

**PEMBUATAN *VIDEO ANIMASI* PAKAIAN ADAT NUSANTARA
SEBAGAI MEDIA LITERASI BUDAYA PADA ANAK
DI DINAS KEARSIPAN DAN PERPUSTAKAAN DAERAH PROVINSI
SUMATERA BARAT**

MUHAMMAD RAFFY SAPUTRA

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

**PEMBUATAN *VIDEO ANIMASI* PAKAIAN ADAT NUSANTARA
SEBAGAI MEDIA LITERASI BUDAYA PADA ANAK
DI DINAS KEARSIPAN DAN PERPUSTAKAAN DAERAH PROVINSI
SUMATERA BARAT**

MAKALAH TUGAS AKHIR

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



**MUHAMMAD RAFFY SAPUTRA
NIM 2020/20026068**

**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
DEPARTEMEN ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG 2023**

PERSTUJUAN PEMBIMBING

MAKALAH TUGAS AKHIR

Judul : Pembuatan Video Animasi Pakaian Adat Nusantara sebagai Media Literasi Budaya Pada Anak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Barat

Nama : Muhammad Raffy Saputra

NIM : 20026068

Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

Departemen : Ilmu Informasi dan Perpustakaan

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 10 November 2023

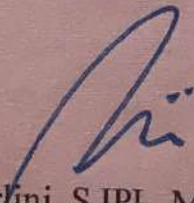
Disetujui Oleh Pembimbing



Desriyeni, S.Sos, M.I.Kom

NIP.19711224 200604 2 002

Kepala Departemen



Marlina, S.IPI., MLIS

NIP 19810210 200912 2 005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Muhammad Raffy Saputra

NIM : 20026072

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 Pakaian Adat Nusantara sebagai Media Literasi Budaya Pada Anak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Barat

Padang, 10 November 2023

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Desriyeni, S.Sos, M.I.Kom

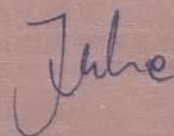
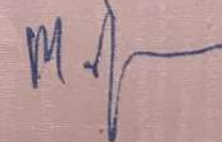
1.

2. Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum.

2.

3. Jeihan Nabila, S.IIP., M.Ikom.

3.



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Raffy Saputra
BP/Nim : 2020/20026068
Program Studi : Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan

Dengan ini, saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, dengan judul **“Pembuatan *Video Animasi* Pakaian Adat Nusantara Sebagai Media Literasi Budaya Pada Anak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari pembimbing dan penguji;
3. Dalam karya tulis ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dan dicantumkan sebagai acuan di dalam makalah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa cabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, November 2023



Muhammad Raffy Saputra

20026068

**PEMBUATAN *VIDEO ANIMASI* PAKAIAN ADAT NUSANTARA
SEBAGAI MEDIA LITERASI BUDAYA PADA ANAK
DI DINAS KEARSIPAN DAN PERPUSTAKAAN DAERAH PROVINSI
SUMATERA BARAT**

MAKALAH TUGAS AKHIR

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



**MUHAMMAD RAFFY SAPUTRA
NIM 2020/20026068**

**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
DEPARTEMEN ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG 2023**

ABSTRAK

Muhammad Raffy Saputra, 2023. “Pembuatan *Video Animasi* Pakaian Adat Nusantara sebagai Media Literasi Anak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat”. *Makalah* Tugas Akhir. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan , Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penulisan makalah ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) tahapan pembuatan video animasi pakaian adat nusantara sebagai media literasi anak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat; (2) pemanfaatan video animasi pakaian adat nusantara sebagai media literasi anak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat; (3) uji coba produk pada pustakawan layanan anak Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat. Metode dalam penulisan makalah ini adalah metode deskriptif dengan pengumpulan data didukung dengan wawancara, dokumentasi dan studi kepustakaan. Informan dalam penulisan makalah ini berjumlah enam orang diantaranya satu orang pustakawan, satu orang siswa taman kanak-kanak, empat orang siswa sekolah dasar yang diambil berdasarkan informasi yang dibutuhkan.

Hasil dari penulisan makalah ini; *Pertama*, pembuatan video animasi melalui beberapa proses yaitu: (1) Pra-produksi dengan melakukan pencarian dan penemuan ide, analisis kebutuhan sasaran dan pembuatan perencanaan; (2) Perencanaan Produksi yaitu proses pembuatan karakter dan pewarnaan atau coloring, proses pembuatan background dan proses animasi; (3) Pasca-produksi melakukan perekaman suara dan proses editing. *Kedua*, pemanfaatan video animasi dengan cara penyerahan produk video animasi dari penulis yang telah jadi atau siap pakai kepada pihak perpustakaan dan dimanfaatkan oleh pengunjung anak-anak sebagai media literasi di layanan anak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Sumatera Barat. *Ketiga*, Hasil uji coba di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan mendapatkan tanggapan yang bagus dari pustakawan. Saran yang dapat diberikan yaitu; perlu menyediakan media pembelajaran dalam bentuk video animasi agar menarik minat pemustaka di layanan anak dan memperkenalkan banyak media pembelajaran yang menarik yang memiliki *educational value* yang tinggi sehingga dapat menambah media literasi anak.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah tugas akhir ini dengan judul “Pembuatan *Video Animasi* Pakaian Adat Nusantara sebagai Media Literasi Anak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat”.

Makalah tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh Ahli Madya (A.Md) di bidang Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan. Pada kesempatan ini dengan segala ketulusan hati mengucapkan terima kasih atas bantuan bimbingan, pengarahan dan petunjuk yang datang dari semua pihak yang telah banyak membantu penulis, khususnya kepada: (1) Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom., selaku dosen pembimbing makalah tugas akhir telah banyak membantu memberi arahan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan makalah tugas akhir; (2) Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum., selaku penguji satu makalah tugas akhir, sekaligus penasehat akademik (PA) dan Koordinator Prodi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan (3) Jeihan Nabila, S.IIP., M.I.Kom selaku penguji dua makalah tugas akhir; (4) Informan yang telah membantu memberikan data dalam penulisan makalah tugas akhir; (5) Keluarga Besar Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat.

Teristimewa kepada kedua orang Bapak Mulyadi dan Ibu Ermiyetti yang selalu memberikan motivasi, doa dan dukungan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan lancar. Serta, kakak saya Vita Mulyana

dan Qorryah Afrida Sari terimakasih telah memberikan support dan doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan lancar.

Untuk teman-teman seangkatan prodi informasi, perpustakaan, dan kearsipan Bp 20 untuk bantuan dan kebersamaan selama perkuliahan. Selanjutnya kepada Atifa Hanesty yang telah menjadi sosok penyemangat bagi saya serta telah berkontribusi banyak pada penulisan tugas akhir dengan meluangkan baik tenaga, pikiran, waktu, materi maupun moril kepada saya dan senantiasa sabar menghadapi saya.

Penulis menyadari bahwa makalah tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, penulis meminta saran dan kritikan yang membangun dari semua pihak atau pembaca yang budiman untuk kesempurnaan penulisan ini. Terakhir, penulis menyampaikan harapan semoga tugas akhir sederhana yang disusun ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Aamiin.

Padang, November 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penulisan.....	4
D. Manfaat Penulisan.....	5
E. Tinjauan Pustaka	5
1. Perpustakaan Umum	5
a. Pengertian Perpustakaan Umum	5
b. Tugas dan Fungsi Perpustakaan Umum.....	6
c. Jenis Layanan di Perpustakaan Umum	7
2. Layanan Anak	8
a. Pengertian Layanan Anak	8
b. Tujuan Layanan Anak	10
c. Jenis Layanan Anak di Perpustakaan Umum.....	10
3. Literasi.....	12
a. Pengertian Literasi	12
b. Jenis-Jenis Literasi	13
4. Video	15
5. Video Animasi	16
6. Tahap Pembuatan Video Animasi.....	18
7. Pakaian Adat	19
F. Metode Penulisan	20
1. Jenis Penulisan	20

2. Objek Kajian	21
3. Pengumpulan Data	21
4. Tahapan Kerja Pembuatan Video Animasi	22
BAB II PEMBAHASAN	23
A. Proses Pembuatan Video Animasi Pakaian Adat Nusantara.....	23
1. Pra-Produksi.....	24
a. Pencarian dan Penemuan Ide	24
b. Analisis Kebutuhan Sasaran	24
c. Pembuatan Rancangan	28
2. Tahap Perencanaan Produksi	29
a. Proses Pembuatan Karakter.....	29
b. Pembuatan Background	30
c. Proses Animasi.....	31
3. Tahap Pasca Produksi	32
a. Perekaman Suara.....	32
b. Editing.....	32
B. Pemanfaatan Video Animasi Pakaian Adat Nusantara sebagai Media.....	
Literasi Anak.....	33
C. Uji Coba Produk pada Pustakawan Layanan Anak Dinas Kearsipan	
dan Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Barat	33
BAB III PENUTUP	37
A. Kesimpulan	37
B. Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Kerja	22
Gambar 2. Wawancara Bersama Pustakawan	26
Gambar 3. Wawancara Bersama Pemustaka Anak	27
Gambar 4. Pembuatan Sketsa.....	29
Gambar 5. Pemberian Warna Pada Sketsa	30
Gambar 6. Pembuatan Karakter	30
Gambar 7. Tampilan Pemberian Background.....	31
Gambar 8. Proses Animasi.....	31
Gambar 9. Proses Pengeditan Video Animasi	32
Gambar 10. Uji Coba Produk Pada Pustakawan	34
Gambar 11. Uji Coba Produk Pada Siswa TK	35
Gambar 12. Uji Coba Produk Pada Siswa SD	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Format Wawancara	41
Lampiran 2. Hasil Wawancara Informan Pustakawan	42
Lampiran 3. Format Wawancara	43
Lampiran 4. Hasil Wawancara Informan 1 Pengunjung Layanan Anak	44
Lampiran 5. Hasil Wawancara Informan 2 Pengunjung Layanan Anak	45
Lampiran 6. Hasil Wawancara Informan 3 Pengunjung Layanan Anak	46
Lampiran 7. Format Hasil Uji Coba Produk	47
Lampiran 8. Hasil 1 Uji Coba Produk	48
Lampiran 9. Hasil 2 Uji Coba Produk	49
Lampiran 10. Hasil 3 Uji Coba Produk	50
Lampiran 11. Hasil 4 Uji Coba Produk.....	51
Lampiran 12. Hasil 5 Uji Coba Produk.....	52

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah salah satu negara multikultural terbesar di dunia yang terdiri dari kurang lebih 17.000 pulau besar dan kecil dengan jumlah penduduk lebih dari 250 juta jiwa, 300 macam suku serta etnis, ras dan keyakinan beragama yang berbeda. Multikultural dapat diartikan sebagai keberagaman terhadap suatu kebudayaan dengan kebudayaan lain. Menurut Lawrence Blum (2006:174) multikultural mencakup suatu pemahaman, penghargaan serta nilai atas budaya seseorang, serta suatu penghormatan dan keingintahuan tentang budaya dan etnis orang lain. Menurut Choi (2010:115) mengartikan multikulturalisme sebagai kepercayaan yang menyatakan bahwa kelompok-kelompok etnik atau budaya dapat hidup berdampingan secara damai yang ditandai oleh kesediaan untuk menghormati budaya lain.

Kebudayaan di Indonesia memiliki pengembangan dan pertumbuhan budaya yang berbeda-beda karena memiliki 5 pulau besar yang terbentang dari ujung barat Pulau Sumatera hingga ujung timur Pulau Papua. Kebudayaan di tiap daerah selaras dengan kebiasaan dan tingkah laku masyarakat di wilayah tersebut. Budaya merupakan suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, seni, ras, hukum, adat-istiadat, dan kebiasaan lainnya yang dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Budaya di tiap daerah dibedakan menjadi beberapa kebudayaan seperti tingkah laku, acara adat, rumah adat, makanan, dan lain-lain. Salah satu budaya yang mudah terlihat secara fisik adalah pakaian adat, karena pakaian merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia selain rumah dan makanan

yang berguna untuk menutupi dan melindungi tubuh. Pakaian adat merupakan warisan turun temurun berbentuk pakaian yang menjadi penanda atau simbol suatu daerah yang biasanya dikaitkan dengan wilayah geografis masyarakat setempat. Masing-masing wilayah memiliki makna yang berbeda dari pakaian adat. Makna tersebut diambil dari kebiasaan dan kebudayaan di setiap daerah dari masyarakat terdahulu yang diwariskan secara turun-temurun. Agar makna dari pakaian adat tetap diketahui oleh generasi sekarang khususnya pada anak-anak dibutuhkan media informasi sebagai pembelajaran.

Media pembelajaran yang dibutuhkan harus sesuai dengan kondisi dan situasi pada zaman sekarang. Hal ini dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap ketertarikan anak pada informasi yang diberikan. Sehingga minat anak terhadap literasi jauh akan lebih meningkat karena adanya rasa ingin tahu yang besar terhadap media yang akan ditampilkan. Salah satu media yang dapat menarik perhatian anak di zaman sekarang adalah video animasi.

Video animasi adalah media yang menggabungkan aspek audio dan visual dalam bentuk animasi yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Media ini dapat dijadikan sebagai bahan edukasi di layanan anak pada suatu perpustakaan, khususnya Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Barat. Layanan anak merupakan salah satu program perpustakaan untuk meningkatkan minat literasi anak sedini mungkin. Layanan anak adalah suatu layanan yang diperuntukkan untuk anak-anak yang diberi ruang khusus bagi anak dalam memenuhi kebutuhan informasi dan pengembangan rasa ingin tahu anak. Salah satu informasi yang ada

di layanan anak berupa koleksi tentang budaya-budaya yang ada di Indonesia. Koleksi kebudayaan tersebut merupakan bentuk komitmen dari Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat untuk meningkatkan literasi budaya dengan cara pengenalan ragam budaya sejak dini. Literasi budaya adalah kemampuan seseorang dalam memahami makna dari aktivitas kebudayaan yang ada disekitarnya. Menurut Nudiati (2020:36) literasi budaya merupakan pengetahuan dan kecakapan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia, pengimplementasian literasi budaya dapat dilakukan melalui fisik maupun digital.

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Barat merupakan perpustakaan umum yang memberikan layanan kepada semua lapisan masyarakat, tak terkecuali pada anak-anak. Layanan anak pada Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Barat mempunyai program-program edukatif seperti lomba mewarnai, membaca puisi, dan lomba bercerita sesuai dengan tingkat kecerdasan dan usianya. Adanya pojok kreativitas serta permainan edukatif merupakan layanan yang sangat penting sekaligus berguna untuk mengembangkan kreativitas anak, khususnya untuk anak usia dini.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan kepala bidang Dinas kearsipan dan perpustakaan daerah provinsi sumatera barat dan kepala bidang layanan yang dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2023, video animasi belum ada pada layanan anak. Hal ini dikarenakan belum begitu banyak media edukasi pembelajaran yang ada di layanan anak Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah

Provinsi Sumatera Barat selain hanya bahan bacaan. Oleh karena itu, daya tarik pengunjung tidak begitu bagus apalagi untuk pemustaka anak-anak.

Untuk itu menjadi penting melakukan pembuatan media pembelajaran edukatif anak dalam bentuk video animasi. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka judul makalah Tugas Akhir ini adalah Pembuatan Video Animasi Pakaian Adat Nusantara Sebagai Media Literasi Budaya pada Anak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah yaitu: 1) bagaimana tahapan pembuatan *video animasi* pakaian adat nusantara sebagai media literasi budaya pada anak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat?; 2) bagaimana pemanfaatan *video animasi* pakaian adat nusantara sebagai media literasi budaya pada anak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat?; 3) bagaimana uji coba produk pada pustakawan layanan anak Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat?

C. Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan makalah ini adalah untuk mendeskripsikan: (1) tahapan pembuatan *video animasi* pakaian adat nusantara sebagai media literasi budaya pada anak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat; (2) pemanfaatan *video animasi* pakaian adat nusantara sebagai media literasi budaya pada anak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat;

(3) uji coba produk pada pustakawan layanan anak Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat.

D. Manfaat Penulisan

Manfaat yang diharapkan dari penulisan makalah ini adalah: (1) Bagi penulis sebagai tugas akhir dalam perkuliahan dan mempunyai manfaat diantaranya menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam meningkatkan kreatifitas untuk menghasilkan suatu karya atau produk yang baik dan menarik; (2) Bagi Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat diharapkan dapat membantu menambah inovasi koleksi pustaka ramah anak yang kreatif; (3) Bagi pembaca agar dapat menambah pengetahuan mengenai *pakaian adat nusantara* yang terdapat di Indonesia dan dapat menjadi sumber informasi yang dapat memenuhi kebutuhan informasi pembaca.

E. Tinjauan Pustaka

1. Perpustakaan Umum

a. Pengertian Perpustakaan Umum

Kata “perpustakaan” dalam bahasa Indonesia yaitu “pustaka”, yang berarti kitab atau 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.

Perpustakaan umum adalah perpustakaan yang diperuntukan bagi masyarakat luas sebagai sarana pembelajaran sepanjang hayat tanpa membedakan umur, jenis kelamin, suku, ras, agama, dan status sosial ekonomi. Hal tersebut

sesuai dengan pendapat Hartono (2016:10) yang mengemukakan bahwa perpustakaan umum adalah perpustakaan yang diselenggarakan dengan maksud untuk melayani masyarakat mulai dari anak-anak sampai dewasa tanpa perbedaan status sosial.

Menurut pendapat Darmanto (2018:14) perpustakaan umum adalah perpustakaan yang melayani perpustakaan umum dan didanai oleh masyarakat. Perpustakaan umum berperan dalam memberikan informasi kepada masyarakat serta berperan dalam memberikan informasi kepada masyarakat serta berperan dalam membangun fondasi pendidikan yang menjadi permasalahan negara Indonesia saat ini. Menurut Jailani (2019:7) perpustakaan merupakan tempat untuk mengakses informasi dari berbagai sumber dengan format apapun baik yang tersimpan dalam gedung perpustakaan maupun tidak sehingga dapat dijadikan sebagai sumber ilmu pengetahuan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan perpustakaan umum merupakan pusat informasi yang diperuntukkan bagi masyarakat luas sebagai sarana pembelajaran dengan tujuan agar semua jenis pengetahuan dan informasi mudah diakses, untuk melayani kebutuhan akan informasi dan bahan bacaan. Perpustakaan umum dapat diselenggarakan oleh pemerintah atau perorangan serta dapat diselenggarakan untuk melayani masyarakat mulai dari anak-anak sampai dewasa tanpa perbedaan status sosial.

b. Tugas dan Fungsi Perpustakaan Umum

Tugas utama perpustakaan umum adalah berperan aktif melaksanakan tugas dan fungsi pemerintahan daerah dan masyarakat menurut Sumardjo Duharno

(2016:28) dengan cara : a) menyediakan, menyiapkan, mengolah dan memelihara koleksi bahan pustaka siap pakai, serta sarana informasi lainnya yang sesuai dengan keperluan pemerintah daerah dan warga masyarakatnya. b) mendayagunakan koleksi, berupa penyediaan sistem layanan, penyiapan tenaga manusia, penyediaan sarana dan prasarana serta mempromosikan koleksi dan jasa kepada masyarakat. c) melaksanakan layanan kepada masyarakat pemakainya. d) bekerjasama dengan perpustakaan lain dalam rangka pemanfaatan koleksi untuk kepentingan perpustakaan.

Menurut Sulistyio Basuki (2017:23) Perpustakaan umum memiliki beberapa fungsi sebagai berikut : a) fungsi pendidikan, mengembangkan dan menunjang pendidikan di luar sekolah, universitas, dan sebagai pusat kebutuhan penelitian; b) pusat informasi, menyediakan informasi yang dibutuhkan masyarakat; c) preservasi kebudayaan, menyediakan dan menyimpan tulisan tentang kebudayaan masa lampau, kini, dan sebagai pengembangan kebudayaan dimasa mendatang; d) fungsi rekreasi, bahan bacaan yang bersifat hiburan perpustakaan umum dapat digunakan untuk mengisi waktu luang.

c. Jenis Layanan di Perpustakaan Umum

1. Layanan Pendidikan

Perpustakaan Umum menyediakan koleksi dan informasi diperlukan oleh masyarakat dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilannya, sehingga kemampuan dan keterampilannya itu dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan kesejahteraan sosial. Perpustakaan Umum berfungsi sebagai sarana pendidikan informal yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

2. Layanan Informasi

Perpustakaan Umum merupakan pusat informasi bagi masyarakat. Melalui Perpustakaan Umum masyarakat akan mendapat layanan informasi dengan mudah, murah, dan cepat, terutama hal-hal yang terkait erat dengan aktivitas masyarakat.

3. Layanan Rekreatif

Perpustakaan Umum memberikan layanan yang memungkinkan pengguna perpustakaan menggunakan waktu luangnya untuk berekreasi, baik melalui bahan pustaka tertulis, terekam, atau bahan pustaka multi media. Perpustakaan Umum berfungsi sebagai sarana hiburan bagi masyarakat melalui berbagai kegiatan, misalnya acara pemutaran film.

4. Layanan Edukatif

Layanan edukatif merupakan suatu layanan yang bersifat mendidik. Perpustakaan Umum juga dapat menjadi sarana dalam hal edukasi bagi para pemustakanya.

2. Layanan Anak

a. Pengertian Layanan Anak

Layanan anak yang baru saja direalisasikan pada tahun 2013 dapat dikatakan menjadi salah satu pengembangan visi dan misi perpustakaan sebagai penyedia informasi dan teknologi. Layanan anak telah menjadi sebuah sektor tersendiri yang diperhatikan dalam asosiasi perpustakaan internasional, yaitu *internasional federation of library asociation (IFLA)* dalam *libraries for children and young adult section*. IFLA mengeluarkan sebuah pedoman yang menyatakan bahwa perpustakaan yang dikhususkan untuk anak merupakan suatu hal yang

sangat penting keberadaannya untuk kebutuhan informasi dan pengembangan diri anak sebagai langkah awal lanjutan pembelajaran mereka. Menurut Darmono (2017:134) layanan perpustakaan adalah menawarkan semua bentuk koleksi yang dimiliki perpustakaan kepada pemakai yang datang ke perpustakaan dan meminta informasi yang dibutuhkannya.

Layanan anak dapat diadakan di perpustakaan umum karena pada dasarnya perpustakaan umum melayani semua lapisan masyarakat. Menurut Anwar (2017:175) mengungkapkan tujuan utama dari layanan anak yaitu : a) menyediakan koleksi berbagai bentuk bahan pustaka, serta penyajian menarik perhatian anak dan mudah digunakan; b) memberikan bimbingan kepada anak-anak dalam memilih buku dan bahan pustaka lainnya yang sesuai dengan usia anak; c) membina, mengembangkan, memelihara, kesenangan membaca dan mendidik anak belajar mandiri; d) mempergunakan sumber yang ada di perpustakaan untuk menjang belajar seumur hidup; e) membantu anak untuk mengembangkan kecakapannya dan menambah pengetahuan sosialnya; f) sebagai suatu kegiatan sosial dalam masyarakat untuk menyejahterakan masyarakatnya.

Menurut Crenata (2018:16) layanan anak adalah suatu layanan yang diselenggarakan oleh perpustakaan umum yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca anak dengan menyediakan bahan bacaan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Kebiasaan membaca terhadap anak ini harus dipelihara oleh perpustakaan dengan cara menyediakan bahan bacaan yang sesuai dengan kebutuhan pemustaka.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa layanan anak adalah layanan yang diperuntuhkan untuk anak-anak dengan memberikan ruang khusus

bagi anak dalam memenuhi kebutuhan informasi dan mengembangkan rasa keingintahuan pada anak.

b. Tujuan Layanan Anak

Menurut Yusuf (2016:17) tujuan utama dari layanan anak-anak yaitu : a) menyediakan koleksi berbagai bentuk bahan pustaka, serta penyajian menarik perhatian anak dan mudah digunakan. b) memberikan bimbingan kepada anak-anak dalam memilih buku dan bahan pustaka lainnya yang sesuai dengan usianya. c) membina, mengembangkan, dan memelihara kesenangan membaca dan mendidik anak belajar mandiri. d) mempergunakan sumber yang ada di perpustakaan untuk menunjang seumur hidup. e) membantu anak untuk mengembangkan kecakapannya dan menambah pengetahuan sosialnya. f) berfungsi sebagai suatu kegiatan sosial dalam masyarakat untuk menyejahterakan anak-anak.

Menyediakan koleksi dan memberikan layanan yang baik dan sesuai kebutuhan anak, akan membuat anak-anak betah berada pada ruangan anak untuk membaca dan tujuan ruangan baca dalam menumbuhkan minat baca terhadap anak akan mudah tercapai secara sendirinya.

c. Jenis Layanan Anak di Perpustakaan Umum

1) Layanan membaca

Minat baca anak merupakan salah satu tujuan dari layanan anak di perpustakaan umum, layanan membaca merupakan sarana untuk anak dalam meningkatkan minat baca serta mendidik anak untuk giat membaca.

2) Bimbingan membaca

Layanan ini diberikan untuk anak-anak yang membutuhkan bacaan khusus namun sulit menemukannya. Pustakawan harus dapat membimbing anak-anak dalam mencari bahan bacaan di perpustakaan umum.

3) Layanan rujukan anak

Bahan rujukan anak mencakup ensiklopedi, kamus, majalah, dan atlas. Pada layanan ini pustakawan dituntut untuk melayani anak-anak dengan ramah serta menunjukkan sikap persahabatan yang baik sehingga membuat anak-anak nyaman dan tertarik untuk berkunjung lagi ke perpustakaan.

a. Mendongeng (*storytelling*)

Layanan mendongeng adalah layanan yang paling diminati oleh anak-anak. Layanan ini memperkenalkan buku yang sesuai dengan pikiran anak-anak dengan cara mendongeng, pustakawan dapat mendongeng dengan cara menggunakan buku ataupun sesuai dengan cerita ataupun mimik wajah serta gerakan yang perlu dilakukan dalam mendongeng.

b. Layanan digital dan audiovisual

Layanan ini adalah salah satu layanan perpustakaan khusus untuk bahan audiovisual. Layanan ini meliputi peminjaman dan pemutaran film, slide, dan video. Untuk prngunjung anak-anak film yang diputar adalah film dokumenter tentang pengetahuan flora dan fauna, alam sekitar, serta film yang dapat membangun karakter anak dan hal-hal yang dapat meningkatkan imajinasi anak.

3. Literasi

a. Pengertian Literasi

Literasi adalah suatu kemampuan seseorang dalam menggunakan keterampilan dan potensi dalam mengelola dan memahami informasi saat melakukan aktivitas membaca, menulis, berhitung, serta memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Literasi merupakan hal yang sangat penting karena akan mencerminkan maju atau tidaknya sebuah keberadaan baru dalam setiap negara.

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. Menurut Abidin (2017:12) literasi diartikan sebagai keterampilan dalam memanfaatkan gambar dan bahasa dalam bentuk yang beragam untuk menulis, membaca, berbicara, mendengarkan berfikir kritis dan menyajikan.

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

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa literasi merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh seseorang, kemampuan ini dapat dilihat dari cara seseorang dalam memahami bacaan dan tulisan. Kemampuan literasi ini harus

diajarkan dan diasah sejak usia dini agar dapat memberikan manfaat yang signifikan kedepannya.

b. Jenis-Jenis Literasi

Menurut Ibnu Adji Setyawan (2018:1) istilah literasi sudah mulai digunakan dalam skala yang lebih luas tetapi tetap merujuk pada kemampuan atau kompetensi dasar literasi yakni kemampuan membaca serta menulis. Intinya, hal yang paling penting dari istilah literasi adalah bebas buta aksara supaya bisa memahami semua konsep secara fungsional, sedangkan cara untuk mendapatkan kemampuan literasi adalah dengan melalui pendidikan. Sejauh ini, terdapat 9 macam literasi, antara lain a) literasi kesehatan; b) literasi finansial; c) literasi digital; d) literasi data; e) literasi kritis; f) literasi visual; g) literasi teknologi; h) literasi statistik; i) literasi informasi.

Menurut Waskim dalam Nuryana (2018:10-11) mengenai jenis-jenis literasi sebagai berikut : a) literasi dasar, bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung. b) literasi perpustakaan, merupakan alat untuk mengoptimalkan literasi yang ada. Maksudnya, pemahaman tentang keberadaan perpustakaan sebagai salah satu akses mendapatkan informasi. c) literasi media, kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya. d) literasi teknologi, yaitu kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti perangkat keras (*hardward*), perangkat lunak (*software*), serta etika dalam memanfaatkan teknologi. e) literasi visual, adalah pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang

mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audiovisual secara kritis dan bermartabat. Menurut Mufsiroh dan Listyorini dalam Indriyani (2019:111) mengemukakan “literasi mencakup berbagai jenis keterampilan seperti membaca, menulis, memproses informasi, ide, dan pendapat, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah”.

Menurut Nudiati (2020:36) enam literasi tersebut adalah : 1) literasi baca tulis, merupakan kecakapan untuk memahami isi teks tertulis, baik yang tersirat maupun yang tersurat, untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi diri. 2) literasi numerasi, adalah kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks dalam kehidupan sehari-hari. 3) literasi sains, merupakan kecakapan untuk memahami fenomena alam dan sosial disekitar kita serta mengambil keputusan yang tepat secara ilmiah. 4) literasi digital, adalah kecakapan menggunakan media digital dengan beretika dan bertanggung jawab untuk memperoleh informasi dan berkomunikasi. 5) literasi finansial, yaitu kecakapan untuk mengaplikasikan pemahaman tentang konsep, risiko, keterampilan, dan motivasi dalam konteks finansial. 6) literasi budaya dan kewargaan, merupakan kecakapan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa serta memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa literasi dapat menambah ilmu pengetahuan seseorang yang bermanfaat bagi dirinya sendiri. Literasi dapat mengasah cara berpikir seseorang menjadi lebih kritis dan kreatif

serta membantu orang tersebut untuk memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari.

4. Video

Video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai dan merupakan media publikasi yang paling informatif dan komunikatif karena video merupakan media publikasi yang dapat menyampaikan pesan dalam bentuk materi audio-visual lebih dari media publikasi lainnya.

Menurut Daryanto (2017:88) video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga. Selain itu, video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Menurut Arief S. Sadirman (2018:74) video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Video juga merupakan alat yang dapat mengemukakan proses, menyajikan informasi, mengajarkan keterampilan, memprovokasi sikap, menyingkat atau memperlambat waktu, dan menyatakan konsep-konsep yang rumit.

Menurut Munaidi (2019:127) dalam pemilihan media video ada beberapa karakteristik yang perlu dipahami, diantaranya adalah : a) Mengatasi keterbatasan

jarak dan waktu. b) Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan. c) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat. d) Mengembangkan imajinasi peserta didik. e) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambar yang lebih realistik. f) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan siswa. g) Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa video adalah media elektronik yang berguna untuk merekam, menyalin, memutar ulang, menyiarkan, dan memperlihatkan media visual bergerak.

5. Video Animasi

Video animasi merupakan media yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Video animasi terbagi menjadi beberapa dimensi dimulai dari video animasi satu dimensi hingga empat dimensi. Menurut Laily Rahmayanti (2016:431) media video animasi adalah media audio-visual yang menggabungkan gambar animasi bergerak dan diikuti suara dengan karakter animasi.

Menurut Dina Utami (2017:8) video animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memberikan stimulus yang lebih besar dibandingkan membaca buku teks karena pesan berbentuk audio visual dan gerakan pada video animasi ini memberikan kesan impresif bagi penontonnya.

Menurut Husni (2021:17) 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.

Video mempunyai kelebihan dan kekurangan, diantaranya kelebihan video, video dapat dipakai dalam jangka waktu yang panjang dan kapan pun jika materi yang terdapat dalam video masih relevan dengan materi yang ada, video merupakan media pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Johari (2015:17) kekurangan video diantaranya, memerlukan waktu yang panjang dalam proses pembuatannya, video hanya dapat dipergunakan dengan bantuan komputer dan memerlukan bantuan proyektor ataupun speaker saat digunakan dalam proses media pembelajaran berbasis video.

Adapun menurut Munir (2015:23) kelebihan video antara lain menjelaskan suatu keadaan nyata dari suatu proses, fenomena, atau kejadian sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar. Kekurangan video antara lain tidak detail dalam penjelasan materi sehingga untuk pemahaman video yang

ditampilkan itu sendiri tidak semua audien faham dan mengerti maksud dari video yang ditampilkan.

6. Tahap Pembuatan Video Animasi

Tahapan dalam pembuatan video animasi menurut Raimukti (2016) adalah;

a) pra produksi, tahap ini merupakan tahapan awal dalam pembuatan video animasi, tahap ini mencakup pencarian dan penemuan ide yang dilakukan dengan cara mengamati langsung tentang kekurangan pada layanan anak tersebut dan dengan adanya permasalahan membuat kita mengetahui solusi apa yang harus dilakukan. Selanjutnya analisis kebutuhan sasaran merupakan proses dalam mencari tahu keinginan dan harapan dari target pemustaka anak-anak dan pustakawan layanan anak terhadap produk yang akan disajikan. Terakhir yaitu pembuatan rancangan yang merupakan proses persiapan konsep yang sesuai dengan kebutuhan informasi target sasaran, bentuk rancangan meliputi kesiapan materi yang akan dibuat oleh penulis;

b) perencanaan produksi, tahap ini merupakan tahap dalam merencanakan semua kebutuhan yang diperlukan saat produksi video animasi seperti proses pembuatan karakter yang dimulai dari pembuatan sketsa, pemberian warna pada sketsa, dan hasil akhir dari karakter yang telah dibuat, selanjutnya pembuatan background dilakukan untuk pemberian latar belakang berupa lokasi dimana animasi itu berada, terakhir proses animasi yang merupakan pembuatan animasi yang dilakukan dengan teknik frame by frame;

c) pasca produksi, tahap ini merupakan tahap dimana animasi diengkapi dengan suara yang telah direkam terlebih dahulu untuk menjadi pengisi suara yang menyampaikan informasi pada

video yang ditayangkan dan melakukan editing dengan menyatukan hasil animasi dengan backsound dan rekaman suara.

Menurut Arief Sudirman (2017:14) ada empat unsur penting yang harus diperhatikan dalam merancang pembuatan video animasi yaitu : a) menentukan *define*, yang merupakan tahap pendefinisian terhadap objek video yang akan dipilih; b) *design*, ini merupakan tahap pengembangan media video animasi yang akan dikembangkan; c) *develop*, pada tahap pengembangan ini produk awal yang sudah jadi akan divalidasi kembali; d) *disseminate*, pengemasan produk dalam bentuk compact disk.

Menurut Sudjana dan Rivai (2018:9) ada 3 tahapan dalam proses pembuatan video animasi, yaitu : a) tahap pra produksi yang dilakukan dengan cara observasi lapangan. b) tahap produksi, setelah pembuatan silabus untuk tahap produksi telah tuntas, selanjutnya penulis mencurahkan semua ide dan gagasan agar pembuatan video animasi sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya. c) tahap pasca produksi, tahap ini merupakan implementasi hasil dimana nanti seluruh hasil video animasi akan di unggah dan dipertontonkan publik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas yang sesuai dengan aktivitas penulis dalam pengumpulan data hingga tahap pembuatan video animasi adalah rujukan dari tahapan pembuatan berdasarkan pendapat Raimukti (2016).

7. Pakaian Adat

Menurut pendapat Yunanto (2015:3) pakaian adat merupakan simbol kebudayaan suatu daerah. Dalam upaya pembinaan kebudayaan, secara implisit terkandung pengertian tentang pelestarian, khususnya menyangkut nilai-nilai luhur

budaya bangsa. Pembinaan kebudayaan pada umumnya dilaksanakan melalui pendidikan. Kebudayaan akan mengalami perkembangan terkait dengan dinamika masyarakat pendukungnya yang mampu memanfaatkan bahan ajar muatan lokal.

Menurut Siandari (2013:16) pakaian adat tradisional adalah pakaian yang sudah dipakai secara turun temurun dan merupakan salah satu identitas yang dapat dibanggakan oleh sebagian besar pendukung kebudayaan. Pakaian adat tradisional juga dapat menyampaikan pesan-pesan mengenai nilai-nilai budaya yang pemahamannya dapat diketahui melalui berbagai simbol-simbol yang tercermin dalam aksesoris pakaian adat tradisional itu sendiri.

Menurut Mutia (2014:22) Pakaian adat adalah yang dipakai secara turun temurun, yang merupakan salah satu identitas diri dan menjadi kebanggaan bagi sebagian besar masyarakat pendukung kebudayaan. Masing-masing pakaian adat memiliki keunikan yang disebabkan oleh perbedaan kebiasaan yang terdapat didalam masyarakat daerah itu sendiri, busana yang dipakai dalam upacara perkawinan. Pakaian adat pengantin tradisional memiliki ciri khas tersendiri.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pakaian adat adalah warisan turun temurun berbentuk pakaian yang menjadi penanda atau simbol dari suatu daerah yang telah bertahan dalam jangka waktu yang panjang sebagai cerminan diri masyarakat di suatu daerah.

F. Metode Penulisan

1. Jenis Penulisan

Metode yang digunakan dalam penulisan makalah tugas akhir ini bersifat deskriptif yaitu ingin menggambarkan proses pembuatan video animasi pakaian

adat nusantara sebagai media literasi budaya pada anak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Barat. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara serta pengumpulan data dengan cara mempelajari berupa buku yang berjudul “Pakaian Adat Nusantara” dan buku “Ensiklopedia Negeriku : Pakaian Adat”, literatur yang diperoleh melalui google scholar, dan bahan kuliah yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam makalah ini. Observasi yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung ke Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Barat. Teknik wawancara pada dasarnya merupakan pelaksanaan yang sederhana sehingga banyak digunakan untuk mengumpulkan data yang mendalam dan komprehensif dengan cara bertanya langsung kepada sumber informasi (narasumber).

2. Objek Kajian

Objek kajian dalam penulisan makalah tugas akhir ini yaitu untuk memberikan pengetahuan dan informasi kepada anak-anak mengenai pakaian adat nusantara dan dikemas sebagai media pembelajaran dalam bentuk video animasi. Data-data yang diperoleh berasal dari hasil wawancara yang penulis lakukan kepada narasumber yang melibatkan petugas perpustakaan dan pengunjung anak-anak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Barat, pada tanggal 10 September 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 layanan anak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Barat

dan juga dengan 5 orang anak dari pengunjung layanan anak di 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 Pakaian Adat Nusantara sebagai Media Literasi Budaya pada Anak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Barat.

Tahapan dalam pembuatan *video animasi* menurut Raimukti (2016) adalah sebagai berikut:



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: a) Pra Produksi, tahap ini merupakan tahapan awal dalam pembuatan video animasi, tahap ini mencakup analisis kebutuhan sasaran dan pembuatan rancangan; b) 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; c) Pasca Produksi, tahap ini merupakan tahap dimana animasi yang telah siap dibuat menggunakan aplikasi, mengisi suara pada animasi dengan cara *dubbing* dan melakukan editing dengan cara menyusun animasi yang telah dibuat menggunakan aplikasi *capcut*.