

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan era konvensional ke digital merupakan sesuatu yang tidak dapat terelakkan pada saat ini. Adanya hal tersebut menyebabkan manusia harus terus melakukan inovasi dan pembaruan pada berbagai aspek dalam kehidupan. Sebagai sebuah organisasi yang harus terus berkembang, perpustakaan juga harus mampu beradaptasi dalam menghadapi perubahan-perubahan tersebut agar keberadaannya tidak hilang ditelan zaman.

Selama masa pandemi Covid-19, perpustakaan melakukan banyak perubahan terhadap cara kinerja dan sistem pelayanannya, diantaranya adalah dengan pemanfaatan media digital sebagai alat bantu untuk berkomunikasi dan memberikan informasi kepada pemustaka. Pada perpustakaan perguruan tinggi, penting untuk tetap memberikan berbagai pelayanan kepada pemustaka karena kebutuhan informasi dari sivitas akademika yang tetap harus terpenuhi selama adanya kebijakan *work from home*. Maka dari itu, perpustakaan perlu memastikan jika pemustaka memahami apa saja pelayanan dan fasilitas yang disediakan secara daring dan bagaimana cara penggunaannya agar pelayanan dan fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin.

Pernyataan tersebut senada dengan ketentuan yang dikemukakan oleh IFLA dimana perpustakaan perlu menjadi navigator informasi khususnya pada bidang teknologi informasi dan komunikasi agar pemustaka dapat memanfaatkan sumber daya perpustakaan secara efektif (Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, 2018). Penggunaan sumber daya perpustakaan yang efektif dapat memberikan kepuasan kepada pemustaka sehingga secara tidak langsung hal ini dapat memberikan citra baik kepada perpustakaan.

User education atau pendidikan pemustaka merupakan salah satu program perpustakaan dalam memberikan pematerian kepada pemustaka mengenai segala hal tentang perpustakaan. Pada perpustakaan perguruan tinggi, kegiatan *user*

education biasanya dilaksanakan satu tahun sekali yaitu ketika penerimaan mahasiswa baru guna mengenalkan fasilitas dan juga layanan dari perpustakaan di perguruan tinggi tersebut. Materi yang disampaikan pada kegiatan *user education* cukup beragam tergantung pada level atau tingkatan instruksinya. Level atau tingkatan tersebut diantaranya adalah pengenalan perpustakaan, instruksi perpustakaan, dan instruksi bibliografi (Rice, 1981). Perlu diketahui, pelaksanaan kegiatan ini bertujuan agar pemustaka dapat lebih mengenal perpustakaan dari segi pelayanan dan juga fasilitas dan dapat melakukan layanan mandiri dengan baik sehingga pemanfaatan sumber daya perpustakaan dapat lebih maksimal.

User education memiliki beragam metode dalam penyampaiannya. Metode yang seringkali digunakan adalah metode ceramah, tur atau wisata perpustakaan (*library tour*), penyebaran informasi melalui pamflet, buklet dan lain sebagainya. Pada era digital seperti sekarang, platform dan media daring pun dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk menyampaikan materi *user education*.

Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia (untuk selanjutnya Perpustakaan UPI) telah banyak memanfaatkan teknologi digital dalam pelaksanaan berbagai kegiatan di dalamnya. Perubahan ini dilakukan dengan cara melakukan alihbentuk, perubahan format atau pemanfaatan media daring pada kegiatan dan layanan-layanan yang ada di perpustakaan dengan tujuan agar perpustakaan dapat memenuhi kebutuhan sumber daya informasi bagi sivitas akademiknya (Johan et al., 2020). Program *user education* menjadi salah satu kegiatan yang pelaksanaannya dapat memanfaatkan teknologi digital.

Pada tahun 2020, dikarenakan munculnya pandemi COVID-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan *work from home* (bekerja dari rumah) dan *physical distancing* (jaga jarak) untuk mengurangi angka penularan virus tersebut. Kebijakan ini membuat beberapa perpustakaan perguruan tinggi melakukan pelaksanaan *user education* secara virtual atau daring, termasuk Perpustakaan UPI. Kegiatan tersebut meliputi pengenalan jenis-jenis dan tata cara penggunaan layanan yang disediakan oleh perpustakaan termasuk layanan untuk mahasiswa tingkat akhir, penggunaan repository, tutorial turnitin (khusus dosen) dan cara mengakses berbagai layanan daring (UPI Central Library, 2020).

Berdasarkan observasi peneliti, terdapat beberapa perpustakaan perguruan tinggi yang telah melaksanakan kegiatan *user education* secara daring selama tahun 2020 di masa pandemi diantaranya Universitas Pendidikan Indonesia, Institut Agama Islam Negeri Salatiga, Institut Agama Islam Negeri Kudus dan Universitas Komputer Indonesia.

Tabel 1.1
Kegiatan User Education Daring di Perpustakaan Perguruan Tinggi

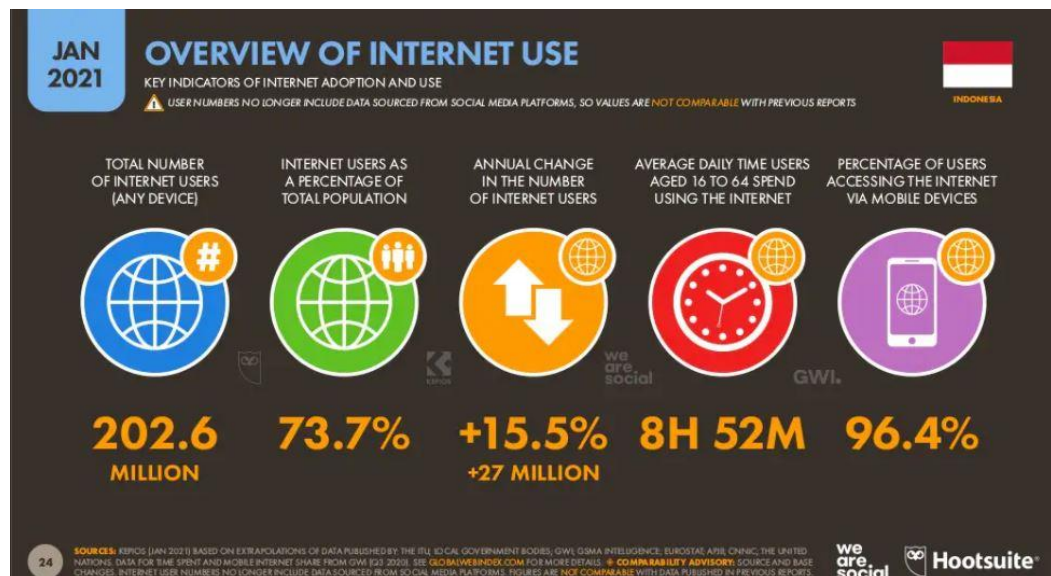
Kegiatan	Perguruan Tinggi	Media	Artikel Berita
<i>User Education</i> secara Daring	Universitas Pendidikan Indonesia	ZOOM Meeting	http://perpustakaan.upi.edu/sosialisasi-layanan-dan-literasi-informasi-perpustakaan-secara-daring/
	Institut Agama Islam Negeri Salatiga	Youtube	http://perpus.iainsalatiga.ac.id/index.php/user-education/
	Institut Agama Islam Negeri Kudus	Google Meet	https://perpustakaan.iainkudus.ac.id/index.php?page=detail&id=57235
	Universitas Komputer Indonesia	Instagram	https://lib.unikom.ac.id/berita/79-user-education-maba-2020-2021

Sumber: Konstruksi Peneliti (2021)

Data tersebut memperlihatkan bahwasanya perpustakaan telah berinovasi dengan melaksanakan kegiatan secara daring ketika umumnya pelaksanaan *user education* dilakukan secara tatap muka. Media yang digunakan pun memiliki jenis yang bervariasi yaitu *ZOOM Meeting*, *Google Meet*, *Youtube* dan *Instagram*.

Penggunaan media digital sebagai sarana penyampaian informasi menjadi semakin populer dari waktu ke waktu, salah satu alasannya adalah teknologi digital telah membuat akses informasi menjadi semakin cepat dan mudah. Informasi

menjadi dapat diakses kapan saja dan dimana saja asalkan perangkat kita terhubung dengan jaringan internet.



Gambar 1.1 Data Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2021

Sumber: Kemp (2021)

Berdasarkan data yang dirangkum oleh *we are social* dan *hootsuite*, pengguna internet di Indonesia per bulan Januari 2021 adalah sebanyak 202.6 juta jiwa yang jika dibuat dalam bentuk persentase, hasil yang didapat adalah sebanyak 73.7%. Hal ini dapat diartikan bahwa lebih dari setengah populasi di Indonesia telah menggunakan internet dimana terdapat penambahan jumlah pengguna sebanyak 15.5% atau setara dengan lebih dari 27 juta pengguna dari tahun sebelumnya. Rata-rata pengguna dengan rentang umur 16 sampai 64 tahun menghabiskan kurang lebih sebanyak 8 jam 52 menit untuk mengakses internet dan 96.4% pengguna tersebut memanfaatkan ponsel sebagai alat untuk mengakses jaringan tersebut (Kemp, 2021).

Data tersebut memperlihatkan bahwa peningkatan pengguna internet di Indonesia terbilang cukup pesat hanya dalam kurun waktu satu tahun. Jumlah ini masih memiliki kemungkinan untuk terus bertambah dari waktu ke waktu. Bertambahnya jumlah pengguna internet secara tidak langsung membuat adanya penambahan pengguna layanan yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi pada kehidupan sehari-hari.

Mahda Aulia Prasetia, 2021

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN USER EDUCATION DI PERPUSTAKAAN PERGURUAN TINGGI

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

Penemuan informasi saat ini telah menjadi lebih mudah karena banyaknya pengguna internet yang melakukan penyebaran informasi melalui platform atau media daring. Informasi yang disebarakan pada platform atau media daring umumnya dikemas dengan beragam bentuk seperti dengan modifikasi teks, gambar, suara juga video. Hal tersebut dilakukan pembuat konten agar informasi yang disajikan dapat lebih menarik minat pembaca. Salah satu bentuk pengemasan konten informasi daring dalam bentuk gambar adalah dalam bentuk komik digital.

Keberadaan komik digital tidak hanya dimanfaatkan untuk menyampaikan konten hiburan saja namun dapat dimanfaatkan sebagai media promosi, sosialisasi atau penyampaian informasi. Pada saat ini sudah banyak lembaga yang menggunakan komik digital sebagai media penyampaian informasi dan promosi, diantaranya adalah Bank Indonesia dan InfoAstronomy yang mengunggah konten komik pada media sosial Instagram.

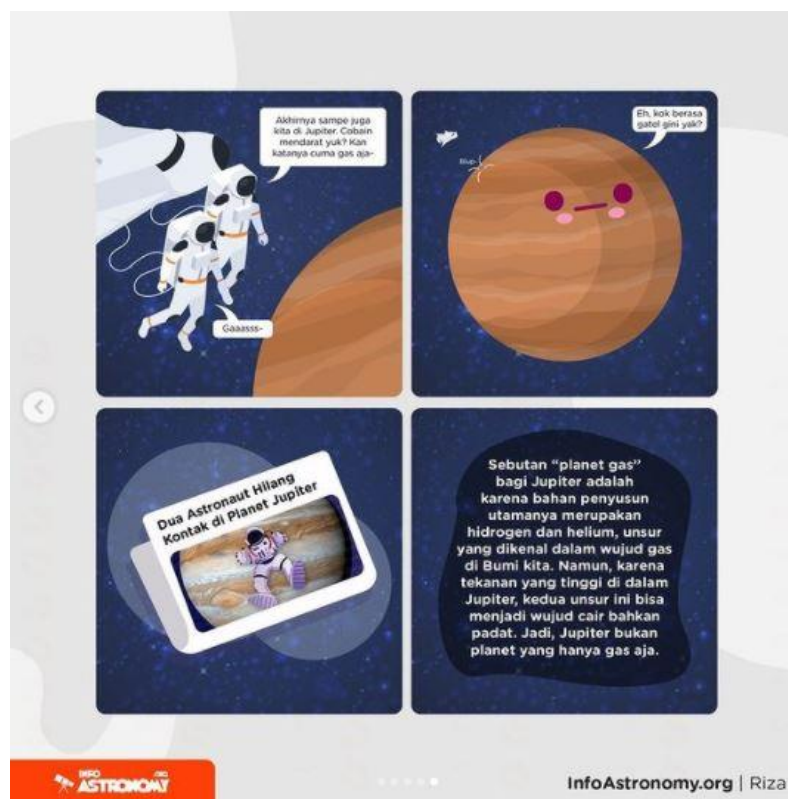


Gambar 1.2 Komik Bank Indonesia

Sumber: [instagram.com/bank_indonesia](https://www.instagram.com/bank_indonesia)

Materi komik Bank Indonesia memuat sosialisasi pengenalan dan penggunaan produk yang baru dikeluarkan Bank Indonesia. Salah satu produk tersebut adalah mempromosikan QRIS sebagai alat pembayaran baru yang lebih praktis untuk digunakan oleh masyarakat.

Komik pada Akun InfoAstronomy lebih banyak memuat fakta-fakta mengenai langit dan antariksa baik tentang planet, fenomena langit, dan lain sebagainya. Komik yang ditampilkan seringkali memuat unsur humor dari planet-planet di antariksa.



Gambar 1.3 Komik InfoAstronomy

Sumber: [instagram.com/infoastronomy](https://www.instagram.com/infoastronomy)

Terdapat pula komik tentang segala aktivitas di perpustakaan yang dipublikasikan oleh akun Instagram LibraryComic. Konten-konten pada LibraryComic lebih banyak memuat tentang keseharian pustakawan dan pemustaka khususnya fenomena-fenomena yang terjadi dalam keseharian di perpustakaan. Tujuan dari dibuatnya komik ini lebih pada penerapan fungsi rekreasi perpustakaan

Mahda Aulia Prasetya, 2021

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN USER EDUCATION DI PERPUSTAKAAN PERGURUAN TINGGI

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

dimana konten yang disajikan lebih bersifat menghibur daripada memberikan edukasi kepada pemustaka terkait perpustakaan.



Gambar 1.4 Komik LibraryComic

Sumber: [instagram.com/librarycomic](https://www.instagram.com/librarycomic)

Hal ini membuat tidak tertutupnya kemungkinan jika perpustakaan dapat memanfaatkan komik sebagai sarana pemberian informasi dalam bentuk komik digital khususnya terkait *user education*. Ratnasari dan Ginanjar (2019) menyatakan bahwa Komik dapat menjadi salah satu opsi dalam pembuatan media pembelajaran yang efektif dan edukatif. Pada proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber menuju penerima dan komik dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih kreatif.

Pada artikel yang berjudul *Kebiasaan Membaca Vs Komik* menyebutkan bahwa tidak banyak orang yang mau membaca buku pelajaran, jurnal ilmiah atau koran dikarenakan ketiganya dianggap merupakan bacaan yang terlalu serius dan juga berat untuk dibaca padahal seperti yang kita ketahui ketiganya memiliki informasi yang bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan juga wawasan, berbeda jika diberi komik dimana orang-orang banyak tertarik untuk membacanya

(Madhuri, 2018). Hal ini disebabkan komik memiliki visual yang menarik dengan adanya gambar atau ilustrasi yang ditampilkan, penambahan narasi atau dialog pada komik pun membuat komik menjadi bacaan yang lebih mudah untuk dipahami.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah konten dengan menggunakan komik digital untuk mensosialisasikan materi *user education* sekaligus menjadi penerapan fungsi rekreasi di perpustakaan. Penelitian akan dilaksanakan di Perpustakaan UPI sebagai salah satu perpustakaan perguruan tinggi yang memiliki program *user education*.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait pembuatan konten komik untuk kepentingan perpustakaan yaitu dari Upson, Mudd, & Moffat (2014) dalam artikelnya yang berjudul *Text, Image, Story: Using Photo Comics for Instruction, Promotion, and Participation in the Academic Library*. Artikel tersebut mengemukakan mengenai penggunaan aplikasi iOS, *Comic Life*, sebagai sarana penyampaian materi literasi informasi dan panduan perpustakaan yang dapat menarik kreativitas mahasiswa.

Penelitian selanjutnya adalah dari Savitri & Desriyeni (2018) dengan judul *Pembuatan Komik Perpustakaan sebagai Media Rekreasi untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan melakukan observasi, wawancara dan studi pustaka. Komik yang dihasilkan berfungsi sebagai media promosi perpustakaan sekaligus media komunikasi antara pustakawan dan pemustaka.

Terdapat pula penelitian dari Ilhan, Kaba, & Sin (2021) mengenai *Usage of Digital Comics in Distance Learning During COVID-19*. Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan inovasi dalam pembelajaran jarak jauh yang sedang ditempuh oleh siswa sehingga tiap individu dapat lebih termotivasi dan dapat meningkatkan minat belajar. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah penggunaan komik digital dalam pembelajaran jarak jauh dapat membantu mengembangkan perilaku siswa terhadap kursus yang dilaksanakan.

Melihat penelitian-penelitian terdahulu dan juga produk yang sudah ada, peneliti merasa harus adanya pengembangan konten dan juga sasaran dari penelitian sebelumnya. Konten *user education* akan dibuat dalam bentuk komik dengan jumlah 4 sampai 6 panel dalam satu topik pembahasan dan disajikan dalam bentuk serial atau terdiri dari beberapa episode.

Materi yang akan dibawakan pada konten komik yang akan dibuat adalah *user education* pada tingkatan orientasi atau pengenalan perpustakaan. Tingkatan orientasi perpustakaan memiliki materi mengenai pengenalan perpustakaan dan hal-hal dasar yang ada di dalamnya seperti lokasi gedung, jam operasional, jenis layanan yang diberikan, dan lain sebagainya. Materi juga akan disesuaikan dengan ketentuan Perpustakaan UPI.

Aplikasi yang akan digunakan adalah aplikasi gambar *PaintTool SAI* untuk menggambar komik dan *Adobe Photoshop CS6* untuk melakukan penyuntingan dialog. Komik akan diunggah pada platform komik daring, *Webtoon*. *Webtoon* merupakan layanan komik daring yang memungkinkan pembaca dapat mengakses beragam komik dengan berbagai genre secara gratis (Webtoon, n.d.). Selain membaca gratis, *Webtoon* juga menyediakan menu Kanvas yang membuat kreator komik atau komikus dapat mengunggah dan memamerkan karyanya pada platform tersebut.

Pembuatan komik digital ini diharapkan dapat menjadi inovasi bagi perpustakaan dalam mengembangkan konten juga metode *user education*. Komik digital ini juga diharapkan dapat menjadi sarana edukasi, pemberian informasi, promosi, rekreasi sekaligus sosialisasi bagi perpustakaan. Pembuatan komik digital sebagai media sosialisasi *user education* juga dapat menjadi sebuah pembaruan di pada dunia perpustakaan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian yang akan dilakukan berjudul *Pengembangan Komik Digital sebagai Media Penyampaian User Education di Perpustakaan Perguruan Tinggi*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, peneliti akan melakukan pengkajian isi penelitian dengan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana perancangan komik digital sebagai media penyampaian *user education* di perguruan tinggi?
- 1.2.2 Bagaimana uji kelayakan komik digital sebagai media penyampaian *user education* di perguruan tinggi?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, terdapat beberapa tujuan dari penelitian ini yang akan diuraikan sebagai berikut:

- 1.3.1 Mengetahui tata cara perancangan komik digital sebagai media penyampaian *user education* di perguruan tinggi
- 1.3.2 Mengetahui hasil uji kelayakan komik digital sebagai media penyampaian *user education* di perguruan tinggi

1.4 Manfaat

Terdapat beberapa manfaat terkait penelitian ini, yakni:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai inovasi pengembangan konten *user education* perpustakaan di perguruan tinggi sebagai media sosialisasi, promosi, dan rekreasi bagi pemustaka.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Perpustakaan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pengembangan konten *user education* agar dapat lebih mudah dipahami dan dapat menarik minat pemustaka untuk menggunakan layanan perpustakaan.

b. Bagi Pustakawan

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pustakawan dalam melakukan penyampaian *user education* di perpustakaan perguruan tinggi

dan agar dapat memberikan motivasi kepada pustakawan dalam melakukan inovasi pengembangan program perpustakaan.

c. Bagi Pemustaka dan Masyarakat Umum

Penelitian ini diharapkan dapat membuat pemustaka dan masyarakat umum lebih mengenal perpustakaan dan memahami layanan yang ada di perpustakaan khususnya perpustakaan perguruan tinggi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan untuk pengembangan konten komik digital sekaligus menjadi inspirasi dalam pengembangan program *user education* di perpustakaan dalam bentuk yang lebih bervariasi.

1.5 Spesifikasi Produk

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

- 1.5.1 Materi *user education* yang dikemas melalui komik digital merupakan produk yang dirancang untuk menciptakan inovasi baru dalam penyebaran atau sosialisasi materi *user education* kepada pemustaka dan masyarakat umum sekaligus sebagai penerapan fungsi rekreasi di perpustakaan
- 1.5.2 Konten dalam komik digital yang akan dibuat adalah mengenai orientasi perpustakaan yang dimuat pada buklet dan panduan-panduan Perpustakaan UPI
- 1.5.3 Produk ini dirancang berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yang dilanjutkan dengan wawancara dan penyebaran angket.

1.6 Asumsi dan Batasan Perancangan

1.6.1 Asumsi Penelitian

Terdapat beberapa asumsi dari penelitian yang akan dilaksanakan guna menggambarkan pengembangan komik digital menggunakan materi *user education* secara keseluruhan, asumsi-asumsi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. *User education* menggunakan media komik digital dapat menjadi inovasi perpustakaan dalam melakukan penyampaian materi *user education*.
- b. *User education* menggunakan media komik digital dapat membantu pemustaka dalam memahami peraturan dan layanan perpustakaan juga dapat membantu pustakawan dalam melaksanakan tugasnya.
- c. *User education* menggunakan media komik digital dapat menjadi sarana rekreasi perpustakaan.

1.6.2 Batasan Perancangan

Batasan perancangan dari penelitian ini adalah materi *user education* level orientasi atau pengenalan perpustakaan khususnya mengenai peraturan perpustakaan pada masa adaptasi kebiasaan baru (AKB) dan pengenalan layanan daring perpustakaan yang dibuat berdasarkan buklet dan panduan Perpustakaan UPI.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Di bawah ini adalah penjabaran dari struktur organisasi dari penelitian yang telah dilaksanakan yang berguna dalam memperjelas bagian-bagian dari penelitian. Seluruhnya tersusun dalam lima bab sesuai dengan kronologi dari awal munculnya ide sampai dengan hasil konsep produk yang telah dirancang.

BAB 1: PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan mencakup latar belakang yang menjadi dasar dari dilaksanakannya penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk, asumsi dan batasan perancangan juga struktur organisasi skripsi.

BAB 2: KAJIAN PUSTAKA

Bagian ini mencakup teori-teori yang digunakan sebagai bahan penelitian termasuk di dalamnya kajian teori, penelitian terdahulu, dan jenis informasi lainnya. Teori-teori yang digunakan adalah mengenai perpustakaan, perpustakaan perguruan tinggi, *user education*, komik, dan komik digital.

BAB 3: METODE PENELITIAN

Bagian metode penelitian mencakup desain penelitian yang digunakan, partisipan penelitian, definisi operasional, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB 4: TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bagian temuan dan pembahasan berisi konsep dari perancangan produk yang dilaksanakan yang terdiri dari proses identifikasi masalah, penentuan tujuan, desain dan pengembangan produk, pengujian produk, evaluasi hasil uji coba dan pengomunikasian hasil evaluasi produk.

BAB 5: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bagian ini menjabarkan mengenai hasil kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan, bagaimana pengimplikasiannya di lapangan dan juga rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.