

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perpustakaan merupakan sarana digunakan sebagai tempat untuk mendapatkan informasi sekaligus gerbang ilmu pengetahuan, karena dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang santai dan menyenangkan. Oleh karena itu, setiap kegiatan yang ada di perpustakaan seharusnya dapat memberikan informasi bagi masyarakat pada umumnya dan khususnya kepada pengguna. Menurut Sulistyio Basuki perpustakaan merupakan sebuah ruangan, bagian sebuah gedung, ataupun gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu untuk digunakan pembaca, bukan untuk dijual (Basuki, 1991).

Dalam sebuah perpustakaan yang sangat berperan penting adalah pustakawan, baik dalam membimbing pemustaka, membina, mengelola koleksi, menyebarkan informasi, dan menggerakkan perpustakaan. Pustakawan mempunyai tugas melayani lapisan masyarakat tanpa membedakan tingkat usia, tingkat sosial, tingkat pendidikan dan lain sebagainya. Selain itu pustakawan juga berperan dalam memperkenalkan perpustakaan kepada pengguna agar diketahui oleh publik. Pustakawan dapat memperkenalkan profil perpustakaan kepada masyarakat atau pengguna dengan media elektronik seperti menggunakan media televisi, radio, iklan, dan dengan media cetak seperti menggunakan brosur, pamflet dan sebagainya.

Pada zaman serba canggih seperti saat ini, untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat sudah dapat diakses melalui internet. Akan tetapi, masyarakat yang berada di pedesaan masih banyak yang kurang mengenal teknologi, belum bisa mengakses informasi melalui internet. Masyarakat pedesaan kebanyakan bekerja sebagai petani, tidak mengenal teknologi karena tidak dapat membeli peralatan teknologi seperti komputer dan jaringan karena harganya yang mahal selain itu juga karena tidak mengerti cara menggunakannya. Dengan kondisi yang demikian, masyarakat harus tetap mendapatkan sumber informasi terutama bagi anak-anak yang masih dalam jenjang pendidikan. Tanpa harus memiliki komputer dan jaringan sendiri siswa-siswi bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari perpustakaan.

Perpustakaan Nagari Sulit Air berada di lokasi yang sangat strategis, gedungnya berada di pinggir jalan raya di depan Bank BRI Unit Sulit Air dan sangat dekat dengan kantor wali nagari Sulit Air. Meskipun berada di lokasi yang strategis dan cukup ramai, akan tetapi perpustakaan ini masih sangat sepi pengunjung. Perpustakaan nagari ini hanya dikunjungi oleh anak-anak TK (Taman Kanak-kanak) yang kebetulan berada dekat dengan perpustakaan tersebut. Sementara siswa-siswi dari sekolah lain belum ada memanfaatkan perpustakaan sebagai sumber informasi.

Dari wawancara yang penulis lakukan kepada siswa kelas X (sepuluh) Madrasah Aliyah Swasta Muhammadiyah Sulit Air yang bernama Amira, yang ternyata belum mengetahui perpustakaan Nagari Sulit Air yang sudah aktif dan bisa digunakan. Jika perpustakaan nagari Sulit Air ini sudah bisa

digunakan maka akan lebih menyenangkan, karena ia bisa meminjam dan membaca buku di sana. Kemudian salah seorang siswa SMP kelas VII yang bernama Faiza juga tidak mengetahui perpustakaan nagari yang sudah aktif, karena tidak melihat adanya pengunjung di sana yang setingkat SD, SMP, dan SMA. Faiza beranggapan bahwa perpustakaan itu tidak terbuka untuk umum. Dari hasil survey yang penulis lakukan di perpustakaan Nagari Sulit Air bahwa perpustakaan nagari Sulit Air memang sudah aktif, fasilitasnya juga ada dari komputer dan jaringan, koleksinya juga sudah ada, akan tetapi masih kurang pengunjung yang datang ke perpustakaan tersebut. Hal ini juga dibuktikan dengan statistik pengunjung perpustakaan setiap harinya hanya lima atau enam orang. (Darfinalti, S.Pd, wawancara, Juli 2018).

Profil merupakan suatu gambaran secara garis besar tentang sesuatu tempat atau benda yang dapat memberikan gambaran informasi. Salah satu bentuk atau media penyajian profil adalah dengan menggunakan video. Profil perpustakaan yang dibuat dalam bentuk video akan lebih mudah dipahami, karena masyarakat bisa langsung melihat fasilitas dan layanan yang ada di perpustakaan. Dalam sebuah video dapat menggambarkan perpustakaan dengan lebih detail. Video dapat divariasikan dengan gambar dan suara yang dapat menghibur sekaligus memberikan informasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dirancang sebuah video profil perpustakaan Nagari Sulit Air untuk memperkenalkan perpustakaan kepada siswa-siswi yang berada di Sulit Air.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, perpustakaan nagari Silit Air masih kurang peminat, maka rumusan masalah penelitian ini, bagaimana merancang video profil Perpustakaan Nagari Silit Air?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membuat video profil Perpustakaan Nagari Silit Air. Agar dapat memperkenalkan perpustakaan kepada masyarakat dan siswa di Silit Air.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Dalam Penelitian ini, video profil Perpustakaan Nagari Silit Air ada beberapa pokok persoalan yang harus dicantumkan antara lain, gambar gedung Perpustakaan Nagari Silit Air, jumlah koleksi, fasilitas, kegiatan perpustakaan, pustakawan, dan jika ada keunikan tersendiri dari Perpustakaan Nagari Silit Air, serta menuliskan alamat perpustakaan nagari Silit Air. Video ini nantinya akan disosialisasikan ke sekolah dan kegiatan nagari yang ada di Silit Air. Dengan demikian, masyarakat akan lebih mengenal perpustakaan nagari yang ada di Silit Air.

## **E. Pentingnya Pengembangan**

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah berupa video profil, yang akan berisikan informasi kepada pemustaka tentang perpustakaan Nagari

Sulit Air. Informasi yang disampaikan dalam video adalah berupa alamat, koleksi, fasilitas, dan lain sebagainya. Agar masyarakat bisa mengetahui bahwa nagari Sulit Air sudah memiliki perpustakaan nagari. Jika tidak ada pembuatan video profil perpustakaan, maka masyarakat tidak akan tahu bahwa perpustakaan nagari Sulit Air sudah beroperasi.

## **F. Definisi Istilah**

Untuk lebih memudahkan penulis dalam membahas tugas akhir ini, maka penulis akan mengemukakan maksud yang berkaitan dengan istilah yang tidak dipahami oleh pembaca yaitu:

- Video : merupakan rekaman gambar hidup atau tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suar. (Depdikbud, 2005: 981).
- Profil : Profil merupakan pandangan atau tampilan yang tampak dari samping, atau grafik, diagram, atau tulisan yang menjelaskan suatu keadaan yang mengacu pada data seseorang atau sesuatu. (Victoria Neufeld, 1996 dalam Desi Susiani, 2009: 41)
- Perpustakaan Nagari Sulit Air : Merupakan suatu lembaga atau badan perpustakaan yang merupakan lembaga atau instansi yang berada dibawah naungan pemerintah Kabupaten Solok.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

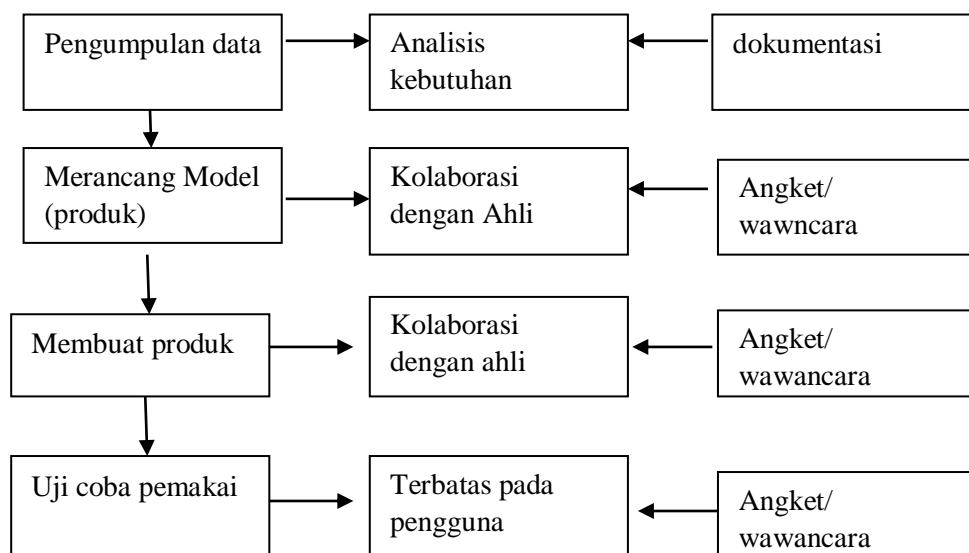
Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian pengembangan (*Research*) dan penelitian lapangan (*Field Research*). Metode yang

digunakan menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014: 297).

## 2. Prosedur penelitian/Pengembangan

Dalam bagian prosedur pengembangan ini mengumpulkan data berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu, agar dapat mengatasi masalah tersebut. pada tahap ini penulis mengumpulkan data-data sebagai sumber dalam pembuatan profil perpustakaan. data yang dikumpulkan dapat berupa wawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

Bagan I. 1 Prosedur Pengembangan



Prosedur penelitian terdiri dari beberapa tahapan dalam melakukan pengembangan produk. Secara garis besar, tahapan pengembangan tersebut dibagi ke dalam empat tahapan berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan, data-data dikumpulkan melalui wawancara yang dilakukan kepada Siswa nagari Sulit Air dan pustakawan yang bekerja di perpustakaan dan dokumentasi yaitu pengambilan data berupa gambar dan video di perpustakaan nagari Sulit Air. Kemudian mengolah data tersebut sesuai dengan kebutuhan. Perpustakaan Nagari Sulit Air merupakan sarana yang dijadikan sebagai sumber informasi bagi masyarakat. Maka dari itu, dengan memperkenalkan perpustakaan kepada masyarakat pengguna akan mempermudah perpustakaan dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat. Untuk memperkenalkan perpustakaan kepada masyarakat dapat dilakukan dengan pembuatan video profil perpustakaan Nagari Sulit Air, pembuatan video ini akan membutuhkan beberapa alat seperti kamera, pemeran , laptop dan software editing

b. Rancangan Model (produk)

Rancangan model (produk) ini, penulis berkolaborasi dengan ahli/validator yang penulis butuhkan yaitu Bapak Sefri Doni, M.Pd. Agar dapat membantu penulis dalam mendiskusikan isi atau informasi penting dalam menggunakan beberapa software Video editor.

Rancangan model (produk) yang nantinya penulis buat dalam penelitian ini adalah dalam bentuk video profil perpustakaan yang kemudian akan disosialisasikan ke sekolah-sekolah. Dalam video ini akan memuat informasi mengenai perpustakaan nagari Sulit Air, mulai dari koleksi, pustakawan, kegiatan pustaka fasilitas dan sebagainya yang ada di perpustakaan.

c. Pembuatan atau Pengembangan Model (produk)

Produk yang dihasilkan tersusun dalam bentuk Video sinema singkat yang berisikan informasi apa saja yang ada di perpustakaan Nagari Silit Air. Untuk membuat video menjadi lebih menarik, maka akan ditambahkan dengan suara, musik penunjang, dan tulisan yang akan memperjelas tampilan dalam video tersebut.

d. Evaluasi atau Pengujian Model (Produk)

Setelah produk video ini selesai, maka penulis akan melakukan rangkaian uji coba yaitu uji coba perseorangan di Silit Air, uji coba kelompok di UIN IB Padang, dan uji coba lapangan di Silit Air. Uji coba ini dilakukan untuk menguji kelayakan produk, apakah produk sudah layak atau belum dipergunakan oleh pengguna.

1) Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dibuat dalam video profil perpustakaan ini dilakukan dengan tiga tahap sebagai berikut:

- a) Desain uji coba lapangan diajukan kepada pustakawan perpustakaan Nagari Silit Air.
- b) Desain uji coba lapangan diajukan kepada mahasiswa UIN IB Padang.
- c) Desain uji coba kelompok diajukan kepada siswa di nagari Silit Air.

2) Subjek uji coba

Dalam hal ini penulis perlu mengidentifikasi secara jelas apakah produk yang akan dikembangkan ini sudah layak untuk dikembangkan



atau tidak. Oleh karena itu, penulis meminta saran atau masukan kepada pustakawan, pemustaka, dan validator ahli.

### 3) Jenis Data

#### a) Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber primer yaitu sumber asli yang memuat informasi atau data tersebut (Amirin, 1990). Data secara langsung yaitu mewawancarai petugas melalui pertanyaan yang mengenai perpustakaan Nagari Sulit Air.

#### b) Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang mendukung data primer dalam penelitian ini. Data sekunder dapat di peroleh dari buku, tugas akhir, skripsi, dan internet semua yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

### 4) Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a) Wawancara

Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pernyataan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. (Lexy, J.Moleong, 2010:186). Wawancara dilakukan kepada siswa SLTA

dan SLTP di Nagari Silit Air dan Pustakawan perpustakaan nagari Silit Air yaitu Ibu Darfinalti, S.Pd pada bulan Juli 2018.

b) Dokumentasi

Dokumentasi adalah mengadakan penelitian atau pengumpulan data bersumber pada penelitian dengan cara pengambilan gambar atau video di perpustakaan nagari Silit Air.

5) Teknik Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, kemudian melakukan analisis deskriptif terhadap data tersebut yaitu menggambarkan informasi mengenai perpustakaan nagari Silit Air.

## H. Sistematika Penulisan

terarah dan teraturnya pembahasan dalam tugas akhir ini maka penulis membaginya dalam empat bab, yaitu:

**BAB I** : Pendahuluan, yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifik produk yang diharapkan, pentingnya pengembangan, definisi istilah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II** : Kajian Teori, yang membahas tentang, pengertian perpustakaan, teknologi informasi, wodershare filmora, sparkol videoscribe, dan bentuk format video.

BAB III : Hasil pengembangan, yang berisikan tentang analisis kebutuhan, rancangan model (produk), pembuatan atau pengembangan model (produk), dan evaluasi atau pengujian model (produk).

BAB IV : Penutup, memuat dua permasalahan yaitu kesimpulan dan saran.