

Implementasi *Crowdsourcing* di Perpustakaan dalam Pembuatan Produk Kemas Ulang Informasi

Vivi Aprillia Susianti

Magister Manajemen Informasi dan Perpustakaan, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta

Email: viviaprilliasusianti500244@mail.ugm.ac.id

Diajukan: 27-10-2022 Direvisi: 06-12-2022 Diterima: 06-12-2022

INTISARI

Kemas ulang informasi adalah pengemasan informasi atau kegiatan penataan ulang yang dimulai dari menyeleksi berbagai informasi dari sumber yang berbeda, mendata informasi yang relevan, menganalisis, mensintesis, dan menyajikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kemas ulang informasi pada perpustakaan salah satu contohnya yaitu pembelajaran sejarah melalui media film animasi, tujuannya adalah agar pengunjung tertarik dan tidak membosankan. Untuk pembuatan film animasi, perpustakaan menggunakan konsep crowdsourcing. Crowdsourcing merupakan tren terbaru dalam perpustakaan. konsep crowdsourcing berkaitan dengan partisipasi masyarakat tanpa melihat latar belakang dan agama untuk menyelesaikan suatu proyek atau kegiatan dengan tujuan tertentu. Konsep crowdsourcing dapat digunakan oleh perusahaan, institusi maupun komunitas. Tulisan ini akan membahas bagaimana konsep crowdsourcing dapat diimplementasikan di perpustakaan, khususnya dalam pembuatan produk kemas ulang informasi. Perpustakaan adalah Lembaga yang memberikan layanan kepada pengguna sesuai dengan kebutuhan informasi pengguna. Untuk menarik pengguna, maka perpustakaan harus berinovasi pada layanan perpustakaan, salah satunya adalah membuat produk kemas ulang informasi berupa video animasi dan komik sebagai media pembelajaran. Inovasi tersebut dapat dilakukan oleh perpustakaan dengan menggunakan konsep crowdsourcing jenis creative work melalui lomba untuk mendapatkan desain maskot kartun dalam pembuatan komik.

Kata Kunci: Crowdsourcing; Perpustakaan; Kemas Ulang Informasi.

ABSTRACT

Information repackaging is information packaging or rearrangement activities that starts with selecting various information from different sources, collecting relevant information, analyzing, synthesizing, and presenting information according to user needs. One example of repackaging information in the library is learning history through animated films, which aim to make visitors interested and not dull. For making animated films, the library uses the concept of crowdsourcing. Crowdsourcing is the latest trend in libraries. The concept of crowdsourcing relates to community participation regardless of background and religion to complete a project or activity with a specific purpose. Companies, institutions, and communities can use the concept of crowdsourcing. This paper will discuss how crowdsourcing can be implemented in libraries, especially in making information repackaging products. Libraries are institutions that provide services to users according to their information needs of users. To attract users, libraries must innovate in library services, one of which is to make information repackaging products like animated videos and comics as learning media. The library can carry out this innovation by using the crowdsourcing concept of the type of creative work through a competition to get a cartoon mascot design in making comics.

Keywords: Crowdsourcing; Library; Repackaging Information

PENDAHULUAN

Perpustakaan menurut Undang-undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan merupakan institusi pengolahan karya tulis, karya cetak, dan karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi para pemustaka. Perpustakaan sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Oleh karena itu perpustakaan memberikan layanan yang terbaik untuk memenuhi kebutuhan pemustaka. Layanan di perpustakaan bervariasi seperti layanan sirkulasi, layanan referensi, *audio visual*, layanan anak, remaja disabilitas, *co-working space* dan lainnya.

Di era sekarang perkembangan zaman semakin maju apalagi dalam hal ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga perpustakaan harus selalu *update* dan mengikuti perkembangan zaman serta pustakawan yang dituntut selalu kreatif dan inovatif dalam memberikan berbagai bentuk informasi. Sehingga pustakawan harus kreatif dan berinovasi terutama berinovasi memberikan layanan yang terbaru dan terbaik sesuai kebutuhan informasi pemustaka.

Perpustakaan selalu *update* dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memberikan inovasi layanan kepada pemustaka berupa produk kemas ulang informasi. Kemas ulang informasi adalah pengemasan informasi atau kegiatan penataan ulang yang dimulai dari menyeleksi berbagai informasi dari sumber yang berbeda, mendata informasi yang relevan, menganalisis, *mensintesis*, dan menyajikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kemas ulang informasi sering disebut *Repackaging information*. Kemas ulang informasi mengemas informasi kembali, atau mengubah dari bentuk informasi ke bentuk lainnya (Fatmawati, 2009). Pengertian ini bermakna suatu objek tertentu diubah menjadi grafik, gambar, video, nyanyian, atau puisi. Bisa juga mengubah media satu ke media lain misalnya kertas, digital, DVD dan lain-lain.

Perpustakaan dapat memilih kemas ulang informasi karena fenomena yang terjadi pada akhir-akhir ini, yaitu adanya pergeseran orientasi kebutuhan pemustaka yang semakin kompleks dan beragam. Kemas ulang informasi sudah bukan merupakan konsep baru di dalam dunia perpustakaan, apabila dikaitkan dengan kegiatan sehari-hari di perpustakaan seperti mengindeks, mengabstraksi, penyebaran informasi, pembuatan buletin informasi, serta pelayanan informasi terkini. Salah satu bentuk produk kemas ulang informasi yang biasanya ditemui di perpustakaan contohnya berupa *pamflet, brosur, poster, leaflets, booklets*, dan bibliografi bernotasi.

Agar informasi menjadi menarik untuk pengguna perpustakaan, maka diperlukan produk kemas ulang informasi yang berbeda dengan inovasi baru supaya koleksi perpustakaan dapat berubah menjadi hal yang menarik. Perpustakaan dapat melakukan pembuatan produk kemas ulang informasi berupa pembelajaran sejarah menggunakan media video animasi dan komik secara menarik dan representatif.

Media merupakan alat bantu sumber belajar yang dapat berupa apa saja untuk dijadikan pesan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran, tidak terkecuali dengan media video. Video merupakan media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran (Yulia, 2017). Dengan media video dapat menambah dimensi baru terhadap pembelajaran sejarah. Dengan kemampuan video animasi sejarah diharapkan dapat menyajikan gambar bergerak, dan bersuara dalam memvisualisasikan materi secara efektif supaya informasi dapat tersampaikan dengan mudah kepada pengguna.

Dalam melakukan projek kemas ulang informasi dalam pembuatan video animasi, perpustakaan dapat menggunakan sumber daya manusia dari luar institusi perpustakaan yaitu menggunakan sistem *crowdsourcing*. *Crowdsourcing* merupakan konsep yang melibatkan masyarakat secara luas dan tidak terbatas dengan latar belakang etnis, warga negara, pendidikan agama, jenis kelamin ataupun pekerjaan (Puspitasari, 2019).

Di era sekarang *crowdsourcing* semakin menjamur, sehingga banyak perusahaan maupun instansi yang menggunakan konsep *crowdsourcing* dalam kegiatannya dengan biaya yang tidak begitu tinggi. Contoh *crowdsourcing* pada perusahaan yaitu perusahaan gojek. PT Gojek Indonesia merupakan perusahaan *startup*, yang bergerak dalam bidang layanan jasa transportasi secara online yang dipesan melalui *smartphone*. Perusahaan ini didirikan oleh Nadiem Makarim. Gojek melibatkan masyarakat secara langsung untuk berperan serta dalam suatu usaha, dimana masyarakat luas diberikan kebebasan untuk ikut serta menjadi salah satu tenaga kerja. Gojek tidak perlu menggaji karyawan yang digunakan sebagai pengemudi gojek, namun karyawan tersebut menggaji diri sendiri dengan mencari penumpang secara mandiri menggunakan aplikasi yang sudah disediakan oleh perusahaan gojek dengan sistem komisi.

Contoh lain pengguna *crowdsourcing* adalah kontributor suatu informasi pariwisata suatu daerah. Kontributor bukan bagian perusahaan atau institusi penyedia jasa pariwisata. kontributor adalah orang di luar perusahaan yang dapat menambah informasi sesuai yang diketahui. Tidak hanya itu saja di perguruan tinggi pun sudah banyak yang mengimplementasikan *crowdsourcing*.

Perguruan tinggi di Indonesia memiliki *event* yang diselenggarakan oleh berbagai UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) mengingat perkembangan internet yang cukup pesat maka publikasi *event* pun dapat dilakukan melalui sebuah portal acara perguruan tinggi. Portal *event* perguruan tinggi yang ada pada saat ini belum mengakomodir penyelenggaraan *event* untuk menjual tiket *event* secara *online*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibangun sebuah portal *website event* perguruan tinggi dengan menggunakan konsep *crowdsourcing*. Penerapan konsep *crowdsourcing* pada portal *website* berfungsi untuk memberikan kemudahan pada pihak penyelenggara untuk mempublikasikan *event* yang diselenggarakan serta menjual tiket *event* agar dapat mempermudah pihak peserta untuk mengetahui informasi *event* perguruan tinggi serta dapat melakukan proses pendaftaran *event*.

Dalam praktiknya sudah banyak institusi atau perusahaan yang melibatkan *crowdsourcing* untuk memperoleh barang dan jasa. Layanan dalam *crowdsourcing* ini dapat meliputi ide, waktu, keahlian desain, gambar, pengumpulan data dan lain-lain. Lalu pertanyaannya apakah perpustakaan bisa melibatkan *crowdsourcing*? Jawabannya adalah bisa karena perpustakaan merupakan Lembaga nirlaba yang memungkinkan melibatkan masyarakat secara luas atau khususnya pengguna perpustakaan untuk ikut berpartisipasi dalam *crowdsourcing* dan ikut serta dalam suatu kegiatan tertentu yang diselenggarakan oleh perpustakaan.

Perpustakaan memiliki berbagai layanan, salah satunya yaitu layanan audio visual. Layanan audio visual ini digunakan sebagai pembelajaran serta hiburan bagi pengunjung. Layanan ini biasanya menayangkan sejarah Indonesia, agar tidak bosan pustakawan membuat inovasi yaitu berupa kemas ulang informasi pembelajaran sejarah melalui film animasi. Namun, untuk membuat film animasi dibutuhkan keterampilan, biaya dan waktu yang banyak, sehingga perpustakaan menggunakan konsep *crowdsourcing*. Bagaimana perpustakaan umum dalam menerapkan *crowdsourcing* dan apa tujuan perpustakaan dalam menerapkan konsep *crowdsourcing* dalam layanan yang disajikan.

Tulisan ini akan membahas tentang implementasi *crowdsourcing* di perpustakaan dalam pembuatan produk kemas ulang informasi. Kajian artikel yang dibuat penulis original dan mengangkat topik yang baru. Untuk dapat menulis kajian ini tentunya penulis membutuhkan referensi penelitian terdahulu. Sebagaimana tulisan ini terinspirasi oleh penelitian terdahulu dari Puspitasari (2019) “Implementasi *Crowdsourcing* dalam Dunia Perpustakaan” penelitian ini berisikan konsep *crowdsourcing* yang digunakan yaitu dengan adanya *Library Volunteer*, magang untuk melakukan kegiatan perpustakaan seperti resensi buku, membuat *subject guide*, dan lainnya. Kemudian penelitian dari Kowalska Malgorzata tahun 2012 “*Crowdsourcing in Libraries*” yang berisi contoh mengimplementasi *crowdsourcing* di perpustakaan yang sudah diterapkan diberbagai negara dari *Polandia, New York, Australia* dan lainnya. Di mana dalam penelitian kebanyakan perpustakaan mengaplikasikan *crowdsourcing* dalam bentuk sukarela dalam melakukan scan dokumen atau digitalisasi pada perpustakaan digital.

Sedangkan penelitian ini, terdapat perbedaan dari kedua penelitian tersebut. Di mana penelitian ini akan membahas implementasi *crowdsourcing* di perpustakaan menggunakan jenis *crowdsourcing creative work* karena membutuhkan desain animasi atau kartun dalam pembuatan produk kemas ulang informasi berupa video animasi dan komik. Penelitian ini berfokus pada pengembangan layanan audio visual yang ada di perpustakaan dengan sistem *crowdsourcing* melalui lomba desain animasi/kartun. Oleh karena itu judul penelitian ini yaitu “Implementasi *Crowdsourcing* di Perpustakaan dalam Pembuatan Produk Kemas Ulang Informasi”

PEMBAHASAN

Apa itu *Crowdsourcing*?

Crowdsourcing terdiri atas dua komponen, yaitu: *crowd* yang berarti kerumunan orang, dan *sourcing* yang berarti sumberdaya. Bila digabungkan, maka dapat diartikan sebagai suatu sistem atau konsep sumber daya berbasis kerumunan (Andriansyah, et al., 2016). *Crowdsourcing* berawal dari istilah *outsourcing* atau sering disebut dengan alih daya. *Crowdsourcing* adalah jenis aktivitas *online* partisipasi dimana seorang individu, sebuah Lembaga, organisasi nirlaba, atau perusahaan, suatu kelompok individu dengan beragam pengetahuan, heterogenitas, dan jumlah, melalui fleksibel panggilan terbuka, tugas sukarela dari suatu tugas (Garrigos-Simon, Gil-Pechuan, and Estelles-Miguel 2015). Secara lebih spesifik, *crowdsourcing* didefinisikan sebagai suatu aktivitas atau tindakan yang dilakukan oleh suatu perusahaan atau institusi yang mengambil salah satu fungsi pekerjaan atau tugas yang seharusnya dilakukan oleh karyawannya menjadi disebarluaskan secara terbuka dan bebas untuk orang banyak atau kerumunan yang terkoneksi dengan jaringan komputer, dalam hal ini internet (Howe, 2009).

Meskipun *crowdsourcing* belum banyak dijadikan subjek riset akademis, beberapa riset teknologi informasi menyatakan bahwa *crowdsourcing* merupakan bagian dari popularitas komunitas *online* (virtual communities) dan situs-situs jejaring sosial (Boyd dan Ellison, 2008). Keseluruhan riset menyatakan bahwa situs jejaring sosial menyediakan akses bagi masyarakat

untuk bergabung dalam sebuah komunitas *online* dan dengan demikian menjembatani interaksi sosial yang lebih luas (Boyd dan Ellison, 2008).

Sejarah Crowdsourcing

Crowdsourcing diperkenalkan oleh Jeff Howe (2006) dalam karyanya artikel “*The Rise of Crowdsourcing*” yang diterbitkan di majalah Wired. Jeff Howe mengatakan bahwa *crowdsourcing* bukan merupakan ide yang benar-benar baru. Jeff Howe telah melemparkan ide tersebut untuk pertama kali pada tahun 2006. Jeff Howe yang memproyeksikan jika ada orang-orang di luar perusahaan mampu memberikan kontribusi besar pada suatu proyek. Howe (2006) melihat bagaimana pola suatu pekerjaan dikirim kepada orang-orang yang berada di China atau India. Konsep pengalihan pekerjaan semacam itu adalah untuk mendapatkan tenaga kerja murah dengan hasil yang optimal. Sistem kerja tersebut dinamakan *outsourcing*.

Selanjutnya Howe (2006) memperkenalkan konsep *crowdsourcing*. *Crowdsourcing* dapat diartikan sebagai adanya orang-orang di luar perusahaan namun tidak memiliki hubungan sama sekali dengan perusahaan sebelumnya. Melalui *crowdsourcing* orang-orang tersebut menjadi sumber pendanaan terbesar yang tidak bisa ditinggalkan oleh perusahaan. Tentunya orang-orang tersebut juga turut ambil andil dan memberikan idenya demi pencapaian yang diinginkan.

Howe (2006) menggambarkan penggunaan keterlibatan masyarakat, bakatnya, pengetahuan dan keterampilannya untuk memecahkan suatu masalah dan untuk mengoptimalkan biaya operasional perusahaan. Berdasarkan banyak contoh dari sektor bisnis, Howe menunjukkan bahwa fenomena penggunaan *crowd wisdom* tidak mendelegasikan tugas untuk tim internal atau karyawan perusahaan, tetapi untuk sekelompok orang yang tidak ditentukan dalam bentuk panggilan terbuka. Semakin sering, grup tidak terdefinisi ini adalah komunitas *online* yang terdiri dari amatir dan penggemar, dilengkapi dengan alat yang tepat untuk komunikasi dan pertukaran ide, yang menghasilkan sejumlah solusi, mengulasnya dan memilih opsi terbaik. Kemudian perusahaan yang mendelegasikan tugas, memberikan solusi (secara finansial atau barang), mengimplementasikannya dan menghasilkan keuntungan.

Konsep Crowdsourcing

Konsep umum *crowdsourcing* dimaksudkan adanya pelibatan yang tidak terbatas dan tanpa memandang latar belakang pendidikan, kewarganegaraan, agama, amatir atau profesional. Bagi setiap orang yang ingin memberikan kontribusi, baik dibayar atau royalti atau secara cuma-cuma konsep khusus *crowdsourcing* suatu perusahaan atau institusi ingin mendapatkan solusi atas permasalahan yang mereduksi birokrasi dengan biaya yang rendah dibandingkan dengan membayar tenaga kerja secara konvensional, sedemikian hingga permasalahan dapat ditangani secara cepat, tepat dan hemat biaya. Pada akhirnya baik secara langsung maupun tidak langsung akan meningkatkan daya saing perusahaan atau institusi tersebut.

Crowdsourcing diinterpretasikan bahwa suatu perusahaan dapat mempekerjakan karyawan baru dari kerumunan tanpa dipusingkan dengan urusan-urusan tambahan, dan mempekerjakan karyawan secara parsial dan temporal sesuai dengan kebutuhan penanganan masalah yang

diperlukan baik dalam bentuk kerumunan langsung atau disederhanakan dalam bentuk kelompok yang lebih kecil (*peer*).

Adapun manfaat dari *crowdsourcing*, yaitu: 1) Ekonomi dan Bisnis, manfaat ini yang magnet terbesar mengapa perusahaan mengadopsi dan mengimplementasikan *crowdsourcing* untuk perusahaan. Perusahaan tidak memerlukan konsultan yang elite dan mahal, untuk mendapatkan suatu masukan atau solusi bagi pemecahan suatu masalah. Perusahaan dapat menambah karyawan (maya) dengan kualitas yang sama mungkin lebih yang memberikan kontribusi positif, misal bagi divisi riset dan pengembangan dengan biaya murah atau bahkan gratis. Seseorang dapat memperoleh konten dengan kualitas yang sama dari seorang profesional dengan biaya amatiran. 2) Penyebaran informasi, manfaat ini juga menjadi salah satu daya tarik yang besar, dengan terbukanya suatu informasi, katakanlah tentang *software* maka akan semakin berkurang ketergantungan terhadap suatu vendor tertentu dikarenakan banyaknya alternatif yang tersedia. Contoh kasus *open software, open source*. 3) Integrasi dunia, manfaat ini yang menjadi perhatian terutama dalam *Millenium Development Goal (MDG)*, di mana dunia akan menjadi satu ikatan yang utuh, tidak memandang sekat-sekat negara dan bangsa. Penyebaran informasi yang akan membuat yang jauh menjadi dekat dan yang dekat akan semakin intim. Tidak ada lagi dominasi satu pihak atas suatu informasi. Semuanya terbuka, tidak ada yang merasa diketahui atau diakali oleh pihak lain.

Selain manfaat dari konsep *crowdsourcing*, *crowdsourcing* juga mempunyai jenis-jenis sebagai berikut: 1) *Wisdom of the crowd* (kebijaksanaan orang banyak) yaitu memecahkan masalah melalui orang banyak atau jenis *crowdsourcing* lain yang mengumpulkan sejumlah besar informasi dan menggabungkannya untuk mendapatkan gambaran yang lengkap dan akurat tentang suatu topik, berdasarkan gagasan bahwa sekelompok orang, rata-rata, lebih berpengetahuan daripada individu. Ide kecerdasan kolektif ini terbukti sangat efektif di internet karena orang-orang dari berbagai latar belakang dapat berkontribusi secara real-time dalam forum yang sama. Contohnya *iStockPhoto* menyediakan platform bagi orang-orang untuk mengunggah foto dan membelinya dengan harga murah. Klien dapat membeli foto melalui kredit, memberikan fotografer keuntungan kecil. Sekali lagi, koleksi foto ditentukan oleh suara orang banyak dengan harga yang sangat murah. 2) *Crowdcreation* atau *Crowdsourcing Creative Working* (atau konten buatan pengguna) merupakan penggunaan potensi kreatif pengguna lebih jelasnya dapat diartikan *crowdsourcing* kreatif yang mencakup pengadaan proyek kreatif seperti desain grafis, arsitektur, desain pakaian, animasi, tulisan, ilustrasi, dan lain-lain. Contohnya *99design, DesignCrowd, Crowdspring, Jade Magnet, Threadless, Poptent, GeniusRocket, Tongal*, dan lainnya. 3) *Crowdvoting* adalah meminta pengguna internet untuk memilih solusi outsourcing terbaik, berkumpul pendapat dan penilaian tentang subjek. *Crowdvoting* terjadi ketika sebuah situs web mengumpulkan pendapat dan penilaian kelompok besar tentang topik tertentu. Contohnya yaitu *Threadless.com* memilih kaos yang dijualnya dengan meminta pengguna memberikan desain dan memilih yang mereka suka, yang kemudian dicetak dan tersedia untuk dibeli. Terlepas dari sifat kecil perusahaan, ribuan anggota memberikan desain dan memilih mereka, membuat produk situs web benar-benar dibuat dan dipilih oleh orang banyak, bukan oleh perusahaan saja. Beberapa contoh paling terkenal telah memanfaatkan saluran media sosial seperti Domino's Pizza, Coca Cola, dan Heineken masing-masing telah mengumpulkan pizza, lagu, desain botol, atau bir baru. 4) Komunitas

crowdfunding yaitu penggalangan dana yang melibatkan masyarakat luas. *Crowdfunding* merupakan proses mendanai sesuatu proyek oleh banyak orang yang ikut berkontribusi dalam jumlah kecil untuk mencapai tujuan moneter tertentu. Tujuannya mungkin untuk sumbangan atau untuk ekuitas dalam sebuah proyek. Contohnya Kitabisa.com, Pedulibareng.com, sedekah online, Aksi Cepat Tanggap (ACT), LindungiHutan.com, dan masih banyak lagi. 5) *Microwork* merupakan *platform crowdsourcing* dimana pengguna melakukan tugas-tugas kecil dimana komputer tidak memiliki kemampuan untuk jumlah uang yang rendah. Contoh seperti situs-situs Taskcn.com dan K68.cn

Crowdsourcing menunjukkan berbagai kemungkinan pemanfaatan potensi intelektual masyarakat. *Crowdsourcing* merupakan fenomena yang sangat fleksibel sehingga dapat digunakan di berbagai bidang kegiatan, baik dalam inisiatif komersial maupun kegiatan sosial.

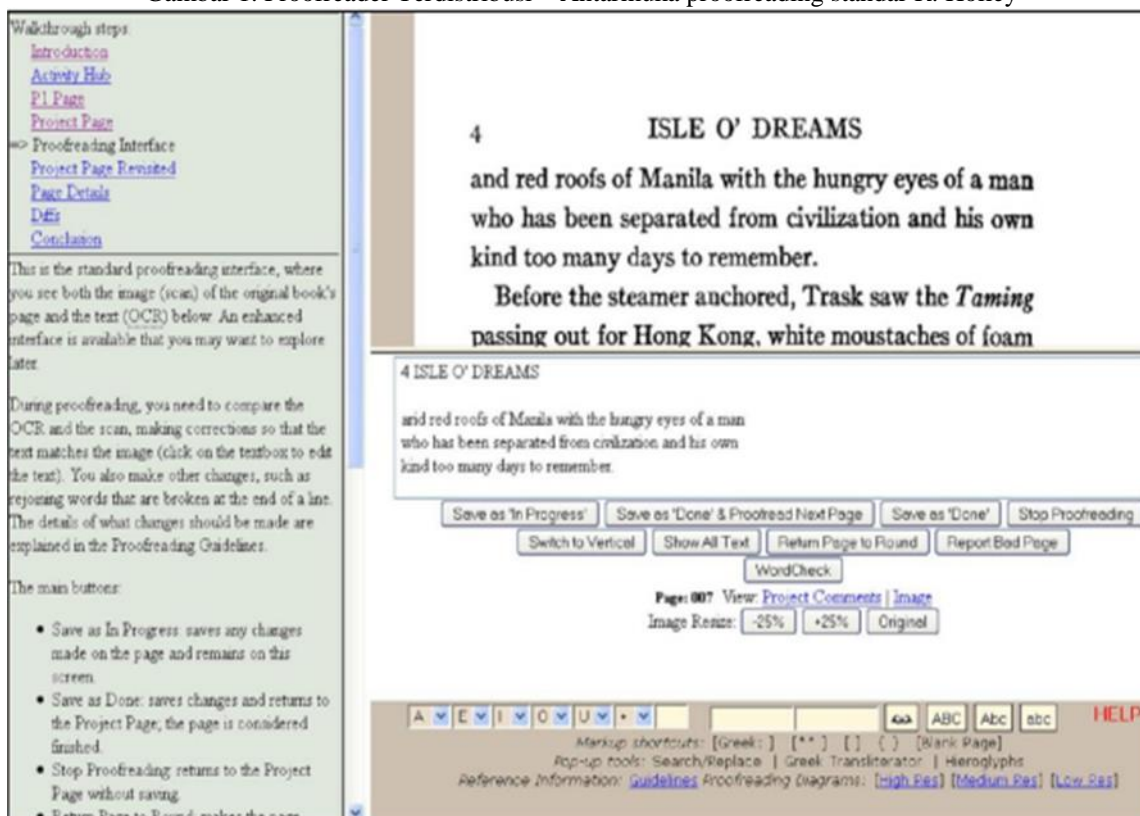
Implementasi *Crowdsourcing* di Perpustakaan

Konsep *crowdsourcing* dapat diaplikasikan dalam perpustakaan, karena perpustakaan merupakan Lembaga nirlaba yang membutuhkan kontribusi masyarakat baik dalam kegiatan pengembangan perpustakaan ataupun kegiatan promosi perpustakaan. Dalam kegiatannya, perpustakaan tampaknya secara alami cenderung menggunakan metode *crowdsourcing*. Sederhananya seperti anggaran yang sedikit serta jumlah kecil karyawan merupakan kendala umum dalam setiap kegiatan atau ketika meluncurkan suatu proyek di perpustakaan.

Implementasi *crowdsourcing* di perpustakaan dari beberapa contoh yang sudah menerapkan *crowdsourcing* di perpustakaan seperti *platform "Proofreader Terdistribusi"* diluncurkan pada tahun 2002 oleh *Distributed Proofreader* dianggap sebagai proyek *crowdsourcing* pertama yang terhubung dengan kepastakawanan dan terutama dengan koleksi perpustakaan. Tugas utama perusahaan ini untuk mendukung digitalisasi buku dalam *domain public* untuk sumber daya yang ditujukan untuk "*Project Gutenberg*". *Platform Proofreader* memungkinkan untuk mengubah teks menjadi *e-book*. Setiap buku yang dipindai dipisahkan menjadi halaman individual, yang memfasilitasi akses simultan dari banyak pengguna untuk melakukan koreksi. Teks yang dipindai kemudian diproses menggunakan OCR teknologi. Setelah itu, halaman yang dipindai dan teks yang dihasilkan disajikan ke relawan di satu layer. Dengan cara ini dimungkinkan untuk membandingkan teks dengan mudah dan memperbaikinya untuk mengirim dan mengakses di situs web yang sama. Konsep *crowdsourcing* disini yaitu pengguna melihat hasil kerja pendahulunya dan memperbaikinya jika perlu. Ketika buku mengalami proses pemformatan dua kali, tetapi dengan penggunaan antarmuka yang sama. Setelah prosedur koreksi, menggunakan *pasca-processor* jenis perangkat lunak khusus), semua halaman dikonversi ke bentuk *e-book*, yang kemudian dikirim ke arsip "*Project Gutenberg*" disediakan sedemikian rupa sehingga pengguna dapat memberikan komentar ketika mereka melihat kesalahan. Proyek ini menarik minat pengguna internet.

Proyek diposting ke proyek Gutenberg. Hanya dalam satu minggu statistik kegiatan menunjukkan sekitar seribu sukarelawan yang melakukan koreksi untuk hampir 40 buku.

Gambar 1. Proofreader Terdistribusi – Antarmuka proofreading standar R. Holley



Sumber: Artikel *Crowdsourcing in Libraries*, 2012.

Beberapa proyek digitalisasi sosial juga harus dipertimbangkan sebagai contoh *crowdsourcing*. Ada dua pusat digitalisasi sosial di Polandia. Mereka dijalankan oleh Lyska Perpustakaan di Katowice diluncurkan pada tahun 2007 dan Perpustakaan Umum Kota di Syupsk diluncurkan pada tahun 2009. Keduanya mempekerjakan sukarelawan seperti lansia, pelajar yang bertanggung jawab untuk memindai dokumen penting dari koleksi pribadi dan institusi yang tidak memiliki peralatan teknologi yang cukup untuk mendigitalkan koleksi kertas sendiri. Sepanjang tahun pertama proyek menjalankan *database digital* perpustakaan di Katowice memperoleh 2.345 posisi dan mendapatkan 101.705 hasil scan (Kowalska, 2012).

Kemudian pembuatan dLibra merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk perpustakaan digital di Polandia berharap untuk keterlibatan penggunaan web. Pada bulan Januari 2008, versi 4.0 dari program ini telah diperkenalkan. Ini memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan mengevaluasi kelebihan dan kekurangan, basis data favorit mereka, menandainya secara pribadi (hanya dapat dilihat oleh pengguna) dan untuk masyarakat umum (untuk menjadi bagian dari metadata publik). Sejak peluncuran versi 5.0 tahun 2010, fungsi-fungsi ini bahkan lebih terekspos. Seperti yang ditunjukkan penelitian, penggunaan fungsi sosial dLibra perpustakaan, dijelaskan oleh Marcin Werla berdasarkan data yang disediakan oleh operator 10 perpustakaan digital terbesar, masih sedikit. Sayangnya, fitur komunitas hanya tersedia dalam Bahasa Polandia.

Gambar 2. Perpustakaan Digital Kujawsko-Pomorska – Publikasi dengan rating terbaik



Sumber: Artikel *Crowdsourcing in Libraries*, 2012.

Sedangkan implementasi *crowdsourcing* di perpustakaan Indonesia yaitu pemustaka atau masyarakat umum berkontribusi memberikan ide, gagasan atau pendapat dalam setiap kegiatan perpustakaan. Kegiatan tersebut antara lain yaitu: 1) Resensi oleh para pemustaka. Perpustakaan pada umumnya menggelar resensi buku dan dicantumkan secara *online* di *website* perpustakaan. Resensi buku ini bertujuan untuk menarik minat pemustaka untuk datang dan membaca buku yang dianggap menarik. Resensi buku biasanya dilakukan oleh pustakawan. dalam *crowdsourcing*, resensi buku bukan lagi domain pustakawan, pemustaka dapat berperan ikut serta dalam memberikan ulasan versi pemustaka sehingga dipandang lebih objektif. Pustakawan dapat berperan sebagai admin dan dapat menyeleksi tulisan yang dapat ditampilkan dalam *website* perpustakaan. Tentu saja resensi yang diterima tidak melanggar ketentuan yang berlaku. 2) Komen/rekomendasi pemustaka mengenai suatu koleksi yang telah dibaca. Salah satu cara menarik perhatian pengguna dalam memanfaatkan koleksi perpustakaan adalah komentar atau rekomendasi tentang beberapa judul buku yang telah dibaca atau dipinjam. Rekomendasi ini dapat ditayangkan di *website* atau alat promosi di sekitar rak buku. Rekomendasi buku yang dibaca ini dapat juga dengan memberi tanda bintang pada saat mengembalikan buku di perpustakaan. *Rating* bintang dapat ditampilkan di *OPAC*. Pemustaka yang lain dapat mengetahui *rating* buku tersebut dan berapa banyak pemustaka yang telah memanfaatkan buku tersebut. 3) Magang di perpustakaan. Magang di perpustakaan merupakan salah satu bentuk *crowdsourcing*. Masyarakat, pelajar, maupun mahasiswa dapat berpartisipasi dalam pengelolaan perpustakaan. Pada perpustakaan perguruan tinggi, dapat dilaksanakan program magang di perpustakaan. biasanya pengisi magang di perpustakaan adalah mahasiswa yang mau meluangkan waktu untuk mengelola perpustakaan di sela-sela kesibukan kuliah. Namun seringkali dijumpai mahasiswa dan pelajar pengisi magang di perpustakaan merupakan salah satu tugas yang merupakan kebijakan dari sekolah maupun perguruan tinggi. Bagi perpustakaan, dengan adanya pemustaka magang tidak saja dapat membantu dalam beberapa pekerjaan teknis. Pemustaka magang harus mempresentasikan ide dan gagasan pengembangan perpustakaan. Tentu saja pemustaka magang juga memberikan pendapatnya mengenai

kelebihan dan kekurangan perpustakaan. Pemustaka magang juga dapat memberikan pendapatnya mengenai kelebihan dan kekurangan perpustakaan bahkan turut andil dalam memberikan inovasi. 4) *Library volunteer*. *Library volunteer* ini berbeda dengan magang di perpustakaan. Jika pemustaka magang lebih banyak berkecimpung dalam kegiatan teknis perpustakaan. *Library volunteer* ini biasanya ikut berperan di beberapa program yang dilaksanakan oleh perpustakaan. *Library volunteer* lebih banyak bergerak untuk kegiatan perpustakaan, misal pameran buku di perpustakaan, hari kunjung perpustakaan, pengenalan perpustakaan, seminar, *talk show*, sarasehan dan lain sebagainya. *Library volunteer* ini banyak bergerak untuk kegiatan-kegiatan kreatif perpustakaan. Khususnya mengadakan kegiatan-kegiatan yang cocok bagi kalangan pemustaka milenial. Keikutsertaan pemustaka dalam merancang program kreatif di perpustakaan ini penting. Di era milenial ini, perpustakaan telah bermetamorfosis mengembangkan program kreatif perpustakaan guna menarik minat pemustaka. Program-program kreatif ini dapat digali dari pemustaka. Mekanisme merancang program kreatif ini dapat dilakukan secara *online* atau *offline*. Selain itu dapat dilakukan secara langsung dengan menggelar pertemuan antara pihak pustakawan dan pemustaka. 5) Pemustaka ikut serta membuat *subject guide* Pustakawan di satu sisi dituntut untuk menjadi *subject* spesialis dengan memahami peta ilmu dalam satu bidang tertentu. Namun tidak dipungkiri perkembangan ilmu pengetahuan itu begitu luas dan cepat. Pustakawan harus belajar dari pemustaka khususnya dalam mengembangkan *subject guide*. Pemustaka dapat yang memberikan masukan bagi *subject guide* ini biasanya dari kalangan akademisi, mahasiswa pada jurusan tersebut atau kelompok dalam masyarakat yang memahami bidang tersebut. Pustakawan akan dapat belajar mengenai peta ilmu kepada pemustaka. Pengembangan *subject guide* dapat dilakukan melalui FGD/*Focus Group Discussion* yang diselenggarakan oleh perpustakaan. Keuntungan dari FGD ini adalah mampu menjaring pengembangan ilmu dan menjaring rekomendasi buku bacaan yang diperlukan oleh pemustaka.

Terkait *reward* atau hadiah yang diberikan oleh perpustakaan kepada para pemustaka dalam *Crowdsourcing*, maka perpustakaan dapat menyediakan dana untuk menyediakan hadiah kepada orang-orang yang melakukan implementasi *Crowdsourcing* dalam Dunia Perpustakaan (Dewi Puspitasari). Hadiah yang diberikan dapat berbagai macam. Dapat pula berupa uang atau barang. Fungsi *reward* adalah untuk memberi semangat kepada pemustaka yang telah ikut berpartisipasi dalam pengembangan perpustakaan. Hadiah atau *reward* ini bukan suatu kewajiban yang utama karena *crowdsourcing* dilaksanakan dengan prinsip gotong royong. Orang-orang yang terlibat *crowdsourcing* dengan sukarela tanpa paksaan. *Crowdsourcing* ini tidak melulu berkaitan dengan internet.

Implementasi *Crowdsourcing* di Perpustakaan dalam Pembuatan Produk Kemasan Ulang Informasi

Implementasi *crowdsourcing* di perpustakaan umum dalam pembuatan produk kemasan ulang informasi yaitu untuk membuat media pembelajaran sejarah berupa video animasi dan komik. Oleh karena itu perpustakaan membutuhkan maskot animasi yang akan digunakan pada video animasi dan komik. Sehingga perpustakaan menggunakan *crowdsourcing* untuk menyelesaikan proyek kemasan ulang informasi ini agar biaya lebih murah, profesional dan cepat. perpustakaan mengaplikasikan *crowdsourcing* dengan menggunakan jenis *crowdsourcing*

creative work, di mana pengguna berkreasi membuat maskot animasi perpustakaan. Perpustakaan dapat mengimplementasikan *crowdsourcing* dengan mengadakan lomba membuat animasi maskot perpustakaan dan lomba membuat komik sesuai tema yang diberikan oleh perpustakaan.

Crowdsourcing dalam proyek ini terbuka untuk umum dan atas nama perorangan. Selain itu *crowdsourcing* dalam proyek ini juga mempunyai syarat dan ketentuannya yaitu *crowdsourcing* harus memfollow semua sosial media perpustakaan, mengisi formulir yang disediakan perpustakaan pada *google form* sebagai bukti pendaftaran, pendaftaran tidak dikenakan biaya atau gratis, kemudian pengguna *crowdsourcing* harus membuat desain maskot animasi/kartun milik sendiri dan belum pernah digunakan atau menang dalam kompetensi apapun. Desain maskot kartun anak perempuan dan laki-laki (pasangan), setiap peserta hanya dapat mengirimkan satu desain maskot kartun dengan jenis file JPEG/PNG dengan karakter yang telah ditentukan perpustakaan, peserta melampirkan uraian makna dari elemen-elemen yang terdapat pada desain karakter dan nama karakter yang berhubungan dengan ketentuan yang diberikan perpustakaan, karya yang akan dinilai oleh tim juri adalah karya yang hanya dikirim melalui email perpustakaan yang sudah disediakan di poster beserta biodata lengkap dan nomor telepon yang bisa dihubungi dengan *subject* yang ditentukan.

Maskot kartun yang dinyatakan pemenang oleh panitia dan tim juri secara sah menjadi milik perpustakaan dan bebas untuk dimodifikasi ukuran serta warna dan segala macamnya disesuaikan dengan keperluan tanpa adanya kewajiban membayar royalti kepada pemenang, bila terjadi pelanggaran panitia berhak mendiskualifikasi peserta, pemenang akan diumumkan di berbagai akun sosial media perpustakaan, hasil karya tidak mengandung SARA dan pornografi.

Gambar 3. Syarat dan Ketentuan Lomba Desain Maskot dan Komik



Sumber: Instagram Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Semarang, diakses pada 9 Oktober 2022

Kebijakan dalam lomba desain animasi/kartun maskot perpustakaan yang mendapatkan juara akan diberikan *reward* dari perpustakaan berupa hadiah uang tunai yang sudah ditentukan oleh perpustakaan. Tentunya jumlah uang tunai yang diberikan sebagai *reward* kepada peserta sudah didiskusikan, dipikirkan secara matang dari beberapa aspek, dan sudah disetujui bersama oleh pihak perpustakaan.

Gambar 4. Juara 1 lomba desain maskot kartun perpustakaan dan Komik



Sumber: Instagram Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Semarang, diakses pada 9 Oktober 2022

Tujuan dari *Crowdsourcing* di Perpustakaan

Tujuan *crowdsourcing* di perpustakaan adalah membantu pekerjaan pustakawan yang sudah terlalu banyak. Apalagi pustakawan mempunyai beban kerja yang cukup berat sehingga kadang tidak mempunyai waktu untuk mengerjakan tugas inovasi yang lainnya. Pustakawan sangat membutuhkan bantuan tenaga *crowdsourcing* untuk menyelesaikan tugasnya. Alasan lain perpustakaan mengadopsi *crowdsourcing* adalah: 1) Menghemat biaya dan waktu. Perpustakaan yang menggunakan *crowdsourcing* merupakan suatu hal yang sangat menguntungkan bagi perpustakaan. karena dengan menggunakan *crowdsourcing* sangat menghemat anggaran di perpustakaan yang mana perpustakaan terkadang mempunyai anggaran yang hanya sedikit, tetapi dituntut dapat memberikan pelayanan yang prima. Dari segi waktu *crowdsourcing* dapat membantu perpustakaan dalam menyelesaikan pekerjaan pustakawan untuk menyelesaikan kegiatan perpustakaan yang dinilai lebih cepat dan menghemat waktu dalam proses untuk mempekerjakan orang dengan *crowdsourcing* yang dapat dinilai lebih mudah daripada harus merekrut karyawan baru karena membutuhkan waktu yang cukup lama dan membutuhkan anggaran yang cukup besar. 2) Membantu identifikasi dan Memecahkan Masalah. Dengan memanfaatkan banyak orang, *crowdsourcing* membantu untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya masalah pada perpustakaan, dan perpustakaan pun dapat memperoleh berbagai perspektif. Orang-orang dalam *crowdsourcing* yang memiliki keterampilan tertentu pun bisa memanfaatkan kesempatan yang ada untuk berkontribusi dalam kegiatan perpustakaan serta dapat memberikan masukan dan bahkan dapat menemukan solusi atas masalah yang sering terjadi. *Crowdsourcing* dapat memberikan ide, gagasan atau inovasi

kepada pustakawan dan perpustakaan. 3) Meningkatkan *Brand Awareness*. Dengan adanya *crowdsourcing* di perpustakaan, maka perpustakaan bisa lebih dikenal atau *famous* di kalangan masyarakat. Perpustakaan lebih mudah membaur dengan masyarakat. Selain itu dengan mengaplikasikan *crowdsourcing* di perpustakaan secara tidak langsung perpustakaan telah mempromosikan kegiatan perpustakaan kepada masyarakat, yaitu: a) Memberikan pengalaman. Tujuan lain adanya *crowdsourcing* adalah bisa membantu pengikut *crowdsourcing* dalam memberikan pengalaman dan meningkatkan pengalaman. Mendapatkan *feedback* dari masyarakat untuk mengetahui kekurangan dari produk atau layanan yang nantinya akan diberikan kepada pemustaka atau publik dan perpustakaan dapat meningkatkan kualitas produk atau layanan perpustakaan sehingga dapat memenuhi harapan pengguna. b) Meningkatkan Skalabilitas Perpustakaan. Perpustakaan dapat meningkatkan skalabilitasnya melalui pengaplikasian *crowdsourcing*. *Crowdsourcing* dapat membantu perpustakaan untuk meningkatkan jumlah tenaga kerja dengan lebih cepat dan mudah. Perpustakaan bisa mengolah dan menyelesaikan kegiatan suatu proyek secara jarak jauh pada waktu dan tempat tertentu. Dengan begitu perpustakaan dapat membuat berbagai macam proyek dengan lebih efisien.

Kelebihan dan kekurangan *Crowdsourcing*

Kelebihan *Crowdsourcing* adalah dapat meningkatkan produktivitas tanpa menambah tenaga kerja. Selain itu dapat membantu menyelesaikan masalah atau menyelesaikan suatu proyek atau kegiatan yang dilaksanakan oleh perpustakaan secara cepat, dan dengan biaya murah sehingga dapat mengirit anggaran di perpustakaan. Kelebihan *crowdsourcing* lain yaitu di era sekarang ini perkembangan teknologi internet menjadikan masyarakat dan konsumen dapat terlibat secara langsung dalam suatu proyek tertentu. Misalnya, di perpustakaan mengadakan *event* desain perpustakaan, kemudian perpustakaan mengadakan lomba desain ruangan perpustakaan.

Selain memiliki kelebihan *crowdsourcing* juga diklaim mempunyai kekurangan. Kekurangan dari *crowdsourcing* diantaranya yaitu dalam segi keamanan. Banyaknya partisipasi masyarakat membuat segala informasi tidak terkontrol dengan baik. Semakin terbuka dan cepatnya akses, maka dapat menyebabkan penyebaran konten yang tidak bertanggung jawab. Oleh sebab itu, kita harus secara dewasa menggunakan konsep *crowdsourcing* dalam sebuah bisnis.

KESIMPULAN

Perpustakaan telah menerapkan *crowdsourcing* salah satunya menggunakan jenis *crowdsourcing creative work*. *Crowdsourcing* dalam perpustakaan digunakan untuk mendapatkan desain maskot animasi/kartun dan membuat komik yang nantinya akan digunakan sebagai produk kemas ulang informasi yang berupa pembelajaran sejarah melalui video animasi dan komik dengan cara mengadakan lomba dan memberikan *reward* atau hadiah kepada para pemenang. Dengan mengaplikasikan *crowdsourcing* perpustakaan bisa mendapatkan keuntungan berupa proyek perpustakaan yang dapat diselesaikan dengan waktu yang cepat, dan menghemat biaya atau anggaran perpustakaan.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pembaca bahwa implementasi konsep *crowdsourcing* yang digunakan peneliti pada perpustakaan dalam pembuatan produk kemas ulang informasi dapat menimbulkan perspektif yang berbeda-beda dari individu maupun kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa makna yang dibangun oleh setiap individu, kelompok, atau konsep tertentu akan berbeda dalam suatu perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriansyah, M., Oswari, T., & Prijanto, B. (2016). Crowdsourcing : Konsep Sumber Daya Kerumunan dalam Abad Partisipasi Komunitas Internet. *Jurnal Politeknik Telkom Bandung*, pp. 1–6.
- Boyd, D. M & Ellison, B. N. (2008). Social Network Sites: Definition, History and Scholarship. *Journal Of Computer-Mediated Communication*. Vol. 13. Issue 1.
- Fatmawati, E. (2009). Kemas Ulang Informasi: Suatu Tantangan Bagi Pustakawan. *Media Pustakawan*, 16(1&2), 23–27. Retrieved from <https://ejournal.perpusnas.go.id/mp/article/view/903>
- Garrigos-Simon, F., Gil-Pechuán, I., & Estelles-Miguel, S. (2015). *Advances in Crowdsourcing*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-18341-1>
- Holley, R. (2010). Crowdsourcing: How and Why Should Libraries Do It? *D-Lib Magazine*, 16. <https://doi.org/10.1045/march2010-holley>
- Howe, J. (2008). *Crowdsourcing: How the Power of the Crowd is Driving the Future of Business*. Random House Business. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=P5QbsuZLYDQC>
- Howe, J. (2009). *Crowdsourcing: Why the Power of the Crowd Is Driving the Future of Business*. New York: Crown Business.
- Howe, & Jeff. (2006). The Rise of Crowdsourcing. *Wired*, 14.
- Instagram Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Semarang. Diakses pada 9 Oktober 2022, dari https://instagram.com/dinasarpus_semarang?igshid=YmMyMTA2M2Y=
- Kowalska-Chrzanowska, M. (2014). *Crowdsourcing in Libraries* (pp. 165–181).
- Puspitasari, D. (2019). Implementasi Crowdsourcing dalam Dunia Perpustakaan. *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi Dan Komunikasi Kepustakawanan*, 9(1), 35. <https://doi.org/10.20473/jpua.v9i1.2019.35-39>
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Ip Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24. <https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>