

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era teknologi informasi sekarang, manusia dipermudah dengan kemudahan dalam mengakses sebuah informasi yang dibutuhkan. Mulai dari informasi yang berformat *teks* hingga yang berformat *video*. Informasi yang memiliki format *video* cenderung lebih mudah dipahami. Melalui format *video*, manusia lebih cepat memahami suatu topik ketimbang membaca sumber informasi dalam bentuk *teks*. (Azim & Ardoni 2019, p.236).

Perpustakaan merupakan pusat penyedia informasi yang menyediakan koleksi informasi yang relevan dan terjamin ke akuratannya (Azim & Ardoni 2019, p.236). Berdasarkan pendapat tersebut, maka tidak dapat dipungkiri bahwa perpustakaan merupakan salah satu sarana belajar yang dapat dijadikan kekuatan dalam mencerdaskan bangsa. Serta, perpustakaan dapat menjadi tempat yang nyaman bagi semua pengguna layanan informasi. Menurut sejarah Islam, perpustakaan merupakan bagian penting dari perkembangan ilmu pengetahuan. Hal ini tidak terlepas dari sejarah perkembangan perpustakaan pada masa Abbasiyah, pada masa Abbasiyah perpustakaan tidak hanya sebagai sarana penyimpanan buku, tetapi juga tempat berkembangnya ilmu pengetahuan. Perpustakaan juga digunakan sebagai pusat pembelajaran, pusat kegiatan akademik, dan pusat penelitian. (Rifai 2010, p.70). Perkembangan yang terjadi pada perpustakaan dimasa khalifah Abbasiyah menunjukkan peningkatan yang signifikan, karena pada masa itu perhatian masyarakat dan pemerintah terhadap ilmu pengetahuan menunjukkan hasil yang luar biasa. Selain itu, di kalangan para khalifah dan para penguasa wilayah lainnya, mulai tumbuh kesadaran yang tinggi akan pentingnya ilmu pengetahuan. Kesadaran ini telah mendorong mereka untuk membangun berbagai lembaga ilmu pengetahuan, tidak terkecuali perpustakaan. Perpustakaan bahkan telah menjadi lembaga kebanggaan bagi para khalifah atau penguasa wilayah di berbagai kota. Tujuan dan maksud dari dibangunnya perpustakaan ialah untuk menyebarkan ilmu pengetahuan di kalangan orang yang kurang mampu, dan ingin terus mengembangkan ilmu pengetahuan mereka (Rifai 2010, p.72).

Perpustakaan sendiri terbagi menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah perpustakaan sekolah. Perpustakaan sekolah adalah tempat atau lokasi yang menghimpun dan mengelola koleksi bahan monograf (buku), bahan cetakan serta rekaman lain untuk kepentingan warga sekolah (Azim & Ardoni, p.236). Hal yang membedakan perpustakaan sekolah dengan perpustakaan lainnya adalah dari segi lingkungan, peraturan khusus, serta koleksi yang disesuaikan dengan lingkungannya. Namun, perpustakaan sekolah pada dasarnya memiliki konsep serta pengelolaan yang relatif sama dengan jenis perpustakaan lainnya (Azim & Ardoni, p.236).

Perpustakaan SMKN 54 Jakarta memiliki beberapa subjek koleksi yang beragam guna memberikan pemenuhan kebutuhan informasi kepada para pemustakanya. Dalam rangka memaksimalkan pemanfaatan koleksi yang telah disediakan tersebut, pustakawan, guru dan staf SMKN 54 Jakarta cukup giat dalam melaksanakan kegiatan pendidikan pemakai di perpustakaan SMKN 54 Jakarta. Hal ini dimaksudkan guna memberikan peningkatan keterampilan siswa/siswi dalam memanfaatkan kemudahan dan sumber daya perpustakaan secara mandiri. Perpustakaan SMKN 54 Jakarta melakukan kegiatan pendidikan pemakai perpustakaan melalui kegiatan Masa Orientasi Siswa (MOS). Namun, pada tahun ajaran 2021-2022 tidak dapat dilakukan kegiatan MOS Karena kondisi yang tidak memungkinkan yaitu dalam masa pandemi Covid-19. Maka dari itu, peneliti serta pustakawan dan juga staf SMKN 54 Jakarta berdiskusi dan menyepakati untuk membuat *video* pendidikan pemakai di perpustakaan SMKN 54 Jakarta, guna memudahkan pustakawan di SMKN 54 Jakarta dalam menjalankan kegiatan pendidikan pemakai perpustakaan di perpustakaan SMKN 54 Jakarta. Melalui *motion graphic* tersebut diharapkan perpustakaan SMKN 54 Jakarta dapat tetap menjalankan kegiatan pendidikan pemakai perpustakaan secara lebih efektif dan efisien. Adapun pengertian mengenai *motion graphic* ialah potongan media visual yang mengkombinasikan antara film dan desain grafis dengan berdasar pada waktu. Untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan gabungan dari beberapa elemen pendukung, diantaranya adalah dengan menggabungkan elemen animasi 2D dan 3D, *video*, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik (Maulana & Zarassita 2017, p.63).

Peneliti telah melakukan observasi atau berkunjung langsung ke perpustakaan SMKN 54 Jakarta pada hari Senin, 6 Maret 2022. Dalam

kunjungan tersebut selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan komunikasi dengan pustakawan dan staf terkait guna membahas penelitian yang hendak dilakukan dan metode yang hendak digunakan. Setelah berdiskusi dengan pustakawan dan staf, maka ditetapkan untuk membuat sebuah video pendidikan pemakai berupa *motion graphic* dengan tujuan untuk memberikan informasi seputar perpustakaan sekolah SMKN 54 Jakarta, guna menarik minat siswa dan siswi untuk datang berkunjung dan memanfaatkan koleksi serta layanan yang ada di Perpustakaan SMKN 54 Jakarta sekaligus untuk melaksanakan pendidikan pemakai yang sempat tidak terlaksanakan selama masa pandemi Covid-19. Melalui permasalahan diatas, penulis tertarik mengambil judul Pengaruh Motion Graphic di SMKN 54 Jakarta Terhadap Peningkatan Pemahaman Tentang Perpustakaan.

Melalui penelitian ini diharapkan ke depannya dapat memperkaya konsep dalam mengembangkan pendidikan pemakai perpustakaan untuk bisa dilakukan pada penelitian selanjutnya. Manfaat lainnya dari penelitian ini untuk sekolah ialah penelitian ini diharapkan mampu menarik minat para siswa untuk datang mengunjungi perpustakaan sekolah, guna meningkatkan pengetahuan akademis siswa. Serta, bagi siswa sekolah itu sendiri diharapkan penelitian ini mampu memberikan informasi mengenai fasilitas, layanan dan koleksi yang tersedia di Perpustakaan SMKN 54 Jakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka penulis mengajukan rumusan masalah pada penelitian ini ialah bagaimana pengaruh *motion graphic* di SMKN 54 Jakarta terhadap peningkatan pemahaman tentang perpustakaan.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka penulis mengajukan tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *motion graphic* di SMKN 54 Jakarta terhadap peningkatan pemahaman tentang perpustakaan.

1.4 Batasan Masalah

Supaya tidak meluas, ditetapkan bahwa penelitian ini akan menggunakan video berjenis *motion graphic* dan penelitian akan berfokus pada peningkatan pemahaman tentang perpustakaan di perpustakaan SMKN 54 Jakarta pada siswa dan siswi kelas XII di SMKN 54 Jakarta tahun ajaran 2022-2023. Alasan dipilihnya kelas XII tahun ajaran 2022-2023 karena mereka belum mendapatkan pendidikan pemakai perpustakaan pada saat Masa Orientasi Siswa (MOS).

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, harapannya pada penelitian ini ialah dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Aspek Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya konsep dalam melakukan pendidikan pemakai perpustakaan untuk bisa dilakukan pada penelitian selanjutnya.

1.5.2 Aspek Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu menarik minat para siswa untuk berkunjung ke perpustakaan sekolah guna meningkatkan pengetahuan akademis ataupun non-akademis siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai perpustakaan SMKN 54 Jakarta.

1.6 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis buat, maka ditetapkan hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak adanya pengaruh *motion graphic* di SMKN 54 Jakarta terhadap peningkatan pemahaman tentang perpustakaan.
2. H_1 : Adanya pengaruh *motion graphic* di SMKN 54 Jakarta terhadap peningkatan pemahaman tentang perpustakaan.

Sumber : Penulis, 2022