

**PEMANFAATAN AUDIO VISUAL DALAM PELESTARIAN BAHAN
PUSTAKA NON BUKU DI UPT PERPUSTAKAAN INSTITUT SENI
INDONESIA (ISI) SURAKARTA**

LAPORAN PENELITIAN
PRANATA LABORATORIUM PENDIDIKAN DAN PUSTAKAWAN



Agus Junaedi. Dip.Lib
NIP: 196508231987111001

Dibiayai dari DIPA ISI Surakarta Nomor :SP DIPA-023.17.2.677542/2020
Tanggal 27 Desember 2019
Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,
Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Pemula
Nomor: 6777/IT6.1/LT/2020

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
Nopember 2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : PEMANFAATAN AUDIO VISUAL DALAM PELESTARIAN BAHAN PUSTAKA NON BUKU DIUPT.PERPUSTAKAANINSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA.

1. Pelaksana Penelitian :

a. Nama Lengkap : Agus Junaedi, Dip.Lib.
b. NIP : 196508231987111001
c. Pangkat / Golongan : Penata Tk.I.III/d
d. Jabatan Fungsional : Pustakawan Penyelia
e. Fakultas / Jurusan : -
f. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
g. Alamat Institusi : Jl. Ki Hadjar Dewantara No.19 Surakarta
h. Telp/Faks/Email : 0271-647658/direct@isi-ska.co.id

2. Lama Penelitian : 6 bulan
3. Keseluruhan pembiayaan : Rp. 7.000.000,- (Tujuh Juta Rupiah)

Surakarta, 12 Nopember2020

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan,

Peneliti,

Nyono, S.Sos
NIP. 197302062005011001

Agus Junaedi
NIP. 196508231987111001

Menyetujui
Ketua LPPMPP ISI Surakarta

Dr. Slamet, M.Hum
NIP. 196705271993031002

**PEMANFAATAN AUDIO VISUAL DALAM PELESTARIAN BAHAN
PUSTAKA NON BUKU DI UPT. PERPUSTAKAAN INSTITUT SENI
INDONESIA (ISI) SURAKARTA**

Oleh: Agus Junaedi

ABSTRAK

Pemerintah tegas mengatur melalui Undang-Undang KCKR atau Undang-Undang No. 4 tahun 1990 tentang Serah Simpan Karya Cetak dan Karya Rekam yang telah menjelaskan segala aturan terkait dengan upaya pelestarian hak/karya kekayaan intelektual bangsa. Sebagaimana juga dijelaskan menurut Undang RI tentang Perpustakaan No.43 tahun 2007 dalam pasal 6 ayat 1 menyebutkan bahwa perpustakaan adalah institusi pengelola karya tulis, karya cetak, dan karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku, guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan referensi para pemustaka. Perpustakaan audio visual merupakan tempat untuk menyimpan dan mengoleksi bahan pustaka yang berupa kaset dan CD. Pemanfaatan audio visual di perpustakaan Institut Seni Indonesia Surakarta koleksi Kaset Suara (Audio), Piringan Hitam (PH), Open reel, Kaset Video Hi 8mm, Betamax, VHS Video, CD, VCD, dan DVD dari pengamatan penulis pelestarian bahan pustaka nonbuku belum sepenuhnya memenuhi standar dikarenakan pemanfaatan alat audio visual kurang lengkap dikarenakan banyak kerusakan pada *player* alat pemutarnya. Berkaitan dengan hal tersebut di atas, maka Penelitian ini mengkaji tentang: (1) Kondisi audio visual dan bahan nonbuku di Perpustakaan Perguruan tinggi Institut seni Indonesia (ISI) Surakarta. (2). Kelebihan dan kekurangan penggunaan audiovisual dalam pelestarian bahan non buku di UPT Perpustakaan ISI Surakarta. (3). Solusi permasalahan pada pemanfaatan audio visual dalam pelestarian bahan non buku di UPT. Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Kata Kunci: *Pelestarian Koleksi, Audio Visual, Bahan Pustaka Non buku*

KATA PENGANTAR

Dengan menyebutnama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, kami panjatkan puja dan puji syukur kehadirat-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, ,hidayah, dan inayah-Nya kepada kita semua, sehingga kami dapat menyelesaikan penelitian dengan judul: PEMANFAATAN AUDIO VISUAL DALAM PELESTARIAN BAHAN PUSTAKA NON BUKU DI UPT PERPUSTAKAAN INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA, dengan baik dan tepat waktu.

Adapun penelitian ini dapat terlaksana berkat bantuan serta kerjasama dengan banyak pihak yang terkait. Untuk itu dari lubuk hati yang paling dalam kami mengucapkan banyak terima kasih yang tiada terhingga. Selain itu berkat hal tersebut pula kami dapat menyusun laporan penelitian ini dengan upaya maksimal untuk mencapai hasil terbaik yang kami mampu.

Namun tidak lepas dari semua itu, kami menyadari sepenuhnya bahwa bisa jadi masih terdapat kekurangan baik dari segi penyusun bahasanya maupun segi lainnya yang tidak kami sadari. Oleh karena itu dengan lapang dada dan tangan terbuka kami membuka selebar-lebarnya bagi pembaca yang ingin member saran serta kritiknya sehingga kami dapat memperbaiki penelitian ini.

Akhirnya kami mengharap semoga dari laporan penelitian ini dapat diambil hikmah dan manfaatnya. Serta dapat memberikan inspirasi terhadap pembacanya sekalian khususnya dalam bidang yang disebutkan pada judul penelitian di atas.

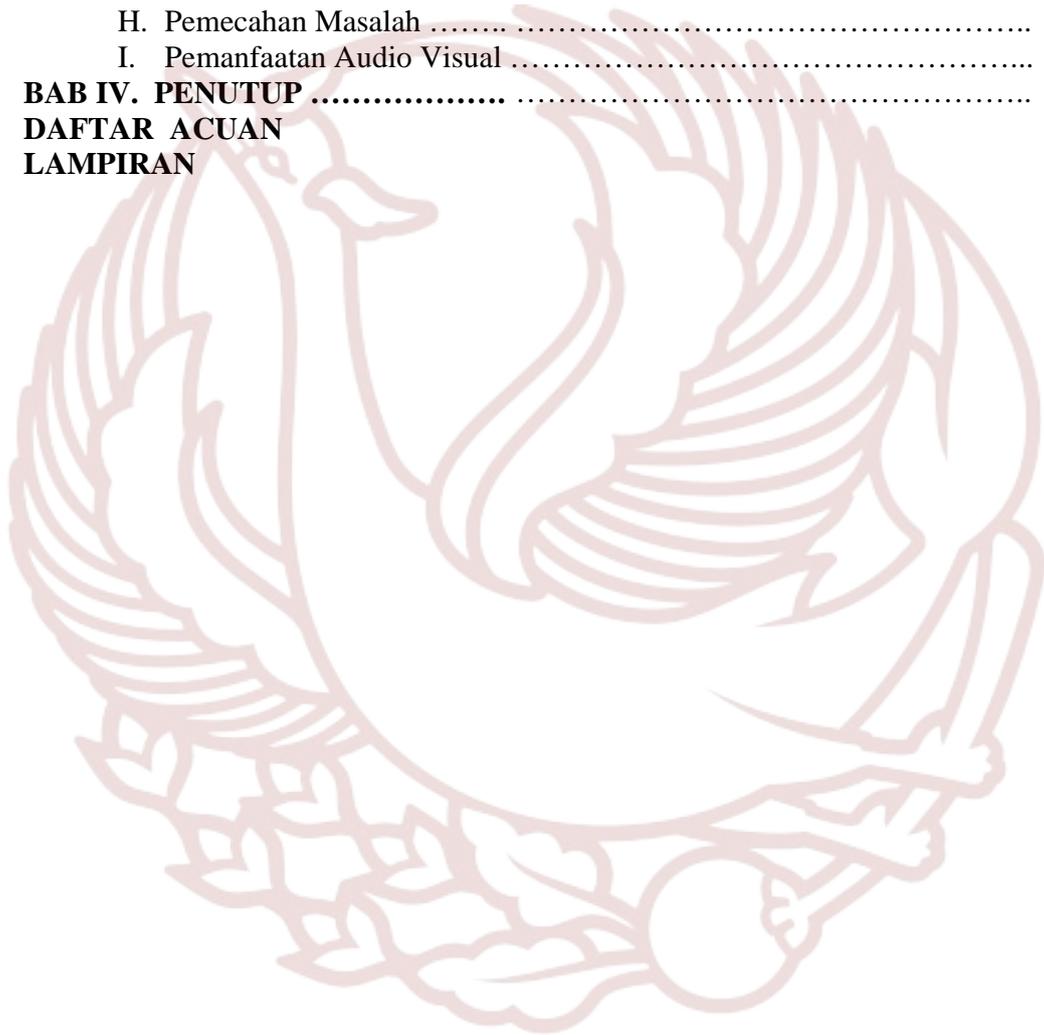
Surakarta, 1 Oktober 2020

Agus Junaedi, Dip.Lib

DAFTAR ISI

HalamanJudul	i
Halaman Pengesahan	ii
Abstrak	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	vii
Glosarium	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
D. Luaran Penelitian	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Pustaka	4
B. Konsep dan Pengertian	6
a. Audio visual	7
b. Pelestarian bahan pustaka	7
c. Non Book	
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	9
B. Sumber Data	9
a. Data Primer	9
b. Data Sekunder.	9
C. TeknikPengumpulan Data	9
a. Obsevasi	9
b. Wawancara	10
d. Dokumentasi	11
D. Validitas Data	11
a. Reduksi Data (Data Reduction)	12
b. Sajian Data (Data Display)	12
c. Penarikan Kesimpulan	12
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Bahan Pustaka Non Buku Perpustakaan ISI Surakarta	13
B. Proses Alih Media (digital) KoleksiVideodengan Software Adobe Premiere Pro CC 2017	17
a. Proses Rekam kembali (Capture)	18
b. Proses Editing	21
c. Proses Penyimpanan	28

C. Rendering	28
D. Encoding	29
E. Proses Pencarian Kembali	29
F. Kelebihan dan Kekurangan Audio Visual	31
G. Kendala Alih Media (digital) koleksi video dengan Software Adobe Premiere Pro CC 2017.....	33
H. Pemecahan Masalah	34
I. Pemanfaatan Audio Visual	35
BAB IV. PENUTUP	37
DAFTAR ACUAN	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

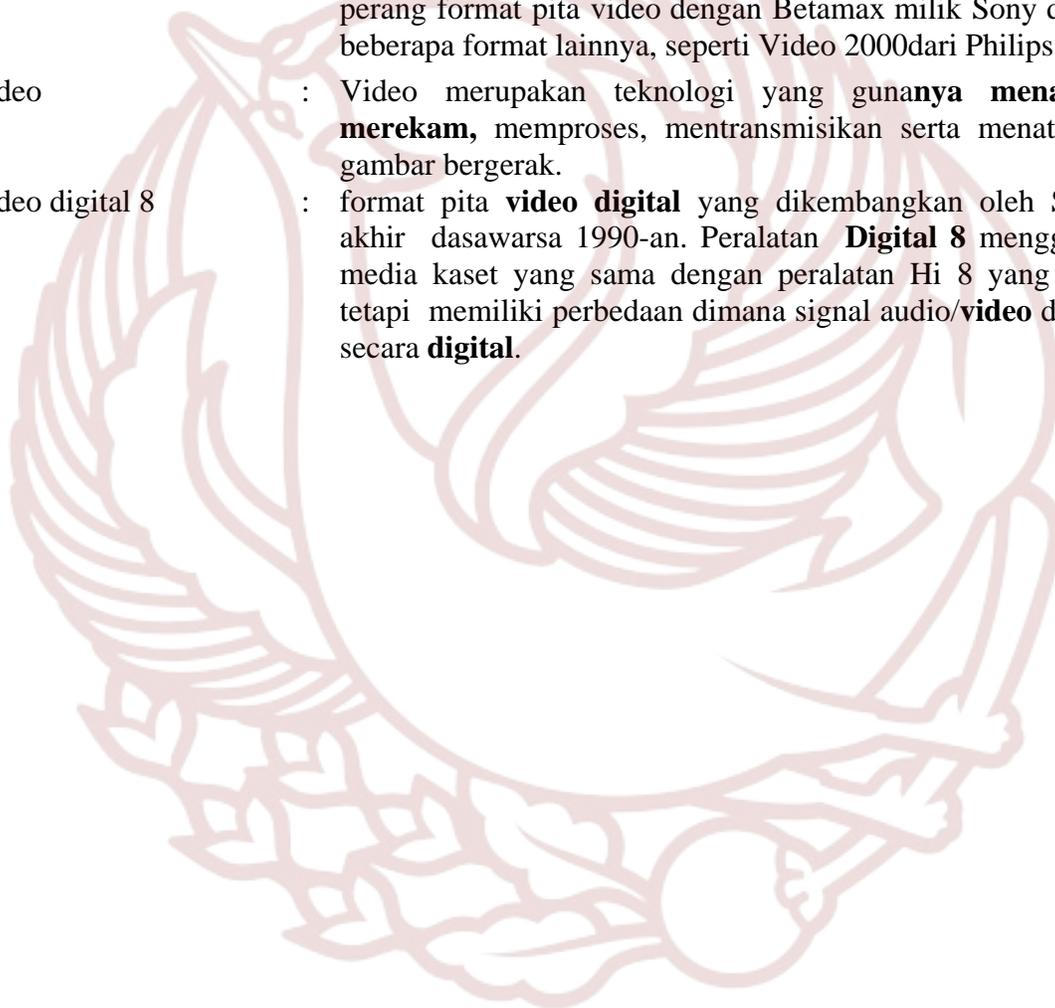
Gambar	Uraian	Hal
Gambar 1	Tampilan awal Adobe Premiere Pro CC 2017	18
Gambar 2	Frame merekam (Capture) kembali DV Player ke komputer (PC)	19
Gambar 3	Proses Merekam Video dari DV Player Ke PC	20
Gambar 4	Kotak Penyimpan hasil Capture	21
Gambar 5	Tampilan Video setelah Capture video selesai	22
Gambar 6	Tampilan Menggeser garis pointer	23
Gambar 7	Tampilan video yang di potong dan diedit	23
Gambar 8	Tampilan Potongan 1 Video	24
Gambar 9	Jenis-jenis effect Transisi	25
Gambar 10	Video 2 sebagai tempat meletakkan effect animasi	26
Gambar 11	Editing Video selesai	28
Gambar 12	Folder untuk menyimpan semua jenis tarian	31
Gambar 13	Proses Pencarian Data	31
Gambar 14	Kumpulan jenis tari didalam folder	32

GLOSORIUM

- Adobe Premiere Pro : Adalah aplikasi perangkat lunak pengeditan video berbasis waktu yang dikembangkan oleh Adobe Systems dan diterbitkan sebagai bagian dari program lisensi Adobe Creative Cloud.
- Bahan Non Book : Adalah hasil pikiran manusia yang dituangkan tidak dalam bentuk cetak seperti buku atau majalah, melainkan dalam bentuk lain seperti rekaman suara, rekaman video, rekaman gambar, seperti kaset, audio visual, mikrofilm, mikrofis, piringan hitam, video kaset, CD-ROM dan sebagainya.
- Betamax, : Format perekaman video/audio yang dikembangkan oleh Sony yang dirilis pada 10 Mei 1975. Betamax adalah kaset video selebar 1/2 inci (12.7 milimeter). Format ini berasal dari format kaset video sebelumnya, yaitu U-matic dengan lebar 3/4 inci
- Blank key frame : Keyframe yang kosong tanpa objek apapun
- Capture : Proses mengubah sinyal video analog ke bentuk digital
- Clip : Kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya dan penampilan band, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal yang selanjutnya membeli kaset, CD, DVD
- Current frame : Menunjukkan frame aktif
- Delete : Untuk menghapus layer
- DV : DV adalah format untuk menyimpan video digital. Diluncurkan pada tahun 1995 dengan upaya bersama dari produsen terkemuka perekam kamera video. Ini adalah dasar dari format MiniDV.
- Editing : Proses menggerakkan dan menata video shot/hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan enak untuk dilihat.
- Efek Animasi : Efek yang ditambahkan pada suatu tampilan visual berupa obyek untuk menambahkan kesan hidup kepada obyek tersebut
- Elapsed Time : Durasi atau lamanya animasi
- Encoding : Dalam komunikasi dan pemrosesan informasi, pengkodean atau penyandian (**encoding**) adalah proses konversi informasi dari suatu sumber (objek) menjadi data, yang selanjutnya dikirimkan kepada penerima atau pengamat, seperti pada sistem pemrosesan data.

Folder	: Semacam folder yang menampung lembaran kertas yang longgar pada computer.
Folder layer	: Digunakan jika ingin membuat folder layer
Frame	: Suatu gambar dari banyak gambar pada gulungan film yang telah diekspose, ukuran frame bervariasi sesuai format yang akan diambil gambarnya. – Menyesuaikan kamera dan lensa sehingga gambar yang akan diambil memiliki batasan yang diinginkan.
Frame	: Merupakan suatu bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi mengatur tampilan alur animasi di dalam stage
Frame rate	: Menunjukkan jumlah frame dalam tiap detiknya
Keyframe	: Merupakan frame yang telah terisi oleh suatu objek, yang merupakan suatu tanda yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi.
Layer	: Lembar kerja yang menampung objek yang akan dianimasikan di dalam timeline
Lock/Unlock All Layers	: Untuk mengunci atau melepas kunci dari semua layer
New layer	: Digunakan jika ingin membuat layer baru
Play Head	: Merupakan penunjuk posisi ada frame saat animasi berjalan
Rendering	: Adalah proses dari membangun gambar dari sebuah model (atau model yang secara kolektif dapat disebut sebuah berkas adegan), melalui program vidi komputer. Rendering juga digunakan untuk mendeskripsikan proses dari perhitungan efek-efek dalam sebuah berkas edit video
Show All Layers as Outlines	: Menampilkan objek pada semua layer dalam bentuk outline
Show/Hide All Layers	: Untuk menampilkan atau menyembunyikan semua layer
VCD	: Compact Disc digital video adalah format digital standar untuk penyimpanan gambar video dalam suatu <u>cakram padat</u> . Cakram VCD ini dapat dijalankan dengan alat perekam/pemutar VCD. Namun hampir semua jenis komputer <u>PC</u> , perekam/pemutar cakram <u>DVD</u> , serta beberapa konsol <u>permainan video</u> juga dapat menjalankan jenis cakram VCD ini.

- Vide VHS : Standar perekaman dan pemutaran video/audio yang dikembangkan oleh Victor Company of Japan, Limited (JVC) dan dirilis di Eropa/Asia pada bulan September 1976, *The Young Teacher* adalah film pertama yang dirilis dengan VHS dan *A History of Violence*, yang dirilis pada tahun 2006, adalah yang terakhir. Pada pertengahan tahun 1990-an, VHS adalah format standar bagi banyak orang, setelah terjadi perang format pita video dengan Betamax milik Sony dan juga beberapa format lainnya, seperti Video 2000 dari Philips.
- Video : Video merupakan teknologi yang gunanya **menangkap, merekam**, memproses, mentransmisikan serta menata ulang gambar bergerak.
- Video digital 8 : format pita **video digital** yang dikembangkan oleh Sony di akhir dasawarsa 1990-an. Peralatan **Digital 8** menggunakan media kaset yang sama dengan peralatan Hi 8 yang analog, tetapi memiliki perbedaan dimana signal audio/**video** disimpan secara **digital**.



DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin dan Saebani, Beni Ahmad. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Organisasidan Administrasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fothergill, Richard and Ian Butchard. 1990. *Book Materials in Libraries : A Practical Guide*. 3rd ed. London : Clive Bingley.
- Gunarto, Imam. 2010. *Manajemen Rekod Audio Visual*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Harun, Rochajat. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Pelatihan*. Bandung: Mandar Maju
- Herlina. 2007. *Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Palembang: IAIN Raden Fatah Press.
- Koentjaraningrat. 1991. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia
- Lasa Hs. 2007. *Manajemen Perpustakaan Sekolah*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Mardiansyah, Jajat. 2009. *Pelestarian Koleksi Audiovisual : Studi Kasus di Tape Library Metro TV*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Martoatmodjo, Karmidi. 1997. *Pelestarian Bahan Pustaka*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Miles, Mathew B. dan Huberman, A.Michael. 1992. *Analisis Data Kualitatif* Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (Ui-Press)
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi) cetakan ke-36*. Bandung: Rosdakarya
- Mustofa. 2015. *Pelestarian Bahan Pustaka*. Diakses dari <https://digilib.isi-ska.ac.id/?p=531> pada 24 April 2020.
- Rahayuningsih, F. 2007. *Pengelolaan Perpustakaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suherman. 2009. *Perpustakaan Sebagai Jantung Sekolah*. Bandung: MQS Publishing.
- Sulistyo Basuki. 1991. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sumekar, Sri. 2011. *Standar Nasional Perpustakaa (SNP)*. Jakarta: Perpustakaan RI,
- Sutarno NS. 2006. *Manajemen Perpustakaan, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Sagung Seto.
- Sutopo, H.B. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dasar Teori Dan Terapannya Dalam Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.

Undang-Undang Republik Indonesia No.47 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan.
Jakarta: Perpustakaan Nasional.

Utami, Nisrina Nur. 2015. *Pemanfaatan Audio Visual dalam Pelestarian Bahan Non Buku (CD-ROM & Kaset) di Badan Perpustakaan Provinsi Sumatra Selatan.* Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah.

Yasyin, Solehan (Editor). 1990. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia.* Surabaya: Amanah.

Yulia, Yuyu dan Sujana, Janti Gristinawati. 2009. *Pengembangan Koleksi.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Yusuf, Pawit M. 2005. *Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan Sekolah.* Jakarta: Kencana.

