

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan menurut Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 adalah sebuah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara professional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi bagi para pemustaka. Perpustakaan dapat dikatakan sebagai pusat berputarnya informasi dan berperan sebagai lembaga pendidikan, di dalamnya terdapat berbagai ilmu pengetahuan yang tujuannya untuk menunjang terpenuhinya wawasan dan juga informasi untuk kemudian dapat digunakan secara optimal oleh penggunanya.

Perpustakaan terdiri dari berbagai macam jenis yaitu, perpustakaan nasional, perpustakaan umum, perpustakaan khusus, perpustakaan perguruan tinggi, dan perpustakaan sekolah. Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan Pasal 23 ayat (1) mengamanatkan bahwasannya setiap sekolah atau madrasah menyelenggarakan perpustakaan yang memenuhi standar nasional perpustakaan dengan memperhatikan standar nasional pendidikan. Perpustakaan sekolah merupakan salah satu Unit Pelayanan Terpadu (UPT) yang berdiri dengan tujuan untuk memberikan pelayanan jasa informasi secara khusus bagi warga sekolah tersebut. Tugas utama perpustakaan sekolah tentunya untuk memberikan informasi yang dapat menunjang kegiatan belajar-mengajar. Namun, seringkali perpustakaan sekolah tidak berjalan sesuai dengan fungsi dan tujuannya dikarenakan sepi pengunjung. Hal tersebut sejalan dengan yang dikatakan Hanum (2019, hlm. 180) yaitu, masih banyak perpustakaan yang kurang mendapat perhatian oleh lembaga induknya, sehingga tidak berjalan dengan baik, bahkan kerap kali perpustakaan dibiarkan terbengkalai dan hanya sekedar menjadi gudang penyimpanan buku.

Perpustakaan penting untuk melakukan promosi, kegiatan promosi di perpustakaan meliputi pengenalan perpustakaan baik dari segi fasilitas, koleksi, layanan perpustakaan, dan manfaat perpustakaan lainnya yang dapat diperoleh oleh pemustaka. Promosi perpustakaan bertujuan untuk memperkenalkan fungsi dari perpustakaan kepada masyarakat pemakai, serta untuk mendorong minat baca masyarakat agar menggunakan koleksi perpustakaan dengan maksimal (Rahmah, 2018, hlm.166)

Perpustakaan harus dapat menarik perhatian masyarakat, menciptakan kesan yang baik, meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi perpustakaan agar kemudian mendapat respon serta tanggapan. Hal-hal tersebut sejalan dengan tujuan promosi perpustakaan yang diungkap oleh Mustafa (2010, hlm. 3-4), untuk itu perpustakaan perlu melakukan kegiatan promosi agar nama perpustakaan tersebut lebih dikenal luas hingga akhirnya dapat memperoleh kepercayaan masyarakat dan berkunjung menjadi pengguna/pemustaka di perpustakaan tersebut.

Promosi perpustakaan menurut Sudiar (dalam Ratnawati, 2018, hlm. 20) diartikan sebagai serangkaian kegiatan perpustakaan yang dibuat agar masyarakat mengetahui manfaat sebuah perpustakaan melalui koleksi, fasilitas, dan produk atau layanan yang disediakan. Kegiatan promosi di perpustakaan awalnya dilakukan dengan cara tradisional, hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Rahmah (2018, hlm. 167) yaitu perpustakaan melakukan kegiatan promosi dengan menggunakan brosur, poster, surat kabar, pembuatan terbitan khusus perpustakaan berupa *booklet*, mengadakan pameran perpustakaan, ataupun melaksanakan pendidikan pemakai (*user education*) kepada pengguna perpustakaan agar kemudian pengguna/pemustaka dapat menggunakan dan memanfaatkan layanan perpustakaan sebagaimana fungsinya.

“Pendidikan pengguna ialah suatu kegiatan yang dilakukan oleh petugas yang menjelaskan mengenai seluk-beluk perpustakaan, manfaat perpustakaan, ketentuan menjadi anggota, syarat menjadi anggota, tata tertib, jenis layanan, kegunaan katalogisasi dan juga klasifikasi, serta

partisipasi masyarakat dalam perpustakaan, dll. Semua hal tersebut dilakukan dalam rangka memberi edukasi serta keterampilan terhadap pemakai dalam memanfaatkan perpustakaan secara cepat dan tepat tanpa mengalami banyak kendala” (Sutarno N.S, 2008, hlm. 118)

User education merupakan bagian dari promosi perpustakaan yang perlu diperhatikan dikarenakan memiliki peran penting agar masyarakat penggunaannya dapat termotivasi untuk dapat memanfaatkan layanan perpustakaan secara maksimal. Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Budiman, Mingkid & Putri (2019, hlm. 10) yang hasilnya menunjukkan bahwa pendidikan pemakai (*user education*) sangat berperan bagi pemustaka Universitas Hein Namotemo Tobelo dalam setiap pemanfaatan jasa layanan yang disediakan di perpustakaan tersebut. Selain itu *user education* juga diperlukan sebagai jembatan antara pemustaka dengan perpustakaan agar lebih mengenal perpustakaan tersebut.

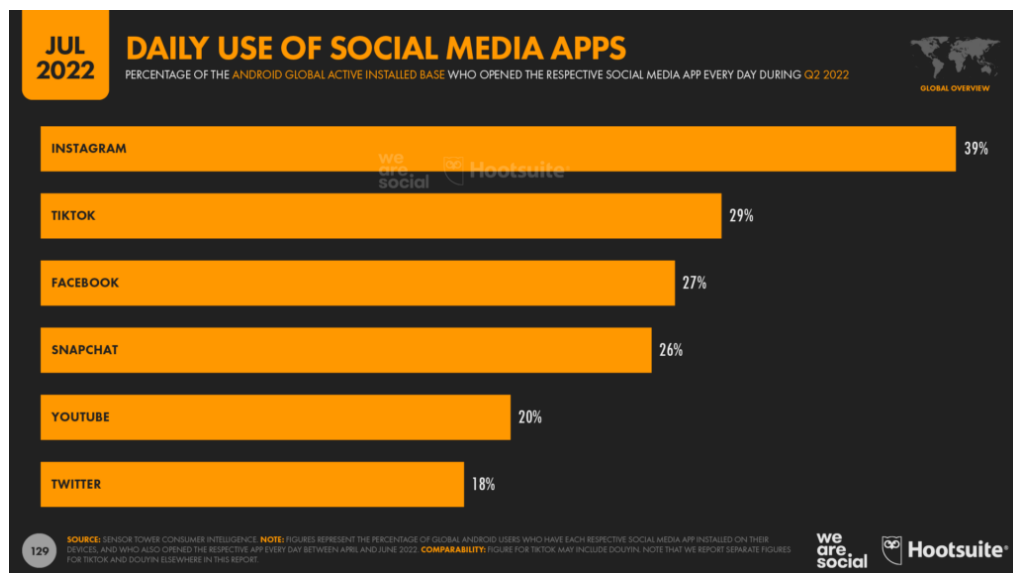
Kegiatan *user education* di SMA Pasundan 2 Bandung berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu pustakawan di SMA Pasundan 2 Bandung saat ini meliputi, sosialisasi secara langsung terkait cara penggunaan perpustakaan digital (KUBUKU) kepada siswa melalui perantara guru. Namun, hal tersebut dianggap kurang efektif dikarenakan penggunaan aplikasi tersebut hanya dapat digunakan di Windows serta IOS, sementara masih banyak guru yang belum memiliki perangkat IOS. Kemudian, pada bulan oktober 2022 silam, mahasiswa PPL melakukan *user education* dengan metode *class-to-class* untuk kembali mensosialisasikan tata cara instalasi serta registrasi KUBUKU, terdapat peningkatan pada penggunaan aplikasi KUBUKU dari yang awalnya hanya berjumlah 12 *user* dari kalangan guru dan bertambah kurang lebih 60 *user* dari kalangan siswa. Sementara itu, untuk kegiatan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sendiri sudah ada programnya namun belum dapat direalisasikan.

Media sosial saat ini penggunaannya sangatlah *massive*, jumlahnya pun semakin bertambah dari hari ke hari, internet telah tumbuh berdampingan dengan manusia *modern* saat ini hal tersebut tentunya memberikan dampak terhadap

kehidupan sehari-hari. Pendapat sebelumnya sejalan dengan Nasrullah (2015, hlm. 11) yang menyebutkan bahwa kehadiran media sosial dan semakin berkembangnya jumlah pengguna dari hari ke hari membuat kita menyadari betapa besar dampak yang diberikan internet bagi kehidupan.

Perkembangan teknologi memudahkan perpustakaan untuk dapat menjangkau pemustaka, serta melakukan *user education* dengan menggunakan teknologi dan jaringan internet sebagai medianya dan dengan kecanggihan teknologi saat ini dan internet yang hampir dapat diakses oleh semua kalangan masyarakat, hal tersebut dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan Buwana (2022, hlm. 15) yang menyebutkan bahwa kegiatan *user education* berbasis daring di Perpustakaan IAIN Kudus berjalan dengan baik dengan adanya bantuan teknologi serta internet.

Hal ini memberikan peluang dan juga kesempatan yang besar bagi pustakawan untuk melakukan *user education* dalam rangka mempromosikan profil perpustakaan dan juga mengenalkan jenis-jenis layanan serta fasilitas perpustakaan yang dapat digunakan oleh pemustaka. Selain itu, internet dapat digunakan sebagai media penghubung antara pustakawan dan juga pemustaka untuk berbagi informasi dan juga membangun hubungan yang terikat antara satu dengan lainnya.



Gambar 1. 1 Penggunaan Harian Aplikasi Media Sosial (Juli 2022)

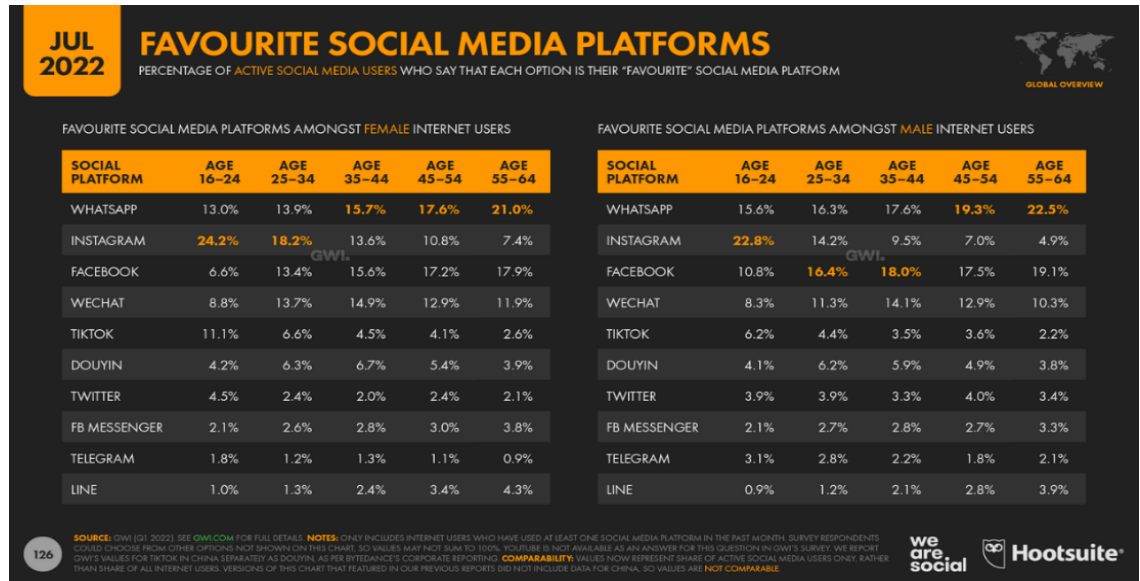
Sumber: Kemp (2022) Diakses pada 14 Desember 2022

Hasil riset yang telah dilakukan oleh DataReportal, *Instagram* dilansir meraih peringkat nomor satu sebagai aplikasi yang paling banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, selain sebagai media sosial atau sarana rekreasi, *Instagram* dinilai cukup berpengaruh untuk dijadikan sebagai salah satu media promosi. Istilah *Instagram* sendiri merupakan gabungan antara kata ‘instan’ dan ‘telegram’ yang berarti sebagai aplikasi pengirim informasi secara cepat dalam format foto, video, dan juga dapat diperluas dengan adanya pilihan untuk membagikan dengan klik *share*. Kemudahan instalasi dan pembuatan akun *Instagram*, serta biaya yang relatif murah menjadi sebuah alasan mengapa *Instagram* menjadi media sosial yang cukup banyak digunakan sebagai media promosi. Banyak *brand* ternama, perusahaan, ataupun lembaga yang menggunakan *Instagram* sebagai media promosi.

Fitur unggahan foto ataupun video yang disediakan *Instagram* yang semakin beraneka ragam membuat *Instagram* banyak digunakan sebagai media promosi tak hanya bagi perusahaan yang mencari profit ataupun pelaku usaha, namun perpustakaan sebagai lembaga non-profit yang bergerak dalam bidang jasa juga turut menggunakan *Instagram* sebagai salah satu media promosi. Selain dapat dilakukan dengan mudah karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, promosi perpustakaan melalui media sosial *Instagram* dapat menjadi ide yang baik untuk meningkatkan jumlah kunjungan di perpustakaan, pendapat ini didukung dengan adanya simpulan dari penelitian yang dilakukan Ariany (2018, hlm. 71) yang menunjukkan promosi perpustakaan melalui media sosial *Instagram* yang menyajikan konten audio-visual baik berupa foto dan video, memberikan dampak yang baik dengan meningkatkan jumlah kunjungan di UPT Perpustakaan Institut Teknologi Nasional dan Open Library Telkom University.

Instagram dengan berbagai macam fitur canggih didalamnya dapat menjadikan pustakawan untuk lebih kreatif lagi dalam mengolah dan membuat konten *user education* yang variatif dan juga menarik, penggunaan *Reels* sebagai fitur

terbaru di *Instagram* juga dapat menjadi ide untuk menjembatani pustakawan dengan penggunanya, khususnya terhadap pengguna perpustakaan sekolah yang sedang berada di usia remaja.



Gambar 1. 2 Platform Media Sosial Favorit Tahun 2022

Sumber: Kemp (2022) Diakses pada 14 Desember 2022

Riset yang dilakukan oleh DataReportal dan dirangkum oleh *we are social* dan *hootsuite* pada Juli 2022, menunjukkan bahwa pengguna Instagram didominasi oleh pengguna remaja yang berusia antara 16-24 tahun, yaitu sebanyak 24,2% pengguna wanita dan 22,8% pengguna laki-laki pada rentang usia tersebut. Dengan melihat data tersebut dapat menunjukkan bahwasannya kehidupan remaja ataupun siswa SMA (Sekolah Menengah Atas) saat ini tak terpisahkan dengan perkembangan media sosial, khususnya penggunaan *Instagram* yang seringkali diakses oleh para siswa untuk membagikan kesehariannya serta menggunakan *platform* tersebut untuk memperoleh informasi terkini. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nugroho (2021) yang menunjukkan bahwa 100% dari 26 responden yang merupakan siswa kelas XI IPS 1 di SMA IT Nurrahman memiliki akun *Instagram*. Dan sebanyak 92,3% dari total 26 responden menyatakan mereka menggunakan platform media sosial *Instagram* untuk memperoleh informasi terkini.

Shahnaz Farah Diba, 2023

PENGEMBANGAN REELSBRARY SEBAGAI MEDIA USER EDUCATION DI PERPUSTAKAAN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

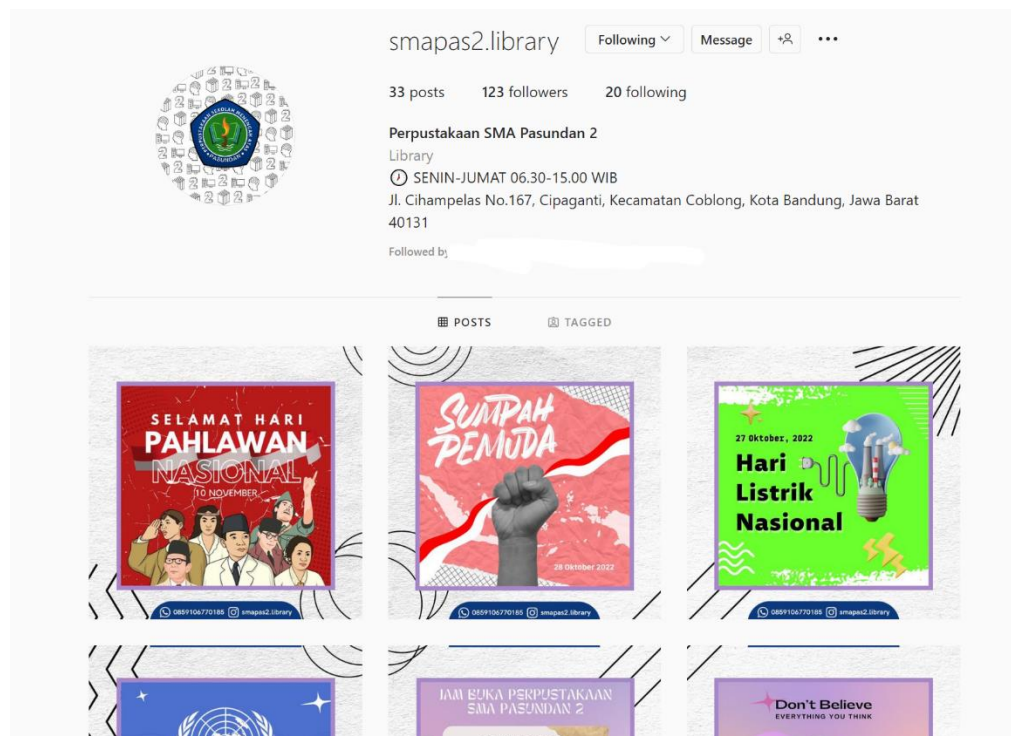
Asumsi peneliti yang muncul berdasarkan pada data tersebut, yaitu penggunaan media sosial *Instagram* sebagai media *user education* merupakan sebuah gagasan yang dapat dikembangkan dan juga diharapkan dapat menarik perhatian pengguna/pemustaka di perpustakaan sekolah yang merupakan remaja. Selain itu, metode *user education* dengan memanfaatkan media audio visual atau video dianggap lebih praktis karena aksesnya yang mudah sesuai kebutuhan pengguna, dibandingkan dengan metode *user education* yang dilakukan secara langsung dengan melakukan *tour* karena tidak bisa diakses sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Selain itu, metode video yang memanfaatkan *platform Instagram Reels* ini dapat menekan anggaran biaya di perpustakaan, karena hanya perlu dilakukan sekali untuk pengambilan video pada tiap materi *user education* dan juga dapat digunakan secara terus-menerus selama tidak ada perubahan mengenai aturan di perpustakaan serta isi konten video *user education*.

Tabel 1.1. Pemanfaatan Instagram sebagai Media Promosi dan Media User Education di Perpustakaan Sekolah

Nama Sekolah	Fitur yang digunakan	Link Akun <i>Instagram</i>
SMAN 20 Bandung	<i>Instagram</i> <i>Posts,</i> <i>Story,</i> <i>Reels.</i>	https://www.instagram.com/perpustakaanman20bandung/
SMAN 11 Bandung	<i>Instagram</i> <i>Posts</i>	https://www.instagram.com/perpustakaan_sman11bdg/
SMAN 18 Bandung	<i>Instagram</i> <i>Posts,</i> <i>Story.</i>	https://www.instagram.com/dallas.library/

SMAN 15 Bandung	Instagram, Posts, Reels.	https://www.instagram.com/librarylibels/
-----------------------	--------------------------------	---

Konstruksi yang dibuat berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, menemukan bahwa tidak banyak perpustakaan sekolah yang aktif menggunakan *Instagram* sebagai media *user education* seperti, Perpustakaan SMAN 20 Bandung, Perpustakaan SMAN 11 Bandung, Perpustakaan SMAN 18 Bandung, SMAN 15 Bandung dan juga lainnya.



Gambar 1. 3 Kondisi Akun Instagram Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung

Diakses pada: 15 November 2022

Sumber: Instagram account @smapas.library (2022)

Saat ini akun *Instagram* milik Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung yang menggunakan nama @smapas2.library memiliki sebanyak 33 *posts*, 123 *followers*, dengan 20 *following*. Dan berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan oleh

Shahnaz Farah Diba, 2023

PENGEMBANGAN REELSBRARY SEBAGAI MEDIA USER EDUCATION DI PERPUSTAKAAN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peneliti kepada pustakawan di Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung, terkait pemanfaatan akun *Instagram* @smapas2.library pustakawan menyebutkan bahwasannya akun *Instagram* tersebut belum dikelola dengan baik. Seringkali akun tersebut hanya dikelola oleh mahasiswa PPL, untuk saat ini *post* pada laman *Instagram* tersebut membahas terkait visi dan misi perpustakaan, alamat perpustakaan sekolah, keterangan terkait jam operasional, serta peringatan atas hari-hari besar. Pustakawan menilai akun *Instagram* @smapas2.library belum digunakan secara optimal khususnya dalam pemanfaatannya sebagai media *user education*, Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung juga belum memanfaatkan fitur terbaru *Instagram*, yaitu *Reels* yang merupakan fitur *Instagram* untuk mengunggah video dengan durasi lebih lama.

Sementara itu, peneliti melihat adanya potensi untuk mengembangkan *Reelsbrary* di SMA Pasundan 2 Bandung, dengan akreditasi sekolah yang baik yaitu terakreditasi A berdasarkan sertifikat 02.00/330/BAP-SM/XI/2017. Selain itu, SMA Pasundan 2 Bandung juga memiliki sebuah aplikasi perpustakaan digital yang bernama KUBUKU yang mana tidak semua sekolah memiliki keunggulan tersebut, dan adanya akun *Instagram* milik Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung hanya saja belum dimanfaatkan secara optimal oleh pustakawan sekolah tersebut.

Gap yang tercipta diantara penggunaan *instagram* sebagai media promosi perpustakaan yang massif dan efektif membuat peneliti tertarik untuk menggunakan *platform* media sosial *Instagram* sebagai media *user education* di Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung dengan mengembangkan sebuah produk yang bernama *REELSBRARY*, merek tersebut diambil dari kata '*Reels*' dan '*Library*' yang mana *out-put* dari produk tersebut ialah sebuah konten video pendidikan pengguna (*user education*) dan secara spesifik memanfaatkan *Reels* sebagai salah satu fitur terbaru yang ada di *Instagram*, konten pendidikan pengguna (*user education*) akan dikemas secara kreatif namun juga tetap edukatif dan diunggah pada fitur *Reels* di *Instagram*. Target dari penelitian ini merupakan pengguna/pemustaka dari perpustakaan sekolah, yaitu remaja berusia mulai dari 15-18 tahun yang mana remaja dengan usia tersebut

menurut survei dan fenomena yang ada dilansir hampir seluruh remaja usia tersebut memiliki akun media sosial *Instagram* dan banyak menggunakan media sosial *Instagram* dalam memperoleh informasi pada kehidupan sehari-hari, sehingga peneliti memanfaatkan antara media audio visual dan juga *Reels Instagram* sehingga pemustaka dapat lebih mudah dalam mengakses media *user education* dan menjadi lebih tertarik lagi akan perpustakaan sekolah mereka, agar kemudian Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung dapat berjalan dengan maksimal sesuai dengan fungsinya.

Bukan tanpa sebab, namun berdasarkan latar belakang dan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “**Pengembangan *REELSBRARY* sebagai Media User Education di Perpustakaan**”. Penelitian ini menggunakan metode perancangan dan pengembangan atau *Design and Development (D&D)*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka rumusan masalah umum dalam penelitian ini ialah “Bagaimana konten *Reelsbrary* dapat menjadi Media *User Education* di perpustakaan?”, yang kemudian rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan secara khusus yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana analisis kebutuhan konten *Reelsbrary* sebagai media *user education* di Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung?
- 1.2.2 Bagaimana perancangan konten *Reelsbrary* sebagai media *user education* di Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung sesuai kebutuhan?
- 1.2.3 Bagaimana pengembangan konten *Reelsbrary* sebagai media *user education* di Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung?
- 1.2.4 Bagaimana implementasi terhadap konten *Reelsbrary* sebagai media *user education* di Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung?
- 1.2.5 Bagaimana evaluasi uji coba terhadap konten *Reelsbrary* sebagai media *user education* di Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum yaitu Pengembangan *Reelsbrary* sebagai Media *User Education* di Perpustakaan. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu:

- 1.3.1 Mengetahui kebutuhan konten *Reelsbrary* sebagai media *user education* di Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung.
- 1.3.2 Melakukan perancangan konten *Reelsbrary* sebagai media *user education* di Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung.
- 1.3.3 Mengetahui pengembangan konten *Reelsbrary* sebagai media *user education* di Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung?
- 1.3.4 Mengetahui implementasi terhadap konten *Reelsbrary* sebagai media *user education* di Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung?
- 1.3.5 Mengetahui hasil evaluasi uji coba konten *Reelsbrary* sebagai media *user education* di Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan sekaligus menjadi referensi dan juga inovasi bagi para pustakawan dalam bidang promosi dengan bentuk melakukan *user education* di perpustakaan sekolah pada era digital agar tetap menarik dan diminati oleh pengguna perpustakaan yang sebagian besar merupakan siswa berusia remaja.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat membantu sekolah untuk mengembangkan salah satu sarana-nya yaitu perpustakaan agar perpustakaan sekolah dapat mencapai visi dan misinya sehingga membangun akreditasi yang baik bagi sekolah.

1.4.2.2 Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wadah untuk pengembangan wawasan dan juga pengetahuan terhadap kepala sekolah dalam melakukan pengawasan serta pengelolaan perpustakaan sekolah secara handal dan bermutu.

Shahnaz Farah Diba, 2023

PENGEMBANGAN REELSBRARY SEBAGAI MEDIA USER EDUCATION DI PERPUSTAKAAN

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

1.4.2.3 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai teori dalam memperkenalkan perpustakaan sehingga guru dapat memanfaatkan buku atau koleksi perpustakaan dalam menunjang proses pembelajarannya.

1.4.2.4 Bagi Kepala Perpustakaan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi strategi dalam melakukan promosi dan user education yang bisa secara rutin dilakukan, sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kunjungan serta menyebarkan informasi yang terdapat di perpustakaan. Maka dari itu diharapkan kepala perpustakaan menerapkan kebijakan mengenai media *user education* yang digunakan.

1.4.2.5 Bagi Pustakawan

Diharapkan penelitian ini dapat membantu pustakawan sekolah serta menjadi referensi bagi pemustaka dalam memilih media dan menjadi inspirasi bagi pemustaka untuk mengembangkan media *user education* di perpustakaan sekolah.

1.4.2.6 Bagi Pemustaka

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sarana edukasi bagi pengguna sehingga membuat pemustaka dapat mengenal perpustakaan sekolah dan memanfaatkan perpustakaan dengan sebaik mungkin sesuai dengan fungsinya.

1.4.2.7 Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi dan terus dikembangkan lebih baik lagi oleh peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media *user education* lainnya yang sesuai dengan perkembangan zaman serta ilmu pengetahuan dan teknologi.

1.5 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dirancang pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 1.5.1 Perancangan konten video *REELSBRARY* di *Reels Instagram* mengenai *user education* bagi pemustaka Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung sebagai media *user education*.
- 1.5.2 Pengujian rancangan konten *REELSBRARY* sebagai tahap evaluasi.

1.6 Asumsi dan Batasan Perancangan

1.6.1 Asumsi Perancangan

Terdapat beberapa asumsi yang dirancang oleh peneliti untuk memudahkan peneliti dalam mengembangkan *REELSBRARY* sebagai media *user education* di perpustakaan, asumsi-asumsi tersebut yaitu sebagai berikut:

- 1.6.1.1 Penggunaan media audio-visual merupakan salah satu metode *user education*.
- 1.6.1.2 Penggunaan media sosial sebagai sarana untuk melakukan *user education* dinilai cukup efektif dan efisien.
- 1.6.1.3 Konten *REELSBRARY* menjadi inovasi baru sebagai media *user education* di perpustakaan.

1.6.2 Batasan Perancangan

Batasan perancangan video *REELSBRARY* yaitu pada lokasi penelitian yang terlibat yaitu hanya Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung, selanjutnya mengenai konten yang disajikan hanya berkaitan dengan profil perpustakaan sekolah, jenis layanan, koleksi, perpustakaan digital serta fasilitas yang ada sebagai bentuk *user education* tingkat orientasi di perpustakaan.