VIDEO USER EDUCATION SEBAGAI PROMOSI DI PERPUSTAKAAN SMK NEGERI 10 SURABAYA

TUGAS AKHIR

Oleh:

BILAL ALBAIHAQI FIRMANSYAH

NIM 151911313045

PROGRAM STUDI DIII PERPUSTAKAAN

DEPARTEMEN TEKNIK

FAKULTAS VOKASI

UNIVERSITAS AIRLANGGA

2022

VIDEO USER EDUCATION SEBAGAI PROMOSI DI PERPUSTAKAAN SMK NEGERI 10 SURABAYA

TUGAS AKHIR

Oleh:

BILAL ALBAIHAQI FIRMANSYAH

NIM 151911313045

PROGRAM STUDI DIII PERPUSTAKAAN

DEPARTEMEN TEKNIK

FAKULTAS VOKASI

UNIVERSITAS AIRLANGGA

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Bagian atau keseluruhan isi Tugas Akhir ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan / atau Universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan / ditulis oleh individu selain penyusun, kecuali bila dituliskan dengan format dalam isi Tugas Akhir.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 24 Oktober 2022

Penulis

Bilal Albaihaqi Firmansyah

NIM. 151911313045

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

VIDEO USER EDUCATION SEBAGAI PROMOSI DI PERPUSTAKAAN SMK NEGERI 10 SURABAYA

TUGAS AKHIR

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya

Bidang Perpustakaan

Pada Departemen Teknik Fakultas Vokasi

Universitas Airlangga

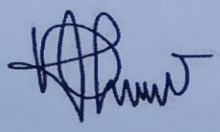
Oleh:

Bilal Albaihaqi Firmansyah

NIM. 151911313045

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dessy Harisanty, S.Sos., M.A.

NIP. 198412152009122007

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Tugas Akhir Ini Telah Diujikan Dan Disahkan Dihadapan Komisi Penguji

Program Studi : DIII Perpustakaan

Departemen : Teknik

Fakultas : Vokasi Universitas Airlangga

Hari/Tanggal : Kamis, 25 Agustus 2022

Pukul : 12.00-13.00

Tempat : Zoom Meeting

Panitia Penguji terdiri dari:

Ketua Penguji

Ragil Tri Atmi,SIIP.,M.A.

NIP. 198607262015043201

Anggota Penguji I

Dyah Puspitasari Sri Rahayu,S.Kom.,M.Hum.

NIP.197905152007012001

Anggota Penguji II

Dessy Harisanty, S.Sos., M.A.

NIP. 198412152009122007

PEDOMAN PENGGUNAAN TUGAS AKHIR

Tugas akhir ini tidak dipublikasikan, namun tersedia di perpustakaan dalam lingkungan Universitas Airlangga, diperkenankan untuk dipakai sebagai referensi kepustakaan, tetapi pengutipan harus seizin penyusun dan harus menyebutkan sumbernya sesuai kebiasaan ilmiah.

Dokumen tugas akhir ini merupakan hak milik Universitas Airlangga

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berupa kesehatan, kelancaran, kesempatan serta ridho-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "**VIDEO USER EDUCATION SEBAGAI PROMOSI DI PERPUSTAKAAN SMK NEGERI 10 SURABAYA**". dengan judul ini digunakan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar ahli Madya (A.Md.) D-III Perpustakaan.

Pada kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dam terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan Tugas Akhir ini diantaranya kepada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta Ridho-Nya sehingga penulis masih bisa sehat dan diberi kemudahan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua tersayang, Ibu Indah, Ayah Djulik dan seluruh saudara-saudara yang selalu memberikan doa serta dukungan baik secara moral maupun materiil sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
3. Prof. Dr. Anwar Ma'ruf, drh.,M.Kes, Selaku Dekan Fakultas Vokasi Universitas Airlangga Surabaya yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh jenjang pendidikan di Fakultas Vokasi Universitas Airlangga.
4. Dessy Harisanty, S.Sos., M.A., selaku Koordinator Program Studi Perpustakaan Fakultas Vokasi Universitas Airlangga Surabaya dan juga

menjadi Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan penulis pada penulisan laporan serta pada program studi D-III Perpustakaan Fakultas Vokasi Universitas Airlangga.

5. Kepala SMK Negeri 10 Surabaya seluruh jajarannya yang telah memberikan izin dan waktu untuk dijadikan tempat penelitian serta Tugas Akhir.
6. Untuk teman-teman seperjuangan PSP 2019 yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu. Terima kasih telah memberikan dukungan dan semangat ketika penulis mengerjakan tugas akhir.
7. Terima kasih kepada Akmal PSP 2020 yang telah membantu penulis dengan meminjamkan laptop untuk mengerjakan laporan sehingga menjadi lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam menyusun laporan ini tidaklah mudah juga tidak sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun untuk dijadikan pertimbangan pada penulisan selanjutnya. Dengan segala keterbatasan yang ada, penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi seluruh pihak yang membacanya.

Surabaya, 24 Oktober 2022

Bilal Albaihaqi Firmansyah

ABSTRAK

Laporan tugas akhir ini menyajikan mengenai pembuatan video user education sebagai promosi di Perpustakaan SMK Negeri 10 Surabaya. Video user education dibuat dengan harapan membantu perpustakaan dalam membimbing pengguna perpustakaan dalam layanan maupun fasilitas di perpustakaan agar dapat digunakan secara maksimal maupun memberikan informasi mengenai perpustakaan baik kepada warga SMKN 10 Surabaya maupun calon siswa/siswi yang akan bersekolah di SMK Negeri 10 Surabaya. Video user education berisikan tentang fasilitas serta layanan yang dimiliki oleh perpustakaan seperti, layanan referensi, loker, koleksi umum, buku tamu, OPAC, area baca ditempat, serta layanan sirkulasi. Laporan ini juga memberikan proses penulis dalam pembuatan videonya dengan tahap-tahap yaitu menggunakan tiga tahapan yaitu : (1)Pra Produksi,(2)Produksi,(3)Pasca Produksi, serta gambaran tentang langkah-langkahnya sebagai video user education juga menjadikan promosi bagi perpustakaan kepada siswa/siswi, penulis membuatnya dengan alur yang disusun rapi dan sistematis.

Kata Kunci : User Education;Promosi Perpustakaan;Perpustakaan Sekolah

ABSTRACT

This final report presents the creation of a user education video as a promotion in the Library of SMK Negeri 10 Surabaya. User education videos are made with the hope of helping libraries in guiding library users in services and facilities in the library so that they can be used optimally and provide information about the library both to residents of SMKN 10 Surabaya and prospective students who will attend SMK Negeri 10 Surabaya. The user education video contains the facilities and services of the library, such as reference services, lockers, public collections, guest books, OPAC, on-site reading areas, and circulation services. This report also provides the author's process in making the video in stages, using three stages, namely: (1) Pre Production, (2) Production, (3) Post Production, as well as an overview of the steps as a user education video as well as promotion for library to students, the author made it with a neat and systematic flow.

Keyword:User Education;Library Promotion;School Library

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN ..... **i**
HALAMAN SAMPUL DALAM ..... **i**
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT ..... **ii**
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR ..... **iii**
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI ..... **iv**
PEDOMAN PENGGUNAAN TUGAS AKHIR ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
ABSTRAK ..... **viii**
ABSTRACT ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Perumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan 4
1.5 Manfaat 4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **5**
2.1 Perpustakaan Sekolah 5
2.2 Promosi 5
2.3 User Education 6
2.4 Video 7
BAB III METODE PEMBUATAN PRODUK **8**
3.1 Tempat 8
3.2 Waktu Pelaksanaan 8
3.3 Bahan 9
3.4 Alat 10
3.5 Prosedur Penyajian 11
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN **12**
4.1 Tahap Pra Produksi 12

4.2 Pencarian dan Penemuan Ide Gagasan..... 12
4.3 Pembuatan Naskah Cerita 15
4.4 Produksi 18
4.5 Pasca Produksi 19
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 24
5.1 Kesimpulan 24
5.2 Saran..... 24
DAFTAR PUSTAKA..... 26
LAMPIRAN..... 28

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Pembuatan Produk 8
Tabel 4.1 Naskah Cerita Video User Education..... 15

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tempat Pembuatan Produk 8
Gambar 4.1 Hasil Tahap Produsi Video 19
Gambar 4.2 Proses *Editing* 20
Gambar 4.3 Menggabungkan Potongan Video 21
Gambar 4.4 Proses Rendering Video 22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 5.1 Form Bimbingan……28

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era disrupsi ini, perkembangan teknologi semakin pesat terutama berkembangnya informasi di kalangan masyarakat dunia yang dapat terhubung melalui jejaring internet yang menjadikan komunikasi maupun informasi dapat dengan mudah diakses maupun dibaca ataupun dilihat dimanapun seseorang itu berada tanpa batasan waktu dan ruang. Informasi yang di dapat pada masa sekarang ini tidak hanya dalam bentuk media cetak dan media elektronik tetapi sudah berkembang dalam bentuk media online. Informasi juga tidak hanya menggunakan tulisan saja tetapi dapat juga melalui foto maupun video yang lebih mudah dipahami oleh manusia, sebab manusia cenderung menyukai informasi visual yaitu melalui gambar bergerak yang membuat lebih berfokus pada apa yang mereka lihat. Sebagai hal tersebut, dalam promosi perpustakaan, penggunaan video merupakan sarana perpustakaan dalam mengenalkan layanan, fasilitas, serta semua hal yang ada di perpustakaan.

Perpustakaan merupakan instansi pusat informasi yang penting bagi masyarakat. Keutamaan perpustakaan adalah sebagai pelayan jasa yang tertuju pada pengetahuan serta informasi sesuai dengan kebutuhannya. dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan, perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara professional dengan system baku

guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan, banyak pengertian serta jenis-jenis perpustakaan didalamnya, yaitu perpustakaan Umum, Perpustakaan Perguruan Tinggi, Perpustakaan sekolah, maupun Perpustakaan Khusus. Tujuan semua perpustakaan tersebut sama meskipun banyak jenisnya yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam mengenalkan sebuah produk, jasa, atau membranding sebuah instansi akan membutuhkan suatu kegiatan promosi. Menurut Yusuf dalam Sudiar, dkk (2017) Promosi adalah mekanisme komunikasi persuasuf pemasaran dengan memanfaatkan teknik-teknik hubungan masyarakat, promosi merupakan forum pertukaran informasi antara organisasi dan konsumen dengan tujuan untuk memberi informasi tentang produk atau jasa yang disediakan oleh organisasi, sekaligus membujuk konsumen untuk bereaksi terhadap produk atau jasa itu. Promosi perpustakaan yang baik akan terjadi jika perancangan kegiatan tersebut dilakukan dengan tepat dan menarik sehingga dapat menarik minat untuk mengunjungi perpustakaan. Bentuk-bentuk promosi perpustakaan dapat dikemas dengan baik berupa media social, poster, iklan, spanduk, video, VLOG dan yang lain sebagai bentuk branding perpustakaan.

Sekolah seiring dengan berjalannya waktu pasti terjadi kelulusan maupun kedatangan murid baru sehingga perpustakaan mendapatkan pengunjung yang mana pasti belum mengetahui fasilitas pada ruang

perpustakaan di sekolah mereka dikarenakan menjadi murid baru maka dari itu kenapa saya menggunakan promosi pada penulisan kali ini. Perpustakaan sekolah merupakan salah satu hal terpenting dalam peningkatan kecerdasan serta ilmu pengetahuan pada siswanya. Untuk itu perpustakaan dengan langkah awalnya membuat user education sebagai sarana edukasi siswa terhadap perpustakaan serta manfaatnya. Untuk itu perpustakaan SMK Negeri 10 Surabaya akan membutuhkan edukasi bagi siswanya sebagai salah satu langkah untuk mengenalkan perpustakaan melalui video user education. Karena menggunakan video merupakan salah satu sarana dimana masyarakat sudah melek teknologi serta tidak bisa lepas dari gawai. Untuk itu bentuk video sangat penting bagi pembuatan user education ini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka perumusan masalah dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana cara pembuatan user education dapat digunakan sebagai media promosi di perpustakaan SMK negeri 10 surabaya?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan permasalahan dalam user education sebagai media promosi perpusakaan smk negeri 10 yaitu hanya pada area sekolah SMK Negeri 10 Surabaya dengan berfokus pada fasilitas di perpustakaan dalam rangka pengetahuan terhadap fasilitas di perpustakaan diantaranya adalah buku tamu, loker, koleksi umum, ruang baca umum, layanan sirkulasi, layanan komputer, dan referensi . Durasi yang ditampilkan adalah 3-4 Menit.

1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan Tugas Akhir user education sebagai media promosi perpustakaan smk negeri 10 surabaya adalah sebagai berikut :

1. Memberikan informasi terkait fasilitas perpustakaan di SMK Negeri 10 Surabaya.
2. Dapat menarik siswa SMK Negeri 10 Surabaya untuk mengunjungi perpustakaan.
3. Dapat menggunakan dengan maksimal fasilitas yang ada di perpustakaan SMK Negeri 10 Surabaya.

1.5 Manfaat

Beikut ini beberapa manfaat yang diperoleh dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Bagi Mahasiswa

Memperoleh ilmu pengetahuan juga pengalaman dalam pembuatan produk tugas akhir video user education dalam dunia kerja di perpustakaan.

b. Manfaat Bagi Program Studi

Program studi dapat bekerja sama dengan perpustakan terkait yang penulis jadikan sebagai pengimplementasian tugas akhur berupa video user education.

c. Manfaat Bagi Tempat Implementasi Tugas Akhir

Perpustakaan SMK Negeri 10 Surabaya dapat terbantu terkait promosi perpustakaan serta pendidikan bagi pengguna.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang berada di dalam suatu sekolah ditujukan untuk seluruh murid, guru, dan staff disana guna mendukung dalam peningkatan akademik para siswanya. Karena perpustakaan sekolah merupakan sebagai rujukan bagi para murid, guru, dan staff sekolah untuk tambahan bahan ajar, penyimpanan koleksi, serta sebagai tempat meluangkan waktu.

Perpustakaan Sekolah menurut Kamulyan & Primasari dalam Trijatmiko, dkk (2016) merupakan pusat sumber informasi bagi seluruh warga sekolah. Perpustakaan sekolah merupakan tempat perkembangan dalam ilmu pengetahuan siswa sekolah untuk tercipta siswa yang memiliki kualitas pemikiran yang lebih baik serta dapat mengembangkan potensi siswa tersebut.

2.2 Promosi

Menurut Candra dalam Faisal & Rohmiyati (2017) Promosi merupakan "Penawaran manfaat tambahan kepada konsumen dengan harga tetap." Promosi merupakan kegiatan yang dilakukan ketika ingin membranding sebuah produk yang dimiliki oleh seseorang yang ingin mengenalkan produknya kepada khalayak umum. Kegiatan promosi biasa dilakukan oleh seorang pengusaha dari perusahaan hingga instansi non-profit untuk

menunjukkan apa yang mereka miliki serta menjadi daya tarik karena memiliki modifikasi dalam mempromosikan perusahaan atau instansi mereka.

Menurut Nutsiah, dkk (2016) Promosi merupakan usaha yang dilakukan dari individu ataupun kelompok dalam suatu perusahaan, instansi atau lembaga untuk mempengaruhi, mengajak dan merubah sikap calon konsumen melalui media komunikasi, sehingga dapat tertarik terhadap penawaran produk atau jasa yang sebelumnya tidak mengenal berubah menjadi tau dan bersedia untuk menggunakan jasanya atau produknya.

Perpustakaan merupakan salah satu instansi yang menggunakan promosi. Tujuannya yaitu memperkenalkan segala informasi, sumber-sumber informasi, layanan serta fasilitas yang dimiliki perpustakaan kepada masyarakat agar mereka berminat memanfaatkannya dengan maksimal.

2.3 User Education

Menurut Lasa dalam Rahmawati dkk (2019) menyatakan bahwa pendidikan pemakai merupakan program yang diselenggarakan perpustakaan untuk memberikan bimbingan , petunjuk, maupun pendidikan kepada calon pemakai perpustakaan dalam kegiatan mereka, memanfaatkan jasa informasi dan sarana perpustakaan.

Menurut Sulistyo-Basuki dalam Izzah (2021) Pendidikan Pengguna memiliki beberapa tujuan di antaranya, 1) Mengembangkan Keterampilan pemakai yang diperlukan untuk dapat menggunakan perpustakaan atau pusat dokumentasi, 2) Mengembangkan keterampilan tersebut untuk mengidentifikasi masalah informasi yang dihadapi pemakai, 3) Merumuskan

kebutuhan informasinya sendiri, 4) Mengidentifikasi kisaran kemungkinan sumber informasi yang tersedia dalam pemenuhan kebutuhan informasinya, serta menulai ketepatan, kekuatan dan kelemahan masing-masing sumber informasi yang ada, dan 5) mampu menghadapin perbedaan informasi yang disediakan oleh sumber yang berlainan dan mengasimilasi, mengumpulkan, menyajikan, dan menerapkan informasi.

2.4 Video

Menurut Aziz dan Christiani (2019) Video merupakan teknologi yang dapat merepresentasikan sebuah konsep yang berwujud gambar gerak yang dapat memberikan pemahaman sekaligu memberikan komunikasi audio visual yang dapat menjelaskan isi dari video tersebut. Video merupakan inovasi terbaru dalam Pendidikan pemakai karena sudah mengikuti zaman yang informasi serba visual menggunakan gambar bergerak dan juga pengguna yang langsung masuk kedalam video dapat memperjelas informasi yang diberikan.

BAB III

METODE PEMBUATAN PRODUK

3.1 Tempat

Tempat pembuatan video user education sebagai promosi perpustakaan bertempat di Perpustakaan SMK Negeri 10 Surabaya yang bertempat di Jl. Keputih Tegal, Keputih, Kec. Sukolilo, Kota SBY, Jawa Timur 60111. Perpustakaan SMK Negeri 10 Surabaya.

Gambar 3.1 Tempat Pembuatan Produk

3.2 Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan untuk pembuatan tugas akhir video user education promosi perpustakaan bertempat di perpustakaan SMK Negeri 10 Surabaya, penulis melakukan pembuatan video user education dimulai dari tanggal 30 Mei. Berikut Rincian dari Kegiatan serta waktu pelaksanaan :

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Pembuatan Produk

Hari/tanggal	Kegiatan	Keterangan
30 Mei – 3 Juni 2022	Pra Produksi	Pencarian serta ide konsep video (objek

		video, cast, tempat)
6 Juni – 10 Juni 2022	Pra Produksi	Pencarian serta ide konsep video (objek video, cast, tempet)
13 – 17 Juni 2022	Produksi	Shooting
20 Juni – 24 Juni 2022	Produksi	Shooting
27 Juni – 1 Juli 2022	Pasca produksi	editing
11 Juli – 15 Juli 2022	Pasca Produksi	editing
1 Agustus - 7 Agustus 2022	Perbaikan	Perbaikan edit video

3.3 Bahan

Bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan video user education promosi perpustakaan bertempat di Perpustakaan SMK Negeri 10 Surabaya adalah sebagai berikut :

1. **Objek Video**

   Objek video dalam pembuatan user education promosi perpustakaan bertempat di Perpustakaan SMK Negeri 10 Surabaya serta beberapa bagian dari sekolah SMK Negeri 10 Surabaya.

2. **Cast**

   Cast disebut juga pemeran atau figura dalam suatu Video. Pemeran merupakan orang yang memainkan peran tertentu dalam suatu video. Proses pembuatan video user education perpustakaan SMK Negeri 10

Surabaya juga membutuhkan cast atau pemeran untuk melengkapi bahan dari pembuatan video. Cast didalam film pendek promosi perpustakaan ini diantaranya :

a. Mahasiswa sebagai Pustakawan

b. Siswa sebagai Pemustaka

3.4 Alat

Alat yang dibutuhkan untuk pembuatan video user education adalah sebagai berikut :

1. **HandPhone**

   Pembuatan video ini menggunakan hp dengan merek *Apple* Iphone yang merupakan alat yang sangat penting yang mana digunakan sebagai pembuatan video serta menggunakan Android dengan merek hp Xiaomi Redmi 4 digunakan sebagai tempat perekaman suara.

2. **Laptop**

   Laptop dalam hal ini digunakan sebagai penyimpanan dan pengeditan video user education perpustakaan SMK Negeri 10 Surabaya.

3. ***Software Adobe Premiere Pro 2018***

   Software atau perangkat lunak yang penulis pasang dalam laptop sebagai media aplikasi untuk mengedit video yang nantinya akan digunakan dalam pengeditan video user education perpustakaan SMK Negeri 10 Surabaya.

4. ***Microphone***

   Microphone ini digunakan sebagai alat bantu dalam perekaman suara agar lebih jernih ketika perekaman.

3.5 Prosedur Penyajian

Dalam perencanaan pembuatan produk video user education pada Perpustakaan SMKN 10 Surabaya, menggunakan beberapa alat untuk pengambilan gambar serta menggunakan software Adobe Premiere Pro 2018 untuk proses editing. Video user education Perpustkaan SMKN 10 Surabaya di buat dengan durasi ± 4 menit yang mencakup tentang informasi mengenai layanan serta fasilitas di perpustakaan serta beberapa area SMKN 10 Surabaya. Video User Education sebagai media promosi di SMK Negeri 10 Surabaya akan di publikasikan di akun media sosial agar dapat dilihat oleh seluruh warga SMK Negeri 10 Surabaya serta masyarakat atau calon siswa yang ingin mengetahui tentang fasilitas di SMK Negeri 10 Surabaya salah satunya yaitu Perpustakaannya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahapan terpenting dalam pembuatan sebuah video, karena pra produksi mencakup semua tahapan persiapan sebelum dimulainya proses pembuatan video. Pada tahapan inilah merupakan perencanaan dalam pembuatan video serta bagaimana nanti alur dari video tersebut berjalan. Menurut Rossalyna & Ardoni (2017) ketika pada tahap ini, yang harus dilakukan yaitu (1) Pencarian dan penemuan ide yaitu melakukan untuk menemukan tema dari video yang akan dibuat.(2) Sinopsis, digunakan dalam pembuatan karya tulis fiksi seperti novel, komik dan cerita-cerita bersambung.(3) *Treatment,*memberikan gambaran lebih deskriptif dari tema yang akan dijadikan video.(4) *Storyboard,* digunakan untuk mendeskripsikan rangkaian atau alur peristiwa yang akan direkam dalam video.(5) *Shotting Script,*digunakan sebagai panduan produksi ketika pengambilan video.

Pencarian dan Penemuan Ide Gagasan

Dalam perencanaan, penulis terlebih dahulu melakukan pengamatan, mengumpulkan data-data, yang selanjutnya penulis masukkan ke dalam naskah nantinya. Untuk hal ini penulis mengumpulkan semua data melalui pengamatan seperti area perpustakaan serta bertanya kepada pustakawan SMK Negeri 10 Surabaya dan meminta data-data yang dimiliki tentang perpustakaan.

Sinopsis

Sinopsis yang merupakan ringkasan dari garis besar naskah yang menggambarkan inti dari sebuah video yang dilakukan baik secara konkrit maupun secara abstrak.

Treatment

Memiliki fungsi sebagai gambaran yang lebih luas secara deskriptif dengan tema yang telah dipilih. Berikut ini merupakan gambaran deskriptif dalam pembuatan video *user education* di Perpustakaan SMK Negeri 10 Surabaya :

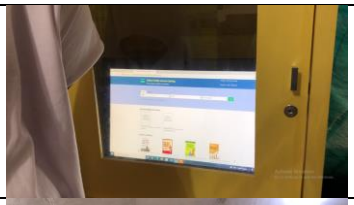
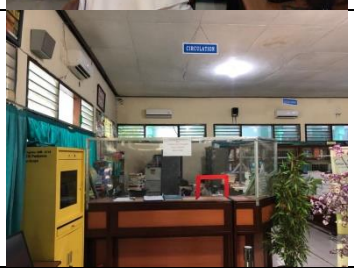
1. Segmen pertama, memperlihatkan gazebo sekolah, kemudian memperlihatkan gambaran depan area perpustakaan, memperlihatkan 2 siswa atau pemeran yang menuju perpustakaan, memperlihatkan siswa yang menaruh sepatu lalu memasuki perpustakaan, gambaran buku tamu, dan pemeran menaruh tas ke loker.
2. Segmen kedua, pemeran mendatangi area koleksi umum dengan mencari koleksi buku yang dicari.
3. Segmen ketiga, pemeran menuju area layanan sirkulasi dan bertanya mengenai koleksi yang dibutuhkan. Petugas mengarahkan pada layanan OPAC ketika mencari koleksi.
4. Segmen keempat, petugas mendampingi mencari koleksi yang dibutuhkan. Memperlihatkan area koleksi umum serta area koleksi referensi.
5. Segmen kelima, pemeran ijin menggunakan fasilitas komputer serta pemeran datang menggunakan salah satu computer.

6. Segmen keenam, scene menunjukkan area membaca, pemeran mendatangi area sirkulasi untuk meminjam koleksi, mengisi data peminjaman lalu kembali ke area membaca untuk membaca kembali.

Storyboard

Memberikan gambaran mengenai alur tempat yang akan dilakukan perekaman gambar pada video yang dibuat. Berikut rangkaian *storyboard* alur cerita dalam rekaman video yang dilakukan dan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

No	Segmen/scene	Deskripsi	Gambaran
1	1	memperlihatkan gazebo sekolah dekat area perpustakaan	
2	1	Memperlihatkan area depan perpustakaan	
3	1	Memperlihatkan loker dengan pemeran menaruh tasnya	
4	1	Memperlihatkan buku tamu	
5	2	Pemeran mencari koleksi di area koleksi umum	

6	3	Pemeran menggunakan layanan OPAC	
7	4	Memperlihatkan area referensi	
8	5	Memperlihatkan pengguna menggunakan komputer	
9	6	Memperlihatkan pengguna melakukan transaksi peminjaman di layanan sirkulasi	

Pembuatan Naskah Cerita/ Shotting Script

Pembuatan narasi atau naskah cerita dalam pengambilan gambar nanti adalah pemandu untuk yang melakukan kegiatan sebagai cameramen atau yang mengambil gambar, serta pemeran yang ikut serta agar mempermudah dalam memahaminya. Penulisan ini menuangkan seluruh rincian dalam layanan seta fasilitas perpustakaan untuk dijelaskan lebih dalam.

Tabel 4.1 Naskah Cerita Video User Education

No	Topik	Narasi	Music	Adegan	Durasi
1	Opening	-	Backsound	-judul serta	13

				logo -Area sekolah	detik
2	Segmen 1	“Sekolah merupakan tempat pendidikan paling krusial, salah satunya di SMKN 10 Surabaya. SMKN 10 atau biasa disebut SMEKTEN memiliki berbagai fasilitas, salah satunya adalah perpustakaan. Perpustakaan di smkn 10 surabaya merupakan pusat informasi bagi warga SMEKTEN. Nah ada beberapa informasi nih bagi anda mengenai tata cara penggunaan fasilitas di perpustakaan. Di depan perpustakaan terdapat rak sepatu guna untuk menaruh alas kaki bagi pengunjung perpustakaan agar terlihat rapi. Selanjutnya pengguna masuk ke perpustakaan lalu menutupnya kembali karena di dalam perpustakaan sudah menggunakan pendingin ruangan, pengguna meletakkan tas pada rak yg telah disediakan serta mengisi buku tamu sesuai dengan jurusan masing-masing”	Backsound	-gazebo sekolah -siswa menuju perpustakaan menaruh sepatu di rak yang disediakan -siswa memasuki perpustakaan -siswa menaruh tas di loker -siswa mengisi buku tamu	52 detik
3	Segmen 2	“Pada bagian koleksi umum berisikan buku-buku mengenai buku penunjang materi sesuai jurusan serta buku paket dan juga buku fiksi.”	Backsound	-siswa mencari koleksi -siswa tidak menemukan koleksi yang dibutuhkan	21 detik
4	Segmen 3	“Jika penggguna kesulitan mencari koleksi	Backsound	-siswa bertanya ke	31 detik

		yang dibutuhkan maka bisa bertanya kepada petugas perpustakaan. Lalu akan dibantu. Bisa juga menggunakan OPAC yang sudah disediakan dalam mencari koleksi yang dibutuhkan agar lebih mudah dan cepat jikalau anda masih belum menghetahui caranya maka akan dibantu oleh pustakawan atau petugas perpustakaan untuk membantu mencarikan buku yang dibutuhkan"		petugas -siswa menggunakan fasilitas opac	
5	Segmen 4	"Pada setiap rak perpustakaan terdapat angka" yang menunjukkan jenis koleksi buku untuk mempermudah pencarian buku. Serta terdapat juga koleksi referensi seperti ensikopedia, kamus, lalu ada juga koleksi majalah serta surat kabar."	Backsound	-siswa yang mendapatkan koleksi yang dibutuhkan -area koleksi umum -area referensi	27 detik
6	Segmen 5	"Selain itu, dengan mengikuti zaman yang sudah bersanding dengan teknologi, perpustakaan menyediakan komputer sebagai fasilitas dalam mencari informasi . Seperti mencari jurnal, sebagai sarana untuk mengerjakan tugas dan kegiatan lainnya yang membutuhkan komputer."	Backsound	-siswa yang menggunakan fasilitas komputer	20 detik
7	Segment 6	"Jika warga SMEKTEN ingin meminjam koleksi buku di perpustakaan, warga SMEKTEN dapat	Backsound	-siswa meminjam buku -siswa	47 detik

		menuju layanan informasi untuk bertransaksi dalam peminjaman buku dengan mengisi daftar peminjaman dan pengembalian yang telah disediakan serta memberikan kartu tanda pelajar ke perpustakaan untuk diberikan ketika meminjam dan diambil ketika mengembalikan. Terdapat 2 tipe peminjaman, yg pertama adalah peminjaman koleksi buku fiksi dengan batas waktu 3 hari maksimal 2 buku. Yg kedua peminjaman buku paket sekolah dengan batas waktu 6 hari. Terdapat pula layanan referensi yaitu koleksi mengenai Kamus, ensiklopedia, dan lainnya. Nah itu tadi beberapa informasi tentang penggunaan fasilitas di perpustakaan. Untuk warga SMEKTEN, yuk kunjungi perpustakaan.”		membaca ditempat	
8	closing	-	Backsound	-area luar perpustakaan	8 detik

4.4 Produksi

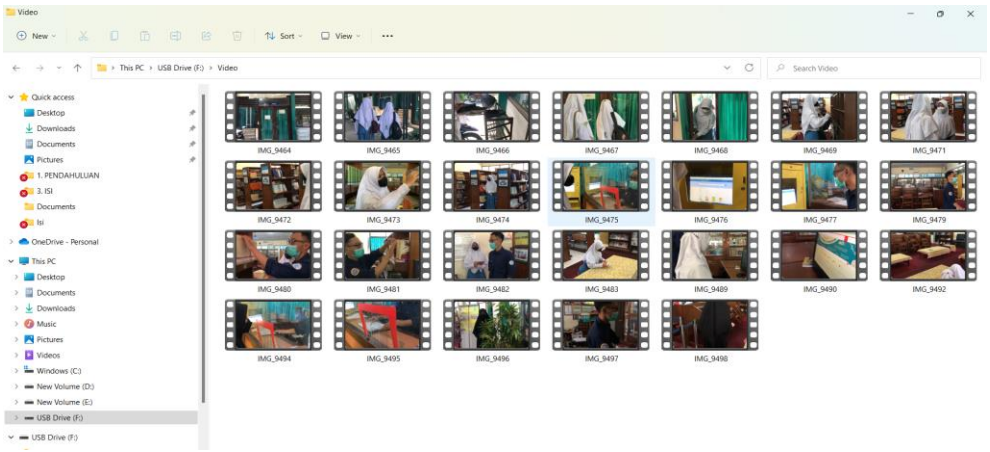
Sebelumnya perencanaan dalam pembuatan sebuah video adalah membuat naskah atau alur untuk menjelaskan objek-objek yang di pilih serta menentukan siapa pemeran dalam video tersebut sebagai pelengkap video. Setelah perencanaan dilakukan, semua pemeran berkumpul untuk melakukan

briefing yaitu memberikan arahan kepada talent mengenai apa yang harus dilakukan serta penjelasan terkait langkah-langkah ketika sudah take video yang selanjutnya dilakukan pembuatan video. Sebelum dilakukan pembuatan video, terlebih dahulu menunggu perpustakaan sepi pengunjung serta menyiapkan alat untuk pengambilan video serta memposisikan kamera untuk pengambilan gambar yang tepat dan terakhir menyiapkan rekaman suara.

4.5 Pasca Produksi

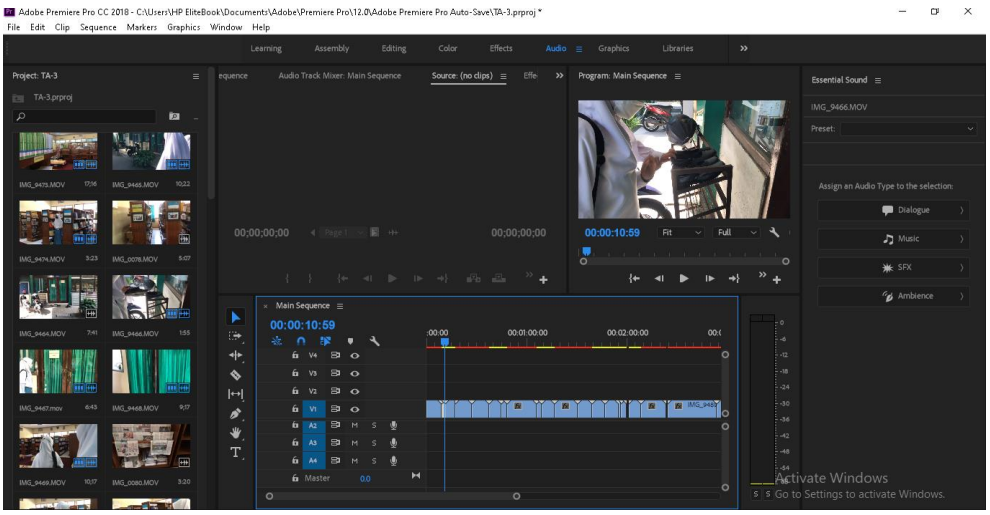
Pasca produksi adalah tahapan finishing yaitu tahapan editing video. Tahapan ini dimulai dengan mengumpulkan semua video yang telah dilakukan pengambilan video yang telah dilakukan di bagian tahap produksi.

1. Terdapat hasil dari tahap produksi yaitu dengan total kurang lebih 30 hasil rekaman video dengan menggunakan kamera Iphone.



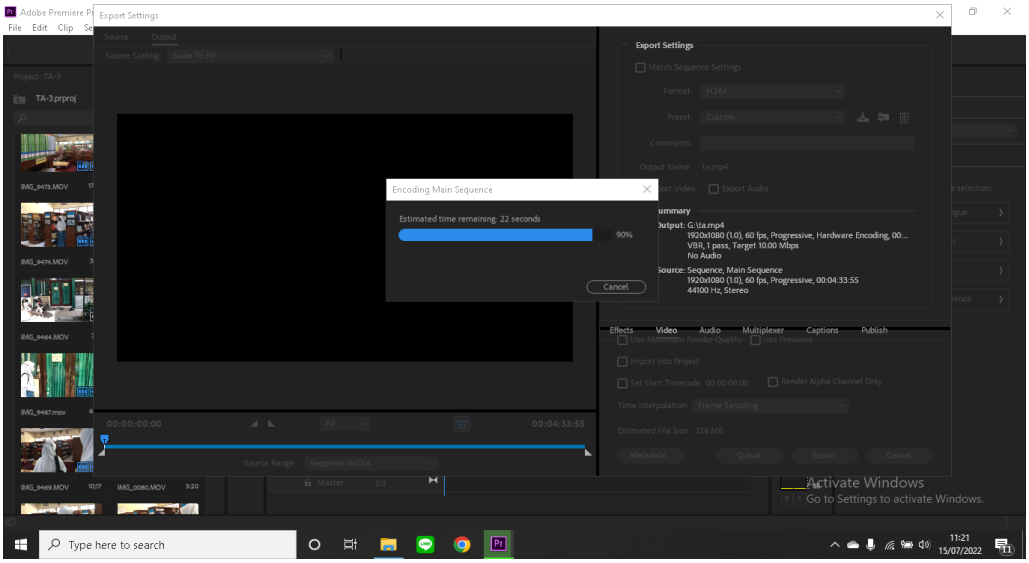
Gambar 4.1 Hasil Tahap Produksi Video

2. Setelah video dikumpulkan dengan beberapa scene-scene lalu dimasukkan ke aplikasi Adobe Premiere Pro 2018 dengan cara import, selanjutnya dilakukan proses editing menggunakan software Adobe Premiere Pro 2018 dengan menggabungkan potongan-potongan video tersebut. Lalu memotong beberapa video yang tidak perlu dan disatukan dengan cara mengurutkan alur cerita dari naskah yang telah dibuat.



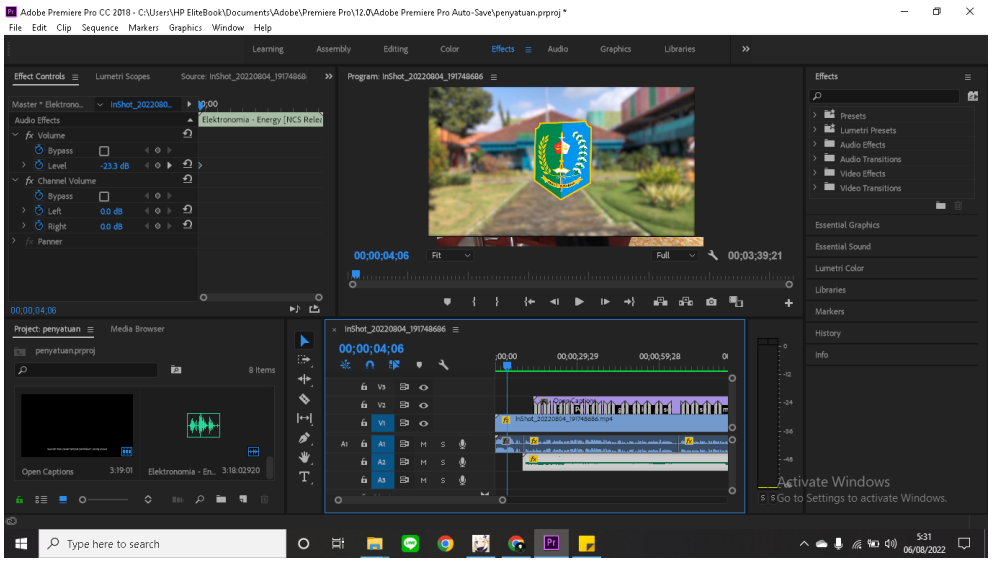
Gambar 4.2 Penyatuan video

3. Proses rendering dilakukan setelah semua di gabungkan menjadi satu, untuk proses ini memakan banyak waktu karena harus menunggu proses melancarkan video serta mengekspor video agar menjadi output atau hasilnya adalah penyatuan dari potongan-potongan video yang sudah dijadikan menjadi 1 bagian.



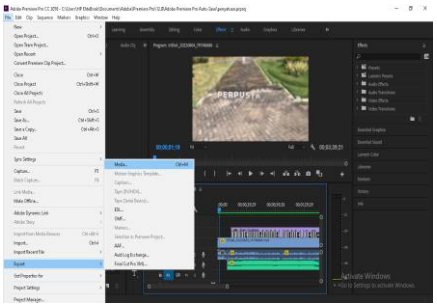
Gambar 4.3 Menggabungkan Potongan Video

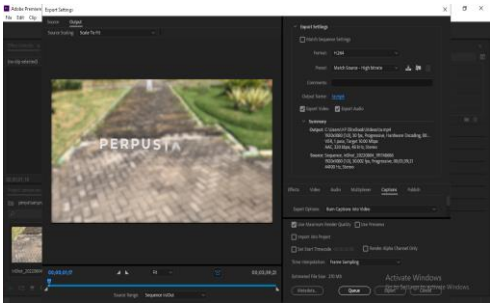
4. Setelah dilakukan penggabungan video menjadi satu agar mempermudah untuk proses editing selanjutnya yaitu pembuatan fitur caption atau subtitle pada video untuk membantu memperjelas penyampaian informasi melalui media audio. Pembuatan subtitle ini menggunakan fitur yang disediakan oleh aplikasi Adobe Premiere Pro 2018 yang bernama caption. Kemudian menyesuaikan dengan audio untuk membuat subtitle tersebut. Dan juga memasukkan backsound agar terdengar ramai dalam videonya. Setelah selesai menggabungkan audio backsound dan juga subtitle akan dilakukan rendering untuk memudahkan video dan setelah itu mengekspor media.



Gambar 4.4 Proses Penggabungan subtitle,Rekaman suara dan *Backsound*

5. Setelah semua selesai akan dilakukan penyatuan seluruh video,audio,subtitle yang telah dibuat untuk menjadikan output dengan hasil yang diinginkan sehingga menjadi video yaitu dengan cara klik file lalu pilih export lalu pilih media lalu akan muncul pilihan untuk mengedit lagi seperti sesuai keinginan dari pengedit video dengan ukuran resolusi gambar, mengaktifkan atau nonaktifkan subtitle maupun audio sesuai keinginan editor. Setelah semua selesai diatur klik setting lalu menunggu proses agar video bisa menyatu dan jadi output yang diinginkan.





BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pendidikan pengguna merupakan salah satu hal penting agar pengguna dapat mengetahui serta bisa menggunakan fasilitas yang dimiliki oleh perpustakaan untuk bisa memanfaatkannya dengan maksimal sesuai dengan tujuan utama perpustakan. sekolah setiap tahunnya mendapatkan murid baru yang pasti belum tahu mengenai bagaimana menggunakan fasilitas serta layanannya. Penggunaan media promosi video dan juga sebagai Pendidikan pengguna merupakan hal yang tepat karena sudah mengikuti zaman yang menggunakan video sebagai promosi serta masyarakat yang sudah tidak dapat lepas dari gawai.

Pembuatan video user education sebagai Promosi di Perpustakaan SMK Negeri 10 Surabaya ini melalui berbagai tahapan dalam pembuatannya yang diantaranya sebagai berikut : (1) Pra Produksi merupakan perencanaan dalam pembuatan video serta bagaimana nanti alur dari video tersebut berjalan,(2) Produksi yaitu melaksanakan proses pengambilan video ketika tahap pertama sudah dirancang, (3) Pasca Produksi merupakan tahap akhir ketika tahap 2 selesai dilakukan yaitu tahap ini melakukan proses produksi yang dikumpulkan lalu diedit oleh editor.

5.2 Saran

Produk tugas akhir yang berjudul “ Video User Education sebagai Promosi di Perpustakaan SMK Negeri 10 Surabaya” masih dirasa kurang. Perlu adanya

saran untuk menyempurnakan dalam pembuatan Video User Education. Berikut merupakan saran yang penulis dapat berikan untuk pembuatan selanjutnya.

1. Proses pengambilan video diharapkan menggunakan alat bantu seperti Stabilizer agar pembuatan video lebih stabil atau tidak terjadi goyang.

2. Pengambilan video diharapkan menggunakan kamera yang memiliki kualitas lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Aziz, A., & Christiani, L. (2019). Efektivitas Produk Kemas Ulang Informasi Materi Pendidikan Pemakai Melalui Media Video Bagi Pemustaka di UPT Perpustakaan Universitas Sebelas Maret Surakarta. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, Vol.8(2), 57-70.

Faisal, I. A., & Rohmiyati, Y. (2017). ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA INSTAGRAM SEBAGAI PROMOSI PERPUSTAKAAN PROVINSI JAWA TENGAH. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, Vol 6(4).

Izzah, D. K. (2021). Tingkat Keberhasilan Program Pendidikan Pengguna (User Education) di Perpustakaan Institut Sepuluh Nopember bagi Mahasiswa Tingkat Akhir. *Palimpsest: Journal of Information and Library Science*, Vol.12(1), 28-36.

Nutsiah, A., Sumule G, M., & Joko. (2016). Promosi Perpustakaan Sekolah dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa diperpustakaan. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi*, Vol.1(3),1-22.

Rahmawati, A. N., Ghoniyah, C., Azisi, D. S., & Hudha, K. M. (2019). Pengaruh User Education Terhadap Promosi Koleksi Sumber Rujukan Umum di Perpustakaan IAIN Tulungagung. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, Vol.3(2),131-142.

Rossalyna, E., & Ardoni. (2017). Pembuatan Video Panduan Layanan Perpusakaan di Perpustakaan Universitas Negeri Padang. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, Vol.6(1), 105-108.

Sudiar, N., Mafar, F., & Rosman. (2017). Model Promosi Perpustakaan Perguruan Tinggi di Pekanbaru. *Lentera Pustaka,* Vol.3(1), 19-25.

Trijatmiko, N. S., Wedi, A., & Ulfa, S. (2016). PEMANFAATAN PERPUSTAKAAN SEKOLAH SEBAGAI SUMBER BELAJAR UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol 2(4),278-283.

LAMPIRAN

1. Form Bimbingan

UNIVERSITAS AIRLANGGA
FAKULTAS VOKASI
DEPARTEMEN TEKNIK
PROGRAM STUDI D-III TEKNISI PERPUSTAKAAN
Kampus B, Jalan Srikana 65, email: adm.pstp@gmail.com

BIMBINGAN TUGAS AKHIR (TA)

Nama : Bilal Albaihaqi Firmansyah
NIM : 151911313045
Produk TA : Video User Education Sebagai Promosi Di Perpustakaan SMK Negeri 10 Surabaya
Dosen Pembimbing : Dessy Harisanty, S.Sos., M.A.

Tanggal	Topik Konsultasi	Saran Dosen	TTD Mahasiswa	TTD Pembimbing
13 Mei 2022	Konsultasi Laporan TA	Mengajukan Judul Produk		
14 Mei 2022	Konsultasi Laporan TA	Judul di acc		
11 Juni 2022	Konsultasi Laporan TA	Pengajuan Laporan Tugas Akhir		
13 Juni 2022	Konsultasi Laporan TA	Pengajuan Produk		
19 Juni 2022	Konsultasi Laporan TA	Revisi Produk		
27 Juni 2022	Bimbingan Laporan TA	Take Ulang Video Produk		
10 Juli 2022	Bimbingan Laporan TA	Melanjutkan content video		
14 Agustus 2022	Bimbingan Laporan TA	Laporan dan Produk di acc		