

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perpustakaan Jawa Tengah adalah organisasi perangkat daerah yang menjalankan fungsinya di bidang perpustakaan di Jawa Tengah. Perpustakaan yang dikenal sebagai Perwil atau Perpustakaan Wilayah ini didirikan pada 1 Agustus 1951. SEBAYA (Semarak Membaca dan Berkarya) adalah program yang diselenggarakan oleh Perpustakaan Jawa Tengah bersama dengan tim mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro yang berlangsung dua bulan pada Bulan November dan Desember. Program ini ditujukan untuk mengatasi permasalahan kunjungan di Perpustakaan Jawa Tengah yang belum mencapai angka ideal. Dengan target tahunan 2,657,000 pengunjung, dengan kenaikan tiga bulan terakhir: Agustus, September, Oktober sebesar 2,000 pengunjung, program ini menargetkan peningkatan kunjungan 10,000 pengunjung di bulan selanjutnya.

Program yang dilaksanakan antara lain Bazar Buku, Lomba *Storytelling*, Lomba Vlog, Mini *Challenge*, dan sosialisasi iJateng. Perencanaan dari lima program: Bazar, Lomba *Storytelling*, Lomba Vlog, Mini *Challenge*, dan sosialisasi iJateng meliputi promosi melalui konten-konten, penyebaran surat, hingga komunikasi dengan klien maupun pihak eksternal. Konten-konten yang dibuat melibatkan seluruh anggota untuk menjadi *talent* dalam mempromosikan acara sebelum acara diselenggarakan. Penyebaran surat undangan pun dilakukan oleh seluruh tim dengan membagi secara adil supaya dapat tersebar secara cepat dan efisien. Selama perencanaan acara, kegiatan yang paling sering dilakukan adalah berkoordinasi dengan pustakawan untuk memastikan jadwal-jadwal acara selaras dengan jadwal di Perpustakaan Jawa Tengah atau tidak bertabrakan dengan acara lainnya. Selain itu, koordinasi ini memastikan mengenai data-

data yang diperlukan sekaligus hal-hal apa yang dapat disediakan oleh Perpustakaan Jawa Tengah, seperti tempat dan surat.

Keberjalanan acara dilakukan oleh lima orang dengan pembagian spesifik di setiap acaranya. Bazar Buku meliputi komunikasi dengan klien dan Penerbit Paguyuban Yogyakarta, serta *running team* untuk memberikan arahan kepada pengunjung Bazar. Lomba *Storytelling* meliputi persiapan logistik, komunikasi dengan klien, dan pembagian peran di hari H: operator, registrator, PIC juri, dan MC. Lomba Vlog meliputi persiapan logistik, komunikasi dengan klien, dan pembagian peran di hari H: juri, pemberian kata sambutan, operator, registrator, dan MC. Mini *Challenge* meliputi promosi melalui *standing banner* di tempat Bazar dan cerita Instagram @ProjectSebaya. Sedangkan sosialisasi iJateng meliputi logistik, komunikasi dengan klien, dan pembagian peran: MC, operator, dan *running team*. Pasca acara meliputi pembagian sertifikat dan pembuatan konten *press release* dan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu keberjalanan acara.

Peran *Project Leader* pada penerapannya memiliki peran kunci untuk melakukan *quality control* dari setiap anggota, membuat keputusan penting, hingga memastikan seluruh pekerjaan tim terselesaikan. Peran ini dikoordinasikan dengan menggunakan sistem *checklist* yang dipantau setiap minggunya dengan melakukan *overview* terhadap semua pekerjaan tim. Peran Hubungan Masyarakat Internal memiliki kunci untuk melakukan komunikasi dengan klien, yaitu pustakawan dari Perpustakaan Jawa Tengah untuk berkoordinasi mengenai acara-acara yang diselenggarakan hingga peminjaman tempat untuk menyelenggarakan acara. Peran ini dilakukan menggunakan pesan WhatsApp kepada pihak-pihak terkait, termasuk telepon untuk mendapatkan informasi lebih lengkap. Hal ini pun dilakukan secara berkala dan bersifat aktif selama periode acara hingga selesai. Peran dari *Social Media Specialist* memiliki kunci untuk mempromosikan acara ke khalayak, terutama dari segi konten untuk memastikan pesan yang dibawakan sederhana, mudah dimengerti, dan menarik. Peran ini dilakukan dengan

menuliskan konten dengan menentukan *Content Pillar*, judul konten, isi konten, hingga pembuatan *caption* untuk informasi lebih lanjut. Konten yang dibuat didasarkan dengan riset tren dan informasi penting untuk diberitahukan kepada khalayak. Setelah konten selesai, maka akan dikoordinasikan kepada *Creative* untuk selanjutnya didesain dan diunggah ke sosial media @ProjectSebaya.

Bazar Buku diselenggarakan pada tanggal 1-15 November yang berhasil mencapai target 12,600 lebih pembeli dengan rata-rata per hari 840 pembeli dan perkiraan 1,000 pengunjung per harinya. Lomba *Storytelling* pada tanggal 11 November telah menghadirkan 20 peserta termasuk 20 pendamping dengan total 40 orang. Lomba Vlog yang diselenggarakan menggait 13 peserta yang mengajak orang-orang lainnya untuk berkunjung ke Perpustakaan Jawa Tengah. Mini *Challenge* berhasil menggait 8 orang untuk mengunggah cerita mereka dan turut mengajak orang untuk datang ke Bazar Buku dan Perpustakaan Jawa Tengah. Sosialisasi iJateng berhasil menggait partisipasi 478 orang dari *Field Trip* iJateng sebesar 195 orang datang ke perpustakaan dari tingkat SMP hingga SMA dan sosialisasi iJateng langsung ke sekolah, seperti SMA Kesatrian 2 Semarang dan SMKN Jawa Tengah sebanyak 300 orang. Hal ini telah memenuhi tujuan awal untuk mendapatkan peningkatan kunjungan 10,000 pengunjung dengan realisasi sejumlah 15,536 pengunjung tidak dihitung dengan kunjungan sekolah di sosialisasi iJateng. Hal ini juga belum menghitung berapa orang yang datang setelah sosialisasi ataupun orang yang datang dari menonton konten-konten lomba diunggah ke khalayak. Selain itu, evaluasi sikap dari data pra dan pasca acara terdapat peningkatan 22,4% pengunjung ke Perpustakaan Jawa Tengah dengan target awal 10%.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan melalui lima program dan tiga peran utama yang telah dilakukan antara lain:

- Bazar Buku memiliki durasi yang cukup panjang, sehingga perlu tenaga lebih dalam menyelenggarakan acara ini dan penting untuk terus mengencangkan promosi meskipun tiga hari pertama hanya mendapatkan kunjungan yang sedikit.
- Lomba *Storytelling* dapat menggait peserta yang banyak dengan menyebarkan surat, terlebih surat resmi dari instansi menguatkan isi surat dan lomba yang diselenggarakan sehingga mendapatkan reputasi yang baik. Penyelenggaraan acara perlu mempertimbangkan cadangan baterai mikrofon dan memastikan pendamping kondusif selama lomba.
- Lomba Vlog perlu memastikan keselarasan antara buku pedoman dan konten yang dibuat untuk menghindari adanya konflik mengenai ketidakpuasan terhadap juara yang tidak sesuai dengan durasi tertulis. Hal ini juga memastikan sosial media tetap kondusif karena sarana Lomba Vlog menasar digital dan akun sosial media.
- Mini *Challenge* mampu terpromosikan dengan menggunakan *standing banner* dan perlu untuk terus melakukan pemantauan di sosial media karena banyak konten, khususnya *mention* yang masuk. Sedangkan, cerita di Instagram hanya 24 jam, sedangkan dalam waktu tersebut cerita harus di-*repost* dan dimasukkan ke *highlight* supaya tidak hilang.
- Sosialisasi iJateng efektif dengan menggunakan surat dan promosi ke sekolah secara langsung. Hal ini untuk menumbuhkan kesadaran sekaligus mengenalkan Perpustakaan Jawa Tengah kepada pengunjung. *Running team* memiliki peran penting supaya komunikasi terjalin aktif di seluruh sisi hadirin, sedangkan hadiah memiliki fungsi untuk meningkatkan keaktifan hadirin.
- Selain program, penting untuk memastikan akun Instagram sebagai salah satu strategi untuk memiliki keamanan ganda. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan nomor telepon dan mengaktifkan *two factor*

authentication. Keluputan dari panitia membuat akun Instagram sempat di-*hack* dan *suspend* permanen, meskipun akhirnya dapat kembali lagi setelah mengajukan laporan. Hal ini sangat berbahaya karena seluruh dokumentasi dan laporan penting ada di sosial media.

5.3 Implikasi

Terdapat beberapa implikasi pada tiga peran yang dijalankan antara lain:

1. Menjadi *Project Leader* adalah tugas yang cukup berat karena harus mampu berpikir jauh untuk memastikan tidak ada yang kurang dalam acara. Selain itu, memastikan seluruh pekerjaan tim berjalan dengan baik beserta memastikan langsung hasil kinerja mereka. Keputusan dari *Project Leader* pun memiliki kekuatan yang besar yang mempengaruhi jalannya acara. *Project Leader* pun memiliki peran lain yang krusial karena komunikasi dengan klien mampu mempengaruhi keberjalanan acara dan apa yang harus dilakukan tim. Sebagai jembatan informasi, *Project Leader* peran untuk tetap menjalin hubungan baik dengan klien dari pra, hari H, hingga pasca acara. Informasi yang diberikan harus jelas untuk kemudian disampaikan kepada tim.
2. Menjadi *Social Media Specialist* memiliki peran untuk memastikan khalayak dari sosial media mendapatkan informasi yang memadai mengetahui informasi sosial media adalah jalan selain promosi secara langsung melalui *banner* dan surat. Konten ini harus cepat selesai supaya waktu untuk *Creative* banyak dan mendapatkan waktu revisi memadai.