

## Implementasi Desain Grafis di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta

Mochammad Riski Destrianto

Institut Pertanian Stiper Yogyakarta  
Jl. Nangka II, Krodan, Maguwoharjo, Sleman – Yogyakarta

E-mail: [riskidestrianto@instiperjogja.ac.id](mailto:riskidestrianto@instiperjogja.ac.id)

**Diajukan:** 27-02-2023; **Direvisi:** 05-05-2023; **Diterima:** 11-09-2023;

### Abstract

*The library plays a crucial role in assisting patrons in accessing the knowledge they need. The library needs to ensure that its collections and services are easily accessible and utilizable by patrons. One way to enhance the accessibility of the library, both in terms of services and collections, is by implementing graphic design. This article explores the implementation of graphic design in the INSTIPER Yogyakarta Library using a qualitative descriptive method, with observation and literature review as data collection methods. Based on data processing results, the researcher identified four library activities that utilize graphic design: 1. Signage design and library information production; 2. Development of teaching materials for faculty members; 3. Development of realia collections and arboretum; 4. Publishing. The graphic design products produced by the library are disseminated through various media, ranging from traditional notice boards, computer screens, social media, to the Learning Management System (LMS). The results of these graphic design products are also used for various purposes, including location navigation, branding, educational materials, promotion, and information reformatting.*

*Keywords: graphic design; academic library; information repackaging*

### Abstrak

Perpustakaan memiliki peran penting dalam membantu pemustaka mengakses pengetahuan yang mereka butuhkan. Perpustakaan perlu memastikan bahwa koleksi dan layanan mereka mudah diakses dan dapat dimanfaatkan oleh pemustaka. Salah satu cara untuk meningkatkan aksesibilitas perpustakaan baik dalam segi layanan ataupun koleksinya adalah dengan mengimplementasikan desain grafis. Artikel ini mengeksplorasi tentang pengimplementasian desain grafis di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan observasi dan studi pustaka sebagai metode pengumpulan data. Berdasarkan hasil pengolahan data, peneliti menemukan empat kegiatan perpustakaan yang menggunakan desain grafis yaitu, 1. Perancangan rambu dan produksi informasi perpustakaan; 2. Pengembangan bahan ajar untuk dosen; 3. Pengembangan koleksi realia dan arboretum; 4. Penerbitan. Produk desain grafis yang dihasilkan perpustakaan digunakan melalui media yang beragam, mulai dari papan pengumuman tradisional, layar komputer, sosial media hingga *Learning Management System* (LMS). Hasil dari produk desain grafis ini juga digunakan untuk berbagai keperluan seperti navigasi lokasi, branding, bahan ajar, promosi, hingga kemas ulang informasi.

*Kata Kunci: desain grafis, perpustakaan perguruan tinggi, kemas ulang informasi*

### Pendahuluan

Pada era informasi saat ini, visual telah menjadi alat komunikasi yang semakin penting. Bahkan telah menjadi bagian dari identitas budaya masyarakat (Estrada & Davis, 2015). Hal tersebut yang semakin membuat populernya desain grafis, yang merupakan salah satu elemen penting dari pembuatan bahan untuk komunikasi visual. Desain grafis memiliki peran krusial yang banyak

dimanfaatkan dalam berbagai industri, seperti teknologi informasi dan komunikasi, media, branding, dan pemasaran, hingga pendidikan, serta untuk berbagai keperluan industri lainnya.

Perpustakaan perguruan tinggi merupakan salah satu institusi yang membutuhkan pemanfaatan desain grafis, mereka memegang peran penting dalam sistem pendidikan karena memberikan siswa akses ke informasi dan sumber daya yang penting bagi perkembangan akademis siswanya. Perpustakaan dan pustakawan dituntut untuk terus beradaptasi dan mengembangkan strategi yang lebih inovatif dengan semakin berkembangnya teknologi dan pergeseran perilaku pemustaka terhadap sumber informasi. Salah satu strategi tersebut adalah mengimplementasikan desain grafis di perpustakaan.

Desain grafis cukup sering dijumpai di perpustakaan sebagai media pembuatan produk komunikasi visual oleh pustakawan, mulai dari pamflet, brosur, hingga konten sosial media. Namun, desain grafis di perpustakaan bukan hanya terletak pada pembuatan materi promosi semata. Desain grafis juga dapat meningkatkan pengalaman pemustaka di perpustakaan (Luca & Narayan, 2016), seperti dengan membuat sistem informasi yang mudah dipahami dan menarik, tampilan *interface website* perpustakaan yang menarik, serta penyajian informasi yang lebih menarik dan mudah dipahami melalui visualisasi data atau infografis. Implementasi desain grafis yang baik dapat membantu meningkatkan citra perpustakaan dan meningkatkan daya tarik bagi pemustaka, sehingga dapat mengkomunikasikan informasi kepada pemustaka dan mempermudah akses informasi.

Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta merupakan salah satu perpustakaan yang telah mengimplementasikan kegiatan desain grafis ini ke dalam kegiatan untuk membantu layanannya. Penelitian ini akan membahas implementasi desain grafis di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan desain grafis di perpustakaan, khususnya perpustakaan jenis perguruan tinggi.

### Tinjauan Pustaka

Desain grafis adalah representasi visual dari suatu objek di atas kertas atau secara elektronik menggunakan bahasa grafis (verbal, visual, skematis, dan bergambar) (Yang & Hsu, 2017). Pada umumnya, terdapat dua tujuan pengembangan bahan desain di perpustakaan, yaitu memberikan informasi kepada pemustaka dan mencoba mempengaruhi perilaku mereka, hal tersebut penting untuk membantu pengguna merasa nyaman dan percaya diri dalam menggunakan perpustakaan (Onwuchekwa, 2020). Desain grafis menjadi cukup penting untuk dimanfaatkan sebagai upaya meningkatkan pelayanan bagi pemustaka, hal itu karena desain grafis mampu menjadi salah satu komponen yang dapat digunakan untuk media komunikasi. Oleh karena itu, praktik desain grafis sering disebut sebagai komunikasi visual atau desain komunikasi, sebuah metode produksi dan memproyeksikan ide dan pengalaman dengan konten visual dan tekstual (Cezzar dalam Douglas & Aultman Becker, 2015)

Komunikasi visual di perpustakaan penting untuk pengalaman pemustaka perpustakaan dan dapat membangun atau meruntuhkan persepsi tentang apa yang dapat ditawarkan perpustakaan kepada pemustakanya (Jalees, 2020). Komunikasi visual dan penggunaan desain grafis jika dapat digunakan secara tepat, juga dapat membantu mengurangi ketidakpastian, ketakutan, dan kebingungan pemustaka terhadap perpustakaan (*library anxiety*) (Luca & Narayan, 2016). Sehingga kemampuan desain grafis tersebut penting bagi pembuat konten di perpustakaan yaitu pustakawan untuk memiliki kompetensi dalam mengembangkan materi visual dan memahami komponen utama desain serta mengembangkan proses desain grafis holistik (Ruiz, 2014).

Saat ini mayoritas mahasiswa INSTIPER Yogyakarta adalah generasi *digital native*, yaitu generasi yang memiliki kecenderungan terbiasa dengan *gadget* dan materi visual daripada teks (Destrianto & Afroda, 2022). Kambuno dkk., (2022) dalam risetnya juga menyebutkan bahwa generasi saat ini memiliki preferensi untuk lebih memilih platform media sosial yang lebih berorientasi pada visual, dibandingkan dengan *platform* yang menekankan interaksi. *Snapchat* dan Instagram telah menjadi populer di kalangan Generasi Z karena fokus pada konten visual. Di Indonesia aplikasi seperti WhatsApp, Instagram, dan YouTube juga menjadi media yang paling disukai oleh Generasi Z baik pria maupun wanita dalam kehidupan sehari-hari mereka (Suwana dkk., 2020). Oleh karena itu, produksi konten visual yang dilakukan perpustakaan saat ini menjadi krusial dan esensial sebagai penunjang pelayanan pada pemustaka yang didominasi oleh generasi z, x, atau selanjutnya.

Hasil sensus penduduk yang dilakukan oleh BPS pada tahun 2020 menyebutkan bahwa Indonesia memiliki populasi sebesar 270.20 juta jiwa, dengan lebih dari 50% mereka adalah generasi muda seperti Gen Z, Gen X, dan generasi selanjutnya (Badan Pusat Statistik, 2021). Generasi tersebut adalah generasi pemustaka masa depan yang akan dihadapi oleh perpustakaan, ini akan menjadi tantangan bagi pustakawan dalam mengembangkan kemampuan yang sesuai dengan karakteristik pemustakanya, salah satunya adalah desain grafis atau komunikasi visual. Terlebih lagi, dengan tingginya angka kepemilikan perangkat telepon genggam terkoneksi internet yang mencapai 370.1 juta yang 80%-nya digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka (Kemp, 2022).

Pembuatan desain grafis di perpustakaan pada umumnya ditangani oleh pustakawan itu sendiri, hal tersebut terjadi karena banyak perpustakaan tidak memiliki profesional desain grafis internal. Oleh karena itu, pustakawan menghadapi tantangan untuk membuat materi promosi dan pengajaran yang menarik bagi pemustakanya. Kebanyakan dari mereka kemudian harus belajar kompetensi desain grafis secara otodidak untuk menunjang kebutuhan desain visual perpustakaan (Wakimoto, 2015). Desain yang dihasilkan oleh pustakawan atau perpustakaan meliputi beberapa produk visual untuk branding papan nama, brosur, selebaran instruksional, halaman web, dan *item* lainnya untuk mempromosikan layanan dan sumber daya perpustakaan (Wakimoto, 2016). Di Indonesia, penggunaan desain grafis cenderung banyak perpustakaan bentuknya berupa poster, infografis, pamflet untuk kegiatan promosi koleksi dan layanan perpustakaan, mulai dari yang memiliki muatan informasi koleksi, layanan, hingga tutorial (Resnatika dkk., 2018; Sriyati, 2019)

Pedoman desain grafis untuk perpustakaan yang disesuaikan atau dikerjakan bersama dengan organisasi induk merupakan kunci berjalannya pengerjaan desain grafis di perpustakaan, hal ini untuk membuat pekerja desain yang bertanggung jawab mengetahui standar yang ada. Pedoman yang ada penting digunakan oleh perpustakaan memproduksi desain grafis, karena menciptakan keselarasan identitas visual antara desain yang dibuat perpustakaan dengan organisasi induk.

## Metode Penelitian

Metode penelitian kualitatif adalah 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 dari pada 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.

Penelitian ini menggunakan observasi dan studi pustaka sebagai teknik utama dalam pengumpulan data. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung implementasi desain grafis di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta, sedangkan studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dari literatur terkait. Pengambilan data dilakukan pada periode Januari-Februari 2023. Selama periode tersebut, peneliti melakukan observasi terhadap berbagai aspek pengimplementasian desain grafis di perpustakaan, serta mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan topik penelitian.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif. Analisis dilakukan dengan mengacu pada studi literatur yang relevan dan sintesis informasi yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Hasil analisis ini menjadi dasar pembahasan dan kesimpulan dalam penelitian. Dengan menggunakan metode analisis deskriptif, peneliti dapat memberikan gambaran yang mendalam tentang pengimplementasian desain grafis di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta, serta menghubungkannya dengan temuan dan pemahaman dari studi literatur yang telah dilakukan.

## Hasil dan pembahasan

Penerapan desain grafis yang dilakukan Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta meliputi empat bidang utama, yaitu 1. Perancangan rambu dan produksi informasi perpustakaan; 2. Pengembangan bahan ajar untuk dosen; 3. Pengembangan koleksi *realia* dan *arboretum*; 4. Penerbitan.

### Perancangan Rambu dan Produksi Informasi Perpustakaan

Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta secara umum menggunakan desain grafis untuk memenuhi kebutuhan dasar dan berkala, seperti pembuatan rambu/tanda, pengumuman, dan informasi umum lainnya. Sebelum mengimplementasikan desain grafis, Perpustakaan INSTIPER tidak memiliki produk desain grafis seperti tanda nomor rak, tempat, atau pengumuman yang sesuai standar pembuatan desain grafis. Penyebabnya adalah tidak adanya sumber daya manusia memiliki kompetensi untuk memproduksi desain grafis dalam berbagai keperluan perpustakaan.

Pengimplementasian desain grafis yang pertama dilakukan di perpustakaan INSTIPER adalah pembuatan rambu kebutuhan dasar perpustakaan, dalam hal ini adalah label ruang, label layanan dasar, presensi, label nomor rak dan subjeknya hingga maskot selamat datang. Tujuan dari rambu di perpustakaan adalah untuk membantu pengunjung menavigasi perpustakaan dengan mudah dan efisien, menemukan sumber daya yang mereka butuhkan, dan merasa nyaman untuk meminta bantuan ketika diperlukan. Rambu perpustakaan yang dirancang dengan baik jelas, singkat, dan menarik secara visual, serta mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi komunitas pengguna perpustakaan. (Schmidt & Etches, 2014) berpendapat bahwa rambu di perpustakaan dapat dianggap sebagai alat untuk mengkomunikasikan informasi ini secara tepat dan akurat kepada pemustaka, dan oleh karena itu desain mereka termasuk dalam lingkup pekerjaan pustakawan.

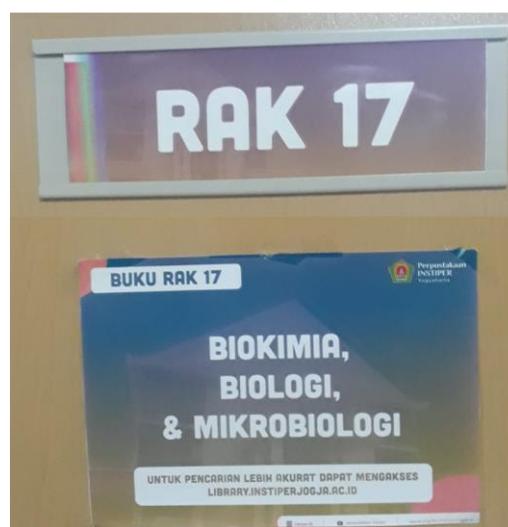
Denah perpustakaan adalah salah satu produk awal dari implementasi desain grafis di Perpustakaan INSTIPER. Perpustakaan INSTIPER memiliki gedung yang terdiri dari 4 lantai dengan ruangan yang beragam. Salah satu kesulitan mahasiswa selama ini adalah tidak adanya denah sehingga sering kebingungan untuk menemukan lokasi yang akan dituju. Untuk mengatasi kesulitan tersebut, perpustakaan INSTIPER memproduksi denah gedung dan memasang label nama ruangan

(dapat dilihat pada gambar 1). Informasi denah kemudian ditampilkan pada papan pengumuman di setiap lantai sebagai panduan bagi mahasiswa dalam mencari ruang yang diinginkan. Diharapkan dengan adanya denah dan label ruang tersebut, mahasiswa dapat dengan mudah dan cepat menemukan ruangan yang diinginkan dan memanfaatkan sumber daya perpustakaan dengan lebih optimal.



Gambar 1. Peta dan label ruang perpustakaan  
Sumber: Dokumen Pribadi

Perpustakaan juga melakukan *redesign* terhadap label nomor rak dan menambahkan keterangan subjek pada tiap rak buku. Penambahan ini untuk memudahkan pemustaka menelusur buku di rak koleksi. Pemberian desain rambu berisi subjek ini merupakan bentuk penyesuaian preferensi pemustaka yang lebih sering langsung menelusur buku pada rak dan bertanya kepada pustakawan daripada menggunakan *Online Catalog* yang telah disediakan.

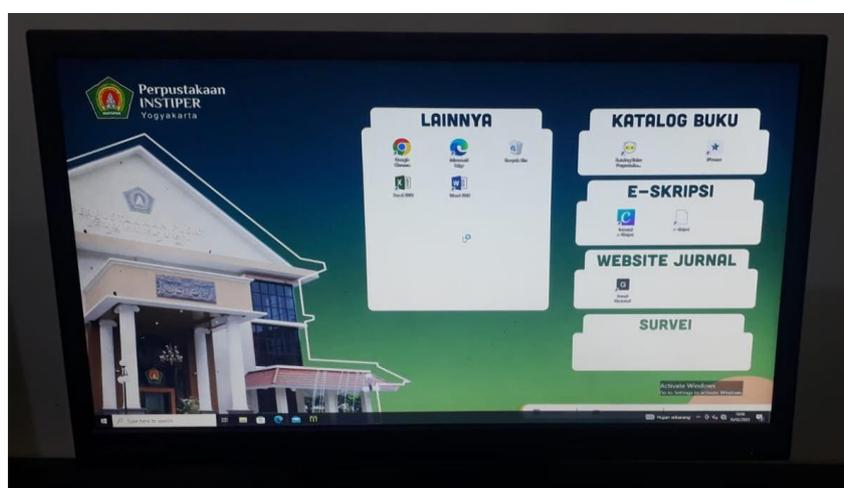


Gambar 2. Nomor rak dan subjek  
Sumber: Dokumen Pribadi

Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta melakukan implementasi desain grafis untuk pembuatan informasi umum dan tutorial tentang perpustakaan. Informasi yang dibuat dengan desain grafis dapat membantu mempercepat dan mengefektifkan penyampaian informasi bagi pemustaka. Produk visual tersebut dapat memuat informasi-informasi penting yang terkait dengan perpustakaan, seperti jadwal buka tutup, layanan-layanan yang tersedia, kontak perpustakaan, atau tahapan bebas pustaka. Hal tersebut dapat mengurangi permasalahan kurangnya sumber daya manusia pustakawan, karena desain grafis dapat membantu mengoptimalkan penyampaian informasi secara cepat kepada pemustaka.

Rambu/tanda digital merupakan perangkat pengelola konten digital yang telah diprogram untuk dapat menampilkan informasi atau pesan kepada target penonton secara efektif, cepat, tepat dan handal (Suranata & Wardana, 2015). Rambu digital dapat menjadi tambahan yang berguna untuk rambu perpustakaan konvensional. Perpustakaan INSTIPER saat ini hanya memproduksi satu rambu digital yang disediakan pada komputer pemustaka. Keterbatasan layar untuk menampilkan rambu digital menjadi faktor sedikitnya desain grafis yang diproduksi untuk rambu digital.

Perpustakaan merancang tampilan latar belakang *desktop* dengan tema navigasi sebagai sarana untuk memberikan petunjuk visual bagi pengunjung perpustakaan agar dapat mengakses *website* atau aplikasi khusus yang disediakan oleh perpustakaan seperti OPAC, *e-skripsi*, *website* jurnal dan penyedia jurnal, hingga survei yang sedang dilakukan perpustakaan. Ada lima tanda yang berguna untuk navigasi utama dalam desain latar belakang *desktop*, yaitu, 1. katalog buku; 2. *e-skripsi*; 3. *website* jurnal; 4. survei; dan 5. lainnya. Desain dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. *Background* bertema navigasi untuk komputer pemustaka  
Sumber: Dokumen Pribadi

### Pengembangan Bahan Ajar untuk Dosen

Pandemi Covid-19 mempengaruhi banyak hal dalam institusi, salah satunya adalah transisi pengajaran dari luring ke daring. Salah satu kendala dari dosen adalah kesulitan untuk menyiapkan materi pembelajaran *online* yang sesuai untuk mahasiswanya. Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta kemudian memunculkan layanan bantuan pembuatan bahan ajar berbasis infografis untuk digunakan oleh dosen sebagai produk luaran pengembangan bahan ajar alternatif. Selain sebagai media pembelajaran infografis yang dihasilkan mampu memiliki fungsi lain, seperti konten sosial media hingga konten untuk promosi institusi (Destrianto & Afroda, 2022). Pemilihan konten grafis ini sebagai pengembangan bahan ajar karena semakin tumbuhnya budaya visual yang menjadi bagian

dari identitas budaya masyarakat abad ke-21. Akibatnya, tampilan visual telah menjadi alat penting yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan ilmu pengetahuan (Estrada & Davis, 2015).

Layanan pengembangan bahan ajar ini banyak dimanfaatkan oleh dosen, khususnya dosen senior yang mengalami kesulitan dalam transisi pembelajaran daring pada masa covid-19. Infografis bahan ajar ini digunakan mayoritas sebagai materi pengantar untuk masuk pada materi utama pembelajar yang diupload pada LMS (*Learning Management System*).



Gambar 4. Contoh produk Infografis  
Sumber: Destrianto & Afroda (2022)

### Pengembangan Koleksi *Realia* dan *Arboretum*

Perpustakaan INSTIPER tidak hanya mengelola koleksi perpustakaan tradisional seperti buku, majalah atau jurnal, namun juga mengelola beragam koleksi lainnya. Koleksi tersebut adalah koleksi non-buku, Perpustakaan INSTIPER memiliki dua jenis koleksi non-buku yang dikelola, pertama adalah koleksi realia berbentuk sampel produk pertanian dan kedua adalah koleksi pohon di *arboretum*. Perpustakaan INSTIPER ikut mengelola koleksi tersebut dengan memberikan QR Code pada objek koleksi dan mengisinya dengan konten *story* grafis (infografis berbentuk potrait) berbasis sumber pengetahuan yang dimiliki oleh institusi, baik pengetahuan tacit ataupun non-tacit. Konten *story* grafis tersebut juga dikelola secara sistematis dengan mengintegrasikannya dalam OPAC agar dapat ditemukan oleh pemustaka (Destrianto & Afroda, 2023).



Gambar 5. Tahapan pembuatan produk story grafis  
Sumber: (Destrianto & Afroda, 2023)

Perpustakaan INSTIPER merupakan bagian dari Stiper Techno Agro Forest Edu Park (STAFEP), sebuah kompleks edukasi tentang perkebunan, pertanian, dan kehutanan yang menjadi sumber belajar terbuka bagi sivitas akademika maupun masyarakat umum. Peran perpustakaan dalam pengembangan koleksi ini tentu saja menjadi potensi yang cukup baik dalam integrasinya menjadi bagian dari STAFEP. Perpustakaan INSTIPER memiliki peran yang strategis dalam pengelolaan pengetahuan non-buku yang dimiliki oleh INSTIPER Yogyakarta.

### Penerbitan

Selain melakukan tugas pokok dan fungsi perpustakaan, pustakawan INSTIPER juga ikut menjadi bagian dalam kegiatan penerbitan. Ada dua jenis pengelolaan penerbitan yang dikelola oleh perpustakaan INSTIPER yaitu pengelolaan penerbitan buku dan jurnal. Penerapan desain grafis di kegiatan penerbitan meliputi beberapa hal seperti *layouting*, pembuatan logo jurnal, *cover*, hingga kebutuhan untuk tampilan *website*. Keterlibatan perpustakaan ke dalam layanan penerbitan dalam perguruan tinggi memang sudah tidak asing lagi, laporan dari Scholarly Publishing and Academic Libraries Coalition menyebutkan bahwa lebih dari 75% Perpustakaan Riset Akademik (ARL) menawarkan atau berencana untuk menawarkan layanan penerbitan dan sebagian besar perpustakaan ini berharap untuk memperluas layanan penerbitan mereka di masa depan (Mullins dkk., 2012). Layanan yang diberikan oleh perpustakaan penerbitan ini juga beragam mulai dari pengelolaan penerbitan, hingga yang berkaitan dengan produksi desain grafis (Collister dkk., 2014).



Gambar 6. Sampul buku dan jurnal  
Sumber: Dokumen Pribadi

Desain grafis memainkan peran penting dalam industri penerbitan buku dan jurnal. Hal ini karena desain grafis dapat mempengaruhi kesan pertama yang diperoleh oleh pembaca saat melihat sampul buku atau jurnal. Sampul yang menarik dan profesional dapat memikat pembaca untuk memperhatikan karya yang dipublikasikan. Selain itu, desain grafis juga membantu untuk meningkatkan keterbacaan dan pemahaman isi buku atau jurnal. Dalam buku, desain grafis dapat

membantu untuk membagi isi buku menjadi bagian-bagian yang teratur dan mudah dipahami. Pemilihan *font*, ukuran huruf, spasi antar baris, dan penggunaan gambar juga dapat meningkatkan keterbacaan dan membantu pembaca untuk memahami isi buku atau jurnal.

### Kesimpulan

Pada penelitian ini, peneliti menjelaskan bagaimana desain grafis diimplementasikan di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta dalam empat bidang utama. Pertama, desain grafis digunakan untuk merancang rambu perpustakaan yang jelas dan informatif serta untuk menghasilkan informasi perpustakaan seperti denah, nomor penting, dan promosi layanan yang tersedia. Kedua, desain grafis digunakan dalam pengembangan bahan ajar yang menarik dan informatif untuk membantu dosen, termasuk infografis dan materi pembelajaran visual. Ketiga, desain grafis digunakan dalam pengembangan koleksi *realia* dan *arboretum* di perpustakaan, dengan fokus pada objek nyata seperti sampel produk perkebunan dan koleksi tumbuhan yang disajikan secara visual melalui label *QR code* yang terhubung dengan seri infografis. Terakhir, desain grafis digunakan dalam proses penerbitan buku, jurnal, dan publikasi lainnya yang dihasilkan oleh perpustakaan, membantu merancang sampul, tata letak konten, dan elemen visual lainnya.

Produk desain grafis yang dihasilkan dari penelitian ini juga diseminasi melalui berbagai media, termasuk papan pengumuman di perpustakaan, layar komputer atau proyektor untuk presentasi, *platform* media sosial untuk mencapai khalayak yang lebih luas, dan *Learning Management System* (LMS) untuk mendistribusikan bahan ajar dan informasi secara *online*. Melalui implementasi desain grafis dalam berbagai aspek perpustakaan, Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih menarik dan interaktif, meningkatkan aksesibilitas informasi melalui media digital dan tradisional, serta memperluas cakupan layanan.

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, ada beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yang dapat melibatkan profesi pustakawan yang secara khusus mengerjakan desain grafis di perpustakaan. Penelitian mendalam tentang peran dan tanggung jawab pustakawan yang fokus pada desain grafis perpustakaan dapat menjadi langkah penting. Ini mencakup eksplorasi tentang keahlian dan keterampilan yang dibutuhkan, metode kerja yang efektif, serta tantangan dan peluang dalam pekerjaan mereka. Selain itu, pengembangan pedoman dan sumber daya praktis untuk desain grafis perpustakaan juga diperlukan, termasuk pedoman prinsip desain grafis, panduan pemilihan warna dan tipografi, serta tips praktis dalam penggunaan alat desain dan perangkat lunak. Studi perbandingan antara berbagai perpustakaan yang mengimplementasikan desain grafis juga dapat memberikan wawasan tentang praktik terbaik, tantangan, dan peluang dalam menerapkan desain grafis di berbagai konteks perpustakaan.

### Daftar Pustaka

- Badan Pusat Statistik. (2021). *Statistik Indonesia dalam infografis 2021*. Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/publication/2021/07/06/162d7d87e5233be68ec0b5f1/statistik-indonesia-dalam-infografis-2021.html>
- Collister, L. B., Deliyannides, T. S., & Dyas-Correia, S. (2014). The library as publisher. *The Serials Librarian*, 66(1–4), 20–29. <https://doi.org/10.1080/0361526X.2014.879524>

- 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), 107–116. <https://doi.org/10.14710/anuva.6.2.107-116>
- Destrianto, M. R., & Aprilisa, F. C. D. (2022). 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/profile/Mochammad-Destrianto/publication/365822662\\_Pengembangan\\_Koleksi\\_Realia\\_berbasis\\_Konten\\_Grafis\\_di\\_Perpustakaan\\_Institut\\_Pertanian\\_STIPER\\_Yogyakarta/links/6385a586c2cb154d293a3ec7/Pengembangan-Koleksi-Realia-berbasis-Konten-Grafis-di-Perpustakaan-Institut-Pertanian-STIPER-Yogyakarta.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Mochammad-Destrianto/publication/365822662_Pengembangan_Koleksi_Realia_berbasis_Konten_Grafis_di_Perpustakaan_Institut_Pertanian_STIPER_Yogyakarta/links/6385a586c2cb154d293a3ec7/Pengembangan-Koleksi-Realia-berbasis-Konten-Grafis-di-Perpustakaan-Institut-Pertanian-STIPER-Yogyakarta.pdf)
- Douglas, V. A., & Aultman Becker, A. (2015). Encouraging better graphic design in libraries: a creative commons crowdsourcing approach. *Journal of Library Administration*, 55(6), 459–472. <https://doi.org/10.1080/01930826.2015.1054765>
- Estrada, F. C. R., & Davis, L. S. (2015). Improving visual communication of science through the incorporation of graphic design theories and practices into science communication. *Science Communication*, 37(1), 140–148. <https://doi.org/10.1177/1075547014562914>
- 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>
- Kambuno, J. A., Shrishti, S., Jasmine, A. S., & Anggarina, P. T. (2022). *The impact of social media on privacy due to the lack of digital literacy from generation z during covid-19*. 3rd Tarumanagara International Conference on the Applications of Social Sciences and Humanities (TICASH 2021), Jakarta, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220404.299>
- Kemp, S. (2022). *Digital 2022: global overview report*. Hootsuite and WeAreSocial. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report>
- 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>
- Mullins, J. L., Murray-Rust, C., Ogburn, J. L., Crow, R., Ivins, O., Mower, A., Neddill, D., Newton, M., Speer, J., & Watkinson, C. (2012). *Library publishing services: strategies for success: final research report (March 2012)*. SPARC.
- 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>
- Schmidt, A., & Etches, A. (2014). *Useful, usable, desirable: Applying user experience design to your library* (First edition). ALA Editions, an imprint of the American Library Association.
- Sriyati, T. (2019). Pemanfaatan infografik oleh perpustakaan di Indonesia. *Media Pustakawan*, 26(1), 19–26.
- Suranata, I. W. A., & Wardana, I. N. K. (2015). Digital signage sebagai media penyampaian informasi kegiatan akademik berbasis mikrokomputer. *Creative Information Technology Journal*, 1(4), 306. <https://doi.org/10.24076/citec.2014v1i4.30>
- Suwana, F., Pramiyanti, A., Mayangsari, I., Nuraeni, R., & Firdaus, Y. (2020). Digital media use of gen z during covid-19 pandemic. *Jurnal Sositologi*, 19(2), 327–340.
- 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>
- Yang, C.-M., & Hsu, T.-F. (2017). New perspective on visual communication design education: an empirical study of applying narrative theory to graphic design courses. *International Journal of Higher Education*, 6(2), 188. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v6n2p188>