



Desain Grafis dalam Perpustakaan Indonesia: Kesiapan, Peran dan Harapan Pustakawan

Graphic Design in Indonesian Libraries: Preparedness, Role, and Librarians' Expectations

Mochammad Riski Destrianto

¹Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang
e-mail: mrdestrianto@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received [April, 2024]

Revised [May, 2024]

Accepted [June, 2024]

Available Online [June, 2024]

DOI:

ABSTRACT

This study employs a qualitative approach to explore the roles and readiness of librarians in graphic design in Indonesian libraries. Data were collected through an online survey with semi-open questions to 92 respondents, and then analyzed to identify emerging themes and patterns. The results indicate that the majority of librarians are involved in graphic design due to a lack of human resources and personal initiative, with a variety of design products produced including social media materials, posters, and infographics. Challenges faced by librarians include a lack of skills and training, as well as limited software and hardware. Based on these findings, it is recommended that support be provided in the form of courses and workshops, clear design templates and guidelines, adequate allocation of software and hardware, and sufficient time for librarians to delve into graphic design. It is hoped that these findings can serve as a reference for further development related to graphic design in Indonesian libraries.

Keyword: Librarian, graphic design, indonesia library, qualitative research.

ABSTRAK

Kata kunci: pustakawan, desain grafis, perpustakaan indonesia, penelitian kualitatif

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali peran dan kesiapan pustakawan dalam desain grafis di perpustakaan Indonesia. Data dikumpulkan melalui survei daring dengan pertanyaan semi-open question kepada 92 responden, kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi tema dan pola yang muncul. Hasil menunjukkan mayoritas pustakawan terlibat dalam desain grafis karena kekurangan sumber daya manusia dan inisiatif pribadi, dengan beragam produk desain yang dihasilkan termasuk materi untuk media sosial, poster, dan infografis. Kendala yang dihadapi pustakawan meliputi kurangnya keterampilan dan pelatihan, serta keterbatasan perangkat lunak dan keras. Berdasarkan temuan ini, disarankan perlu adanya dukungan berupa kursus dan workshop, template dan panduan desain yang jelas, alokasi perangkat lunak dan keras yang memadai, serta waktu yang cukup bagi pustakawan untuk mendalami desain grafis. Temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan lebih lanjut terkait desain grafis di perpustakaan Indonesia.

© 2024 NJILS. All rights reserved.

A. PENDAHULUAN

Desain grafis sebagai medium ekspresi visual telah memainkan peran integral dalam kehidupan manusia sejak zaman dahulu. Fungsinya tidak hanya terbatas sebagai alat untuk mengapresiasi keindahan seni, tetapi juga sebagai sarana untuk mencatat informasi dan meneruskan pengetahuan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Xiw, 2007). Dalam konteks masyarakat modern saat ini, desain grafis semakin mendominasi komunikasi visual, memegang peran penting dalam pengembangan iklan, media sosial, dan aspek-aspek kehidupan sehari-hari (Günay, 2021). Era ini juga menandai peningkatan kemampuan literasi desain di kalangan masyarakat, memungkinkan mereka melakukan penilaian instan terhadap kredibilitas suatu layanan atau organisasi berdasarkan standar materi visual yang disajikan (Kennedy, 2018). Oleh karena itu, aspek-aspek komunikasi visual telah menjadi tidak hanya signifikan, tetapi juga mendalam dalam berbagai ranah masyarakat. Penerapan desain grafis yang efektif menjadi krusial, tidak terkecuali dalam konteks perpustakaan.

Perpustakaan dan pustakawan merupakan produsen sekaligus konsumen desain grafis, baik disadari maupun tidak. Semua pustakawan menemukan produk desain grafis setiap hari di ruang online dan fisik. Banyak pustakawan membuat grafik perpustakaan untuk memasarkan dan menampilkan berbagai program, layanan, instruksi, dan kegiatan di perpustakaan mereka (Wakimoto, 2016). Hal tersebut menjadikan desain grafis bukan sekadar elemen tambahan di perpustakaan, melainkan telah menjadi sebuah komponen tak terpisahkan.

Pengembangan bahan desain di perpustakaan memiliki dua tujuan utama: pertama, memberikan informasi yang jelas dan mudah dipahami kepada pemustaka; dan kedua, menciptakan pengaruh positif pada perilaku pemustaka, membantu mereka merasa nyaman dan percaya diri dalam memanfaatkan sumber daya perpustakaan (Onwuchekwa, 2020). Desain grafis dalam perpustakaan secara praktis digunakan untuk memproduksi berbagai macam kebutuhan visual perpustakaan mulai dari infografis, visualisasi data, poster, booklet, dan lain sebagainya. Dengan berbagai macam kebutuhan ini, nyatanya pustakawan masih memiliki kendala yaitu kekurangan pengetahuan dan keterampilan terkait desain grafis (Anwar, 2017; Sabriana & Irhandayaningsih, 2023).

Berdasarkan uraian diatas, dijelaskan bahwa desain grafis telah menjadi elemen penting dalam perpustakaan masa kini. Pustakawan, sebagai penjaga gerbang informasi, perlu memiliki pemahaman dan keterampilan desain grafis yang memadai untuk memenuhi kebutuhan visual perpustakaan dan pemustakanya. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui kesiapan dan peran pustakawan dalam penggunaan desain grafis di perpustakaan Indonesia, serta untuk mengidentifikasi dukungan yang mereka butuhkan untuk meningkatkan kemampuan desain mereka.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Desain grafis merupakan salah satu dari sebuah ilmu terapan yang memiliki tujuan untuk memberikan pesan, informasi, ide, konsep, dan ajakan dalam bentuk visual kepada masyarakat (Widyana & Waluyanto, 2022). Desain grafis memiliki berbagai elemen seperti tipografi, ilustrasi, tata letak, teknologi informasi, dan aspek kreatif lainnya. Pada era dimana perhatian audiens semakin singkat, elemen utama desain grafis seperti teks dan gambar, harus saling melengkapi secara efektif dalam berbagai media untuk menyampaikan pesan dengan daya tarik visual yang maksimal (Ambrose & Harris, 2019) . Sementara desain grafis memainkan peran penting dalam

membentuk persepsi pemustaka terhadap layanan perpustakaan, penekanan pada elemen-elemen seperti desain tipografi yang terpilih dengan baik, desain yang konsisten, dan pesan yang singkat dapat menciptakan kesan profesional bagi pemustaka (Fawley, 2012). Pada ranah perpustakaan di Indonesia, desain grafis telah menjadi hal yang umum diimplementasikan. Praktik desain grafis digunakan untuk memproduksi berbagai produksi visual seperti poster, infografis, dan pamflet dan lain sebagainya yang berguna untuk mempromosikan kegiatan, koleksi, layanan, hingga tutorial perpustakaan serta media pembelajaran (Destrianto & Afroda, 2022; Resnatika dkk., 2018; Sriyati, 2019). Selain itu, desain grafis juga digunakan untuk memproduksi berbagai petunjuk/signage, navigasi digital, hingga pada bidang library publishing digunakan untuk memproduksi sampul buku dan jurnal (Destrianto, 2023).

Desain grafis sebagai alat komunikasi visual menjadi penting di perpustakaan yang dapat digunakan untuk membangun pengalaman pemustaka serta membentuk persepsi tentang layanan atau produk yang ditawarkan perpustakaan (Jalees, 2020). Desain grafis menjadi bagian penting dari promosi perpustakaan, yang berdampak pada pembuatan materi sosialisasi dan papan informasi, serta mengintegrasikan pertimbangan aksesibilitas dan praktik terbaik dapat menciptakan desain yang mudah diakses, inklusif, dan menarik secara visual (Spina, 2020). Implementasi desain grafis dalam perpustakaan juga menjadi salah satu upaya untuk mengatasi fenomena yang sering disebut sebagai "library anxiety". Menurut Luca dan Narayan (2016), ketidakpastian, ketakutan, dan kebingungan yang dialami pemustaka terhadap perpustakaan dapat diatasi dengan menggunakan desain grafis yang efektif. Melalui penyajian informasi secara visual, perpustakaan dapat mengurangi hambatan komunikasi dan memberikan pemustaka rasa kenyamanan serta kejelasan terkait dengan layanan dan fasilitas yang tersedia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain grafis di perpustakaan memiliki manfaat yang untuk perpustakaan dan pemustaka.

Implementasi desain grafis di perpustakaan memiliki manfaat yang signifikan, tidak hanya bagi perpustakaan dan pemustaka, tetapi juga untuk pustakawan itu sendiri. Chen (2017) menyoroti bahwa kemampuan memvisualisasikan informasi membawa manfaat penting, seperti peningkatan pemahaman terhadap data, bantuan dalam pengambilan keputusan krusial, dan mendorong pengembangan keterampilan inti dalam visualisasi informasi. Pentingnya kemampuan desain grafis juga terlihat dalam peran pustakawan sebagai pembuat konten di perpustakaan. Ruiz (2014)

menekankan bahwa pustakawan perlu memiliki kompetensi dalam mengembangkan materi visual, memahami komponen utama desain, dan merancang proses desain grafis secara holistik. Hal tersebut juga senada dengan Ganggi (2020) yang menggarisbawahi transformasi peran pustakawan dalam Era Revolusi Industri 4.0, yang diantaranya menjadi Content Creator yang mampu menghasilkan konten kreatif secara online, dan Infographics Maker dengan kemampuan merancang infografis sebagai alat visual efektif untuk menyampaikan informasi kompleks kepada pemustaka. Kedua transformasi peran ini tentu memiliki keterkaitan yang erat dengan kemampuan desain grafis. Pada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) bidang Perpustakaan tahun 2019 juga mendukung urgensi kemampuan desain grafis bagi pustakawan. SKKNI menekankan bahwa pustakawan diharapkan memiliki kompetensi desain grafis dalam pembuatan pathfinder, serta kemampuan untuk menghasilkan produk multimedia dan media pembelajaran yang relevan bagi keperluan perpustakaan.

Kennedy (2018) menyoroti pentingnya memiliki kemampuan dan keterampilan desain grafis bagi pustakawan, penguasaan desain grafis dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan promosi layanan perpustakaan. Meskipun demikian, masih banyak perpustakaan yang belum memiliki profesional desain grafis internal, sehingga pustakawan seringkali menangani pembuatan desain grafis sendiri. Hal ini membawa tantangan tersendiri, terutama dalam menciptakan materi promosi dan pengajaran yang menarik bagi pemustaka (Wakimoto, 2015).

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu metode penelitian untuk berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2016). Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai suatu hal, baik itu dengan membangun teori baru, menguji atau memperkuat teori yang telah ada, melakukan penilaian terhadap produk atau proses, maupun

merumuskan kebijakan yang relevan (Moleong, 2017). Metode ini digunakan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan fenomena yang diteliti secara mendalam dan menyeluruh.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan survei daring dengan pertanyaan terbuka (*open question*) sebagai teknik utama dalam pengumpulan data yang disajikan dalam bentuk *semi-open question*. *Semi-open question* adalah pemberian beberapa opsi pilihan pada pertanyaan namun tetap memberikan keleluasaan pada responden untuk menuliskan jawaban yang sesuai dengan keinginannya pada kolom kosong yang disediakan (Setyadin dkk., 2017). Survei ini dilaksanakan mulai 15 Januari hingga 15 Februari 2024 untuk menggali informasi seputar pengalaman dan perspektif pustakawan terkait desain grafis di perpustakaan mereka. Melalui survei ini, responden diundang untuk mengisi kuesioner terkait peran desain grafis, kendala yang mereka hadapi, dan harapan mereka terkait dukungan dan sumber daya untuk meningkatkan kemampuan desain.

Analisis data dilakukan dengan mengikuti metodologi Creswell (dalam Fadli, 2021) yaitu dengan langkah awal melibatkan pengenalan data, di mana 92 responden dari survei daring *semi-open question* dipelajari dengan cermat. Kategori dan tema kemudian ditentukan untuk mengorganisir informasi. Proses iteratif memungkinkan identifikasi pola dan temuan signifikan. Tema utama yang muncul membentuk dasar analisis mendalam terkait peran, kesiapan, dan harapan pustakawan terhadap desain grafis di perpustakaan Indonesia.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari survei menghasilkan 92 tanggapan dari para responden, dan hanya tanggapan dari responden yang mengidentifikasi diri sebagai pustakawan yang digunakan dalam analisis. Berdasarkan data yang diperoleh, lama responden bekerja sebagai pustakawan cukup beragam, mulai kurang dari setengah tahun hingga empat puluh lima tahun, dengan rata-rata lama kerja 4,3 tahun dan median 3 tahun. Mayoritas responden saat ini bekerja di perpustakaan perguruan tinggi (44%), disusul perpustakaan sekolah (23%), perpustakaan khusus (22%), dan perpustakaan khusus (11%).

Tabel 1. Jabatan (*Job-Titles*)

NO	Jabatan (<i>Job-Titles</i>)	Angka (%)
1	Pustakawan (termasuk pustakawan sekolah dan pustakawan tunggal)	80 (87%)
2	Tenaga Pengadministrasian/Teknis bidang Perpustakaan	4 (4,3%)
3	Pustakawan Referensi	4 (4,3%)
4	Pustakawan Digital	2 (2,2%)
5	Pustakawan Sistem	1 (1,1%)
6	Pustakawan Desainer Grafis	1 (1,1%)

Sumber: Peneliti, 2024

Tabel 1 menunjukkan jabatan (*job-title*) paling umum dari responden survei adalah Pustakawan, yang mencakup 87% dari semua tanggapan. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah pustakawan dengan berbagai peran yang berbeda dalam bidang perpustakaan, namun hasil tersebut juga mengindikasikan bahwa hingga saat ini, *job-title* khusus yang secara spesifik mengerjakan tugas desain grafis dalam profesi pustakawan masih sangat sedikit. Sehingga sangat tinggi kemungkinan pustakawan mungkin memiliki tanggung jawab lebih luas dan beragam di perpustakaan, termasuk yang terlibat dalam desain grafis. Berikutnya adalah responden dengan *job-title*, Tenaga Pengadministrasian/Teknis bidang Perpustakaan (4,3%) dan Pustakawan Referensi (4,3%), yang menyumbang proporsi yang lebih kecil dalam survei ini. Sedangkan Pustakawan Digital, Pustakawan Sistem, dan Pustakawan Desainer Grafis masing-masing hanya menyumbang 2,2%, 1,1%, dan 1,1% dari total tanggapan, menunjukkan variasi peran yang lebih spesifik dalam profesi pustakawan.

Keterlibatan dan Cara Belajar Pustakawan dalam Desain Grafis

Berdasarkan data yang terkumpul (dapat dilihat pada tabel 2), mayoritas pustakawan (35,9%) melibatkan diri dalam desain grafis karena adanya kebutuhan dalam mengatasi kekurangan SDM di bidang desain grafis. Selain kebutuhan, inisiatif pustakawan (29,3%) juga menjadi faktor yang signifikan dalam keterlibatan mereka dalam desain grafis. Hal ini menunjukkan bahwa pustakawan tidak hanya menangani tugas yang diberikan, tetapi juga memiliki dorongan internal untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan desain grafis. Sementara itu, sebesar 26,1% pustakawan melibatkan diri karena desain grafis menjadi bagian integral dari *jobdesk* mereka, hal ini menjadikan evolusi peran pustakawan yang tidak hanya terbatas pada pekerjaan tradisional perpustakaan. Meskipun hanya sejumlah kecil responden, sekitar 6,5%, yang menyatakan bahwa mereka terlibat karena memiliki keterampilan atau latar belakang dalam desain grafis sebelumnya, hal ini menunjukkan bahwa adanya keahlian sebelumnya dapat menjadi faktor kontributor dalam mendorong partisipasi

pustakawan dalam desain grafis. Sementara itu, minat atau ketertarikan pribadi terhadap desain grafis, meskipun merupakan faktor minor (2,2%), tetap menjadi aspek yang turut memotivasi sebagian kecil pustakawan untuk terlibat. Hasil ini memberikan wawasan yang kaya dan terperinci tentang dinamika keterlibatan pustakawan dalam desain grafis di perpustakaan Indonesia, dengan mengidentifikasi berbagai faktor yang dapat mempengaruhi pilihan mereka untuk terlibat dalam kegiatan ini.

Tabel 2. Alasan mengerjakan/diberikan tugas desain grafis

NO	Alasan mengerjakan/diberikan tugas desain grafis	Angka (%)
1	Kebutuhan (Kekurangan SDM)	33 (35,9%)
2	Inisiatif	27 (29,3%)
3	Bagian dari Jobdesk	24 (26,1%)
4	Memiliki Keterampilan atau Background Desain Grafis Sebelumnya	6 (6,5%)
5	Suka/Tertarik dengan Desain Grafis	2 (2,2%)

Sumber: Peneliti, 2024

Penting untuk memahami dampak dari faktor-faktor yang memotivasi keterlibatan pustakawan dalam desain grafis terhadap hasil pekerjaan dan efektivitas layanan perpustakaan. Keberagaman motivasi, mulai dari kebutuhan atau kurangnya sumber daya manusia hingga inisiatif pribadi, menciptakan lingkungan kerja yang dinamis dan kreatif di dalam perpustakaan. Dengan mayoritas pustakawan terlibat karena kebutuhan kekurangan SDM atau inisiatif pribadi, perpustakaan dapat mengidentifikasi potensi kolaborasi atau peluang pengembangan keterampilan yang dapat memperkuat tim desain grafis mereka.

Selain itu, temuan ini membuka pintu untuk pemahaman lebih lanjut tentang perubahan peran pustakawan. Fakta bahwa sebagian besar pustakawan melibatkan diri dalam desain grafis karena hal itu menjadi bagian integral dari pekerjaan mereka menunjukkan evolusi peran tradisional pustakawan. Ini mungkin mencerminkan kebutuhan perpustakaan dan lembaga pendidikan kepustakawanan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan memperluas cakupan layanan mereka untuk tetap relevan dalam era digital. Adapun partisipasi pustakawan yang didorong oleh keterampilan atau latar belakang sebelumnya dalam desain grafis menunjukkan pentingnya pendidikan dan pengembangan keterampilan dalam mendukung peran pustakawan modern. Institusi pendidikan dan pelatihan perpustakaan dapat memanfaatkan temuan ini untuk merancang program-program yang memperkuat keterampilan desain grafis pustakawan.

Terakhir, walaupun hanya sebagian kecil pustakawan yang terlibat karena minat atau ketertarikan pribadi, namun faktor ini tetap relevan dan dapat menjadi sumber motivasi yang kuat. Mengakui nilai minat pribadi dapat membuka ruang untuk inovasi dan kreativitas yang mungkin tidak terwujud melalui faktor-faktor lain. Oleh karena itu, perpustakaan dapat mempertimbangkan strategi untuk memfasilitasi dan mendorong pengembangan minat pribadi ini untuk memperkaya aspek estetika dan fungsionalitas dalam desain grafis mereka. Dengan memahami dinamika keterlibatan pustakawan dalam desain grafis, perpustakaan dapat mengoptimalkan sumber daya manusia mereka dan meningkatkan layanan melalui pendekatan yang lebih holistik dan berbasis motivasi.

Tabel 3. Cara belajar/memperoleh kemampuan desain grafis

NO	Cara belajar/ memperoleh kemampuan desain grafis	Angka (%)
1	Belajar Secara Mandiri (Video, Buku, dll)	72 (78,3%)
2	Belajar Semasa Kuliah (Bidang Perpustakaan)	9 (9,8%)
3	Belajar dari Project yang Dilakukan	5 (5,4%)
4	Lulusan Sekolah Desain Grafis (Berkuliah atau Bersekolah di Bidang DKV atau sejenisnya)	4 (4,3%)
5	Mengikuti Kelas Informal	2 (2,2%)

Sumber: Peneliti, 2024

Pada tabel 3 memberikan gambaran rinci mengenai berbagai metode yang digunakan oleh pustakawan untuk memperoleh kemampuan dalam desain grafis. Data tersebut mengungkapkan bahwa mayoritas pustakawan (78,3%) lebih memilih belajar secara mandiri, memanfaatkan berbagai sumber seperti video, buku, dan materi pembelajaran lainnya. Pilihan ini mencerminkan tingginya motivasi pustakawan untuk mengembangkan keterampilan desain grafis secara otonom, menunjukkan semangat belajar mandiri mereka. Selain itu, hasil survei juga menemukan bahwa pustakawan memperoleh pengetahuan desain grafis selama masa kuliah (9,8%), khususnya dalam konteks bidang pendidikan perpustakaan. Ini menyoroti pentingnya pendidikan formal sebagai salah satu sumber pembelajaran yang berkontribusi terhadap kemampuan desain grafis pustakawan. Hal ini juga terkait dengan beberapa program studi ilmu perpustakaan yang memiliki mata kuliah desain grafis. Sementara itu, sejumlah responden (5,4%) memperoleh kemampuan melalui proyek-proyek yang mereka kerjakan, menunjukkan bahwa pengalaman praktis dalam mengerjakan proyek desain juga memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan keterampilan. Ada pula sejumlah pustakawan (4,3%) yang memiliki latar belakang pendidikan formal di bidang desain grafis, baik semasa sekolah menengah atas maupun sekolah tinggi seperti

Sekolah Desain Grafis atau Desain Komunikasi Visual (DKV). Terakhir, sebagian kecil pustakawan (2,2%) yang memilih untuk mengikuti kelas informal sebagai sarana pembelajaran mereka.

Output, Proses, dan Standar Desain Grafis

Berdasarkan hasil survei, produk yang dihasilkan oleh pustakawan dalam produksi desain grafis mereka memiliki cakupan yang luas, mulai dari produk desain untuk media sosial (17,9%), poster (13,2%), banner (10,4%), flayer (10,0%), infografis (9,5%) visualisasi data (7,0%), brosur (6,5%), *signane* (6,0%), halaman web (5,6%), logo (5,3%), visualisasi data (5,1%), booklet (3,2%), hingga katalog (0,2%). Keragaman ini menunjukkan bahwa pustakawan dalam lingkup perpustakaan di Indonesia memiliki peran yang sangat beragam dalam menghasilkan produk desain grafis. Dalam era digital dan informasi saat ini, pustakawan tidak hanya fokus pada tugas tradisional mereka, tetapi juga terlibat secara aktif dalam menciptakan materi desain yang mendukung berbagai kebutuhan perpustakaan. Dengan mencakup berbagai jenis produk desain, pustakawan membuktikan fleksibilitas dan keterampilan mereka dalam menghadapi tuntutan zaman. Media sosial, poster, *banner*, *flyer*, infografis, visualisasi data, brosur, *signage*, halaman web, logo, *booklet*, dan katalog adalah wujud konkret dari upaya pustakawan untuk menjalin koneksi dengan masyarakat dan memberikan informasi secara visual yang menarik.

Keterlibatan pustakawan dalam desain grafis juga mencerminkan adaptasi mereka terhadap perkembangan teknologi dan tren desain. Hal ini tidak hanya memperluas jangkauan perpustakaan dalam menyampaikan pesan, tetapi juga meningkatkan citra perpustakaan sebagai lembaga yang modern dan relevan. Hal ini menunjukkan bahwa pustakawan masa kini perlu dilengkapi dengan keterampilan desain grafis. Pustakawan yang memiliki kemampuan desain grafis dapat secara efektif menerapkan keterampilan mereka dalam kegiatan promosi perpustakaan, pembelajaran, desain web, dan kerja pengarsipan (Broussard & Schwartz, 2015). Keterampilan ini menjadi esensial dalam menciptakan kreativitas yang dapat digunakan sebagai alat promosi perpustakaan. Keahlian desain grafis dalam konteks promosi perpustakaan diharapkan dapat memberikan informasi dengan visualisasi yang menarik, sehingga mampu menarik perhatian lebih banyak pemustaka dan mendukung tujuan promosi perpustakaan secara efektif. Hal ini menegaskan pentingnya kompetensi baru dalam bentuk keterampilan desain grafis untuk memenuhi tuntutan zaman dan meningkatkan peran perpustakaan dalam masyarakat.

Produk desain grafis yang dikerjakan pustakawan di perpustakaan mayoritas tidak memiliki proses pemeriksaan untuk sebelum digunakan atau dipublikasikan. Sebanyak 56,5% responden menyatakan bahwa tidak ada proses pemeriksaan yang spesifik untuk desain grafis. Sementara itu, 43,5% responden mengungkapkan bahwa ada proses *approval* berjenjang sebelum desain dapat dipublikasikan. Contohnya, dalam tim media sosial perpustakaan, hasil desain harus mendapatkan persetujuan dari media sosial manajer sebelum dipublikasikan. Beberapa perpustakaan juga menerapkan pengecekan oleh atasan atau kepala perpustakaan untuk memastikan desain sesuai dengan standar dan tujuan yang diinginkan. Selain itu, terdapat variasi dalam tingkat detail pemeriksaan, mulai dari pengecekan tampilan, kalimat isi, hingga aspek konten seperti konten akademik. Meskipun ada perpustakaan yang memberikan kebebasan kepada pustakawan untuk membuat desain, namun tetap memerlukan persetujuan dari pimpinan atau atasan sebelum dipublikasikan. Temuan ini menggambarkan ragam praktik pemeriksaan desain grafis dalam konteks perpustakaan, yang dapat menjadi dasar untuk perbaikan atau pengembangan prosedur yang lebih efektif dalam manajemen konten visual perpustakaan.

Sebagian besar perpustakaan, sebanyak 72,8%, tidak memiliki panduan atau standar desain grafis yang spesifik. Dari kelompok ini, beberapa responden menyoroti kebutuhan akan pengembangan panduan desain yang mencakup berbagai elemen, seperti logo, warna, font, dan ornamen, untuk menciptakan konsistensi dalam identitas visual. Di sisi lain, sebanyak 27,2% responden telah mencapai tingkat kesiapan dengan memiliki panduan desain yang jelas. Panduan ini umumnya terwujud dalam bentuk *brand kit*, yang merinci penggunaan logo, warna, dan font sesuai dengan identitas institusi. Beberapa institusi juga mengadopsi pedoman grafis yang mengatur peletakan logo, penggunaan font, serta tata letak dalam desain. Terdapat juga perpustakaan yang berpedoman pada standar dari institusi induk. Temuan ini menunjukkan variasi dalam pendekatan terhadap desain grafis di kalangan perpustakaan dan institusi, dengan sebagian besar masih perlu mengembangkan panduan untuk mencapai konsistensi dan identitas visual yang kuat.

Kendala dan Harapan Pustakawan untuk Dukungan Desain Grafis

Terdapat beberapa kendala yang dialami oleh pustakawan dalam melaksanakan tugas desain grafis di perpustakaan mereka (dapat dilihat di tabel 4). Kendala utama yang dihadapi dalam pembuatan produk desain grafis oleh pustakawan adalah kurangnya keterampilan dan pelatihan

(37,0%). Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan kualifikasi pustakawan dalam aspek desain grafis untuk mendukung pustakawan. Melalui peningkatan keterampilan desain grafis, pustakawan dapat menciptakan materi promosi, panduan pengguna, dan informasi visual yang lebih profesional dan menarik, yang akan memperkaya pengalaman pengguna perpustakaan serta membantu mengoptimalkan penggunaan sumber daya perpustakaan seperti perangkat lunak desain dan perangkat teknologi informasi. Peningkatan kualifikasi ini juga akan meningkatkan efektivitas komunikasi, membantu pustakawan menyampaikan pesan dan informasi dengan lebih jelas dan menarik, serta mendorong inovasi dan kreativitas di antara staf perpustakaan.

Tabel 4. Kendala dalam mengerjakan desain grafis

No	Kendala dalam mengerjakan desain grafis	Angka (%)
1	Kurangnya Keterampilan dan Pelatihan	34 (37,0%)
2	Kendala Prioritas Kerja (Memiliki Jobdesk lainnya)	32 (34,8%)
3	Keterbatasan Perangkat Keras/Lunak	8 (8,7%)
4	Tidak Ada/ Kurang Kolaborasi dengan Profesional Desain	8 (8,7%)
5	Keterbatasan Sumber Daya Desain (Aset Desain, Referensi Desain, Standar Desain)	6 (6,5%)
6	Tidak Memiliki Kendala	4 (4,3%)

Sumber: Peneliti, 2024

Kendala berikutnya adalah prioritas kerja (34,8%), yang mengindikasikan bahwa pustakawan seringkali terkendala oleh tugas utama mereka. Pustakawan yang menjalankan tugas desain grafis umumnya memiliki tugas utama sebelumnya, hal tersebut menyebabkan keterbatasan waktu dan fokus untuk tugas desain grafis. Hal ini dapat terkait dengan minimnya *job-titles* khusus bagi pustakawan yang memiliki tugas desain grafis (dapat dilihat pada tabel 1). Minimnya pustakawan yang secara khusus memiliki tugas menangani produk grafis akan berimplikasi pada kurangnya pengelolaan dan pengembangan konten visual yang efektif di perpustakaan. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya aksesibilitas, kurangnya penggunaan teknologi terkini dalam penyajian informasi, serta kesulitan dalam memenuhi tuntutan pengguna terhadap konten visual yang informatif dan menarik. Sehingga jenis profesi baru pustakawan yang khusus dalam bidang produksi dan pengelolaan konten visual akan sangat dibutuhkan serta menjadi bagian integral dari sebuah perpustakaan (Destrianto & Aprilisa, 2022)

Faktor lain yang turut mempengaruhi dukungan desain grafis meliputi keterbatasan perangkat keras/lunak (8,7%), kurangnya kolaborasi dengan profesional desain (8,7%), dan keterbatasan sumber daya desain (6,5%). Meskipun demikian, sebanyak 4,3% dari pustakawan tidak

melaporkan adanya kendala dalam menjalankan tugas desain grafis. Pemahaman mendalam terhadap kendala-kendala ini memberikan landasan yang kuat untuk merancang strategi pemecahan masalah guna meningkatkan kesiapan pustakawan dalam menghadapi tuntutan desain grafis di lingkungan perpustakaan Indonesia. Dengan mengatasi kendala-kendala tersebut, diharapkan dapat ditingkatkan efisiensi dan efektivitas dalam penerapan desain grafis di perpustakaan, mendukung tugas utama pustakawan, dan memperkaya pengalaman pengguna.

Tabel 5. Dukungan yang paling dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan desain grafis

NO	Dukungan untuk meningkatkan kemampuan desain grafis	Angka (%)
1	Kursus/Workshop	40 (43,5%)
2	Template/Pedoman Desain	15 (16,3%)
3	Ketersediaan Perangkat Lunak/Keras	13 (14,1%)
4	Alokasi Waktu (Waktu lebih dalam mengerjakan desain)	11 (12,0%)
5	Bantuan/Tambahan SDM Bidang Desain Grafis	9 (9,8%)
6	Umpan Balik/ Sharing	4 (4,3%)

Sumber: Peneliti, 2024

Berdasarkan temuan peneliti, kursus dan workshop (43,5%) adalah bentuk harapan atau dukungan teratas bagi pustakawan. Hal tersebut sangat terkait dengan kendala ini terkait dengan sehiperlu bagi institusi atau atasan untuk mengambil langkah-langkah konkret dalam menyelenggarakan pelatihan berkala dan *workshop* desain grafis. Upaya ini dapat dilakukan melalui kemitraan dengan lembaga pendidikan atau profesional di bidang desain grafis, sehingga pustakawan dapat terus memperoleh pengetahuan dan keterampilan terkini yang relevan. Hal tersebut sangat dibutuhkan karena pustakawan dengan tanggung jawab desain grafis memerlukan lebih banyak dukungan dan pelatihan, karena sebagian besar tidak dilatih sebagai desainer grafis (Wakimoto, 2015).

Selain itu, perhatian khusus juga diperlukan untuk menyediakan *template* dan pedoman desain (16,3%). Institusi dapat merancang panduan desain internal atau memanfaatkan sumber daya eksternal untuk membantu pustakawan menghasilkan desain berkualitas. Pentingnya perhatian khusus terhadap penyediaan *template* dan pedoman desain dalam pengelolaan perpustakaan tidak bisa diabaikan. Sebagai contoh, *Librarian Design Share*, sebuah *database* berbasis urundaya yang berisi materi visual terkait perpustakaan yang bertujuan meningkatkan kualitas desain grafis di perpustakaan dengan menyoroti contoh terbaik dan menyediakannya secara gratis untuk diadaptasi di bawah lisensi *Creative Commons* (Douglas & Aultman Becker, 2015). Gerakan atau *platform* seperti *Librarian Design Share* ini dapat membantu pustakawan dalam mengelaborasi atau

mengkreasikan sebuah template desain untuk perpustakaan Selain itu, Upaya ini dapat lebih diperkuat dengan dukungan dan inisiatif dari pihak atasan atau institusi, yang dapat mengimplementasikan kebijakan dan alokasi sumber daya yang memadai. Dengan keterlibatan aktif dari level manajerial, perpustakaan dapat memastikan bahwa pustakawan memiliki akses dan dukungan yang cukup untuk mengembangkan desain yang memenuhi standar tinggi dan mendukung tujuan institusi secara keseluruhan.

Kebutuhan ketersediaan perangkat lunak dan keras (14,1%) juga menjadi salah satu harapan pustakawan, institusi harus memastikan bahwa pustakawan memiliki akses yang memadai ke peralatan dan perangkat lunak desain. Langkah-langkah ini mencakup pembaruan rutin pada perangkat keras dan perangkat lunak, bersama dengan pelatihan yang sesuai untuk memastikan pustakawan dapat mengoptimalkan penggunaan alat tersebut. Ketersediaan perangkat lunak desain profesional seperti *Photoshop*, *CorelDraw*, dan *Illustrator* dapat meningkatkan kreativitas desain grafis dan mempersingkat waktu belajar, sehingga bermanfaat bagi berbagai industri (Lei, 2014).

Harapan lainya dari pustakawan adalah perlunya alokasi waktu yang memadai (12,0%) bagi pustakawan agar dapat mendalami desain grafis dengan lebih intens, sejalan dengan kebutuhan pustakawan . Hal ini dapat dicapai melalui adopsi kebijakan yang mempertimbangkan beban kerja pustakawan dan memberikan fleksibilitas dalam penggunaan waktu untuk kegiatan pelatihan dan desain. Selanjutnya, adalah tersedianya dukungan tambahan sumber daya manusia di bidang desain grafis (9,8%) guna memastikan bahwa pustakawan memiliki akses ke keahlian dan pengetahuan yang diperlukan. Upaya ini dapat mencakup perekrutan tenaga ahli atau penyediaan akses ke kursus dan workshop desain grafis. Terakhir, memberikan platform untuk umpan balik dan berbagi pengalaman (4,3%) antar pustakawan dapat membangun komunitas pembelajaran yang berkelanjutan. Perpustakaan dapat memberikan bantuan dengan membentuk jejaring berbasis community of practice baik dalam ranah internal maupun dalam tingkat antar-institusi. Penyediaan platform berbagi dapat membantu pustakawan untuk berkembang dalam peningkatan skill maupun jejaring.

Manfaat yang dapat diperoleh dari dukungan ini melibatkan peningkatan kualitas visual dan presentasi informasi di perpustakaan. Desain yang unggul dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pemustaka, serta menciptakan citra positif untuk perpustakaan. Pustakawan yang memiliki keterampilan desain grafis yang ditingkatkan dapat lebih efektif dalam menyusun materi

promosi, panduan, dan materi visual lainnya. Hal ini pada gilirannya akan meningkatkan pemahaman dan pemanfaatan layanan perpustakaan, mengoptimalkan peran perpustakaan dalam menyajikan informasi secara menarik dan efektif kepada pemustaka. Dukungan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi pustakawan secara individu tetapi juga berkontribusi pada keseluruhan efektivitas dan daya tarik perpustakaan sebagai lembaga penyedia informasi.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini memberikan pemahaman mendalam tentang keterlibatan pustakawan dalam desain grafis di perpustakaan Indonesia. Mayoritas pustakawan terlibat dalam desain grafis karena adanya kekurangan sumber daya manusia, inisiatif pribadi, atau karena desain grafis telah menjadi bagian integral dari pekerjaan mereka. Meskipun beberapa memiliki latar belakang atau minat sebelumnya dalam desain grafis, kebanyakan belajar secara mandiri melalui berbagai sumber.

Produk desain grafis yang dihasilkan oleh pustakawan sangat beragam, mulai dari materi untuk media sosial, poster, banner, hingga infografis dan halaman web. Hal ini mencerminkan adaptasi perpustakaan terhadap teknologi dan tren desain modern untuk memperluas jangkauan layanan dan meningkatkan citra perpustakaan sebagai lembaga yang relevan. Meskipun demikian, terdapat kendala yang dihadapi oleh pustakawan, termasuk kurangnya keterampilan dan pelatihan, prioritas kerja yang tinggi, serta keterbatasan perangkat lunak dan keras. Harapan pustakawan untuk mendapatkan dukungan termasuk kursus dan workshop, tersedianya template dan panduan desain, alokasi perangkat lunak dan keras yang memadai, serta waktu yang cukup untuk mendalami desain grafis.

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran yang dapat dilakukan untuk mendukung pustakawan yang memiliki tugas desain grafis di perpustakaan Indonesia. Pertama, *stakeholder* perpustakaan perlu memberikan perhatian khusus dengan menyediakan dukungan berupa kursus dan workshop secara berkala guna meningkatkan keterampilan desain grafis pustakawan. Selain itu, perlu disediakan *template* dan panduan desain yang jelas untuk memastikan konsistensi dalam identitas visual perpustakaan. Alokasi perangkat lunak dan keras yang memadai juga diperlukan agar pustakawan dapat mengoptimalkan kreativitas dalam desain grafis. Kemudian, penting untuk memberikan alokasi waktu yang cukup bagi pustakawan untuk mendalami dan mengembangkan keterampilan desain grafis mereka.

Kedua, perlu dipertimbangkan pengembangan jenis pustakawan yang memiliki tugas khusus untuk menangani desain grafis atau pustakawan desain grafis sebagai bagian integral dari

tim perpustakaan. Adanya profesi khusus ini akan membantu mengelola dan mengembangkan konten visual perpustakaan dengan lebih efektif, sejalan dengan tuntutan zaman yang semakin mengedepankan aspek visual dalam menyampaikan informasi. Ketiga, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan yang relevan terkait desain grafis di perpustakaan serta peran pustakawan di Indonesia. Dengan demikian, informasi yang diperoleh dari penelitian ini dapat menjadi landasan dan memberikan wawasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam penelitian-penelitian terkait desain grafis di perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2019). *The Fundamentals of Graphic Design*. AVA Publishing SA.
- Anwar, A. (2017). Infografis di Perpustakaan: Optimalisasi Visualisasi Data. *Media Informasi*, 26(1), 1–10.
- Broussard, M. J. S., & Schwartz, J. (2015). Visual literacy meets information literacy: How two academic librarians combined information science, and design in their careers. Dalam D. Lowe-Wincentsen (Ed.), *Skills to Make a Librarian* (hlm. 137–153). Chandos Publishing. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-100063-2.00013-2>
- Chen, H. M. (2017). Information Visualization. *Library Technology Reports*, 53(3), 5–30. <https://doi.org/10.5860/ltr.53n3>
- Destrianto, M. R. (2023). Implementasi Desain Grafis di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta. *Media Pustakawan*, 30(2), 121–131. <https://doi.org/10.37014/medpus.v30i2.4059>
- Destrianto, M. R., & Afroda, H. (2022). Peran Blended Librarian dalam Produksi Infografis di Institut Pertanian STIPER Yogyakarta. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.14710/anuva.6.2.107-116>
- Destrianto, M. R., & Aprilisa, F. C. D. (2022, Agustus 10). Pengembangan Koleksi Realia berbasis Konten Grafis di Perpustakaan Institut Pertanian STIPER Yogyakarta. *Prosiding Konferensi Perpustakaan Digital Indonesia ke-13*. Konferensi Perpustakaan Digital Indonesia ke-13, Surakarta. https://www.researchgate.net/publication/373247490_Pengembangan_Koleksi_Realia_berbasis_Konten_Grafis_di_Perpustakaan_Institut_Pertanian_STIPER_Yogyakarta
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fawley, N. (2012). Appearances do matter!: What libraries can learn from Clinton Kelly. *College & Research Libraries News*, 73(7), 414–415. <https://doi.org/10.5860/crln.73.7.8797>
- Ganggi, R. I. P. (2020). Strategi Menciptakan Perpustakaan Kekinian Sebagai Upaya Menjaga Eksistensi di Era Revolusi Industri 4. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 4(2), 197–204. <https://doi.org/10.14710/anuva.4.2.197-204>
- Günay, M. (2021). Design in Visual Communication. *Art and Design Review*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.4236/adr.2021.92010>
- Jalees, D. (2020). Design thinking in the library space: Problem-solving signage like a graphic designer. *Art Libraries Journal*, 45(3), 114–121. <https://doi.org/10.1017/alj.2020.17>
- Kennedy, S.-A. (2018). *The Design Librarian: Graphic design as an essential skill*. CONUL Conference 2018, Galway.
- Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 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 (2019).

- Luca, E., & Narayan, B. (2016). Signage by Design: A Design-Thinking Approach to Library User Experience. *Weave: Journal of Library User Experience*, 1(5). <https://doi.org/10.3998/weave.12535642.0001.501>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Onwuchekwa, E. O. (2020). Library Signage and Information Graphics: A Communication Tool for Library Users. Dalam A. Tella (Ed.), *Advances in Library and Information Science* (hlm. 231–237). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-9034-7.ch011>
- Resnatika, A., Sukaesih, S., & Kurniasih, N. (2018). Peran infografis sebagai media promosi dalam pemanfaatan perpustakaan. *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 6(2). <https://doi.org/10.24198/jkip.v6i2.15440>
- Ruiz, M. (2014). Graphic Design in Libraries: A Conceptual Process. *Public Services Quarterly*, 10(1), 36–47. <https://doi.org/10.1080/15228959.2014.875781>
- Sabriana, A., & Irhandayaningsih, A. (2023). Analisis Keterampilan Desain Grafis Pustakawan pada Promosi Perpustakaan melalui Media Sosial Instagram Perpustakaan Kemendikbud Republik Indonesia. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 7(4), Article 4. <https://doi.org/10.14710/anuva.7.4.697-712>
- Setyadin, A., Siahaan, P., & Samsudin, A. (2017). Desain Instrumen Tes Kreativitas Ilmiah Berbasis Hu dan Adey dalam Materi Kebumian. *Wahana Pendidikan Fisika*, 2, 56–62. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v2i1.4905>
- Spina, C. (2020). Accessible and engaging graphic design. *Public Services Quarterly*, 16(3), 194–199. <https://doi.org/10.1080/15228959.2020.1772168>
- Sriyati, T. (2019). Pemanfaatan Infografik oleh Perpustakaan di Indonesia. *Media Pustakawan*, 26(1), 19–26.
- Sugiyono. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Wakimoto, D. K. (2015). Librarians and Graphic Design: Preparation, Roles, and Desired Support. *Public Services Quarterly*, 11(3), 171–182. <http://dx.doi.org/10.1080/15228959.2015.1054545>
- 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>
- Widyana, A. I., & Waluyanto, H. D. (2022). Pengembangan Kreativitas Desainer Melalui Aplikasi Grafis dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(19), 1–11.
- Xiw, S. (2007). The Life and Graphic Design. *Art and design*. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Life-and-Graphic-Design-Xiw/1c7a23c71f2c610ef3483f8e6fddc31861e197df>