

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI BERBASIS ANIMASI 2D
DI PERPUSTAKAAN UMUM DAERAH KOTA PADANG**

MAKALAH TUGAS AKHIR

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



**SAFIRA KARTIKA DESWITA
NIM 2020/20026095**

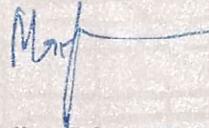
**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
DEPARTEMEN ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

MAKALAH TUGAS AKHIR

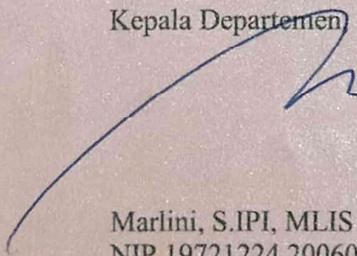
Judul : Pembuatan Video Promosi Berbasis Animasi 2D
di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang
Nama : Safira Kartika Deswita
NIM : 20026095
Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
Departemen : Ilmu Informasi dan Perpustakaan
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 2024
Disetujui oleh Pembimbing,



Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum
NIP 1983071120091220006

Kepala Departemen



Marlini, S.IPI, MLIS
NIP 19721224 200604 2 002

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Safira Kartika Deswita
Nim : 20026095

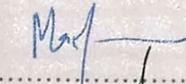
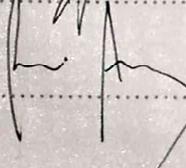
Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji
Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
dengan judul

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI BERBASIS ANIMASI 2D DI PERPUSTAKAAN UMUM DAERAH KOTA PADANG

Padang, Agustus 2024

Tim Penguji

Tanda Tangan

- | | | |
|------------|-------------------------------|--|
| 1. Ketua | : Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum | 1.  |
| 2. Anggota | : Dr. Riya Fatmawati, M.Hum | 2.  |
| 3. Anggota | : Rini Asmara, S.Kom, M.Kom | 3.  |

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa

1. Karya tulis saya, dengan judul “Pembuatan Video Promosi Berbasis Animasi 2D di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di universitas negeri Padang maupun perguruan tinggi lainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, Penilaian dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak line kecuali arahan dari tim pembimbing;
3. 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 pengarang dan Dicantumkan pada daftar pustaka;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpanan dari ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma ya dan ketentuan hukum yang berlaku;

Padang, Agustus 2024



**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI BERBASIS ANIMASI 2D
DI PERPUSTAKAAN UMUM DAERAH KOTA PADANG**

MAKALAH TUGAS AKHIR

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



**SAFIRA KARTIKA DESWITA
NIM 2020/20026095**

**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
DEPARTEMEN ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

ABSTRAK

Safira Kartika Deswita, 2024. “Pembuatan Video Promosi Berbasis Animasi 2D di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang”. Makalah Tugas Akhir. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Pembuatan Video animasi adalah sebuah media visual yang menampilkan gambar bergerak yang dibuat melalui serangkaian gambar statis yang diproyeksikan dengan kecepatan tertentu sehingga menciptakan ilusi gerakan. Pembahasan makalah ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) tahapan pembuatan video promosi berbasis animasi 2D di Perpustakaan Umum daerah kota Padang; (2) menjelaskan hasil uji coba produk yang dilakukan kepada pustakawan dan staf perpustakaan umum daerah kota padang.

Metode penulisan yang digunakan adalah metode deskriptif dari segi penelitian deskriptif ini peneliti mengumpulkan data yang berasal dari observasi dan wawancara, melalui pustakawan yang ada di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang.

Hasil dari penulisan makalah ini; *Pertama*, pembuatan video animasi melalui beberapa proses yaitu: (a) pra produksi, Menciptakan rancangan mengenai video animasi untuk mendapatkan informasi mengingat masyarakat pada zaman sekarang lebih dekat penggunaan handphone dibandingkan buku. Untuk merancang gambar dan alur dalam penyampaiannya menggunakan elemen di aplikasi canva; (b) perencanaan produksi, proses ini dilakukan dengan bantuan aplikasi canva untuk menentukan desain dan karakter yang dibutuhkan. Penciptaan *background* dilakukan dengan menggunakan elemen pada aplikasi canva. Selanjutnya pembuatan opening video animasi dengan proses pembuatan elemen, desain, warna serta teks dari aplikasi canva; (c) pasca produksi, merupakan tahapan akhir dalam pembuatan video animasi. Dalam proses ini diperlukan aplikasi editing video untuk memotong atau menyatukan video-video animasi dari hasil tahap produksi, menambahkan musik dan menambahkan teks atau effect teks pada video animasi. Selain itu proses yang dilakukan pada tahap ini yaitu perekaman suara/dubbing untuk narasi dan karakter dalam video animasi. Hasil pembuatan video animasi ini berdurasi 5 menit. *Kedua*, hasil uji coba produk video animasi untuk membangun informasi terhadap lima belas orang yang memberikan respon yang baik dan mencapai skor persentase penilaian 85,7% menunjukkan produk ini layak untuk digunakan sebagai media promosi di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah yang berjudul “ Pembuatan Video Promosi Berbasis Animasi 2D di Perpustakaan Umum Kota Padang”. Makalah tugas akhir ini penulis buat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Ahli Madya pada Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penulis makalah ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1) Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum selaku dosen pembimbing makalah tugas akhir; (2) Dr.Riya Fatmawati, M.Hum selaku penguji 1, dan Rini Asmara, M.Kom selaku penguji 2 makalah tugas akhir; (3) Dr.Yona Primadesi, M.Hum selaku dosen pembimbing akademik (PA); (4) Kabid perpustakaan dan pustakawan Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang;

Yang istimewa kepada kedua orang Bapak Yoswandi dan Ibu Desmayanti yang selalu memberikan motivasi, doa dan dukungan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan lancar. Serta, sahabat saya Afdal Reza dan Indah Cahyani terimakasih telah memberikan support dan doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan lancar.

Dalam penulisan makalah tugas akhir ini penulis sudah berusaha semaksimal mungkin, Namun tidak menutup kemungkinan terdapat kesalahan dalam penulisan makalah tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa makalah tugas akhir ini terdapat kekurangan Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Semoga makalah tugas akhir ini dapat memberikan manfaat baik untuk penulis ataupun pembaca.

Padang, Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	7
C. Tujuan Penulis	7
D. Manfaat Penulisan	7
E. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Pengertian Perpustakaan.....	7
2. Fungsi Perpustakaan Umum	8
3. Tujuan Perpustakaan Umum	9
4. Jenis Layanan Perpustakaan.....	10
5. Pengertian Promosi.....	13
6. Tujuan Promosi	14
7. Pengertian Video Animasi 2D.....	15
F. Metode Penelitian	23
1. Jenis Penulisan	23
2. Objek Kajian	24
3. Teknik Pengumpulan Data.....	24
BAB II PEMBAHASAN	27
A. Proses Pembuatan Video Promosi Berbasis Animasi 2D di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang.....	27

B. Hasil Uji Coba Produk Pembuatan Video Promosi Berbasis 2D di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang	39
BABIII PENUTUP	46
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Wawancara.....	25
Tabel 2. Hasil Uji Coba Video Promosi Berbasis Animasi kepada pustakawan Umum Daerah Kota Padang.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Kerja.....	26
Gambar 2. Aplikasi Canva	31
Gambar 3. Pencarian Elemen dan karakter	32
Gambar 4. Tampilan Pemberian Background	34
Gambar 5. Proses Animasi	36
Gambar 6. Proses Pengeditan Video Animasi.....	38
Gambar 7. Proses Pengeditan Video Animasi.....	39
Gambar 8. Perbandingan Perbaikan Logo Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang.....	44
Gambar 9. Perbaikan Perbandingan teks pada video	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar observasi penelitian.....	51
Lampiran 2. Format Wawancara Penelitian	53
Lampiran 3. Hasil Wawancara Penelitian	54
Lampiran 4. Kusioner Uji Coba Produk	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi telah memberi dampak yang sangat besar dalam berbagai bidang seperti bidang pemasaran, pembelajaran sampai pemerintah. Teknologi informasi sudah banyak diterapkan oleh organisasi contohnya penerapan sistem informasi dalam pengelolaan transaksi transfer data penjualan online serta mendesain *company profile*, pembuatan label kemasan, desain iklan untuk publikasi serta *packaging* atau pengemasan produk dan sebagai media promosi. Media promosi dapat berupa promosi di media internet, brosur, poster, banner, televisi, dan dapat berupa video. Media video promosi merupakan salah satu media yang efektif dalam mempengaruhi seseorang atau sebuah lembaga/instansi dengan penyampaian yang menarik. 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). Menurut Tallo, dkk (2019), promosi merupakan kegiatan menyampaikan dan memberitahukan informasi dalam bentuk jasa maupun produk yang diberikan kepada masyarakat umum. Seiring dengan kemajuan teknologi perkembangan media promosi mulai beralih ke media digital, salah satunya dalam bentuk video animasi.

Video promosi memiliki beberapa kelebihan dibanding media promosi konvensional lainnya, yakni memiliki daya jangkauan yang luas, menampilkan realita objek, dan dapat diaplikasikan di berbagai macam media digital, seperti televisi, YouTube, website travel, media sosial, dan sebagainya. Dalam

penerapannya video promosi sering digunakan sebagai media untuk memperkenalkan atau mengingatkan kembali informasi mengenai suatu produk, jasa, acara, destinasi maupun sebuah instansi. Perpustakaan merupakan lembaga di mana masyarakat mencari memperoleh informasi, dan mengembangkan informasi yang mereka miliki. Pada saat ini di beberapa daerah telah berdiri perpustakaan, perpustakaan juga sebagai tempat penelusuran informasi. Seiring perkembangan zaman perpustakaan selalu berusaha untuk meningkatkan kemampuannya sebagai lembaga penyedia informasi agar selalu disukai masyarakat. Animasi adalah urutan frame yang ketika diputar dalam frame dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau video. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Oleh karena itu, promosi perpustakaan berupa animasi 2D dapat digunakan sebagai salah satu alat untuk mempromosikan perpustakaan khususnya di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang. 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 Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang. 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.

Perpustakaan terbagi atas beberapa yaitu perpustakaan umum. Perpustakaan umum merupakan perpustakaan yang didirikan untuk masyarakat umum dari berbagai kalangan. Perpustakaan umum daerah kota Padang merupakan perpustakaan yang diselenggarakan oleh dana umum dengan tujuan melayani masyarakat umum. Dalam pelayanannya, perpustakaan umum daerah kota Padang melayani masyarakat umum dan mahasiswa yang berkuliah di sekitaran kota Padang. Keberadaan perpustakaan ini menjadi daya tarik sendiri agar perpustakaan datang karena dapat menjadi salah satu pilihan tempat untuk mencari bahan perpustakaan. 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.

Pada saat melakukan observasi dan wawancara di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang salah satu Pustakawan yang bernama Sefni bahwa Perpustakaan ini masih membutuhkan promosi dikarenakan banyak masyarakat belum mengetahui tentang Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang. Dalam melakukan promosi perpustakaan membutuhkan media yang berguna untuk

mengemas dan menyampaikan pesan. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan sebagai promosi perpustakaan adalah video. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan, penulis merangkum hasil wawancara yang terjadi pada Pembuatan Video Promosi berbasis animasi 2D Di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang sebagai berikut.

Permasalahan pertama, pada saat melakukan wawancara bersama salah seorang pustakawan pada Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang, jumlah pemustaka yang berkunjung ke Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang dalam satu tahun terakhir adalah 4901 pengunjung. Hal ini menjadi masalah menurut pustakawan di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang, karena jumlah pengunjung tersebut jauh dari target yang mereka inginkan. Permasalahan ini terjadi karena kurangnya jangkauan informasi yang ada di perpustakaan kepada masyarakat, masyarakat yang tidak mengetahui apa saja layanan yang ada di perpustakaan tersebut dan kelebihan dari Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan bahwa Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang kurang dalam melakukan promosi kepada masyarakat yang menyebabkan kurangnya pengunjung yang datang ke perpustakaan tersebut.

Permasalahan kedua, untuk promosi perpustakaan ini tidak memenuhi standar yang di keluarkan oleh IFLA ataupun PERPUSNAS hanya melakukan promosi dengan penyebaran brosur dan leaflet, media sosial dan mengadakan acara serta promosi di waktu adanya kegiatan yang bisa dimanfaatkan, promosi lewat brosur dan leaflet dirasa tidak efektif karena brosur terbuang sia-sia, sosial media Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang hanya digunakan jika ada

pustaka keliling, media sosial dapat menjadi salah satu alat yang efektif untuk mengingatkan masyarakat tentang layanan perpustakaan, membagi informasi tentang kegiatan perpustakaan terbaru dan juga dapat membuat konten yang menarik dan bermanfaat bagi masyarakat, seperti tutorial membaca, rekomendasi buku, dan lain-lain. Hal ini tidak dilakukan oleh Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang. Standar promosi untuk Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (PERPUSNAS) biasanya mencakup berbagai kegiatan dan strategi yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran, minat, dan pemanfaatan layanan perpustakaan oleh masyarakat luas seperti, Mengadakan program literasi informasi, literasi digital, dan literasi baca-tulis untuk berbagai kelompok usia.

Permasalahan ketiga, pada saat penulis melakukan penelitian bersama salah satu pustakawan Fitria di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang. Pada umumnya masyarakat belum banyak mengetahui jasa yang diberikan perpustakaan serta manfaatnya. Oleh karena itu, perpustakaan perlu diketahui dan dikenal oleh masyarakat secara luas. Salah satu cara agar perpustakaan dapat dikenal dan dimanfaatkan oleh masyarakat adalah dengan mengadakan kegiatan promosi. Promosi adalah upaya yang paling praktis yang dapat dilakukan untuk kegiatan meningkatkan pemanfaatan perpustakaan. Perubahan preferensi konsumen, masih banyak masyarakat yang belum sepenuhnya. Dengan adanya pergeseran tren konsumsi media menuju konten visual dan audiovisual, perpustakaan perlu menyesuaikan strategi promosi mereka dengan menciptakan video promosi yang menarik dan informatif, serta Keterbatasan Anggaran seringkali menjadi hambatan dalam pengembangan video promosi berkualitas

tinggi, sehingga diperlukan strategi kreatif untuk mengatasi keterbatasan ini tanpa mengorbankan kualitas produksi.

Dari uraian latar belakang masalah diatas, dalam melakukan promosi perpustakaan membutuhkan media yang berguna untuk mengemas dan menyampaikan pesan. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan sebagai promosi perpustakaan adalah video. Pada saat penulis melakukan observasi ke Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang, jumlah pengunjung dalam satu tahun terakhir adalah 4901 pengunjung, menurut staf Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang masih kurang untuk satu tahun. Kebanyakan pengunjung datang hanya untuk mencari bahan tugas. Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang juga melakukan kegiatan promosi berbentuk Perpustakaan Keliling setiap bulannya ke beberapa lokasi seperti, Teman Baca Masyarakat (TBM) dan ke Sekolah Dasar melakukan kegiatan Read Aloud dan Story Telling. Perpustakaan daerah kota Padang belum memiliki video yang membuat informasi mengenai perpustakaan tersebut. Dengan adanya video promosi perpustakaan dapat menjadi sarana promosi yang dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat dan minat kunjung ke perpustakaan umum daerah kota Padang. Untuk itu penulis tertarik untuk membuat video promosi perpustakaan umum daerah kota Padang. Video diharapkan dapat membantu dalam mengenalkan perpustakaan kepada masyarakat, oleh karena itu penulis membuat makalah Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan Video Promosi Berbasis Animasi 2D Di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu: (1) bagaimana proses pembuatan video promosi berbasis animasi 2D di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang? (2) bagaimana hasil uji coba produk pembuatan video promosi berbasis animasi 2D di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang?

C. Tujuan Penulis

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah (1) untuk mendeskripsikan proses pembuatan video promosi berbasis animasi 2D di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang (2) mendeskripsikan hasil uji coba produk pembuatan video promosi berbasis animasi 2D di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang.

D. Manfaat Penulisan

Manfaat dalam penulisan makalah tugas akhir yaitu: (1) Bagi media promosi agar lebih memahami kemampuan pengetahuan dalam menggunakan media digital alat komunikasi dengan baik dan bisa mengakses ilmu pengetahuan dengan mudah dan cepat. (2) Bagi penulis dapat memberikan informasi serta memperoleh pengetahuan dan memperoleh pengalaman dalam memenuhi karakteristik promosi. (3) Hasil penulisan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam upaya meningkatkan kegiatan untuk membuat video promosi berbasis digital dan bisa dibawa saat perpustakaan keliling.

E. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Perpustakaan

Menurut undang-undang nomor 43 tahun 2007 perpustakaan adalah

institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi para pemustaka. 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. Menurut Sulistyono 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 perjual belikan (Hartono, 2016).

Seiring dengan pendapat di atas, Rahmad dan Nasir (2020) berpendapat bahwa perpustakaan adalah suatu unit kerja yang memiliki sumber daya manusia, ruangan dan bahan pustaka serta memiliki fungsi sebagai pusat informasi.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan merupakan tempat yang dapat memuat koleksi baik yang tercetak maupun dalam bentuk elektronik yang dapat dijadikan sumber informasi yang sesuai dengan kebutuhkannya.

2. Fungsi Perpustakaan Umum

Menurut Sumardjo Duharno (2006:28) 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. Undang-Undang No 43 tahun 2007 tentang perpustakaan memaparkan bahwa fungsi dari perpustakaan ialah sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Menurut Sulisty 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.

Dari pendapat para ahli di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa fungsi dari perpustakaan umum ialah sebagai media pendidikan dan pembelajaran untuk mendapatkan informasi dan membantu meningkatkan sumber daya di wilayah tersebut.

3. Tujuan Perpustakaan Umum

Adapun tujuan dari perpustakaan umum menurut Harpida (2016:26) yaitu (a) membantu peningkatan minat baca serta mendayagunakan koleksi yang tersedia di perpustakaan; (b) membantu memupuk minat baca dan menumbuhkan

daya apresiasi, kreativitas dan imajinasi masyarakat; (c) melatih kemampuan untuk mencari, mengelola dan memanfaatkan informasi yang ada di perpustakaan; (d) melatih kemandirian pengunjung; (e) mengajarkan masyarakat untuk dapat memanfaatkan perpustakaan secara efektif dan efisien (Lestari, 2020:21).

Menurut Undang-Undang RI No 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan menjelaskan bahwa tujuan dari perpustakaan umum ialah memberikan layanan untuk pemustaka, meningkatkan kegemaran membaca, dan memperluas wawasan masyarakat sekitar dan pengetahuan dalam mecerdaskan kehidupan bangsa.

Dari pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa tujuan dari perpustakaan umum ialah sebagai media layanan untuk masyarakat dengan tujuan memperluas wawasan serta meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai pengetahuan umum maupun mengenai kultural wilayah tersebut.

4. Jenis Layanan Perpustakaan

a. Pengertian Layanan Perpustakaan

Perpustakaan berperan sebagai wadah untuk memberikan ilmu pengetahuan dan informasi bagi penggunanya, oleh karena itu suatu perpustakaan menawarkan beberapa layanan bagi pemustaka, menurut Rahayu, dkk (2015:13) hakikat layanan perpustakaan ialah memberikan jasa informasi kepada pemustaka yang berkaitan dengan: (a) Adanya bahan pustaka yang dibutuhkan pemustaka, (b) Adanya alat penelusuran informasi yang digunakan untuk menelusuri informasi yang dicari pemustaka, baik yang ada di perpustakaan maupun di luar perpustakaan.

Menurut Yusuf (2013:69) layanan perpustakaan merupakan salah satu

bentuk proses penyebarluasan suatu informasi kepada masyarakat atau penggunanya. Oleh karena itu layanan yang ada di perpustakaan harus menjadi pertimbangan bagi sebuah perpustakaan. Menurut Darmono (2001:134) layanan perpustakaan adalah menawarkan semua bentuk koleksi yang dimiliki perpustakaan kepada pemakai yang datang ke perpustakaan dan meminta informasi yang dibutuhkannya.

Dari pendapat ahli diatas penulis menyimpulkan layanan perpustakaan merupakan layanan yang diberikan oleh perpustakaan kepada pemustaka salah satunya berbentuk informasi baik yang ada di perpustakaan maupun di luar perpustakaan.

b. Jenis-Jenis Layanan Perpustakaan

Untuk meningkatkan citra perpustakaan, perpustakaan memberikan beberapa jenis layanan yang diberikan kepada penggunannya, menurut Darmono (2001:134), pelayanan perpustakaan terbagi atas 3 yaitu, (a) layanan peminjaman bahan pustaka disebut juga sebagai layanan sirkulasi, dimana layanan sirkulasi ini merupakan kegiatan yang berupa pemberian bantuan bagi pemustaka dalam proses peminjaman koleksi dan pengembalian koleksi di perpustakaan, (b) layanan referensi, dimana layanan ini merupakan bantuan dan bimbingan yang diberikan oleh pustakawan untuk pemustaka yang bersifat langsung dalam menelusuri sumber informasi yang dibutuhkan oleh pemustaka. (c) layanan ruang baca, merupakan sebuah ruangan yang menjadi fasilitas layanan perpustakaan dimana ruang baca ini berfungsi sebagai tempat untuk pemustaka dalam melakukan aktivitas membacanya.

Layanan anak dapat diadakan di perpustakaan umum karena pada dasarnya

perpustakaan umum melayani semua lapisan masyarakat. Menurut Anwar (2017:175) dalam Yusuf (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.

Di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang sendiri mempunyai beberapa layanan untuk penggunaannya seperti, (a) layanan OPAC, merupakan singkatan dari (Online Public Access Catalog) sistem yang digunakan oleh perpustakaan untuk dipergunakan pemustaka dalam mencari koleksi yang tersedia di suatu perpustakaan, (b) layanan sirkulasi, ialah layanan peminjaman dan pengembalian bahan pustaka, (c) layanan baca umum, layanan yang diberikan kepada pemustaka untuk melakukan aktivitasnya seperti membaca, (d) layanan baca anak, layanan yang ditujukan untuk anak dalam melakukan aktivitas seperti membaca, bermain, atau untuk pemutaran film, (e) layanan read aloud, merupakan metode membacakan buku kepada pemustaka anak, metode ini diperkenalkan oleh Jim Trelease dalam bukunya *The Read Aloud Handbook*, (f) layanan *story telling*, sama halnya seperti layanan read aloud namun *story telling* ini lebih diperuntukkan untuk anak PAUD dan TK dalam memperkenalkan literasi, (g) layanan taman

baca masyarakat, merupakan sumber pembelajaran yang diperuntukkan bagi masyarakat umum dalam menyalurkan informasi dan meningkatkan literasi membaca pada masyarakat, (h) layanan perpustakaan keliling, layanan ini diberikan oleh perpustakaan guna untuk memperluas jangkauan layanan perpustakaan umum dengan menjangkau daerah-daerah yang jauh dari perpustakaan tersebut.

Dari pendapat ahli diatas penulis menyimpulkan jenis layanan perpustakaan adalah cara perpustakaan menawarkan koleksi yang mereka miliki kepada pemustaka, baik itu dengan adanya layanan sirkulasi, layanan referensi maupun layanan ruang baca, serta layanan kepada anak seperti story telling, read aloud, dan untuk masyarakat umum seperti taman baca masyarakat dan perpustakaan keliling.

5. Pengertian Promosi

Menurut Sujatna (2016:12) mengatakan bahwa promosi perpustakaan merupakan aktivitas yang dilakukan oleh pemustaka untuk meningkatkan pemanfaatan koleksi dan layanan perpustakaan yang berdasarkan pada kebutuhan pemustaka.

Menurut Azmi dan Rahmah (2018:165) promosi perpustakaan pada dasarnya merupakan forum pertukaran informasi antara organisasi dan masyarakat dengan tujuan memberikan informasi tentang produk atau jasa yang disediakan oleh perpustakaan sekaligus membujuk mereka untuk memanfaatkan produk atau jasa yang ditawarkan.

Menurut Harahap (2021:107) mengatakan bahwa promosi perpustakaan

merupakan suatu bentuk komunikasi yang berisi informasi ditujukan kepada pemustaka untuk memperkenalkan, mempengaruhi atau membujuk untuk menerima produk atau jasa yang ditawarkan oleh perpustakaan.

Dari penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa promosi perpustakaan adalah aktivitas atau kegiatan memperkenalkan perpustakaan dari segi fasilitas koleksi jenis layanan dan manfaat yang dapat diperoleh oleh setiap pemakai perpustakaan sekaligus membujuk mereka untuk memanfaatkan produk atau jasa yang ditawarkan perpustakaan.

6. Tujuan Promosi

Azmi dan Rahmah (2018:166) menyatakan pada hakikatnya promosi adalah komunikasi pemasaran dengan aktivitas berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi atau membujuk pasar sasaran atas produk dan jasa perpustakaan. Menurut A`yunin (2018:50) Promosi perpustakaan adalah langkah praktis yang dapat dilakukan perpustakaan untuk meningkatkan pemanfaatan perpustakaan.

Adapun tujuan promosi perpustakaan menurut Prihartanta (2015:3) adalah: (a) memperkenalkan fungsi perpustakaan kepada masyarakat pemakai; (b) mendorong minat baca dan mendorong masyarakat agar menggunakan koleksi perpustakaan semaksimalnya dan menambah jumlah orang yang membaca; (c) memperkenalkan pelayanan dan jasa perpustakaan kepada masyarakat; (d) hasil dari promosi adalah tumbuhnya kesadaran sampai tindakan untuk memanfaatkannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan mengenai tujuan promosi perpustakaan adalah memperkenalkan semua manfaat perpustakaan dan pengguna

dapat mengetahui fungsi perpustakaan. Dengan adanya promosi, diharapkan masyarakat mengetahui pelayanan yang diberikan oleh perpustakaan sehingga membuat mereka tertarik untuk mengunjungi dan memanfaatkan koleksi serta layanan perpustakaan.

7. Pengertian Video Animasi 2D

Menurut Aqib (2015:51) kelebihan media animasi 2D yaitu, (a) Memperjelas penyajian pesan (tidak verbalis); (b) Mengatasi keterbatasan ruan, waktu, dan daya indra; (c) Objek bisa besar/kecil; (d) Gerak bisa cepat/lambat; (e) Kejadian masa lalu, objek yang kompleks.

Menurut Dina (2011:8) 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.

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.

Menurut Zaini Riskyady Pintero dan Salamun Kaulam, terdapat 3 proses pembuatan video animasi 2D, yaitu dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

a. Pra produksi

Tahap pra produksi adalah tahapan awal yang mengacu pada persiapan yang dilakukan sebelum pengambilan gambar dalam pembuatan sebuah video animasi 2D menurut Muslimin (2018). Hampir sama dengan sebelumnya menurut Gora, Winastwan, & Sunarto (2010) pra produksi sama dengan tahapan perancangan dan persiapan sebelum dimulainya promosi produksi, tujuannya untuk mempersiapkan segala kebutuhan agar proses produksi berjalan dengan konsep yang diharapkan.

Seluruh pengambilan gambar dan pembuatan animasi 2D termasuk dalam tahap produksi. Proses ini juga disebut tapping. Setelah pembuatan gambar selesai, pemeriksaan ulang harus dilakukan. Jika ada kesalahan, pembuatan gambar dapat dilakukan lagi (Morissan 2015;30). Pada titik ini, proses pembuatan gambar dan syuting akan dilakukan. Selama proses pra-produksi, setiap kru dan aktor yang terlibat akan melaksanakan hasil dari persiapan.

Menurut Kerlinger (2015) dalam konteks pembuatan video promosi, pra produksi adalah tahap persiapan yang mencakup penulisan naskah, perancangan visual, penentuan anggaran, serta persiapan teknis dan logistik. Fase ini penting untuk memastikan bahwa semua elemen produksi siap dan terorganisir sebelum perekaman dimulai, sehingga proses produksi dapat berjalan lancar dan sesuai rencana.

Dapat disimpulkan bahwa Pra Produksi adalah tahap krusial yang menentukan kesuksesan dari pembuatan video promosi. Persiapan yang matang dan perencanaan yang baik akan memastikan bahwa proses produksi berjalan lancar dan hasil akhir sesuai dengan tujuan yang diinginkan. fase awal dari proses produksi yang melibatkan perencanaan, persiapan, dan pengaturan semua elemen yang diperlukan sebelum memulai syuting atau perekaman. Ini mencakup berbagai kegiatan yang memastikan bahwa produksi berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dalam tahapan pra produksi yang harus dilakukan dalam pembuatan video sebagai berikut.

1) Pencarian dan Penemuan Ide

Menurut pendapat Ain, dkk (2021), Ide merupakan hal pertama sebelum menentukan membuat simulasi visual. Ide pembuatan video bertujuan untuk mengajukan konsep animasi visual dan imajinasi berdasarkan tema yang dipilih atau disesuaikan dengan tema yang berlaku pada pengambilan gambar. Mencari ide dapat juga dilakukan dengan mengkaji setiap sudut yang akan menjadi daya tarik dari sebuah video. Menurut Apriliani, Hasanah & Anas, (2019) sebelum dilakukan produksi video harus dibentuk ide untuk tema video yang akan dibuat. Langkah yang dilakukan untuk menemukan ide salah satunya dengan melakukan

riset dan wawancara kepada masyarakat.

Setelah melakukan riset dan wawancara, langkah selanjutnya yang akan dilakukan menuliskan konsep ringkasan cerita dalam pengambilan video. setelah melakukan riset dan wawancara kepada pustakawan, ternyata masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang adanya perpustakaan umum daerah kota Padang dan masih belum tertarik untuk mengunjungi perpustakaan tersebut, padahal banyak nilai informasi dan daya tarik seputar perpustakaan umum daerah kota Padang yang patut masyarakat dan siswa sekolah maupun mahasiswa ketahui. Maka dari itu timbulnya ide untuk membuat video promosi di perpustakaan umum daerah kota Padang ini, yang dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada masyarakat sekitar yang belum mengetahui perpustakaan ini dan mengajak masyarakat untuk berkunjung ke perpustakaan umum daerah kota Padang.

Berdasarkan pendapat Ain, dkk (2021), Ide merupakan konsep atau imajinasi berdasarkan tema yang berlaku sebelum dibuatnya simulasi video. Pembuatan video promosi menggunakan konsep terbaru. Ide tersebut didapat pada tahap pra produksi yang juga terkait dengan strategi. Salah satu bentuk inisiatif untuk membuat video promosi perpustakaan umum daerah kota Padang yang berfungsi sebagai media promosi. Video promosi tersebut nantinya akan diunggah ke YouTube dan Instagram guna memudahkan masyarakat dalam menelusuri informasi, Sehingga menarik perhatian untuk mencari lebih lanjut mengenai video promosi yang telah ditampilkan di YouTube dan Instagram tersebut.

2) Sinopsis

Sinopsis merupakan alur cerita singkat dalam sebuah video, menurut

Widaghranata (2013) Sinopsis dibuat untuk menggambarkan secara singkat tentang tema dari video yang akan dibuat. Sedangkan menurut Budiarto (2018) dalam penelitiannya, Sinopsis adalah rangkuman atau ringkasan cerita dari sebuah media berupa buku maupun film dengan mengikuti unsur unsur pada buku atau film tersebut. Sinopsis dibuat agar penonton memahami isi atau alur cerita yang disampaikan dalam video. Dalam proses pembuatan sinopsis Video promosi di perpustakaan umum daerah kota Padang nantinya terdapat informasi-informasi penting. Informasi yang akan disampaikan mengenai profil Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang, Sejarah singkat tentang Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang, layanan Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang, dan menjelaskan koleksi yang terdapat di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang. Menurut Asmoro, Widi & Pramono (2019:7) ringkasan cerita yang berguna untuk menyampaikan dari sebuah cerita atau film. Dalam video ini berisi pengenalan awal Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang, menampilkan gedung dimulai dari depan gedung, halaman, lalu memasuki ruangan perpustakaan setelah itu menjelaskan mengenai proses dari pengenalan Pembuatan video Promosi Di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang.

Dapat disimpulkan bahwa Sinopsis adalah alat penting dalam pembuatan video promosi karena memberikan panduan yang jelas dan ringkas tentang apa yang akan ditampilkan, membantu memastikan semua pihak yang terlibat memiliki pemahaman yang sama mengenai proyek tersebut. Serta bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang apa yang akan ditampilkan dalam video tanpa masuk ke dalam detail yang mendalam.

4) Storyboard

Menurut pendapat Suenyato (2017) dalam Siswanto, Sunarjo & Ilmiani (2022) *Storyboard* merupakan bahan visual yang mengubah bentuk dari bahasa tulisan kemudian menjadi bahasa gambar atau bahasa visual. *Storyboard* bertujuan untuk mengubah sebuah gambar menjadi cerita yang lebih detail. Sesuai pengamatan langsung dalam video promosi berbasis animasi 2D di Perpustakaan umum daerah kota Padang nantinya dapat menggiring khayalan atau imajinasi Yang mengikuti gambar yang terjadi pada video promosi dengan menghasilkan proses yang sama dengan ide cerita.

Menurut Moriarty, Mitchell, dan Wells (2019), *storyboard* merupakan visualisasi skenario dalam bentuk gambar dan teks yang menunjukkan bagaimana video promosi akan terlihat secara keseluruhan. Skenario juga haruslah disusun dengan matang untuk memastikan setiap adegan dalam video dapat menggambarkan pesan yang ingin disampaikan.

Menurut Nurhasanah (2011) *storyboard* merupakan naskah yang dituangkan dalam bentuk gambar atau sketsa yang berguna untuk lebih memudahkan kameramen dalam pengambilan gambar. Storyboard berguna untuk mendeskripsikan rangkaian peristiwa yang akan direkam dalam video storyboard juga digunakan untuk melihat apakah rangkaian peristiwa tersebut sudah sesuai dengan plot cerita yang ditayangkan dalam video tersebut.

Storyboard berfungsi sebagai ekspresi kreatif untuk menyampaikan pesan dan ide secara visual atau gambar. Selain itu, Terdapat informasi lain berupa huruf warna, Dan tata letak sehingga pesan dan gagasan dapat lebih mudah dipahami. Membuat storyboard diperlukan latihan dalam menjelaskan komposisi adegan

tertentu menjadi sketsa. Pada tahap ini, Yang diperlukan yaitu keterampilan menggambar dan kemampuan mempertimbangkan beragam ide dan arahan dari sutradara untuk membuat story board. Tidak ada format standar untuk panel storyboard karena biasanya disusun secara horisontal atau vertikal dengan arah yang dilengkapi dengan intruksi visual berupa nomor adegan, nomor cut/panel, nomor background, dan juga catatan adegan.

Dapat disimpulkan storyboard merupakan rangkaian gambar manual pada alur pembelajaran yang semula nya berbentuk bahasa tulisan kemudian menjadi bahasa visual atau gambar yang filmis. Storyboard berupa cerita yang di visualisasikan sehingga mudah mendapatkan gambaran secara detail dan terlihat menarik. Melalui storyboard, Semua melaksanakan produksi pada video tersebut dapat melihat alur cerita dalam bentuk gambar atau visual.

b. Produksi

Setelah tahapan pra produksi dilakukan tahapan yang dilakukan selanjutnya yaitu produksi. Menurut Nugroho (2014) produksi adalah pelaksanaan pengubahan bentuk dari naskah menjadi bentuk Auditif dan visual berdasarkan kaidah yang berlaku, Sedangkan menurut Fauzi (2018) tahap produksi merupakan tahap pelaksanaan segala proses yang telah dirancang sebelumnya pada tahap pra produksi, Tahapan awal produksi yang dilakukan adalah naskah yang telah dibuat dan dirancang lalu dibuat ke dalam bentuk audio dan visual. Menurut Moriarty, Mitchell, dan Wells (2019), produksi dan distribusi video promosi merupakan tahapan akhir dalam perencanaan pemasaran. Proses produksi meliputi pengambilan gambar, pengeditan, dan penambahan elemen visual dan suara untuk mendukung pesan yang ingin disampaikan. Setelah proses produksi selesai, video

promosi harus didistribusikan, seperti media sosial, website, atau saluran televisi.

Tahapan ini merupakan tahapan proses pengambilan gambar dan suara dari proses rancangan di tahap pra produksi. Tahap produksi dilakukan untuk mengumpulkan semua rancangan yang telah dibuat dan disusun pada tahap pra produksi sebelumnya yang berhubungan dengan adegan yang akan direkam dengan memperlihatkan naskah Shooting Skript dan Storyboard untuk ditunjukkan kepada pemeran video, dan mempersiapkan kebutuhan alat yang digunakan seperti drone dan kamera. Sinopsis pembuatan video promosi di perpustakaan umum daerah kota Padang digunakan oleh sutradara Dalam proses pengambilan gambar, sedangkan Storyboard merupakan sketsa yang dirancang untuk mempermudah kameraman dalam pengambilan gambar di lokasi, dan shooting skrip digunakan sebagai panduan oleh masing masing tim produksi yang berisi Langkah langkah yang telah disusun untuk pembuatan video promosi perpustakaan Umum daerah kota Padang.

c. Pasca Produksi

Tahapan pascaproduksi merupakan tahapan penyelesaian (editing), Tahapan ini melakukan proses penyusunan dan merangkai setiap hasil gambar yang telah diambil pada tahap produksi. Penyusunan gambar dan audio menggunakan perangkat software yaitu canva, Aplikasi tersebut digunakan untuk kebutuhan edit video yang sedang tren digunakan saat ini aplikasi canva tersebut memiliki banyak fitur fitur yang menarik dan mudah dalam penggunaannya.

Menurut Haren (2020) tahapnya meliputi proses menyusun, memotong, dan memadukan hasil rekaman menjadi cerita yang lengkap.

Dalam proses produksi video Asmoro (2019:17) berpendapat bahwa tahap

terakhir adalah tahap pasca produksi dalam produksi video sebelum video siap disajikan atau didistribusikan. Dalam proses pasca produksi diperlukan aplikasi atau software editing video dan perangkat yang memadai untuk melakukan proses editing video.

Pada tahap pasca produksi, Lukman (2021;114) berpendapat bahwa tahap pada pasca produksi adalah tahap terakhir dalam memproduksi video, seperti melakukan editing dalam produksi video adalah proses merangkai dan menyusun potongan-potongan gambar, menambahkan efek, transisi, serta musik.

Dari pendapat tersebut tentang pasca produksi, maka dapat disimpulkan bahwa pada tahap terakhir atau pasca produksi ini adalah melakukan editing video dengan merangkai dan menyusun potongan-potongan gambar,transisi,serta musik menjadi satu kesatuan yang menggunakan aplikasi sebagai tempat untuk mengedit video seperti sebelum video ditunjukkan kepada orang-orang.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penulisan

Dalam pembuatan makalah ini metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan cara observasi, penelitian menggunakan metode kualitatif (sugiyono, 2018;213) metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi dan orang secara individual maupun kelompok. Penelitian deskriptif bertujuan mendefinisikan suatu keadaan atau fenomena secara apa adanya.

Teknik pengumpulan data dalam penyusunan makalah ini adalah observasi

yang dilakukan di Perpustakaan Umum Kota Padang, dapat disimpulkan metode penelitian kualitatif ini adalah metode dengan pengambilan data yang dikumpulkan untuk dapat menggambarkan, menambah serta mengurangi informasi yang telah ada. Penelitian ditujukan untuk menggambarkan perencanaan proses pembuatan video promosi Perpustakaan Umum Kota Padang sesuai dengan skenario yang telah ditentukan.

2. Objek Kajian

Objek kajian yang akan penulis bahas dalam tugas akhir ini adalah Perpustakaan Umum Kota Padang. Perpustakaan ini beralamat di Jl. Batang Anai No.12 Komplek GOR Agus Salim Kota Padang. Alasan penulis memilih perpustakaan Umum Kota Padang sebagai obyek kajian karena tempat tersebut perpustakaan umum, tetapi belum banyak masyarakat ataupun generasi muda mengetahui keberadaan Perpustakaan Umum Kota Padang. Sehingga berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, perpustakaan ini mempunyai keterkaitan dengan judul tugas akhir ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penulisan makalah tugas akhir ini yaitu:

a. Observasi

Salah satu teknik yang dapat dilakukan untuk mengetahui atau menyelidiki tingkah laku Nonverbal yakni dengan menggunakan teknik observasi. Menurut Sugiyono (2018:229) observasi adalah teknik mengumpulkan data yang mempunyai ciri khusus jika dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui

kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung ke lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang. Observasi berlangsung pada bulan Februari 2024. Tujuan dilakukannya observasi ini adalah untuk mendapatkan data awal tentang permasalahan yang akan diteliti.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi secara tepat dari narasumber di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang. Peneliti mewawancarai pustakawan yang bernama Agung Fadriawan, tenaga fungsional pustakawan yang bernama Sefni Hayati, dan pengunjung Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang yang bernama Afdal Reza dan Yohana Geneva. Metode ini dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian kepada Agung Fadriawan dan Sefni Hayati.

Tabel 1. Kisi-Kisi Wawancara

Variabel	Indikator
Program promosi untuk meningkatkan perpustakaan	Melakukan promosi sosial yang tidak berbayar seperti Instagram, YouTube, Facebook
Sarana yang digunakan untuk kegiatan promosi perpustakaan	Perpustakaan keliling, taman baca, browser media sosial
Kendala yang dihadapi dalam melakukan promosi di perpustakaan	SDM dengan tingkat kunjungan yang diminta masyarakat tidak bisa memenuhi sepenuhnya
Media yang digunakan untuk mempromosikan perpustakaan	Website perpustakaan, internet sangat berperan dalam menyebarkan segala informasi Media sosial menjadi kebutuhan primer serta mengetahui setiap layanan dan kegiatan yang ada Pameran, mengadakan kegiatan

	pameran dengan bekerja sama dengan perusahaan guna menarik calon pengunjung untuk datang dan mengenal perpustakaan
--	--

c. Dokumentasi

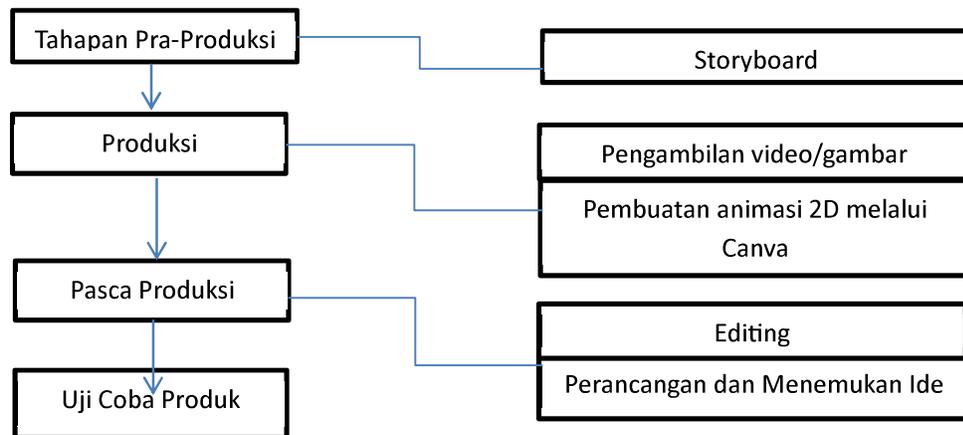
Menurut Sudaryono (2018:219) Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dan informasi yang bersumber dari buku, peraturan peraturan, laporan kegiatan, foto, atau informasi yang relevan dengan penelitian yang diperoleh dari tempat penelitian. Kemudian ada pendapat dari Sugiyono (2018:476) dokumentasi merupakan perolehan data dan informasi yang digunakan dengan cara mengambil dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Secara garis besar, dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan. Selain itu, dokumentasi juga diartikan sebagai pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data yang penulis kumpulkan juga bersumber dari buku buku, jurnal Dan bahan pustaka lainnya yang mendukung penelitian.

4. Tahapan Kerja

Menjelaskan tahapan proses yang dilakukan dalam melakukan penulisan makalah tugas akhir. Tahapan kerja dalam pembuatan video promosi berbasis animasi 2D yaitu melakukan perencanaan dan persiapan untuk membuat video tugas akhir di Perpustakaan Umum Daerah Kota Padang, menentukan rancangan video peralatan dan perlengkapan yang digunakan untuk pembuatan video.

Mengumpulkan data melalui wawancara dengan pengelola perpustakaan dan membaca sumber-sumber yang berkaitan dengan pembuatan video, pengelolaan data, serta data yang dikumpulkan berupa video diolah menjadi satu dengan melakukan tahapan editing, sehingga video dibuat semenarik mungkin. Penyajian data, video yang sudah diedit akan diimplementasikan dan dipromosikan ke publik dengan cara upload ke media sosial seperti *Instagram*, *Facebook*, *YouTube* dan media sosial lainnya.



Gambar 1. Tahapan Kerja