

**DIVISI CONTENT CREATOR
DALAM MENDUKUNG INOVASI LAYANAN DIGITAL
PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

Eko Kurniawan

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Email: kurniawan@umy.ac.id

Yuliana Ramawati

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Email: ana@umy.ac.id

Muhamad Jubaidi

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Email: muhamad.jubaidi@umy.ac.id

Muhkamad Fatori

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Email: muhkamad.fatori@umy.ac.id

Abstract: *This study aims to provide an overview of the formation of the content creator division (Librarian) in the UMY Library, what steps are taken to develop the creativity of content creator librarians and the content that has been produced to support digital service innovation. The method used in this research is descriptive qualitative. The results show that the efforts made at the UMY library in order to develop librarian creativity include; through the implementation of video editing workshops, workshops on using Canva, participating in library promotion training, participating in webinars with similar topics. The librarian's innovative products in creating digital content include various videos, podcasts, website creation for Indonesian librarian organizations, TikTok content, Instagram, Youtube and other social media services. The variety of products produced proves that UMY librarians are able to innovate in line with the needs and developments of the times through developing the competence of librarians as content creators.*

Keywords : *Innovation, Librarian, Conten Creator*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai pembentukan divisi (Pustakawan) *content creator* yang ada di Perpustakaan UMY, langkah apa saja yang dilakukan dalam mengembangkan kreativitas pustakawan *content creator* dan konten yang telah dihasilkan dalam mendukung inovasi layanan digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif. Hasilnya menunjukkan bahwa upaya yang dilakukan di perpustakaan

Eko Kurniawan, dkk, *Divisi Content Creator dalam Mendukung Inovasi ...*

UMY dalam rangka mengembangkan kreativitas pustakawan antara lain; melalui pelaksanaan workshop video editing, workshop penggunaan canva, mengikuti diklat promosi perpustakaan, mengikuti webinar dengan topik serupa. Produk inovatif pustakawan dalam pembuatan konten digital antara lain meliputi berbagai video, Podcast, pembuatan website organisasi kepustakawanan Indonesia, konten TikTok, Instagram, Youtube dan layanan dengan social media lainnya. Dari berbagai macam produk yang dihasilkan membuktikan bahwa pustawan UMY mampu berinovasi sejalan dengan kebutuhan dan perkembangan jaman melalui pengembangan kompetensi pustakawan sebagai *content creator*.

Kata Kunci : inovasi, pustakawan, *content creator*

PENDAHULUAN

Adanya pandemic *covid-19* dan industri 4.0 membuka peluang bagi perpustakaan untuk terus beradaptasi dan berinovasi. Merujuk data dari Jumlah pengguna sosial media aktif di Indonesia hingga saat ini mencapai 170 juta jiwa, dengan penggunaan internet per hari rata-rata 8 jam 52 menit. Beberapa aplikasi yang sering digunakan diantaranya, *YouTube, WhatsApp, Instagram, Facebook,* lalu *Twitter*.¹ Dilihat dari data tersebut, pustakawan harus mampu berperan aktif serta kreatif sebagai *agent of change* dalam memberikan pelayanan dan informasi bagi pemustaka.² Melalui *content creator* menjadi salah satu solusi dimasa pandemi untuk tetap memenuhi kebutuhan pemustaka. Melalui berbagai produk konten digital inilah layanan perpustakaan dapat dimanfaatkan oleh pemustaka secara maksimal. Konten-konten digital dikemas secara ringan dan menarik, dengan tujuan sebagai sarana promosi, memperluas informasi, serta menyebarkan ilmu pengetahuan.

Menjadi seorang *content creator* yang profesional tentunya perlu memiliki skill yang mumpuni dan sarana prasarana yang memadai. Dalam prosesnya pustakawan membutuhkan bekal ilmu dan pengalaman untuk menghasilkan suatu produk/konten yang bagus dan layak untuk dipublikasikan. Perpustakaan UMY mendukung penuh kegiatan pengembangan potensi dan kreativitas yang dilakukan

¹ Adam Rizal, "Rata-Rata Orang Indonesia Habiskan 3 Jam Untuk Main Media Sosial - Info Komputer," accessed December 30, 2021, <https://infokomputer.grid.id/read/122572616/rata-rata-orang-%20indonesia-habiskan-3-jam-untuk-main-media-sosial>.

² Sri Wahyuni Sri Wahyuni, "Peran Pustakawan Sebagai Agent Of Change Dalam Memberikan Layanan Kepada Pemustaka," *LIBRIA* 10, no. 2 (2019): 1–9.

oleh pustakawan. Kegiatan itu antara lain dengan penyelenggaraan berbagai *workshop* yang diselenggarakan oleh Perpustakaan UMY maupun eksternal seperti diklat yang diselenggarakan oleh Perpustakaan Nasional RI. Adapaun beberapa produk konten digital yang telah dihasilkan oleh pustakawan antara lain video learning pelatihan literasi informasi, video *podcast*, video *bibliobattle*, video Mataf, *desain* infografis, artikel jurnal, dan lain sebagainya. Selain itu, saat ini layanan perpustakaan harus bisa beradaptasi dengan kondisi pandemic *covid 19* yang membatasi layanan tatap muka. Sehubungan dengan hal di atas, artikel ini akan dibahas secara detail bagaimana pembentukan divisi *content creator*, bagaimana pengembangan kreativitas pustakawan UMY sebagai *content creator*, serta dibahas produk apa saja yang sudah dihasilkan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif ini dilakukan guna meneliti pada kondisi obyek alamiah yang mana peneliti sebagai instrumen kunci.³ Penelitian kualitatif ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui lebih mendalam pengembangan divisi *content creator* yaitu dengan cara mengungkapkan, menggambarkan, dan menjelaskan.

KAJIAN TEORI

Inovasi

Inovasi merupakan suatu hasil pemikiran manusia dalam menemukan sesuatu hal yang baru yang berkaitan dengan proses, input dan output, serta dapat memberi manfaat dalam kehidupan manusia.⁴ Inovasi juga dapat diartikan sebagai pengelolaan semua aktivitas yang meliputi dalam proses generasi ide, pengembangan teknologi, proses produksi dan pemasaran produk proses manufaktur atau peralatan yang baru (atau yang diperbaharui).⁵

Inovasi yang berkaitan dengan input diartikan sebagai pola-pola pemikiran atau ide manusia yang disumbangkan pada temuan terbaru. Untuk inovasi yang berkaitan dengan proses lebih banyak berorientasi pada metode, teknik, ataupun

³ Sugiyono Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

⁴ Makmur Makmur and Thahier Rohana, *Inovasi Dan Kreativitas Manusia* (Bandung: Refika Aditama, 2015).

⁵ Sisca Sisca et al., *Manajemen Inovasi* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021).

Eko Kurniawan, dkk, *Divisi Content Creator dalam Mendukung Inovasi ...*

cara bekerja dalam rangka menghasilkan sesuatu yang baru. Inovasi yang berkaitan dengan *output* berdasarkan definisi tersebut ditunjukkan pada hasil yang telah dicapai terutama penggunaan pola pemikiran dan metode atau teknik kerja yang telah dilakukan. Ketiga elemen dalam inovasi tersebut sesungguhnya membentuk suatu kesatuan yang utuh.

Content Creator

Content creator merupakan sebutan bagi orang yang bekerja untuk membuat konten digital, baik berupa teks, suara, maupun video. Konten – konten tersebut biasanya diunggah melalui media sosial seperti *facebook, twitter, instagram, youtube* dan lain sebagainya.⁶ Seseorang dapat dikatakan *content creator* apabila mereka bekerja menggunakan media sosial sebagai wadah untuk menciptakan suatu konten, terlebih lagi mereka telah membuat perusahaan yang dimulai sosial media.⁷

Pekerjaan *content creator* dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, tidak terbatas waktu dan tempat. Rekreasi pun saat ini dapat dijadikan sebagai *content*. Suatu sistem kerja yang dinamis dan mengeksplor inilah yang diminati oleh generasi Z saat ini serta memberikan keleluasaan untuk berfikir kreatif.⁸ Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menjadi *content creator*, yaitu:⁹

1. Sesuai *Passion*

Segala hal yang dimulai dari *passion* akan dikerjakan dengan penuh tanggung jawab. Dan apa pun yang dikerjakan dengan tanggung jawab dan kesungguh-sungguhan, akan menghasilkan karya yang maksimal dan berkualitas. Inilah alasan untuk menjadi seorang *content creator* usahakan memulai dari *passion*.

⁶ Ahmad, “Profesi Content Creator (Gaji, Tugas, Syarat, Pendidikan Kuliah),” May 11, 2021, <https://www.gramedia.com/pendidikan/profesi-content-creator/>.

⁷ Vindy Fatullah Agus and Anggar Erdhiana Adi, “Short Features Creatorlife.Id Mengenai Profil Konten Kreator Di Indonesia - Penelusuran Google,” accessed December 30, 2022, <https://www.google.com/search?q=Short+features+Creatorlife.id+mengenai+profil+konten+kreator+di+Indonesia&oq=Short+features+Creatorlife.id+mengenai+profil+konten+kreator+di+Indonesia&aqs=chrome..69i57.1331j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>.

⁸ Nathania, “Content Creator? Apa Sih Itu?,” *BINUS Communication* (blog), accessed December 30, 2022, <https://binus.ac.id/malang/communication/2021/05/19/content-creator-apa-sih-itu/>.

⁹ Moksa Hutasoit, “Apa itu Profesi Content Creator dan Cara Menjadi di Era 4.0,” *VOI - Waktunya Merevolusi Pemberitaan*, accessed December 30, 2022, <https://voi.id/teknologi/34955/apa-itu-profesi-i-content-creator-i-dan-cara-menjadi-di-era-4-0>.

2. Disiplin dan Konsisten

Dua hal ini sangat dibutuhkan oleh *content creator*, terutama jika Anda memulai karir secara mandiri atau *freelance*. Kedisiplinan dan konsisten akan membuktikan ke semua orang bahwa Anda benar-benar serius bergelut di bidangnya. Berbeda jika seorang *content creator* yang tidak konsisten, dipastikan akan dianggap tak serius di bidangnya.

3. *Up To Date* Tema

Seorang pembuat konten harus memiliki pengetahuan yang luas agar mampu memaksimalkan kontennya. Selain itu mereka juga harus *up to date* terhadap bidang yang digeluti. Tidak hanya terkait dengan kontennya, mengikuti perkembangan zaman juga dibutuhkan dalam menggaet calon konsumen atau penonton konten Anda.

4. *Up To Date* Gaya Konten

Seorang *content creator* tidak bisa mengandalkan gaya konten yang ketinggalan zaman. Teknologi semakin berkembang, gaya konten juga sama, terus mengalami perubahan. Di era yang semakin canggih, Anda harus memproduksi konten yang disukai masyarakat. Di sisi lain tren di sekitar masyarakat terus berubah. Anda harus tahu, konten yang disukai generasi X berbeda dengan generasi Z. Untuk itu seorang *content creator* harus membaca konten pesaingnya demi mencari jenis konten terbaik. Ini berkaitan dengan riset kecil-kecilan.

5. Original

Content creator dilarang keras melakukan plagiarasi terhadap karya *content creator* lain. Anda dituntut untuk menyajikan konten yang original. Salah satu cara agar mencapai originalitas karya adalah dengan menjadi diri sendiri. .

6. Meningkatkan Keterampilan

Keterampilan adalah salah satu bekal utama menjadi seorang *content creator*. Wujud keterampilan bisa berupa apa saja, misalnya seperti keterampilan menulis, bernyanyi, memasak, aktor, dan sebagainya. Untuk mendukung peningkatan kualitas konten, Anda harus meningkatkan keterampilan terus menerus. Tetaplah belajar dan jangan pernah merasa puas dengan karya yang sudah dihasilkan.

7. Belajar Gaya Berkomunikasi

Content creator juga harus punya kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, melalui media tulisan, video, tarian, dan grafik. Anda tidak hanya harus mempertimbangkan estetika, tapi juga komunikasi. Belajar bagaimana berkomunikasi melalui media buatan Anda. Dengan begitu goal yang ingin Anda capai akan diraih. Membuat konten bukan hanya tentang menyusun sebuah konten agar layak konsumsi, namun juga harus mempertimbangkan aspek komunikasi.

8. Lakukan *Keyword Research*

Profesi *content creator* menggabungkan antara seni dan sains. Selain keindahan juga harus memperhitungkan bagaimana algoritma suatu platform. Anda tidak hanya harus membuat konten menarik untuk dikonsumsi, namun harus tahu pula konten apa yang banyak dicari. Salah satu cara mengetahui konten yang banyak dicari adalah dengan melakukan penelitian *keyword*. Jika Anda adalah pembuat konten dalam bentuk artikel, aktivitas ini tidak begitu asing. Gunakan tools yang banyak tersedia di berbagai platform, baik yang berbayar maupun gratis.

9. Ketahui Selera Audien

Jika Anda ingin audien mengikuti setiap konten yang Anda buat, hal yang harus diperhatikan adalah selera audien. Anda harus membidik audien mana yang akan Anda tarik. Selain itu harus tahu bagaimana selera mereka. Mengetahui selera audien akan membantu *content creator* mengembangkan kontennya tanpa menurunkan kualitas.

10. Jaringan

Poin ini sebenarnya tidak berkaitan secara langsung dengan profesi *content creator*. Tapi bagi semua pekerja di bidang kreatif, jaringan adalah hal yang sangat penting. Cobalah untuk membangun jaringan dengan mengenal sesama *content creator*. Jaringan ini bisa Anda gunakan untuk sharing ide konten, diskusi, bahkan memperluas kemungkinan pekerjaan lainnya. Jaringan yang baik akan membuat wawasan Anda semakin terbuka. Jadi jangan pernah merasa Anda bisa hidup sendiri.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembentukan TIM *Content Creator*

Dalam mendukung inovasi layanan digital, maka dibentuk sebuah divisi *content creator* yang bertugas membuat konten digital yang bersifat inovatif. Masing – masing pustakawan dituntut untuk memiliki kemampuan khusus sehingga mereka dapat berkolaborasi dalam membuat konten digital. Tim *content creator* dibentuk oleh Kepala Perpustakaan dengan melihat minat dan bakat setiap pustakawan. Kemudian tim yang telah dibentuk dibuatkan Surat Tugas/SK.

Pengembangan Kreativitas Divisi *Content Creator*

Dalam menggali dan mengembangkan kreativitas pustakawan, Perpustakaan UMY menyelenggarakan berbagai kegiatan, antara lain:

1. *Workshop* Canva

Kegiatan ini diselenggarakan dilatarbelakangi oleh banyaknya program kegiatan yang diadakan di Perpustakaan UMY. Flyer dijadikan sebagai salah satu media promosi perpustakaan untuk memberitahukan kepada khalayak umum. Sehingga mengharuskan perpustakaan mendesain kepada jasa pembuatan desain. Dengan diadakannya *workshop* canva ini diharapkan pustakawan mampu membuat desain *flyer* sendiri tanpa menggunakan jasa profesional lagi. Materi desain grafis ini diharapkan tidak berhenti pada aplikasi Canva. Pustakawan UMY juga diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dan kemampuannya dalam belajar berbagai aplikasi. Aplikasi yang bisa dipelajari seperti halnya desain grafis, seperti *Photoshop*, *Corell Draw*, *Adobe Illustrator* dan lain sebagainya.

2. *Workshop* Pembuatan Video Learning

Perpustakaan UMY mempunyai salah satu kegiatan unggulan yaitu pelatihan literasi informasi. Pelatihan tersebut diadakan melalui dua media, yaitu media daring dan luring. Materi dalam literasi informasi antara lain (a) Analisis kebutuhan informasi, (b) Tips memilih referensi yang kredibel, (c) Pengenalan Perpustakaan UMY, (d) Pengenalan referensi yang ada di Perpustakaan UMY, (e) Cara akses database journal, (f) Teknik penulisan, (g) *References tools*, (h) Plagiasi. Agar peserta pelatihan literasi informasi ini dapat mengingat materi yang disampaikan secara maksimal, maka pustakawan UMY berencana

Eko Kurniawan, dkk, Divisi Content Creator dalam Mendukung Inovasi ...

membuat sebuah video *learning*. Dalam membuat video *learning*, pustakawan dibekali dengan teori dan praktik pembuatannya yang disampaikan oleh Mariska Intan Sari, S.S., M.A. selaku dosen Pendidikan Bahasa Inggris UMY.

3. *Workshop* editing video

Workshop ini diadakan di Perpustakaan UMY dengan peserta internal pustakawan dengan narasumber dari CNN Indonesia. Dalam *workshop* tersebut diberikan berbagai materi, baik secara teori maupun praktik. Secara teori pustakawan dibekali materi terkait teknik memotret, teknik mengambil video, *lighting*, dan lain sebagainya. Bagaimana mengambil gambar dan video kemudian mengeditnya dengan aplikasi Kinemaster. Hasil dari pelatihan ini pustakawan diwajibkan untuk membuat satu video tentang layanan Perpustakaan UMY.

4. Pengiriman pustakawan untuk mengikuti *workshop* podcast

Salah satu program kegiatan Perpustakaan UMY yaitu diadakannya kegiatan podcast. Podcast ini membahas seputar topik yang sedang viral, Kemuhammadiyah, maupun layanan perpustakaan. Dalam membekali pustakawan dalam mengorganisir pembuatan video podcast, maka Perpustakaan UMY mengirim dua pustakawan untuk mengikuti workshop.

Produk dari Divisi Content Creator Perpustakaan UMY

Perpustakaan UMY mendorong pustakawannya untuk meningkatkan kreativitas melalui berbagai kegiatan seperti yang telah disebutkan dipembahasan sebelumnya. Setelah kegiatan tersebut dilakukan maka banyak produk-produk digital yang dihasilkan oleh pustakawan UMY, diantaranya yaitu:

1. Video

a. Video *learning* pelatihan literasi informasi

Setelah mengikuti pelatihan pembuatan video *learning*, pustakawan UMY ditugaskan membuat video pembelajaran dari materi yang disampaikan pada pelatihan literasi informasi. Video *e-learning* ini bertujuan untuk memberikan pemahaman lebih mendalam bagi mahasiswa khususnya. Video dikemas lebih menarik agar mahasiswa lebih tertarik sehingga informasi yang diberikan dapat dipahami lebih mudah oleh mahasiswa.

Beberapa tahapan yang dilakukan dalam proses pembuatan video learning diantara :

1. Pembuatan Script, sebelum masuk tahap *recording*, perlu dibuat script untuk menentukan step-step materi yang akan disampaikan.
2. Record Video, proses perekaman video learning menggunakan beberapa aplikasi *record* diantaranya aplikasi *zoom*, *screencast-o-matic*, dll.
3. Editing video, proses ini dibutuhkan untuk mendapatkan video yang berkualitas baik.
4. Tahap akhir dari pembuatan video *learning* yaitu proses unggah/upload (*Channel Youtube* perpustakaan UMY)

Produk-produk yang telah dihasilkan oleh pustakawan UMY diantaranya (a) Cara membuat index di *Ms word*, (b) Cara membuat daftar isi otomatis, (c) Cara membuat daftar tabel otomatis, (d) Cara membuat daftar gambar otomatis, (e) Cara setting mail merge, (f) Cara membuat halaman di *ms word*, (g) Cara membuat sitasi otomatis, (h) Cara menggunakan aplikasi *endnote*, (i) Cara menggunakan aplikasi *zotero*, (j) Cara menggunakan aplikasi *mendeley*, (k) Cara akses jurnal, (l) Teknik penulisan. Berikut adalah salah satu contoh link video *learning* yang telah dibuat oleh pustakawan UMY https://www.youtube.com/watch?v=_7C2GDLshiI.

b. Video penganugrahan milad Perpustakaan UMY

Salah satu bentuk produk video event perpustakaan UMY adalah penganugrahan milad perpustakaan UMY. Sebagaimana yang ditujukan sebagai media promosi dan bentuk apresiasi perpustakaan UMY terhadap civitas akademika yang berkontribusi membangun perpustakaan hingga saat ini. Video tersebut telah diunggah di IG TV Perpustakaan UMY dengan alamat <https://www.instagram.com/tv/CSJHmKWF7WL/?hl=id>.

c. Video podcast

Kegiatan *podcast* telah dilaksanakan selama tiga kali, namun karena kondisi PPKM darurat yang belum kunjung usai maka kegiatan tersebut belum bisa dilanjutkan kembali. Selama tiga kali tersebut podcast menghadirkan beberapa narasumber baik dari internal maupun eksternal. Dalam prosesnya ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh TIM PodcastMU

UMY dalam pembuatan video *podcast* diantaranya yaitu:

1) Penentuan Tema *Podcast*

Hal pertama yang dilakukan untuk pembuatan *podcast* yaitu menentukan tema. Penentuan tema ini berkaitan dengan siapa sasaran yang akan dituju untuk mendengarkan *podcast*. Tema yang diambil di PodcastMU UMY ini mengusung tema pendidikan sesuai dengan keberadaan podcastMU di lingkungan akademisi UMY

2) Menentukan Narasumber

Di PodcastMU UMY telah mendatangkan beberapa narasumber yang sangat luar biasa dari berbagai kalangan. Diantaranya Kepala Perpustakaan UMY, aktivis Muhammadiyah, Ketua MATAF dan Ketua OSDI. Penentuan narasumber ini disesuaikan dengan kondisi yang terjadi misalnya UMY akan menyelenggarakan MATAF bagi mahasiswa baru, kemudian tim *podcast* mendatangkan narasumber yang berkaitan dengan kegiatan MATAF(Masa *Ta'aruf*) tersebut dengan mendatangkan Ketua MATAF UMY. Dengan tujuan untuk memberikan informasi lebih mendalam kepada mahasiswa baru mengenai kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada saat pelaksanaan MATAF.

3) Mempersiapkan Ruang dan Alat

Selanjutnya, mempersiapkan ruangan dan alat yang digunakan dalam proses pembuatan video *podcast*. Rungan yang digunakan yaitu ruangan yang kedap suara dan tertutup. Kemudian alat yang digunakan antara lain Camera, Laptop, Komputer, *Mixer*, *Mikrofon*, *Lighting*, dll.

4) *Take Video Podcast*

Merekam kegiatan wawancara antara host dan narasumber. *Take Video* konten *podcast* ini merupakan sesuatu yang sangat krusial. Hal ini berkaitan dengan materi pertanyaan yang dilontarkan kepada narasumber dan hal-hal yang disampaikan dengan memperkirakan durasi waktu yang dibutuhkan.

5) *Editing Video*

Setelah proses *take video* langkah selanjutnya *editing video* dengan menggunakan software profesional yang khusus digunakan untuk *editing*

sehingga menghasilkan video yang berkualitas tinggi.

6) *Upload Video*

Tahap terakhir dalam proses pembuatan video *podcast* yaitu upload video melalui *platform digital youtube*.

Salah satu contoh video *podcast* yang telah selesai dibuat oleh TIM PodcastMU perpustakaan UMY dapat diakses melalui link: <https://www.youtube.com/watch?v=f4xO32Dpbe4>

d. *Video Book Talk*

Book talk merupakan salah satu kegiatan pustakawan untuk mewawancarai dosen terkait kegiatan atau kebiasaan membaca beliau. Kemudian pelajaran apa yang diperoleh dari bahan bacaan tersebut, sehingga harapannya dapat memotivasi mahasiswa atau masyarakat umum juga membaca. Adapun proses dalam pembuatan video *booktalk* yang dilakukan oleh pustakawan UMY terbagi dalam beberapa tahap seperti terlihat pada gambar 1.



Gambar 1
Proses pembuatan video *booktalk*

Sampai saat ini Perpustakaan UMY telah memproduksi sebanyak 12 judul series *booktalk* yang dapat di lihat melalui media IG TV Perpustakaan UMY melalui https://www.instagram.com/tv/CNRYguiH_Vd/?hl=id. Tujuan dari pembuatan video *booktalk* selain sebagai media promosi perpustakaan diharapkan melalui *conten* tersebut terbagun pola komunikasi yang efektif dan dinamis dari perpustakaan UMY begitu juga dari civitas akademika melalui berbagai kisah inspiratif yang di munculkan dari video tersebut.

e. *Video MATAF*

Masa *ta'aruf* atau disingkat dengan MATAF merupakan kegiatan sosialisasi kepada mahasiswa baru di lingkungan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY). Pada kegiatan tersebut Perpustakaan UMY diharapkan dapat memberikan informasi terkait semua layanan dan segala fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh civitas akademika di Perpustakaan UMY, terlebih bagi mahasiswa baru (MABA). Tujuan di buatnya video MATAF adalah

Eko Kurniawan, dkk, *Divisi Content Creator dalam Mendukung Inovasi ...*

sebagai media edukasi yang efektif disesuaikan dengan tren civitas akademika yang lebih tertarik melalui media digital. (jubet). oleh sebab itu perpustakaan UMY berupaya membuat dapat kesempatan untuk melakukan presentasi di depan ribuan mahasiswa baru terkait elayanan maupun fasilitas yang disajikan Perpustakaan UMY, Namun karena kondisi pandemi yang tidak memungkinkan untuk melakukan offline, maka pustakawan UMY membuat video untuk mengenalkan perpustakaan kepada mahasiswa, sehingga pustakawan tidak perlu lagi melakukan presentasi secara langsung pada para mahasiswa baru. Adapun beberapa bagian yang terlibat dalam proses pembuatan video MATAF diantaranya (1) bagian Produser sekaligus sutradara yang menulis script dan mengarahkan tema, (2) Bagian perlengkapan yang bertugas menyiapkan mediayang digunakan termasuk menentukan talent (3) Bagian kameramen yang bertugas mengambil video, (4) bagian editing yang bertugas mengedit video menjadi satu rangkaian vidio sesuai tema, (5) Bagian dokumentasi yang bertugas mendokumentasikan video sebagai salah satu produk digital di perpustakaan UMY begitu juga mengupload di media sosial UMY. Video tersebut dapat diakses melalui link <https://www.youtube.com/watch?v=eUhix30jLZ8>.

f. Video profil Perpustakaan

Video profil merupakan salah satu bentuk media promosi perpustakaan dalam bentuk digital. Hal ini, menyesuaikan dengan kebutuhan informasi yang secara mudah diterima dalam bentuk video. Berikut langkah pembuatan video . Berikut video profil perpustakaan UMY <https://www.youtube.com/watch?v=IMXE-7cGYnE>

g. Video Tiktok

Tiktok merupakan salah satu media sosial terpopuler di Indonesia. Di Indonesia sendiri ada 10 juta pengguna aktif yang menggunakan aplikasi tersebut, sehingga Tiktok dinilai sebagai media yang efektif digunakan untuk promosi perpustakaan. Salah satu video Tiktok Perpustakaan UMY dapat diakses melalui
https://www.tiktok.com/@perpustakaan_umy/video/699581159822067638

2. Desain Grafis

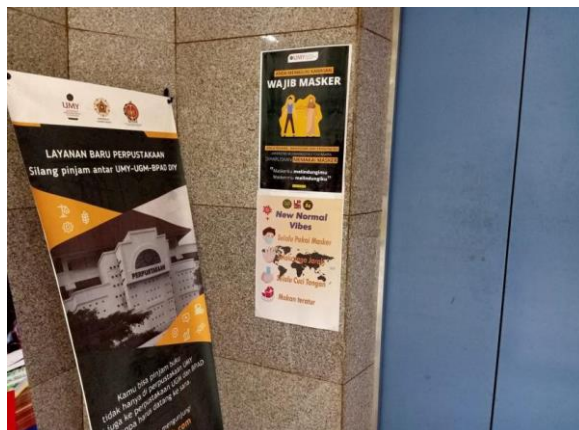
Produk dari pembuatan desain grafis ini ada dua bentuk yaitu dalam bentuk cetak dan digital.

a. Desain infografis menggunakan media banner

Selain menggunakan media digital, Perpustakaan UMY juga membuat konten promosi menggunakan media cetak khususnya menggunakan media banner seperti terlihat pada gambar 2. Media banner tersebut biasanya berupa infografis terkait layanan perpustakaan. Berikut prosesnya:

1. Penentuan konsep
2. Mencari bahan desain grafis melalui berbagai media. Seperti *google* gambar, media *canva*, dll.
3. Proses desain menggunakan aplikasi desain grafis seperti *corel draw*, *canva*, dll
4. Proses cetak di digital printing
5. Publikasi dalam bentuk cetak.

Berikut produk yang dihasilkan dalam bentuk gambar X Banner maupun poster. Seperti terlihat pada gambar 2.



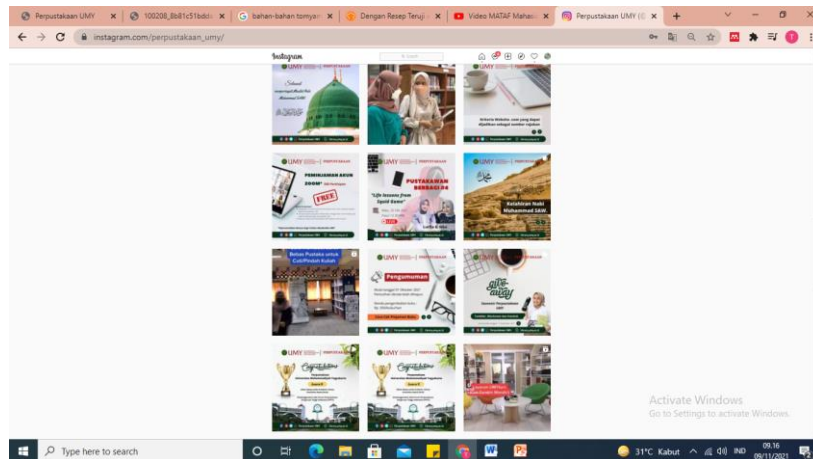
Gambar 2
X Banner dan Poster

b. Desain konten sosmed

Perpustakaan UMY memiliki beberapa sosial media diantaranya *facebook*, *twitter*, *instagram*, *youtube*, dan *tiktok*. Khusus untuk *facebook*, *twitter* dan *instagram* pustakawan UMY berusaha mengupdate konten –

Eko Kurniawan, dkk, *Divisi Content Creator dalam Mendukung Inovasi ...*

kontennya setiap dua hari sekali dengan desain yang menarik seperti terlihat pada gambar 3. Konten-konten tersebut dapat diakses melalui https://www.instagram.com/perpustakaan_umy/?hl=id.



Gambar 3
Desain konten Media Sosial

3. Webinar

Webinar merupakan salah satu bentuk layanan seminar yang dilakukan secara *online*. Sebagaimana yang dilakukukan oleh perpustakaan UMY selama pandemi. Berikut salah satu contoh webinar yang telah dilaksanakan oleh TIM perpustakaan UMY <https://www.youtube.com/watch?v=kaXMM5sNRX8>.

Adapun tahapan pelaksanaan diantaranya :

1. Penentuan tema Webinar dan Narasumber
2. Penentuan tanggal pelaksanaan
3. Pembuatan Flyer
4. Technical Metting
5. Pelaksanaan
6. Evaluasi

4. Website Organisasi dan Blok Pribadi

a. Pembuatan Web Organisasi

Selain membuat konten desain, Pustakawan UMY juga mengembangkan kreativitasnya dengan cara membuat konten berupa *website* organisasi. Ada beberapa *website* organisasi yang telah dibuat oleh pustakawan UMY, yaitu *website* FPPTI DIY, FPPPTMA, dan IPI Kota Magelang. Contoh *webiste* FPPTMA seperti terlihat pada gambar 4.



Gambar 4

Tampilan Website FPPTMA

b. Konten blog pribadi

Ditengah kesibukan sebagai pustakawan, beberapa pustakawan UMY juga mengembangkan kompetensi maupun kreativitasnya dengan cara sharing informasi melalui blog pribadi yang dimilikinya. Salah satu blog tersebut dapat diakses melalui : <http://www.infopustakawan.com/>

5. Artikel jurnal

Perpustakaan UMY dalam rangka pengembangan karir pustakawan, setiap pustakawan dituntut untuk terus mengasah *soft skill* yang dimiliki. Pustakawan mengikuti berbagai kegiatan yang diselenggarakan oleh organisasi pustakawan seperti *Call for Paper*. Selain itu, Pustakawan UMY juga aktif menulis karya tulis ilmiah berupa artikel jurnal. Artikel tersebut di submit pada jurnal nasional yang terindex Sinta mulai dari sinta 2 sampai 5. Tak kalah hebatnya juga, bahkan bukan hanya jurnal tingkat nasional saja, Namun pustakawan umy juga mengirimkan paper pada jurnal internasional yang terindeks *scopus*. Terbukti dari adanya paper yang terpublish di *database Emerald*.

PENUTUP

Pustakawan merupakan salah satu profesi yang dituntut mampu beradaptasi dengan kebutuhan pemustaka. Selain harus terampil sesuai bidang kompetensi, pustakawan juga dituntut untuk mampu meningkatkan kreativitas dalam

Eko Kurniawan, dkk, *Divisi Content Creator dalam Mendukung Inovasi ...*

menciptakan konten kreatif dan inovatif. Pandemi dan industri 4.0 dengan segala dampak yang diakibatkannya membuat pustakawan UMY khususnya divisi *content creator* berupaya dalam memberikan layanan kreatif dan kekinian melalui berbagai macam produk yang dihasilkan. Untuk menjadi content creator yang handal, Perpustakaan UMY memfasilitasi semua pustakawannya melalui berbagai kegiatan pendukung antara lain, *workshop* canva, *workshop* pembuatan video learning, *workshop* editing video, workshop podcast, dan diklat pustakawan pada klaster promosi digital. Produk content creator yang dihasilkan diantaranya seperti, video *learning*, pelatihan literasi informasi, video penganugerahan milad Perpustakaan UMY, video *podcast*, video *bibliobattle*, video MATAF, video profil Perpustakaan UMY, video Tiktok, desain infografis (*banner*), desain konten sosial media, webinar, meme, pembuatan web, konten blog pribadi, dan Artikel jurnal. Dari berbagai macam produk yang dihasilkan membuktikan bahwa pustawan UMY mampu berinovasi sejalan dengan kebutuhan dan perkembangan jaman melalui pengembangan kompetensi pustawan sebagai *content creator*.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus, Vindy Fatullah, and Anggar Erdhiana Adi. "Short Features Creatorlife.Id Mengenai Profil Konten Kreator Di Indonesia - Penelusuran Google." Accessed December 30, 2022. <https://www.google.com/search?q=Short+features+Creatorlife.id+mengenai+profil+konten+kreator+di+Indonesia&oq=Short+features+Creatorlife.id+mengenai+profil+konten+kreator+di+Indonesia&aqs=chrome..69i57l3j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>.
- Ahmad. "Profesi Content Creator (Gaji, Tugas, Syarat, Pendidikan Kuliah)," May 11, 2021. <https://www.gramedia.com/pendidikan/profesi-content-creator/>.
- Hutasoit, Moksa. "Apa itu Profesi Content Creator dan Cara Menjadi di Era 4.0." *VOI - Waktunya Merevolusi Pemberitaan*. Accessed December 30, 2022. <https://voi.id/teknologi/34955/apa-itu-profesi-i-content-creator-i-dan-cara-menjadi-di-era-4-0>.
- Makmur, Makmur, and Thahier Rohana. *Inovasi Dan Kreativitas Manusia*. Bandung: Refika Aditama, 2015.
- Nathania. "Content Creator? Apa Sih Itu?" *BINUS Communication* (blog). Accessed December 30, 2022. <https://binus.ac.id/malang/communication/2021/05/19/content-creator-apa-sih-itu/>.
- Rizal, Adam. "Rata-Rata Orang Indonesia Habiskan 3 Jam Untuk Main Media Sosial - Info Komputer." Accessed December 30, 2021. <https://infokomputer.grid.id/read/122572616/rata-rata-orang-%20indonesia-habiskan-3-jam-untuk-main-media-sosial>.
- Sisca, Susca, Eko Sudarmanto, Andriasan Sudarso, Fajrillah Fajrillah, Marto Silalahi, Idah Kusuma Dewi, Bonaraja Purba, Ernest Grace, and Hengki Mangiring Parulian Simarmata. *Manajemen Inovasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Sugiyono, Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Wahyuni, Sri Wahyuni Sri. "Peran Pustakawan Sebagai Agent Of Change Dalam Memberikan Layanan Kepada Pemustaka." *LIBRIA* 10, no. 2 (2019): 1–9.