

**RANCANG BANGUN MOTION GRAPHIC 2D SEBAGAI TUTORIAL PENELUSURAN
REFERENSI ILMIAH BAGI PUSTAKAWAN (STUDI ACTION RESEARCH DI
PERPUSTAKAAN BADAN RISET DAN INOVASI NASIONAL KAWASAN GATOT
SUBROTO)**

Muhammad Daffa Ramadhani¹, Rully Khairul Anwar², Encang Saepudin³
Fakultas Ilmu Komunikasi/Perpustakaan dan Sains Informasi, Universitas Padjadjaran

Article History

Received : 21-September-2023
Revised : 21-September-2023
Accepted : 06-November-2023
Published : 07-November-2023

Corresponding author*:

Muhammad Daffa Ramadhani

Contact:

muhammad19222@mail.unpad.ac.id

Cite This Article:

Ramadhani, M. D. ., Anwar, R. K. ., & Saepudin, E. . (2023). RANCANG BANGUN MOTION GRAPHIC 2D SEBAGAI TUTORIAL PENELUSURAN REFERENSI ILMIAH BAGI PUSTAKAWAN: STUDI ACTION RESEARCH DI PERPUSTAKAAN BADAN RISET DAN INOVASI NASIONAL KAWASAN GATOT SUBROTO. Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(6), 01–12.

<https://doi.org/10.56127/jukim.v2i6.925>

DOI:

<https://doi.org/10.56127/jukim.v2i6.925>

Abstract: *The National Research and Innovation Agency Library assumes a critically important role in supporting research activities within the National Research and Innovation Agency, a governmental institution operating in the field of Science and Technology (IPTEK) in Indonesia. Its primary objective is to advance societal civilization through the enhancement of the quality of knowledge and technology in the country. Its primary objective is to elevate the nation's intellectual and technological capabilities through the enhancement of knowledge and technology quality. One of the vital services it offers is the retrieval of academic references, primarily catering to the needs of library users, particularly researchers seeking references for prior scholarly works. The presence of academic reference services assumes paramount importance, particularly during the Preliminary Research phase of studies conducted at BRIN. Consequently, the proficiency of librarians in conducting database searches is of utmost significance to ensure the optimal performance of these reference services. Nonetheless, the BRIN Library recognizes the necessity for an effective and sustainable educational tool to enhance the skills of its librarians. Therefore, this research employs the action research method by Kurt Lewin, encompassing distinct phases of planning, execution, observation, and reflection. Within the scope of this study, the researcher actively participated in the creation of a 2D motion graphic tutorial video, with a focus on the systematic retrieval of academic references through various databases. In the reflection phase, the study concludes that the design of the video received unanimous approval from all librarians, with a consensus that it can effectively and efficiently serve as a valuable learning resource.*

Keywords: *Badan Riset Inovasi Nasional; DOAJ; Information Retrieval; Motion Graphics; Scientific References; Scopus*

Abstrak: Perpustakaan Badan Riset Inovasi Nasional berperan menjadi elemen penting dalam kegiatan riset di Badan Riset dan Inovasi Nasional yang merupakan lembaga pemerintahan yang bergerak di bidang IPTEK dengan tujuan untuk memajukan peradaban masyarakat melalui peningkatan kualitas ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia. Layanan penelusuran referensi ilmiah merupakan salah satu jenis layanan yang mendukung kebutuhan pemustaka terutama periset yang membutuhkan referensi artikel terdahulu. Keberadaan layanan referensi ilmiah menjadi sangat penting terutama dalam kebutuhan Pra-Riset dalam penelitian yang berlangsung di BRIN, sehingga keterampilan pustakawan dalam penelusuran melalui database sangat dibutuhkan agar layanan referensi dapat berjalan optimal. Namun Perpustakaan BRIN membutuhkan sebuah media yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas SDM pustakawan. Maka dari itu penelitian ini berlangsung menggunakan metode penelitian tindakan (action research) sebagaimana diungkapkan oleh Kurt Lewin dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini, peneliti berpartisipasi langsung untuk merancang media berupa video motion graphic 2D bertema penelusuran referensi ilmiah melalui database. Pada tahap refleksi, penelitian ini mendapat kesimpulan bahwa 100% jawaban dari pustakawan setuju bahwa perancangan video telah sesuai dan dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan efisien.

Kata Kunci: *Badan Riset Inovasi Nasional; DOAJ; Grafis Bergerak; Teknik Penelusuran Informasi; Referensi Ilmiah; Scopus*

PENDAHULUAN

Perpustakaan Badan Riset Inovasi Nasional (BRIN) merupakan perpustakaan khusus yang memiliki tugas dan fungsi menyajikan layanan yang dapat memenuhi kebutuhan informasi, ilmu pengetahuan, dan aktivitas riset yang berlangsung di Badan Riset Inovasi Nasional. Berdasarkan pernyataan Supriyanto & Muchsin oleh Fardiansyah (2014) dalam [1], perpustakaan merupakan institusi dengan tugas dan tanggung jawab dalam penyajian koleksi bahan pustaka baik berbentuk cetak atau digital untuk disajikan kepada pemustaka sehingga dapat dimanfaatkan dan memenuhi kebutuhannya informasinya. Sementara perpustakaan khusus menurut [2], merupakan jenis perpustakaan yang memiliki sasaran atau pemustaka terbatas pada suatu lingkungan tertentu seperti lembaga pendidikan, lembaga masyarakat, lembaga pemerintahan, keagamaan, atau organisasi lain. Salah satu layanan yang disajikan Perpustakaan BRIN adalah menyajikan layanan penelusuran dan referensi yang dapat memenuhi kebutuhan pemustaka khususnya peneliti dan civitas BRIN. Aktivitas riset yang masif dan koleksi yang memadai menyebabkan Perpustakaan BRIN membutuhkan pustakawan yang terampil dengan kompetensi yang baik. Berdasarkan wawancara peneliti dengan Ibu Dwi Untari selaku Koordinator Kawasan Gatot Subroto Perpustakaan BRIN Kawasan Gatot Subroto, menyatakan bahwa Perpustakaan BRIN merupakan perpustakaan khusus yang melayani kegiatan Pra-Riset, Riset, dan Pasca Riset, sehingga banyak sekali kebutuhan pemustaka khususnya peneliti dan civitas BRIN dalam memenuhi kebutuhan risetnya, salah satunya yaitu layanan referensi berupa karya ilmiah yang menjadi salah satu kebutuhan dalam tahapan pra-riset. Perpustakaan BRIN juga belum memiliki produk atau media informasi yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran bagi pustakawan.

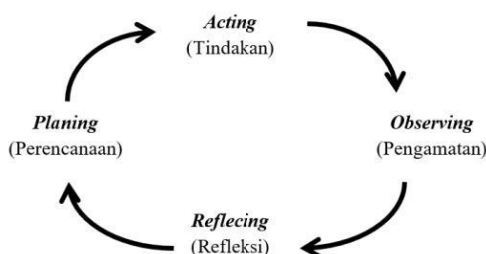
Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya upaya untuk mempercepat penyampaian informasi agar tersampaikan lebih efektif atau dikenal dengan diseminasi informasi. Diseminasi informasi dapat dilakukan berbagai cara salah satunya melalui media elektronik seperti video. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan merancang video tutorial tentang penelusuran referensi ilmiah melalui *database* yang dirancang dalam bentuk *motion graphic* 2D. *Motion graphic* adalah salah satu karya digital yang terdiri atas potongan desain atau animasi berbasis media *audio-visual* yang menggabungkan desain grafis dengan bahasa film dengan penambahan elemen yang berbeda baik dalam bentuk 2D/3D, video, ilustrasi, film, animasi, fotografi, tipografi, dan musik (Krishna, (2008) dalam [3]). *Motion graphic* dapat diartikan sebagai produk berupa konten digital yang dapat disajikan dan dimanfaatkan sebagai media informasi yang inovatif dan kreatif. Terdapat berbagai upaya yang dapat dilakukan oleh pustakawan di era digital saat ini, terutama dalam penggunaan teknologi dalam menelusur melalui *database* untuk kebutuhan layanan referensi. Namun dalam praktiknya, pustakawan harus memiliki pemahaman dasar dan teknis agar penelusuran dapat berlangsung secara efektif sehingga pelayanan perpustakaan dapat lebih optimal serta dapat memenuhi kebutuhan pemustaka. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berupa perancangan media informasi di Perpustakaan BRIN, serta mengingat BRIN merupakan instansi yang menjadi tempat penelitian sains dan teknologi di Indonesia.

Terdapat beberapa penelitian yang mendukung efektivitas video sebagai media informasi terutama dalam bidang perpustakaan seperti penelitian yang dilakukan oleh Wahid Nashuddin [4], penelitian tersebut menunjukkan bahwa perancangan strategi kemas ulang informasi yang dilaksanakan oleh perpustakaan dengan diseminasi paket informasi digital, penerapan strategi pemasaran dan hubungan masyarakat menjadi salah satu strategi yang dapat diterapkan oleh pustakawan agar pelayanan perpustakaan berlangsung lebih kreatif, interaktif, dan inovatif, serta memenuhi kebutuhan informasi pengguna. Penelitian sejenis dilakukan oleh [5], yang membuktikan bahwa pembuatan video layanan perpustakaan melalui riset kebutuhan pengguna perpustakaan dan pembuatan video layanan dalam bentuk *motion graphic* menjadi terobosan efektif yang dibutuhkan oleh pemustaka masa kini, sebab pembuatan video memberikan dampak terhadap ketertarikan kunjungan di perpustakaan. Penelitian ini dilaksanakan dengan penggunaan metode penelitian tindakan atau *action research* dengan jenis penelitian tindakan praktis atau *practical action research* dengan keterlibatan peneliti yaitu berpartisipasi langsung dalam perancangan model diseminasi informasi berbentuk video *motion graphic* 2D bersama dengan pengelola di Perpustakaan BRIN.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berlangsung di Perpustakaan BRIN Kawasan Gatot Subroto dengan menggunakan metode *action research* atau penelitian tindakan menggunakan model yang dicetuskan oleh Kurt Lewin yang mencakup perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pemilihan metode ini didasarkan pada

kebutuhan praktis atau *practical action research* sebagaimana diungkapkan oleh [14] yaitu dengan tujuan untuk menerapkan praktik pada suatu permasalahan yang terdapat dalam sebuah lingkungan. Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan praktis sebab jenis penelitian ini mencakup proyek penelitian berskala kecil dan berfokus pada persoalan bersifat spesifik yang dapat dilaksanakan secara individu. Selain itu, penelitian jenis ini memberikan kebebasan kepada peneliti untuk dalam penentuan objek penelitian sesuai dengan kondisi di lapangan Sehingga pelaksanaan prosedur dapat disesuaikan dengan kondisi sehingga dapat membantu pemecahan masalah organisasi.



Gambat 1. Model Penelitian Tindakan (*Action Research*) Kurt Lewin

Pada tahap pertama, peneliti melakukan perencanaan (*planning*) melalui penyusunan rencana tindakan dengan penjelasan yang mencakup 5W+1H yang meliputi *what* (apa) , *when* (kapan), *where* (di mana), *why* (mengapa), *who* (oleh siapa), dan *how* (bagaimana). Perencanaan dilaksanakan untuk melengkapi rangkaian persiapan sebelum memasuki tahapan tindakan dengan meliputi identifikasi permasalahan dan analisis tujuan. Pada tahap kedua, peneliti melakukan tindakan (*acting*) yang berisi rangkaian upaya yang dapat dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang sudah disusun. Tahapan ini dilakukan dalam rangka dalam penelitian ini, tahapan meliputi tahap penyusunan naskah, perekaman layar dan suara, dan penyelarasan (*editing*)

Pada tahap ketiga, peneliti melakukan pengamatan (*observing*) melalui kegiatan mengamati kondisi lingkungan organisasi beserta kekurangan dan hambatan yang terjadi terutama dalam kegiatan diseminasi informasi tentang teknik penelusuran referensi ilmiah melalui *database* di lingkup Perpustakaan BRIN Kawasan Gatot Subroto. Kegiatan pengamatan menjadi bagian penting dari pengumpulan data dalam penelitian tindakan, maka dari itu pemilihan narasumber dapat mendukung keberlangsungan penelitian secara lebih aktual, faktual, dan kredibel. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan wawancara terhadap Koordinator Layanan Kawasan di Perpustakaan BRIN yaitu Ibu Dwi Untari (Kawasan Gatot subroto) dan Ibu Rahmadani Maha Ningsih (Kawasan KST Soekarno). Pada tahap terakhir, peneliti melakukan upaya refleksi (*reflecting*) atau evaluasi dengan melaksanakan pengkajian, pengamatan, dan analisis dari hasil tindakan dengan mengacu pada data yang telah diakumulasikan pada tahap pengamatan. Jika hasil dan luaran dari siklus pertama terdapat kekurangan atau masalah sehingga belum mendapat hasil optimal, maka dapat melakukan pengkajian ulang pada siklus berikutnya dengan rangkaian tahapan yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Perencanaan (Planning)

Identifikasi permasalahan

Pada tahap ini, peneliti menemukan permasalahan berdasarkan hasil wawancara dengan Dwi Untari selaku Koordinator Perpustakaan BRIN Kawasan Gatot Subroto, bahwa terdapat rotasi kepengurusan internal pasca integrasi LIPI menjadi BRIN sehingga secara keseluruhan SDM pustakawan belum merata termasuk dalam penyelenggaraan layanan yaitu layanan referensi yang termasuk dalam layanan Pra-Riset yang disajikan Perpustakaan BRIN. Sehingga Pustakawan diharapkan dapat memiliki pemahaman dan menguasai teknik penelusuran referensi ilmiah melalui *database* seperti Scopus untuk mendapatkan *metadata* artikel yang dapat digunakan pada analisis bibliometrik. Berdasarkan dengan wawancara dengan Ibu Dwi Untari selaku Koordinator Layanan Perpustakaan BRIN Kawasan Gatot Subroto, bahwa hingga Mei 2023, Perpustakaan BRIN belum memiliki media informasi tentang tutorial penelusuran referensi ilmiah melalui *database* bagi pustakawan. Maka dari itu, peneliti merancang tindakan untuk

membuat media diseminasi informasi berupa video *motion graphic 2D* bertema penelusuran referensi ilmiah melalui *database*.

Analisis tujuan

Produk media diseminasi informasi dapat berperan menjadi sarana dalam meningkatkan pemahaman dan keahlian dari seorang pustakawan, sebab dapat menjadi sumber pembelajaran yang berkelanjutan serta digunakan secara berulang. Sebagaimana hasil wawancara dengan Dwi Untari selaku Koordinator Layanan Perpustakaan BRIN, bahwa dibutuhkan pemahaman yang sama antar pustakawan dalam cara menelusur referensi ilmiah melalui *database*. Hal ini bertujuan agar layanan referensi yang dilakukan lebih efektif dan efisien serta meminimalisir kendala yang dihadapi oleh pustakawan. Selain itu, produk media informasi berupa video lebih menarik dan mudah dipahami serta tidak membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembelajaran. Untuk memenuhi tujuan tersebut, peneliti menentukan model diseminasi informasi sebagai upaya penyampaian pesan yang lebih efektif. Maka perancangan video tutorial penelusuran referensi ilmiah ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan media diseminasi informasi berupa video sebagai tutorial penelusuran referensi ilmiah dalam rangka memenuhi kebutuhan informasi bagi pustakawan di Badan Riset Inovasi Nasional. (2) Menghasilkan media diseminasi informasi berupa video *motion graphic 2D* berupa gabungan gambar/ilustrasi bergerak dan audio yang dapat diakses berbagai perangkat elektronik baik gawai, laptop, atau pun desktop. (3) Memudahkan pustakawan untuk mendapatkan dan mencari informasi mengenai penelusuran referensi ilmiah tanpa terbatas ruang dan waktu. (4) Menjadi awal ketertarikan pustakawan di Perpustakaan BRIN untuk melaksanakan pembelajaran *e-Learning* seperti melalui *Massive Online Open Course* (MOOC). Untuk memenuhi tujuan tersebut, peneliti menentukan model diseminasi informasi sebagai upaya penyampaian pesan yang lebih efektif yaitu berdasarkan model diseminasi informasi dalam pemanfaatan untuk ilmu pengetahuan sebagaimana dicetuskan [16] yang meliputi lima komponen penting yaitu sumber (*source*), pesan (*content*), konteks (*context*) media (*medium*), dan penerima (*user*).

Dalam pemilihan komunikator, peneliti menetapkan komunikator dalam dua kategori, yaitu penyampai pesan secara materi dan verbal (suara). Peneliti menentukan dua pengisi suara (*voice over*) materi dalam video yaitu Reza Ardhian dan Ajri Rhaya secara verbal dalam rancang bangun produk *motion graphic 2D*, berdasarkan kriteria berikut: (a) memiliki kredibilitas atau pengetahuan terkait teknik penelusuran, (b) Bisa berbahasa Indonesia dan Inggris, (c) memiliki pelafalan kata dan kalimat yang jelas, (d) Dapat membaca secara runtut dan tidak terbata-bata (percaya diri). Sementara untuk penentuan sumber materi dalam penelitian ini meliputi gambar/ilustrasi serta suara yang tersaji dalam *motion graphic 2D* ini dirancang berdasarkan sumber daya materi tentang penelusuran referensi ilmiah melalui *database* yang dimiliki oleh Perpustakaan BRIN dan dibuat oleh Bapak Drs. Tupan selaku Pustakawan Ahli Utama di Perpustakaan BRIN.

Tahap Pelaksanaan (Acting)

Penelitian ini menggunakan metode *action research* partisipasi, sebab peneliti terlibat dalam pelaksanaan kegiatan rancang bangun *motion graphic* yang dilaksanakan bersama pengelola dari Perpustakaan Badan Riset dan Inovasi Nasional. Tahap pelaksanaan meliputi penyusunan naskah (*scripting*), perekaman suara dan layar untuk tutorial (*recording*), dan penyelarasan (*editing*).

Penyusunan naskah (*scripting*)

Scripting merupakan kegiatan penyusunan teks yang akan dijadikan sebagai suara atau *voice over* sebagai narasi dan panduan secara lisan yang tayang dalam video. Penyusunan teks ini memanfaatkan *Google Docs* sebagai media tulis agar teks bisa diakses secara digital dengan tingkat keamanan akses yang bisa diatur sesuai kebutuhan, menghemat penggunaan kertas, dan meminimalisir file *corrupt* atau *error*. Penyusunan materi dilakukan bersama dengan berdiskusi dengan pustakawan senior di Perpustakaan Badan Riset dan Inovasi Nasional, yaitu Bapak Tupan serta jajarannya, sehingga peneliti dapat menentukan sudut pandang dan materi yang hendak ditampilkan dalam video.

Materi yang hendak ditampilkan dalam video yaitu: (a) Definisi, urgensi, dan manfaat teknik penelusuran referensi ilmiah, (b) Teknik penelusuran referensi menggunakan *Boolean operator*, *Exact Search*, *Truncation*, dan *Wildcards*, dan (c) Tutorial penelusuran referensi ilmiah melalui *database* Scopus dan DOAJ. Rancangan naskah video tertera pada Tabel 1 di bawah ini.

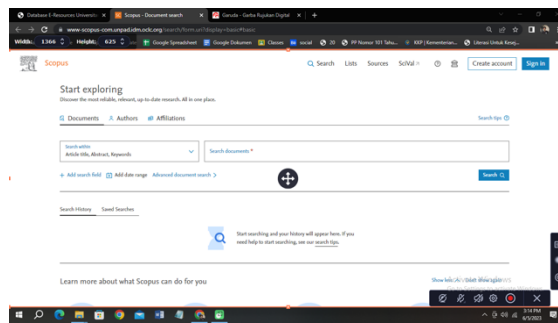
Tabel 1. Rancangan naskah video

Scene	Naskah
<i>Opening Scene</i> /Konten Pembuka:	
1.	*Logo Unpad dan BRIN*
2.	Apa yang kawan BRIN lakukan apabila membutuhkan referensi ilmiah? Tentu saja kawan BRIN akan mencarinya!
3.	Dengan kemajuan teknologi yang kita miliki saat ini, mencari referensi ilmiah menjadi sangat mudah
4.	Tapi, tunggu dulu. Apakah cara yang kita lakukan selama ini sudah benar, efektif, dan efisien?
5.	Lalu bagaimana kita dapat memanfaatkan penelusuran referensi ilmiah
6.	Mengapa penelusuran referensi yang benar menjadi penting? Serta apa saja tahapan-tahapan yang harus dilakukan?
7.	Sebelum kita menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, kita perlu memahami apa itu penelusuran referensi ilmiah.
8.	Penelusuran Referensi Ilmiah merupakan sebuah cara terstruktur yang sistematis dalam pencarian kembali seluruh maupun sebagian informasi ilmiah yang sudah ditulis dan diterbitkan.
9.	Informasi ilmiah yang ditelusuri dapat mengenai sebuah subjek tertentu, dalam jangka waktu tertentu, serta ditulis dalam bahasa tertentu. Sesuai dengan perintah penelusuran yang dibutuhkan
10.	Lalu, mengapa penelusuran referensi yang benar menjadi penting untuk diketahui?
11.	Dengan melakukan penelusuran referensi ilmiah, kita dapat mengetahui perkembangan ilmu pengetahuan,
12.	Menemukan ide baru dan mempertajam gagasan, Membandingkan penelitian yang akan diteliti dengan yang terdahulu, serta menghindari plagiasi dan duplikasi.
13.	Pada video selanjutnya, kita akan membahas tahapan yang perlu kita ketahui dalam penelusuran referensi ilmiah.
<i>Content Scene</i> /Konten Isi:	
14.	*Penelusuran referensi ilmiah pada Scopus*
15.	Scopus merupakan sumber <i>database</i> ilmiah internasional yang dapat digunakan untuk menelusur <i>metadata</i> artikel.
16.	Penelusur dapat mencari berdasarkan dokumen, penulis, atau organisasi. Dalam pencarian dokumen, penelusur dapat mencari artikel berdasarkan penulis, judul, abstrak ,kata kunci, dan lainnya seperti pilihan berikut.
17.	Sebagai contoh, pilih pencarian berdasarkan judul artikel kemudian ketik kata kunci yang ingin ditelusuri.
18.	Penelusur juga dapat menelusur dengan penggunaan teknik <i>boolean operator</i> dengan kata bantu AND, OR, dan NOT.
19.	Teknik ini dapat memudahkan penelusuran dengan kata/subjek yang berbeda agar menghasilkan penelusuran yang spesifik sesuai kebutuhan.
20.	Penggunaan ‘AND’ dapat menghasilkan pencarian terbatas hanya meliputi dua/lebih kata kunci yang ditelusuri.
21.	Penggunaan ‘OR’ dapat menghasilkan pencarian yang meliputi dua/lebih kata kunci secara menyeluruh sehingga hasilnya akan lebih banyak.
22.	Penggunaan ‘NOT’ dapat menghasilkan pencarian yang meliputi kata kunci utama dan tidak menghasilkan pencarian dari kata kunci berikutnya.
23.	Berikut hasil pencarian dengan kata bantu AND, OR, dan NOT
24.	Terlihat penggunaan <i>boolean operator</i> dapat menghasilkan pencarian dengan jumlah dokumen yang berbeda. Hal tersebut menunjukkan bahwa teknik penelusuran ini dapat membantu penelusuran secara lebih efektif.
25.	Penelusuran menggunakan teknik <i>Exact Search</i> dengan penggunaan tanda kutip (“”) pada frasa subjek.
26.	Dengan teknik <i>Exact search</i> maka hasil penelusuran dapat dipersempit berdasarkan frasa subjek tertentu saja sehingga hasil pencarian dapat lebih spesifik. Berikut perbandingannya.
27.	Penelusur juga dapat menelusur menggunakan teknik ‘ <i>Truncation</i> ’ dengan penggunaan simbol bintang (*) pada akhir kata kunci. Dengan teknik <i>Truncation</i> , maka akan ditampilkan artikel yang relevan dengan penggalan kata kunci seperti berikut.
28.	Penelusur juga dapat menelusur menggunakan teknik ‘ <i>Wildcards</i> ’ dengan penggunaan tanda tanya, simbol tagar, atau simbol dollar (?,#, atau \$) pada pertengahan kata kunci. Dengan teknik

	<i>wildcards</i> , maka akan ditampilkan artikel dengan kata kunci alternatif seperti berikut.
29.	Setelah muncul tampilan berikut, penelusur juga dapat mengatur hasil pencarian sesuai kebutuhan berdasarkan <i>open access</i> , tahun, penulis, subjek, jenis dokumen, bahasa dan lainnya.
30.	Misal hendak menelusur artikel yang terbit pada rentang 2014 hingga 2022, pilih opsi berikut. Lalu klik 'limit to'. Maka akan ditampilkan artikel sesuai dengan kriteria.
31.	Setelah itu kita dapat menyimpan seluruh <i>metadata</i> tersebut dengan klik 'All' dan .CSV Export hingga muncul opsi berikut. Pilih metode <i>export</i> sesuai kebutuhan, sebagai contoh kita pilih .CSV kemudian pilih informasi yang hendak di- <i>export</i> . Lalu, klik <i>export</i> .
32.	Penelusuran artikel pada 'DOAJ'. DOAJ atau <i>Directory of Open Access Journals</i> merupakan <i>database</i> yang menghimpun artikel dan jurnal yang bersifat terbuka atau <i>Open Access</i> .
33.	Terdapat dua pilihan pencarian yaitu artikel dan jurnal. Jika ingin mencari artikel, klik pada bagian artikel.
34.	Penelusur dapat mencari artikel berdasarkan judul, abstrak, subjek, dan penulis. Sebagai contoh pilih berdasarkan judul artikel
35.	Setelah muncul tampilan berikut, penelusur juga dapat mengatur hasil pencarian sesuai kebutuhan berdasarkan subjek, tahun, jurnal, dan <i>open access</i> .
36.	Jika ingin mengakses artikel, klik pada judul. Kemudian klik DOI yang tersedia. Lalu, biasanya akan ada tombol 'PDF' untuk melihat filenya. Kemudian artikel tersebut dapat di- <i>download</i> .
37.	Jika ingin mencari jurnal, klik bagian ' <i>Journals</i> '.
38.	Jika ingin mengakses artikel, klik pada judul. Kemudian klik tombol ' <i>Website</i> '. Lalu, biasanya akan ada tombol 'PDF' untuk melihat filenya. Kemudian artikel tersebut dapat di- <i>download</i> .
<i>Closing Scene</i> /Konten Penutup:	
39.	Teknik penelusuran tersebut juga dapat dilakukan melalui <i>database</i> jurnal lainnya.
40.	Sekian tutorial penelusuran referensi ilmiah. Semoga bermanfaat dan terima kasih!

Rerekaman Suara dan Layar (*Recording*)

Perekaman suara atau *voice over* dilaksanakan oleh Reza Ardhian dan Ajri Rhaysa berdasarkan naskah yang sudah dirancang direkam menggunakan perangkat gawai pribadi. Sementara perekaman tutorial penelusuran melalui *database* Scopus dan DOAJ direkam menggunakan aplikasi *Movavi*. Berikut merupakan tampilan perekaman layar menggunakan *movavi* sebagaimana pada Gambar 2 di bawah ini




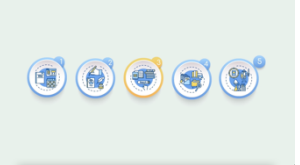
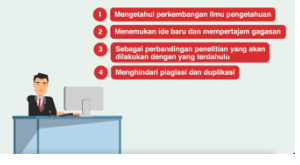
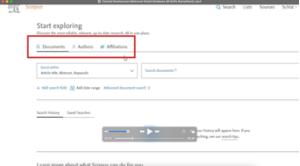
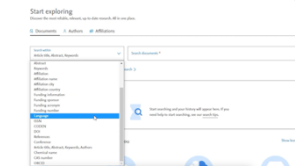
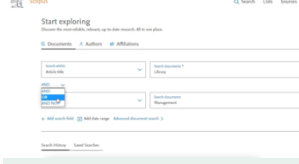


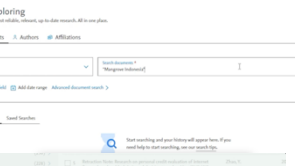
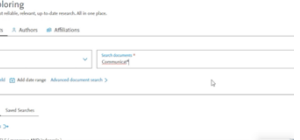


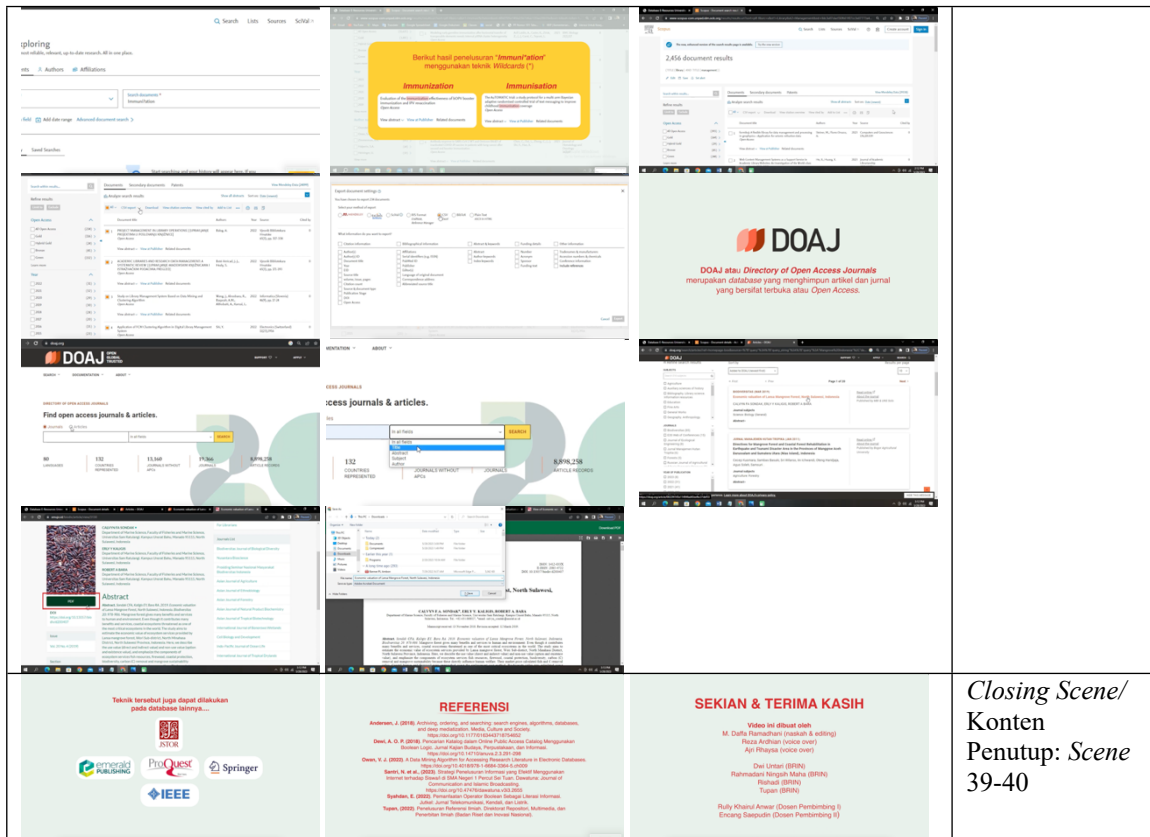
Gambar 2. Tangkapan layar perekaman layar menggunakan aplikasi *Movavi*

Penyelarasan (*Editing*)

Setelah perekaman audio dan layar sebagai bahan utama materi selesai, maka selanjutnya masuk ke tahap penyelarasan (*editing*). Kegiatan ini meliputi penggabungan seluruh elemen materi dalam bentuk rekaman suara, gambar, dan rekaman layar dengan menggunakan perangkat komputer desktop dan *software* berupa Adobe After Effect. Berikut preview hasil *editing* video sebagaimana pada Tabel 2.0 di bawah ini.

Tabel 2.0 Preview hasil editing video

Hasil implementasi			Keterangan
 <p>Karya kolaborasi</p>			<p>Opening Scene/ Konten Pembuka: Scene 1-13</p>
<p>Apakah cara menelusur kita sudah benar?</p>	<p>Bagaimana dengan penelusuran referensi ilmiah?</p>	<p>Mengapa menjadi penting?</p>	
<p>Apa saja tahapannya?</p>	<p>Apa itu penelusuran referensi ilmiah?</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> Subjek Jangka waktu Bahasa 	<p>Sesuai kebutuhan penelusuran.</p>	
<p>"Mengapa menjadi penting untuk diketahui?"</p> 		<ol style="list-style-type: none"> Mengetahui perkembangan ilmu pengetahuan Menemukan ide baru dan mempertajam gagasan Sebagai perbandingan penelitian yang akan dilakukan dengan yang diketahui Menghindari plagiasi dan duplikasi 	
<p>Tonton selanjutnya...</p>			
 <p>Scopus merupakan sumber database ilmiah internasional yang dapat digunakan untuk menelusur metadata artikel.</p>			<p>Content Scene/ Konten Isi (Tutorial): Scene 14-38</p>
	 <p>AND</p> <p>Untuk menghasilkan pencarian terbatas hanya meliputi dua/lebih kata kunci yang diikutsertakan.</p>	 <p>OR</p> <p>Untuk menghasilkan pencarian yang meliputi dua/lebih kata kunci secara menyeluruh sehingga hasilnya akan lebih banyak.</p>	
 <p>NOT</p> <p>Untuk menghasilkan pencarian yang meliputi kata kunci utama dan tidak menghasilkan pencarian dari kata kunci berikutnya.</p>	<p>Berikut hasil penelusuran "Library & Management" menggunakan teknik Boolean Operator</p> <p>AND OR NOT</p> <p>document results document results document results</p>		
 <p>Berikut hasil penelusuran "Mengrove & Indonesia" menggunakan teknik Exact Search</p> <p>tanpa (") dengan (")</p> <p>document result document result</p>		 <p>Berikut hasil penelusuran kata "Communicar" menggunakan teknik Truncation</p> <p>Communicar* Communicar? Communicar\$</p> <p>document results document results document results</p>	



Tahap Observasi/Pengamatan (*Observation*)

Berdasarkan hasil observasi kegiatan diseminasi di Perpustakaan BRIN, tidak ditemukan media yang dapat menjadi sarana informasi dan pembelajaran bagi pustakawan terkait tutorial teknik penelusuran referensi ilmiah melalui *database* di Perpustakaan BRIN. Penyampaian informasi tentang teknik penelusuran referensi ilmiah melalui *database* hanya dilaksanakan dalam bentuk *knowledge sharing* berupa *workshop* dan Bimtek baik secara daring maupun luring. Sehingga menurut Dwi Untari, keberadaan video tentang penelusuran referensi ilmiah melalui *database* dapat bermanfaat bagi pustakawan di Perpustakaan BRIN agar dijadikan sebagai sumber informasi dan pedoman tidak hanya bagi pustakawan, tapi juga bagi para periset selaku pemustaka yang sering menggunakan layanan di Perpustakaan BRIN.

Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap refleksi, peneliti telah mendapatkan persetujuan dari Dwi Untari selaku koordinator perpustakaan sehingga rancangan video yang sudah dibuat. Kemudian video tersebut dibagikan kepada pustakawan di Perpustakaan BRIN Kawasan Gatot Subroto melalui Ibu Dwi Untari. Pada tahap ini peneliti berfokus untuk merefleksikan dan mengevaluasi rancangan *motion graphic* 2D sebagai tutorial penelusuran referensi ilmiah melalui *Post-Test* kepada enam pustakawan di Perpustakaan BRIN Gatot Subroto. Pelaksanaan *post-test* dilaksanakan dalam jangka waktu tiga minggu setelah disebarannya video dengan dibantu oleh Ibu Dwi Untari. Peneliti menyiapkan 20 pertanyaan sumber/komunikator (*source*), pesan (*content*), konteks (*context*), media (*medium*), dan penerima (*user*). Penyebaran *post-test* dilaksanakan dengan metode kuisioner/angket melalui penggunaan *Google Forms*. Maka ditemukan data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Jawaban Responden

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
Pesan/Informasi (<i>Content</i>)			

1.	Apakah Bapak/Ibu setuju keberadaan video tersebut dapat menambah informasi tentang penelusuran referensi ilmiah melalui <i>database</i> ?	13	0
2.	Apakah Bapak/Ibu setuju materi yang disajikan dalam video dapat memenuhi kebutuhan informasi tentang cara menelusur referensi ilmiah melalui <i>database</i>	13	0
3.	Apakah Bapak/Ibu setuju materi yang disajikan dalam video cukup mengandung unsur keterbaruan dalam teknik penelusuran melalui <i>database</i> ?	13	0
4.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika materi berupa tutorial menelusur menggunakan teknik <i>Exact Search</i> , <i>Wildcards</i> , dan <i>Truncation</i> menjadi informasi yang bermanfaat dalam menjalankan penelusuran lebih efektif?	13	0
5.	Apakah Bapak/Ibu setuju materi berupa tutorial menelusur melalui <i>database</i> Scopus dan DOAJ sudah cukup menggambarkan teknik penelusuran melalui <i>database</i> lainnya? (seperti cara mencari dan mengunduh artikel)	13	0
Sumber (Source)			
6.	Apakah Bapak/Ibu setuju sumber informasi yang disajikan cukup mengandung keterbaruan untuk dijadikan sebagai tutorial penelusuran referensi ilmiah melalui <i>database</i> ?	13	0
7.	Apakah suara (<i>voice over</i>) yang tersaji dalam video sudah memberikan penjelasan dan panduan yang mudah dimengerti?	13	0
8.	Apakah Bapak/Ibu setuju penggunaan narator dalam video dapat membantu materi tersampaikan lebih efektif dibanding hanya melalui gambar dan teks?	13	0
9.	Apakah Bapak/Ibu setuju penggunaan gambar/ilustrasi dalam video dapat membantu materi tersampaikan lebih efektif dibanding hanya melalui suara dan teks?	13	0
10.	Apakah Bapak/Ibu setuju sumber referensi yang digunakan untuk menyajikan materi dalam video sudah cukup kredibel untuk dijadikan sebagai tutorial penelusuran referensi ilmiah melalui <i>database</i> ?	13	0
Konteks (Context)			
11.	Apakah Bapak/Ibu setuju keberadaan video ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran terkait penelusuran referensi ilmiah?	13	0
12.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika gambar/ilustrasi yang bergerak dalam video dapat menambah daya tarik dan meningkatkan efektivitas pesan yang disampaikan pada video tersebut?	13	0
13.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika <i>sound effect</i> (efek suara seperti suara <i>mouse click</i> , <i>pop up</i> , dan <i>typing keyboard</i>) dalam video dapat menambah daya tarik dan daya fokus saat menonton video tersebut?	13	0
14.	Apakah Bapak/Ibu setuju video yang disajikan dapat mempersuasi Bapak/Ibu agar melakukan penelusuran referensi ilmiah secara lebih baik?	13	0
15.	Apakah Bapak/Ibu setuju materi yang disajikan dapat mendorong Bapak/Ibu untuk melakukan penelusuran referensi ilmiah secara lebih efektif?	13	0
Medium (Media)			
16.	Apakah Bapak/Ibu setuju bahwa video tersebut mudah diakses di berbagai perangkat yang Bapak/Ibu miliki?	13	0
17.	Apakah Bapak/Ibu setuju bahwa video dapat menjadi media pembelajaran yang lebih efektif dibanding jenis media lain (seperti poster atau sejenisnya)?	13	0
18.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika penggunaan video berjenis <i>motion graphic</i> ini menarik untuk ditonton dan pesan mudah dipahami?	13	0
19.	Apakah Bapak/Ibu setuju keberadaan video ini dapat meningkatkan efektivitas kinerja organisasi terutama dalam layanan penelusuran?	13	0
20.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika video tersebut dapat digunakan secara berkelanjutan untuk dijadikan sebagai sumber informasi atau pedoman bagi pustakawan?	13	0
Total		260	0
Rata-rata		100%	0%

Dari tabel hasil *post-test* melalui angket tersebut, untuk mengetahui nilai persentase hasil jawaban “Ya”, maka dapat dihitung sebagai berikut:

Nilai dari jawaban “Ya” = 1

Nilai dari jawaban “Tidak” = 0

Kemudian dikonversi dalam persentase:

Jawaban “Ya” : $1 \times 100\% / 100\%$

Jawaban “Tidak” : $0 \times 100\% / 0\%$ (sehingga tidak perlu dihitung)

Berikut hasil jawaban “Ya” dari angket:

Jawaban “Ya”, memiliki rata-rata: $100/100 \times 100\% = 100\%$

Berdasarkan hasil jawaban tersebut, peneliti mendapat data bahwa persentase secara keseluruhan terdapat rata-rata jawaban “Ya” sebanyak 100%. Hal tersebut menunjukkan terdapat lebih dari 50% audiens atau *user* yang setuju bahwa upaya diseminasi informasi yang telah dilakukan melalui rancang bangun video tutorial penelusuran referensi ilmiah melalui *database* telah sesuai. Kesimpulan tersebut mengacu dari analisis yang digunakan dalam Skala Guttman, titik kesesuaian mencapai lebih dari 50% yaitu 100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penyampaian proses rancang bangun video bertema penelusuran referensi ilmiah melalui *database* dalam bentuk video *motion graphic* sudah sesuai dengan kebutuhan dan efektif dijadikan sebagai sarana pembelajaran bagi pustakawan dengan persentase sebesar 100%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu rancang bangun *motion graphic 2D* sebagai tutorial bagi pustakawan di Perpustakaan BRIN Kawasan Gatot Subroto, dapat disimpulkan bahwa produk *audio visual* sebagai media pembelajaran bagi pustakawan yang dirancang oleh peneliti sudah sesuai dengan kebutuhan. Terdapat lima unsur yang menjadi komponen utama dalam rancangan ini, yaitu komunikator, isi, konteks, media, dan penerima. Pada komponen (1) sumber/komunikator (*source*), peneliti membagi dua kategori, yaitu sumber bagi materi dan narator. Pemilihan sumber/komunikator dalam perancangan *motion graphic 2D* telah mendapat persetujuan dari Koordinator Perpustakaan BRIN Gatsu, serta mendapat respon positif dari 13 pustakawan yang secara keseluruhan (100%) setuju bahwa pemilihan sumber sebagai referensi dalam materi video telah kredibel dan terpercaya, serta narator dalam video telah menyampaikan informasi dan pesan secara jelas dan dapat diterima oleh penerima pesan selaku audiens. Kemudian pada komponen pesan (*content*), peneliti berupaya melalui perancangan naskah yang disesuaikan dengan kebutuhan audiens/*user* serta bersifat informatif dan edukatif. Pada aspek ini, peneliti juga telah mendapat persetujuan dari Koordinator Perpustakaan BRIN Gatsu, serta mendapat respon positif dari 13 pustakawan yang secara keseluruhan (100%) setuju bahwa informasi dan pesan yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan, dapat menambah informasi dan pengetahuan, serta memiliki nilai guna bagi pustakawan.

Kemudian pada aspek konteks (*context*) peneliti merancang konteks komunikasi berdasarkan kebutuhan dalam pemerataan SDM di Perpustakaan BRIN Kawasan Gatot Subroto. Sehingga konteks komunikasi yang berlangsung berfokus pada komunikasi organisasi. Sehingga dalam rancangan video, terdapat penyesuaian pada aspek materi dan visual agar penyampaian pesan dapat sesuai dengan kebutuhan internal Perpustakaan BRIN Kawasan Gatot Subroto. Konteks komunikasi melalui video dalam penelitian ini mendapat respon positif dari 13 pustakawan yang secara keseluruhan (100%) setuju bahwa secara konteks, video tutorial yang dirancang dapat membantu pustakawan mendapatkan informasi secara lebih efektif dan efisien serta memicu pustakawan agar dapat melakukan penelusuran referensi ilmiah melalui *database* secara lebih efektif. Sementara pada pemilihan aspek media (*medium*), yaitu video *motion graphic 2D* tentang tutorial penelusuran referensi ilmiah melalui *database*. Pemilihan media tersebut telah mendapat persetujuan dari Koordinator Perpustakaan BRIN Gatsu, serta mendapat persetujuan dari 13 pustakawan yang secara keseluruhan (100%) setuju bahwa penggunaan media tersebut mudah diakses, aman, dan efektif.

Pada aspek terakhir yaitu penerima (*user*), peneliti menetapkan penerima sebagai komponen penting yang ditentukan dan dijadikan sebagai subjek dari rancangan produk yang dibuat. Penentuan *user* difokuskan berdasarkan aspek sosiodemografik, berupa jabatan yaitu pustakawan dan usia dengan rentang 30-55 tahun. Dalam upaya refleksi tahap dua, peneliti mendapatkan data hasil angket yang diisi oleh *user/responden* sebanyak 13 pustakawan yang menghasilkan kesimpulan bahwa rancang bangun video tutorial tersebut telah menjadi media pembelajaran yang efektif, efisien, informatif, dan edukatif.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang terlibat dalam penelitian ini seperti pengelola dari Perpustakaan Badan Riset dan Inovasi Nasional yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian, serta teman-teman yang terlibat dalam perancangan video tutorial penelusuran referensi ilmiah berbentuk video *motion graphic 2D* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. N. Himmah and D. S. F. Azisi, "Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Layanan Perpustakaan Iain Tulungagung," vol. 03, no. 02, 2019, doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um008v3i22019p123-130>.
- [2] I. Republik, *Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007*. Indonesia, 2007. Accessed: Apr. 06, 2023. [Online]. Available: https://jdih.perpusnas.go.id/file_peraturan/UU_No_43_Tahun_2007_tentang_Perpustakaan_.pdf
- [3] A. A. Kusumadinata, Ike Atikah Ratnamulyani, and Muhamad Rendi Nurmansyah, "Hubungan Motion Graphic Sebagai Konten Promosi Sekolah di Media Sosial," *Communications*, vol. 1, no. 2, pp. 77–90, Jul. 2019, doi: 10.21009/communications.1.2.4.
- [4] W. Nashihuddin, "Strategi kemas ulang informasi untuk peningkatan pelayanan perpustakaan di era new normal," *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, vol. 9, no. 1, p. 59, Jun. 2021, doi: 10.24198/jkip.v9i1.28767.
- [5] L. Nada Masar and Marlini, "Pembuatan Video Panduan Layanan Perpustakaan di Perpustakaan Universitas Negeri dalam bentuk Motion Graphic," *Jurnal Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, vol. 8, no. 1, 2019.
- [6] N. Fuady and N. Latifah, "Gaya kepemimpinan kepala perpustakaan khusus Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta," *Pustaka Karya : Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, vol. 8, no. 2, p. 37, Oct. 2020, doi: 10.18592/pk.v8i2.5134.
- [7] Anis Masruri, "Peran Pustakawan Yang Berkompeten dan Pelayanan Perpustakaan yang Humanis dalam Menunjang Kualitas Civitas Akademika di Perguruan Tinggi," in *Prosiding Seminar Nasional "Peran Ilmu Keadaban dalam Memperkuat Jati Diri Bangsa"*, Yogyakarta, 2015, pp. 149–174. [Online]. Available: [http://digilib.uin-suka.ac.id/23710/4/Masruri%2C Anis %282015%29 Peran Pustakawan Yang Berkompeten dan Pelayanan Perpustakaan yang Humanis dalam Menunjang Kualitas Civitas Akademika di Perguruan Tinggi](http://digilib.uin-suka.ac.id/23710/4/Masruri%2C%20Anis%282015%29%20Peran%20Pustakawan%20Yang%20Berkompeten%20dan%20Pelayanan%20Perpustakaan%20yang%20Humanis%20dalam%20Menunjang%20Kualitas%20Civitas%20Akademika%20di%20Perguruan%20Tinggi). In *Prosiding Seminar Nasional "Peran.pdf*
- [8] Wahyu Supriyanto, "Peran Pustakawan Dalam Mendukung Terwujudnya Perguruan Tinggi Bertaraf Internasional," *Librarian's Papers*, pp. 1–14, 2016, [Online]. Available: <http://library.uns.ac.id/peran-pustakawan-dalam-mendukung-terwujudnya-perguruan-tinggi-bertaraf-internasional/>
- [9] R. E. Bopp and L. C. Smith, *Reference and Information Services : an Introduction*. Santa Barbara: Calif: Libraries Unlimited, 2011.
- [10] G. R. Prastya, "Pengertian DKV," 2019. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/334083805>
- [11] P. Febi Arifianto, "Pendidikan Desain Komunikasi Visual Dan Upaya Pemajuan Kebudayaan Indonesia," in *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, 2019, pp. 120–130. Accessed: Apr. 11, 2023. [Online]. Available: <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/download/121/96>
- [12] N. Aryani and S. Everlin, "Perancangan Motion Graphic Tentang Pentingnya Semua Imunisasi Bagi Anak," vol. 2, pp. 29–37, 2019, [Online]. Available: <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- [13] Y. Defri Harris and R. Usman, "Jurnal Desain Komunikasi Kreatif Perancangan Media Informasi Wisata Bahari Kota Pariaman Dalam Bentuk Motion Graphic," *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, vol. 1, no. 3, pp. 9–13, 2021, doi: 10.35134/judikatif.v13i1.1.
- [14] J. W. Creswell, "Penelitian Kualitatif & Desain Riset," *Mycol Res*, vol. 94, no. 4, p. 522, 2015.
- [15] O. U. Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Cetakan 28. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.

- [16] M. Ordoñez and O. Serrat, “Disseminating Knowledge Products,” in *Knowledge Solutions*, Springer Singapore, 2017, pp. 871–878. doi: 10.1007/978-981-10-0983-9_97.