

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Infografis merupakan media visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara ringkas, jelas, dan menarik. Menurut Smiciklas (2012), infografis merupakan representasi visual dari informasi, data, atau pengetahuan yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi secara efisien dan efektif. Infografis menggabungkan elemen desain grafis dengan data atau informasi yang kompleks agar lebih mudah dipahami oleh pembaca dalam waktu singkat. Dalam konteks perpustakaan, infografis tidak hanya sekadar menyajikan data visual, tetapi juga perlu mempertimbangkan aspek *user experience* (UX) untuk memastikan informasi yang diberikan dapat dipahami dengan cepat, sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan membantu mereka dalam mengambil keputusan yang tepat, seperti dalam layanan sirkulasi.

Faktor-faktor yang memengaruhi pengalaman pengguna (*user experience*) pada suatu produk tidak hanya terbatas pada aspek visual, tetapi juga mencakup kegunaan (*usefulness*), kemudahan penggunaan (*usability*), daya tarik emosional (*desirability*), kemudahan pencarian informasi (*findability*), aksesibilitas (*accessibility*), serta kredibilitas (*credibility*) dari produk tersebut (Garrett, 2011). Selain itu, Nielsen (2012) juga menekankan pentingnya pemahaman terhadap kebutuhan dan harapan pengguna, serta konteks penggunaan yang relevan, agar desain yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan tujuan pengguna. Dalam konteks pengembangan infografis sebagai media edukasi di perpustakaan, seluruh aspek tersebut perlu diperhatikan agar infografis yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien kepada pengguna.

Penyajian informasi melalui infografis secara visual dinilai lebih efektif dibandingkan dengan komunikasi verbal maupun tatap muka. Infografis memanfaatkan elemen visual berupa metafora untuk membantu pembaca dalam

memahami pesan yang disampaikan, terutama bagi mereka yang masih pemula dalam memahami media visual. Selain itu, infografis memiliki daya tarik visual yang tinggi, sehingga memudahkan pembaca dalam menangkap inti informasi dibandingkan jika informasi tersebut disajikan dalam bentuk teks penuh (Resnatika, 2018).

Pemanfaatan infografis juga selaras dengan perkembangan teknologi informasi dan ekspektasi pengguna yang cenderung menyukai informasi yang cepat dan mudah dicerna. Hal ini mendukung peran perpustakaan sebagai pusat informasi yang adaptif dan inovatif dalam menyampaikan layanan kepada masyarakat (Resnatika, 2018).

Dalam buku yang berjudul Kiat Bikin Infografis Keren dan Berkualitas Baik yang diterbitkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (2018), dikatakan bahwa infografis dapat disajikan dalam dua jenis format, yaitu infografis statis dan infografis dinamis (sering disebut *motion graphic*). Infografis statis berupa gambar tidak bergerak yang memuat kombinasi elemen seperti tabel, ilustrasi, gambar, dan teks. Sementara itu, infografis dinamis ditampilkan dalam bentuk video yang menyajikan komposisi visual bergerak atau animasi dari elemen-elemen infografis, serta disusun dengan alur yang mudah dipahami oleh audiens.

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (2018) dalam buku Kiat Bikin Infografis Keren dan Berkualitas Baik, terdapat beberapa standar yang perlu diperhatikan dalam pembuatan infografis yang berkualitas yaitu:

1. Infografis harus disusun sesuai dengan tujuan komunikasi yang ingin dicapai.
2. Isi infografis harus didasarkan pada hasil riset serta sumber yang kredibel dan mencantumkan tanggal pembuatan sebagai acuan aktualitas.
3. Konten infografis perlu relevan dengan kebutuhan target pembaca.
4. Struktur visualnya harus disusun secara harmonis dan menarik secara estetika.

5. Aspek keterbacaan atau *readability* menjadi penting agar informasi mudah dipahami.
6. Infografis juga sebaiknya memuat unsur persuasif.
7. Penyajian informasi harus lugas dan sederhana.
8. Desain perlu konsisten dengan panduan merek (*brand guideline*) yang berlaku.
9. Infografis yang baik harus mudah untuk dibagikan atau memiliki tingkat *shareability* yang tinggi.

2.2 Penelitian Sejenis Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan kajian yang telah dilakukan sebelumnya dengan topik yang memiliki keterkaitan atau relevansi terhadap penelitian ini, khususnya dalam hal implementasi infografis sebagai media edukasi di perpustakaan. Studi-studi tersebut dijadikan sebagai acuan dan landasan teoritis oleh peneliti dalam mendukung pelaksanaan dan analisis penelitian yang tengah dilakukan. Adapun berikut ini adalah beberapa penelitian sejenis yang relevan dengan fokus kajian dalam penelitian ini.

Penelitian pertama berjudul “*Visualising knowledge: a survey of infographic perceptions and challenges in academic library settings*” karya Sujin Butdisuwan, Sanjay Kataria, Amreen Taj, A. Subaveerapandiyan yang diterbitkan di Emerald Insight, volume 45, no 5, pada tahun 2024. Penelitian ini mengeksplorasi pandangan serta hambatan yang dialami oleh para pustakawan di lingkungan perpustakaan akademik dalam menggunakan infografis sebagai sarana komunikasi. Penelitian tersebut fokus dalam memahami persepsi terhadap penggunaan infografis di perpustakaan, tingkat efektivitasnya dalam menyampaikan informasi, serta berbagai kendala yang muncul selama proses implementasinya. Penelitian ini menggunakan survei deskriptif dengan kuesioner tertutup yang dibagikan secara elektronik kepada 144 profesional perpustakaan, menggunakan teknik sampel acak berstrata. Hasilnya menunjukkan bahwa infografis dipandang sebagai media yang efektif untuk menyampaikan informasi kompleks, mempromosikan layanan, dan meningkatkan pengalaman pengguna.

Namun, beberapa tantangan yang dihadapi meliputi keterbatasan keterampilan desain, kurangnya sumber daya, kesulitan memperoleh data relevan, serta keterbatasan waktu dan integrasi ke dalam layanan tradisional.

Penelitian dari Butdisuwan et al., (2024) berfokus pada bagaimana para profesional perpustakaan akademik memandang dan menghadapi tantangan dalam penggunaan infografis sebagai alat komunikasi. Penelitian tersebut menggunakan metode survei deskriptif dengan kuesioner tertutup yang dibagikan kepada 144 pustakawan dari berbagai jenis perpustakaan, dengan teknik pengambilan sampel acak berstrata. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa infografis dianggap efektif dalam menyampaikan informasi yang kompleks dan meningkatkan pengalaman pengguna. Meskipun demikian, penelitian tersebut juga mengidentifikasi beberapa tantangan, seperti keterbatasan keterampilan desain, kekurangan sumber daya, dan kesulitan dalam mengintegrasikan infografis ke dalam layanan perpustakaan tradisional.

Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini lebih memfokuskan pada penerapan infografis sebagai media edukasi, terutama pada layanan sirkulasi di Perpustakaan Umum Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang tidak hanya menggambarkan proses perancangan infografis, tetapi juga mengujinya secara langsung kepada pengguna perpustakaan melalui uji coba terbatas, dan wawancara singkat. Selain itu, penelitian ini menghasilkan infografis yang diuji dari segi efektivitas, keterbacaan, dan daya tarik visual. Oleh karena itu, penelitian ini lebih bersifat aplikatif dan berfokus pada pengalaman pengguna dalam konteks perpustakaan umum, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menyoroti persepsi profesional perpustakaan.

Penelitian kedua berjudul “*Visualizing education: infographics and pop-up edutainment exhibitions*” karya Zingisa Nkosinkulu diterbitkan di jurnal Taylor and Francis volume 43, no 3 tahun 2024. Penelitian tersebut mengkaji dampak transformatif infografis dalam dunia pendidikan, dengan fokus pada pengaruhnya sejak era Gen-Alpha dan seterusnya. Infografis muncul sebagai alat visual yang fleksibel, melintasi batas-batas antar generasi dan menciptakan bahasa pemahaman yang dapat diterima secara universal. Dengan memenuhi kebutuhan

kefasihan digital Gen-Alpha dan juga beresonansi dengan generasi sebelumnya serta mendatang, infografis berfungsi sebagai media komunikasi yang tahan lama, dapat beradaptasi dengan berbagai gaya belajar, dan mendukung budaya literasi visual. Artikel tersebut mengeksplorasi dimensi unik infografis, mengusulkan penggunaannya dalam pendidikan melalui konsep inovatif pameran edutainment pop-up. Pameran ini menjadi ruang dinamis dan interaktif yang membawa konten pendidikan hidup, menciptakan pengalaman yang mendalam dan menarik bagi para pelajar. Dari infografis statis hingga format dinamis seperti animasi dan interaktif, perkembangan ini mengubah pengalaman belajar menjadi perjalanan visual yang merangsang. Dalam konteks kolaboratif, infografis berkembang menjadi platform yang menyatukan berbagai generasi, mendorong kreativitas, dan berkontribusi pada kumpulan pengetahuan bersama. Artikel tersebut juga membahas bagaimana infografis yang disajikan sebagai pameran edutainment pop-up dapat memperkuat pemikiran kritis, literasi digital, dan ekspresi kreatif, serta memperlihatkan peran penting infografis dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan menarik.

Adapun perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan artikel tersebut. Penelitian yang akan dilakukan lebih fokus pada penerapan infografis dalam layanan sirkulasi di Perpustakaan Kota, dengan tujuan praktis untuk memudahkan pemahaman pengunjung mengenai prosedur peminjaman, pengembalian, dan perpanjangan buku. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang mencakup perancangan dan pengujian efektivitas infografis sebagai alat edukasi dalam konteks pelayanan perpustakaan, serta melibatkan observasi, wawancara, serta evaluasi infografis. Pada artikel tersebut, membahas mengenai infografis dalam pendidikan berfokus pada penggunaan infografis dalam lingkungan pendidikan yang mencakup berbagai generasi, termasuk Gen-Alpha, dengan tujuan untuk meningkatkan literasi visual dan pemikiran kritis. Artikel ini mengulas bagaimana infografis dapat digunakan dalam format yang dinamis dan interaktif, seperti pameran pop-up edukatif, untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam. Sementara penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pengguna perpustakaan dengan

pendekatan yang lebih aplikatif dan berorientasi pada komunikasi informasi layanan, artikel tersebut mengadopsi pendekatan yang lebih teoritis dan lebih luas dalam konteks pembelajaran multigenerasi.

Penelitian ketiga berjudul “*Infographics in higher education: A scoping review*” karya Evelina Jaleniauskiene dan Judita Kasperuniene diterbitkan di jurnal Sage volume 20 tahun 2023. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengevaluasi penerapan infografis di jenjang pendidikan tinggi. Para penulis melakukan tinjauan pustaka terhadap berbagai artikel ilmiah guna mengidentifikasi penerapan infografis dalam berbagai mata kuliah di universitas. Hasil kajian menunjukkan bahwa pendekatan paling umum dalam pembelajaran adalah yang memadukan penggunaan infografis yang sudah tersedia dengan pengalaman langsung mahasiswa dalam menciptakan infografis mereka sendiri. Kegiatan tersebut tidak hanya memperdalam pemahaman terhadap materi kuliah, tetapi juga membantu mahasiswa mengembangkan bentuk komunikasi visual modern yang semakin populer. Penugasan yang melibatkan infografis turut merepresentasikan misi pendidikan tinggi yang diperluas, karena mahasiswa diberi peluang untuk mengasah berbagai keterampilan penting seperti literasi digital, visual, dan informasi, berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan komunikasi dan kerja sama.

Kedua penelitian memiliki kesamaan dalam hal pemanfaatan infografis sebagai media utama penyampaian informasi secara visual yang menarik serta mudah dipahami. Tujuan keduanya bersifat edukatif, yakni untuk membantu audiens memahami informasi dengan lebih baik dan memperkuat literasi visual sebagai bagian dari proses edukasi maupun pelayanan informasi. Selain itu, keduanya menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian, dengan infografis dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam memperjelas isi atau pesan yang disampaikan. Adapun perbedaan serta persamaan yang ditemukan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terdapat perbedaan yang terlihat dari segi konteks penerapannya. Penelitian yang akan dilakukan berfokus pada penerapan infografis dalam layanan sirkulasi di

Perpustakaan Umum Kota Semarang, dengan sasaran pengguna dari berbagai kalangan. Sebaliknya, pada penelitian tersebut membahas penerapan infografis dalam proses pembelajaran di lingkungan perguruan tinggi yang ditujukan kepada mahasiswa. Dari sisi metodologi, penelitian yang akan dilakukan mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif melalui observasi, wawancara, dan uji coba, sedangkan pada penelitian tersebut menggunakan pendekatan studi literatur terhadap artikel-artikel ilmiah. Selain itu, hasil dari penelitian yang akan dilakukan berupa produk infografis dan bahan edukatif untuk perpustakaan, sementara penelitian tersebut menghasilkan rekomendasi strategis untuk pengembangan pembelajaran dan kurikulum di perguruan tinggi.

Penelitian keempat berjudul “Desain Grafis dalam Perpustakaan Indonesia: Kesiapan, Peran dan Harapan Pustakawan” karya Mochammad Riski Destrianto yang diterbitkan di jurnal Nusantara Journal of Information and Library Studies volume 7, nomor 1, tahun 2024, hal 1-17. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif untuk menelusuri sejauh mana peran serta kesiapan pustakawan dalam bidang desain grafis di lingkungan perpustakaan Indonesia. Pengumpulan data dilakukan melalui survei daring dengan menggunakan pertanyaan semi-terbuka kepada 92 responden. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk menemukan tema dan pola yang berkembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pustakawan terlibat dalam kegiatan desain grafis, baik karena keterbatasan sumber daya manusia maupun atas inisiatif pribadi. Produk visual yang mereka hasilkan meliputi konten media sosial, poster, hingga infografis. Namun, mereka menghadapi sejumlah hambatan, seperti kurangnya keterampilan teknis, minimnya pelatihan, serta terbatasnya akses terhadap perangkat lunak dan perangkat keras pendukung. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan adanya dukungan dalam bentuk pelatihan atau workshop, penyediaan template dan panduan desain, serta pengadaan perangkat pendukung yang memadai, termasuk waktu yang cukup bagi pustakawan untuk memperdalam kemampuan desain grafis.

Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan, terutama dalam hal perhatian terhadap penggunaan media visual, khususnya infografis, di lingkungan perpustakaan. Keduanya menyoroti pentingnya infografis sebagai sarana komunikasi informasi yang efektif dan menarik bagi pengguna. Selain itu, kedua penelitian ini juga menunjukkan adanya kebutuhan akan peningkatan kompetensi dalam bidang desain grafis atau visual, baik dalam konteks edukatif maupun promosi layanan perpustakaan. Keduanya menyadari bahwa infografis tidak hanya sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai alat strategis untuk meningkatkan kualitas penyampaian informasi kepada pengguna perpustakaan.

Namun, adapun perbedaan yang terletak pada fokus dan pendekatan penelitian. Penelitian yang akan dilakukan berfokus pada implementasi infografis sebagai sarana edukasi layanan sirkulasi perpustakaan dengan tujuan meningkatkan pemahaman pengguna terhadap prosedur layanan, menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berbasis observasi, wawancara, serta uji coba produk infografis. Sementara itu, penelitian tersebut menitikberatkan pada peran serta kesiapan sumber daya manusia, khususnya pustakawan, dalam memproduksi konten visual termasuk infografis. Pendekatannya bersifat eksploratif dengan pengumpulan data melalui survei daring dan analisis tema dari jawaban responden. Penelitian tersebut lebih menyoroti aspek internal dan kapasitas tenaga kerja di perpustakaan, seperti keterampilan, pelatihan, dan ketersediaan perangkat pendukung desain.

Penelitian kelima berjudul “Implementasi Desain Grafis di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta” oleh Mochammad Riski Destrianto yang diterbitkan di jurnal Media Pustakawan volume 30, nomor 2, tahun 2023. Penelitian tersebut membahas mengenai penerapan desain grafis di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, melalui observasi dan studi pustaka sebagai metode pengumpulan data. Hasil penelitian mengidentifikasi empat aktivitas utama perpustakaan yang melibatkan desain grafis yaitu perancangan penunjuk arah dan informasi perpustakaan,

pengembangan bahan ajar untuk dosen, pengelolaan koleksi realia dan arboretum, serta kegiatan penerbitan. Produk desain grafis tersebut dimanfaatkan melalui berbagai media, mulai dari papan pengumuman konvensional, layar komputer, media sosial, hingga platform Learning Management System (LMS). Desain yang dihasilkan juga berfungsi dalam berbagai tujuan, termasuk penunjuk arah, identitas visual (branding), penyusunan bahan ajar, promosi layanan, serta pengemasan ulang informasi.

Persamaan dari kedua penelitian ini terletak pada pemanfaatan elemen visual sebagai alat penyampaian informasi yang lebih menarik, komunikatif, serta mudah dipahami oleh pengguna perpustakaan. Keduanya juga menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan meningkatkan kualitas layanan perpustakaan melalui visualisasi informasi, sekaligus menekankan peran penting desain grafis maupun infografis dalam menunjang aksesibilitas informasi di lingkungan perpustakaan. Meski demikian, terdapat perbedaan dalam ruang lingkup dan fokus implementasinya. Penelitian yang akan dilakukan lebih terarah pada pemanfaatan infografis sebagai media edukatif untuk layanan sirkulasi, seperti prosedur peminjaman, pengembalian, dan perpanjangan buku, dengan sasaran utama masyarakat umum yang menjadi pengguna perpustakaan kota. Sebaliknya, studi di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta mencakup penerapan desain grafis dalam berbagai aspek kegiatan perpustakaan secara menyeluruh, mulai dari perancangan rambu-rambu informasi, pengembangan bahan ajar, pengelolaan koleksi realia, hingga aktivitas penerbitan. Produk visual yang dihasilkan pun disebarluaskan melalui berbagai media, termasuk papan pengumuman, layar komputer, media sosial, hingga platform Learning Management System (LMS).

Penelitian keenam berjudul "Efektivitas Infografis sebagai Media Penyebaran Informasi Bidang Perpustakaan pada Akun Instagram @literatif.id" oleh Kinanthi Wahyu Saputri & Jumino tahun 2023 menunjukkan bahwa penggunaan infografis di media sosial terbukti efektif dalam menyampaikan informasi kepastakawanan secara ringkas, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens. Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa desain visual yang komunikatif mampu meningkatkan jangkauan informasi sekaligus memperkuat

keterlibatan pengguna. Temuan ini menjadi relevan dengan penelitian penulis, karena sama-sama menekankan pentingnya infografis sebagai media penyebaran informasi yang sederhana namun berdampak signifikan terhadap pemahaman pengguna.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menekankan peran infografis sebagai media komunikasi visual yang mampu mengurangi kebingungan pengguna dalam memahami informasi. Keduanya juga menilai efektivitas infografis dari aspek keterbacaan, daya tarik visual, dan kemudahan pemahaman. Adapun perbedaannya terletak pada fokus kajian dan konteks penelitian. Artikel tersebut berfokus pada penyebaran infografis melalui media sosial Instagram dengan menekankan jangkauan serta interaksi digital audiens, sedangkan penelitian ini berfokus pada penerapan infografis edukatif dalam layanan sirkulasi di Perpustakaan Umum Kota Semarang yang ditujukan langsung kepada pemustaka melalui media poster dan banner fisik. Selain itu, subjek penelitian juga berbeda, di mana penelitian terdahulu meneliti audiens pengguna Instagram, sementara penelitian ini melibatkan pustakawan dan pemustaka aktif di perpustakaan kota. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi berbeda, yaitu menghadirkan luaran praktis berupa desain infografis edukatif yang dapat langsung digunakan sebagai media edukasi layanan sirkulasi di perpustakaan.

N o	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Fokus Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan dengan Penelitian Sekarang
1	Sujin Butdisuwan, Sanjay Kataria, Amreen Taj, A. Subaveerapandi yan (2024)	<i>Visualising knowledge: a survey of infographic perceptions and challenges in academic library settings</i>	pandangan serta hambatan yang dialami oleh para pustakawa n di lingkungan perpustaka an akademik dalam mengguna kan infografis sebagai sarana komunikas i.	survei deskript if	infografis dipandang sebagai media yang efektif untuk menyampai kan informasi kompleks, mempromo sikan layanan, dan meningkat kan pengalama n pengguna.	penelitian yang akan dilakukan lebih memfokuskan pada penerapan infografis sebagai alat edukasi, terutama pada layanan sirkulasi di Perpustakaan Umum Kota Semarang.
2	Zingisa Nkosinkulu (2024)	<i>Visualizing education: infographics and pop-up edutainment exhibitions</i>	dampak transforma tif infografis dalam dunia	peneliti an kualitati f dan tinjauan pustaka	infografis dapat mendefinis ikan ulang lanskap pendidikan . Dengan mengusulk an konsep pameran	Penelitian yang akan dilakukan lebih fokus pada penerapan infografis dalam layanan sirkulasi

			pendidikan, dengan fokus pada pengaruhnya sejak era Gen-Alpha dan seterusnya		edutainment pop-up, kami membayangkan platform dinamis yang tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga menawarkan pengalaman belajar yang mendalam.	di Perpustakaan Kota, dengan tujuan praktis untuk memudahkan pemahaman pengunjung mengenai prosedur peminjaman, pengembalian, dan perpanjangan buku.
3	Evelina Jaleniauskiene dan Judita Kasperuniene (2023)	Infographics in higher education: A scoping review	untuk mengevaluasi penerapan infografis di jenjang pendidikan tinggi	Penelitian	menunjukkan bahwa pendekatan paling umum dalam pembelajaran adalah yang memadukan penggunaan infografis yang sudah tersedia dengan	Penelitian yang akan dilakukan berfokus pada penerapan infografis dalam layanan sirkulasi di Perpustakaan Umum Kota Semarang, dengan sasaran pengguna dari berbagai kalangan.

					pengalaman langsung mahasiswa dalam menciptakan infografis mereka sendiri	
4	Mochammad Riski Destrianto (2024)	Desain Grafis dalam Perpustakaan Indonesia: Kesiapan, Peran dan Harapan Pustakawan	menitikberatkan pada peran serta kesiapan sumber daya manusia, khususnya pustakawan, dalam memproduksi konten visual termasuk infografis	Penelitian Kualitatif	sebagian besar pustakawan terlibat dalam kegiatan desain grafis, baik karena keterbatasan sumber daya manusia maupun atas inisiatif pribadi. Produk visual yang mereka hasilkan	berfokus pada implementasi infografis sebagai sarana edukasi layanan sirkulasi perpustakaan dengan tujuan meningkatkan pemahaman pengguna terhadap prosedur layanan, menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berbasis observasi, wawancara, serta uji coba produk infografis.

					meliputi konten media sosial, poster, hingga infografis.	
5	Mochammad Riski Destrianto (2023)	implementasi Desain Grafis di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta	penerapan desain grafis dalam berbagai aspek kegiatan perpustakaan secara menyeluruh, mulai dari perancangan rambu-rambu informasi, pengembangan bahan ajar, pengelolaan koleksi	Penelitian Kualitatif	Hasil penelitian mengidentifikasi empat aktivitas utama perpustakaan yang melibatkan desain grafis yaitu perancangan penunjuk arah dan informasi perpustakaan, pengembangan bahan ajar untuk dosen,	infografis sebagai media edukatif untuk layanan sirkulasi, seperti prosedur peminjaman, pengembalian, dan perpanjangan buku, dengan sasaran utama masyarakat umum yang menjadi pengguna perpustakaan kota

			realia, hingga aktivitas penerbitan.		pengelolaan koleksi realia dan arboretum, serta kegiatan penerbitan. Produk desain grafis tersebut dimanfaatkan melalui berbagai media, mulai dari papan pengumuman konvensional, layar komputer, media sosial, hingga platform Learning Management System (LMS).	
--	--	--	---	--	---	--

6	Kinanthi Wahyu Saputri & Jumino	Efektivitas Infografis sebagai Media Penyebaran Informasi Bidang Perpustakaan pada Akun Instagram @literatif.id	efektivitas infografis sebagai media penyebaran informasi bidang perpustakaan pada akun Instagram @literatif.id.	kuantitatif deskriptif	desain infografis merupakan media yang efektif sebagai media penyebaran informasi bidang perpustakaan pada akun Instagram @literatif.id dengan persentase efektivitas sebesar 84,65%. Uji hipotesis dilakukan dengan menganalisis hasil uji koefisien korelasi Pearson	Penelitian yang akan dilakukan berfokus pada penerapan infografis dalam layanan sirkulasi di Perpustakaan Umum Kota Semarang, dengan sasaran pengguna dari berbagai kalangan.
---	---------------------------------	---	--	------------------------	--	---

					Product-Moment antara variabel infografis(X) dengan variabel penyebaran informasi bidang perpustakaan (Y). Hasil pengujian menunjukkan tingkat hubungan kuat yang positif sebesar 0,646 dengan nilai signifikansi sebesar $< 0,001$ di mana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05.	
--	--	--	--	--	--	--

Dari enam temuan penelitian sejenis yang telah dilakukan terbukti bahwa adanya penelitian mengenai implementasi infografis, namun belum ada yang spesifik mengenai implementasi infografis sebagai media edukasi dalam layanan sirkulasi, sehingga penting untuk mengetahui lebih lanjut.