

Peran Pustakawan Sebagai Kreator Konten Digital

Jazimatul Husna^{1*)}

¹ Program Studi Perpustakaan dan Informasi, Departemen Informasi dan Budaya
Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro, Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip
Tembalang, Semarang, Indonesia 50275

^{*)}Korespondensi: jazimatulhusna@live.undip.ac.id

Abstract

This study discusses changes in the role of librarians as intermediaries for information because of the introduction of new forms of digital content carried by modern information and communication technology. The main focus is on the way in which these changes have influenced librarians' moral responsibilities. The researcher wants to focus on the role of librarians as creators of digital content, the content in question is digital content disseminated on the internet through social media. this study identifies several trends in the creation and use of digital content and explores the ethical implications of librarian responsibilities in realizing this task. To realize the role of librarians as creators of Digital content, librarians should use new steps, by making accounts and creating accounts on social media, creating content and promoting. From several social media options, librarians use the four most popular social media, namely istagram, twitter, facebook and whatsapp. The research approach and method this time, using descriptive qualitative research, the researcher collects research data through reading and recording and processing library materials.

Keywords: *librarians; content creators; digital libraries; social media*

Abstrak

Penelitian ini membahas perubahan peran pustakawan sebagai perantara informasi karena pengenalan bentuk-bentuk baru dari konten digital yang dibawa oleh teknologi informasi dan komunikasi modern. Fokus utama adalah pada cara di mana perubahan ini telah mempengaruhi tanggung jawab moral pustakawan. peneliti ingin memfokuskan pada Peran Pustakawan Sebagai Kreator Konten Digital, konten yang dimaksud adalah konten digital disebarluaskan di internet melalui media sosial. penelitian ini mengidentifikasi beberapa kecenderungan dalam penciptaan dan penggunaan konten digital dan mengeksplorasi implikasi etis dari tanggung jawab pustakawan dalam merealisasikan tugas tersebut. Untuk mewujudkan peran pustakawan sebagai kreator konten Digital, pustakawan sebaiknya menggunakan langkah baru, dengan melakukan pemiloihan dan pembuatan akun di media sosial, membuat konten dan melakukan promosi. Dari beberapa apilihan media sosial, pustakawan menggunakan empat media soaial yang paling populer, yaitu istagram, twitter, facebook dan whatsapp. Pendekatan dan metode penelitian kali ini, menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, Peneliti mengumpulkan data-data penelitian memalui membaca dan mencatat serta mengolah bahan pustaka.

Kata kunci: *pustakawan; konten creator; perpustakaan digital; media sosial*

1. Pendahuluan

Sejak zaman dahulu, Perpustakaan telah berada dalam bidang pengumpulan pengembangan dan pengelolaan koleksi, yaitu, dengan rangkaian proses untuk memilih konten yang sesuai untuk komunitas tertentu, membuatnya dapat diakses, mengelolanya, dan melestarikannya. pustakawan memiliki tugas untuk menciptakan, memperoleh dan mengelola dokumen dan informasi (dalam bentuk lempengan dan artefak). Menurut Purwono (2009:18) tujuan utama dari berdirinya perpustakaan adalah menyediakan akses informasi kepada masyarakat (pemustaka). Pustakawan adalah perantara informasi sampai kepada penggunaan. Ketika pustakawan mengikuti cara kerja perpustakaan tradisional dan perpustakaan modern saat

ini, pustakawan menemukan banyak perbedaan. Hal ini disebabkan oleh teknologi terkini khususnya pengaruh teknologi informasi. Penemuan dan penggunaan mesin cetak membuat produksi dokumen dan buku serta penyebaran informasi menjadi lebih banyak dan lebih luas, hal tersebut membuat pustakawan menjadi lebih selektif dalam mengorganisasi koleksi menjadi lebih kompleks, sehingga peran pustakawan menjadi penting sebagai sebuah profesional. Pustakawan bertanggung jawab untuk memastikan bahwa dokumen menjangkau khalayak pemustaka, seperti dalam hukum ketiga Ranganathan tentang ilmu perpustakaan “Setiap buku ada pembacanya” (Ranganathan 1931).

Selanjutnya pustakawan terus berupaya membuat informasi mudah diakses dan memfasilitasi pemustaka di perpustakaan. Saat ini, kemajuan teknologi informasi telah mempengaruhi peran pustakawan dalam menciptakan, memperoleh dan mengelola informasi. Perubahan dari perpustakaan konvensional menjadi perpustakaan digital telah berubah bentuk menjadi perpustakaan virtual dan karena ledakan informasi perpustakaan telah mengalihkan fokusnya dari dokumen cetak menjadi dokumen elektronik dan sumber daya elektronik.

Peran Teknologi Informasi melalui *website* telah membangun sebuah kesadaran lebih besar dan memunculkan peran dari pustakawan dalam menyebarkan informasi, karenanya perpustakaan dapat berkontribusi pada kemajuan informasi dan ilmu pengetahuan (husna:2019:9). Pustakawan tidak lagi selalu fokus kepada pelayanan dan perantara dalam komunikasi ilmiah, tetapi juga dalam komunikasi populer di masyarakat, seperti menyediakan informasi untuk system demokrasi, pertumbuhan ekonomi, ide kewirausahaan, kesehatan, pertumbuhan dalam bidang pertanian dan perkebunan, sampai pada trend dewasa ini untuk memerangi penyebaran hoax di media digital.

Pergeseran fokus ini memaksa pustakawan untuk mengubah metode praktik manajemen informasi dari sistem manajemen dokumen ke sistem manajemen konten. Sekarang ini, perpustakaan telah banyak menghasilkan konten yang perlu dikelola dan dikomunikasikan dengan cara modern. Pustakawan tentu saja terlibat dalam upaya pembuat konten digital karena pustakawan merupakan “otak” dan “jantungnya” perpustakaan (Rusmana:2015). Meskipun perpustakaan digital saat ini fokus pada bidang-bidang selain konten, para pustakawan menyadari bahwa konten adalah kunci keberhasilan. Konten tersebut meliputi kriteria pemilihan, masalah teknis dan kebijakan, manajemen, standar dan konvensi yang direkomendasikan, pembuatan metadata, penyediaan penelusuran dan pencarian (Heery, 2000). Tumbuhnya Konten kreator tidak bisa di pisahkan dari aktifitas generasi milenial di perpustakaan, masuknya instagram, facebook dan youtube, telah memberikan dampak pada aktifitas generasi milenial tersebut.

Pada penelitian kali ini, peneliti berusaha untuk menghidupkan lagi semangat pustakawan sebagai kreator konten digital, karena sebagian pustakawan masih memandang bahwa membuat konten mungkin tampak seperti fungsi baru untuk pustakawan, tetapi ini bukan hal baru. Jika kita berpikir kembali ke perpustakaan tradisional (atau bahkan layanan perpustakaan hari ini), kita akan melihat banyak contoh konten yang sedang dibuat. Misalnya, apakah perpustakaan kita pernah melakukan yang berikut? Menghasilkan pathfinder atau selebaran tip-sheet; Menulis ulasan buku; Membuat buletin atau blog khusus untuk pemustaka; Penulis cerita asli untuk waktu bercerita; atau Mengembangkan dan memimpin program dan kelas, Semua aktivitas ini adalah pembuatan konten.

Pada permasalahan konten digital di diatas, pustakawan telah memiliki bekal untuk membuat konten yang sangat banyak, karena banyak koleksi buku, video, podcast, dan blog yang dapat dikelola. Ini semua dapat dilakukan dengan mudah dengan bantuan halaman website perpustakaan tempat mereka dapat diunggah dan dapat dibagikan dalam media sosial dan dikomunikasikan dengan pemustaka. Untuk mengatasi perubahan ini, pustakawan profesional harus mengerti teknologi, jika tidak, pustakawan akan kesulitan menangani hal-hal tersebut dengan mudah. Perlahan-lahan perpustakaan mulai merekrut para pustakawan profesional dan mengadakan alat-alat untuk menunjang pengelolaan perpustakaan. konten digital dapat terdiri dari dua jenis: i) item yang dibuat dan ada terutama dalam materi yang dapat dibaca mesin yang kedua ii) dikonversi dari format tradisional (misalnya., teks cetak, dan pamflet, manuskrip, gambar bergerak dan suara yang direkam) (Kent Alen:1998).

Sampai disini, penelitian ini membahas perubahan peran pustakawan sebagai perantara informasi karena pengenalan bentuk-bentuk baru dari konten digital yang dibawa oleh teknologi informasi dan komunikasi modern. Fokus utama adalah pada cara di mana perubahan ini telah mempengaruhi tanggung jawab moral pustakawan. peneliti ingin memfokuskan pada Peran Pustakawan Sebagai Kreator Konten Digital, konten yang dimaksud adalah konten digital disebarluaskan di internet melalui media sosial. penelitian ini mengidentifikasi beberapa kecenderungan dalam penciptaan dan penggunaan konten digital dan mengeksplorasi implikasi etis dari tanggung jawab pustakawan dalam merealisasikan tugas tersebut.

2. Landasan Teori

2.1.Peran Pustakawan dalam kreator Konten Digital

Peran pustakawan dapat dikatakan penting, karena memiliki kewajiban dan tanggung jawab setidaknya dalam melakukan peran sebagai *conten creator*, terkait dengan tanggung jawab moral, Harouni, H. (2009) mengemukakan sebagai berikut:

- a. Pencipta atau kreator dokumen: kegiatan ini mempunyai konsekuensi dari gagasan kebebasan berekspresi. lebih lanjut adalah untuk menghormati hak-hak moral dan hak ekonomi dari pencipta, misalnya hak untuk diakui sebagai pencipta dokumen, seperti dalam hak cipta.
- b. Pengumpulan dokumen secara keseluruhan: perpustakaan adalah institusi dengan perspektif jangka panjang dan koleksi yang dibangun tidak hanya untuk segera digunakan tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan masa depan. Oleh karena itu, pentingnya pelestarian.
- c. Pelayan sekarang dan masa depan pengguna perpustakaan: menghormati hak pengguna dalam berekspresi, sebagai konsekuensi dari gagasan kebebasan akses informasi.
- d. Pustakawan sebagai pimpinan lembaga Perpustakaan: memastikan kelangsungan daur hidup koleksi perpustakaan dan organisasinya.

Dari uraian diatas, kiranya pustakawan dapat mengambil pelajaran bahwa posisi pustakawan sangat menentukan, sebagaimana yang dikemukakan Bailey Brewer dalam Nisa Adelia(2015). Karena sesungguhnya, pustakawan dan aktifitas perpustakaan dapat menarik para pengguna perpustakaan yang senang atau hobi membuat konten konten kreatif. Tugas pustakawan adalah merangkul mereka dan membuat mereka menjadi pemustaka yang aktif di perpustakaan. Penemuan dan perkembangan *open source* membantu pustakawan untuk mengatasi masalah dalam melakukan perannya sebagai kreator konten digital dengan solusi seperti ketersediaan *templat* pada aplikasi *open source* dan mengurangi beban pengeluaran pada perpustakaan. Sistem manajemen konten yang dibuat secara profesional dapat menangani pemformatan, peng-katalog-an, penyimpanan, dan pengambilan data. Dalam prosesnya, pengguna tidak perlu memiliki pengetahuan luas tentang keahlian teknis. Sistem manajemen konten saat ini banyak digunakan oleh perpustakaan, surat kabar, toko online, jurnal akademik dan lainnya.

Widodo (2012) dalam bukunya menguraikan bahwa, ada beberapa peran penting yang dapat dilakukan oleh pustakawan dalam menghidupkan perpustakaan di era digital ini, yaitu:

- a. Pustakawan sebagai pintu dalam pengelolaan perpustakaan tradisional menjadi perpustakaan modern.
- b. Pustakawan sebagai pengatur sumber ilmu pengetahuan. Berhubungan dengan posisi pustakawan sebagai sumberdaya yang handal dalam mengelola ilmu pengetahuan.
- c. Pustakawan sebagai penggerak penerbitan di perpustakaan.
- d. Pustakawan mampu berperan sebagai penilai dan pensortir informasi yang lebih bermanfaat layak di publikasikan dan dilayankan di perpustakaan.

- e. Pustakawan berperan sebagai pengelola dan pengorganisasi jaringan dan sumber informasi.

2.2.Konten Digital

Konten digital adalah konten yang dapat dibuat dalam berbagai bentuk atau format, berbentuk tulisan, video, gambar, audio atau kombinasi yang sudah melalui proses digitalisasi, sehingga dapat disimpan, dibaca dan dapat di aplikasikan di mesin digital, dan mudah di bagikan di media digital maupun online. Pembuatan konten yang berkontribusi informasi ke media apa pun dan terutama media digital untuk pengguna akhir / audiens dalam konteks tertentu. Konten adalah "sesuatu yang diekspresikan melalui media, seperti pidato, menulis atau berbagai seni" untuk mengekspresikan diri, distribusi, pemasaran dan atau publikasi (Kaushik Anna:2010:122). Konten digital dapat dibuat melalui media seperti, email, website, blog, dan media media lain yang kini menjadi bagian dalam kehidupan manusia modern.

Konten digital berguna sebagai media promosi ide dan gagasan kita secara sistematis kepada pengguna, berisi tentang pengembangan materi berita, pendidikan, dan hiburan untuk didistribusikan melalui Internet atau media elektronik lainnya. Konten digital berupa tulisan dapat di letakkan dalam media digital bernama website atau blog. Konten digital dalam bentuk video dapat di letakkan di youtube, konten digital dalam bentuk meme konyol dan gambar gambar dapat di letakkan di facebook, instagram, maupun whatsapp.



gambar1: <https://digitalcontentindonesia.wordpress.com/>

Dalam era teknologi informasi, menciptakan konten digital akan menjadi bagian integral dari masa depan perpustakaan. Konten digital secara langsung mendukung tujuan pengajaran dan penelitian pengguna perpustakaan. Namun komponen terpenting perpustakaan digital adalah koleksi digitalnya. Kelangsungan hidup dan tingkat kegunaan perpustakaan digital akan tergantung pada massa kritis konten digitalnya. Konten informasi dari perpustakaan digital mencakup hampir semua jenis media, baik tercetak maupun elektronik (teks, gambar, grafis,

video, dll.) database berlisensi dari jurnal, artikel dan abstrak dan deskripsi koleksi fisik. Memproduksi konten orisinal yang dipublikasikan secara aktif terus menerus di media sosial disebut sebagai kreator (Thomas Jan Bernadus, 2016).

Secara teoritis objek apa pun dari fragmen teks dapat di alih mediakan dalam bentuk digital, dengan demikian, tidak ada batasan untuk jenis konten yang dapat dipegang oleh perpustakaan. Namun dalam praktiknya, konten digital dapat terdiri dari dua jenis: i) item yang dibuat dan ada terutama dalam materi yang dapat dibaca mesin, ke ii) yang dikonversi dari format tradisional misalnya, teks cetak, dan pamflet, manuskrip, gambar bergerak dan suara yang direkam (Kent Alen:1998).

Pustakawan memiliki pilihan untuk memperoleh konten informasi yang dibuat dan ada di dalam format yang dapat dibaca mesin dan disimpan secara lokal di server, atau dikonversi ke format digital dengan memindai format tradisional di rumah. Semua konten berbagi tantangan intelektual, teknis dan budaya. Otoritas, pengganti, pembuatan, format, hak kekayaan intelektual dan biaya perolehan dan pemeliharaan adalah beberapa masalah untuk semua objek digital dan berbagai jenis konten yang ada tantangan yang berbeda. Generasi digital native telah mempersiapkan aktualisasi diri mereka muali hobi, bakat dan minat serta keseharian mereka melalui media sosial.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilitian kualitatif deskriptif, penelitian kualitatif deskriptif yang dimaksud dengan menggunakan study pustaka. Peneliti mengumpulkan data-data penelitian memalui membaca dan mencatat serta mengolah bahan pustaka. Dengan menekankan pada kekuatan analisis sumber dan data penelitian berupa teori dan konsep yang mengarah kepada pembahasan. Tujuan penelitian ini adalah untuk memecahkan masalah aktual yang sedang dihadapi sekarang ini . peneliti ingin memfokuskan pada Peran Pustakawan Sebagai Kreator Konten Digital, konten yang dimaksud adalah konten digital disebarluaskan di internet melalui media sosial.

4. Pembahasan

4.1. Penerapan Kreator konten digital di perpustakaan

Dalam proses perpustakaan tradisional juga para profesional perpustakaan menggunakan melakukan pekerjaan ini setiap hari untuk memuaskan penggunanya tetapi tidak didokumentasikan. Mendokumentasikan proses harian ini dan membuatnya untuk digunakan oleh berbagai pengguna adalah ide utama di balik pembuatan konten.

Sebagai contoh, misalkan seorang peneliti datang di perpustakaan akademik meminta bantuan untuk daftar dokumen yang tersedia tentang topik penelitiannya. Kemudian daftar dibuat dengan bantuan katalog dan dengan keahlian profesional dan dapat diberikan kepada pengguna perpustakaan, tetapi daftar ini tidak disimpan untuk digunakan lebih lanjut. Jika daftar yang sama disimpan untuk digunakan lebih lanjut atau diunggah di situs *website* untuk berbagai pengguna, ini dianggap sebagai pembuatan konten. Seperti ini banyak layanan referensi yang disediakan setiap hari oleh profesional juga mereka:

- a. Menghasilkan pathfinder atau selebaran tip-sheet;
- b. Tulis ulasan buku;
- c. Buat buletin atau blog khusus untuk pelanggan;
- d. Penulis cerita asli untuk waktu cerita; atau
- e. Mengembangkan dan memimpin program dan kelas

Hal yang sama dapat diunggah di suatu tempat dan disediakan untuk berbagai pengguna. Demikian pula perpustakaan dapat membuat banyak konten dengan bantuan teknologi terbaru dan keahlian dan keterampilan serta membantu penggunanya.

Situs *website* perpustakaan dapat dibingkai dan dimanfaatkan untuk menayangkan video, podcast, dan platform blog dan ini dapat digunakan sebagai media komunikasi konten yang dibuat oleh perpustakaan. Demikian pula di sini ada cara lain dimana perpustakaan dapat membuat konten untuk pembaca antarlain:

- a. Konten Video: Perpustakaan dapat mengunggah video dari layanan spesifik yang mereka sediakan kepada pengguna di Saluran YouTube dan buku Wajah untuk menjangkau sejumlah besar pengguna.
- b. Konten Podcast: Perpustakaan dapat membuat konten audio dari program perpustakaan dan mengirimkan sebagai podcast. Mereka dapat membuat acara podcast mingguan atau bulanan. Ini dapat mencakup diskusi tentang sumber daya perpustakaan dan koleksi oleh tamu khusus dari perpustakaan dan komunitas yang akan membantu pengguna mempelajari tentang buku terlaris baru dan genre yang muncul. Ini akan membantu pembaca untuk mengetahui apa yang dibaca dan direkomendasikan orang lain. Jenis praktik ini umum di negara-negara maju antara perpustakaan umum. Hal yang sama dapat dilakukan oleh perpustakaan akademik di mana guru atau dosen dapat meninjau buku dan merekomendasikan hal yang sama untuk siswa atau kolega.
- c. Konten dan posting blog: Blog sederhana dari perpustakaan tentang informasi terbaru dapat membantu seluruh pengguna perpustakaan, postinan tersebut dapat

diperbarui dari waktu ke waktu. Postingan blog tersebut juga dapat menyertakan beberapa berita tentang perpustakaan sebagai media komunikasi antara para pengguna perpustakaan.

Pustakawan mungkin tidak menganggap perpustakaan sebagai konten, tetapi perpustakaan adalah harta karun pengetahuan, konten tersebut dapat di peroleh dari kegiatan sehari-hari, misalnya tentang kegiatan pengelolaan perpustakaan sendiri, Percakapan yang dilakukan pustakawan dengan pemustaka? tentang berbagai topik, bahkan tentang cara menavigasi website perpustakaan. Itu adalah konten asli yang dibuat perpustakaan di sana, dan pada akhirnya, pustakawan adalah pembuat konten perpustakaan yang paling berharga. Kegiatan tersebut merupakan keahlian yang bisa pustakawan bagikan di media sosial.

4.2. Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Penyebaran konten digital perpustakaan

Penggunaan teknologi informasi modern di media sosial tidak hanya mengubah tatanan yang ada, tetapi juga menantang tanggung jawab tradisional yang terkait dengan peran pustakawan sebagai pengumpul, penyebar dan preservasi informasi atas nama pengguna perpustakaan. Dar dkk (2015) dalam M Zaid Wahyudi (2016), menguatkan bahwa media sosial dipakai generasi digital untuk dua alasan yakni terhubung dengan orang lain dan mengelola citra mereka.. Kreator konten digital di media sosial mulai tumbuh sejak Facebook, YouTube dan Instagram hadir. Masuknya ketiga media sosial tersebut di perpustakaan, berdampak pada aktivitas generasi digital. Sehingga disadari ataupun tidak, banyak generasi digital yang melakukan praktik menjadi kreator konten. Belakangan ini pun bermunculan kreator-kreator terkenal yang tidak hanya merubah perilaku generasi digital namun juga mendatangkan penghasilan bagi mereka. Melihat fenomena tersebut, dapat dikatakan bahwa generasi digital telah menjadikan media sosial bukan hanya sebagai bagian dari diri mereka namun untuk berinteraksi dengan orang lain yang menghasilkan ketenaran

Strategi optimalisasi pembuatan konten digital di perpustakaan melalui pemanfaatan media sosial dapat dilakukan oleh pustakawan menggunakan tiga strategi yaitu :

- 1. Pembuatan Akun Media Sosial;** Perkembangan platform media sosial saat ini sangatlah banyak sekali. Hal ini merupakan tantangan sekaligus peluang bagi perpustakaan untuk bisa memilih platform media sosial apa yang akan di kembangkan. Berdasarkan analisis yang dilakukan penulis melalui pemerinkatan media sosial pada website www.statista.com, dimana untuk mengetahui trend media sosial yang banyak di gunakan, maka dipilihlah empat media sosial yang dianggap penulis banyak digunakan di Indonesia. Media sosial tersebut terdiri dari:

- a. **Facebook**, akun media sosial ini dipilih dikarenakan pengguna dari facebook adalah banyak digunakan di Indonesia. Media sosial facebook mempunyai fitur yang lengkap dari pembuatan profil, informasi profil, dan fitur posting. Adapun model komunikasi yang digunakan bisa melalui pesan pribadi atau komentar pada postingan. Keunggulan lain dapat dilihat dari fitur facebook yang memungkinkan untuk membuat grup dan fans page. Selain itu konten dapat bervariasi dari mulai text, gambar dan video.
- b. **Instagram**, merupakan media sosial yang banyak dimanfaatkan karena kekhususannya yang hanya memungkinkan untuk pembuatan konten dalam format gambar dan video dengan bentuk persegi dan rasio 4:3 dengan durasi video maksimal 1 menit. Media sosial ini sangat efektif untuk melakukan promosi. Selain itu instagram memiliki keunggulan dengan fasilitas berbagi ke akun media sosial lain seperti Facebook, Twitter, Tumblr, dan Flickr. Fasilitas tersebut akan memberikan efisiensi waktu dalam pembuatan konten
- c. **Twitter**, merupakan layanan jejaring sosial yang memungkinkan pengguna untuk mengirim dan membaca pesan dengan panjang maksimal 140 karakter yang disebut "tweets". Pengguna twitter harus membuat konten sesingkat mungkin karena keterbatasan jumlah karakter yang diijinkan. Selain itu tweets memungkinkan untuk dibagikan pada media sosial facebook
- d. **Whatsapps**, merupakan media sosial yang dapat dimanfaatkan melalui smartphone hanya dengan menggunakan nomer handphone. WhatApps mempunyai keunggulan diantaranya : aplikasi sederhana, tidak memerlukan pin, efisiensi biaya dari pada sms, mendukung untuk telephone dan video call. Platform ini digunakan oleh perpustakaan untuk melayani pertanyaan dari pemustaka sekaligus perpanjangan peminjaman buku.

Berdasarkan penjabaran keempat media sosial tersebut maka dapat dirumuskan kegunaan masing-masing media sosial yang dirangkum dalam tabel dibawah ini.

Tabel 1 Rencana Pemanfaatan

Media Sosial	Rencana Pemanfaatan
Facebook	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebarkan informasi dan berita tentang layanan perpustakaan 2. Memposting buku baru 3. Berbagi foto 4. Berbagi video petunjuk penelusuran dan evaluasi informasi 5. Mengatur acara dan update event 6. Membangun keterlibatan dengan pengguna 7. Menjawab pertanyaan pengguna melalui kolom komentar
WhatsApp	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melayani perpanjangan buku 2. Menjawab pertanyaan pengguna melalui pesan 3. Melakukan penyebaran kegiatan melalui pesan broadcast
Instagram	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempromosikan koleksi perpustakaan melalui foto 2. Mempromosikan koleksi perpustakaan melalui video singkat 3. Menjawab pertanyaan pengguna melalui kolom komentar
Twitter	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebarkan informasi dan berita tentang perpustakaan melalui tweets 2. Menyediakan layanan customer service 3. Menjalin hubungan interaktif dengan pengguna

Sumber : Dikembangkan dari Anwar (2016)

2. Pembuatan Konten; Pembuatan konten pada masing-masing akun media sosial sangat diusahakan untuk disertai dengan gambar atau pun video. Hal ini berdasarkan beberapa penelusuran penelitian yang menunjukkan bahwa konten dalam bentuk grafis atau gambar lebih menarik mata dari pada konten yang hanya dalam bentuk teks saja. Untuk efisiensi waktu karena harus mengelola empat media sosial sekaligus maka dibuatlah suatu alur yang memungkinkan agar dalam satu kali pembuatan konten dapat mencakup keseluruhan media sosial yang ada di perpustakaan. Berdasarkan hasil pengamatan dari setiap media sosial yang digunakan perpustakaan maka ditentukan bahwa instagram adalah kunci utama dari pembuatan konten. Hal ini disebabkan fitur dari Instagram yang memungkinkan untuk membagikan konten kedalam dua media sosial lain yakni twitter dan facebook.

Adapun alurnya dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2: Alur Penyebaran Konten

Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa konten pertama kali dibuat dengan akun instagram. Konten haruslah dalam bentuk grafis bisa foto, gambar ataupun video. Dalam pembuatan konten setelah deskripsi maka digunakanlah tag standar. Fungsi tag ini adalah untuk mempermudah dalam penelusuran pada waktu mendatang. Selain itu tag juga menjadi ciri khas dari setiap postingan yang dibuat.

3. **Promosi;** Promosi tentang perpustakaan di media sosial dapat dilakukan melalui beberapa cara. Pertama, dengan menambahkan pertemanan pada jejaring facebook, memfollow akun media sosial twitter dan instagram dari para pemustaka. Kedua, adalah dengan membuat konten yang menunjukkan alamat media sosial yang dimiliki oleh perpustakaan. Konten yang dibuat menggunakan gambar dan animasi video. Dalam pembuatan animasi video ini perpustakaan dapat menggunakan aplikasi berbasis *opensource*, salahsatunya bisa menggunakan aplikasi Powtoon. Powtoon Merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan seseorang dengan mudah untuk membuat video dalam bentuk animasi yang menarik. Penggunaan powtoon terbilang mudah karena terdapat template-template yang telah disediakan, sehingga user hanya perlu melakukan editing. Ketiga, adalah dengan menampilkan akun media sosial yang dimiliki perpustakaan dalam kartu anggota. Selama ini yang dicantumkan baru sekedar nomor hp, alamat OPAC, dan alamat email. Untuk itu penulis melakukan editing kode program yang ada dalam aplikasi SLiMS agar nomor WA perpustakaan dapat tercetak di kartu anggota.

Dari ketiga cara diatas dapat dievaluasi bahwa cara pertama masih menjadi cara yang paling baik. Hal ini dibuktikan dengan follback yang dilakukan oleh pemustaka yang telah di follow terlebih dahulu.

5. Kesimpulan

Dalam penelitian ini, menjelaskan pustakawan mempunyai tanggungjawab dalam menjalankan Perannya Sebagai Kreator Konten Digital. beragam contoh praktik didalam mengelola konten perpustakaan guna memberikan alternatif pelayanan kepada pemustakanya. Layak untuk membukakan jalan bagi pustakawan sebagai perantara informasi telah terpengaruh oleh pengenalan Teknologi informasi modern. Tidak hanya organisasi dan manajemen koleksi perpustakaan (sekarang kebanyakan virtual) menjadi lebih kompleks, tapi tantangan baru telah muncul berkenaan dengan tanggung jawab moral pustakawan sebagai perantara informasi. disadari segera atau tidak, generasi pemustaka akan silih berganti perilakunya dengan cepat, secepat perkembangan teknologi.

Kami juga berpendapat, berdasarkan sifat terbuka dan interaktif konten baru, bahwa harus ada bentuk bersama dan didistribusikan tanggung jawab, termasuk pustakawan, penyedia layanan Internet, pengguna perpustakaan, dan desainer perangkat lunak. Untuk mewujudkan peran pustakawan sebagai kreator konten Digital, pustakawan sebaiknya menggunakan langkah baru, dengan melakukan pemilihan dan pembuatan akun di media sosial, membuat konten dan melakukan promosi. Dari beberapa pilihan media sosial, pustakawan menggunakan empat media sosial yang paling populer, yaitu Instagram, Twitter, Facebook dan WhatsApp.

6. Daftar Pustaka

Adelia, Nisa. (2015). *Teknologi Informasi dan Komunitas Online*. Ujian Akhir Semester Filsafat Ilmu Pengetahuan. Pascasarjana Ilmu Perpustakaan Universitas Indonesia.

Bernadus, Thomas Jan. (2016). *Content Creator” Apa Sih Itu?*. Diakses pada 27 Nov 2018, dari: <http://tommy.my.id/2016/08/31/content-creator-apa-sih-itu/>.

Harouni, H. (2009). *High school research and critical literacy: Social studies with and despite Wikipedia*. *Harvard Educational Review* 79(3): 473-494. <http://hepg.metapress.com/content/dxxt414m1224j7v1> diakses pada 15 December 2018

Heery, R. (2000), *Information gateways: collaboration on content*, *Online Information Review*, Vol. 24 No. 1, pp. 40-5.

Husna, Jazimatul. *Implementasi Knowledge Management di Perpustakaan dalam Membangun Koleksi Warisan Budaya Batik*. **Pustakaloka**, doi:<https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v10i2.1474>.

Kaushik Anna (2010), *Podcasting in library environment*. *Annals of Library and Information Science*, Vol.57, June, pp122-129

Kent Allen (1998). *Encyclopedia of Library and Information Science*. Vol. 62;; p215.

Purwono (2009), *Pemaknaan Buku Bagi Masyarakat Pembelajar*, Jakarta : Sagung Seto, hlm. 18.

Ranganathan, SR. (1931). *The five laws of library science*. Madras: Madras Library Association; London: Edward Goldston.

Rusmana, Agus (2015), *Masyarakat Berpengetahuan dan Kepustakawanan: Kepustakawanan Berorientasi Pengetahuan*. Dalam Pidato Kepustakawanan (LIPI) Jakarta, Hal.3.

Widodo (2012). *Peran dan karakteristik pustakawan di era digital library* <http://widodostaff.uns.ac.id> diakses pada tgl. 13 September 2018