

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pemustaka atau *user education*, merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh perpustakaan guna meningkatkan kinerja perpustakaan dengan cara mengenalkan segala sarana prasarana, layanan, bentuk koleksi, macam-macam koleksi serta peraturan yang ada di perpustakaan kepada penggunanya supaya dapat digunakan secara maksimal. Hal tersebut ditegaskan oleh Utami, Putra, dan Datta (2017) yang menyatakan bahwa peningkatan keterampilan pemustaka diharapkan terjadi melalui kegiatan *user education*, sehingga pemustaka mampu lebih terampil dalam menggunakan berbagai sumber daya dan sarana prasarana yang tersedia di perpustakaan. Hal tersebut dilakukan agar membentuk pemustaka yang memiliki kemampuan mandiri.

Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia sendiri merupakan salah satu perpustakaan perguruan tinggi yang melaksanakan kegiatan tersebut. Di Perpustakaan ini biasanya melaksanakan kegiatan pendidikan pemustaka kepada seluruh mahasiswa baru di semester pertamanya dengan memanfaatkan aplikasi *zoom* dan media sosial seperti *instagram* dan *YouTube* untuk mensosialisasikan kegiatan dan sarana prasarana serta layanan yang disediakan oleh Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia. Kegiatan *User Education* di perguruan tinggi ini sudah selayaknya dilakukan pasalnya tidak semua pengguna dapat secara langsung memahami bagaimana cara menggunakan sarana prasarana dan memanfaatkan layanan yang ada di perpustakaan, padahal perpustakaan memiliki fungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi (Undang-undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan, 2007).

Pelaksanaan pendidikan pemustaka di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia dilakukan secara sukarela, yang menyebabkan banyak mahasiswa tidak mendapatkan informasi yang cukup mengenai bagaimana menjadi pemustaka yang terampil. Hal ini mengakibatkan kebingungan saat para pemustaka pertama kali mengakses perpustakaan, karena mereka harus menghadapi prosedur layanan seperti pemeriksaan keanggotaan, peminjaman loker, bantuan pencarian referensi,

penggunaan sistem pencarian buku (OPAC), dan bahkan peminjaman buku. Semua prosedur ini pada akhirnya seharusnya menjadi alasan utama mengapa pemustaka mengunjungi perpustakaan. Untuk mengatasi kebingungan tersebut tentu pemustaka berusaha untuk mencari sumber informasi yang dibutuhkan, baik bertanya langsung kepada pustakawan yang bertugas atau mencarinya pada media social perpustakaan tersebut.

Sejak diberlakukannya *work from home* (bekerja dari rumah) tahun 2020 akibat munculnya pandemi COVID-19, kegiatan *user education* di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia dilakukan melalui virtual atau daring dengan memanfaatkan aplikasi *zoom* dan media sosial seperti instagram dan YouTube. Kegiatan *user education* yang dilakukan secara virtual berlanjut hingga pelaksanaannya di tahun 2022. Berikut adalah *pamflet* yang disebarakan oleh Perpustakaan untuk menginformasikan mengenai kegiatan *user education* yang akan dilaksanakan:



Gambar 1.1 Pamflet Kegiatan User Education

Sumber: Konstruksi Peneliti (2023)

Berdasarkan gambar tersebut dapat diketahui bahwasannya kegiatan *user education* di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia dinamai dengan kelas literasi perpustakaan bagi sivitas akademika UPI dilakukan melalui zoom yang terdiri dari sepuluh materi dengan masing-masing materi hanya dapat diikuti oleh 90 orang, dengan kata lain hanya 900 mahasiswa yang dapat mengikuti kegiatan *user education* tersebut (UPI Central Library, 2022). Hal tersebut sudah dipastikan tidak menyentuh seluruh sivitas akademika UPI, akibatnya masih banyak sivitas

UPI yang tidak dapat menerima informasi dari kegiatan *user education* yang dilaksanakan. Salah satu upaya yang kemudian dapat dilakukan oleh perpustakaan adalah dengan mengemas informasi mengenai *user education* ini dengan cara yang inovatif dan dapat diakses serta dimanfaatkan oleh pemustaka kapanpun dan dimanapun.

Perpustakaan sebagai wadah informasi tentu harus melakukan berbagai inovasi dalam mengemas informasi tersebut mengikuti perkembangan teknologi informasi yang sedang terjadi, tak terkecuali di perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Nashihuddin (2021) mengenai perpustakaan sebagai lembaga yang terus bertransformasi mengikuti perkembangan yang terjadi, perlu menyiapkan berbagai strategi dalam penyediaan produk kemas ulang informasi sebagai inovasi pelayanan perpustakaan. Sehingga, terciptanya peningkatan pelayanan perpustakaan yang kreatif, interaktif, dan inovatif, sesuai kebutuhan informasi pengguna. Dalam penelitian terdahulu yang diberi judul “Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Penyampaian *User Education* Di Perpustakaan Perguruan Tinggi” ditulis oleh Mahda Aulia Prasetya (2021) peneliti mengembangkan media informasi *User Education* dalam bentuk komik digital yang sebelumnya masih dikemas dalam *booklet* yang tersedia pada *website* perpustakaan dengan keseluruhan, komik digital adalah suatu inovasi terbaru dalam perpustakaan Indonesia yang memenuhi kriteria dengan baik dan sudah pantas untuk disebarluaskan kepada para pembaca. Meskipun begitu, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki salah satunya anatomi karakter yang masih kurang sesuai serta narasi dan visual masih monoton (Mahda, 2021).

Salah satu informasi yang dapat dikemas lebih inovatif oleh perpustakaan adalah mengenai layanan sirkulasi di perpustakaan, karena di perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia sendiri informasi mengenai layanan sirkulasi masih dikemas dalam buku berbentuk *booklet* yang dapat diakses melalui *website* perpustakaan padahal layanan sirkulasi merupakan jantung dari kegiatan yang ada di perpustakaan. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti merasa terdorong untuk mengembangkan konten edukasi pengguna berupa video animasi. Pendekatan ini dianggap sangat efektif dalam penerapannya kepada para pemustaka dan dapat

dimanfaatkan dalam dunia digital. Ini sesuai dengan konsep yang dijelaskan oleh Nur dan Hanum (2021) bahwa video animasi mampu menginformasikan dan mempersuasi pemustaka untuk mengunjungi perpustakaan sebagai salah satu strategi promosi perpustakaan yang efektif. Kemudian ditegaskan oleh Mayer (2009) dalam bukunya berjudul *multimedia learning* menyebutkan bahwasannya informasi yang disampaikan melalui perpaduan gambar dan suara membuat penerima informasi lebih memahami informasi yang disampaikan. Materi layanan sirkulasi memuat banyak informasi mengenai langkah *procedural* yang akan jauh lebih menarik dan dipahami apabila dikemas dalam media video animasi, hal tersebut sejalan dengan teori Munir (2017) mengungkapkan bahwa video animasi dapat, serta video animasi dapat menjelaskan dengan jelas suatu langkah *procedural*. Hal tersebut tentu dapat sangat membantu perpustakaan untuk mensosialisasikan informasinya kepada pemustakanya.

Telah dilakukan survey kecil pada akun Instagram personal peneliti dengan sebuah pertanyaan: “Apakah informasi yang dikemas dalam video animasi lebih inovatif dan mudah dipahami?”. Dari 58 responden sebanyak 57 responden atau 98% menjawab “Iya” dan 1 responden atau 2% menjawab “Tidak”. Dari hasil survey tersebut jika dilihat perbandingan jawaban yang di dapat maka disimpulkan bahwa video animasi merupakan media penyampaian informasi yang inovatif dan membuat *audience* lebih memahami informasi yang disampaikan.

Dalam artikel yang berjudul “Pengembangan Multimedia *User Education* Untuk Meningkatkan Pemahaman Pemustaka Dalam Memanfaatkan Fasilitas Layanan Pada Perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha” oleh Utami, Putra, dan Datta (2017) mengindikasikan bahwa perpustakaan berkualitas adalah perpustakaan yang terus mengikuti perkembangan dinamika zaman informasi. Oleh karena itu, perpustakaan memiliki kemampuan untuk memastikan bahwa kebutuhan informasi para pengguna dapat dipenuhi secara efektif. Penelitian ini juga berusaha mengembangkan multimedia sebagai media yang digunakan untuk mengemas informasi mengenai *user education* karena dikategorikan sebagai alat pembelajaran yang sangat efisien bagi penggunanya. Penelitian lain yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD” oleh Delila Khoiriyah Mashuri (2020) menyebutkan bahwa

animasi memiliki daya tarik yang kuat melalui penggabungan warna yang tepat dan dukungan *teks* yang sesuai. Kehadiran suara juga akan memperkaya pengalaman ini. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran memiliki peran signifikan, yaitu mampu memvisualisasikan konsep yang sulit dipahami atau tidak dapat dibayangkan secara langsung oleh siswa.

Pengembangan video animasi ini diharapkan dapat membawa inovasi dalam pengembangan konten edukasi bagi perpustakaan. Video animasi ini diharapkan dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran, penyampaian informasi, promosi, serta sarana untuk meningkatkan interaksi sosial dan hiburan di dalam lingkungan perpustakaan. Pendekatan video animasi dalam penyampaian *user education* juga memiliki potensi untuk menghasilkan pembaruan yang berarti di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia. Video animasi yang dikembangkan memiliki fokus menyampaikan materi perpustakaan perguruan tinggi pada level orientasi mengenai layanan sirkulasi. Alih bentuk materi ke dalam bentuk video animasi dan penyebaran yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan digital diharapkan dapat mempermudah civitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia dalam mengenal layanan sirkulasi di perpustakaan sehingga dapat memahami dan pemanfaatan secara maksimal layanan dan fasilitas yang ada di perpustakaan. Berlatar belakang dari fenomena yang telah dipaparkan, peneliti akan menjalankan studi dengan judul **“Pengembangan Video Animasi sebagai Media Penyampaian *User Education* Di Perpustakaan Perguruan Tinggi”**..

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan dalam latar belakang, peneliti akan menjalankan penelitian dengan merumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kebutuhan terhadap video animasi sebagai media penyampaian *user education* di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia?
- 2) Bagaimana tahapan pengembangan video animasi sebagai media penyampaian *user education* di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia?
- 3) Bagaimana uji kelayakan video animasi sebagai media penyampaian *user education* di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia?

1.3 Tujuan

Dari perumusan masalah yang telah dirancang, terdapat sejumlah tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui kebutuhan terhadap video animasi sebagai media penyampaian *user education* di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia
- 2) Mengetahui tahapan pengembangan video animasi sebagai media penyampaian *user education* di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia
- 3) Mengetahui hasil uji kelayakan video animasi sebagai media penyampaian *user education* di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia

1.4 Manfaat

Beberapa keuntungan terkait dengan penelitian ini, diantaranya:

1) Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi pengembangan *user education* perpustakaan di perguruan tinggi dengan cara yang inovatif, kreatif dan komunikatif sebagai media penyampaian, promosi, dan rekreasi kepada pemustaka.

2) Manfaat Praktis

a. Lembaga Perpustakaan

Diharapkan penelitian ini akan memberikan dorongan kepada pihak perpustakaan tentang bagaimana mengemas dan menyampaikan informasi mengenai *user education* dengan cara yang lebih menarik perhatian dan lebih mudah dipahami bagi pemustaka.

b. Bagi Pustakawan Perpustakaan

Diharapkan penelitian ini dapat membantu staf perpustakaan agar dapat termotivasi untuk terus belajar mengenai digitalisasi dan melakukan inovasi dalam setiap program perpustakaan salah satunya penyampaian informasi *user education* mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

c. Bagi Pemustaka

Diharapkan penelitian ini dapat membuat para pemustaka, serta masyarakat umum yang menggunakan perpustakaan, dapat memiliki

pemahaman yang lebih baik tentang pendidikan pengguna di perpustakaan. Dengan demikian, diharapkan mereka dapat memahami serta menggunakan dengan efektif fasilitas, infrastruktur, dan layanan yang disediakan oleh perpustakaan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi pengembangan lebih lanjut dalam menghadirkan informasi tentang pendidikan pengguna di perpustakaan dengan variasi yang lebih beragam.

1.5 Spesifikasi Produk

Berikut adalah beberapa spesifikasi dari produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini:

- 1) Materi *user education* yang dihadirkan melalui video animasi dirancang sebagai produk inovatif mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sedang terjadi yang bertujuan untuk memperkenalkan dan mengedukasi tentang materi *user education* kepada pemustaka dan masyarakat umum. Selain itu, video ini juga akan menjalankan peran dalam menghadirkan elemen rekreasi di lingkungan perpustakaan.
- 2) Konten dalam video animasi yang akan diciptakan akan fokus pada layanan sirkulasi yang ada dalam panduan *booklet* Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia.
- 3) Pembuatan produk ini didasarkan pada hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, yang kemudian didukung oleh wawancara serta distribusi kuesioner kepada pemustaka dan masyarakat umum.

1.6 Asumsi dan Batasan Perancangan

1) Asumsi Penelitian

Berikut adalah beberapa asumsi dari penelitian yang akan dilakukan yang bertujuan untuk menggambarkan pengembangan video animasi dengan menggunakan materi *user education* tentang layanan sirkulasi:

- a. Menerapkan media video animasi dalam *user education* memiliki potensi menjadi inovasi bagi perpustakaan dalam menyampaikan materi *user education*.

- b. Penerapan *user education* melalui media video animasi berpotensi membantu pemustaka dalam memahami peraturan dan layanan sirkulasi di perpustakaan, juga memberikan kontribusi dalam mempermudah tugas-tugas pustakawan
- c. Menggunakan media video animasi dalam *user education* dapat berperan dalam memenuhi salah satu fungsi perpustakaan sebagai tempat rekreasi, yang menambah dimensi hiburan dalam proses pembelajaran.
- d. Melalui penggunaan media video animasi dalam *user education*, informasi dapat diakses dengan mudah oleh pemustaka dimanapun dan kapanpun, sehingga memungkinkan pemahaman yang baik terhadap materi yang disampaikan

2) Batasan Rancangan

Keterbatasan dalam merancang penelitian ini terletak pada cakupan materi yang akan dipelajari yaitu mengenai *user education* yang terdapat pada *booklet* pedoman dan *website* Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia pada bagian layanan sirkulasi.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Dibawah ini adalah detail mengenai struktur organisasi dari penelitian yang telah dilakukan, yang akan membantu dalam mengklasifikasi komponen-komponen dari penelitian tersebut. Keseluruhan bagian terbagi menjadi lima bab yang mengikuti urutan peristiwa dari permulaan konsepsi hingga hasil rancangan produk.

BAB 1: PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah atau fenomena yang terjadi untuk mendasari penelitian yang dilakukan, rumusan masalah yang akan dibahas, tujuan penelitian yang dilakukan, manfaat dari penelitian yang dilakukan, karakteristik produk, prasyarat yang diambil, serta batasan dan struktur organisasi dari skripsi.

BAB 2: KAJIAN PUSTAKA

Bagian ini melibatkan prinsip-prinsip yang menjadi fondasi bagi penelitian ini. Ini melibatkan penelaahan teori, tinjauan literatur sebelumnya, serta jenis informasi lain yang memiliki relevansi. Beberapa teori yang diaplikasikan mencakup domain perpustakaan di perguruan tinggi, pendidikan pengguna, media pembelajaran,

animasi video sebagai alat pembelajaran, serta konsep dasar dari animasi video. Dalam bab ini juga akan dibahas mengenai penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya serta konteks pemikiran yang menjadi landasan peneliti.

BAB 3: METODE PENELITIAN

Bagian metode penelitian akan membahas tentang desain penelitian yang diadopsi, kelompok partisipan yang terlibat, definisi operasional dari variabel yang digunakan, langkah-langkah prosedur penelitian, instrumen yang digunakan, metode pengumpulan data, dan teknik analisis data yang diterapkan.

BAB 4: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil dan pembahasan akan mengulas ide dasar desain produk yang telah diimplementasikan, yang meliputi tahap identifikasi masalah, penetapan tujuan, proses desain dan pengembangan produk, validasi produk, evaluasi hasil validasi, dan membahas hasil validasi produk.

BAB 5: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bagian ini akan mendiskusikan ringkasan temuan akhir dari penelitian yang telah dilakukan, merincikan dampaknya dalam konteks praktis, dan memberikan rekomendasi untuk peneliti yang akan datang.