tahapan berikutnya adalah pembuatan desain produk. Setelah produk dibuat kemudian dilakukan validasi atau uji coba

desain kepada ahli media, ahli materi, pustakawan, dan siswa. Berdasarkan hasil uji coba kemudian dilakukan revisi produk.

Penelitian ini menggunakan instrumen panduan observasi, panduan wawancara, panduan studi pustaka, dan lembar angket. Panduan wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan untuk kepala sekolah dan pustakawan. Panduan observasi dilakukan pengamatan aktivitas perpustakaan, pengamatan terhadap objek (perpustakaan dan dampaknya terhadap siswa) di lapangan. Panduan studi pustaka digunakan untuk menemukan teori-teori yang ideal untuk digunakan sebagai materi pengembangan produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D. Berikut merupakan tabel kisi-kisi instrumen penelitian.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Observasi

No	Aspek	Indikator
1	Strategi Promosi	a. Kegiatan promosi perpustakaan
		b. Peran siswa dalam kegiatan promosi
		c. Peran pustakawan dalam promosi perpustakaan
		d. Peran guru dalam promosi perpustakaan
		e. Pemanfaatan media sosial
2	Kendala	a. Kunjungan siswa
		b. Pemanfaatan perpustakaan
3	Konten	a. Media promosi
		b. Ciri khas perpustakaan
		c. Video promosi

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Wawancara Kepala Perpustakaan

No	Aspek	Indikator
1	Strategi Promosi	a. Promosi yang telah diterapkan
		b. Kelebihan yang dimiliki perpustakaan
2	Kendala	a. Kendala promosi yang dihadapi
3	Konten	a. Efisiensi dan efektivitas promosi dengan video
		b. Video menumbuhkan minat membaca

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Wawancara Pustakawan

No	Aspek	Indikator
1	Strategi promosi	a. Kelebihan yang dimiliki perpustakaan
		b. Perpustakaan meningkatkan minat membaca
		c. Yang disukai siswa di Perpustakaan
2	Kendala	a. Pelanggaran oleh siswa di Perpustakaan
		b. Kendala promosi yang dihadapi
3	Konten	a. Video menumbuhkan minat membaca
		b. Video animasi untuk promosi perpustakaan
		c. Efisiensi dan efektivitas video

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, peneliti kemudian melakukan kegiatan penelitian dan pengembangan. Pada tahapan pertama peneliti melakukan analisis bahan pustaka. Pada tahap berikutnya peneliti melakukan observasi di Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang. Setelah observasi, peneliti melakukan wawancara kepada Kepala Perpustakaan dan Pustakawan SMA Negeri 8 Malang. Pedoman observasi berisi kegiatan promosi yang telah dilaksanakan oleh perpustakaan sekolah. Teknik pengumpulan observasi dilakukan dengan pengamatan aktivitas di perpustakaan SMA Negeri 8 Malang. Studi pustaka dilaksanakan untuk

menemukan teori-teori promosi perpustakaan sekolah dan video animasi 2D untuk mengembangkan media. Pengumpulan data pengembangan menggunakan penyebaran angket untuk pengguna perpustakaan yaitu siswa SMA Negeri 8 Malang. Sumber data pada penelitian ini yaitu siswa SMA Negeri 8 Malang berjumlah 30 siswa.

Teknik pengumpulan data studi pendahuluan dilakukan dengan wawancara, observasi, studi dokumentasi, dan angket. Penyebaran angket berupa data numerik yang mencerminkan profil perpustakaan yang diamati dan dikembangkan. Pengumpulan data prapengembangan melalui wawancara dan observasi di lapangan. Pengumpulan data uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Pengumpulan data uji coba di lapangan menggunakan angket siswa SMA Negeri 8 Malang. Data dianalisis menggunakan rumus menurut Sugiyono (2015) untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.

Data dianalisis menggunakan rumus menurut Sugiyono (2015) untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Adapun rumusnya sebagai berikut.

a. Rumus analisis data per butir

$$P = \frac{x}{xi}100\%$$

Keterangan:

- P = persentase
 x = jawaban responden dalam satu butir
 xi = nilai maksimal dalam satu butir
 100% = bilangan konstan

b. Rumus analisis data keseluruhan

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi}100\%$$

Keterangan:

- P = persentase
 $\sum x$ = jumlah keseluruhan jawaban responden dalam satu butir
 $\sum xi$ = jumlah nilai maksimal dalam satu butir
 100% = bilangan konstan

Untuk menentukan kesimpulan yang telah dicapai, ditetapkan kriteria keberhasilan dengan pedoman interpretasi hasil yang dikemukakan oleh Arikunto (2015) berikut ini.

Tabel 4. Tingkat Validitas Media

Persentase	Kategori	Keterangan
80%-100%	Valid	Dapat dipakai tanpa revisi
60% - 79%	Cukup valid	Dapat dipakai dengan sedikit revisi
50% - 59%	Kurang valid	Dapat dipakai dengan banyak revisi
< 50%	Tidak valid	Diganti

Berdasarkan tabel diatas, media promosi berbasis video animasi 2D dapat dikatakan berhasil dan sesuai apabila tingkat persentase nilai yang diperoleh minimal 79%. Apabila mencapai, dapat dimanfaatkan sebagai media promosi perpustakaan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Deskripsi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D. Video animasi tersebut membahas materi manfaat membaca dan program 15 menit membaca di sekolah. Produk video animasi 2D ini dapat diimplementasikan pada media sosial perpustakaan SMA Negeri 8 Malang, serta kedepannya dapat digunakan sebagai penunjang materi promosi perpustakaan kepada siswa tahun ajaran baru pada saat MPLS (Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah). Video animasi 2D ini juga dapat ditayangkan pada siaran televisi yang ada di dalam perpustakaan SMA Negeri 8 Malang.

Berikut ini screenshot scene dari video animasi Manfaat Membaca sebelum direvisi.



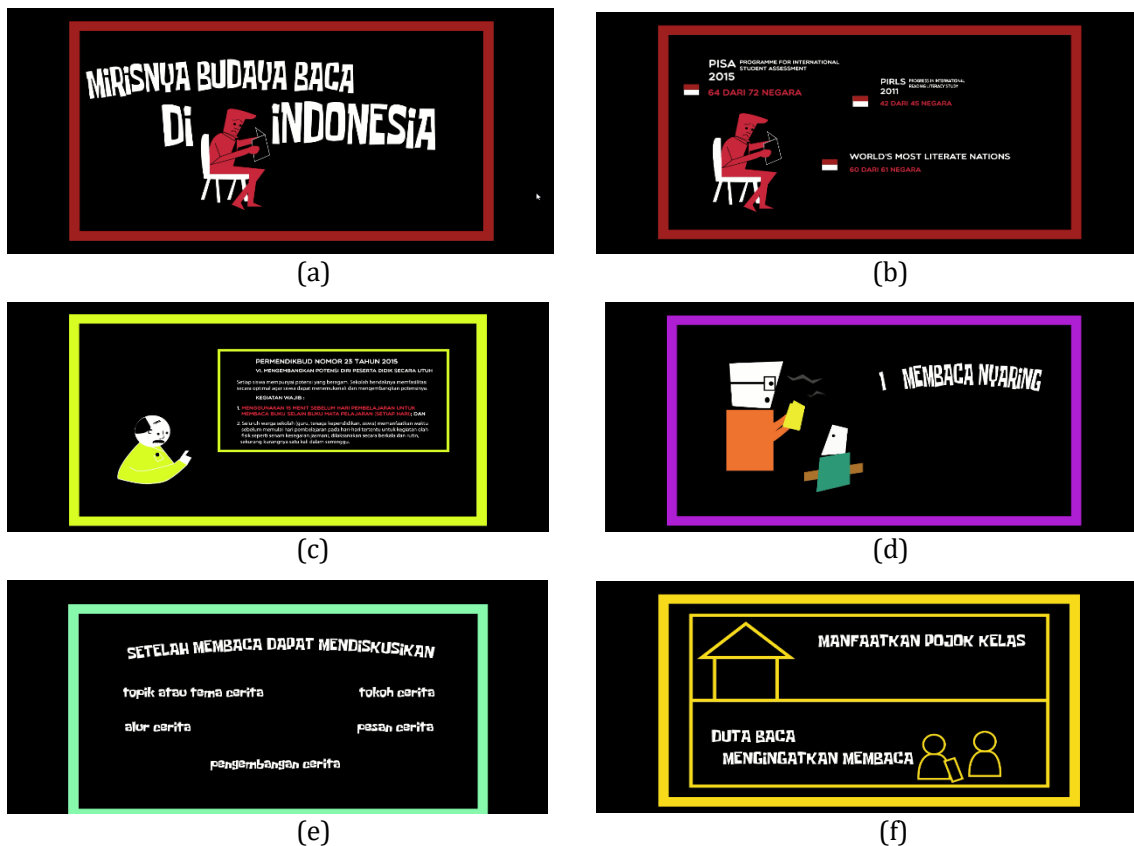
Gambar 1. Tampilan Video Animasi 2D Manfaat Membaca Sebelum Revisi

Pada bagian (a) merupakan tampilan judul video animasi manfaat membaca. Tampilan (b) menjelaskan bahwa membaca mampu mengurangi stress dan menghibur. Tampilan (c) menjelaskan bahwa membaca mampu mengurangi alzheimer dan demensia. Tampilan (d) membahas membaca mampu meningkatkan daya analitis dan konsentrasi. Tampilan (e) tentang membaca menambah wawasan dan tampilan (f) membaca menambah pengetahuan. Tampilan (g) membaca meningkatkan kosakata, dan tampilan (h) membaca meningkatkan kemampuan menulis.

Desain ilustrasi yang digunakan dalam video animasi 2D menggunakan gaya *flat illustration*/ilustrasi datar dengan warna minimalis. Gaya *flat illustration* dipilih karena merupakan desain yang mutakhir atau tren pada tahun 2017 menurut Naem (2017). Warna yang digunakan merupakan warna yang solid atau *flat color*. Warna ini kebanyakan berupa warna yang *bold* atau *bright* (Cousins, 26 April 2013). *Flat color* merupakan warna yang solid artinya hanya ada unsur satu warna tanpa ada *pattern*, tekstur, dan bayangan pada setiap bagian warna. Pada setiap tampilan video juga diberi penjelasan berupa teks penjelasan masing-masing adegan. Teks dibuat dengan menggunakan font *Spongeboy Me Bob*.

Pengisi suara berupa narasi penjelasan setiap scene video peneliti menggunakan aplikasi yang dapat mengubah teks menjadi suara. Aplikasi tersebut adalah *Narrator's Voice*. Peneliti juga memberikan suara latar berupa musik untuk lebih menghidupkan suasana dalam video. Musik yang digunakan dalam video manfaat membaca adalah musik Journey (Declan, 15 Januari 2018). Durasi video animasi manfaat membaca adalah selama 1 menit lebih 6 detik.

Berikut ini *screenshot scene* dari video animasi 2D Program 15 Menit Membaca sebelum direvisi.



Gambar 2. Tampilan Video Animasi 2D Program 15 Menit Membaca Sebelum Revisi

Pada bagian (a) merupakan tampilan judul video animasi 2D Program 15 Menit Membaca yang menerangkan mirisnya budaya baca di Indonesia. Tampilan (b) menjelaskan data rendahnya tingkat membaca di Indonesia. Tampilan (c) menjelaskan Peraturan Undang-Undang mengenai kegiatan Program Literasi di Sekolah. Tampilan (d) membahas beberapa model membaca pada pelaksanaan program 15 menit membaca di sekolah. Tampilan (e) tentang kegiatan yang dapat dilakukan setelah membaca yaitu diskusi. Serta tampilan (f) tampilan ajakan memanfaatkan pojok kelas dan memanfaatkan duta baca di sekolah.

Desain ilustrasi yang digunakan dalam video animasi 2D menggunakan gaya *flat illustration*/ilustrasi datar dengan warna minimalis. Gaya *flat illustration* dipilih karena merupakan desain yang mutakhir atau tren pada tahun 2017 menurut Naem (2017). Warna yang digunakan merupakan warna yang solid atau *flat color*. Warna ini kebanyakan berupa warna yang *bold* atau *bright* (Cousins, 26 April 2013). *Flat color* merupakan warna yang solid artinya hanya ada unsur satu warna tanpa ada *pattern*, tekstur, dan bayangan pada setiap bagian warna. Pada setiap tampilan video juga diberi penjelasan berupa teks penjelasan masing-masing adegan. Teks dibuat dengan menggunakan font *Spongeboy Me Bob*.

Pengisi suara berupa narasi penjelasan setiap scene video peneliti menggunakan aplikasi yang dapat mengubah teks menjadi suara. Aplikasi tersebut adalah *Narrator's Voice*. Peneliti juga memberikan suara latar berupa musik untuk lebih menghidupkan suasana dalam video.

Berikut ini *screenshot scene* dari video animasi 2D *Manfaat Membaca setelah direvisi*.



Gambar 3. Tampilan Video Animasi 2D Manfaat Membaca Setelah Revisi

Berikut ini screenshot scene dari video animasi 2D Program 15 Menit Membaca setelah direvisi.



Gambar 4. Tampilan Video Animasi 2D Program 15 Membaca Setelah Revisi

Gambar-gambar diatas merupakan hasil pengembangan produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D sebelum dan setelah melakukan revisi pada produk. Revisi dilakukan pada setiap tampilan *scene* video yang diperoleh dari saran ahli media, ahli materi, praktisi (pustakawan), dan subjek uji coba (siswa). Ilustrasi yang direvisi dibuat berbeda pada setiap pembahasan agar *audience* tidak bosan untuk menontonnya. Ilustrasi diubah berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahan pustaka dengan gaya mutakhir, yaitu menggunakan *flat design illustration* (Naeem, 2017) pada *scene* membaca mencegah alzheimer; membaca meningkatkan daya analitis dan konsentrasi; serta membaca menambah wawasan dan pengetahuan, *hand drawn illustration* (May, 2018) pada *scene* membaca mengurangi stres, dan *gradient design* (Purba, 2018) pada *scene* membaca menambah kosakata dan kemampuan menulis.

Saran dari ahli media berupa *font* yang perlu dibuat lebih jelas, kemudian peneliti menggunakan berbagai macam *font* pada setiap *scene* dibuat berbeda, yaitu : (1) *scene* membaca dapat mengurangi tingkat stres menggunakan *font Old Emma Decorative*, (2) *scene* membaca dapat mencegah penyakit demensia dan alzheimer; membaca meningkatkan daya analitis dan konsentrasi; serta membaca meningkatkan kemampuan kosakata dan menulis menggunakan *font Multicolore*, dan (3) *scene* membaca menambah wawasan dan pengetahuan menggunakan *font LL Pixel*.

Saran ahli materi berupa penjelasan materi mengenai penyakit demensia dan alzheimer telah peneliti revisi. Setiap *scene* pada video animasi 2D yang telah direvisi peneliti menambahkan keterangan sumber materi. Durasi produk video animasi manfaat membaca

sebelum direvisi adalah selama 1 menit lebih 6 detik. Peneliti kemudian merubah format video dengan memisahkan masing-masing pembahasan menjadi beberapa video. Hal ini sesuai dengan pendapat (Mraz, 2018) bahwa video animasi untuk promosi paling baik dengan durasi antara 60-90 detik. Sedangkan untuk media sosial durasi video sekitar 30-45 detik. Durasi video animasi materi manfaat membaca sebagai berikut: (1) video membaca mengurangi stres berdurasi 27 detik, (2) video membaca mencegah alzheimer dan demensia berdurasi 34 detik, (3) video membaca meningkatkan daya analitis dan konsentrasi berdurasi 23 detik, (4) video menambah wawasan dan pengetahuan berdurasi 40 detik, dan (5) video menambah kosakata dan kemampuan menulis berdurasi 25 detik.

Berdasarkan saran dari ahli media dan pustakawan agar suara narasi tidak menggunakan suara mesin, pengisi suara atau *dubbing* kemudian pada video setelah revisi tidak menggunakan aplikasi *Narrator's Voice*, melainkan peneliti menggunakan pengisi suara orang yaitu dari saudari Diva Amalia. Pada video setelah revisi ditambahkan efek suara agar memberi kesan lebih hidup serta tetap terdapat suara musik. Musik yang digunakan pada video setelah revisi adalah: (1) pada video membaca mengurangi stres menggunakan musik Daylight (Matteguia, 21 Juni 2017), (2) video membaca mencegah alzheimer dan demensia menggunakan musik Sunny (J'San, 19 Juni 2018), (3) video membaca meningkatkan daya analitis dan konsentrasi menggunakan Music Boulangerie (Lynn, 26 Juni 2015), (4) video membaca menambah wawasan dan pengetahuan menggunakan musik It Takes Two to Tango (Vanoss, 19 Februari 2016), dan (5) membaca menambah kosakata dan kemampuan menulis menggunakan musik Great Days (Karud, 6 Maret 2017).

3.2 Hasil Uji Coba Produk

Data uji coba produk video animasi 2D manfaat membaca diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, pustakawan sebagai praktisi, dan 30 siswa. Data hasil uji coba termasuk dalam jenis data kuantitatif yang diperoleh berdasarkan penilaian angket. Data kuantitatif produk video manfaat membaca dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli media memperoleh nilai 94%, ahli materi 94%, pustakawan 94%, dan siswa 81%. Skor rata-rata yang diperoleh dari produk video manfaat membaca termasuk kedalam kualifikasi sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa revisi.

Data uji coba produk video animasi 2D program 15 menit membaca diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, pustakawan sebagai praktisi, dan 30 siswa. Data hasil uji coba termasuk dalam jenis data kuantitatif yang diperoleh berdasarkan penilaian angket. Data kuantitatif produk video program 15 menit membaca dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli media memperoleh nilai 96%, ahli materi 93%, pustakawan 96%, dan siswa 82%. Skor rata-rata yang diperoleh dari produk video manfaat membaca termasuk kedalam kualifikasi sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa revisi.

Hasil uji coba produk berdasarkan aspek kelayakan

Analisis data hasil uji coba produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D dinilai dari aspek kelayakan yang dinilai oleh ahli media, ahli materi, pustakawan, dan siswa. Penilaian aspek kelayakan ahli media memperoleh nilai 81%, ahli materi 93%, pustakawan 96%, dan siswa 82%. Skor rata-rata yang diperoleh dari aspek kelayakan adalah 88% dan termasuk kedalam kualifikasi sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa revisi.

Meskipun penilaian data kuantitatif tergolong sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi, saran dan komentar yang merupakan data kualitatif juga perlu diperhitungkan. Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media audio jangan menggunakan suara mesin, lebih baik pengisi suara oleh orang langsung. Audio dengan menggunakan suara mesin akan membuat video terkesan kurang valid dalam pengerjaannya karena biasanya video yang menggunakan suara mesin adalah video yang membahas hal tidak penting dan kurang dapat dipercaya informasinya. Untuk itu peneliti melakukan revisi pada bagian audio dengan meminta salah satu teman peneliti untuk dijadikan sebagai pengisi suara. Sementara itu ahli materi memberikan masukan perlu adanya penjelasan materi dalam video, terutama pada istilah asing yang orang awam kurang mengetahui informasinya. Siswa juga memberikan banyak komentar mengenai desain perlu diperbaiki agar tidak monoton. Kemudian peneliti melakukan revisi berdasarkan saran tersebut.

Hasil uji coba produk berdasarkan aspek ketepatan

Analisis data hasil uji coba produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D dinilai dari aspek kelayakan yang dinilai oleh ahli media, ahli materi, pustakawan, dan siswa. Penilaian aspek ketepatan ahli media memperoleh nilai 80%, ahli materi 91%, pustakawan 98%, dan siswa 80%. Skor rata-rata yang diperoleh dari aspek ketepatan adalah 86% termasuk kedalam kualifikasi sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa revisi.

Meskipun penilaian rata-rata data kuantitatif aspek ketepatan tergolong sangat valid dan produk dapat digunakan tanpa revisi, akan tetapi saran dan komentar yang merupakan data kualitatif juga perlu diperhitungkan. Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media adalah (1) *layout* banyak ruang kosong, (2) *font* kurang jelas dan terlalu kecil, dan (3) gunakan tata penulisan yang baik dan benar. Sedangkan saran dan komentar dari ahli materi adalah tampilan video perlu sedikit diubah, tidak 2D, melainkan 3D. Siswa memberi komentar dan saran perlunya ketepatan gerakan animasi agar lebih diselaraskan, karena gerakan animasi terlalu terkesan kaku dan kurang menarik untuk dilihat. Kemudian peneliti melakukan revisi berdasarkan saran tersebut.

Hasil uji coba produk berdasarkan aspek kemenarikan

Analisis data hasil uji coba produk promosi perpustakaan berbasis video animasi dinilai dari aspek kelayakan yang dinilai oleh ahli media, ahli materi, pustakawan, dan siswa. Penilaian aspek kemenarikan ahli media memperoleh nilai 75%, ahli materi 94%, pustakawan 93%, dan siswa 82%. Skor rata-rata yang diperoleh dari aspek ketepatan adalah 86% termasuk kedalam kualifikasi sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa revisi.

Adapun penilaian data menghasilkan data kualitatif pada aspek kemenarikan yaitu berupa saran dan komentar. Saran dan komentar yang didapat melalui ahli media, ahli materi, pustakawan, dan siswa dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan memperbaiki produk. Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media adalah ilustrasi hendaknya mengikuti audio, diselaraskan. Ilustrasi yang digunakan dalam kurang kurang mencerminkan pembahasan karena menggunakan ilustrasi yang sangat sederhana, seperti seharusnya menggambarkan orang, akan tetapi bentuknya terlalu sederhana menjadikan video kurang menarik. Siswa juga memberikan komentar audio sebaiknya diperbaiki serta gambar dibuat lebih menarik. Kemudian peneliti melakukan revisi berdasarkan saran tersebut.

3.3. Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan

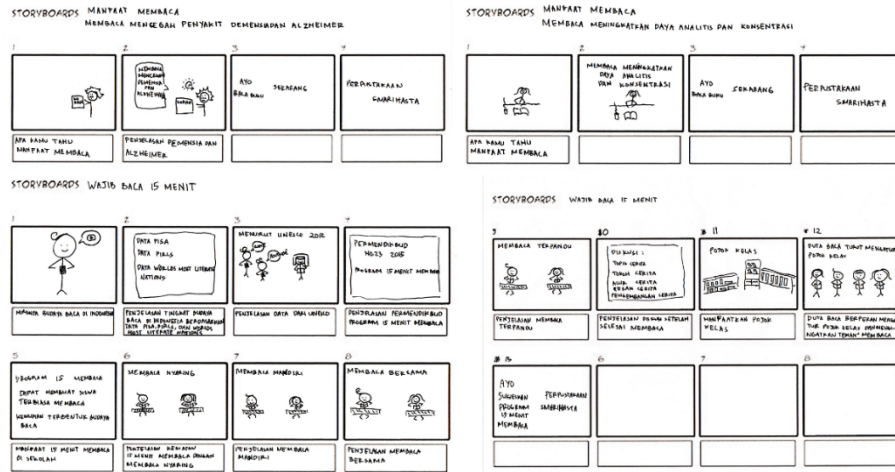
Analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui kebutuhan lapangan terhadap produk promosi perpustakaan yang tepat digunakan dan mengetahui karakteristik perpustakaan sekolah, serta mengetahui kelayakan sarana pendukung sebagai media promosi perpustakaan. Analisis kebutuhan dilakukan melalui tahapan analisis bahan pustaka, observasi lapangan, dan kemudian wawancara terhadap kepala perpustakaan dan pustakawan bagian promosi perpustakaan sekolah. Berdasarkan data hasil observasi pada tahap analisis kebutuhan, peneliti menemukan bahwa perpustakaan di SMA Negeri 8 Malang yang baru diresmikan sebagai perpustakaan digital pada tanggal 18 Februari 2017 oleh Bapak Walikota Malang (Aris, 19 Februari 2017). Perpustakaan belum memanfaatkan fasilitas televisi yang ada di dalam perpustakaan dengan baik untuk media promosi perpustakaan. Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang telah memiliki video promosi berbentuk video profil dengan teknik *live action*. Video ini belum dipublikasikan secara luas dan jarang ditayangkan sebagai media promosi. Karena Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang telah memiliki video profil berbentuk *live action*, maka peneliti kemudian membuat media promosi dalam bentuk video animasi 2D.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Perpustakaan Drs. Soegeng Armadi, M.Pd yang dilakukan pada tanggal 16 Juni 2017 dan pustakawan yaitu Bapak Dena Tri Oktavian, A.Md dan Bapak Noval Arisandi, A.Md pada tanggal 15 Juni 2017 dapat disimpulkan bahwa promosi yang dilakukan perpustakaan adalah kegiatan lomba, talkshow, kegiatan pembelajaran di perpustakaan, dan adanya duta baca. Peneliti juga memperoleh hasil bahwa promosi melalui video dinilai cukup efektif dan efisien karena dapat digunakan pada media sosial dan kegiatan pemberian materi perpustakaan saat MPLS. Masukan untuk materi video adalah perpustakaan membutuhkan materi program 15 menit membaca. Siswa di SMA Negeri 8 Malang masih tergolong memiliki minat membaca yang rendah dan perpustakaan juga belum memiliki materi yang membahas manfaat membaca. Kemudian peneliti menggunakan materi Program 15 menit membaca dan materi manfaat membaca dalam pengembangan produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D.

Tahap pengembangan produk

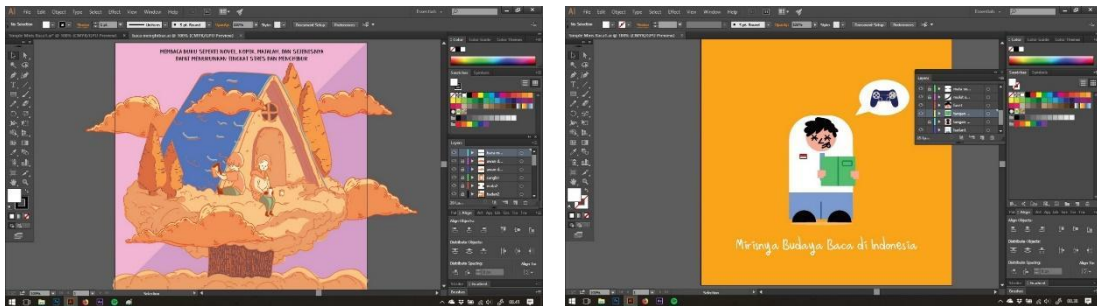
Tahap kedua dalam model pengembangan Borg dan Gall adalah pengembangan produk. Produk yang dikembangkan adalah produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D. Materi yang dibahas dalam video adalah materi manfaat membaca dan program 15 menit membaca. Materi manfaat membaca digunakan agar siswa mengetahui manfaat membaca sehingga kunjungan ke perpustakaan meningkat dan kemudian mampu menumbuhkan minat membaca dengan memanfaatkan koleksi di perpustakaan.

Tahap awal dalam membuat video animasi 2D adalah menyusun *storyboard* tiap *scene* dalam video. Peneliti membuat *storyboard* dengan teknik sketsa sederhana. *Storyboard* secara garis besar dapat dilihat pada gambar berikut.



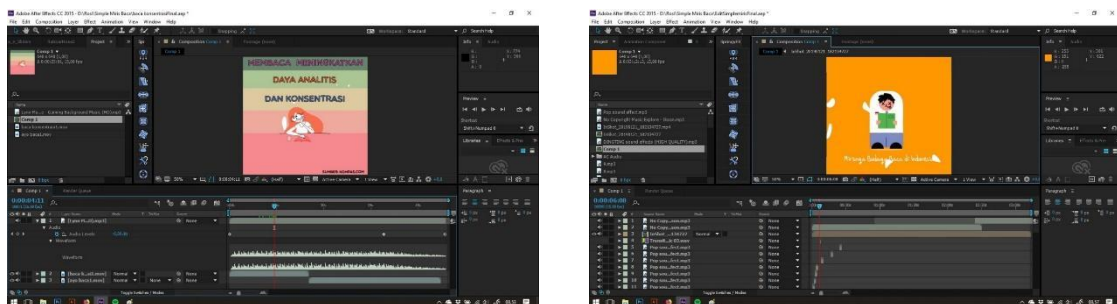
Gambar 5. Storyboard

Tahap selanjutnya yaitu menggambar ilustrasi dari sketsa manual ke dalam bentuk digital menggunakan *software Adobe Illustrator CC 2015*. Proses edit ilustrasi secara garis besar dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Proses Edit ilustrasi

Setelah dibuat ilustrasi dalam bentuk digital kemudian proses mengedit video animasi menggunakan *software Adobe After Effects CC 2015*. Video diedit menggunakan teknik *motion graphic* serta ditambahkan audio agar menarik dan memudahkan menyerap informasi. Proses edit video secara garis besar dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 7. Proses Edit Video

Pemanfaatan produk

Produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D telah diuji cobakan kepada subjek uji coba yaitu siswa SMA Negeri 8 Malang sejumlah 30 siswa pada tanggal 28 Mei 2018. Produk berupa video animasi dari peneliti juga telah diberikan kepada uji praktisi/pustakawan

bagian promosi perpustakaan pada tanggal 28 Mei 2018. Produk video animasi 2D digunakan oleh pustakawan pada sesi pemberian materi perpustakaan pada saat MPLS (Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah) pada tanggal 17 Juli 2018 kepada siswa tahun ajaran baru 2018/2019. Total kunjungan siswa pada bulan Januari-Mei tahun 2018 sejumlah 1.126 kunjungan siswa. Setelah produk video animasi diterapkan, kunjungan siswa tiap bulan mengalami peningkatan dari bulan sebelumnya. Terjadi peningkatan kunjungan pada bulan Juli-November tahun 2018 dengan bertambahnya 763 kunjungan sehingga total kunjungan pada bulan tersebut sejumlah 1.979 kunjungan siswa. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.

Member Type	Jan	Feb	Mar	Apr	May	Jun	Jul	Aug	Sep	Oct	Nov	Dec
SISWA	198	212	471	207	128	0	201	347	566	457	408	46
GURU	1	3	3	0	0	0	6	5	2	7	7	0
PEGAWAI TEKNIS/KARYAWAN	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
UMUM	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
NON-Member Visitor	18	90	79	46	32	0	70	93	72	49	157	2
Total visit/month	217	305	553	253	160	0	277	445	640	513	572	48

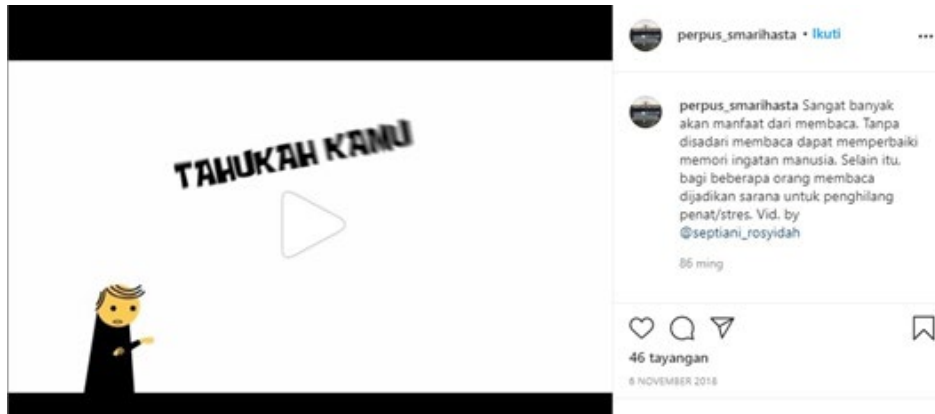
Gambar 8. Visitor Report Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang Tahun 2018

Selain dari jumlah kunjungan perpustakaan SMA Negeri 8 Malang. Peneliti juga memperoleh data jumlah peminjaman koleksi perpustakaan pada Bulan Juli-Desember tahun 2018 yang telah peneliti rangkum menjadi bentuk diagram batang pada gambar dibawah ini.



Gambar 9. Gambar Diagram Peminjaman Koleksi Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang Tahun 2018

Peningkatan peminjaman koleksi sangat berhubungan dengan jumlah kunjungan siswa di Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang. Pada Bulan Juli jumlah kunjungan 201 siswa dan jumlah peminjaman 156 judul. Pada Bulan Agustus jumlah kunjungan 347 siswa dan jumlah peminjaman 143 judul. Bulan September jumlah kunjungan 566 siswa dan jumlah peminjaman 202 judul. Bulan Oktober jumlah kunjungan 457 siswa dan jumlah peminjaman 297 judul. Pada Bulan November jumlah kunjungan siswa 408 siswa dan jumlah peminjaman 192 judul. Serta Bulan Desember jumlah kunjungan 46 siswa dan jumlah pinjamannya 32 judul. Produk promosi perpustakaan berbasis video animasi baru diunggah ke akun media sosial *instagram* SMA Negeri 8 Malang pada tanggal 6 November 2018, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 10. Gambar Bukti Unggah Video di Instagram Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang

Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa pengembangan telah sesuai dengan kebutuhan yang dibuktikan dengan adanya peningkatan kunjungan ke perpustakaan dan jumlah pinjaman yang bertambah.

4. Simpulan

Kesimpulan penelitian dan pengembangan produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D, yaitu: (1) program promosi perpustakaan yang dikemas dalam bentuk video animasi 2D dibuat melalui penelitian yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, validasi, dan penyempurnaan, (2) aspek video meliputi aspek kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan, (3) media yang digunakan dalam bentuk video animasi 2D dengan materi manfaat membaca dan program 15 menit membaca, dan (4) strategi penerapan video animasi 2D pada perpustakaan menggunakan media sosial perpustakaan sekolah, media pada televisi yang ada di perpustakaan, dan sebagai media penjelasan materi perpustakaan dalam kegiatan MPLS (Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah).

Simpulan mengenai hasil uji coba produk. Secara keseluruhan uji coba produk menghasilkan temuan bahwa produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini menarik dan layak digunakan untuk meningkatkan minat baca dan kunjungan siswa. Hasil uji coba menilai aspek kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan video animasi 2D ini dinilai dari angket uji validasi ahli media, ahli materi, pustakawan dan siswa.

Hasil penelitian setelah penerapan program perpustakaan dalam bentuk video animasi 2D adalah: (1) peningkatan minat kunjungan perpustakaan yang awalnya hanya 1.216 pengunjung pada bulan Januari-Mei tahun 2018, setelah penerapan program menjadi 1.979 pengunjung selama 5 bulan pada bulan Juli-November tahun 2018, (2) peningkatan minat baca setelah penerapan produk menjadi tinggi dengan dibuktikan dari data peminjaman koleksi di Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang, dan (3) penilaian produk berdasarkan aspek kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan memperoleh hasil sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa revisi.

Peningkatan jumlah peminjaman koleksi di Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang pada Bulan Juli jumlah kunjungan 201 siswa dan jumlah peminjaman 156 judul. Pada Bulan Agustus jumlah kunjungan 347 siswa dan jumlah peminjaman 143 judul. Bulan September jumlah kunjungan 566 siswa dan jumlah peminjaman 202 judul. Bulan Oktober jumlah kunjungan 457 siswa dan jumlah peminjaman 297 judul. Pada Bulan November jumlah kunjungan siswa 408 siswa dan jumlah peminjaman 192 judul. Serta Bulan Desember jumlah kunjungan 46 siswa

dan jumlah peminjamannya 32 judul. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan jumlah peminjaman koleksi seiring dengan meningkatnya jumlah kunjungan siswa ke Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang.

Penilaian produk video animasi 2D manfaat membaca memperoleh nilai ahli media 94%, ahli materi 94%, pustakawan 94%, dan siswa 81%. Skor rata-rata yang diperoleh dari produk video manfaat membaca termasuk kedalam kualifikasi sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa revisi. Penilaian produk video animasi 2D program 15 menit membaca memperoleh nilai ahli media 96%, ahli materi 93%, pustakawan 96%, dan siswa 82%. Skor rata-rata yang diperoleh dari produk video manfaat membaca termasuk kedalam kualifikasi sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa revisi.

Penilaian produk video animasi 2D berdasarkan aspek kelayakan adalah 88%, aspek ketepatan 86%, dan aspek kemenarikan 86% menunjukkan produk penelitian dan pengembangan ini layak untuk digunakan. Dalam proses penggunaan produk dapat dilakukan revisi untuk menciptakan produk yang semakin relevan dengan kebutuhan Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang.

Adapun saran yang diberikan peneliti dalam memanfaatkan produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D, adalah: (1) pengembangan produk promosi perpustakaan berbasis video animasi 2D sudah sangat layak, kedepannya diharapkan bagi penelitian dan pengembangan dibuat dengan model lain, yaitu berupa video animasi 3D, (2) dalam mengembangkan produk video animasi sangat diperlukan persiapan bahan-bahan dengan baik dan disesuaikan dengan kebutuhan perpustakaan untuk menunjang kegiatan promosi. Bahan-bahan tersebut berupa menyiapkan alat dan aplikasi yang dapat mengedit ilustrasi dan video dengan baik. Kemudian menyiapkan materi yang akan dibahas. Audio berupa musik, suara efek, serta *dubbing* sangat memberikan nilai tambah untuk produk video yang dikembangkan, (3) Mengembangkan produk video animasi 2D sangat baik apabila dibuat secara konsisten dan dapat diunggah pada media sosial perpustakaan. Dengan memberikan informasi yang menarik dapat memberikan ciri khas perpustakaan dalam mengolah informasi sehingga akan meningkatkan kredibilitas perpustakaan dan terciptanya efisiensi kegiatan promosi, (4) pengembangan produk video animasi membutuhkan keahlian, akan tetapi pustakawan dapat mengembangkan produk video animasi dengan memanfaatkan website atau situs edit video animasi secara gratis dan mudah melalui PowToon, Animaker, Biteable, GoAnimate, Doodly dan VideoScribe, dan (5) berdasarkan keterbatasan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diharapkan perpustakaan tetap melakukan kegiatan promosi dengan ditunjang media promosi lainnya tentu dengan memperhatikan konsep promosi perpustakaan dan kebutuhan pemustaka.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2015). *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris. (2017). *Wali Kota Malang Resmikan Perpustakaan Digital SMA 8 Malang*, (Online), (<https://www.kabarjawatimur.com/wali-kota-malang-resmikan-perpustakaan-digital-sma-8-malang/>).
- Borg, W.R., dan Gall, M.G. (1983). *Educational research: An introduction*. Edisi Kelima. New York: Longman.
- Mustafa, B. (2010). *Promosi jasa perpustakaan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Naeem, H. (2017). *6 popular illustration trends for 2017*, (Online), (<https://www.startupsgeek.com/6-popular-illustration-trends-2017/>).

- Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2014). *Infografis: Kedahsyatan cara bercerita visual*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- May, T. (2018). *7 Biggest illustration trends of 2018*, (Online), (<https://www.creativebloq.com/features/illustration-trends-2018>).
- Mraz, J. (2018). *Short VS long videos: What is the best explainer video Length?* (Online), (<https://www.yummyvideos.com/short-vs-long-videos-explainer-video-length-wp/>).
- Purba, R. (2018). *Prediksi tren desain di tahun 2018*, (Online), (https://youtu.be/6ZTVl_0zb8o).
- Rahman, U. & Nelisa, M. (2014). Strategi promosi perpustakaan di SMA 1 IX Koto Sungai Lasi, *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 2(2).
- Sudarma, K., Prabawa, D.G.A.P., & Tegeh, I.M. (2015). *Desain pesan: Kajian analitis desain visual teks dan image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo-Basuki. (2010). *Pengantar ilmu perpustakaan*. Jakarta: Universitas Terbuka.