

Analisis Keterampilan Desain Grafis Pustakawan pada Promosi Perpustakaan melalui Media Sosial Instagram Perpustakaan Kemendikbud RI

Annisa Sabriana^{*)}, Ana Irhandayaningsih

*Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275*

^{*)} Korespondensi: annisasabrianaa@gmail.com

Abstract

[Title: Analysis of Librarian's Graphic Design Skills of Library Promotion through Social Media Instagram The Ministry of Education and Culture Library] This research is motivated by librarians who need to be equipped with knowledge and skills in supporting libraries to face future information technology development. Graphic design skills support librarians in packaging information into attractive and creative forms and presented through various social media as library promotion materials. The Ministry of Education and Culture Library's Instagram account is the most popular social media with 43,300 followers. This study aims to find out how the graphic design skills of librarians in library promotion through Instagram of the Ministry of Education and Culture RI Library. The research method used is qualitative with a descriptive approach. Data collection methods used were non-participant observation, semi-structured interviews, and document study. The results of this study indicate that the Librarian of the Ministry of Education and Culture does not have an in-depth background in graphic design skills. However, some of the abilities of librarians in graphic design, include the use of design software, communication skills, the ability to adapt to developments in information technology, and a creative spirit. Graphic design skills help in carrying out the competences of librarian. The Ministry of Education and Culture Library carries out promotions by uploading content daily through an Instagram account. Promotions take advantage of Instagram features, such as feeds, stories, reels, videos, highlights, and hashtags.

Keywords: *graphic design skills; instagram; librarian; library promotion.*

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pustakawan yang perlu dibekali pengetahuan dan keterampilan dalam mendukung perpustakaan untuk menghadapi perkembangan teknologi informasi di masa mendatang. Keterampilan desain grafis mendukung pustakawan dalam mengemas informasi kedalam bentuk yang menarik dan kreatif serta disajikan melalui berbagai media sosial sebagai bahan promosi perpustakaan. Akun Instagram Perpustakaan Kemendikbud RI merupakan media sosial terpopuler dengan *followers* sejumlah 43.300. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keterampilan desain grafis pustakawan pada promosi perpustakaan melalui media sosial Instagram Perpustakaan Kemendikbud RI. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode pengambilan data yang digunakan yaitu observasi non-partisipan, wawancara semi-terstruktur, dan studi dokumen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud RI belum memiliki latar belakang keterampilan desain grafis secara mendalam. Namun, beberapa kemampuan pustakawan dalam desain grafis, diantaranya penggunaan *software* desain, kemampuan komunikasi, kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi, dan jiwa kreatif. Kemampuan desain grafis membantu dalam melakukan kompetensi Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud. Perpustakaan Kemendikbud RI melakukan promosi dengan mengunggah konten melalui akun Instagram setiap hari. Promosi memanfaatkan fitur-fitur Instagram, seperti *feed*, *story*, *reels*, *video*, *highlight*, dan *hashtag*.

Kata kunci: *keterampilan desain grafis; instagram; pustakawan; promosi perpustakaan.*

1. Pendahuluan

Perpustakaan sebagai wadah sumber informasi kemudian menghimpun, mengelola, dan menyebar informasi untuk dapat memenuhi kebutuhan informasi pemustaka. Perpustakaan menghadapi tantangan seiring perkembangan teknologi informasi. Hal tersebut tidak terlepas dari peran pustakawan sebagai motor penggerak dalam mengomunikasikan sumber daya perpustakaan yang dimiliki kepada pemustaka. Menurut Wiji (2018), pustakawan sebagai tulang punggung perpustakaan dituntut untuk meningkatkan kinerja, keterampilan, dan memperluas pengetahuan sebagai upaya tantangan pustakawan di masa depan. Menurut Anwar & Zhiwei (2019), pustakawan lemah dalam keterampilan, kompetensi, dan pengetahuan terhadap keberlangsungan perpustakaan di masa depan. Sebaliknya, pustakawan dapat dibekali dengan keterampilan dan pengetahuan untuk mengelola perpustakaan.

Pustakawan dapat menunjukkan kreativitas dalam mengemas informasi yang menarik kepada pemustaka. Hal tersebut memerlukan keterampilan, salah satunya keterampilan desain grafis, sebagai upaya mengomunikasikan pesan atau informasi dengan tampilan yang menarik dan kreatif. Menurut Wakimoto (2016), komunikasi yang efektif sangat berkaitan dengan keterampilan desain grafis, tetapi mayoritas pustakawan jarang membahas atau menerapkannya. Sebaliknya, pustakawan mampu mengomunikasikan informasi dengan menerapkan keterampilan desain grafis. Keterampilan desain grafis sangat mendukung pustakawan dalam mengemas informasi kedalam bentuk yang menarik dan kreatif serta disajikan melalui berbagai media sebagai kegiatan promosi perpustakaan.

Promosi perpustakaan berperan aktif dalam meningkatkan dan memanfaatkan layanan dan sumber daya perpustakaan. Selain itu, promosi perpustakaan juga mengenalkan dan mencerdaskan pengetahuan tentang perpustakaan, kegiatan, dan sumber daya yang dimiliki oleh perpustakaan secara persuasif. Promosi perpustakaan dapat dilakukan melalui berbagai media sosial. Menurut Suharso & Pramesti (2019), promosi perpustakaan dilakukan dengan memberi informasi berupa kegiatan perpustakaan, koleksi baru, dan layanan di perpustakaan yang dapat disampaikan melalui akun media sosial Instagram yang dimiliki oleh perpustakaan.

Beberapa media sosial yang populer dan berkembang di masyarakat, yaitu Facebook, Instagram, Twitter, Youtube, LinkedIn, Tumblr, WhatsApp, Line, dan Telegram. Berdasarkan hasil survei oleh Kemp (2021) melalui laman DataReportal, media sosial yang sering digunakan di Indonesia pada jenjang usia 16 sampai 64 tahun, diantaranya Youtube pada peringkat pertama, WhatsApp pada peringkat kedua, Instagram pada peringkat ketiga, Facebook pada peringkat keempat, dan Twitter pada peringkat kelima. Menurut Soedarsono dkk (2020), Instagram merupakan media sosial yang khusus berbagi gambar dan video dengan pengguna lain. Selain itu, Instagram mengutamakan komunikasi visual, seperti pengguna mencari informasi yang terlebih dahulu melihat dalam bentuk visual. Adapun menurut Sugiarto (2018), media sosial Instagram berbeda dengan media sosial lain, diantaranya tampilan dan penggunaan fitur Instagram mudah dipahami serta fokus konten yang mengutamakan gambar atau visual dibandingkan teks menyebabkan proses komunikasi lebih cepat dipahami. Oleh sebab itu, Instagram memberikan

komunikasi pemasaran dengan efektif dalam karena Instagram memainkan bahasa visual dengan daya ikat paling kuat dibandingkan media sosial lain. Selain itu, Instagram populer di kalangan usia remaja.

Salah satu perpustakaan khusus dalam institusi pemerintah pada kementerian bidang pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi. Perpustakaan Kemendikbud Republik Indonesia menggunakan empat akun media sosial, diantaranya Youtube dengan 1.270 *subscriber*, Instagram dengan 43.000 *followers*, Twitter dengan 7.567 *followers*, Facebook dengan 37.043 *followers*, dan *website*. Menurut Putri, Winoto, dan Saepudin (2019), fenomena perkembangan media sosial saat ini memberikan peluang bagi Perpustakaan Kemendikbud untuk menggunakan media sosial Instagram sebagai wadah untuk mempromosikan sumber daya dan layanan perpustakaan. Akun Instagram Perpustakaan Kemendikbud aktif dalam kegiatan promosi perpustakaan baik dalam penyampaian koleksi buku baru, konten kreatif perpustakaan, maupun kegiatan seminar perpustakaan. Oleh sebab itu, Perpustakaan Kemendikbud mengalami peningkatan sejumlah *followers* pada semua media sosial termasuk Instagram.

Berdasarkan observasi awal, Perpustakaan Kemendikbud memiliki jumlah *followers* terbanyak pada akun Instagram dibandingkan dengan akun Instagram perpustakaan lain di lingkungan kementerian. Selain itu, Perpustakaan Kemendikbud telah melakukan bentuk promosi baik secara langsung maupun digital melalui akun media sosial Instagram. Promosi Perpustakaan Kemendikbud menyajikan konten visual yang menarik dan mendapat *feedback* baik pengguna pada media sosial Instagram. Sebagaimana hasil penelitian Putri, Winoto, dan Saepudin (2019), bahwa tampilan visual dan gaya bahasa yang digunakan pada akun Instagram Perpustakaan Kemendikbud memiliki hubungan daya tarik yang tinggi dengan sikap pengguna pada konten promosi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keterampilan desain grafis pustakawan pada promosi perpustakaan melalui media sosial Instagram Perpustakaan Kemendikbud Republik Indonesia.

2. Landasan Teori

2.1 Keterampilan Pustakawan dalam Desain Grafis

Peran dan tanggung jawab yang banyak mengharuskan pustakawan untuk mengembangkan pengetahuan dan meningkatkan keterampilan. Menurut Anwar dan Zhiwei (2019), pada abad ke-21, penting bagi pustakawan memiliki pengetahuan dan keterampilan baru guna untuk memberikan pelayanan terbaik untuk pemustaka. Salah satunya adalah keterampilan desain grafis. Menurut Widya & Darmawan (2016), desain grafis terdiri dari kata “desain” yang artinya ‘merancang’, sementara kata “grafis” memiliki dua arti, yaitu *graphien* dalam bahasa Latin artinya ‘garis atau marka’ dan *graphise vakken* dalam bahasa Belanda artinya ‘pekerjaan cetak’. Menurut Wakimoto (2016), desain grafis adalah mengomunikasikan ide atau informasi ke dalam sebuah gambar, infografis, dan/atau teks. Selain itu, menurut Wakimoto (2016), desain grafis ini sangat penting dalam membuat, memperbaharui, dan mempromosikan layanan perpustakaan secara visual tentunya dengan pustakawan yang memahami keterampilan desain grafis akan meningkatkan komunikasi visual perpustakaan. Dapat disimpulkan bahwa, keterampilan desain grafis merupakan kemampuan membuat informasi ke dalam bentuk tercetak

atau digital dengan memanfaatkan unsur dan prinsip desain grafis guna menarik masyarakat untuk membaca.

Berdasarkan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia (2019), Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) bidang Perpustakaan terdapat pengetahuan dan keterampilan desain grafis yang berkaitan dengan kompetensi pustakawan, diantaranya membuat panduan pustaka atau *pathfinder*, melakukan pelestarian informasi ke dalam format digital, membuat publikasi karya pemustaka, dan membuat produk multimedia untuk perpustakaan. Kompetensi tersebut membantu pustakawan dalam menerapkan keterampilan desain grafis. Selain itu, menurut Kurniasih (2022) melalui laman *website* Gramedia Blog, beberapa kemampuan desain grafis yang perlu dikuasai, diantaranya kreativitas yang tinggi, komunikasi baik lisan maupun tulisan, penguasaan *software* desain, presentasi, dan manajemen waktu. Kemampuan dalam desain grafis tersebut perlu dimiliki pustakawan dalam tugas desain grafis.

Beberapa kemampuan yang harus dimiliki pustakawan dalam era digital menurut Shapiro dan Hughes dikutip dari Pendit dalam Rodin (2017), diantaranya:

1. *Tool literacy*, yaitu kemampuan memahami dan memakai alat teknologi informasi seperti keterampilan memakai *software*, *hardware*, dan multimedia.
2. *Resource literacy*, yaitu kemampuan mengetahui bentuk, format, lokasi, dan cara mengakses informasi yang luas.
3. *Social-structural literacy*, yaitu kemampuan mengetahui bagaimana informasi dapat dihasilkan dari masyarakat.
4. *Research literacy*, yaitu kemampuan memakai peralatan berbasis teknologi informasi untuk alat riset.
5. *Publishing literacy*, yaitu kemampuan dalam menerbitkan informasi dan ide yang menggunakan komputer dan internet.
6. *Emerging technology literacy*, yaitu kemampuan yang beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan menentukan arah penggunaan teknologi informasi untuk kepentingan pengembangan ilmu.
7. *Critical literacy* yaitu kemampuan dalam menilai terhadap penggunaan teknologi telematika pada kegiatan ilmiah.

Menurut Ganggi (2020), beberapa transformasi peran pustakawan di era industri 4.0, diantaranya:

1. *Cybrarian* yaitu pustakawan berperan melayani pemustaka secara virtual.
2. *Content creator* yaitu pustakawan berperan menciptakan konten yang menarik dan bermanfaat.
3. *Social media specialist* yaitu pustakawan berperan membimbing pengguna untuk bijak menggunakan media sosial atau literasi media sosial.
4. *Information consultant* yaitu pustakawan berperan mengontrol informasi yang tersebar luas.
5. *Infographics maker* yaitu pustakawan berperan mengemas informasi menjadi infografis menarik.
6. *Subject specialist* yaitu pustakawan berperan menyeleksi sumber daya informasi yang dibutuhkan pemustaka.

Seiring perkembangan teknologi dan internet pustakawan perlu menguasai banyak peran. Menurut Rao, Nageswara, dan KH Babu dalam Rodin (2017), peran pustakawan salah satunya yaitu desainer. Peran desainer bagi pustakawan yaitu membantu desain informasi layanan berbasis teknologi informasi serta menyampaikan pengetahuan yang dimiliki untuk memenuhi kebutuhan pemustaka dalam memanfaatkan media elektronik dan internet.

2.2 Promosi Perpustakaan melalui Media Sosial Instagram

Menurut Suharso & Pramesti (2019), perpustakaan memanfaatkan media sosial Instagram dapat memberikan informasi berupa layanan-layanan di perpustakaan, buku baru, dan pemanfaatan perpustakaan. Perpustakaan menggunakan media sosial Instagram sebagai media promosi. Hal ini dilakukan sebagai wadah komunikasi dengan pemustaka untuk menyampaikan tentang koleksi, informasi, dan hiburan. Menurut Yenianti (2019), promosi perpustakaan bertujuan untuk menyampaikan informasi tentang layanan dan koleksi perpustakaan kepada pemustaka sehingga mampu memenuhi kebutuhan informasi pemustaka. Dapat disimpulkan bahwa, promosi perpustakaan merupakan kegiatan yang esensial untuk menyebarluaskan sumber daya informasi, fasilitas, dan layanan perpustakaan yang membantu citra baik di masyarakat.

Promosi perpustakaan dapat dilakukan melalui media sosial Instagram. Menurut Kotler dalam Faisal & Rohmiyati (2017), terdapat lima elemen promosi, diantaranya *advertising*, *personal selling*, *sales promotion*, *public relation*, dan *direct marketing*. Salah satu elemen promosi perpustakaan yang dilakukan melalui media sosial Instagram, yaitu *direct marketing* atau pemasaran langsung. Menurut Sujatna (2018b), pemasaran langsung dapat dilakukan dengan surat menyurat atau *direct mail*, pemasaran melalui pos atau *mail order*, pemasaran melalui penjelasan langsung atau *direct response*, penjualan langsung atau *direct selling*, pemasaran dengan jarak jauh atau *telemarketing*, dan pemasaran digital atau *digital marketing*. Promosi perpustakaan dengan *direct marketing* salah satunya yaitu *digital marketing*. Komunikasi dapat dilakukan *online* yang menggunakan internet berupa *website* dan media sosial.

Promosi perpustakaan melalui Instagram perlu beberapa strategi untuk meningkatkan keterjangkauan pengguna Instagram. Beberapa strategi yang dapat diterapkan dalam media sosial Instagram menurut Atiko dalam Mustofa (2018), diantaranya.

1. Strategi dalam menciptakan *awareness*, yaitu mengadakan *giveaway* atau kuis berhadiah serta mengadakan kegiatan acara bersama komunitas atau perseorangan.
2. Strategi dalam pola *update* konten, yaitu *timeline* atau jadwal *posting* konten, foto, dan video yang telah direncanakan dalam beberapa bulan atau tahun. Selain itu, ditentukan jam dan jumlah konten yang diunggah setiap hari.
3. Strategi dalam penulisan *caption*.
4. Interaksi dengan *followers* memberi banyak pengaruh, seperti penulisan *caption* yang efektif dan menggunakan bahasa promosi yang baik dan benar, akan menimbulkan interaksi antara *followers* dalam memberikan respons yang baik.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Afrizal (2014), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian pada ilmu sosial dengan mengumpulkan dan menganalisis data berupa lisan ataupun tulisan dan kegiatan manusia serta peneliti tidak menghitung dan menganalisis data berupa angka-angka. Sementara, menurut Hardani dkk. (2020), penelitian deskriptif adalah penelitian yang memberikan gejala-gejala, fakta-fakta atau kejadian dengan sistematis dan akurat tentang sifat populasi atau daerah tertentu.

Subjek penelitian ini adalah Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud Republik Indonesia. Sementara, objek penelitian ini adalah keterampilan desain grafis pada promosi perpustakaan melalui media sosial Instagram Perpustakaan Kemendikbud RI. Teknik pemilihan informan menggunakan *purposive sampling*. Menurut Afrizal (2014: 140), *purposive sampling* merupakan teknik yang memerlukan kriteria-kriteria informan tertentu untuk dijadikan sumber informasi. Informan dipilih berdasarkan kriteria terhadap permasalahan penelitian. Beberapa kriteria, diantaranya:

1. Pustakawan yang memiliki keterampilan desain grafis.
2. Pustakawan yang memuat konten grafis pada media sosial.
3. Pustakawan yang mengelola media sosial yang dimiliki perpustakaan.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi non-partisipan, wawancara semi-terstruktur, dan studi dokumen. Analisis data penelitian ini menggunakan analisis data Miles dan Huberman, diantaranya reduksi data, penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini melakukan reduksi data dengan membaca ulang, memilih dan memilah data, menjabarkan, dan mencatat poin penting dari hasil pengumpulan data. Selanjutnya, penyajian data penelitian ini melakukan pengelompokan data kedalam kategori yang sama dan menghubungkan kategori data secara sistematis. Selanjutnya, penarikan kesimpulan penelitian ini dengan melengkapi, menganalisis data dari hasil observasi dan wawancara untuk dijadikan kesimpulan, dan menyusun laporan hasil penelitian.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Keterampilan Desain Grafis Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud RI

Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud melakukan tugas desain grafis untuk konten walaupun belum memiliki *background* keterampilan desain grafis yang mendalam. Keterampilan Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud dalam desain grafis dapat dilihat dari berbagai hal, diantaranya mengetahui teori desain grafis, mampu menggunakan aplikasi desain, dan mengikuti pelatihan desain grafis. Keterampilan desain grafis pustakawan membantu dalam mengemas informasi kedalam bentuk yang menarik dan kreatif guna menjadi sarana komunikasi dengan pemustaka. Sejatinya, pustakawan tidak hanya berbicara mengenai pengelolaan koleksi saja tetapi juga harus memiliki keterampilan yang mendukung promosi perpustakaan di masa mendatang.

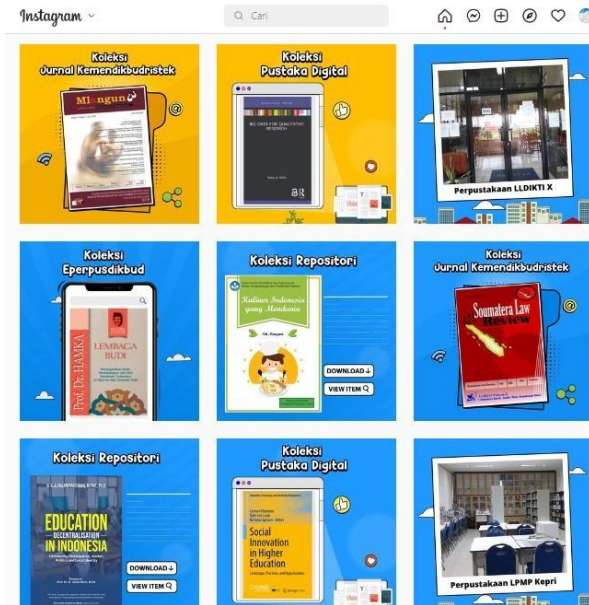
Menurut Wakimoto (2016), pustakawan yang ingin mengembangkan pengetahuan dan keterampilan desain grafis dapat membaca buku desain grafis. Namun, pustakawan Perpustakaan Kemendikbud memiliki motivasi untuk belajar dan meningkatkan keterampilan desain grafis serta dibantu oleh mahasiswa magang dan jasa konsultan desain grafis. Pustakawan dengan keterbatasan pengetahuan desain grafis perlu upaya meningkatkan keterampilan desain grafis, seperti mengikuti pelatihan desain grafis dan mengikuti perkembangan tren di media sosial. Menurut Sujatna (2018a), pustakawan perlu meningkatkan kepribadian, pengetahuan, dan kemampuan dengan adanya pendidikan dan pelatihan yang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan mengasah keterampilan yang bersifat teknis.

Menurut Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia (2019), Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) bidang Perpustakaan terdapat pengetahuan dan keterampilan desain grafis yang berkaitan dengan kompetensi pustakawan, diantaranya membuat panduan pustaka atau *pathfinder*, melakukan pelestarian informasi kedalam format digital, membuat publikasi karya pemustaka, dan membuat produk multimedia untuk perpustakaan. Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud memanfaatkan kemampuan desain grafis dalam kompetensi tersebut berupa konten promosi melalui media sosial Instagram.



Gambar 1. *Pathfinder* Perpustakaan Kemendikbud (akun Instagram @perpustakaanindikbud, 2022)

Kompetensi Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud membuat panduan pustaka atau *pathfinder* berupa konten grafis dan video dengan subjek atau tema, seperti rekomendasi buku fiksi dan panduan berkunjung Perpustakaan Kemendikbud (lihat Gambar 1). Hal ini dilakukan untuk membantu akses pemustaka memanfaatkan koleksi dan berkunjung ke Perpustakaan Kemendikbud RI. Selanjutnya, kompetensi Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud melakukan pelestarian informasi kedalam format digital dengan alih media bahan pustaka kedalam koleksi digital (lihat Gambar 2). Koleksi digital dapat diakses dan dibaca melalui laman *website* repositori, Pustaka Digital, dan EPerpudikbud. Koleksi digital dikemas dalam konten grafis untuk pengguna mengetahui keberadaan koleksi digital dan memanfaatkan koleksi digital lebih lanjut.



Gambar 2. Pelestarian Informasi kedalam Format Digital (akun Instagram @perpustakaanindikbud, 2022)

Kompetensi Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud membuat publikasi karya pemustaka dengan mengadakan lomba foto, artikel, dan karya jurnalistik dengan tema “Menguatkan Pendidikan Memajukan Kebudayaan” tahun 2019. Selain itu, lomba *vlog* dengan tema layanan, koleksi, dan fasilitas di Perpustakaan Kemendikbud tahun 2017. Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud mengadakan perlombaan untuk menghimpun karya pemustaka dengan hadiah yang menarik berupa uang dan *merchandise* (lihat Gambar 3). Selanjutnya, kompetensi Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud membuat produk multimedia untuk perpustakaan, seperti *banner* dan konten grafis dalam bentuk *feed*, *reels*, *video*, dan *story* Instagram.



Gambar 3. Publikasi Karya Pemustaka (akun Instagram @perpustakaanandikbud, 2022)

Selain kompetensi tersebut, kemampuan Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud dalam desain grafis diantaranya *tools literacy* yaitu kemampuan memakai *software*, *hardware*, dan multimedia; dan *emerging technology literacy* yaitu kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi; penggunaan aplikasi desain; jiwa kreatif; dan kemampuan berkomunikasi. Sebagaimana menurut Shapiro dan Hughes dikutip dari Pendit dalam Rodin (2017), beberapa kemampuan yang harus dimiliki pustakawan dalam era digital, diantaranya *tools literacy*, *resource literacy*, *social-structural literacy*, *research literacy*, *publishing literacy*, *emerging technology literacy*, dan *critical literacy*. Selanjutnya, menurut Kurniasih (2022) melalui laman Gramedia Blog, beberapa kemampuan desain grafis yang perlu dikuasai, diantaranya kreativitas yang tinggi, komunikasi baik lisan maupun tulisan, penguasaan *software* desain, presentasi, dan manajemen waktu.

Dengan demikian, Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud RI yang memiliki kemampuan desain grafis mampu berperan sebagai desainer, *content creator*, dan *infographics maker*. Sebagaimana menurut Rao, Nageswara, dan KH Babu dalam Rodin (2017), pustakawan menguasai banyak peran, salah satunya desainer yang membantu desain informasi layanan berbasis teknologi informasi dan menyampaikan pengetahuan yang dimiliki untuk memenuhi kebutuhan pemustaka dalam memanfaatkan media elektronik dan internet. Selanjutnya, menurut Ganggi (2020), beberapa transformasi peran pustakawan pada revolusi industri, diantaranya *cybrarian*, *content creator*, *social media specialist*, *information consultant*, *infographics maker*, dan *subject specialist*.

4.1.1 Desain Grafis pada Promosi Perpustakaan

Wakimoto (2016), menjelaskan bahwa desain grafis sangat penting dalam membuat, memperbaharui, dan mempromosikan layanan perpustakaan secara visual tentunya dengan pustakawan yang memahami keterampilan desain grafis akan meningkatkan komunikasi visual perpustakaan. Desain grafis secara tidak langsung memberi pengaruh pada promosi perpustakaan. Keterampilan desain grafis sangat mendukung pustakawan dalam mengemas informasi ke dalam bentuk yang menarik dan kreatif sebagai bahan promosi perpustakaan, seperti *banner*, brosur, poster, dan infografis. Perpustakaan Kemendikbud menyajikan visual menarik melalui akun Instagram. Hal itu, upaya pustakawan untuk menjangkau pemustaka mengunjungi baik secara langsung maupun virtual dan memanfaatkan informasi pada konten koleksi dan layanan Perpustakaan Kemendikbud.

Pada Gambar 4, konten grafis memuat isi atau pesan yang menarik dan informatif, penjelasan pada *caption* yang singkat dan jelas, penggunaan *hashtag*, serta didukung dengan tampilan grafis yang menarik dan kreatif. Konten tersebut mendapat respons baik berupa *like* dan *comment* khususnya pengguna yang belum mengetahui informasi tersebut.



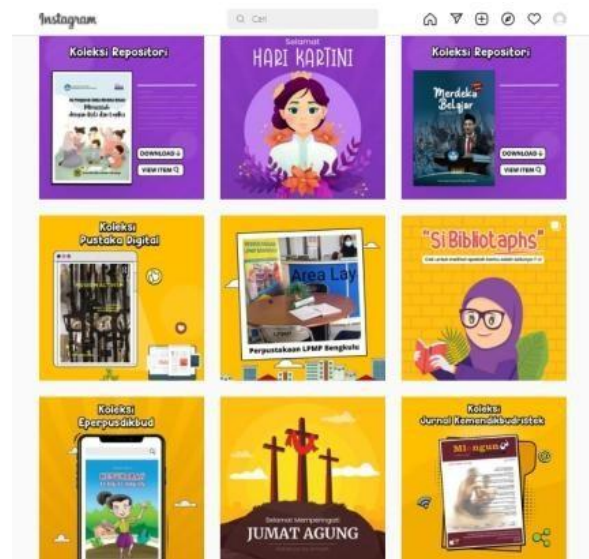
Gambar 4. Konten Instagram (akun Instagram @perpustakaanindikbud, 2022)

Menurut hasil penelitian Putri, Winoto, dan Saepudin (2019), bahwa tampilan visual dan gaya bahasa yang digunakan pada akun Instagram Perpustakaan Kemendikbud memiliki hubungan daya tarik yang tinggi dengan sikap pengguna pada konten promosi. Konten grafis dengan visual menarik memerlukan keterampilan desain grafis agar informasi lebih mudah diterima serta pengguna ingin mengetahui lebih banyak konten grafis melalui akun Instagram Perpustakaan Kemendikbud RI.

4.2 Promosi Perpustakaan melalui Media Sosial Instagram Perpustakaan Kemendikbud RI

Perpustakaan Kemendikbud melakukan berbagai bentuk dan bahan promosi untuk memenuhi kebutuhan informasi pemustaka. Perpustakaan Kemendikbud RI melakukan promosi perpustakaan melalui media sosial salah satunya Instagram. Menurut Kotler dalam Faisal & Rohmiyati (2017), terdapat lima elemen promosi, diantaranya *advertising*, *personal selling*, *sales promotion*, *public relation*, dan *direct marketing*. Salah satu elemen promosi yang dapat dilakukan melalui media sosial yaitu *direct marketing* atau pemasaran langsung. Menurut Sujatna (2018b), pemasaran langsung dapat dilakukan dengan surat-menyurat atau *direct email*, pos atau *mail order*, penjelasan langsung atau *direct response*, penjualan langsung atau *direct selling*, *telemarketing*, dan *digital marketing*. Salah satu bentuk promosi di media sosial Instagram disebut *digital marketing*.

Bentuk *digital marketing* melalui akun Instagram Perpustakaan Kemendikbud memanfaatkan fitur *story*, *feed*, *reels*, dan *video* Instagram. Akun Instagram Perpustakaan Kemendikbud menyajikan konten mengenai promosi perpustakaan di bawah lingkungan Kemendikbud, memperkenalkan koleksi fisik ataupun digital, fasilitas, layanan, dan foto serta video kegiatan di Perpustakaan Kemendikbud. Sebagaimana menurut Suharso & Pramesti (2019), promosi perpustakaan dilakukan dengan memberi informasi berupa kegiatan perpustakaan, koleksi baru, dan layanan-layanan di perpustakaan yang bisa disampaikan melalui akun media sosial Instagram perpustakaan. Promosi perpustakaan melalui media sosial Instagram membutuhkan konten grafis yang menarik dan kreatif. Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud membuat ide-ide konten yang menyesuaikan kondisi dan kebutuhan pengguna.



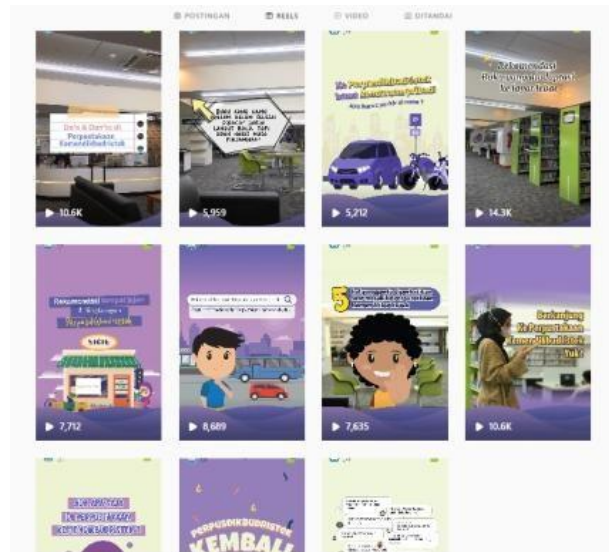
Gambar 5. Fitur *feed* Instagram (akun Instagram @perpustakaanandikbud, 2022)

Perpustakaan Kemendikbud mengunggah konten grafis melalui semua akun media sosial yang dimiliki termasuk Instagram. Konten diunggah setiap hari melalui akun Instagram, diantaranya promosi perpustakaan di bawah lingkungan Kemendikbud, koleksi digital, koleksi buku baru, kegiatan perpustakaan, konten umum, dan hiburan. Perpustakaan Kemendikbud RI memanfaatkan fitur *feed*, *reels*, *video*, *highlight* dan *story* Instagram untuk mengunggah konten. Konten promosi Perpustakaan Kemendikbud melalui fitur *feed* (lihat Gambar 5) menyajikan infografis secara menarik dengan ilustrasi, foto, pemilihan *font*, warna, dan *layout* yang rapi.



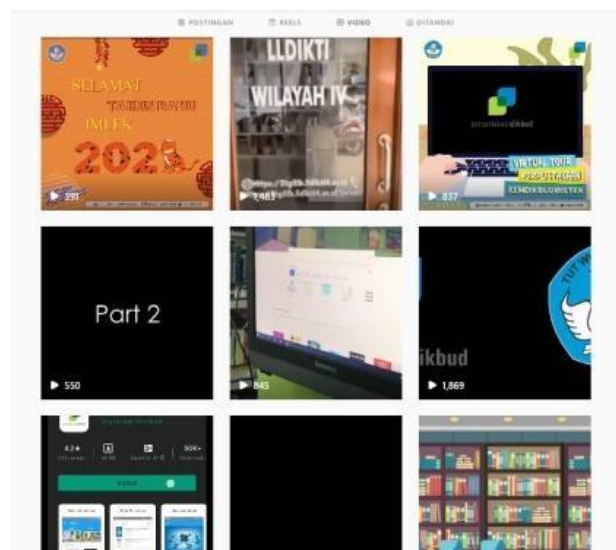
Gambar 6. Fitur *highlight* (akun Instagram @perpustakaanandikbud, 2022)

Konten promosi Perpustakaan Kemendikbud melalui fitur *highlight* untuk menyimpan atau mengarsip *story* yang pernah diunggah. Konten promosi melalui fitur *story* membagikan konten berupa informasi singkat dan *repost* konten selama 24 jam. Perpustakaan Kemendikbud memanfaatkan fitur *story* Instagram untuk mengabadikan kegiatan dengan foto atau video, *open question*, *vote*, dan *repost* konten *reels* dan *feed* (lihat Gambar 6).



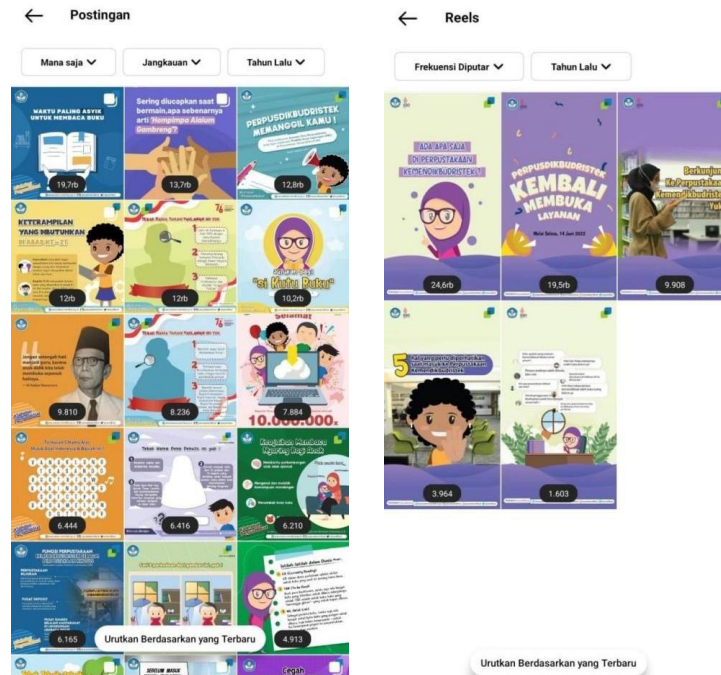
Gambar 7. Fitur *reels* (akun Instagram @perpustakaanbud, 2022)

Promosi Perpustakaan Kemendikbud melalui fitur *reels* untuk konten video dengan durasi yang singkat, namun berisi informasi yang lengkap. Konten promosi melalui *reels* dapat menjangkau ribuan pengguna secara luas dan cepat (lihat Gambar 7). Sementara, konten promosi Perpustakaan Kemendikbud melalui fitur video dengan durasi yang lebih lama (lihat Gambar 8).



Gambar 8. Fitur video (akun Instagram @perpustakaanbud, 2022)

Promosi Perpustakaan Kemendikbud RI yang telah dilakukan melalui Instagram terdapat adanya peningkatan. Peningkatan pada promosi Perpustakaan Kemendikbud RI melalui Instagram diantaranya, pemustaka yang memanfaatkan koleksi di Pustaka Digital dan Repositori serta konten video dan postingan yang bersifat umum lebih menarik dan disukai pemustaka daripada konten koleksi (lihat Gambar 9). Fitur *insight* Instagram memperlihatkan bahwa konten bersifat umum menjangkau pengguna seperti jumlah *like*, *share*, *comment*, usia pengguna, jenis kelamin pengguna.



Gambar 9. Fitur *insight* (Informan Dwi Retnawati, 2022)

4.2.1 Media Sosial Instagram Perpustakaan Kemedikbud RI

Beberapa strategi yang dapat diterapkan dalam media sosial Instagram menurut Atiko dalam Mustofa (2018), diantaranya strategi dalam menciptakan *awareness*, strategi dalam pola *update* konten, strategi dalam penulisan *caption*, dan interaksi dengan *followers* memberi banyak pengaruh. Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud mengelola akun Instagram, diantaranya merespons pengguna melalui komentar, telepon, pesan WhatsApp, dan *repost* konten pengguna. Selain itu, pustakawan membuat jadwal konten setiap hari dan membuat *caption* dengan singkat dan jelas. Pustakawan telah bekerja keras melakukan strategi mengelola konten promosi yang menarik dan kreatif melalui media sosial Instagram. Oleh karena itu, akun Instagram Perpustakaan Kemendikbud menjadi media sosial terpopuler dibandingkan dengan media sosial lain yang mayoritas pengguna nya usia muda dan memiliki *followers* sejumlah 43.300.

4.2.2 Kendala Pustakawan dalam Desain Grafis pada Promosi Perpustakaan melalui Media Sosial Instagram

Menurut Widya & Darmawan (2016), desain grafis adalah pekerjaan bidang komunikasi visual yang berbentuk tercetak dan/atau dua dimensi dan statis dengan menyusun serta merancang unsur visual menjadi sebuah informasi yang menarik juga dimengerti masyarakat. Desain grafis membantu promosi perpustakaan yang berisi konten menjadi informatif, kreatif, dan menarik. Namun, Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud RI mengalami beberapa kendala, diantaranya kurang pengetahuan dan terampil desain grafis, sulit merealisasikan ide konten, tuntutan institusi untuk promosi koleksi dan perpustakaan lebih menarik dan dikenal masyarakat luas, perkembangan tren ide-ide konten yang cepat di

berbagai media sosial, dan terbatas nya waktu pustakawan selama mengerjakan pengelolaan koleksi dan layanan. Oleh karena itu, Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud RI perlu banyak belajar mengenai perkembangan ide konten dan beberapa keterampilan yang dibutuhkan. Menurut Anwar dan Zhiwei (2019), bahwa abad ke-21 ini penting bagi pustakawan memiliki pengetahuan dan keterampilan baru guna memberikan pelayanan terbaik untuk pemustaka.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian mengenai keterampilan desain grafis pustakawan pada promosi perpustakaan melalui media sosial Instagram. Dapat diperoleh simpulan, bahwa Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud RI belum memiliki keterampilan desain grafis secara mendalam. Keterampilan desain grafis termasuk salah satu kompetensi yang harus dikuasai pustakawan diantaranya membuat panduan pustaka atau *pathfinder*, melakukan pelestarian informasi kedalam format digital, membuat publikasi karya pemustaka, dan membuat produk multimedia. Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud RI menerapkan kemampuan desain grafis kedalam kompetensi tersebut. Hal itu dilakukan untuk mendukung promosi perpustakaan melalui media sosial Instagram Perpustakaan Kemendikbud RI.

Pembuatan konten sebagai bahan promosi di media sosial Instagram memerlukan kemampuan dalam desain grafis. Selain kompetensi, kemampuan Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud RI dalam desain grafis dapat dilihat dari, penggunaan *software* desain grafis sederhana seperti Canva, kemampuan berkomunikasi, kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi, dan jiwa kreatif. Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud mengerjakan tugas utama dalam pengelolaan koleksi dan layanan dapat mengemban peran lain sebagai desainer, *content creator*, dan *infographics maker*. Peran tersebut mendukung pustakawan memajukan Perpustakaan Kemendikbud di masa mendatang serta memperluas pengetahuan dan keterampilan. Pustakawan Perpustakaan Kemendikbud menyadari keterampilan desain grafis mendukung promosi perpustakaan melalui media sosial Instagram.

Daftar Pustaka

- Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif: Sebagai Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Berbagai Disiplin Ilmu* (Ed. 1). Rajawali Pers.
- Anwar, M., & Zhiwei, D. T. (2019). Skills, Knowledge and Competencies for Future Librarians: A Review Paper. *International Journal of Technical Research & Science*, 04(10), 22–25. <https://doi.org/10.30780/ijtrs.v04.i10.005>
- Faisal, I. A., & Rohmiyati, Y. (2017). Analisis Pemanfaatan Media Instagram Sebagai Promosi Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(4), 281–290. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/23234>
- Ganggi, R. I. P. (2020). Strategi Menciptakan Perpustakaan Kekinian Sebagai Upaya Menjaga Eksistensi di Era Revolusi Industri 4. *Anuva*, 4(2), 197–204. <https://doi.org/10.14710/anuva.4.2.197-204>

- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (H. Abadi (ed.); Cetakan 1). CV Pustaka Ilmu.
- Kemp, S. (2021). *Digital 2021: Indonesia. We Are Social*; Hootsuite; DataReportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia?rq=indonesia>
- Kurniasih, W. (2022). *Desain Grafis: Pengertian, Jenis, dan Tugasnya*. Gramedia Blog. https://www.gramedia.com/best-seller/desain-grafis/#Kemampuan_dalam_Desain_Grafis
- Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia. (2019). *Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia No. 236 Tahun 2019 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan dan Rekreasi Golongan Pokok Perpustakaan, Arsip, Museum dan Kegiatan Kebudayaan Lainnya Bidang Perpustakaan*. https://lib.unigal.ac.id/downlot.php?file=15SKKNI_2019_tentang_Perpustakaan,_Arsip,_Museum.pdf.pdf
- Mustofa. (2018). Promosi Perpustakaan Melalui Instagram. Masyhur, D. Pinatasari, & E. Setiawan (Eds.), *Prosiding Disruptive Technology: Opportunities And Challenges for Libraries and Librarians* (pp. 268–282). Universitas Surabaya.
- Putri, A. D. S., Winoto, Y., & Saepudin, E. (2019). Kegiatan Promosi Perpustakaan melalui Instagram Kaitannya dengan Perubahan Sikap Followers: Studi Korelasional Mengenai Hubungan Promosi Perpustakaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI melalui Instagram @perpustakaanidkub dengan Perubahan Sikap Fol. *Jurnal Pustaka Budaya*, 6(2), 12–21.
- Rodin, R. (2017). *Pustakawan Profesional di Era Digital: Meningkatkan Kreativitas Inovatif dan Profesionalitas Pustakawan* (1st ed.). Suluh Media.
- Soedarsono, D. K., Mohamad, B., Adamu, A. A., & Pradita, K. A. (2020). Managing Digital Marketing Communication of Coffee Shop Using Instagram. *International Journal of Interactive Mobile Technologies* (Vol. 14, Issue 5). <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I05.13351>
- Sugiarto, M. (2018). *Instagrammarketing: Cara Sistematis Mengumpulkan Follower Permanen di Instagram dan Membuat Mereka Membeli dari Anda* (Bintariningtyas (ed.)). PLP Book.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet. Ke-19). Alfabeta.
- Suharso, P., & Pramesti, A. N. (2020). Promosi Perpustakaan Melalui Instagram: Studi di Perpustakaan Universitas Airlangga. *Publication Library and Information Science*, 3(2), 66. <https://doi.org/10.24269/pls.v3i2.2074>
- Sujatna. (2018a). *Inovasi Pustakawan Zaman Now*. Mahara Publishing.
- Sujatna. (2018b). *Promosi Perpustakaan* (Y. Hareyah (ed.); Cet. Ke-4). Mahara Publishing.
- Wakimoto, D. K. (2016). Library Graphic Design Best Practices and Approval Processes. *New Library World*, 117(1/2), 63–73. <https://doi.org/10.1108/NLW-07-2015-0049>
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). Pengantar Desain Grafis. In B. Trim & I. I. Mujid (Eds.), *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan*

Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Kursus Dan Pelatihan (Cetakan 1, Issue 1).
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Wiji, S. (2018). Attitudes and Roles of Librarians in The Modern Era (An Ethical and Cultural Approach).
International Journal of Library and Information Science, 10(4), 41–44.
<https://doi.org/10.5897/IJLIS2016.0667>

Yenianti, I. (2019). Promosi Perpustakaan Melalui Media Sosial Di Perpustakaan IAIN Salatiga.
Pustabilia: Journal of Library and Information Science, 3(2), 223–237.
<https://doi.org/10.18326/pustabilia.v3i2.223-237>