



DIGITALISASI KOLEKSI REALIA BERBASIS KONTEN GRAFIS DI PERPUSTAKAAN INSTITUT PERTANIAN STIPER YOGYAKARTA

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aksesibilitas dan keterlibatan pengguna melalui pemanfaatan teknologi digital dalam konteks koleksi realia di perpustakaan INSTIPER Yogyakarta. Dengan menggunakan konten grafis, perpustakaan bertujuan untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih visual dan interaktif, sehingga memperkaya pengalaman pengguna dalam memahami dan mengakses koleksi realia tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan wawancara. Sumber data yang digunakan mencakup data primer langsung dari pengguna dan staf perpustakaan dan data sekunder dokumen dan literatur terkait. Proses pengolahan dan analisis data melibatkan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi hasil. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa digitalisasi koleksi realia berbasis konten grafis di perpustakaan INSTIPER Yogyakarta melibatkan tiga tahap utama. Tahap pertama mencakup identifikasi dan penelusuran koleksi realia yang tersedia di perpustakaan INSTIPER Yogyakarta. Tahap kedua melibatkan pengembangan konten grafis untuk menyajikan informasi tentang koleksi realia secara visual dan interaktif. Ini dapat mencakup pembuatan infografis, visualisasi 3D, atau animasi yang memperkaya pengalaman pengguna. Tahap terakhir adalah digitalisasi koleksi realia itu sendiri, sehingga pengguna dapat mengaksesnya secara online melalui platform digital perpustakaan.

Kata Kunci: Digitalisasi, Koleksi Realia, Konten Grafis

DIGITALIZATION OF REALIA COLLECTIONS BASED ON GRAPHIC CONTENT IN THE LIBRARY OF THE STIPER AGRICULTURAL INSTITUTE OF YOGYAKARTA

ABSTRACT

The aim of this research is to increase accessibility and user involvement through the use of digital technology in the context of the realia collection at the INSTIPER Yogyakarta library. By using graphic content, the library aims to present information in a more visual and interactive way, thereby enriching the user's experience in understanding and accessing the realia collection. The research method used is descriptive research with a qualitative approach. Data collection techniques used include observation and interviews. The data sources used include primary data directly from library users and staff as well as secondary data from documents and related literature. The data processing and analysis process includes data reduction, data presentation, and results verification. The results of this research show that the digitization of the realia collection based on graphic content in the INSTIPER Yogyakarta library includes three main stages. The first stage includes collecting and searching the realia collection available in the INSTIPER Yogyakarta library. The second stage includes the development of graphic content to present information about the realia collection visually and interactively. This can include creating infographics, 3D visualizations or animations that enrich the user experience. The final stage is the digitization of the realia collection itself, so that users can access it online via the library's digital platform.

Keywords: Digitalization, Realia Collection, Graphic Content.



Copyright©2019

Riwayat Artikel

1. Diterima : 12 Juli 2023
2. Disetujui : 10 Februari 2024
3. Dipublikasikan : 28 Maret 2024

A. PENDAHULUAN

Era digital yang terus berkembang, Perpustakaan berbasis digital memungkinkan akses global terhadap sumber daya informasi. Mahasiswa, dosen, dan peneliti dari berbagai penjuru dunia dapat mengakses koleksi digital tanpa terbatas oleh batasan geografis. Platform digital memungkinkan kolaborasi yang lebih baik antara pengguna. Pemeliharaan koleksi perpustakaan memiliki tujuan yang sangat penting dalam menjaga nilai informasi yang terkandung di dalam dokumen, mempercepat penelusuran dan perolehan informasi, serta menjaga keindahan, kerapihan, dan kegunaan bahan perpustakaan. Dengan menjaga koleksi dalam kondisi yang baik, perpustakaan dapat terus memenuhi misinya dalam menyediakan informasi yang berharga bagi pengguna (Endang Fatmawati, 2018).

Perpustakaan berbasis digital tidak hanya terbatas pada teks tertulis. Mereka dapat menyediakan akses ke berbagai format, termasuk audio, video, dan sumber daya multimedia lainnya, meningkatkan keberagaman cara pembelajaran. Dengan adanya salinan cadangan dan teknologi penyimpanan yang andal, perpustakaan digital dapat memberikan perlindungan lebih baik terhadap kehilangan materi akibat bencana alam atau insiden lainnya. Penerapan teknologi digital dalam perpustakaan universitas tidak hanya mengikuti tren, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, efisien, dan terhubung dengan kebutuhan pengguna masa kini. (Hartono, 2017)

Setiap perpustakaan memiliki koleksi unik yang tidak dimiliki oleh lain perpustakaan. literatur kelabu atau grey literature merupakan contoh koleksi unik yang dimiliki perpustakaan. koleksi literatur kelabu yang dimiliki sebuah perpustakaan akan berbeda dengan literatur kelabu yang dimiliki perpustakaan lainnya. Koleksi realia yang dimiliki oleh Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta, seperti kayu jati, tembakau, dan biji kakao kering, menambahkan dimensi unik dan bernilai dalam konteks budaya, sejarah, dan edukatif. Koleksi ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada pengunjung perpustakaan, memungkinkan mereka untuk melihat, meraba, dan merasakan benda-benda yang memiliki nilai historis dan budaya.

Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta tampaknya telah memahami pentingnya berinovasi dan mengikuti perkembangan ekosistem digital dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Pengelolaan pengetahuan yang tidak hanya terbatas pada koleksi cetak, tetapi juga mencakup aspek non-cetak dan tidak hanya pengetahuan tacit, tetapi juga non-tacit, mencerminkan pendekatan yang holistik terhadap sumber daya informasi. Mengonversi koleksi realia ke format digital dapat memperluas aksesibilitas dan memungkinkan pemustaka untuk menjelajahi koleksi tersebut secara daring. Ini juga dapat membantu dalam pelestarian benda-

benda berharga tersebut. pertimbangkan untuk meningkatkan interaktivitas dalam tampilan koleksi realia.

Infografis merupakan informasi yang dikemas dalam bentuk visual, bertujuan mempermudah orang untuk mengingat dan memahami sebuah informasi tanpa harus membaca teks panjang. Kita terkadang malas untuk membaca teks atau informasi yang panjang. Ini dapat mencakup memberikan informasi tambahan kepada pemustaka yang tertarik. (Kibar, P. N., & Akkoyunlu, 2017)

Ruang virtual di platform perpustakaan digital yang memungkinkan pemustaka untuk menjelajahi koleksi realia secara online. Ini dapat menjadi cara yang efektif untuk memanfaatkan koleksi tersebut di luar batas fisik perpustakaan. Koleksi realia dapat menjadi sumber daya yang berharga untuk pembelajaran. Pertimbangkan untuk mengembangkan konten edukatif yang terkait dengan koleksi tersebut, seperti artikel, video, atau modul pembelajaran online. Libatkan pemustaka dalam proses pengembangan koleksi dengan mengumpulkan umpan balik dan saran mereka. Ini dapat membantu memastikan bahwa koleksi yang dikembangkan memenuhi kebutuhan dan minat pemustaka.

Penggunaan platform media sosial untuk mempromosikan koleksi realia dan kegiatan terkait. Ini dapat meningkatkan kesadaran pemustaka dan mendorong partisipasi dalam eksplorasi koleksi tersebut. Dengan terus berinovasi dan memanfaatkan teknologi, Perpustakaan dapat menggunakan analisis data pengguna dari platform media sosial untuk memahami minat dan preferensi pemustaka terhadap koleksi realia tertentu. Dengan demikian, mereka dapat menyusun strategi promosi yang lebih terarah dan efektif. Perpustakaan juga dapat meningkatkan efektivitas dan dampak dari penggunaan platform media sosial dalam mempromosikan koleksi realia mereka serta meningkatkan keterlibatan dan partisipasi pemustaka dalam eksplorasi dan penggunaan koleksi tersebut.

B. KAJIAN TERDAHULU

Adapun yang menjadi penelitian terdahulu dalam tulisan ini adalah sebagai berikut:

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Neneng Asaniyah tahun (2017) yang berjudul “pelestarian informasi koleksi langka: digitalisasi, restorasi, fumigasi”. Penelitian ini bertujuan untuk Salah satu cara agar koleksi langka tetap dapat dimanfaatkan oleh pemustaka yaitu dengan melestarikan koleksi langka. Permasalahan yang dialami oleh perpustakaan dalam hal pemanfaatan koleksi adalah rusaknya koleksi tercetak yang berbahan kertas. Usia koleksi cetak yang semakin tua membuat kualitas koleksi yang berbahan kertas rentan akan kerusakan sehingga mengharuskan dilakukan tindakan pelestarian. Koleksi langka merupakan koleksi penting sehingga perlu dilestarikan. adapun persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama

membahas mengenai koleksi unik yang ada di perpustakaan dan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu membahas mengenai koleksi langka yang dilestarikan sedangkan penelitian ini membahas digitalisasi koleksi realia yang ada di perpustakaan (Asaniyah, 2017)

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Heri Abi Burachman Hakim pada tahun (2016) yang berjudul “digitalisasi katalog pameran dalam pengembangan image repository: studi analisis proses di UPT perpustakaan ISI Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses digitalisasi katalog pameran yang dilakukan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. Digitalisasi katalog pameran dilakukan dalam rangka pengembangan image repository. Pengembangan image repository merupakan upaya untuk meningkatkan aksesibilitas katalog pameran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu yaitu sama-sama membahas mengenai digitalisasi koleksi dan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu membahas digitalisasi katalog sedangkan penelitian ini membahas digitalisasi koleksi realia (Hakim, 2016)

Penelitian ke tiga yang dilakukan Vivin Mawaddah Almis, Luki Wijayanti pada tahun (2023) yang berjudul digitalisasi naskah kuno sebagai upaya pelestarian informasi: systematic literature review. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kegiatan yang berkaitan dengan proses digitalisasi dan kendala apa saja yang dihadapi dalam proses digitalisasi naskah kuno. Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) pada artikel jurnal yang diterbitkan di tahun 2018-2022 di Indonesia dengan menetapkan tiga Research Question (RQ) persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu membahas digitalisasi koleksi sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu metode penelitian penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan penelitian yang terdahulu menggunakan literatur review. (Almis & Wijayanti, 2023)

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini digunakan dalam makalah ini adalah kualitatif deskriptif (Sugiyono, 2020). memiliki fokus utama pada pemahaman fenomena secara holistik (Lexy J Moleong, 2018) Dalam konteks penelitian tentang digitalisasi koleksi realia berbasis konten grafis di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah dari dua sumber, melalui

wawancara dan studi literatur. Studi literatur ialah berkaitan dengan kajian elemen konkret yang dapat diobservasi dan diinteraksi (Benny A. Pribadi, 2002). Teoritis serta referensi yang berkaitan nilai, budaya dan norma yang relevan dengan situasi. melalui pengumpulan sumber data yang berhubungan dengan penelitian ini, yakni jurnal buku. Peneliti melakukan wawancara dengan dua pustakawan sebagai informan yang merupakan pengelola

digitalisasi koleksi realia di perpustakaan INSTIPER Yogyakarta. Penelitian ini melakukan analisis data dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena digitalisasi koleksi realia dengan melibatkan pengumpulan data yang mencakup berbagai aspek.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Koleksi Realia di Perpustakaan

Perpustakaan berperan sebagai lembaga dokumen yang memiliki berbagai jenis koleksi, baik itu pustaka maupun non-pustaka. Koleksi non-pustaka, seperti koleksi realia, menambah keragaman dan dimensi dalam mendukung fungsi perpustakaan. Koleksi realia merujuk pada benda-benda nyata atau fisik yang memiliki nilai budaya, sejarah, atau edukatif. Contoh koleksi realia meliputi artefak, model, replika, peralatan kuno, dan objek fisik lainnya yang dapat memberikan pengalaman langsung atau visual terkait dengan topik tertentu. (Buckley, 2012)

Defenisi lain Realia adalah istilah yang digunakan untuk menyebut benda atau objek yang berasal dari dunia nyata dan digunakan sebagai media atau alat pembelajaran. Lebih spesifik, realia merujuk pada objek fisik atau benda asli yang digunakan dalam konteks pendidikan untuk memberikan pengalaman langsung kepada pengguna. Dengan menggunakan realia, pendidik dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dengan memperkenalkan elemen-

pada koleksi realia sebagai "objek benda" menyoroti kebutuhan untuk melihat lebih dari sekadar benda fisik. Setiap benda memiliki nilai, cerita, dan pengetahuan yang terkait, yang dapat ditemukan melalui dokumentasi dan narasi yang tepat. (Irawan, 2017) setiap objek benda memiliki cerita dan pengetahuan yang unik menunjukkan potensi besar dari segi edukasi dan dokumentasi. Koleksi realia dapat menjadi jendela untuk memahami sejarah, budaya, dan konteks suatu waktu atau tempat. Tantangan dokumentasi mengenai asal dan konteks koleksi realia merupakan isu yang perlu diatasi.

Penerapan sistem dokumentasi yang baik dapat membantu dalam melacak informasi penting terkait setiap objek benda, memastikan keakuratan dan keberlanjutan pengetahuan yang terkandung di dalamnya. Orang pada umumnya ingin melihat artefak hanya untuk nilai keingintahuan menunjukkan bahwa perpustakaan mungkin perlu mencari cara kreatif untuk meningkatkan minat pemustaka terhadap koleksi realia, misalnya melalui program-program edukatif atau pameran interaktif. Dengan mengubah persepsi tentang koleksi realia menjadi sumber pengetahuan yang kaya, kita dapat memanfaatkan potensi penuh dari koleksi tersebut dalam mendukung pendidikan, penelitian, dan pengembangan pengetahuan di berbagai bidang.

Hal ini memberikan manfaat jangka panjang yang signifikan bagi masyarakat dan dunia pendidikan secara keseluruhan. (D. Jalees, 2020) Dalam mengatasi tantangan tersebut, perpustakaan dapat bekerja sama dengan ahli dan pakar di bidang konservasi, dokumentasi, dan pendidikan untuk mengoptimalkan pengembangan, pengelolaan, dan pemanfaatan koleksi realia. (Handayani, E. S., & Subakti, 2021) Dengan memahami nilai tambah yang terkandung dalam setiap objek, perpustakaan dapat memainkan peran penting dalam melestarikan dan menyebarkan pengetahuan yang bersifat materi dan fisik.



Gambar 1. Koleksi Realia Tembakau dan Green Tea (*Koleksi Realia Yang Ada Di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta*)

Koleksi Realia Berbasis Konten Grafis

Infografis adalah representasi visual dari informasi yang dirancang untuk menyampaikan pesan atau data secara efektif dan menarik. (Miftah, M. N., Rizal, E., & Anwar, 2016). Konsep ini mencakup penggunaan kreativitas, estetika, ketepatan isi, dan ilustrasi untuk menyajikan informasi dengan cara yang mudah dimengerti dan menarik perhatian pembaca. Infografis biasanya digunakan untuk mengkomunikasikan data yang kompleks atau informasi yang memerlukan pemahaman cepat.

Pada dasarnya, infografis dapat dianggap sebagai kompilasi dari visualisasi data yang telah dimodifikasi untuk mempresentasikan informasi secara jelas dan ringkas. Tujuannya adalah untuk menyajikan fakta, angka, atau konsep dengan cara yang lebih mudah dicerna oleh pembaca daripada teks biasa. Infografis dapat menggabungkan berbagai elemen seperti grafik, ilustrasi, diagram, teks, dan warna untuk menciptakan gambaran visual yang kuat. (Bicen, H., & Beheshti, 2017)

Keefektifan infografis terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan efisien, serta menarik perhatian audiens. Oleh karena itu, desain infografis

harus memperhatikan aspek-aspek seperti struktur tata letak, pemilihan warna yang tepat, dan penyajian data yang jelas. Infografis digunakan dalam berbagai konteks, termasuk media online, presentasi, laporan, dan materi pembelajaran, karena kemampuannya untuk membuat informasi kompleks menjadi lebih mudah dipahami.

Penggunaan infografis dalam konteks perpustakaan dan oleh pustakawan telah menjadi strategi yang efektif untuk menyajikan informasi dengan cara yang mudah dipahami dan menarik bagi pemustaka. Beberapa pertimbangan utama dan kegunaan infografis dalam konteks perpustakaan, seperti yang dijelaskan oleh Hofschire (2016), Infografis merupakan konten visual yang sangat cocok untuk dibagikan di platform media sosial, meningkatkan visibilitas perpustakaan dan mencapai lebih banyak pemustaka potensial.

Dampak pada Pembelajaran:

Dalam konteks perguruan tinggi, infografis dapat membantu pustakawan menunjukkan dampak positif perpustakaan terhadap kegiatan belajar mengajar, memperkuat relevansi dan nilai perpustakaan (Hofschire, 2016).



Gambar 2. Konten Grafis koleksi Realia Tembakau
(<https://Library.Instiperjogja.Ac.Id/>.)

Dengan memanfaatkan potensi infografis, perpustakaan dapat menciptakan konten yang menarik dan informatif, mendukung pemustaka dalam pemahaman informasi, dan mempromosikan layanan dan sumber daya perpustakaan secara efektif. Pengembangan koleksi realia berbasis konten grafis dapat menjadi langkah inovatif yang memadukan unsur visual dan informatif secara kreatif. Berikut beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan koleksi realia berbasis konten grafis:

1. Koleksi realia berbasis konten grafis harus memiliki desain visual yang menarik dan informatif. Pemilihan warna, tata letak, dan elemen grafis dapat memengaruhi daya tarik dan pemahaman pengguna.

2. Konten grafis memungkinkan perpustakaan untuk menghadirkan informasi dengan cara yang berbeda dan menarik. Ini membuka peluang untuk menyajikan materi yang mungkin sulit dijelaskan dengan kata-kata saja. Materi berbasis konten grafis dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk ponsel pintar dan tablet, memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam penggunaan koleksi realia. Grafik dan ilustrasi dapat membantu menyampaikan informasi kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dimengerti, meningkatkan efektivitas penyampaian pesan.
3. Konten grafis dapat memfasilitasi kolaborasi dan partisipasi pemustaka melalui fitur-fitur interaktif. Pemustaka dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan pemeliharaan koleksi realia.

Dengan demikian, pengembangan koleksi realia dengan pendekatan berbasis konten grafis di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta tidak hanya meningkatkan daya tarik koleksi, tetapi juga mengikuti tren dan preferensi pemustaka saat ini. Hal ini mencerminkan respons adaptif terhadap kebutuhan dan karakteristik mahasiswa yang menjadi pemustaka utama di lingkungan perpustakaan INSTIPER Yogyakarta.

Digitalisasi Koleksi realia

Perkembangan perpustakaan memang tidak terlepas dari dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Perpustakaan, sebagai lembaga yang menyediakan sumber informasi dan pengetahuan, terus beradaptasi dengan perkembangan tersebut untuk tetap relevan dan efisien. Berikut beberapa poin yang menyoroti hubungan erat antara perkembangan perpustakaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi informasi. (Supriyanto, W. & Muhsin, 2008)

Digitalisasi telah membawa perubahan mendasar dalam cara perpustakaan beroperasi dan bagaimana pemustaka melihat melestarikan ilmu pengetahuan. Sebagian besar perpustakaan saat ini dihadapkan pada lingkungan perpustakaan hybrid, di mana mereka mengintegrasikan sumber daya dalam berbagai format, mulai dari sumber daya cetak tradisional hingga sumber daya digital seperti e-journals, databases, dan materi multimedia. (Pendit, 2008)



Gambar 3.

Digitalisasi Koleksi Realia Berbasis Konten Grafis
(<https://Library.Instiperjogja.Ac.Id/>)

Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta selain memiliki koleksi pustaka (cetak dan elektronik) juga mengelola berbagai macam jenis pengetahuan di lingkup kampus. Salah satunya adalah objek realia. Koleksi realia termasuk salah satu lokal konten dalam lingkup INSTIPER Yogyakarta. Melalui telah yang dilakukan peneliti. Maka salah satu yang dapat dilakukan untuk mengemas koleksi-koleksi realia ini lebih menarik adalah dengan pengembangan berbasis konten grafis. Pengembangan koleksi perpustakaan dengan pemilihan konten grafis sebagai produknya telah menyesuaikan dengan lingkungan dan karakteristik pemustakanya. Dengan mayoritas mahasiswa yang saat ini adalah Gen Z, tentunya Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta memilih pengembangan koleksinya, khususnya koleksi realia dengan konten grafis. Digitalisasi koleksi realia adalah proses mengonversi objek fisik yang ada dalam koleksi perpustakaan, seperti artefak, model, atau benda-benda sejarah lainnya, ke dalam format digital. Proses ini memungkinkan pemustaka untuk mengakses dan menjelajahi koleksi realia secara online melalui platform digital (Koelsch, 2007). Berikut adalah beberapa langkah dan manfaat yang terkait dengan digitalisasi koleksi realia. (Febrianto Saptodewo, 2014):

1. Pemilihan Objek: Tentukan objek-objek dalam koleksi realia yang akan didigitalkan. Prioritaskan berdasarkan nilai sejarah, edukatif, atau kulturalnya.
2. Fotografi dan Pemindaian: Gunakan teknologi fotografi atau pemindaian untuk mengambil gambar atau merekam objek realia. Pastikan resolusi tinggi untuk mendapatkan detail yang baik.

3. Deskripsi dan Metadata: Sertakan deskripsi dan metadata yang lengkap untuk setiap objek. Ini dapat mencakup informasi tentang asal, konteks historis, dan nilai kultural.
4. Pemrosesan Digital: Lakukan pemrosesan digital untuk meningkatkan kualitas gambar dan mengoptimalkan tampilan visual. Ini dapat melibatkan penyesuaian warna, kontras, dan peningkatan resolusi.
5. Pembuatan Basis Data Digital: Bangun basis data digital yang menyimpan informasi terkait setiap objek dalam koleksi. Basis data ini dapat digunakan untuk mengorganisasi dan mengelola koleksi secara efisien.
6. Platform Daring: Terapkan platform daring atau situs web perpustakaan untuk menampilkan koleksi digital realia. Pastikan antarmuka pengguna yang ramah dan navigasi yang mudah.
7. Aksesibilitas dan Keamanan: Pastikan koleksi digital realia dapat diakses dengan mudah oleh pemustaka dari berbagai perangkat. Tetapkan langkah-langkah keamanan untuk melindungi integritas dan hak cipta koleksi.

Manfaat Digitalisasi Koleksi Realia:

1. Mudah di Akses: Pemustaka dari berbagai lokasi dapat mengakses koleksi realia tanpa harus datang langsung ke perpustakaan fisik.
2. Pelestarian dan Perlindungan: Digitalisasi membantu dalam pelestarian dan perlindungan objek fisik dari risiko kerusakan atau degradasi seiring waktu.
3. Eksplorasi Interaktif: Pemustaka dapat menjelajahi koleksi realia secara interaktif, memperoleh informasi tambahan melalui elemen visual atau teks yang menyertainya.
4. Pemanfaatan dalam Pembelajaran: Koleksi digital realia dapat digunakan sebagai sumber daya pembelajaran yang kaya dalam konteks pendidikan dan penelitian.
5. Keterlibatan Pengguna: Mendorong keterlibatan pengguna dengan memberikan kemungkinan komentar, penilaian, atau berbagi informasi tambahan melalui platform daring.
6. Dukungan untuk Riset dan Penelitian: Digitalisasi memudahkan peneliti dan akademisi untuk mengakses dan menggunakan koleksi realia dalam konteks riset dan penelitian mereka.

Digitalisasi koleksi realia memperluas cakupan dan aksesibilitas perpustakaan, memberikan nilai tambah pada pengalaman pemustaka, dan mendukung pelestarian benda-benda bersejarah dan budaya.

E. KESIMPULAN

Dengan memanfaatkan konten grafis, perpustakaan dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih visual dan interaktif, mempermudah pengalaman pengguna dalam memahami dan mengakses koleksi realia untuk aksesibilitas dan keterlibatan pengguna melalui pemanfaatan teknologi digital Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta melakukan tahapan digitalisasi koleksi realia berbasis konten grafis. Berdasarkan pemaparan yang penulis sampaikan dengan melakukan sistematis literatur review, dapat diketahui bahwa terdapat 3 (tiga) tahapan yang dilakukan dalam melakukan kegiatan digitalisasi koleksi realia yaitu: koleksi realia di perpustakaan, koleksi realia berbasis konten grafis dan digitalisasi koleksi realia.

DAFTAR PUSTAKA

- Almis, V. M., & Wijayanti, L. (2023). DIGITALISASI NASKAH KUNO SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN INFORMASI: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Ilmu Perpustakaan (JIPER)JIPER*, 5(2), 296–310.
- Asaniyah, N. (2017). PELESTARIAN INFORMASI KOLEKSI LANGKA: Digitalisasi, Restorasi, Fumigasi. *Buletin Perpustakaan*, 57, 85–94.
- Benny A. Pribadi, dan Y. K. (2002). *Media Pembelajaran*. Andi offset.
- Bicen, H., & Beheshti, M. (2017). The Psychological Impact of Infographics in Education. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*,. <https://www.edusoft.ro/brain/index.php/brain/article/view/733/821>
- Buckley, A. (2012). The Story of the Realia Collections at UT Austin: How Three-Dimensional Teaching Objects Can Intersect with Digital Libraries. *Texas Conference on Digital Libraries Proceedings. 2012 Texas Conference on Digital Libraries (TCDL), Austin*. <https://tdl-ir.tdl.org/handle/2249.1/57157>
- D. Jalees. (2020). Design thinking in the library space: problem-solving signage like a graphic designer. *Art Libraries*.
- Endang Fatmawati. (2018). Preservasi, konservasi, dan restorasi bahan pustaka. *LIBRIA*.
- Febrianto Saptodewo. (2014). Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesa%0Ain.v1i03.563>
- Hakim, H. A. B. (2016). DIGITALISASI KATALOG PAMERAN DALAM PENGEMBANGAN IMAGE REPOSITORY: STUDI ANALISIS PROSES DI UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA. *Pustakaloka*.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Realia Melalui Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*,. [tps://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.810](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.810)

- Hartono, H. (2017). STRATEGI PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN DIGITAL DALAM MEMBANGUN AKSESIBILITAS INFORMASI: Sebuah Kajian Teoritis pada Perpustakaan Perguruan Tinggi Islam di Indonesia. *UNILIB : Jurnal Perpustakaan*, 75–91. <https://doi.org/10.20885/unilib.vol8.iss1.art7>
- Hofschire, L. (2016). Let's get visual. *American Libraries Magazine*,. <https://americanlibrariesmagazine.org/wp-content/uploads/2016/10/1116-AL-web.pdf><https://library.instiperjogja.ac.id/>. (n.d.).
- Irawan, D. (2017). Teaching Vocabulary by Using Realia (Real-Object) Media. *English Community Journal*. <https://doi.org/10.32502/ecj.v1i1.650>
- Kibar, P. N., & Akkoyunlu, B. (2017). Fostering and assessing infographic design for learning: The Development of infographic design criteria. *Of Visual Literacy*,. <https://doi.org/https://doi.org/10.1%0A080/1051144X.2017.1331680%0D>
- Koelsch, B. A. (2007). Research and Instructional Uses of Ephemera and Realia in Academic Library Archival Collections. University of North Carolina. <http://www.ils.unc.edu/MSpapers/3269.pdf>
- Koleksi Realia yang ada di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta. (n.d.).
- Lexy J Moleong. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. Remaja Rosdakarya.
- Miftah, M. N., Rizal, E., & Anwar, R. K. (2016). Pola Literasi Visual Infografer Dalam Pembuatan Informasi Grafis (Infografis). *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*,. <https://doi.org/10.24198/jkip.v4i1.11635>
- Pendit, P. L. (2008). Perpustakaan Digital dari A sampai Z. Cita Karya Karsa Mandiri.
- Ridwan, R., Rohana, R., & Ayu, H. N. F. (2023). STRATEGI PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN PERGURUAN TINGGI DI ERA DIGITAL (STUDI UPT PERPUSTAKAAN UIN MATARAM). *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi*, 15(2), 151-165.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R& D. Alfabeta,.
- Supriyanto, W. & Muhsin, A. (2008). Teknologi Informasi Perpustakaan: Strategi Perancangan Perpustakaan Digital. Kanisius,.