

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL LAYANAN PERPUSTAKAAN
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DI PERPUSTAKAAN
POLDA SUMBAR**

MAKALAH TUGAS AKHIR

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



**SHINTA SELVIA NINGSIH
NIM 2020/20026098**

**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 : Perancangan Komik Digital Layanan Perpustakaan sebagai
Media Informasi di Perpustakaan Poldasumbar

Nama : Shinta Selvia Ningsih

NIM : 20026098

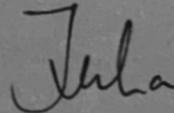
Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

Departemen : Ilmu Informasi dan Perpustakaan

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, November 2023

Disetujui Oleh Pembimbing



Jeihan Nabila, S.IIP., M.Hum.

NIP. 199110809 201903 2 019

Kepala Departemen



Dr. Marlina, S.IPI., MLIS

NIP. 198102102009122005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Shinta Selvia Ningsih

NIM : 20026098

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

**Perancangan Komik Digital Layanan Perpustakaan sebagai Media Informasi
di Perpustakaan Polda Sumbar**

Padang, November 2023

Tim Penguji

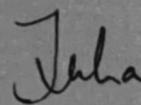
1. Jeihan Nabila, S.IIP., M.I.Kom.

2. Dr. Yona Primadesi, S.Sos., M.Hum.

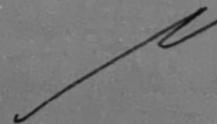
3. Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum.

Tanda Tangan

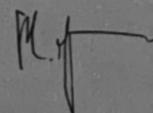
1.



2.



3.



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, dengan judul “Perancangan Komik Digital Layanan Perpustakaan sebagai Media Informasi di Perpustakaan Polda Sumbar” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan tinggi lainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari dosen pembimbing;
3. Di dalam karya 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;
4. Persyaratan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa cabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, November 2023
Saya yang menyatakan,



Shinta Selvia Ningsih
NIM 20026098

ABSTRAK

Shinta Selvia Ningsih, 2023. “Perancangan Komik Digital Layanan Perpustakaan sebagai Media Informasi di Perpustakaan Polda Sumbar”. *Makalah*. Program Studi Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan, Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Perpustakaan Polda Sumbar belum banyak diketahui keberadaannya oleh Polri dan PNS Polda Sumbar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penyampaian informasi mengenai keberadaan Perpustakaan Polda Sumbar sehingga jumlah pengunjung perpustakaan terbilang sedikit pertahunnya dan koleksi yang tersedia kurang dimanfaatkan oleh pemustaka. Oleh karena itu, tujuan dari penulisan makalah tugas akhir ini adalah mendeskripsikan perancangan komik digital layanan perpustakaan sebagai media informasi di Perpustakaan Polda Sumbar.

Hasil dari Perancangan Komik Digital Layanan Perpustakaan sebagai Media Informasi di Perpustakaan Polda Sumbar berpedomankan pada *design thinking* yaitu : *Pertama, empathize* merupakan tahap pertama untuk mendapatkan pemahaman dari masalah yang ingin diselesaikan dengan cara pengumpulan data. Pengumpulan data yang dilakukan dalam tahap ini melalui observasi, wawancara, dan literatur. *Kedua, Define* merupakan tahap menganalisis data yang diperoleh dari tahap *Empathize* kemudian menemukan masalah intinya. Tahap perancangan ini menggunakan 5W1H. *ketiga, Ideate* menghasilkan ide yang terjadi dalam tahap ini, semua ide berupa tema, judul, latar tempat, latar waktu, gaya penataan layout, amanat. *Keempat, Prototyppe* merupakan tahap lanjut dari ideate. Dimana perancangan akan mulai memproduksi dengan mengerjakan sketsa, line art, pewarnaan, hingga *finishing* komik dengan aplikasi *photoshop*. *Kelima*, evaluasi produk dilakukan pengujian validasi dan uji coba produk kepada validator dan responden terdiri dari personil Polri dan PNS Polda Sumbar. Pada tahap perancangan komik digital ini diunggah melalui media sosial instagram Perpustakaan Polda Sumbar dan website anyflip menggunakan link dan barcode.

Dapat disimpulkan bahwa perancangan komik digital layanan perpustakaan sebagai media informasi di Perpustakaan Polda Sumbar bernilai dengan keterangan “sangat layak” untuk digunakan sebagai alat informasi dan promosi di Perpustakaan Polda Sumbar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah ini dengan judul “Perancangan Komik Digital Layanan Perpustakaan sebagai Media Informasi di Perpustakaan Polda Sumbar”. 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.

Dalam Penulisan makalah ini, penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu (1) Jeihan Nabila, SIIP., M.I.Kom. selaku dosen pembimbing makalah tugas akhir; (2) Dr. Yona Primadesi., S.Sos., M.Hum. selaku dosen penguji makalah tugas akhir; (3) Malta Nelisa., S.Sos., M.Hum. selaku dosen penguji makalah tugas akhir dan Koordinator Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan; (4) Tri Dewi Yulianti, S.E. selaku Kaur Pustaka di Perpustakaan Polda Sumbar yang telah memberikan informasi dalam melengkapi data yang diperlukan dalam penulisan makalah tugas akhir; (5) Dr. Marlina, S.IPI., MLIS. selaku Kepala Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan;

Penulis menyadari dalam penulisan makalah tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan mengingat keterbatasan pengalaman. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat memotivasi dari pembaca. Semoga makalah ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Padang, November 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	I
KATA PENGANTAR.....	II
DAFTAR ISI.....	IV
DAFTAR GAMBAR	V
DAFTAR TABEL.....	VI
DAFTAR LAMPIRAN.....	VII
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penulisan.....	5
D. Manfaat Penulisan.....	5
E. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Perpustakaan.....	6
2. Komik.....	11
3. Media.....	15
4. Informasi.....	15
F. Metode Penulisan.....	17
1. Jenis Penulisan.....	17
2. Objek Kajian.....	17
3. Pengumpulan Data.....	17
4. Tahapan Kerja.....	18
BAB II PEMBAHASAN	
A. Layanan Perpustakaan Polda Sumbar.....	21
B. Perancangan Komik Digital Layanan Perpustakaan sebagai Media Informasi di Perpustakaan Polda Sumbar.....	22
1. <i>Empathize</i> (Empati).....	23
2. <i>Define</i> (Analisis Data).....	24
3. <i>Ideate</i> (Ide Visual dan Verbal).....	26
4. <i>Prototype</i> (Desain).....	29
5. Evaluasi Produk	38
BAB III PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Kerja Perancangan Komik.....	19
Gambar 2. Tampilan Perpustakaan Polda Sumbar.....	23
Gambar 3. Tokoh Pustakawan.....	32
Gambar 4. Tokoh Mbak Mutia.....	33
Gambar 5. Tokoh Pak Taufan.....	33
Gambar 6. Story Board.....	34
Gambar 7. Panel Komik.....	35
Gambar 8. Balon Kata dan Font.....	35
Gambar 9. Cover Komik.....	36
Gambar 10. Prolog Komik.....	37
Gambar 11. Isi Komik.....	37
Gambar 12. Halaman Penutup.....	38
Gambar 13. Perbaikan Perbandingan Pada Tampilan Halaman Komik.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sinopsis Cerita.....	28
Tabel 2. Kriteria Penilaian Uji Coba Produk.....	40
Tabel 3. Nama Responden Uji Coba Produk.....	41
Tabel 4. Hasil Uji Coba Produk.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Link dan Barcode Produk.....	52
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	54
Lampiran 3. Format Wawancara.....	55
Lampiran 4. Hasil Wawancara.....	56
Lampiran 5. Hasil Validasi.....	58
Lampiran 6. Hasil Uji Coba.....	64
Lampiran 7. Dokumentasi Wawancara.....	74
Lampiran 8. Dokumentasi Uji Coba Produk.....	74
Lampiran 9. Format Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir.....	76

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perpustakaan Polda Sumbar dapat dikategorikan sebagai perpustakaan khusus. Menurut Saputro (2018) yang dimaksud perpustakaan khusus adalah perpustakaan yang didirikan untuk mendukung visi dan misi lembaga yang berfungsi sebagai pusat informasi terutama berhubungan dengan penelitian dan pengembangan lembaga, biasanya perpustakaan khusus berada dibawah badan institusi, lembaga ilmiah, organisasi bisnis, departemen, dan non departemen. Perpustakaan Polda Sumbar berkewajiban untuk memberikan pelayanan informasi dan pengetahuan kepada personil Polri dan Pegawai Polda Sumbar yang bertujuan untuk mendukung kelancaran dan keberhasilan dalam pencapaian visi dan misi dari Perpustakaan Polda Sumbar.

Perpustakaan Polda Sumbar sebagian koleksinya adalah buku-buku atau literatur tentang kepolisian dan koleksi umum. Koleksi yang disediakan berupa koleksi karya umum, peraturan perundang-undang, ilmu sosial, polri, sejarah, sastra, terbitan berseri, agama, dan skripsi dengan jumlah keseluruhan 5.777 koleksi. Perpustakaan Polda Sumbar menyediakan kebutuhan sumber-sumber referensi untuk seluruh Satuan Kerja (Satker) yang terdiri dari Itwasda, Ro Ops, Ro Rena, Ro SDM, Ro Sarpras, Bid Propam, Bid Humas, Bid Kum, Bid Tik, Spripim, Setum, Yanma, Dit Intelkam, Ditres Krimum, Ditres Krimus, Ditres Narkoba, Dir Bimas, Dit Sabhara, Dit Lantas, Dit Pamobvit, Dit Tahti, Sat Brimob, SPKT, SPN, Bid Keu, dan Bid Dokkes. Dari jumlah satker di Polda Sumbar maka perpustakaan berusaha membuat berbagai kegiatan penyampaian

informasi. Kegiatan ini bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada pemustaka tentang layanan yang ada di perpustakaan dan koleksi yang dimiliki Perpustakaan Poldasumbar. Sehingga mampu memuaskan para pemustaka untuk mendapatkan sumber-sumber informasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Perpustakaan Poldasumbar telah menerapkan 3 (tiga) layanan seperti layanan ruang baca Perpustakaan Poldasumbar yang telah menyediakan fasilitas ruang baca untuk memudahkan pemustaka dengan berbagai kegiatan misalnya membaca buku dan melakukan kegiatan lainnya, layanan referensi Perpustakaan Poldasumbar menyediakan referensi berupa katalog manual dan *e-book* yang dapat membantu pemustaka dalam memanfaatkan koleksi yang ada, untuk layanan referensi *e-book* dapat diakses melalui sosial media instagram, dan layanan sirkulasi Perpustakaan Poldasumbar berupa kegiatan memberikan bantuan kepada pemustaka seperti proses peminjaman dan pengembalian bahan pustaka. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pada hakikatnya layanan perpustakaan adalah pemberian segala informasi kepada pemustaka dan penyedia segala sarana penelusuran informasi yang tersedia di perpustakaan yang merujuk pada keberadaan sebuah informasi. Layanan perpustakaan menjadi unsur utama dalam kegiatan di perpustakaan. Oleh karena itu, perpustakaan harus mampu memberikan layanan menarik dan berkualitas tinggi yang membuat pemustaka merasa nyaman, tertarik dan ingin kembali ke perpustakaan. Layanan perpustakaan juga memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan suatu perpustakaan. Kegiatan ini berinteraksi secara langsung dengan pemustaka sehingga pemustaka dapat menilai langsung bagaimana baik

buruknya perpustakaan berdasarkan kepuasan pemustaka atas layanan yang disajikan. Pentingnya, layanan perpustakaan bertujuan agar bahan pustaka yang disediakan perpustakaan dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh pemustaka.

Berdasarkan pengamatan selama Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Perpustakaan Polda Sumbar, perpustakaan masih menerapkan layanan perpustakaan secara manual dan informasi terkait layanan perpustakaan disampaikan secara lisan. Hal ini disebabkan, karena kurangnya dukungan berupa dana dari pimpinan untuk mengelola perpustakaan menjadi perpustakaan yang dapat diakses secara digital. Keterbatasan dana menyebabkan terhambatnya pengembangan dalam mengelola perpustakaan. Pengembangan tersebut berupa pengembangan kemampuan dan keterampilan pustakawan, fasilitas pendukung, layanan yang memudahkan dalam penemuan koleksi perpustakaan, penyimpanan koleksi di rak secara sistematis sesuai dengan kode klasifikasi perpustakaan, penyimpanan koleksi di rak secara sistematis sesuai dengan kode klasifikasi perpustakaan, dan keamanan koleksi.

Perpustakaan dikatakan berhasil jika pustakawan mampu mengelola perpustakaan menjadi lebih berkembang. Menurut Hidayati (2020) pustakawan pada dasarnya bertugas memberikan pelayanan kepada masyarakat dan juga memiliki tugas dan tanggung jawab kepada pemustaka. Dikarenakan, pustakawan Polda Sumbar kurang ahli dibidang ilmu perpustakaan dan juga kurangnya kreativitas pustakawan yang menyebabkan terhambatnya dalam pemberian informasi kepada pemustaka Polda Sumbar. Berdasarkan data dari buku pengunjung Perpustakaan Polda Sumbar dari bulan Januari tahun 2022 s.d.

Agustus 2023 berjumlah 48 pengunjung. Agar meningkatkan jumlah pengunjung di Perpustakaan Poldasumbar perlu adanya ide-ide kreatif dari pustakawan dalam memberikan informasi.

Seiring berkembangnya teknologi, penyampaian media informasi dapat menggunakan komik digital yang dibaca melalui internet dan *smartphone*. Media yang dapat dimanfaatkan dalam penyampaian informasi di Perpustakaan Poldasumbar dapat berupa komik digital. Dengan adanya komik digital dapat mempermudah pemustaka dalam mengetahui suatu informasi juga sebagai media informasi dan promosi di Perpustakaan Poldasumbar, agar meningkatkan pengunjung perpustakaan serta dapat memanfaatkan koleksi yang ada di Perpustakaan Poldasumbar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) komik adalah suatu cerita yang disajikan dengan gambar yang lucu sehingga mudah untuk di cerna oleh semua usia.

Pada saat penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) pemustaka menanyakan mengenai apa saja layanan yang ada di Perpustakaan Poldasumbar, koleksi apa saja yang disediakan, dan bagaimana prosedur dalam peminjaman dan pengembalian bahan pustaka di Perpustakaan Poldasumbar. Namun informasi yang diberikan oleh pustakawan tidak mempengaruhi peningkatan minat kunjungan masyarakat Poldasumbar. Maka dari itu, penulis mengusulkan kepada pustakawan untuk merancang penyampaian informasi terkait layanan perpustakaan menggunakan komik digital agar informasi mudah diakses melalui internet dan media sosial, karena 90% dari pengunjung perpustakaan menyukai informasi yang bersifat menarik dan kreatif. Sehingga komik digital menjadi salah

satu media informasi yang dapat digunakan untuk mencapai keberhasilan Perpustakaan Poldasumbar. Sebagaimana yang telah diuraikan di atas bahwa perpustakaan Poldasumbar mempunyai tujuan untuk meningkatkan pengunjung perpustakaan dan minat baca pemustaka untuk memanfaatkan koleksi yang ada di Perpustakaan Poldasumbar. Untuk itulah, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan Komik Digital Layanan Perpustakaan sebagai Media Informasi di Perpustakaan Poldasumbar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, maka terdapat rumusan masalah yaitu: (1) bagaimana perancangan komik digital layanan perpustakaan sebagai media informasi di Perpustakaan Poldasumbar? (2) bagaimana hasil uji coba dalam perancangan komik digital layanan perpustakaan sebagai media informasi di Perpustakaan Poldasumbar?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penulisan makalah tugas akhir ini yaitu: (1) mendeskripsikan perancangan komik digital layanan perpustakaan sebagai media informasi di Perpustakaan Poldasumbar. (2) mengetahui hasil uji coba dalam perancangan komik layanan Perpustakaan di Poldasumbar.

D. Manfaat Penulisan

1. Manfaat Teoritis

a. Dapat memberikan masukan khususnya dalam perancangan komik digital layanan perpustakaan sebagai media informasi di Perpustakaan Poldasumbar.

b. Dapat dimanfaatkan sebagai media informasi dalam memberikan layanan di Perpustakaan Polda Sumbar dalam bentuk komik digital.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Pustakawan, dapat membantu dalam mempromosikan layanan perpustakaan dalam bentuk komik digital di Perpustakaan Polda Sumbar.

b. Manfaat bagi Pembaca, dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam pembuatan makalah tugas akhir.

c. Manfaat bagi Penulis, makalah tugas akhir ini dapat memperluas pengetahuan penulis dan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar ahli madya.

E. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan masalah penelitian, maka tinjauan pustaka dalam penulisan makalah tugas akhir ini yaitu sebagai berikut: (1) perpustakaan, (2) komik, (3) media, (4) informasi.

1. Perpustakaan

a. Pengertian Perpustakaan

Perpustakaan adalah salah satu unit kerja berupa tempat untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola, dan mengatur koleksi bahan pustaka secara sistematis untuk digunakan oleh pemustaka. Menurut Supriyanto dan Muchsin dalam Fardiansyah (2014) menjelaskan perpustakaan adalah institusi yang menyediakan koleksi bahan pustaka tertulis, tercetak, dan terekan sebagai informasi yang diatur menurut sistem peraturan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta rekreasi intelektual bagi masyarakat.

Menurut Anwar (2019) perpustakaan adalah tempat pengumpulan pustaka atau kumpulan pustaka yang diatur dan disusun dengan sistem tertentu, sehingga sewaktu-waktu diperlukan dapat ditemukan dengan mudah dan cepat. Adapun menurut Wahyuni (2020) perpustakaan merupakan lembaga yang melayani kebutuhan informasi pemustaka dengan cara menyediakan sumber informasi maupun ilmu pengetahuan yang dibutuhkan oleh pemustaka.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa pengertian perpustakaan adalah suatu lembaga yang menyediakan sumber informasi dan pembelajaran yang telah diatur dan disusun sesuai dengan sistem tertentu.

b. Pengertian Perpustakaan Khusus

Perpustakaan khusus adalah perpustakaan yang menyediakan koleksi khusus sesuai dengan pada bidang instansi atau organisasi. Menurut Hartono (2016) merupakan perpustakaan yang cakupan koleksinya menekankan pada subjek/disiplin ilmu pengetahuan tertentu dan biasanya dimiliki oleh suatu organisasi, baik departemen, lembaga negara, lembaga penelitian di lingkungan instansi pemerintah dan swasta. Menurut Sutarno (2017) perpustakaan khusus adalah perpustakaan yang didirikan oleh lembaga instansi (pemerintahan swasta) yang berperan menyimpan, mengelola serta menyebarkan informasi guna memenuhi kebutuhan informasi masyarakat.

Menurut Saputro (2018) perpustakaan didirikan untuk mendukung visi dan misi lembaga yang berfungsi sebagai pusat informasi terutama berhubungan dengan penelitian dan pengembangan lembaga. Biasanya perpustakaan khusus

berada dibawah badan, institusi, lembaga ilmiah, organisasi bisnis, departemen atau nondepartemen.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan khusus adalah perpustakaan yang didirikan oleh lembaga instansi, yang koleksinya menekankan pada ilmu pengetahuan pada instansi tersebut. Perpustakaan khusus ini mendukung kelancaran, dan visi, misi agar tercapainya keberhasilan dari instansi tersebut.

c. Fungsi Perpustakaan Khusus

Fungsi dari perpustakaan khusus yaitu salah satunya sebagai tempat bagi para pemustaka untuk mendapatkan dan mengembangkan informasi sehingga visi dan misi dari suatu instansi atau organisasi dapat tercapai. Menurut Sulistyono-Basuki (2011) berfungsi untuk menunjang tujuan bahan induk yang membawahi perpustakaan terkait dan dikelola oleh pustakawan yang telah mempunyai kemampuan tersertifikat terkait pelatihan pengelolaan manajemen perpustakaan serta membawa misi memperoleh, mengorganisasikan, dan menyediakan akses informasi dan pengetahuan.

Menurut Hartono (2016) menjelaskan perpustakaan khusus berfungsi guna untuk mendukung memenuhi pihak terkait dilingkungan perpustakaan. Sedangkan menurut Ria (2017) menjelaskan fungsi perpustakaan khusus yaitu sebagai pusat dokumentasi dan penyedia rujukan penelitian yang dilakukan oleh lembaga induk untuk mendukung kelancaran tugas pokok lembaga.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi perpustakaan khusus adalah bertugas untuk memenuhi kebutuhan informasi pemustaka dari instansi, baik itu dalam pelayanan informasi dan pengelolaan bahan pustaka.

d. Pengertian Layanan Perpustakaan

Pada dasarnya layanan perpustakaan adalah penyediaan bentuk bahan pustaka yang dibutuhkan pemustaka agar dapat membantu dalam berbagai penelusuran informasi. Menurut Caini (2016) layanan perpustakaan adalah aktivitas perpustakaan dalam memberikan jasa layanan kepada pengguna perpustakaan. Selain itu, menurut Lasa HS (2017) layanan perpustakaan merupakan upaya pemberdayaan yang dapat berupa penyediaan jasa sirkulasi, baca di tempat, pelayanan rujukan, penelusuran literatur, penyajian informasi terbaru, penyajian informasi terseleksi, pelayanan audio visual, pelayanan terjemahan, pelayanan pinjam antar perpustakaan, dan pelayanan konsultasi. Adapun menurut Rahma (2018) menjelaskan layanan perpustakaan merupakan salah satu kegiatan yang pada pelaksanaan diperlukan ada sebuah perencanaan di dalamnya.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa layanan perpustakaan adalah kegiatan atau aktivitas perpustakaan dalam memberikan informasi dalam bentuk jasa kepada pengguna perpustakaan.

e. Jenis-jenis Layanan Perpustakaan

Terdapat beberapa jenis layanan perpustakaan menurut Standar Nasional Perpustakaan (2013) yaitu sebagai berikut:

1) Layanan Ruang Baca

Layanan ruang baca merupakan layanan penyedia tempat baca, hal ini perpustakaan menyediakan tempat untuk membaca bagi pengguna perpustakaan tidak ingin meminjam bahan pustaka, melainkan hanya memanfaatkannya di perpustakaan.

2) Layanan Sirkulasi

Tugas pokok bagian sirkulasi adalah melayani pengguna yang akan meminjam dan mengembalikan bahan pustaka yang ada di perpustakaan. Hal ini layanan sirkulasi dengan menyediakan kartu anggota sehingga para pengguna perpustakaan yang telah menjadi anggota dapat merasakan layanan sirkulasi.

3) Layanan Referensi

Layanan referensi adalah kegiatan pelayanan yang diberikan kepada para pengguna perpustakaan yang berhubungan dengan pelayanan pemberian informasi. Layanan ini sangat penting karena dapat menunjang dalam kegiatan proses belajar.

4) Layanan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Layanan teknologi informasi dan komunikasi adalah kegiatan pelayanan yang harus diberikan kepada pengguna perpustakaan dengan mengimplementasikan layanan ini, guna memaksimalkan layanan yang diberikan kepada pengguna.

2. Komik

a. Pengertian Komik Cetak

Komik dapat diartikan sebagai cerita bergambar yang terdapat pada majalah, surat kabar, atau bentuk buku yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Menurut Bonnef (2015) merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita yang dituangkan dalam bentuk cerita dan tanda. Komik juga termasuk dalam karya sastra yaitu karya sastra bergambar. Menurut Siregar, H.F., Siregar, Y. H., & Melani (2018) menjelaskan bahwa komik adalah karya seni berupa panel-panel gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa menjadi alur cerita, didalam komik terdapat dialog antar tokoh yang diterapkan melalui balon-balon kata.

Adapun menurut Talitha & Herdiani (2020) secara sistematis berarti “lucu”, “lelucon” atau kata *komikos* dari *komos’revel’* bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16. Pada awalnya komik memang ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan secara *semiotics* (simbolis) maupun secara *hermeneutics* (tafsiran) tentang hal-hal yang lucu. Komik justru dimulai dari *comic strip*, yang kerap ditemukan di beberapa majalah atau koran-koran di masa lalu. *Comic strip* muncul pertama kali di masa yang lalu tercatat adalah *yellow kid*.

Dapat disimpulkan bahwa komik adalah susunan gambar yang tidak bergerak guna memberikan informasi kepada pembaca. Komik disusun

sedemikian rupa menjadi alur cerita yang menarik dan terdapat tokoh yang ditentukan sesuai dengan cerita tersebut.

b. Pengertian Komik Digital

Komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi melalui media elektronik. Menurut Yuliana et al (2017) komik digital adalah komik sederhana yang berisi gambar dan suara kemudian dikemas dalam media elektronik tertentu. Menurut Hidayah & Ulfa (2017) komik digital adalah salah satu perantara dalam penyampaian informasi untuk memudahkan pemahaman menjadi lebih konkret.

Adapun menurut Elly & Lina (2017) komik digital adalah komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun didalamnya dapat disisipkan animasi, game, atau film yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpanannya dapat dilakukan secara online ataupun melalui gadget.

Dapat disimpulkan pengertian komik digital adalah komik yang dikemas dalam bentuk elektronik yang berisikan gambar, animasi sebagai penyampaian informasi untuk mempermudah pembaca melalui gadget.

c. Manfaat Komik Digital

Komik digital bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman visual dan juga dapat menumbuhkan minat baca serta kemampuan imajinasi. Menurut Hilmi (2017) manfaat dari komik digital sebagai penyampaian informasi lebih menarik karena pengguna (pemustaka) dapat mengetahui informasi melalui unsur audio(suara)

dan visual (gambar). Menurut Riwanto (2019) menjelaskan manfaat komik digital dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap proses minat baca.

Adapun menurut Ayu et al (2021) menjelaskan manfaat komik digital dapat memberikan manfaat kepada pembaca, sehingga dapat menyajikan media yang tidak monoton serta dapat membuat membaca lebih menarik untuk mengetahui suatu informasi.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan manfaat komik sebagai media penyampaian informasi lebih menarik yang memberikan pengaruh signifikan terhadap pengguna (pemustaka).

d. Tujuan Komik

Pada dasarnya tujuan komik untuk menghibur mulai dari anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Menurut Indaryati & Jailani (2015) menjelaskan tujuan komik adalah sebagai media pembelajaran, komik termasuk dalam kelompok media cetak. Kedudukan komik dapat menggantikan buku teks pelajaran maupun sebagai pendamping buku teks pelajaran dalam proses pembelajaran, oleh karenanya penyusunan media pembelajaran komik harus mencakup aspek-aspek penyusunan komik dan aspek-aspek penyusunan buku teks pelajaran.

Menurut Meilantifa (2016) menjelaskan tujuan komik berdasarkan pembelajaran trigonometri yang masih rasa sulit oleh siswa maka tujuan komik yaitu untuk mempermudah pemahaman konsep trigonometri dalam pembelajaran maka digunakan suatu media yang berupa komik.

Adapun menurut Heny (2019) menjelaskan tujuan komik yaitu dibuat berdasarkan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia

dibuat menggunakan gambar yang menarik perhatian siswa sehingga diharapkan siswa akan lebih tertarik dan senang mempelajari materi yang disampaikan guru.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan tujuan komik adalah sebagai media pembelajaran dalam mengetahui suatu informasi dan juga mempermudah pemahaman dalam pembelajaran. Karena komik menggunakan gambar yang menarik, diharapkan para pembaca senang untuk membaca komik untuk memperluas informasi.

e. Jenis-Jenis Komik

Komik sebagai bentuk sarana dalam penyampaian informasi, komik juga memiliki beberapa jenis. Menurut Heny (2019) adalah komik strips merupakan bentuk komik terdiri dari beberapa lembar bingkai komik, yang dimuat kabar harian atau majalah. Adapun jenis-jenis komik menurut Juanda (2015) yaitu (a) Komik Potongan (*Comic Strip*), (b) Kartun (*Cartoon*), (c) Buku Komik (*Comic Book*), (d) Komik Online (*Web Comic*), (e) Komik Ringan (*Comic Simple*), (f) Komik Tahunan (*Comic Annual*), (g) Buku Intruksi dalam Format Komik (*Instructional Comics*).

Dapat disimpulkan komik terdiri dari beberapa jenis antara lain (a) Komik Potongan (*Comic Strip*), (b) Kartun (*Cartoon*), (c) Buku Komik (*Comic Book*), (d) Komik Online (*Web Comic*), (e) Komik Ringan (*Comic Simple*), (f) Komik Tahunan (*Comic Annual*), (g) Buku Intruksi dalam Format Komik (*Instructional Comics*). Pada pembuatan makalah tugas akhir ini, komik yang digunakan adalah komik digital.

3. Media

Media merupakan perantara antara sumber pesan dengan menerima pesan, yang dimana sebagai alat saluran informasi. Menurut (Miftah, 2013) menjelaskan media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran, Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut (Gerlach dan Ely) mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Adapun menurut (Rindiantika, 2018) menjelaskan media adalah suatu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Dalam pendidikan, media diartikan sebagai komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahawa pengertian media adalah suatu perantara dalam memberikan pesan atau informasi yang membangun dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

4. Informasi

a. Pengertian Informasi

Informasi diartikan sebagai alat untuk berkomunikasi yang sangat dibutuhkan banyak orang untuk menambah wawasan agar dapat memperoleh pengetahuan dan sebagai bahan beropini. Menurut Ekkal (2015) menjelaskan

bahwa pengertian informasi adalah suatu data yang real dari sumber yang terpercaya dan berguna dalam setiap pengambilan keputusan. Sedangkan menurut Rice (2015) menjelaskan bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima.

Menurut Haris (2017) menjelaskan bahwa pengertian informasi sering disamakan dengan pengertian data. Data adalah sesuatu yang belum diolah dan belum dapat digunakan sebagai dasar yang kuat dalam pengambilan keputusan . Beberapa contoh data adalah data nama mahasiswa, jumlah kursi, jumlah peserta didik, dan lain-lain.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah suatu sumber data yang terpercaya dapat digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang telah diolah menjadi suatu informasi yang lebih berguna bagi yang menerima.

b. Tujuan Informasi

Menurut Agustinus (2018) menjelaskan bahwa tujuan informasi yaitu informasi akan membantu perusahaan untuk memperbaiki kinerja karyawan hanya apabila perusahaan menggunakan sistem teknologi informasi secara aktual dalam langkah yang efisien.

Menurut Muhammad (2018) menjelaskan tujuan informasi adalah informasi yang berkualitas secara ringkas dapat dilihat dari tiga aspek utama yaitu reputasi penanggung jawab isi informasi, relevansi isi informasi, dan representasi informasi. Informasi yang berkualitas biasanya adalah informasi yang benar.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan informasi yaitu berupaya membantu dan memperbaiki kinerja. Informasi yang berkualitas terdiri dari tiga aspek yang pertama reputasi penanggung jawab isi informasi, kedua relevansi isi informasi, dan ketiga representasi informasi.

F. Metode Penulisan

1. Jenis Penulisan

Makalah tugas akhir ini menggunakan data penelitian bersifat deskriptif. Metode penelitian yang saya gunakan menggambarkan secara mendalam dari fenomena yang dikaji. Saya dapat melakukan pendekatan secara intens dengan pustakawan dan pemustaka agar memperoleh data yang faktual di Perpustakaan Poldasumbar.

2. Objek Kajian

Objek kajian dalam perancangan makalah tugas akhir yaitu komik dan pemustaka yang ada di Perpustakaan Poldasumbar. Data-data yang didapatkan dalam perancangan komik digital ini hasil dari wawancara, observasi, internet, dan buku.

3. Pengumpulan Data

a) Observasi

Observasi ini dilakukan di Perpustakaan Poldasumbar dengan mengambil gambar atau foto tentang layanan perpustakaan dan mengamati kegiatan layanan yang diterapkan pada Perpustakaan Poldasumbar.

b) Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan dengan mewawancarai pustakawan Poldasumbar yang berjumlah satu orang. Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui

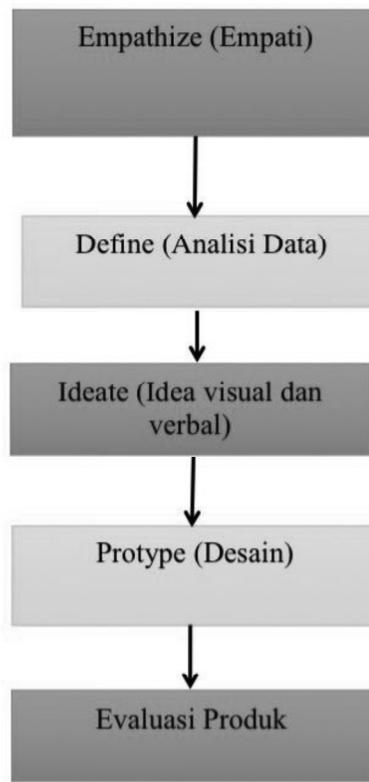
bahwa pemustaka belum mengetahui mengenai layanan apa saja yang ada di Perpustakaan Poldasurab, koleksi bahan pustaka, dan prosedur dalam peminjaman bahan pustaka di Perpustakaan Poldasurab.

c) Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan kegiatan pengumpulan data yang akurat dengan melakukan pencarian sumber informasi tertulis baik berupa buku, artikel, majalah, dan dokumen yang relevan.

4. Tahapan Kerja

Prosedur perancangan komik digital menggunakan proses *design thinking*. Menurut Davis Kelley (2013) *design thinking* merupakan cara menemukan suatu kebutuhan dan menciptakan solusi baru menggunakan alat dan pola pikir praktis desain. Menurut institut Hasso Plattner di Stanford mengatakan terdapat 5 tahapan dari design thinking ini yaitu, Empathize (Empati), Define (definisi), Ideate (idea), Prototype, dan Test (Uji Coba).



Gambar 1. Tahapan Kerja Perancangan Komik

Gambar 1 merupakan tahapan kerja yang digunakan dalam perancangan komik pada makalah tugas akhir. *Design thinking* tepat dalam perancangan komik ini, karena *design thinking* berupaya memahami serta berempati dengan masaah yang dihadapi. Berikut penjelasan singkat terkait design thinkin yaitu sebagai berikut; (1) *Empathize* merupakan tahap pertama untuk mendapatkan pemahaman dari masalah yang ingin diselesaikan dengan cara pengumpulan data. Pengumpulan data yang dilakukan dalam tahap ini melalui observasi, wawancara, dan lietaratur. Dalam makalah tugas akhir ini permasalahan yang diperoleh setelah pengumpulan data adalah kurangnya pengetahuan informasi mengenai layanan Perpustakaan Polda Sumbar dengan media berupa komik digital. (2) *Define* merupakan tahap menganalisis data yang diperoleh dari tahap *Empathize* kemudian

menemukan masalah intinya. Pada tahap ini penentuan masalah telah dilakukan sehingga sangat membantu masalah dari target, karena menghasilkan solusi sesuai dengan kebutuhan. Tahap perancangan ini menggunakan 5W1H. (3) *Ideate* menghasilkan ide yang terjadi dalam tahap ini, semua ide berupa tema, judul, latar tempat, latar waktu, gaya penataan layout, amanat. (4) *Prototype* merupakan tahap lanjut dari ideate. Dimana perancangan akan mulai memproduksi dgn mengerjakan sketsa, line art, pewarnaan, hingga finishing komik dengan aplikasi *photoshop*. (5) Evaluasi produk dilakukan pengujian dan evaluasi kepada validator dan responden dengan mengisi penilaian uji coba produk dengan personil Polri dan PNS Polda Sumbar. Pada tahap perancangan komik digital ini diunggah melalui media sosial instagram Perpustakaan Polda Sumbar dan website anyflip menggunakan link dan barcode.