

Peran Blended Librarian dalam Produksi Infografis di Institut Pertanian STIPER Yogyakarta

Mochammad Riski Destrianto¹, Helmi Afroda^{2*})

UPT Perpustakaan Pusat Institut Pertanian STIPER¹
Program Studi Teknologi Hasil Pertanian INSTIPER Yogyakarta²
Jl. Nangka II Maguwoharjo, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55282

*) Korespondensi: helmi@instiperjogja.ac.id

Abstract

[Title: The Role of Blended Librarians in Infographic Production at Institut Pertanian STIPER Yogyakarta] This study aims to identify the role of blended libraries in infographic production to support lecturers in creating infographic-based learning media at INSTIPER Yogyakarta. The method used in this research is descriptive qualitative. The results of the analysis show that blended librarian have a role in the production of infographics with lecturers by offering learning media development services using infographics. There are several steps that are carried out by blended librarian in producing infographics, the step is; 1. Analyzing and preparing data; 2. Choose the appropriate tool; 3. Determine the main motive; 4. Determine the form of data presentation; 5. Content development according to the theme of the infographic; 6. Determine the order in which the data is presented; 7. Finalization. The resulting infographic product is not only used to help lecturers as additional learning media, but also has various functions such as social media content and promotional media.

Keywords: blended librarians; infographics; information repackaging.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran *blended librarian* dalam produksi infografis guna mendukung dosen menciptakan media pembelajaran berbasis infografis di INSTIPER Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil analisis menunjukkan *blended librarian* memiliki peran dalam produksi infografis bersama dosen untuk pembelajaran dengan menawarkan layanan pengembangan media pembelajaran menggunakan infografis. Ada beberapa tahapan yang dilakukan *blended librarian* dalam memproduksi infografis yaitu, 1. Menganalisis dan mempersiapkan data; 2. Memilih alat yang sesuai; 3. Menentukan motif utama; 4. Menentukan bentuk penyajian data; 5. Pengembangan konten yang sesuai dengan tema infografis; 6. Menentukan urutan penyajian data; 7. Finalisasi. Produk infografis yang dihasilkan selain digunakan untuk membantu dosen sebagai media tambahan pembelajaran, juga mampu memiliki berbagai fungsi seperti konten sosial media dan media promosi.

Kata kunci: *blended librarian*; infografis; kemas ulang informasi.

1. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang terjadi menyebabkan aktivitas masyarakat, termasuk institusi pendidikan menjadi dibatasi guna menghindari penyebaran virus. Kegiatan belajar mengajar pada tingkat dasar, menengah, atas, hingga tinggi dilakukan penuh secara daring. Namun, selama pembelajaran daring, ada beragam masalah yang muncul, diantaranya adalah keterbatasan dosen yang belum siap dan memiliki gagap akan penggunaan teknologi serta mahasiswa yang merasakan kebosanan terhadap materi perkuliahan. Menurut mahasiswa antusiasme selama perkuliahan berlangsung dipengaruhi juga oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif, sehingga mahasiswa sering merasa bosan (Dewi, 2017). Hasil riset dari Student Research Center (SRC) Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama (IPNU) menemukan bahwa hampir seluruh responden (92,29%) di Jawa Timur ingin ada metode belajar daring yang lebih kreatif dan

inovatif (Syafii, 2020). Selain itu, pada survei lain yang dilakukan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berjudul Survei Pembelajaran dari Rumah diantara hasilnya survei adalah menunjukkan bahwa sebanyak 21,79 persen mahasiswa mengatakan kurang paham dengan materi yang disampaikan (Hutasiot, 2020).

Kendala tidak hanya dialami oleh mahasiswa, dosen-pun mengalami hal yang serupa. Gagap teknologi menjadi hal yang umum dialami oleh dosen, khususnya dosen dengan usia lanjut, selain itu, ketidaksiapan dosen dalam menyiapkan materi perkuliahan secara online juga menjadi kendala lain. Dosen yang masuk kategori ini setiap kali mengajar hanya berbekal ceramah, hanya berbicara sendiri kemudian mahasiswa mencatat apa yang dituturkan oleh dosen (Mulawarman, 2020). Faktor gagap teknologi ini mengakibatkan rendahnya penyusunan materi digital atau virtual yang sesuai karakteristik mahasiswa saat ini (Herdiana et al., 2021). Oleh sebab itu, bantuan akan pengembangan dan pembuatan media pembelajaran yang kreatif saat perkuliahan daring sangatlah penting didapatkan oleh dosen.

Institut Pertanian STIPER (INSTIPER) Yogyakarta sebagai salah satu perguruan tinggi yang terdampak pandemi juga mengalami permasalahan seperti yang telah dipaparkan sebelumnya. Menurut data INSTIPER Yogyakarta memiliki jumlah dosen 106, dengan komposisi dosen di atas usia 40 tahun mencapai 78%. Perbedaan generasi yang teramat jauh antara dosen dan mahasiswa tersebut menyebabkan kurangnya penggunaan media baru yang sesuai dengan generasi saat ini.

Masalah yang timbul dari pembelajaran daring ini tentu saja menjadi perhatian bagi perpustakaan dan pustakawan. Perpustakaan harus ikut menyesuaikan diri dan mengikuti dinamika yang terjadi. Perpustakaan sebagai salah satu elemen dalam menunjang proses kegiatan belajar, harus pula mengikuti kebutuhan pemustaka yang serba daring, mulai pelayanan yang bersifat administrasi hingga pengajaran. Perubahan orientasi perpustakaan dan pustakawan sangat diperlukan, perpustakaan harus menjadi elemen penting dalam perkembangannya. Hal inilah yang membuat perpustakaan INSTIPER Yogyakarta merubah orientasinya menjadi *blended library* yang lebih menekankan pada kolaborasi dan ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Perubahan orientasi perpustakaan tentu berimbas pada perubahan orientasi pustakawanya menjadi *blended librarian*, yang tidak hanya mengelola pengetahuan di dalam kegiatan perpustakaan tetapi juga ikut berkontribusi dalam pembelajaran. Melalui kemampuan yang dimiliki pustakawan dalam pembuatan infografis, Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta kemudian melakukan pengembangan layanan perpustakaan untuk membantu dosen dalam pembuatan infografis untuk kegiatan pembelajaran daring.

Produksi infografis bagi perpustakaan bukanlah hal baru, pemanfaatan infografik di perpustakaan Indonesia secara umum digunakan untuk perpustakaan menyampaikan informasi jenis koleksi, buku baru, statistik perpustakaan, proses peminjaman, jenis layanan, fasilitas dan lain-lain (Sriyati, 2019). Pada penelitian ini infografis yang diproduksi oleh *blended librarian* yang menyediakan layanannya untuk membantu dosen dalam pembuatan media pembelajaran daring.

2. Landasan Teori

2.1 *Blended Librarian*

Bell & Shank (2004) mendefinisikan *blended librarian* sebagai pustakawan perguruan tinggi yang menggabungkan keterampilan tradisional kepustakawanan dengan keterampilan perangkat keras atau perangkat lunak terkait teknologi informasi, dan keterampilan instruksional atau kemampuan desainer pendidikan untuk menerapkan teknologi secara tepat dalam proses belajar-mengajar. Pada intinya, pustakawan, khususnya di lingkungan perguruan tinggi memiliki peran dalam membantu untuk membantu mahasiswa dan peng ajar dalam keberhasilan akademiknya. Pustakawan perguruan tinggi saat ini harus memiliki kompetensi baru yang mampu memenuhi keberagaman kebutuhan pemustakanya.

Konsep *blended librarian* dibuat untuk menciptakan sebuah gerakan yang mendorong dan memungkinkan pustakawan perguruan tinggi untuk berkembang juga memiliki peranan baru dimana keterampilan serta pengetahuan desain instruksional pendidikan digabungkan dengan kompetensi bidang perpustakaan dan teknologi informasi yang ada. *Blended librarian* difokuskan pada tujuan pembelajaran di luar perpustakaan dan di seluruh kurikulum. Penyediaan buku, artikel, dan bacaan tambahan (baik elektronik maupun cetak) dapat memenuhi kebutuhan dosen dan mahasiswa, namun lebih daripada itu *blended librarian* memiliki peran untuk memberikan bantuan bimbingan dan juga layanan keahlian mereka (Sinclair, 2009). Keahlian *blended librarian* yang berkaitan dengan teknologi informasi serta perangkat lunak yang relevan untuk diterapkan saat masa pandemi adalah multimedia seperti *streaming* video, siniar, gambar digital, animasi 3D, *screencast*, dll. kefasihan menggunakan media media ini berguna untuk juga melibatkan mahasiswa dan meningkatkan pengalaman belajar mereka.

2.2 Infografis

Informasi grafis, atau yang biasa kita sebut dengan "infografis" adalah konsep umum dalam penyajian sebuah informasi yang pada penerapannya berdasarkan kreativitas, estetika, ketepatan isi dengan ilustrasi, serta keefektifan waktu yang diperlukan dalam menginterpretasikan informasi (Miftah et al., 2016). Infografis digunakan untuk mengkomunikasikan data yang kompleks dengan cara yang menarik. Secara umum infografis dapat digambarkan sebagai kompilasi dari satu atau lebih visualisasi yang telah dimodifikasi untuk menyajikan data tertentu dan menonjolkan poin-poin penting dari sebuah informasi (Bateman dkk., 2010; Borkin dkk., 2013)

Infografis sendiri sebenarnya bukanlah hal yang baru dalam bidang pendidikan. Pertama kali infografis digunakan pada tahun 1626 oleh Christopher Scheine. Scheine menerbitkan buku berjudul *Rosa Ursina sive Sol* dan di dalam buku tersebut dia mendemonstrasikan langkah-langkah rotasi matahari. Selanjutnya, James Joseph Sylvester pada 1878 mempresentasikan istilah "grafik" di jurnal ilmiah *Nature*. Dia menerbitkan serangkaian grafik, yang menggambarkan hubungan antara sifat-sifat matematika dan ikatan kimia (Bicen & Beheshti, 2017).

Infografis bagi perpustakaan dan pustakawan adalah sebuah produk visualisasi data yang sebenarnya sudah tidak asing lagi. Hofschire (2016) menjelaskan beberapa pertimbangan utama untuk memanfaatkan potensi infografis dalam menunjukkan dampak perpustakaan perguruan tinggi bagi kegiatan belajar

mengajar. Pustakawan terbiasa menggunakan infografis untuk mempromosikan perpustakaan, dan mendidik pemustaka, serta banyak lagi. Perpustakaan juga menggunakan infografis untuk mempromosikan koleksi dan layanan (Qualey, 2013). Qualey juga menambahkan ada beberapa penerapan infografis di perpustakaan seperti melakukan kegiatan pengajaran dan berbagi informasi, serta menjelaskan layanan perpustakaan. Melalui keberagaman fungsi infografis tersebut, pustakawan dapat memberikan layanan baru dengan melakukan bantuan kepada dosen dalam memproduksi media pembelajaran di masa pandemi. Ada beberapa tahapan dalam pembuatan infografis yaitu; 1. Analisis dan persiapan data; 2. Memilih alat yang sesuai; 3. Menentukan motif utama; 4. Menentukan bentuk penyajian data; 5. Pengembangan konten yang sesuai dengan tema infografis; 6. Menentukan urutan penyajian data; 7. Finalisasi (Szołtysik 2017).

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam makalah ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2014). Fenomena yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peran *blended librarian* dalam produksi infografis di Institut Pertanian STIPER Yogyakarta.

4. Hasil dan Pembahasan

Berubahnya lingkungan pendidikan selama pandemi membuat pustakawan atau *blended librarian* di INSTIPER Yogyakarta menciptakan jenis layanan baru yaitu pembuatan infografis sebagai media penunjang pembelajaran. Pustakawan berkolaborasi dan membantu staf dosen dalam mengembangkan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Kerjasama antara pustakawan dan dosen di perguruan tinggi merupakan hal yang sudah umum dilakukan di berbagai negara. Kerjasama antar dua profesional dalam lingkup perguruan tinggi ini sebenarnya memiliki manfaat bagi kedua belah pihak. Menurut Pham & Tanner (2014) kemitraan kolaboratif dapat membawa banyak manfaat dalam berbagi keahlian dan keterampilan. Sugarman & Demetrapoulos (2001) menambahkan kegiatan kolaboratif mampu meningkatkan pengalaman mengajar dan penelitian, dan merespon tuntutan dalam penelitian dan pengajaran.

Pada tabel 1, Scripps-Hoekstra & Hamilton, (2017) menjelaskan bahwa ada berbagai kolaborasi yang terjadi dan dapat diimplementasikan antara pustakawan dan pengajar. Termasuk di dalamnya adalah bidang pengajaran.

Tabel 1. Faculty-Librarian Collaboration and Partnership Themes and Definitions (Scripps-Hoekstra & Hamilton, 2017)

| Theme | Nama Jurnal |
|--------------------------------------|---|
| <i>Librarian-as-Reference (LAR)</i> | <i>Outside of class/reference. Librarian-faculty collaboration includes librarian serving as reference for faculty/students outside class meetings (i.e., providing assistance to faculty/students onsite at the library or through electronic communication).</i> |
| <i>Librarian-as-Consultant (LAC)</i> | <i>Supporting specific student learning for a course. Librarian faculty collaboration includes education course syllabi review; content review and discussion (e.g., course assignments, sequence, etc.); consultation regarding library resources available to support course content.</i> |
| <i>Librarian-as-Instructor(LAI)</i> | <i>In-class teaching/presentations. Librarian-faculty collaboration includes librarian instructing or co-instructing during scheduled class sessions (face-to-face or online).</i> |

Saat ini mayoritas mahasiswa INSTIPER Yogyakarta adalah generasi *digital native*, yaitu generasi yang memiliki kecenderungan terbiasa dengan *gadget* dan materi visual daripada teks. Kebutuhan akan penyesuaian media pengajaran yang digunakan kepada mahasiswa tentu saja akan sangat dibutuhkan. Media pembelajaran berbasis visual merupakan jenis yang mungkin dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan pembelajaran lebih baik, Othman dkk. (2019) dalam penelitiannya menemukan bahwa 32,4% Gen Z merupakan pembelajar visual, yang artinya akan sangat penting agar dosen dapat mengakomodasi kepentingan tersebut.

Selama pandemi kebutuhan penyampaian materi pembelajaran sepenuhnya berada di layar *gadget*, hal ini tentu diperlukan penyesuaian media belajar yang sesuai dengan karakter dan habituasi generasi *digital native*. Perubahan demografi pemustaka dan teknologi membutuhkan kemampuan baru dan sudut pandang baru dalam layanan perpustakaan (Ganggi, 2018). Untuk memenuhi kebutuhan tersebut Pustakawan INSTIPER Yogyakarta berkolaborasi dengan dosen untuk menghasilkan alternatif media belajar berbentuk infografis bagi mahasiswa. Di perpustakaan INSTIPER Yogyakarta, produksi infografis sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa telah dilakukan semenjak awal pandemi. Selama tahun 2020 telah ada 50 infografis dengan berbagai jenis sebagai tambahan media pembelajaran bagi mahasiswa di masa perkuliahan daring. Ada 3 hal yang paling utama dan menjadi pondasi dalam membuat infografis, yaitu *visual*, *content*, dan *knowledge* (Roy, 2009).

Peran *blended librarian* di perpustakaan INSTIPER Yogyakarta dalam produksi infografis adalah memberikan keahliannya dalam pembuatan infografis. Pembuatan infografis tersebut merupakan peran *blended librarian* dalam pengembangan dan kolaborasi dengan dosen untuk mendukung proses belajar mengajar daring di INSTIPER Yogyakarta. *Blended librarian* yang memiliki kemampuan tradisional pustakawan seperti pencarian informasi ditunjang dengan kemampuan teknologi informasi seperti penggunaan perangkat lunak untuk desain grafis mampu memberikan dukungan kepada dosen dengan proses kerja kolaboratif untuk menghasilkan infografis yang bervariasi.

Secara garis besar, proses yang dilakukan dalam membuat infografis oleh *blended librarian* di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta mengadopsi 7 tahapan desain grafis dari Szoltysik, yaitu;

1. Menganalisis dan mempersiapkan data

Pada awal produksi pustakawan dan dosen melakukan beberapa analisis, yaitu analisis terhadap karakteristik mahasiswa secara umum, tipe belajar dari mahasiswa, kurikulum, dan lingkungan, serta pengukuran minat belajar. Kemudian setelah mendapatkan hasilnya, dilanjutkan mencari tema yang sesuai. Selain dari data berdasarkan analisis awal, tema diperoleh atas diskusi dengan dosen berdasarkan isu terkini di internet dan data-data dari artikel, buku, dan majalah koleksi perpustakaan.

2. Memilih alat yang sesuai

Alat dalam produksi konten mikro ini adalah perangkat lunak yang digunakan dalam desain visual. Pada inovasi ini pustakawan menggunakan aplikasi Corel Draw X7 untuk menyusun desain grafis, dan aplikasi berbasis web My Color Space (www.mycolor.space) untuk menghasilkan komposisi warna yang diinginkan, serta website penyedia ilustrasi, PSD, vektor, foto dan ikon gratis yaitu freepik (www.freepik.com).

3. Menentukan motif utama

Motif utama adalah tujuan paling penting yang ingin dicapai menggunakan konten mikro ini. Dalam produk yang dibuat oleh pustakawan dan dosen di INSTIPER Yogyakarta motif utama adalah keberhasilan penyampaian pengetahuan dan peningkatan minat belajar mahasiswa, sehingga dalam narasi dan data yang disajikan dalam konten mikro adalah data yang dibuat cukup menarik dengan isu terkini.

4. Menentukan bentuk penyajian data

Bentuk penyajian data adalah tentang pemilihan jenis produk yang akan digunakan untuk sebuah konten mikro, dalam kaitannya dengan inovasi layanan perpustakaan INSTIPER ada dua jenis produk visualisasi konten mikro yang digunakan, yaitu infografis dan mikroblog. Dalam pembuatan produk infografis terdapat dua jenis infografis. Pertama, adalah *single visual key*, merupakan infografis yang terdiri dari satu gambar utama, dengan gambar diletakkan di tengah dan banyak teks mengelilingi gambar tersebut. Kedua, *multi visual key*, merupakan infografis yang terdiri dari perpaduan beberapa gambar dan beberapa teks (Aisyah dkk., 2020). Hingga saat ini, infografis yang produksi oleh *blended librarian* di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta cenderung kepada *multi visual key*. Sedangkan dalam produksi mikroblog, penyajian data yang dipilih adalah desain yang menjabarkan sebuah informasi atau topik, pada desain seperti informasi atau tipografi. Pemilihan tipografi, ilustrasi, warna ditentukan pada tahapan ini.

5. Pengembangan konten yang sesuai dengan tema infografis

Menurut Andy Kirk (dalam Arslan & Toy, 2015), spesialis visualisasi data, perencanaan dalam proses pembuatan itu penting. Ia menyatakan: “Menetapkan tujuan dari sebuah visualisasi atau infografis adalah dengan mempertimbangkan proses pengembangannya”. Sebelum proses kreatif

dimulai, pustakawan harus mampu menetapkan tujuan visualisasi, dan yang paling utama adalah pertimbangan dalam pengembangannya. Pertimbangan pengembangan konten tersebut bisa didasari oleh berbagai pertimbangan, diantaranya adalah keperluan interaksi, menyampaikan cerita atau meningkatkan perspektif editorial tertentu, statis, interaktif, atau bahkan video. Semua keputusan desain utama ini akan didasarkan pada kejelasan konsep pada tahap awal proses ini dan pada intinya adalah sesuai dengan tujuan diciptakannya konten mikro. Desainer grafis dalam hal ini adalah pustakawan merupakan yang bertanggung jawab menetapkan desain harus fokus pada rencana strategis, konsep dan semua elemen yang diperlukan untuk membuat proses tersebut. Proses penciptaan dan elemen spesifiknya, yang bisa berbeda dengan pendekatan setiap orang yang bertanggung jawab untuk mendesain konten mikro, sehingga dalam setiap produk pengembangannya nanti akan berbeda tergantung pada penciptanya.

6. Menentukan urutan penyajian data

Dalam hal ini urutan penyajian data dalam infografis dan mikroblog dipilih berdasarkan narasi paling umum ke khusus. Kombinasi dalam produk ini adalah data mentah dari sumber pengetahuan dan narasi yang dibuat dosen yang dibuat agar mendorong mahasiswa tertarik dalam pembelajaran. Dalam susunan infografis penyajian datanya berurutan, 1. Narasi umum tentang tema; 2. Data spesifik; 3. Potensi; 4. Narasi yang berhubungan dengan INSTIPER Yogyakarta, baik kompetensi inti, hasil riset ataupun fasilitas kampus (bersifat opsional).

7. Finalisasi

Tahapan ini adalah proses *review* hasil desain oleh pustakawan dan dosen. Pustakawan dan dosen melakukan pemeriksaan kesalahan ketik, gambar, sumber, dan juga penyesuaian warna sebelum akhirnya didistribusikan kepada mahasiswa.



Gambar 1. Produk Infografis “Potensi Kopi Indonesia”

Infografis yang diproduksi oleh pustakawan INSTIPER Yogyakarta tidak hanya memiliki fungsi sebagai media tambahan untuk pembelajaran. Infografis di perpustakaan digunakan juga sebagai konten untuk sosial media perpustakaan, ini merupakan salah satu fungsi yang cukup umum digunakan untuk produk-produk visual seperti infografis. Infografis juga cukup multifungsi, karena mampu digunakan untuk promosi mengenai kampus karena memuat informasi-informasi tentang hasil riset hingga fasilitas kampus. Infografis yang diproduksi juga dapat digunakan diberbagai ruang, baik cetak (flyer, papan pengumuman) ataupun elektronik (website, papan pengumuman elektronik)

5. Simpulan

Blended librarian di INSTIPER Yogyakarta selama masa pandemi memiliki peran membantu dosen dalam menciptakan alternatif media pembelajaran berbasis infografis. Produksi infografis dilakukan oleh pustakawan dan dosen melalui beberapa tahapan yaitu 1. Menganalisis dan mempersiapkan data; 2. Memilih alat yang sesuai (*software* dan tools desain grafis); 3. Menentukan motif utama (tujuan produk); 4. Menentukan bentuk penyajian data (jenis desain); 5. Pengembangan konten untuk masa mendatang; 6. Menentukan urutan penyajian data; 7. Finalisasi. Selain sebagai media pembelajaran infografis yang dihasilkan mampu memiliki fungsi lain, seperti konten sosial media hingga konten untuk promosi institusi. *Blended librarian* mampu memberikan peran yang cukup baik selama pandemi covid dengan memberikan layanan pengembangan media pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Aisyah, R. N., Fadilah, E., & Sjafirah, N. A. (2020). Penggunaan Infografis pada Akun Instagramtirtoid sebagai Strategi Cross-media. *Jurnal Kajian Jurnalisme*, 3(2), 210. <https://doi.org/10.24198/jkj.v3i2.22276>
- Arslan, D., & Toy, E. (2015). The visual problems of infographics. *Global Journal on Humanites & Social Sciences*, 1(1), 409–414.
- Bateman, S., Mandryk, R. L., Gutwin, C., Genest, A., McDine, D., & Brooks, C. (2010). Useful junk? The effects of visual embellishment on comprehension and memorability of charts. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 4, 2573–2582. <https://doi.org/10.1145/1753326.1753716>
- Bell, S. J., & Shank, J. (2004). The blended librarian: A blueprint for redefining the teaching and learning role of academic librarians. *College & Research Libraries News*, 65(7), 372–375. <https://doi.org/10.5860/crln.65.7.7297>
- Bicen, H., & Beheshti, M. (2017). The Psychological Impact of Infographics in Education. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 8(4), 99–108. <https://www.edusoft.ro/brain/index.php/brain/article/view/733/821>
- Borkin, M. A., Member, S., Vo, A. A., Bylinskii, Z., Isola, P., Member, S., Sunkavalli, S., Oliva, A., Pfister, H., & Member, S. (2013). What Makes a Visualization Memorable? *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 19(12), 2306–2315.
- Dewi, L. (2017). Rancangan Program Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi: Studi Kasus Pada Mata

- Kuliah Kurikulum Pem-Belajaran Di Universitas Pendidikan Indonesia. *Edutech*, 16(2), 205. <https://doi.org/10.17509/e.v16i2.7616>
- Ganggi, R. I. P. (2018). Mempersiapkan Pustakawan Multitasking untuk Melayani Pemustaka Generasi Z. *Anuva*, 2(3), 299. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.3.299-305>
- Herdiana, D., Rudiana, R., & Supriatna, S. (2021). Kejenuhan Mahasiswa dalam Mengikuti Perkuliahan Daring dan Strategi Penanggulangannya. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 293–307. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.128>
- Hofschire, L. (2016). Let's get visual. *American Libraries Magazine*, 29. <https://americanlibrariesmagazine.org/wp-content/uploads/2016/10/1116-AL-web.pdf>
- Hutasiot, L. (2020). Hasil Survei, Mayoritas Mahasiswa Tidak Suka Kuliah Daring. IDN Times.
- Miftah, M. N., Rizal, E., & Anwar, R. K. (2016). Pola Literasi Visual Infografer Dalam Pembuatan Informasi Grafis (Infografis). *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 4(1), 87. <https://doi.org/10.24198/jkip.v4i1.11635>
- Moleong, L. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. Remaja Rosdakarya.
- Mulawarman, W. G. (2020). Persoalan Dosen dan Mahasiswa Masa Pandemi Covid 19 : Dari Gagap Teknologi Hingga Mengeluh Boros Paket Data. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 37–46.
- Othman, M. N. A. bin, Rashid., M. A. A., Ismail, I. R., & Misnan, S. A. M. S. S. N. N. (2019). Changing the Learning Wheel: Gen Z. *Asian Scholars Network*, 3(2), 22–34.
- Pham, H. T., & Tanner, K. (2014). Collaboration between academics and librarians. *Library Review*, 63(1/2), 15–45. <https://doi.org/10.1108/LR-06-2013-0064>
- Qualey, E. (2013). What Can Infographics Do for You: Using Infographics to Advocate for and Market Your Library. *AALL Spectrum*, 18. <https://heinonline.org/HOL/Page?handle=hein.aallar/spectrum0018&id=149&div=&collection=>
- Roy, S. (2009). *The anatomy of an infographic: 5 steps to create a powerful visual*. SpyreStudios. <https://spyrestudios.com/the-anatomy-of-an-infographic-5-steps-to-create-a-powerful-visual/>
- Scripps-Hoekstra, L., & Hamilton, E. R. (2017). Back to the future: Prospects for education faculty and librarian collaboration thirty years later. *Education Libraries*, 39(1). <https://doi.org/10.26443/el.v39i1.10>
- Sinclair, B. (2009). The blended librarian in the learning commons: New skills for the blended library. *College and Research Libraries News*, 70(9), 504–516. <https://doi.org/10.5860/crln.70.9.8250>
- Sriyati, T. (2019). Pemanfaatan Infografik oleh Perpustakaan di Indonesia. *Media Pustakawan*, 26(1), 19–26.
- Sugarman, T. S., & Demetracopoulos, C. (2001). Creating a Web research guide: Collaboration between liaisons, faculty and students. *Reference Services Review*, 29(2), 150–157. <https://doi.org/10.1108/00907320110394218>
- Syafii, M. (2020). *Survei: Sistem Belajar Online Membosankan dan Bikin Stres*. Kompas Online.
- Szołtysik, M. (2017). Processes of creating infographics for data visualization. In *International Conference on Information Systems Development (ISD)* (pp. 167–184). https://doi.org/10.1007/978-3-319-52593-8_11

