

Promosi Perpustakaan Sekolah Menggunakan Powtoon di SMA Hidayatullah Semarang

Erik Almi Putra^{1*)}, Mecca Arfa¹

¹ Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia

*)Korespondensi: akuuerik@gmail.com

Abstract

[Promotion of School Libraries Using Powtoon in Hidayatullah Senior High School Semarang] This study discusses the use of the Powtoon to introduce the Hidayatullah Islamic Senior High School Semarang library by making a video profile of the Hidayatullah Islamic High School library. The purpose of this research is to make the Powtoon as a medium for promoting the school library at Hidayatullah Islamic Senior High School Semarang. This research uses a qualitative approach with action research methods. Data collection methods used were observation, interviews, and literature study. The first stage was carried out in which the researcher designed a video profile of the Hidayatullah Islamic High School library by collecting ideas together with the librarian. After that, the researcher started to make a profile video for the Hidayatullah Islamic High School library with a reference to the ideas that have been discussed with the librarian. After completing the stage of making the Hidayatullah Islamic High School library profile video, the researcher presented the Hidayatullah Islamic High School library profile video via Powtoon. The last stage, the researcher conducted ten random interviews with students in class, the results of this interview showed that the use of Powtoon media in library promotion activities was acceptable to Hidayatullah Islamic High School students. There are several criticisms and input from the results of interviews with users that lead researchers to conclude that the promotion of the Hidayatullah Islamic High School library using the Powtoon should be corrected before the video of the Hidayatullah Islamic High School library profile is uploaded on the internet.

Keywords: library profile; powtoon; school library; islamic senior high school Hidayatullah Semarang library

Abstrak

Penelitian ini berjudul Promosi Perpustakaan Sekolah Menggunakan *Powtoon* di SMA Hidayatullah Semarang. membahas tentang penggunaan *Powtoon* untuk memperkenalkan perpustakaan sekolah SMA Islam Hidayatullah Semarang dengan cara pembuatan video profil perpustakaan SMA Islam Hidayatullah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjadikan *Powtoon* sebagai salah satu sarana media untuk mempromosikan perpustakaan sekolah di SMA Islam Hidayatullah Semarang. Jenis dari penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *action research*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Tahap yang pertama dilakukan yaitu peneliti melakukan perancangan video profil perpustakaan SMA Islam Hidayatullah dengan mengumpulkan ide bersama dengan pustakawan. Setelah itu peneliti memulai ke tahap pembuatan video profil perpustakaan SMA Islam Hidayatullah dengan patokan kepada ide yang telah didiskusikan bersama pustakawan. Setelah selesai dalam tahap pembuatan video profil perpustakaan SMA Islam Hidayatullah peneliti menampilkan video profil perpustakaan SMA Islam Hidayatullah melalui *Powtoon*. tahap terakhir peneliti melakukan wawancara secara acak sebanyak sepuluh orang kepada siswa yang berada di kelas, hasil wawancara ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Powtoon* dalam kegiatan promosi perpustakaan dapat diterima oleh siswa SMA Islam Hidayatullah. Ada beberapa kritikan dan masukan dari hasil wawancara bersama pustakawan yang membuat peneliti mengambil kesimpulan bahwa promosi perpustakaan SMA Islam Hidayatullah menggunakan *Powtoon* sebaiknya diperbaiki sebelum video profil perpustakaan SMA Islam Hidayatullah tersebut diupload di internet.

Kata kunci: profil perpustakaan; powtoon; perpustakaan sekolah; SMA Islam Hidayatullah Semarang

1. Pendahuluan

Perpustakaan sebagaimana yang ada dan berkembang sekarang telah dipergunakan sebagai salah satu pusat informasi, sumber ilmu pengetahuan, penelitian, rekreasi, pelestarian khasanah budaya bangsa, serta memberikan berbagai layanan jasa lainnya. Salah satunya perpustakaan sekolah yang dimana menjadi pusat informasi bagi siswa yang berkunjung ke sana. Tanpa adanya siswa yang datang ke perpustakaan, kegunaan perpustakaan sebagai pusat informasi tidak akan terlaksana. Pustakawan sekolah jangan hanya menunggu pemustaka untuk datang ke perpustakaan, karena jika hanya menunggu pemustaka, perpustakaan sekolah yang sudah dikelola dengan baik dan menghabiskan dana banyak, tidak menutup kemungkinan manfaatnya tidak maksimal karena pemustaka yang datang hanya sedikit.

Kegiatan promosi perpustakaan merupakan hal yang perlu dilakukan untuk menarik minat kunjung pemustaka. Kegiatan promosi biasanya menggunakan media poster, pamflet, ataupun audio visual. Penggunaan audio visual berupa video animasi dalam mempromosikan perpustakaan bisa melalui *Powtoon*. Menurut Maestri dan Adhinda didalam Deni Rahman Pratama dan Ardoni (2018) menyatakan bahwa animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata.

Powtoon merupakan sebuah program dalam bentuk fitur animasi diantaranya animasi tulisan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang mudah. *Powtoon* dapat memuat video maupun animasi flash dan bisa dioperasikan lebih lancar dibandingkan media lain seperti Powerpoint. Kelayakan media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu aspek perancangan, aspek pedagogik, aspek isi, aspek kemudahan penggunaan, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Menurut Tjiptono didalam Danisa Puji Astuti dan Desriyani (2018) promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran. Yang dimaksud dengan komunikasi pemasaran adalah aktifitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi atau membujuk, dan meningkatkan pasar sasaran atau perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan. Menurut Lupiyoadi, Rambat dan A. Hamdani (2006: 120) didalam Danisa Puji Astuti dan Desriyani promosi adalah salah satu variabel dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk jasa.

Berdasarkan uraian di atas penulis ingin meneliti tentang Promosi Perpustakaan Sekolah Menggunakan *Powtoon* di SMA Hidayatullah Semarang. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sana dikarenakan peneliti pernah membuat tugas kelompok untuk menyelesaikan tugas mata kuliah dan melihat perpustakaanannya bagus akan tetapi sepi pengunjung, hanya ada beberapa siswa yang sedang membaca atau ada yang hanya sekedar untuk menghabiskan waktu jam istirahat. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan siswa SMA Hidayatullah dapat tertarik untuk mengunjungi perpustakaan dan dapat dengan mudah memahami pentingnya perpustakaan bagi perkembangan dan kemajuan informasi yang mereka butuhkan.

Kegiatan promosi perpustakaan menggunakan media poster atau brosur yang pernah dilakukan oleh pustakawan belum terlalu menggembirakan hasilnya. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk membuat

video promosi profil perpustakaan menggunakan *Powtoon*, agar banyak pemustaka yang datang ke perpustakaan. Selain membuat video promosi profil perpustakaan tersebut, peneliti juga menyerahkan file soft copy dan sedikit mengajarkan kepada pustakawan cara mengedit video promosi profil perpustakaan melalui media *Powtoon* tersebut, agar dalam beberapa periode video promosi profil perpustakaan bisa di update secara berkala. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pendapat siswa tentang *Powtoon* sebagai salah satu sarana media untuk mempromosikan perpustakaan sekolah di SMA Islam Hidayatullah Semarang.

2. Landasan Teori

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang digunakan untuk membandingkan dengan penelitian ini. Penelitian sebelumnya yang pertama berjudul “Kaji Tindak Penggunaan *Meme* dalam Kegiatan Promosi Koleksi *Ebook* di Perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang” penelitian ini ditulis oleh Irsalina Almas pada tahun 2017. Penelitian yang dibuat oleh Almas bertujuan untuk mengetahui pandangan para siswa mengenai penggunaan media *meme* dalam kegiatan promosi koleksi *ebook* di perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kaji tindak dengan menggunakan metode kaji tindak milik Judith A. Sykes. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *meme* dalam promosi koleksi *ebook* di perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang dapat dijadikan sebagai salah satu media promosi yang mampu mengenalkan dan menarik para siswa untuk menggunakan koleksi *ebook* yang dimiliki oleh perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dibuat oleh Almas yaitu dari segi lokasi tempat penelitian, penelitian ini mengkaji tentang promosi yang dilakukan di SMA Hidayatullah Semarang. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Almas mengkaji promosi yang dilakukan di SMA Negeri 3 Semarang. Selanjutnya dari segi alat yang digunakan untuk melakukan penelitian, dalam penelitian ini peneliti memakai program animasi *Powtoon*. Sedangkan penelitian Almas menggunakan media *Meme*. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian Irsalina Almas yaitu keduanya penelitian ini sama-sama membahas mengenai promosi di perpustakaan sekolah.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Rudy Setiawan (2017) dengan judul penelitian “Perancangan Media Promosi dalam Bentuk Poster dan Brosur Perpustakaan Sekolah: Kaji Tindak Perpustakaan SMP Islam Hidayatullah Banyumanik Semarang”. Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Setiawan yaitu untuk mengetahui proses perancangan poster dan brosur. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif, dengan jenis penelitian kaji tindak yang berpedoman pada buku yang ditulis Judith A. Sykes mengenai penelitian kaji tindak di perpustakaan sekolah. Tahapan dalam penelitian kaji tindak dimulai dari peta pemikiran, konteks, isu, sumber daya, tujuan, hasil dan perencanaan, wawancara, pola, kesimpulan dan bibliografi. Tahap tindakan perancangan dibagi menjadi empat yaitu *pre research*, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap *pre research* perancangan media poster dan brosur dimulai dengan mengumpulkan ide dan gagasan. Selanjutnya masuk dalam tahap perencanaan, tahap ini berupa mendesain poster dan brosur dengan *software* Corel Draw X8. Tahap pelaksanaan berupa desain poster

dan brosur di cetak dan sipamerkan di beberapa tiitk sekolah. Terakhir yaitu tahap evaluasi, untuk mengevaluasi desain poster dan brosur tersebut, peneliti mewawancarai beberapa pemustaka, namun sebagian besar dari mereka berpendapat bahwa desain poster dan brosur tersebut sudah bagus dan menarik hanya terdapat masukan kecil. Dari hasil wawancara tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa tidak perlu merevisi dan mencetak kembali desain poster dan brosur.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dibuat oleh Setiawan yaitu dari segi lokasi tempat penelitian, penelitian ini mengkaji tentang promosi yang dilakukan di SMA Hidayatullah Semarang. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rudy Setiawan mengkaji promosi yang dilakukan di SMP Hidayatullah Semarang. Selanjutnya dari segi alat yang digunakan untuk melakukan penelitian, dalam penelitian ini peneliti memakai program animasi *Powtoon*. Sedangkan penelitian Setiawan menggunakan media poster dan brosur. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian Setiawan yaitu keduanya memiliki tema penelitian yang sama mengenai promosi di perpustakaan sekolah.

Kata Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandez dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide* “*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion*” (Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002)

Powtoon merupakan sebuah program dalam bentuk *website* untuk membuat sebuah papaean yang memiliki fitur animasi diantaranya animasi tulisan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang mudah. *Powtoon* dapat memuat video maupun animasi flash dan bisa dioperasikan lebih lancar dibandingkan media lain seperti Powerpoint. Kelayakan media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu aspek perancangan, aspek pedagogik, aspek isi, aspek kemudahan penggunaan, aspek tampilan dan aspek pemrograman.

Menurut Tjiptono didalam Danisa Puji Astuti dan Desriyani (2018) promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran. Yang dimaksud dengan komunikasi pemasaran adalah aktifitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi atau membujuk, dan meningkatkan pasar sasaran atau perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan. Menurut Lupiyoadi, Rambat dan A. Hamdani (2006: 120) didalam Danisa Puji Astuti dan Desriyani promosi adalah salah satu variable dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk jasa. Menurut Yusuf didalam Nining Sudiar, Fiqru Mafar, dan Rosman (2017) tujuan dilakukannya promosi perpustakaan adalah memperkenalkan segala informasi dan sumber-sumber informasi yang dimiliki perpustakaan kepada masyarakat luas supaya mereka pada akhirnya berminat memanfaatkannya secara optimal. Selain itu menurut Sutarno Danisa Puji Astuti dan Desriyani (2018) promosi perpustakaan merupakan suatu kegiatan yang untuk

menginformasikan kepada pemustaka akan adanya suatu perpustakaan yang menyediakan informasi berupa koleksi bahan perpustakaan dan jasa layanan.

Kata profil berasal dari bahasa Italia yaitu *profilo* dan *profilare* yang berarti gambaran garis besar. Arti profil menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah pandangan dari samping (tentang wajah orang), lukisan (gambar) orang dari samping, sketsa biografis, penampang (tanah, gunung, dan sebagainya), grafik atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal-hal khusus. Menurut pendapat para ahli mengenai hakikat profil yaitu menurut menurut Hasan Alwi (2005: 40) profil adalah pandangan mengenai seseorang. Menurut Victoria Neufeld (1996, dalam Desi Susiani, 2009: 41) profil merupakan grafik, diagram, atau tulisan yang menjelaskan suatu keadaan yang mengacu pada data seseorang atau sesuatu.

Menurut Bly (2006:155) di dalam Tischa Moprita dan Desriyeni cara-cara dalam perancangan media promosi adalah (1) bagilah naskah menjadi beberapa bagian; (2) gunakan kalimat yang pendek; (3) gunakan format bullet (nomor, daftar); (4) gunakan alat bantu visual untuk menunjukkan produk atau jasa; (5) tampilkan kesaksian dari para konsumen yang puas; (6) berikan nomor telepon bebas pulsa; (7) berikan pendekatan pada tawaran; (8) tonjolkan keuntungan yang dapat diperoleh konsumen; (9) tonjolkan jaminan yang diberikan; (10) berikan keterangan tempat.

Adapun definisi perpustakaan sekolah menurut Darmono (2001, 1) adalah: "Perpustakaan sekolah merupakan bagian penting dari komponen pendidikan yang tidak dapat dipisahkan keberadaannya dari lingkungan sekolah. Perpustakaan sekolah juga sebagai salah satu sarana pendidikan penunjang kegiatan belajar siswa dalam memacu tercapainya tujuan pendidikan di sekolah".

3. Metode Penelitian

Desain dari penelitian ini menggunakan kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2007:6). Sedangkan menurut Mukhtar (2013: 29) Penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang dimaksudkan untuk mengungkap sebuah fakta empiris secara objektif ilmiah dengan berlandaskan pada logika keilmuan, prosedur dan didukung oleh metodologi dan teoritis yang kuat sesuai disiplin keilmuan yang ditekuni.

Jenis penelitian ini menggunakan metode kaji tindak (*action research*). Metode ini dirasa dapat memberikan masukan dan hasil yang sesuai berdasarkan penelitian yang dilakukan. Menurut Sykes didalam setiawan "Jenis penelitian ini mempunyai serangkaian tahapan yang menuntun peneliti untuk mendapatkan pemahaman secara mendalam mengenai topik yang dikaji, temuan-temuan maupun ide-ide terbaru, dan pendapat sendiri".

Tahapan penelitian kaji tindak (*action research*) yang dijelaskan Sykes dalam Setiawan (2017:34) tentang bukunya yang berjudul "*Conducting Action Research to Evaluate Your School Library*" adalah sebagai berikut:

Penelitian tindakan adalah suatu proses penelitian yang sistematis yang bersifat siklus. dilakukan

oleh komunitas internal organisasi dari pada komunitas luar organisasi seperti para ahli, tujuannya adalah untuk mengidentifikasi tindakan yang diyakini peneliti dapat dapat meningkatkan kinerja organisasi.

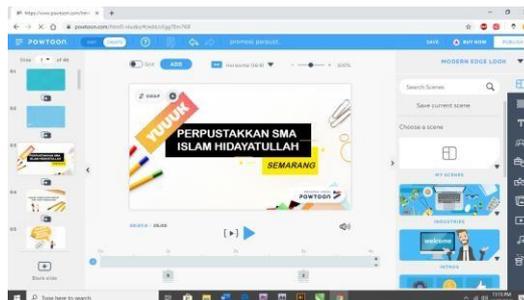
Pemilihan informan di dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan Teknik *puspositive sampling* dengan mempertimbangkan beberapa kriteria tertentu. adapun pemilihan informasi dalam penelitian ini didasarkan pada kriteria berikut: (1) Informan merupakan pustakawan SMA Hidayatullah Semarang yang bertanggung jawab atas perpustakaan SMA Hidayatullah Semarang. (2) Informan merupakan siswa-siswi SMA Hidayatullah Semarang yang belum pernah mengetahui kegiatan promosi perpustakaan SMA Hidayatullah Semarang. (3) Bersedia diminta pendapatnya oleh peneliti. Informan penelitian ini berjumlah 12 orang yang meliputi siswa dan pustakawan SMA Islam Hidayatullah.

Metode pengumpulan data yakni dengan observasi dan wawancara. Setelah mendapatkan data dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data berupa Reduksi data, Penyajian data, Penarikan kesimpulan atau verifikasi. Menurut Moleong didalam Anis (2013:64). Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori dan satuan uraian sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis seperti yang disarankan oleh data. Sedangkan untuk uji keabsahan data, digunakan metode triangulasi, yakni triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama Menurut Sugiyono (2007: 330).

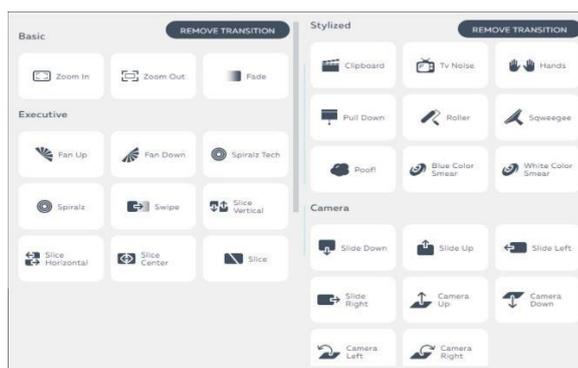
4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Konsep perancangan

Perancangan video ini menggunakan <http://www.Powtoon.com> dengan durasi pengerjaan tiga minggu. untuk melakukan promosi kepada siswa sma Hidayatullah dengan menggunakan acuan analisis dalam penelitian ini menggunakan cara promosi Menurut Bly (2006:155) didalam Tischa Moprita dan Desriyeni cara-cara dalam perancangan media promosi adalah (1) bagilah naskah menjadi beberapa bagian; (2) gunakan kalimat yang pendek; (3) gunakan format bullet (nomor, daftar); (4) gunakan alat bantu visual untuk menunjukkan produk atau jasa; (5) tampilkan kesaksian dari para konsumen yang puas; (6) berikan nomor telepon bebas pulsa; (7) berikan pendekatan pada tawaran; (8) tonjolkan keuntungan yang dapat diperoleh konsumen; (9) tonjolkan jaminan yang diberikan; (10) berikan keterangan tempat. Sehingga Video ini menjelaskan tentang sejarah singkat perpustakaan SMA Islam Hidayatullah, layanan yang ada di perpustakaan serta ajakan ke perpustakaan. Video profil perpustakaan ini berdurasi lima menit dan dirancang dengan menggunakan kalimat, suara dan musik untuk membuat pendengar tidak bosan.



Gambar 2: Tampilan halaman pembuatan video di *POWTOON*



Gambar 3: transition yang ada di dalam *POWTOON*

Isi video ini secara garis besar menceritakan tentang fasilitas-fasilitas yang ada di perpustakaan serta mengajak pemustaka untuk berkunjung ke perpustakaan. Dalam video ini peneliti memulainya dengan menceritakan informasi sejarah singkat berdirinya perpustakaan yang dimana bermula perpustakaan SMA Islam Hidayatullah dan perpustakaan SMP Islam Hidayatullah menjadi satu ruang. Pada tahun 2012 perpustakaan SMA Islam Hidayatullah berpisah karena memiliki Gedung SMA yang baru serta mencantumkan lokasi perpustakaan yang sekarang dan jam layanan. Tampilan ini dimaksud agar pemustaka atau siswa tahu jam berkunjung dan lokasi Perpustakaan yang sekarang.



Gambar 4: tampilan slide sejarah singkat perpustakaan SMA Islam Hidayatullah.



Gambar 5: tampilan slide lokasi perpustakaan.



Gambar 6: tampilan slide jam layanan.

Informasi yang kedua yang ditampilkan di dalam video ini yaitu mengenai fungsi perpustakaan, tata tertib perpustakaan serta ketentuan dalam peminjaman dan layanan di perpustakaan. informasi ini ditujukan agar pemustaka tahu akan fungsi dan layanan dari perpustakaan yang mungkin pemustaka itu sendiri belum tahu dan juga agar pemustaka mengikuti aturan aturan yang ada di perpustakaan sejak awal mau memasuki perpustakaan sampai meninggalkan perpustakaan



Gambar 7: tampilan slide fungsi perpustakaan.



Gambar 8: tampilan slide tata tertib perpustakaan.

Informasi yang tidak kalah menariknya di dalam video tersebut yaitu jenis fasilitas perpustakaan dan *library holic*. Dimana informasi ini memberitahukan bahwa di perpustakaan itu memiliki fasilitas yang membuat pengunjung nyaman untuk kesana dan juga fasilitas yang bisa di pakai oleh pemustaka serta adanya *library holic* yang dimana memberikan hadiah kepada pengunjungnya agar memacu pemustaka datang ke perpustakaan itu sendiri.



Gambar 9: tampilan slide fasilitas apa saja yang ada di perpustakaan.



Gambar 10: tampilan slide jenis layanan di perpustakaan.



Gambar 11: tampilan slide peminjaman di perpustakaan.



Gambar 12: tampilan slide library holic.

Informasi yang terakhir yang diberikan didalam video promosi profil perpustakaan berupa ajakaan-ajakan untuk datang ke perpustakaan dan memberikan peribahasa beserta artinya.



Gambar 13: tampilan slide peribahasa.



Gambar 14: tampilan slide yuk datang ke perpustakaan.

Perancangan video kedua ini tetap menggunakan yang sama dengan video pertama dengan proses pembuatan 2 minggu. Durasi dari video ini yaitu 3 menit dengan rancangan menggunakan kalimat, suara dari narrator serta gambar agar para penonton tidak merasa bosan degan video ini.

Isi dari video ini secara garis besar menceritakan tentang tingkat minat membaca masyarakat Indonesia yang masih rendah, serta alasan kenapa minat membaca masyarakat masih rendah dan juga cara untuk mengatasi malas membaca.



Gambar 15: tampilan slide apa itu literasi



Gambar 16: tampilan slide apa penyebab literasi Indonesia rendah.



Gambar 17: tampilan slide cara mengatasi rendahnya literasi di Indonesia.



Gambar 18: tampilan slide apa sih pentingnya membaca.

4.2 Evaluasi

Setelah peneliti memperlihatkan video animasi kepada informan, dilakukanlah evaluasi berupa wawancara kepada beberapa informan, ada 7 hal pokok yang ditanyakan dalam wawancara tersebut, yaitu:

1. Pandangan informan terhadap perpustakaan sebelum melihat video

Informan menganggap bahwa perpustakaan merupakan tempat yang membosankan karena menurut pandangan mereka perpustakaan adalah tempat untuk menyimpan buku-buku pelajaran. Ketika mereka di dalam perpustakaan harus tenang, tidak boleh berisik. Sehingga siswayang datang ke ke perpustakaan itu sedikit. Perpustakaan dibidang adalah tempat yang membosankan dikarenakan pemahaman mereka terhadap perpustakaan hanya sebagai tempat menyimpan buku-buku pelajaran dan bukan perpustakaan sebagai tempat rekreasi, padahal salah satu fungsi perpustakaan sekolah adalah sebagai sarana rekreasi.

2. Durasi video profil perpustakaan

Ada beberapa pendapat informan yang beragam dalam memandangi durasi video profil perpustakaan SMA Hidayatullah. Menurut informan pustakawan durasi video di *Powtoon* ini terlalu singkat sehingga belum cukup mempresentasikan tentang perpustakaan secara menyeluruh, belum semua materi-materi penting tentang perpustakaan masuk ke dalam video ini. Hal ini karena durasi yang diberikan *Powtoon* kepada akun gratis itu maksimal hanya lima menit. Menurut informan lain diketahui bahwa video yang peneliti tampilkan durasinya cukup panjang sehingga membuat informan bosan dan juga muncul *watermark* yang mengganggu. Menurut informan lain, mereka mengatakan bahwa video yang peneliti tampilkan durasinya cukup, penjelasannya singkat, padat, jelas dan tidak membosankan karena diiringi *back sound* yang menarik.

3. Suara narator

Informan bisa mendengar suara narrator dengan jelas dan tidak patah-patah akan tetapi ada informan yang mengatakan menemukan bagian yang suara narratornya kurang jelas sehingga hal itu mengganggu informan dalam memahami tentang profil perpustakaan. Ketika informan mendengarkan suara yang narrator kurang jelas maka informan tersebut memahami yang disampaikan narrator dengan cara membaca teks yang ada di dalam video tersebut karena di dalam video itu juga menampilkan teks yang diucapkan oleh narrator.

4. Musik

Suara music atau backsound yang ada di dalam video itu ada yang mengatakan sudah pas tetapi lebih baiknya suara musiknya lebih dkecilkan agar suara naratornya bisa lebih jelas. Ada juga informan yang mengatakan bahwa suara narrator terlalu keras dan music kurang smooth. Peneliti menggunakan music penyemangat dengan harapan penonton tidak bosan karena hanya mendengar suara narrator dan melihat tulisan serta gambar yang ada di dalam video tersebut.

5. Teks/ tulisan

Teks/ tulisan yang terdapat di dalam video promosi perpustakaan, menurut informan sudah terlihat jelas karena ukuran teks yang digunakan sudah cukup besar sehingga terbaca dengan nyaman, Namun begitu ada beberapa tulisan yang kurang terlihat jelas karena kurang sesuai dalam pemilihan warna dengan background tulisan.

6. Pandangan informan terhadap perpustakaan setelah melihat video

Setelah informan melihat video promosi perpustakaan sekolah menggunakan *Powtoon* di SMA Hidayatullah Semarang, informan merasa tertarik dan terdorong untuk pergi ke perpustakaan, informan merasa motivasi untuk ke perpustakaan setelah mengetahui pentingnya membaca dan mengerti pentingnya literasi.

7. *Powtoon*

Pembahasana terakhir membahas tentang apakah *powtoon* bisa dijadikan sarana untuk mempromosikan perpustakaan. Mereka mengatakan bahwa *powtoon* bisa digunakan sebagai alternatif media dalam mempromosikan perpustakaan SMA Hidayatullah Semarang dengan memperbaiki bagian yang dianggap kurang tepat agar menjadi lebih menarik lagi. *Powtoon* ini dianggap media yang tepat untuk mempromosikan karena videonya berisi animasi, suara narrator, teks, dan music pendukung sehingga mudah diingat oleh informan.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pembuatan profil perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang menggunakan *Powtoon*, maka diperoleh kesimpulan bahwa *Powtoon* yang digunakan dalam kegiatan pembuatan profil perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif dalam kegiatan promosi perpustakaan selain dari brosur dan poster.

Dalam kegiatan promosi yang dilakukan peneliti melalui media *Powtoon*, beberapa siswa berpendapat bahwa tidak hanya disuguhkan tulisan- tulisan tetapi juga disuguhkan gambar-gambar yang menarik dan juga suara narator agar yang melihat tidak merasa bosan dan mudah untuk mengingat informasi- informasi yang diberikan. Beberapa kritik dari siswa bahwa ada tempat dimana suara narrator kurang jelas, dan juga ada beberapa penggunaan warna pada tulisan yang kurang tepat sehingga susah dibaca, musik yang ada di video kurang *smooth*. *Powtoon* ini dianggap media yang tepat untuk mempromosikan karena videonya berisi animasi, suara narrator, teks, dan music pendukung sehingga mudah diingat oleh informan.

Peneliti mengambil kesimpulan bahwa peneliti harus merevisi video profil Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang dibagian yang disarankan. Setelah itu peneliti memberikan video final kepada pustakawan agar digunakan lagi untuk melakukan promosi perpustakaan sekolah SMA Islam Hidayatullah Semarang.

Daftar Pustaka

- Anis, Mohd. (2013). Manajemen pembelajaran akhlak di Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Kuala Madu Langkat - Binjai. Masters thesis, Pascasarjana UIN Sumatera Utara. diakses pada 04 Februari 2020, from <http://repository.uinsu.ac.id/1804/>.
- Astuti, Danisa Puji dan Desriyani. (2018). Pembuatan Video Sebagai Sarana Promosi Perpustakaan di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Pesisir Selatan. Journal elektronik Universitas Negeri Padang. Vol7, no1. diakses pada 4 Februari 2019, from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/download/100975/100378>.
- Jannah, Amalia Miftakhul. (2017). Pembuatan Film Animasi 2D Kebudayaan Sekaten Solo Bagian Sejarah Babak II. Tugas Akhir. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. diakses pada 4 Mei 2019, from https://eprints.uns.ac.id/35672/1/M3114017_pend_ahuluan.pdf.
- Moleong, Lexy (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit PT
- Mukhtar (2013). *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta : GP Press Group.
- Pratama, Deni Rahman dan Ardoni. (2018). Pembuatan Film Animasi Sebagai Media Pendidikan Literasi Bagi Anak Sekolah Dasar. Skripsi. Journal elektronik Universitas Negeri Padang. diakses pada 7 Februari 2019 from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/download/102344/100917>.
- Rambat, Lupiyoadi, dan A. Hamdani. (2006). *Manajemen Pemasaran Jasa*. Edisi Kedua. Jakarta: Salemba Empat.
- Setiawan, Rudy. (2017). “Perancangan Media Promosi dalam Bentuk Poster dan Brosur Perpustakaan Sekolah Kaji Tindak Perpustakaan SMP Islam Hidayatullah Banyumanik Semarang”. Skripsi FIB. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Sugiyono. (2007). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Jakarta: PT. Gramedia.
- _____. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.