

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA
PENYAMPAIAN *USER EDUCATION* DI PERPUSTAKAAN PERGURUAN
TINGGI**

(Design and Development di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia)

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Sains Informasi pada Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi*



Oleh :
Dina Nur Sipa
1902797

**PROGRAM STUDI PERPUSTAKAAN DAN SAINS INFORMASI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA
PENYAMPAIAN *USER EDUCATION* DI PERPUSTAKAAN
PERGURUAN TINGGI**

(Design and Development di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia)

Oleh:

Dina Nur Sipa

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Sains Informasi di Fakultas Ilmu Pendidikan

© Dina NurSipa

Universitas Pendidikan Indonesia

2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

Dina Nur Sipa, 2023

***PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN USER EDUCATION DI
PERPUSTAKAAN PERGURUAN TINGGI***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

Dina Nur Sipa

1902797

**Pengembangan Video Animasi sebagai Media Penyampaian *User Education*
di Perpustakaan Perguruan Tinggi**

Disetujui dan disahkan oleh:

Permbimbing I



Dr. Cipi Riyana, M.Pd.

NIP. 197512302001121001

Permbimbing II



Gema Rullyana, M.I.Kom.

NIP. 198811192015041005

Mengetahui

Ketua Program Studi

Perpustakaan dan Sains Informasi



Dr. Linda Setiawati, M.Pd.

NIP. 196908021994122000

ii

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi/tesis/disertasi dengan judul " Pengembangan Video Animasi sebagai Media Penyampaian *User Education* di Perpustakaan Perguruan Tinggi " ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 31 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Dina Nur Sipa

NIM. 1902797

KATA PENGANTAR

Maha besar, maha pengasih, dan maha penyayang Allah SWT karena telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Animasi sebagai Media Penyampaian *User Education* di Perpustakaan Perguruan Tinggi” tepat pada waktunya.

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya melakukan pengembangan media penyampaian informasi pada bidang Perpustakaan dan Sains Informasi. Peneliti berharap penelitian ini dapat membantu pembaca atau peneliti selanjutnya dalam menemukan jawaban untuk menangani permasalahan mengenai pengembangan media digital terkhusus dalam bentuk video animasi di bidang perpustakaan terutama *user education* pada masa yang akan datang.

Penelitian ini dapat selesai dikarenakan adanya bantuan, doa serta dukungan dari berbagai pihak. Atas dasar itu, peneliti ucapkan terima kasih atas hadirnya pihak-pihak tersebut. Peneliti menyadari bahwa skripsi yang telah selesai disusun ini masih memiliki kesalahan dan kekurangan, maka dari itu peneliti akan sangat terbuka jika terdapat kritik, masukan, dan saran yang ingin disampaikan oleh pembaca terkait hasil penelitian mengenai Pengembangan Video Animasi sebagai Media Penyampaian *User Education* di Perpustakaan Perguruan Tinggi.

Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat menjadi ilmu yang bermanfaat bagi pembaca atau peneliti selanjutnya. Sekian yang dapat disampaikan, atas perhatiannya, peneliti ucapkan terima kasih.

Bandung, 31 Juli 2023

Peneliti,



Dina Nur Sipa

1902797

ABSTRAK

Dina Nur Sipa (1902797). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Penyampaian *User Education* di Perpustakaan Perguruan Tinggi. Skripsi. Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, 2023.

Kegiatan *user education* di perpustakaan memiliki tujuan untuk memberikan informasi mengenai fasilitas, layanan, jenis koleksi serta kebijakan yang ada di perpustakaan kepada pemustaka. Dalam mengemas informasi tersebut, perpustakaan harus melakukan berbagai inovasi untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi agar informasi tersebut dapat lebih menarik serta diketahui oleh seluruh pemustaka. Salah satu informasi yang dapat dikemas melalui perkembangan teknologi informasi dan komunikasi oleh Perpustakaan adalah mengenai layanan sirkulasi di perpustakaan yang sebelumnya masih dikemas dalam bentuk *booklet* yang dapat diakses melalui *website* perpustakaan. Di sisi lain, video animasi hadir sebagai inovasi untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam informasi mengenai *user education* serta dapat diakses oleh pemustaka kapanpun dan dimanapun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan terhadap video animasi, tata cara perancangan video animasi, dan mengetahui hasil uji kelayakan video animasi sebagai media penyampaian *user education* di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia. Metode penelitian menggunakan *Design and Development* (D&D) dengan desain penelitian NJ. Manson yang terbagi kedalam 5 tahapan yaitu kepekaan terhadap masalah (*awareness of problem*), saran (*suggestion*), pengembangan (*development*), evaluasi (*evaluation*), dan kesimpulan (*conclusion*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap video animasi sebagai media menyampaikan *user education* di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia sangat diperlukan, tata cara perancangan video animasi meliputi tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi, serta hasil uji kelayakan video animasi memiliki kriteria sangat baik untuk dijadikan sebagai media penyampaian materi *user education* di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia.

Kata kunci : Pendidikan Pemustaka, Perpustakaan Perguruan Tinggi, Video Animasi

ABSTRACT

Dina Nur Sipa (1902797). Development of Video Animation as a Media for Delivering User Education in Higher Education Libraries. Thesis. Library and Information Science Study Program, Faculty of Education, Indonesian University of Education, 2023.

User education in the library have the aim of providing information about facilities, services, types of collections and policies in the library to users. In packaging this information, the library must carry out various innovations to keep up with developments in information and communication technology so that the information can be more attractive and known to all users. One of the information that can be packaged through the development of information and communication technology by libraries is regarding circulation services in libraries which were previously packaged in the form of booklets that can be accessed through the library's website. On the other hand, animated videos are here as an innovation to keep up with information and communication technology developments in information about user education and can be accessed by users anytime and anywhere. This study aims to determine the need for animated videos, procedures for designing animated videos, and find out the results of the feasibility test of animated videos as a medium for delivering user education in the Library of the Indonesian University of Education. The research method uses Design and Development (D&D) with the NJ research design. Manson which is divided into 5 stages, namely awareness of the problem, suggestion, development, evaluation, and conclusion. The results of this study indicate that the need for video animation as a medium for conveying user education in the Library of the Indonesian University of Education is very necessary, the procedures for designing animated videos include pre-production, production, and post-production stages, and the results of the feasibility test of animated videos have very good criteria for used as a medium for delivering user education material at the Library of the Indonesian University of Education.

Keywords: User Education, University Library, Video Animation

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan.....	5
1.4 Manfaat.....	6
1.5 Spesifikasi Produk.....	7
1.6 Asumsi dan Batasan Perancangan.....	7
1.7 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Perpustakaan Perguruan Tinggi.....	10
2.2 <i>User Education</i>	12
2.3 Media Pembelajaran	15
2.4 Konsep Media Video Animasi	17
2.4.1 Pengertian Video Animasi	17
2.4.2 Jenis-jenis Animasi	17
2.4.3 Prinsip-prinsip Animasi.....	18
2.4.4 Proses Pembuatan Animasi	19

2.4.5	Kelebihan dan Kelemahan Video Animasi	19
2.5	Penelitian Terdahulu.....	20
2.6	Kerangka Berpikir	21
BAB III	24
METODE PENELITIAN	24
3.1	Desain Penelitian	24
3.1.1	Kepekaan Terhadap Masalah	25
3.1.2	Pemberian Saran.....	25
3.1.3	Pengembangan Produk.....	25
3.1.4	Evaluasi	28
3.1.5	Kesimpulan	30
3.2	Partisipan	30
3.3	Lokasi Penelitian	31
3.4	Instrumen Penelitian	31
3.5	Teknik Pengumpulan Data	33
3.6	Teknik Analisis Data	33
BAB IV	36
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	36
4.1	Temuan penelitian	36
4.1.1	Kebutuhan Terhadap Video Animasi sebagai Media Penyampaian <i>User Education</i> di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia.....	36
4.1.2	Tahapan Pengembangan Video Animasi sebagai Media Penyampaian <i>User Education</i> di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia	44
4.1.3	Uji Validasi Video Animasi sebagai Media Penyampaian <i>User Education</i> di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia.....	75
4.2	Pembahasan Penelitian	85
4.2.1	Kebutuhan Terhadap Video Animasi sebagai Media Penyampaian <i>User Education</i> di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia.....	86
4.2.2	Tahapan Pengembangan Video Animasi sebagai Media Penyampaian <i>User Education</i> di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia	89
4.2.3	Uji Validasi Video Animasi sebagai Media Penyampaian <i>User Education</i> di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia.....	90
BAB V	93

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	93
5.1 Simpulan.....	93
5.2 Implikasi.....	94
5.3 Rekomendasi	94
5.3.1 Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia	94
5.3.2 Pustakawan	95
5.3.3 Prodi Perpustakaan dan Sains Informasi	95
5.3.4 Peneliti selanjutnya.....	95
GLOSARIUM.....	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Analisis Masalah.....	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli	32
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian dalam Skala <i>Likert</i>	34
Tabel 3.4 Skala Persentase.....	35
Tabel 4.1 Pernyataan Analisis Masalah	37
Tabel 4.2 Hasil Analisis Masalah	39
Tabel 4.3 Jenis Animasi	45
Tabel 4.4 Garis Besar Pengembangan Media (GBPM)	47
Tabel 4.5 Naskah Video Animasi " <i>User Education</i> di Perpustakaan"	49
Tabel 4.6 Digitalisasi Aset	57
Tabel 4.7 Pengunduhan Aset	60
Tabel 4.8 Durasi Audio	62
Tabel 4.9 Penganimasian	63
Tabel 4.10 Tautan Video Animasi Per Video	75
Tabel 4.11 Pernyataan Validasi Ahli Materi.....	76
Tabel 4.12 Penilaian Video Animasi oleh Ahli Materi.....	79
Tabel 4.13 Pernyataan Validasi Ahli Media	80
Tabel 4.14 Penilaian Video Animasi oleh Ahli Materi.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pamflet Kegiatan User Education	2
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	22
Gambar 3.1 Bagan Desain Penelitian.....	25
Gambar 3.2 Booklet Informasi Layanan Perpustakaan UPI	26
Gambar 3.3 <i>Website</i> Mixkit untuk <i>Sound Effect</i>	27
Gambar 3.4 <i>Google Font</i> untuk <i>Font</i>	28
Gambar 4.1 Kegiatan <i>User Education</i>	39
Gambar 4.2 <i>Website</i> Mixkit untuk <i>Sound Effect</i>	62
Gambar 4.3 <i>Google Font</i> untuk <i>Font</i>	63
Gambar 4.4 Editing Audio	74

DAFTAR PUSTAKA

- Alatas, M. (2022). Rancang Bangun Media Berbasis Kartu Permainan Koleksi Bertema Flora dan Fauna di Indonesia. *Jurnal Pedagogik Indonesia*, 20 (2), 47-57.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arsyad. (2014). *Manfaat Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat: Rajawali Press.
- Aulia Prasetia, M. (2021). *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Penyampaian User Education Di Perpustakaan Perguruan Tinggi Skripsi*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Buchari, M., dkk. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan. *E-Journal Teknik Informatika*, 6(1), 1–6. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/9964/9550>
- Clark, R.C., & Mayer, R.E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Dr. Agus Zaenul Fitri, M.Pd. , Dr. Nik Haryanti, M. P. I. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Malang: Madani Media.
- Ellis, T. J., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers : Design and Development Research Methods. *Proceedings of the 2010 InSITE Conference*, 107–118. <https://doi.org/10.28945/1237>
- Fatmawati, E. (2013). Tinjauan Literatur: Konsep Dasar Pendidikan Pemustaka. *Media Pustakawan*, 20(2), 29–38.
- Fraser-Arnott, M. (2020). Library Orientation Practices in Special Libraries. *Reference Services Review*. 48(4), 525–536. <https://doi.org/10.1108/RSR-03->

2020-0017

- Indriana, P. (2017). *Evektifitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran*. (Skripsi).Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulah, Jakarta.
- Iskandar, A. dkk. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 1-8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. Jakarta Timur: Pustaka Pelajar.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Musa, S. (2015). Pendidikan Pemakai Bagi Mahasiswa Baru di Perpustakaan Perguruan Tinggi. *Jupiter*, XIV(2), 25–31.
- Nadia, M. (2018). Pembuatan Motion Graphic untuk Memperkenalkan Perpustakaan Kepada Siswa Sekolah Dasar Dalam Bentuk Video. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 7(2), 88–94.
- Nashihuddin, W. (2021). Strategi kemas ulang informasi untuk peningkatan pelayanan perpustakaan di era new normal. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 9(1), 59–78. <https://doi.org/10.24198/jkip.v9i1.28767>
- Nur, A., & Hanum, L. (2021). Strategi promosi perpustakaan : Film animasi sebagai media edukasi bagi pemustaka. *Journal of Library and Information Science*,1(2), 121–146.
- Nurrohmatuddin, A. (2020). *Perancangan Motion Graphic sebagai Media Promosi Cv Ardata Media Proyek*. (Skripsi).Fakultas Bahasa dan Seni,Universitas Negeri Semarang,Semarang.
- Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2017 Tentang Standar Nasional Perpustakaan Perguruan Tinggi.

- Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia. (2020). *Library Services Information*.
- Pramita, U. dkk. (2017). Pengembangan Multimedia *User Education* untuk Meningkatkan Pemahaman Pemustaka. *Acarya Pustaka*. 2(3), 10–28.
- Rahayu, S. (2017). Mengenal Perpustakaan Perguruan Tinggi Lebih Dekat Sri. *Buletin Perpustakaan*, 57, 102–103.
- Riyadh, A. (2020). Perancangan Motion Graphic “ Belajar Calistung”. *Jurnal Dasarupa*. 2(3), 21–25.
- Rosyidah, S., Andajani, K., & Safii, M. (2021). Pengembangan Produk Promosi Perpustakaan Berbasis Video Animasi 2D di Perpustakaan SMA Negeri 8 Malang. *Journal of Language, Literature and arts* 1(2), 162–177. <https://doi.org/10.17977/um064v1i22021p162-177>
- Rusli, M. (2017). *Multimedia pembelajaran yang inovatif*. Yogyakarta: Andi.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan.
- Wardoyo, T. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di Smk Negeri 1 Purworejo. (Skripsi). Universitas Negri Yogyakarta
- Wulandari, Y. (2020). *Informasi Pengembalian Buku di Perpustakaan UPI*. Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia. <http://perpustakaan.upi.edu/informasi-pengembalian-buku-di-perpustakaan-upi/>