



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam buku Perpustakaan Era Keterbukaan Informasi Publik, dikatakan perpustakaan merupakan sebuah tempat untuk mencari informasi penting bagi pendidikan dan informasi publik. Informasi yang didapat pembaca dapat mendukung kemajuan dari segala bidang dari politik, pendidikan, ekonomi dan lain-lain (Makmur, 2015, hlm.1).

IFLA (*International of Library Association Institutions*) menyebutkan “Perpustakaan merupakan kumpulan bahan cetak dan non cetak atau sumber informasi dalam komputer yang tersusun secara sistematis untuk kepentingan pemakai. Sedang menurut Sutarno, perpustakaan merupakan suatu ruangan, bagian dari gedung. Bangunan atau gedung itu sendiri berisikan buku koleksi, yang disusun dan ditata sedemikian rupa sehingga mudah dicari dan dipergunakan bagi pembaca. Larasati (ahli perpustakaan), mengatakan perpustakaan adalah suatu unit kerja yang berupa tempat menyimpan koleksi-koleksi bahan bacaan yang diatur dan ditata secara sistematis dengan cara tertentu untuk digunakan oleh pembaca sebagai bahan informasi dan pembelajaran.

Jadi singkatnya, perpustakaan adalah sebuah tempat atau gedung untuk menyimpan koleksi buku. Dengan adanya perpustakaan, setiap orang dapat mencari berbagai macam informasi bagi kebutuhan mereka baik informasi akademis maupun non akademis.

Di dunia pendidikan, perpustakaan adalah bagian penting dalam memfasilitasi proses belajar mengajar. Dalam era teknologi yang pesat sekarang, dirasa perlu adanya pemahaman bagi calon-calon pengguna perpustakaan melalui *video profile*. Dalam rangka menghasilkan *video profile* perpustakaan yang baik tidak terlepas dari peranan seorang *director of photography* agar hasil *video profile* perpustakaan tersebut menjelaskan fungsi, peranan, manfaat pengguna perpustakaan agar optimal dan maksimal. Untuk itu, dalam pembuatan proyek Tugas Akhir (TA) penulis memilih judul penulisan yaitu Peranan *Director of Photography* dalam Perancangan *Video Profile* pada Perpustakaan UMN.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana peranan seorang *Director of Photography* dalam proses pembuatan *video profile* perpustakaan UMN ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah ini dibatasi pada penggunaan konsep *low angle*, *eye level*, *balance*, *dolly* dan *panning* yang mendukung pada pembuatan *video profile* Perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.

## **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Mengambarkan peranan *Director of Photography* secara nyata dalam pembuatan *video profile* perpustakaan UMN sehingga *video profile* tersebut dapat:

1. Mempromosikan perpustakaan UMN sehingga seluruh fasilitas di perpustakaan UMN dapat digunakan secara optimal dan maksimal oleh dosen dan mahasiswa
2. Membuat citra perpustakaan UMN menjadi lebih baik sekaligus menjadi pendorong untuk meningkatkan minat mahasiswa UMN mengunjungi dan memanfaatkan perpustakaan sebagai fasilitas belajar yang penting

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

Manfaat bagi penulis:

1. Memberikan penulis pengalaman dan pengetahuan dalam merancang sebuah *video profile* secara benar dan terstruktur sesuai dengan tahapan kerja.
2. Mengetahui fungsi promosi *video profile* bagi Perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.
3. Melatih kedisiplinan penulis dalam kemampuan mengatur waktu dan membuat perencanaan kerja yang baik.

Manfaat bagi Perpustakaan UMN:

1. Dengan memiliki media promosi, Perpustakaan UMN dapat lebih dikenal oleh masyarakat khususnya para mahasiswa dan dosen UMN, sehingga Perpustakaan UMN memiliki sebuah media promosi yang dapat menjangkau target marketnya.

Manfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara:

1. Memberikan pengetahuan dan wawasan baru mengenai perancangan media promosi dari perpustakaan milik UMN.
2. Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat dijadikan perbandingan dalam melakukan penelitian dan perancangan media promosi di masa yang akan datang.



UMN