

# **Rebranding Perpustakaan Umum Kota Pasuruan Dalam Upaya Peningkatan Citra *Event Story Telling***

**Indra Gunawan<sup>1</sup>, Pujiyanto<sup>2</sup>, Fariza Wahyu Arizal<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup>Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Negeri Malang

<sup>1</sup>indragunawan008@gmail.com

## **ABSTRAK**

Perpustakaan umum kota Pasuruan memiliki suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengapresiasi bakat anak – anak usia sekolah dasar di bidang sastra melalui *event story telling*. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan rutin tahunan yang diselenggarakan oleh perpustakaan umum kota Pasuruan sebagai upaya untuk mendekatkan diri terhadap masyarakat. Penggunaan media promosi dalam *event story telling* yang diselenggarakan oleh perpustakaan umum kota Pasuruan merupakan hal yang dibutuhkan guna menarik perhatian masyarakat luas. Mengingat kurangnya media promosi yang dilakukan oleh pihak perpustakaan umum kota Pasuruan mengakibatkan event tersebut kurang mendapat dukungan terhadap masyarakat. Rancangan yang digunakan untuk mempromosikan event story telling berupa rebranding media promosi dan penambahan media penunjang berupa *stationary set* dan *merchandise*. *Rebranding* media promosi merupakan salah satu solusi guna membantu meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap penyelenggaraan *event story telling*. Penambahan media seperti *stationary set* dan *merchandise* tidak hanya digunakan untuk menarik perhatian masyarakat saja, akan tetapi penggunaan media tersebut ditujukan sebagai nilai tambah yang diperlukan agar *event* tersebut memiliki sebuah identitas tersendiri.

**Kata Kunci:** *Media Promosi, Event Story Telling, Rebranding*

## **ABSTRACT**

*Pasuruan City Public Library has an activity that aims to appreciate the talent of elementary school age children in the field of literature through story telling events. The activity is an annual routine activity organized by the public library of Pasuruan city as an effort to get closer to the community. The use of promotional media in story telling events organized by the Pasuruan city public library is needed to attract the attention of the wider community. Considering the lack of media promotion carried out by the Pasuruan city public library, the event lacked support for the community. The design used to promote story telling events in the form of rebranding promotional media and the addition of supporting media in the form of stationary sets and merchandise. Promotional media rebranding is one of the solutions to help increase the attractiveness of the community towards organizing story telling events. The addition of media such as stationary sets and merchandise is not only used to attract the attention of the public, but the use of the media is intended as an added value needed so that the event has a separate identity.*

**Kata Kunci:** *Promotion Media, Event Story Telling, Rebranding*

## **1. PENDAHULUAN**

Pada era modern ini banyak fasilitas publik yang dibangun untuk menunjang kebutuhan masyarakat khususnya dibidang pendidikan. Salah satu fasilitas pendidikan yang didirikan yaitu perpustakaan. Perpustakaan merupakan sebuah ruangan, bagian sebuah gedung ataupun gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu untuk digunakan pembaca, bukan untuk dijual. Perpustakaan biasanya mudah dijumpai diberbagai tempat seperti sekolah, perguruan tinggi, dan menjadi salah satu fasilitas publik contohnya yaitu perpustakaan arsip negara dan perpustakaan umum kota (Sulistyo, 1991).

Pemerintah kota Pasuruan dalam hal ini ikut berpartisipasi untuk membantu meningkatkan

pengetahuan dan informasi masyarakat, maka dari itu pemerintah kota Pasuruan mendirikan fasilitas pendidikan berupa perpustakaan umum kota Pasuruan. Perpustakaan umum merupakan lembaga pendidikan bagi masyarakat umum dengan menyediakan berbagai informasi, ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya sebagai sumber belajar untuk memperoleh dan meningkatkan ilmu pengetahuan bagi seluruh lapisan masyarakat (Sutarno, 2006).

Peran pemerintah dalam mendirikan perpustakaan umum kota Pasuruan adalah untuk mewadahi masyarakat yang berada di kota Pasuruan agar menjadi sumber belajar masyarakat yang dalam pelayanannya tidak hanya menyediakan bahan pustaka sesuai dengan kebutuhan namun juga berbagai kegiatan yang bermuara pada pengembangan budaya literasi dan

mengembangkan misi meningkatkan minat baca masyarakat.

Perpustakaan umum kota pasuruan memiliki suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengapresiasi anak – anak usia sekolah dasar dalam mengembangkan bakatnya dibidang sastra melalui event story telling tingkat sekolah dasar se-kota Pasuruan. Menurut Echols dalam (Aliyah, 2011) *story telling* terdiri atas dua kata yaitu story berarti cerita dan telling berarti penceritaan. Penggabungan dua kata story telling berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita. Story telling merupakan usaha yang dilakukan oleh pendongeng dalam menyampaikan isi perasaan, buah pikiran atau sebuah cerita kepada anak – anak secara lisan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Edy selaku kepala pustakawan yang berada di perpustakaan umum kota Pasuruan, event story telling yang diselenggarakan merupakan kegiatan rutin tahunan, akan tetapi pengunjung yang hadir dalam acara tersebut sebatas dari pihak sekolah dan wali murid. Agar dapat menunjang event story telling tersebut diperlukan sebuah rebranding guna menarik perhatian masyarakat yang berada di kota Pasuruan.

*Rebranding* terdiri dari dua kata yakni “re” yang berarti melakukan hal untuk kedua kalinya atau pengulangan dan “brand”. Sehingga dapat dikatakan *rebranding* sebagai praktek membangun sebuah nama baru lagi yang mewakili posisi yang berbeda di benak pemegang kepentingan dan sebuah identitas khusus dibanding kompetitor.

Pengertian yang tepat dari *rebranding* yaitu menciptakan suatu nama yang baru, istilah, simbol, desain, atau suatu kombinasi kesemuanya untuk satu brand yang tidak dapat dipungkiri dengan tujuan dari mengembangkan diferensiasi (baru) posisi di dalam pikiran dari *stakeholders* dan pesaing (Muzellec, 2005). Jadi dapat disimpulkan bahwa *rebranding* merupakan pembaharuan nama yang bertujuan untuk mengembangkan perbedaan suatu posisi terhadap pemikiran pesaing.

Adanya *rebranding* perpustakaan umum kota Pasuruan dalam upaya peningkatan citra *event story telling* sebagai informasi pustaka diharapkan masyarakat yang berada di kota Pasuruan dapat mendukung dan berkontribusi dalam kegiatan yang diselenggarakan oleh perpustakaan umum kota Pasuruan serta dapat memberikan dampak positif melalui *event story telling* tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam artikel ini, yaitu bagaimana agar dapat merebranding perpustakaan umum kota Pasuruan dalam upaya peningkatan citra *event story telling*?

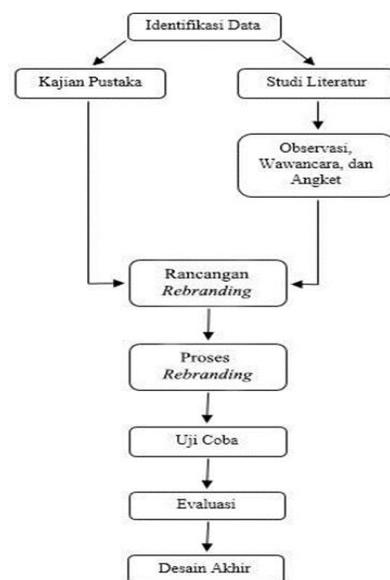
Adapun tujuan dari perancangan ini, yaitu untuk merancang *rebranding event story telling*

tingkat sekolah dasar kota Pasuruan agar masyarakat dapat dengan mudah mengetahui acara yang diselenggarakan oleh perpustakaan umum kota Pasuruan tersebut.

Untuk *rebranding event story telling* sekolah dasar kota Pasuruan, maka didapatkan sebuah batasan masalah, yaitu pada *event story telling* tingkat sekolah dasar kota Pasuruan hanya dilakukan *rebranding* pada *event story telling* guna meningkatkan citra dan daya promosi terhadap kegiatan tersebut.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Pembuatan sistematika perancangan terdapat pada tabel *flowchart* (Arikunto, 2006) sebagai berikut:



Gambar 1. Flowchart Sistematika Perancangan

### Identifikasi Data

Melalui tahapan ini data – data akan dicari, diteliti dan ditelaah sesuai dengan kebutuhan yang berada di lapangan. Tujuan dari tahapan identifikasi data adalah untuk mengetahui berbagai masalah atau kebutuhan yang akan diteliti.

### Kajian Pustaka

Tahapan kajian pustaka merupakan tahapan pencarian referensi yang terdapat pada kumpulan jurnal, artikel, disertasi, tesis, skripsi, dan lain sebagainya. Kajian pustaka bertujuan untuk menajamkan rumusan masalah perancangan yang akan diajukan.

### Studi Literatur

Guna menghimpun data – data atau sumber – sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian maka diperlukan studi literatur. Dalam tahapan studi literatur didapatkan gambaran singkat dari apa yang telah

dipelajari, argumentasi, dan ditetapkan tentang suatu topik, dan biasanya diorganisasikan secara kronologis atau tematis.

### Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi, wawancara dan angket. Pada tahapan ini angket disebarakan ke masyarakat guna memperoleh data yang diinginkan.

### Sumber data

Pada rancangan *rebranding* peneliti melakukan riset untuk memperoleh data, beberapa sumber data telah didapatkan melalui referensi jurnal penelitian yang sudah ada dan mencari artikel – artikel yang terdapat di internet. Sumber data juga didapatkan melalui wawancara secara langsung dengan pustakawan yang berada di perpustakaan umum kota Pasuruan guna mendapatkan kumpulan data yang lebih konkrit untuk menunjang penelitian.

### Analisis Data

Dalam melakukan analisis data, maka digunakan pertanyaan 5W+IH guna menggali data yang dibutuhkan dalam sebuah perancangan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep Rancangan

Konsep desain yang digunakan dalam media promosi, *stationary set*, dan *merchandise* adalah *modern* dan *simple* dengan penambahan aksesoris *pattern* mewakili tema yang diangkat oleh *event story telling*, yaitu pahlawan nasional, pewayangan, dan walisongo.

### Konsep Setiap Media

Sebelum merancang sebuah sketsa, penentuan konsep harus dipertimbangkan melalui serangkaian pengumpulan data baik melalui angket maupun melalui teknik *brainstorming* agar tercipta sebuah konsep yang dapat digunakan dalam pembuatan rancangan desain.

### Logo

Konsep dalam pembuatan logo CERINAS mengombinasikan antara gunung wayang dan tiga anak-anak dengan penambahan tiga bintang di atasnya mencerminkan sebuah kompetisi yang bertujuan untuk meraih impian melalui tema cerita kebudayaan lokal. Pemberian warna hijau tua pada gunung wayang mencerminkan keharmonisan dan kealamian suatu budaya, sedangkan pemberian warna kuning pada tiga gambar anak – anak dan tiga bintang mencerminkan keceriaan dan semangat dalam menggapai impian.



Gambar 2. Logo CERINAS

### Warna

Warna yang digunakan dalam rancangan ini diantaranya, yaitu:

#### Hijau Tua



C = 87, M = 35, Y = 100, K = 25

#### Kuning



C = 7, M = 0, Y = 98, K = 0

### Tipografi

#### Bell MT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Z

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

#### Gabriola

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

### Poster



Gambar 3. Poster *Event Story Telling* CERINAS

Poster CERINAS sebagai media promosi menampilkan informasi penyelenggaraan event story telling tingkat sekolah dasar kota Pasuruan.

**X Banner**



**Gambar 4.** X Banner Event Story Telling CERINAS

X Banner CERINAS sebagai media promosi menampilkan informasi penyelenggaraan *event story telling* tingkat sekolah dasar kota Pasuruan.

**Back Drop**



**Gambar 5.** Back Drop Event Story Telling CERINAS

**Amplop Undangan**



**Gambar 6.** Amplop Undangan Event Story Telling CERINAS

**Umbul – Umbul**



**Gambar 7.** Umbul – Umbul Event Story Telling CERINAS

Umbul–umbul CERINAS sebagai media promosi menampilkan informasi penyelenggaraan *event story telling* tingkat sekolah dasar kota Pasuruan.

**Sertifikat**



**Gambar 8.** Sertifikat Event Story Telling CERINAS

**Head Letter**



**Gambar 9.** Head Letter Event Story Telling CERINAS

Head Letter digunakan untuk menyampaikan informasi kepada seseorang yang akan dituju.

### Sticker



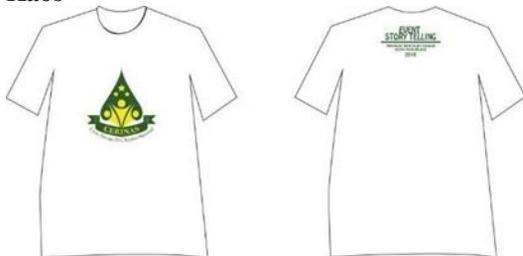
Gambar 10. Sticker Event Story Telling CERINAS

### Pin dan Gantungan Kunci



Gambar 11. Pin dan Gantungan Kunci Event Story Telling CERINAS

### Kaos



Gambar 12. Kaos Event Story Telling CERINAS

Kaos merupakan salah satu *merchandise* yang digunakan untuk menunjang promosi *event story telling* CERINAS.

### Mug



Gambar 13. Mug Event Story Telling CERINAS

Mug merupakan salah satu *merchandise* yang digunakan untuk menunjang promosi *event story telling* CERINAS.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari Pembaharuan yang dilakukan untuk kegiatan promosi pada *event story telling* CERINAS sangat dibutuhkan guna menarik perhatian masyarakat luas. Pembaharuan pada logo, *stationary set*, dan penambahan media pendukung

promosi lainnya seperti *merchandise* merupakan bagian dari layanan yang diberikan oleh *event story telling* CERINAS sebagai bentuk apresiasi terhadap masyarakat yang berkunjung ke *event* rutin tahunan tersebut. Diharapkan dengan adanya *rebranding event story telling* dapat membantu masyarakat untuk ikut berkontribusi dan mendukung penyelenggaraan *event story telling* melalui berbagai media promosi dan media penunjang promosi.

Pengaplikasian media promosi dan media penunjang promosi tidak hanya digunakan dalam program *event story telling* saja, akan tetapi media promosi dan media penunjang promosi dapat diaplikasikan melalui program perpustakaan keliling guna meningkatkan minat baca masyarakat khususnya anak – anak melalui program layanan yang diberikan.

## 5. REFERENSI

- Aliyah, S. (2011). . *Kajian Teori Metode Storytelling Dengan Media Panggung Boneka Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Usia Dini: Studi Eksperimen Quasi di TK Negeri Pembina Kabupaten Majalengka*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arikunto, S. (2006). *Metodelogi penelitian*. Bina Aksara.
- Muzellec. (2005). *Corporate Rebranding: Destroying, Transferring or Creating Brand Equity?*
- Sulistyo, B. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sutarno, N. (2006). *Perpustakaan dan Masyarakat*. CV. Agung Seto.