

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PENGENALAN ANGGOTA TUBUH  
SEBAGAI MEDIA LITERASI UNTUK ANAK DI PERPUSTAKAAN UMUM  
KOTA PADANG**

**ARYA RAHMADANA**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**



**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PENGENALAN ANGGOTA TUBUH  
SEBAGAI MEDIA LITERASI UNTUK ANAK DI PERPUSTAKAAN  
UMUM KOTA PADANG**

**MAKALAH TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya  
Informasi Perpustakaan dan Kearsipan



**ARYA RAHMADANA  
NIM 2020/20026018**

**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN  
DEPARTEMEN ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2023**

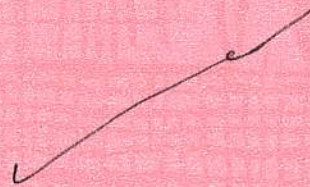


## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### MAKALAH TUGAS AKHIR

Judul : Pembuatan Video Animasi Pengenalan Anggota Tubuh  
sebagai Media Literasi untuk Anak di Perpustakaan Umum  
Kota Padang  
Nama : Arya Rahmadana  
NIM : 2020/20026018  
Program Studi : Informasi Perpustakaan Umum Kota Padang  
Departemen : Ilmu Informasi dan Perpustakaan  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 16 Agustus 2023  
Disetujui oleh Pembimbing,



Dr. Yona Primadesi, S.Sos., M.Hum.  
NIP 19830226 200501 2 004

Kepala Departemen,



Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom.  
NIP 19721224 200604 2 002



## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Arya Rahmadana  
NIM : 2020/20026018

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji  
Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan  
Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang  
dengan judul

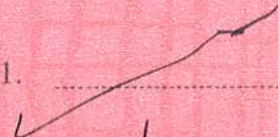
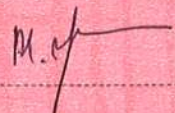
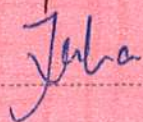
**Pembuatan Video Animasi Pengenalan Anggota Tubuh sebagai  
Media Literasi untuk Anak di Perpustakaan Umum Kota Padang**

Padang, 16 Agustus 2023

### Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Yona Primadesi, S.Sos., M.Hum.
2. Anggota : Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum.
3. Anggota : Jeihan Nabila, S.IIP., M.I.Kom.

### Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arya Rahmadana

NIM : 20026018

Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

Dengan ini menyatakan, bahwa:

1. Karya tulis saya yang berjudul “Pembuatan Video Animasi Pengenalan Anggota Tubuh sebagai Media Literasi untuk Anak di Perpustakaan Umum Kota Padang” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan tinggi lain.
2. Makalah tugas akhir ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan pihak lain yang tidak berwenang, kecuali arahan dari pembimbing.
3. Dalam makalah ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dan dicantumkan sebagai acuan dalam tulisan saya dengan menyebutkan nama penulis dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari terdapat kejanggalan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya terima karena penulisan ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Agustus 2023  
Saya yang menyatakan,

Arya Rahmadana  
NIM 2020/20026018

## ABSTRAK

**Arya Rahmadana.** 2023. “Pembuatan Video Animasi Pengenalan Anggota Tubuh sebagai Media Literasi untuk Anak di Perpustakaan Umum Kota Padang”. *Makalah*. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Makalah tugas akhir ini dibuat untuk mendeskripsikan: (1) proses pembuatan video animasi sebagai media literasi anak, (2) pemanfaatan video animasi sebagai media literasi anak di Perpustakaan Umum Kota Padang. Makalah tugas akhir ini menggunakan jenis penulisan kualitatif dengan menggunakan metode deskripsi melalui pengamatan langsung ke lokasi dan wawancara serta pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari sumber-sumber referensi dari buku, literatur, dan bahan kuliah yang berkaitan dengan permasalahan yang di bahas dalam makalah ini. Informan dalam penulisan makalah ini adalah pustakawan di Perpustakaan Umum Kota Padang dan pengunjung anak-anak.

Berdasarkan dari pembahasan makalah, dapat disimpulkan. *Pertama*, proses pembuatan video animasi melalui beberapa tahap yaitu: (1) pra produksi, dalam tahapan pra produksi terdapat beberapa proses yaitu: (a) analisis kebutuhan sasaran dengan melakukan wawancara kepada pihak perpustakaan dan anak-anak di Perpustakaan Umum Kota Padang, (b) pembuatan rancangan yang mencakup draft/penyusunan materi dan perangkat lunak sebagai peralatan yang digunakan dalam pembuatan video animasi berupa aplikasi *FlipaClip*, *Adobe Animaker Online*, *Kinemaster*, dan *Capcut*; (2) perencanaan produksi, pada tahap ini yang harus dilakukan yaitu: (a) pembuatan karakter animasi menggunakan smartphone melalui aplikasi *FlipaClip* dan *Adobe Animaker Online*, (b) pemberian warna, (c) pemberian latar belakang, dan (d) proses animasi dengan teknik frame by frame; (3) pasca produksi, proses yang dilakukan pada tahap ini yaitu perekaman suara/*dubbing* untuk narasi atau karakter dalam video animasi, dan proses editing menggunakan aplikasi *KineMater* dan *Capcut*. *Kedua*, pemanfaatan video animasi, dengan melakukan penyerahan produk video animasi yang telah jadi atau siap pakai kepada pihak perpustakaan dan dimanfaatkan oleh pengunjung anak-anak dengan cara ditampilkan dan disimak secara bersama sebagai media literasi di ruangan anak Perpustakaan Umum Kota Padang. Sebelum melakukan pemanfaatan produk, terdapat beberapa proses yaitu validasi produk kepada pihak perpustakaan dan uji coba kepada anak-anak sebagai penilaian atau evaluasi, dengan cara memberikan angket kepada beberapa pengunjung anak-anak di Perpustakaan Umum Kota Padang.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah tugas akhir ini dengan judul “Pembuatan Video Animasi Pengenalan Anggota Tubuh sebagai Media Literasi untuk Anak di Perpustakaan Umum Kota Padang”. Makalah tugas akhir ini dibuat oleh penulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penulisan makalah ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada bapak dan ibu: (1) Dr. Yona Primadesi, S.Sos, M.Hum., selaku dosen pembimbing makalah tugas akhir; (2) Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum., selaku penguji makalah tugas akhir sekaligus Koordinator Program Studi Informasi, Perpustakaan dan Kearsipan; (3) Jeihan Nabila, S.IIP., M.I.Kom., selaku penguji makalah tugas akhir sekaligus Sekretaris Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan; (4) Desriyeni, S.Sos, M.I.Kom., selaku Kepala Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan; (5) Dr. Nurrizati, M.Hum., selaku dosen Pembimbing Akademik (PA); (6) Doris Fitria A.Md., selaku pustakawan bidang layanan anak di Perpustakaan Umum Kota Padang.

Yang spesial kepada Papa, Mama, dan Adik yang selalu memotivasi, mendoakan, dan memberikan dukungan kepada penulis dalam proses pembuatan makalah ini. Dan juga kepada Rifdah Shaadiqah sebagai partner yang telah

bersama-sama dalam menyelesaikan makalah ini. Serta, kepada teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan bantuannya secara langsung dalam proses pembuatan makalah ini

Kepada pihak Perpustakaan Umum Kota Padang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di tempat. Terutama kepada kepala perpustakaan, pustakawan, dan petugas perpustakaan. Seta, kepada adik-adik pengunjung perpustakaan yang bersedia untuk di wawancara dan mengisi angket terkait penelitian.

Penulis menyadari bahwa makalah ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.

Padang, Agustus 2023

Penulis



## DAFTAR ISI

|  |            |
|--|------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>   | <b>i</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>   | <b>ii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>   | <b>iv</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>  | <b>vi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>  | <b>vii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>  | <b>1</b>   |
| A. Latar Belakang Masalah.....   | 1          |
| B. Rumusan Masalah .....   | 6          |
| C. Tujuan Penelitian .....   | 6          |
| D. Manfaat Penelitian .....  | 6          |
| E. Tinjauan Pustaka .....  | 7          |
| 1. Perpustakaan umum .....   | 7          |
| 2. Layanan anak.....   | 10         |
| 3. Literatur anak .....  | 11         |
| 4. Pengertian literasi .....   | 12         |
| 5. Jenis-jenis literasi .....  | 14         |
| 6. Pengertian media literasi .....   | 16         |
| 7. Fungsi media .....  | 18         |
| 8. Pengertian video animasi .....  | 19         |
| 9. Tahapan pembuatan video animasi .....   | 21         |
| F. Metode Penulisan .....  | 23         |
| 1. Jenis Penulisan .....   | 23         |
| 2. Objek Kajian .....  | 23         |
| 3. Teknik Pengumpulan Data .....   | 24         |
| 4. Tahapan Kerja Pembuatan Video Animasi sebagai Media Literasi<br>untuk Anak di Perpustakaan Umum Kota Padang .....           | 24         |
| <b>BAB II PEMBAHASAN.....</b>  | <b>26</b>  |
| A. Pembuatan Video Animasi Pengenalan Anggota Tubuh sebagai Media<br>Literasi untuk Anak di Perpustakaan Umum Kota Padang..... | 26         |

|   |           |
|---|-----------|
| 1. Pra Produksi .....   | 26        |
| 2. Perencanaan Produksi .....   | 31        |
| 3. Pasca Produksi.....  | 33        |
| B. Pemanfaatan Video Animasi Pengenalan Anggota Tubuh sebagai Media Literasi untuk Anak di Perpustakaan Umum Kota Padang..... | 34        |
| 1. Validasi.....  | 35        |
| 2. Uji Coba .....   | 39        |
| <b>BAB III PENUTUP .....</b>  | <b>41</b> |
| A. Kesimpulan .....   | 41        |
| B. Saran.....   | 42        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>   | <b>44</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>  | <b>46</b> |



## DAFTAR GAMBAR

|                  |  |    |
|------------------|--|----|
| <b>Gambar 1</b>  | Tahapan Kerja.....   | 24 |
| <b>Gambar 2</b>  | Wawancara Bersama Pustakawan di Perpustakaan Umum Kota Padang.....   | 28 |
| <b>Gambar 3</b>  | Wawancara Bersama Anak-Anak di Perpustakaan Umum Kota Padang.....    | 29 |
| <b>Gambar 4</b>  | Pembuatan Sketsa di FlipaClip.....                                   | 31 |
| <b>Gambar 5</b>  | Pemberian Warna Pada Sketsa di FlipaClip.....                        | 32 |
| <b>Gambar 6</b>  | Pembuatan Karakter di Adobe Anime Online.....                        | 32 |
| <b>Gambar 7</b>  | Tampilan Background.....   | 33 |
| <b>Gambar 8</b>  | Proses Pengeditan Video Animasi.....                                 | 34 |
| <b>Gambar 9</b>  | Lembar Validasi Ahli Materi.....                                     | 37 |
| <b>Gambar 10</b> | Lembar Validasi Ahli Media.....                                      | 39 |
| <b>Gambar 11</b> | Tampilan Video Animasi di Youtube Perpustakaan Umum Kota Padang..... | 40 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |    |
|--|----|
| <b>Lampiran 1</b> Wawancara di Perpustakaan Umum Kota Padang .....           | 46 |
| <b>Lampiran 2</b> Validasi Ahli Materi.....                                  | 51 |
| <b>Lampiran 3</b> Validasi Ahli Media.....                                   | 53 |
| <b>Lampiran 4</b> Hasil Uji Coba Produk.....                                 | 55 |
| <b>Lampiran 5</b> Surat Izin Penelitian.....                                 | 60 |
| <b>Lampiran 6</b> Surat Permohonan Mengikuti Ujian Makalah Tugas Akhir ..... | 61 |
| <b>Lampiran 7</b> Surat Keterangan Lulus Semua Mata Kuliah dari PA .....     | 62 |
| <b>Lampiran 8</b> Surat Persetujuan Pembimbing.....                          | 63 |
| <b>Lampiran 9</b> Format Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir.....               | 64 |



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perpustakaan merupakan pusat pengelola informasi dan memberikan layanan informasi kepada penggunanya, sehingga diharapkan perpustakaan dapat menjalankan tugasnya sebagai pusat informasi pada umumnya. Dalam perspektif anak, perpustakaan adalah sebuah tempat untuk membaca dan meminjam buku, memperoleh hiburan dan informasi melalui media film, serta hal-hal menarik lainnya sehingga anak-anak menemukan kepuasan dengan bahan bacaan dan tontonan yang sesuai dengan usianya.

Berbagai kegiatan disiapkan untuk melayani kebutuhan anak-anak dalam memenuhi rasa keingintahuan mereka akan informasi. Layanan anak, dapat dikatakan sebagai upaya dari perpustakaan umum untuk mendapatkan pembaca sebanyak-banyaknya dan mengenal perpustakaan sedini mungkin. Layanan anak dapat diadakan di perpustakaan umum karena pada dasarnya perpustakaan umum melayani semua lapisan masyarakat. Menyediakan koleksi dan memberikan layanan yang baik dan sesuai kebutuhan anak, yang dapat membuat anak-anak betah berada pada ruangan anak untuk membaca dan menumbuhkan minat baca terhadap anak akan mudah tercapai secara sendirinya.

Perpustakaan umum pada dasarnya ditujukan untuk masyarakat luas sebagai sarana pembelajaran tanpa membedakan umur, jenis kelamin, suku, ras, agama dan status sosial ekonomi, termasuk penyandang kelainan fisik

(disabilities). Menurut Sulistyio Basuki perpustakaan umum adalah perpustakaan yang diselenggarakan melalui dana umum yang bertujuan untuk melayani masyarakat umum tanpa membedakan satu sama lain (Kurniati, 2016). Adapun layanan-layanan yang terdapat di perpustakaan umum yaitu layanan sirkulasi, layanan referensi, layanan anak, layanan penelusuran literatur, layanan perpustakaan keliling, layanan pengadaan koleksi, layanan tandon, dan lain sebagainya.

Layanan anak merupakan layanan perpustakaan yang biasanya diberikan untuk anak-anak mulai dari anak usia dini sampai jenjang sekolah dasar (SD). Pada umumnya dalam layanan anak terdapat pengembangan koleksi anak, layanan lapsit (layanan anak untuk umur 1-2 tahun), storytelling, bantuan belajar pekerjaan rumah dan program summer reading, yang biasanya disediakan oleh pustakawan di dalam ruangan anak di perpustakaan umum.

Menurut undang-undang Nomor 3 tahun 2017 tentang perbukuan pasal 1 ayat 4 menjelaskan bahwa literasi adalah kemampuan memaknai informasi secara kritis agar setiap individu memiliki akses terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi dala meningkatkan kualitas hidup. Literasi adalah kemampuan mengolah dan memahami informasi dari suatu topik tertentu. Namun, bagi anak-anak terutama pada usia dini dan SD kelas awal tentu saja kegiatan literasi tidaklah sama dengan anak-anak yang sudah beranjak usia di atasnya. Rentangan umur anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20 tahun 2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Sementara dari penyelenggaraan beberapa negara PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun (masa



emas). Anak-anak usia dini masih belajar membangun fondasi kesiapan masuk ke jenjang pendidikan selanjutnya dan tentu saja membutuhkan kegiatan-kegiatan menyenangkan agar nantinya benar-benar mampu mengolah dan memahami informasi dari suatu topik tertentu (Budhianto, 2022).

Pengembangan dan penumbuhan budaya literasi pada anak-anak menjadi komitmen Kemendikbudristek. Salah satu upaya mengoptimalkan literasi tersebut, kini Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Badan Bahasa), menerapkan media literasi berupa video animasi pembelajaran. Hal ini sangatlah perlu dan penting diterapkan Badan Bahasa dalam penguatan literasi bagi anak, karena penumbuhan dan pengembangan budaya literasi dasar atau kemampuan membaca pada anak akan lebih mudah dilakukan melalui media audio visual yang menarik (Zubaidah, 2022). Media Animasi Pembelajaran adalah alat yang dapat dijadikan pembantu proses minat baca yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi anak-anak melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan efektif. Dengan demikian, video animasi ini menarik bagi anak, karena mampu melatih berpikir anak, menambah pengetahuan anak, memotivasi atau menghibur anak dan mampu mengajarkan nilai budi pekerti kepada anak tanpa harus membacakannya langsung.

Sebagai salah satu upaya dalam menerapkan penguatan literasi digital berupa video animasi pembelajaran yaitu dapat diselenggarakan di

perpustakaan. Karena perpustakaan dapat melaksanakan program tersebut dengan melalui kerjasama kolaboratif, misalnya pelaksanaan program pembelajaran jarak jauh (online) dan akses informasi digital dengan memberdayakan berbagai fasilitas TIK perpustakaan, seperti komputer, internet, dan sumber daya digital lainnya untuk kesejahteraan masyarakat.

Setiap perpustakaan memiliki layanan publik dan literasi media yang berperan dalam mencerdaskan masyarakat. Salah satunya Perpustakaan Umum Kota Padang. Perpustakaan ini berdiri pada bulan Mei tahun 2005 yang berada di bawah pengelolaan Kantor Arsip dan Perpustakaan Kota Padang. Perpustakaan ini memiliki dan menyediakan banyak koleksi, mulai dari koleksi buku anak, koleksi umum, dan koleksi khusus seperti surat kabar dan skripsi. Terkait dengan layanan anak, Perpustakaan Umum Kota Padang merupakan perpustakaan yang mempunyai layanan khusus bagi anak-anak. Ruangan dari layanan anak tersebut terletak di lantai dasar perpustakaan bagian sudut sebelah kanan dari dalam dengan menggunakan sistem layanan terbuka, sehingga pemustaka dapat mengambil secara langsung koleksi yang dibutuhkan.

Dapat diketahui jumlah pengunjung anak-anak di Perpustakaan Umum Kota Padang pada tahun 2023 sekitar 124 pengunjung mulai dari anak usia dini hingga SD (Sekolah Dasar). Dan juga setiap tahun nya selalu ada kunjungan dari beberapa sekolah seperti PAUD, TK, maupun SD. Salah satunya pada bulan Maret 2023 terdapat kunjungan rombongan dari anak SD kelas satu dan dua, melibatkan 46 siswa/I yang terdiri dari 26 laki-laki dan 20 perempuan, serta kunjungan rombongan dari anak TK (Taman Kanak-Kanak) sekitar 33



siswa/i, yang terdiri dari 18 laki-laki dan 15 perempuan. Selain pada bulan Maret, jumlah kunjungan anak-anak di Perpustakaan Umum Kota Padang pada bulan Januari sampai Juli cukup sedikit karena kurang dari 50 pengunjung anak-anak, yaitu sekitar 45 orang yang terdiri dari 19 laki-laki dan 26 perempuan, dengan rata-rata kunjungannya yaitu 9 anak.

Perpustakaan Umum Kota Padang juga memiliki beberapa koleksi anak, diantaranya koleksi mainan seperti *puzzle*, *uno*, dan balok susun; serta memiliki 1.278 koleksi bahan bacaan seperti buku pengetahuan, buku dongeng, majalah anak, buku doa, buku bergambar, buku cerita rakyat dan buku panduan shalat. Dengan berbagai fasilitas seperti meja belajar, televisi, internet, dan lain-lain. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan di lapangan, pada biasanya anak-anak yang berkunjung di Perpustakaan Umum Kota Padang hanya diberikan koleksi buku untuk dibaca, tetapi tidak semua anak-anak menerima koleksi buku yang diberikan, melainkan mereka hanya memainkan koleksi lain seperti *puzzle*, *uno*, dan balok susun.

Permasalahan lain pada Perpustakaan Umum Kota Padang yang ditemukan di lapangan ialah perpustakaan ini belum memiliki media literasi dalam bentuk digital seperti video pembelajaran. Selain itu, minat pengunjung khususnya anak-anak dalam mengunjungi perpustakaan sangat minim, karena tidak adanya koleksi digital yang dapat ditampilkan, sehingga anak-anak bosan dan kurang terhibur berada di perpustakaan. Sementara itu di Perpustakaan Umum Kota Padang memiliki beberapa fasilitas yang tersedia seperti

komputer, televisi, dan internet, yang dapat digunakan sebagai media untuk koleksi digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang *“Pembuatan Video Animasi Pengenalan Anggota Tubuh Sebagai Media Literasi Untuk Anak di Perpustakaan Umum Kota Padang”*.

#### **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah yaitu: (1) bagaimana proses pembuatan video animasi pengenalan anggota tubuh sebagai media literasi anak? (2) bagaimana pemanfaatan video animasi pengenalan anggota tubuh sebagai media literasi anak di Perpustakaan Umum Kota Padang?

#### **C. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penulisan makalah ini mendeskripsikan: (1) proses pembuatan video animasi pengenalan anggota tubuh sebagai media literasi anak, (2) pemanfaatan video animasi pengenalan anggota tubuh sebagai media literasi anak di Perpustakaan Umum Kota Padang.

#### **D. Manfaat Penulisan**

Dengan adanya penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

### 1. Manfaat Teoritis

Sebagai pedoman atau acuan bagi penulisan makalah tugas akhir selanjutnya atau sejenis, dan sebagai referensi tentang pembuatan media animasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak di Perpustakaan Umum Kota Padang dan perkembangan dunia pendidikan lainnya.

### 2. Manfaat Praktis

(a) bagi Perpustakaan Umum Kota Padang, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berupa video animasi agar dapat meningkatkan kualitas literasi pada anak, (b) bagi penulis, untuk menambah ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang media animasi, serta bidang literasi, dan (c) bagi pembaca, dapat menjadi masukan dalam penulisan makalah tugas akhir ini.

## **E. Tinjauan Pustaka**

Berdasarkan permasalahan dari makalah tugas akhir ini, terdapat beberapa kajian teori yaitu: (1) perpustakaan umum, (2) layanan anak, (3) literatur anak, (4) pengertian literasi, (5) jenis-jenis literasi, (6) pengertian media literasi, (7) fungsi media, (8) pengertian video animasi, (9) tahapan pembuatan video animasi.

### **1. Perpustakaan Umum**

Kata “perpustakaan” dalam bahasa Indonesia yaitu “pustaka”, yang berarti kitab/buku. Menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 43/2007, perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku, guna



memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, informasi, dan rekreasi para pemustaka.

Pengertian perpustakaan dapat dilihat dari dua hal, yaitu dari segi fisik bangunan dan dari koleksi yang dimilikinya atau juga kedua-duanya. Secara umum dapat dikatakan, perpustakaan adalah koleksi yang terdiri dari bahan-bahan tertulis, tercetak ataupun grafis lainnya seperti film, slide, piringan hitam, tape dalam ruangan atau gedung yang diatur dan diorganisasikan dengan system tertentu agar dapat digunakan untuk keperluan studi, penelitian, pembacaan, dan sebagai tempat pelestarian bahan pustaka, sebagai hasil budaya serta pelayanan informasi ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebudayaan.

Menurut Bafadal (2015) Perpustakaan adalah suatu lembaga tertentu yang mengelola bahan-bahan pustaka, baik berupa buku-buku maupun non buku yang diatur secara sistematis menurut aturan tertentu sehingga dapat digunakan sebagai sumber informasi oleh setiap penggunanya. Sedangkan menurut Sulistyio Basuki, perpustakaan adalah ruangan, bagian dari sebuah gedung ataupun gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku atau terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut susunan tertentu yang digunakan untuk bahan bacaan bukan untuk di perjualbelikan (Hartono, 2016).

Perpustakaan memiliki beberapa fungsi yang penting bagi kemajuan masyarakat. Darmanto (2020:7), menyatakan bahwa fungsi perpustakaan terdiri dari beberapa macam yaitu fungsi: administratif, penelitian, informatif, pendidikan, rekreasi, dan kebudayaan. Keberadaan perpustakaan di beberapa

lembaga memiliki peran atau fungsi yang berbeda, baik dari pusat maupun daerah serta lembaga pemerintahan dan swasta. Adapun berbagai jenis perpustakaan yang telah dikenal oleh masyarakat luas di antaranya yaitu: (1) Perpustakaan Nasional; (2) Perpustakaan Perguruan Tinggi; (3) Perpustakaan Sekolah; (4) Perpustakaan Khusus; (5) Perpustakaan Keliling; (6) Perpustakaan Daerah; (7) Perpustakaan Masjid atau tempat ibadah lainnya (Astuti, 2020).

Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa perpustakaan adalah suatu lembaga yang berupa ruangan atau gedung yang memiliki tugas menyediakan, menghimpun, dan mengelola berbagai macam koleksi buku. Koleksi-koleksi yang disediakan di perpustakaan tidak hanya berupa buku melainkan seperti majalah, surat kabar, dan lain sebagainya. Berbagai koleksi tersebut disusun dan diatur secara sistematis sehingga memudahkan pembaca untuk mencari bahan pustaka.

Sedangkan Perpustakaan umum adalah perpustakaan yang terletak di pusat penduduk (kota atau desa) yang diperuntukan bagi semua lapisan dan golongan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya akan informasi dan bahan bacaan.

Adapun pengertian perpustakaan umum menurut Badan Standarisasi Nasional adalah perpustakaan yang kegiatannya diselenggarakan oleh pemerintah daerah kabupaten atau kota yang mempunyai tugas pokok melaksanakan pengembangan perpustakaan di wilayah kabupaten atau kota serta melaksanakan layanan perpustakaan kepada masyarakat umum yang

tidak membedakan usia, jenis kelamin, suku, ras, agama, dan status sosial ekonomi (Yudisman, 2020).

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa perpustakaan umum adalah perpustakaan yang melayani seluruh lapisan masyarakat tanpa membedakan latar belakang, status sosial, agama, suku, pendidikan, dan sebagainya. Konsep dasar perpustakaan umum adalah dibentuk dan dibangun oleh masyarakat, untuk masyarakat dan dibiayai oleh masyarakat. Namun, banyak perpustakaan umum yang dilaksanakan oleh pemerintah.

## **2. Layanan Anak**

Layanan anak merupakan layanan perpustakaan yang biasanya diberikan untuk anak-anak mulai dari anak usia dini sampai jenjang sekolah dasar (SD). Layanan anak, dapat dikatakan sebagai upaya dari perpustakaan umum untuk mendapatkan pembaca sebanyak-banyaknya dan mengenal perpustakaan sedini mungkin. Layanan anak dapat diadakan di perpustakaan umum karena pada dasarnya perpustakaan umum melayani semua lapisan masyarakat. Dengan menyediakan koleksi dan memberikan layanan yang baik dan sesuai kebutuhan anak, yang dapat membuat anak-anak nyaman berada pada ruangan anak untuk membaca dan menumbuhkan minat baca terhadap anak akan mudah tercapai secara sendirinya

Menurut Sulistyio Basuki, layanan anak adalah tempat berbagai koleksi dan layanan khusus yang ditujukan untuk anak dan umumnya para anggota perpustakaan anak tersebut berusia 4-15 tahun (Debora, 2017). Sedangkan menurut Joan M. Reitz, layanan anak adalah layanan perpustakaan yang



ditujukan untuk anak sampai dengan umur 10-12 tahun, di dalamnya termasuk pengembangan koleksi anak muda, mendongeng, dan membantu dalam proses pengerjaan PR (Pekerjaan Rumah) yang biasanya disediakan oleh pustakawan di ruangan anak yang ada di perpustakaan umum (Inayati, 2018).

Layanan anak dapat disebut sebagai upaya dari perpustakaan umum dengan tujuan menjaring pembaca sebanyak-banyaknya dan sedini mungkin mengenalkan perpustakaan kepada anak-anak. Layanan anak memiliki tujuan utama, yaitu; (1) penyediaan koleksi yang dibutuhkan serta menarik bagi anak dan masyarakat pada umumnya, (2) memberikan bimbingan kepada pengguna terkait bahan bacaan yang sesuai pada usianya, (3) mengembangkan kegemaran pada penumbuhan minat baca anak, (4) meningkatkan komunikasi anak serta memberi bantuan adaptasi sosial, (5) membentuk pribadi anak yang memiliki kepedulian dan sifat sosialisasi yang baik (Dewanthy, 2018).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan anak merupakan suatu layanan perpustakaan yang ditujukan untuk anak dari anak usia dini sampai pra sekolah. Yang bertujuan menyediakan koleksi dan memberikan layanan yang baik sesuai kebutuhan anak, dan membuat anak nyaman berada pada ruangan tersebut untuk membaca serta dapat menumbuhkan minat baca terhadap anak akan mudah tercapai secara sendiri.

### **3. Pengertian Literatur Anak**

Literatur merupakan bahan tertulis, bahan-bahan tercetak dan bahan pandang dengar (audio visual). Menurut ALA Glozary of Library, literatur adalah bahan bacaan yang dipakai dalam berbagai macam aktivitas baik secara

pengetahuan maupun hiburan. Sedangkan, literatur adalah bahan bacaan yang berisi berbagai bahan yang sesuai dengan masa anak-anak dan kemampuan atau tingkat pendidikannya.

Menurut Baumgartner, Literatur anak dipergunakan untuk anak usia 12 tahun ke bawah, sementara literatur remaja usia 12 tahun ke atas (Raheliawati, 2015). Alasan mengapa anak berhak untuk diberikan buku bacaan, yaitu agar anak memperoleh kesenangan, kenikmatan, mampu menstimulus imajinasi anak dan mampu membawa pemahaman sendiri dan orang lain bahwa orang itu belum tentu sama dengan kita (Mawardah, 2017).

Menurut Library of Congress mendefinisikan literatur anak sebagai suatu bahan yang ditulis dan diproduksi khusus untuk memberi informasi dan hiburan kepada anak. (Congress, 2018).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa literatur anak merupakan sebuah bahan bacaan yang tidak harus ditulis oleh anak-anak, rata-rata ditulis oleh orang dewasa yang sudut pandang ceritanya dilihat dari sudut pandang anak-anak selain itu sastra anak juga harus memperhatikan beberapa aspek seperti perkembangan emosi dan moral serta kebahasaan agar sesuai dengan kemampuan anak-anak.

#### **4. Pengertian Literasi**

Literasi dalam istilah latin yaitu *litera* (huruf) dan dalam bahasa inggris yaitu *literacy* sering diartikan sebagai keaksaraan. Secara harfiah, literasi adalah kemampuan atau kesanggupan untuk melek huruf/literate, yang meliputi kemampuan individu dalam membaca dan menulis. Namun pada

dasarnya makna literasi dapat mencakup melek visual yang berarti kemampuan untuk mengenali dan memahami pesan-pesan yang disampaikan secara visual (adegan, video, gambar).

Menurut Saomah (2017:3) literasi adalah penerapan ilmu-ilmu sosial, sejarah, dan budaya dalam menciptakan makna melalui tulisan. Literasi memerlukan serangkaian kemampuan berfikir, pengetahuan bahasa tulis dan lisan, pengetahuan tentang genre, dan pengetahuan kebudayaan.

Literasi diartikan sebagai keterampilan dalam memanfaatkan gambar dan bahasa dalam bentuk yang beragam untuk menulis, membaca, berbicara, mendengarkan berfikir kritis dan menyajikan (Abidin, 2017)

Padmadewi & Artini (2018:1) mendefinisikan literasi secara menyeluruh yang berarti kemampuan berbahasa melalui kemampuan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis serta kemampuan berpikir yang menjadi komponen di dalamnya. Literasi dapat diartikan sebagai melek huruf, kemampuan baca tulis, kemelekwacanaan atau kecakapan dalam membaca serta menulis.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi adalah keterampilan atau potensi yang ada di dalam diri seseorang terutama pada kemampuan kognitif yakni membaca dan menulis. Kemampuan literasi merupakan kemampuan individu dalam memahami dan mengolah informasi yang diterima.



## 5. Jenis-Jenis Literasi

Istilah literasi semakin banyak digunakan, namun tetap mengacu pada keterampilan dasar dan kompetensi literasi, yaitu. kemampuan membaca dan menulis. Menurut Waskim (2017:1) menyebutkan bahwa jenis-jenis literasi yaitu literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, dan literasi teknologi.

Sedangkan menurut Ibnu Adji Setyawan (2018:1) menyebutkan bahwa jenis-jenis Literasi ada 9 antara lain: (1) Literasi kesehatan, (2) Literasi finansial, (3) Literasi digital, (4) Literasi data, (5) Literasi kritis, (6) Literasi visual, (7) Literasi teknologi, (8) Literasi statistik, (9) Literasi informasi.

Dilihat dari penjelasan para ahli dapat dijabarkan jenis-jenis literasi tersebut antara lain: (1) Literasi Dasar, merupakan kemampuan dari literasi masyarakat umum dengan di dapatkannya dari proses belajar membaca, menulis, serta menghitung jumlah rumus tertentu untuk menyelesaikan masalah-masalah; (2) Literasi Perpustakaan, yaitu literasi yang bisa dilakukan secara mendalam dalam sebuah artikel ilmiah untuk memperjelas serta menemukan teori-teori yang mendukung. Artinya kemampuan dalam membedakan serta memahami karya tulis. Dimana karya tulis yang dimaksud meliputi non-fiksi dan fiksi. Selain itu, literasi perpustakaan juga didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami penggunaan indeks dan katalog. Literasi perpustakaan ini juga meliputi kemampuan dalam memahami sebuah informasi pada saat membuat suatu penelitian dan karya tulis; (3) Literasi Media, merupakan kemampuan untuk memahami dan mengetahui berbagai macam media yaitu media yang dimaksud meliputi media cetak, media elektronik,

media digital, dan lain sebagainya. Selain itu, dalam literasi media juga diharapkan seseorang mampu memahami bagaimana cara menggunakan setiap media yang ada; (4) Literasi Teknologi, kemampuan untuk memahami dan mengetahui berbagai hal yang berkaitan dengan teknologi contohnya software dan hardware. Dan juga literasi teknologi didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengetahui cara penggunaan internet dan mengetahui etika dasar dalam penggunaan teknologi; (5) Literasi Visual, yakni kemampuan dan pemahaman yang lebih dalam mengartikan dan memberi makna dari suatu informasi yang berbentuk gambar atau visual. Literasi visual ini datang dari pemikiran bahwa sebuah gambar juga bisa dibaca. Artinya suatu gambar bisa digunakan sebagai komunikasi melalui proses membaca; (6) Literasi Finansial, yaitu kemampuan pengetahuan untuk mengimplementasikan keterampilan, pemahaman, motivasi, tentang konsep dan resiko dalam konteks finansial, maksud dari kemampuan tersebut mencakup berbagai hal yang berkaitan dengan bidang keuangan. Tujuannya untuk mengoptimalkan kesejahteraan masyarakat secara finansial. Selain itu, untuk memperoleh keputusan yang efektif dalam bidang keuangan; (7) Literasi Kritis, merupakan suatu pendekatan instruksional yang menganjurkan untuk adopsi prespektif secara kritis terhadap teks. Artinya jenis literasi yang satu ini bisa kita pahami sebagai kemampuan untuk mendorong para pembaca supaya bisa aktif menganalisis teks dan juga mengungkapkan pesan yang menjadi dasar argumentasi teks; (8) Literasi Kesehatan, merupakan kemampuan untuk memperoleh, mengolah serta memahami informasi dasar mengenai kesehatan serta layanan-layanan apa saja

yang diperlukan di dalam membuat keputusan kesehatan yang tepat; (9) Literasi Data, yaitu kemampuan dalam mendapatkan informasi dari data, artinya kemampuan dalam memahami suatu kompleksitas analisis data; (10) Literasi Digital, merupakan kemampuan untuk memperoleh, menggunakan, membuat informasi, mengevaluasi dan memanfaatkan pengetahuan dalam penggunaan media digital, jaringan, dan alat komunikasi yang baik dan benar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis literasi terutama mencakup aspek perkembangan yang berkaitan dengan teknologi, informasi, elektronik, kesehatan, literatur akademis dan lain-lain. Semuanya mencakup pada bagaimana mengembangkan potensi individu agar lebih tertarik dalam proses pembiasaan baik dari pengembangan maupun pembelajaran.

## **6. Pengertian Media Literasi**

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium. Secara bahasa, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber informasi (a source) dengan penerima informasi (a receiver). Media diartikan sebagai alat yang dapat membantu dalam keperluan seseorang, dimana sifatnya dapat mempermudah pengguna yang memanfaatkannya. Artinya media merupakan sarana untuk menyampaikan suatu pesan.

Fatria, (2017:136) menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, sehingga dapat meningkatkan semangat, perhatian dan kemauan untuk mendorong siswa dalam belajar. Jadi, video, televisi, film, radio, rekaman suara, gambar, bahan

cetakan, dan lain-lain adalah sarana komunikasi antara pengirim informasi dan penerima pesan.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu perantara atau pengantar dalam bentuk sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim (pendidik) kepada penerima pesan (siswa) dalam kegiatan pembelajaran sehingga menyegarkan pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan dalam diri siswa serta mendorong proses belajar dalam diri siswa.

Sedangkan media literasi merupakan suatu alat atau sarana yang dapat dijadikan perantara untuk mempermudah kegiatan literasi dalam menyampaikan informasi. Informasi ialah suatu data yang sudah diolah dan dikumpulkan menjadi bentuk yang bernilai maupun bermakna. Media literasi didefinisikan sebagai alat (bantu) atau benda yang menjadi perantara dalam menyampaikan atau menemukan informasi, dengan maksud untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari sumber (pendidik ataupun sumber lain) kepada penerima (siswa) (Elisa, 2016).

Menurut Christiany Juditha (2020), mengatakan bahwa media literasi adalah sarana dalam menyampaikan informasi secara komprehensif untuk membangkitkan pemikiran kritis, misalnya tanya jawab, menganalisis dan mengevaluasi informasi.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media literasi merupakan suatu bentuk perantara dalam menyampaikan informasi dari pengirim pesan (pendidik) kepada penerima pesan (siswa). Dengan kata lain



media literasi dapat berupa alat, wahana, perantara untuk menjadikan anak melek huruf dan menguasai minimal empat kemampuan berbahasa, yaitu menyimak mendengarkan, membaca, menulis dan berbicara serta berbagai usaha untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, terutama materi-materi pelajaran yang ada di sekolah, perpustakaan, maupun tempat belajar lainnya.

## **7. Fungsi Media**

Dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai perantara informasi dari sumber (pemberi) kepada penerima (siswa). Menurut Azhar Arsyad (2011) Fungsi utama media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik. Sedangkan menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013) menyebutkan bahwa media dapat memenuhi 3 fungsi utama yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberikan intruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat diterapkan dengan menggunakan teknik dramatis dan menghibur. Hasil yang diharapkan adalah membangkitkan minat dan memotivasi siswa atau pendengar untuk mengambil tindakan. Pencapaian tujuan ini mempengaruhi sikap, nilai dan perasaan. Dan untuk fungsi informasi, media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan informasi kepada sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajiannya bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, rangkuman laporan atau informasi latar belakang. Penyajiannya juga bisa berupa hiburan, drama atau teknik motivasi. Serta untuk fungsi instruksi,

dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam bentuk pikiran dan jiwa, maupun dalam tindakan nyata, sehingga dapat dilakukannya pembelajaran. Mengenai prinsip pembelajaran, materi harus direncanakan lebih sistematis dan psikologis untuk menyiapkan instruksi yang efektif. Selain itu, media berfungsi sebagai penunjang keperluan masyarakat, yakni sebagai pengarah pemberi instruksi, peringatan, dan pedoman dalam mempermudah kehidupan manusia (Coates & Ellison, 2014).

Berdasarkan beberapa penjelasan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwasanya, fungsi media merupakan alat perantara yang dapat mempercepat proses penyampaian pesan atau informasi dari pihak satu ke pihak lainnya. Media sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena membantu mengatasi kejenuhan dan lebih menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

## **8. Pengertian Video Animasi**

Kata *video* berawal dari istilah latin yang diartikan dengan arti “*saya lihat*”, dan dalam bahasa inggris yaitu visual yang artinya gambar dan DEO yang merupakan singkatan dari audio yang memiliki arti suara. Video merupakan bahan ajar non cetak yang dapat memberikan informasi secara luas dan jelas karena dapat disampaikan ke hadapan siswa secara langsung.

Muhibuddin Fadhli (2015) menjelaskan bahwa video adalah teknologi yang menangkap, merekam, memproses, menyimpan, dan mentransmisikan serta merekonstruksi gambar melalui representasi elektronik dari adegan bergerak. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan dinamis untuk

aplikasi multimedia. Video adalah gambar bergerak, jika objek animasinya buatan, maka objek videonya nyata.

Berdasarkan penjelasan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa video merupakan suatu rekaman gambar hidup yang disertai suara ataupun audio. Video dapat membantu proses belajar peserta didik dalam mengamati suatu objek dan juga dapat merangsang para peserta didik dalam memahami seluruh materi pembelajaran yang disajikan secara lebih mudah dan menarik.

Sedangkan video animasi merupakan media yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pengertian media video animasi menurut (Laily Rahmayanti 2016:431) mengemukakan bahwa media video animasi adalah media audiovisual yang menggabungkan gambar animasi bergerak dan diikuti suara dengan karakter animasi.

Adapun menurut (Husni 2021:17) mengemukakan bahwa video animasi adalah pergerakan gambar yang berbeda satu sama lain dalam waktu tertentu, yang menciptakan gambar bergerak dan juga menyediakan suara untuk mendukung pergerakan gambar tersebut, seperti suara percakapan atau dialog dan suara lainnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dijabarkan bahwa video animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Artinya kumpulan gambar bergerak yang disusun secara frame by frame dan berurutan, lalu dimainkan untuk menciptakan ilusi yang seakan melakukan pergerakan sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Dan juga

animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan kepada penontonnya.

## **9. Tahapan Pembuatan Video Animasi**

Video animasi dibuat untuk menarik perhatian anak, agar mereka paham dengan materi dan tertarik dengan pembelajaran yang ditampilkan. Agar video animasi pembelajaran menarik perhatian anak perlu adanya sebuah langkah – langkah proses pembuatan animasi.

Menurut Beane menjelaskan bahwa garis besar proses pembuatan animasi dibagi menjadi 3 tahapan yaitu sebagai berikut: (1) Pra Produksi, yaitu tahap awal seperti tahapan perencanaan, perancangan, dan lain sebagainya; (2) Tahapan Produksi, yaitu pembuatan semua unsur visual akhir dari sebuah proyek animasi tiga dimensi. Pada tahapan ini, seniman 3D menciptakan produk atau asset; (3) Tahapan Pasca Produksi, yaitu tahap penyelesaian dan tahap akhir dari rangkaian proses pembuatan animasi meliputi, editing, rendering, mastering dan testing. (Raimukti, 2016)

Adapun menurut (Wibowo, 2021) proses pembuatan video animasi terdiri dari beberapa tahapan yaitu: (1) Prolog, yaitu sebuah hasil pemikiran yang disusun berdasarkan gagasan serta ide-ide yang unik dan menarik, (2) Pra produksi, yaitu pada tahap ini biasanya akan mulai dipersiapkan sebuah tema yang mana tema ini akan dikembangkan ke dalam sebuah sinopsis, lalu dikembangkan lagi menjadi storyline hingga akhir menjadi animasi, (3) Naskah Cerita, yaitu ketika semua tugas dari tahap sebelumnya sudah selesai. Tahap ini dikerjakan karna dapat membantu pengerjaan alur cerita animasi



yang indah. (4) Concept Art, yaitu ditahap ini gambar-gambar sudah mulai dibuat tetapi masih dalam bentuk sketsa. Dan semua ketika semua sketsa selesai lalu akan dibentuk ke dalam mode dua dimensi, (5) Storyboard, yaitu penuangan ide cerita ke dalam visual yang tujuannya agar audience bisa memahami apa yang dimaksud, (6) Animatic Storyboard, yaitu dalam tahap ini animasi sudah mempunyai sebuah kerangka yang mana alur ceritanya sudah jelas karena gambar dari storyboard sudah selesai untuk dijadikan sound dialog, sound VFX dan berbagai komponen lainnya. (7) Casting and Record, yaitu setelah skenario rampung, pengisian suara dialog akan dibuar, pengisi suara telah dipilih melalui sebuah casting agar sebuah penghayatan dari seorang karakter bisa terbentuk. (8) Produksi, yaitu tahap susunan gambar frame demi frame, pemberian tekstur, penganimasian, rendering, yang terakhir adalah penataan tiap adegan sesuai skenario yang sudah dibuat. (9) Pos produksi, yaitu dalam tahap ini mencakup proses compositing dan editing, ditahap awal adegan dari hasil render akan dirangkai dan disatukan dan di tahap kedua dimana animasi siap untuk dicetak dalam format file baik berupa softfile atau hardfile.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembuatan video animasi merupakan proses produksi dari tahap awal hingga tahap akhir yang telah melalui rangkaian dan tahapan kerja. Adapun tahapan pembuatan video animasi yaitu: (a) tahap pra produksi, (b) tahap perencanaan produksi, dan (c) tahap pasca produksi.

## **F. Metode Penulisan**

Dalam penulisan makalah tugas akhir, terdapat metode penulisan yang mencakup, antara lain: (1) jenis penulisan, (2) objek kajian, (3) pengumpulan data, dan (4) tahapan kerja pembuatan video animasi pengenalan anggota tubuh sebagai media literasi anak di Perpustakaan Umum Kota Padang.

### **1. Jenis Penulisan**

Metode yang digunakan dalam penulisan makalah tugas akhir ini bersifat deskriptif yaitu ingin menggambarkan pembuatan video animasi pengenalan anggota tubuh sebagai media literasi anak di Perpustakaan Umum Kota Padang. Teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung ke lokasi dan wawancara serta pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari sumber-sumber berupa buku, literatur, dan bahan kuliah yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam makalah ini.

Menurut Sugiyono (2015:147) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul di lapangan tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

### **2. Objek Kajian**

Dalam penulisan ini yang menjadi objeknya yaitu video animasi untuk anak-anak di Perpustakaan Umum Kota Padang. Data-data yang diperoleh berasal dari hasil wawancara kepada narasumber yang melibatkan petugas perpustakaan dan pengunjung anak-anak di Perpustakaan Umum Kota Padang,

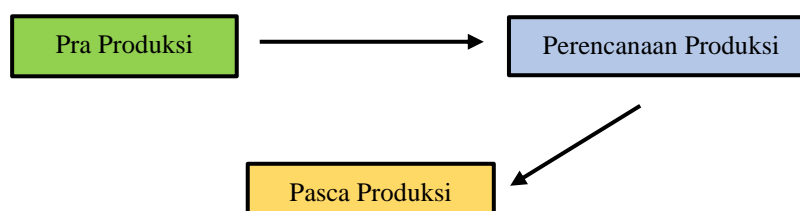
pada tanggal 3 April 2023 dan 31 Juli 2023, serta data-data yang berasal dari sumber-sumber berupa buku, literatur, dan lainnya.

### 3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperoleh melalui wawancara langsung dengan petugas Perpustakaan Umum Kota Padang dan juga dengan dua orang anak dari pengunjung perpustakaan tersebut, serta dengan cara membaca dan mempelajari sumber-sumber buku, literatur, dan bahan kuliah yang berkaitan dengan permasalahan makalah tugas akhir ini.

### 4. Tahapan Kerja Pembuatan Video Animasi Pengenalan Anggota Tubuh sebagai Media Literasi untuk Anak di Perpustakaan Umum Kota Padang

Pembuatan video animasi perlu memperhatikan beberapa tahapan dalam menghasilkan suatu karya yang berkualitas dan mempunyai nilai yang tinggi. Menurut Beane, menjelaskan bahwa garis besar proses pembuatan animasi dibagi menjadi 3 tahapan yaitu sebagai berikut: (1) Pra Produksi, mencakup analisis kebutuhan sasaran dan pembuatan rancangan; (2) Tahapan Produksi, mencakup pembuatan karakter, proses coloring, pembuatan background, dan proses animasi; (3) Tahapan Pasca Produksi, mencakup proses *dubbing* atau mengisi suara dan proses *editing* (Raimukti, 2016).



**Gambar 1. Tahapan Kerja**

Tahapan kerja tersebut merupakan tahapan kerja yang digunakan dalam pembuatan video animasi pada makalah tugas akhir ini, adapun uraian dari tahapan kerja, sebagai berikut: (1) Pra Produksi, tahap ini merupakan tahapan awal dalam pembuatan video animasi, tahap ini mencakup analisis kebutuhan sasaran dan pembuatan rancangan; (2) Perencanaan Produksi, tahap ini merupakan tahap dalam merencanakan semua kebutuhan yang akan dilakukan saat produksi video animasi. Pada tahap ini dapat dilakukan beberapa proses yaitu pembuatan karakter, proses *coloring*, pembuatan *background*, dan proses animasi; (3) Pasca Produksi, tahap ini merupakan tahap dimana animasi yang telah siap dibuat menggunakan aplikasi *FlipaClip* dan *Adobe Animaker Online*, dengan mengisi suara pada animasi dengan cara *dubbing* dan melakukan editing dengan cara menyusun animasi yang telah dibuat menggunakan aplikasi *KineMaster* dan *Capcut*.