



PERPUSTAKAAN NASIONAL  
REPUBLIK INDONESIA

# PANDUAN

## *Penghimpunan Objek Konten Kreatif Perpustakaan Nasional RI*

### Tim Penyusun :

1. Rifa Fadilah, S.Sos
2. Aristianto Hakim
3. Edithya Septiadi, S.Kom
4. Fifisari Aminingsih, S.Sos

# 2022

Pusat Data dan Informasi  
Perpustakaan Nasional RI

Menghimpun konten kreatif yang diproduksi sendiri dan konten kreatif yang tersimpan di berbagai sumber dan disimpan dalam satu tempat penyimpanan dan di kelompokkan berdasarkan subjeknya, sehingga memudahkan saat penemuan kembali.

*“Perpustakaan Nasional RI  
Menuju Transformasi Digital  
Untuk Menciptakan  
Ekosistem Digital Nasional”*

**PANDUAN  
PENGHIMPUNAN OBJEK KONTEN KREATIF  
PERPUSTAKAAN NASIONAL RI**

Tim Penyusun :

1. Rifa Fadilah, S.Sos
2. Aristianto Hakim, S.IPI
3. Edithya Septiadi, S.Kom
4. Fifisari Aminingsih, S.Sos

**PUSAT DATA DAN INFORMASI  
PERPUSTAKAAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA  
2022**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas izin dan petunjuknya sehingga kami dapat menyelesaikan dokumen Panduan Penghimpunan Objek Konten Kreatif Perpustakaan Nasional ini.

Panduan ini disusun sebagai bentuk tindak lanjut dan dukungan atas arahan dan kebijakan Kepala Perpustakaan Nasional agar seluruh pustakawan di lingkungan Perpustakaan Nasional berbagi tugas untuk menciptakan konten kreatif atau melakukan penelusuran, penyeleksian, dan mendata berbagai konten kreatif yang terpublikasi di jejaring internet dengan topik-topik yang terkait dengan ilmu terapan.

Kegiatan penghimpunan konten kreatif ini merupakan salah satu bentuk kongkrit dari tagline Perpustakaan Nasional tahun 2022 yaitu “Transformasi Perpustakaan untuk Mewujudkan Ekosistem Digital Nasional” dengan cara memberikan sebanyak mungkin referensi terkait ilmu-ilmu terapan dalam format digital multimedia yang dapat direplikasi oleh masyarakat dalam rangka meningkatkan kesejahteraan hidupnya.

Saran dan masukan yang konstruktif kami nantikan sebagai bahan pertimbangan untuk menyempurnakan panduan ini di masa mendatang.

Jakarta, Juli 2022  
Kepala Pusat Data dan Informasi

**Taufiq. A. Gani**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>Kata Pengantar</b>	ii
<b>Daftar Isi</b>	iii
<b>Daftar Gambar</b>	iv
<b>Bagian I. Pendahuluan</b>	1
A. Latar Belakang	1
B. Landasan Hukum	2
C. Tujuan	3
D. Sasaran	3
E. Manfaat	3
F. Proses Bisnis	4
G. Istilah dan Definisi	4
<b>Bagian II. Pengumpulan Konten Kreatif</b>	6
A. Kriteria Objek Konten Kreatif	6
B. Pembagian Subjek/Topik	6
C. Penelusuran	9
D. Seleksi	10
E. Verifikasi	11
<b>Bagian III. Penginputan dan Penampilan Konten Kreatif</b>	12
A. Program Aplikasi Penghimpunan Konten Kreatif	12
B. Menginput Data	13
C. Mencari dan Menampilkan Data Hasil Penghimpunan	19
<b>Penutup</b>	24

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I.1. Diagram proses bisnis / alur kerja penghimpunan objek konten kreatif Perpustakaan Nasional	4
Gambar III.1. Pengisian alamat URL aplikasi penghimpun konten kreatif pada aplikasi peramban web	12
Gambar III.2. Tampilan aplikasi penghimpun konten kreatif	13
Gambar III.3. Tombol untuk menambah data konten kreatif baru	13
Gambar III.4. Formulir entri data konten kreatif	14
Gambar III.5. Contoh pengisian Informasi Kontributor pada formulir Konten Kreatif	15
Gambar III.6. Contoh pengisian Informasi Konten Kreatif yang bersumber dari kanal Youtube	17
Gambar III.7. Contoh pengisian Informasi Konten Kreatif yang bersumber dari sumber internet lainnya	18
Gambar III.8. Pratinjau konten kreatif yang bersumber dari kanal Youtube	18
Gambar III.9. Jendela notifikasi penambahan konten kreatif	19
Gambar III.10. Contoh pemasukan kata kunci pencarian subjek kontek kreatif pada fitur pencarian di halaman beranda	20
Gambar III.11. Penampilan hasil pencarian konten kreatif	20
Gambar III.12. Tampilan halaman detail konten kreatif	21
Gambar III.13. Halaman Creative Contents / Konten Kreatif	21

Gambar III.14.	Contoh pengisian ruas pencarian pada halaman Creative Contents	22
Gambar III.15.	Tampilan data hasil pencarian pada halaman Creative Contents / Konten Kreatif	22
Gambar III.16.	Tampilan halaman detail konten kreatif	23

## **BAGIAN I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Salah satu tujuan dibentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal tersebut tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 :

“...membentuk suatu pemerintahan negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial.”

Dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024, dimana dua dari tujuh agenda pembangunan RPJMN 2020-2024 adalah : membangun SDM berkualitas dan berdaya saing dan revolusi mental dan pembangunan kebudayaan. Di era digital ini, informasi sangat mudah dibuat, didapat, disebarkan, dan ditelusur. Akibatnya ruang-ruang virtual sarat dipenuhi luapan informasi.

Perpustakaan mempunyai posisi yang strategis dalam masyarakat pembelajar, karena perpustakaan bertugas mengumpulkan, mengelola dan menyediakan rekaman pengetahuan untuk dibaca dan dipelajari. Selain itu, layanan perpustakaan merupakan layanan yang demokratis, karena tidak pernah membedakan suku, agama, ras dan keturunan, pula tingkat sosial dan ekonomi dari para penggunanya. Dengan perpustakaan, justru akan tertolonglah masyarakat ekonomi lemah dalam mengakses pengetahuan yang mereka perlukan. Dalam hal ini, perpustakaan dapat dikatakan menjadi sarana mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Dengan demikian, dapat dikatakan pula bahwa keberadaan perpustakaan merupakan penghayatan falsafah negara kita, yakni Pancasila.

Layanan perpustakaan di seluruh dunia telah diperkuat melalui komitmen pemenuhan hak-hak setiap warga negara terhadap akses dan pemanfaatan pengetahuan. Pada tahun 1994 Unesco dan IFLA mengeluarkan pernyataan yang dikenal dengan Public Library Manifesto. Ini merupakan pandangan, harapan dan cara menumbuhkan perpustakaan umum. Manifesto ini bertolak dari nilai dasar kemanusiaan, yakni; kemerdekaan, kesejahteraan, dan perkembangan masyarakat maupun perorangan. Semua nilai itu hanya dapat dipenuhi melalui kemampuan warga negara yang memiliki akses pengetahuan untuk melaksanakan hak demokrasi, serta berperan aktif hidup bermasyarakat.

Masyarakat informasi bertumpu pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Menyadari kesenjangan akses teknologi informasi dan komunikasi di masyarakat tersebut, maka lembaga publik seperti perpustakaan hendaknya dapat dipakai sebagai titik akses informasi dan pengetahuan bagi masyarakat luas.

Kesiapan Perpustakaan Nasional dalam transformasi perpustakaan untuk mewujudkan ekosistem digital salah satunya adalah dengan menghimpun konten kreatif yang diproduksi sendiri dan konten kreatif yang tersimpan di berbagai sumber dan disimpan dalam satu tempat penyimpanan dan dikelompokkan berdasarkan subjeknya, sehingga memudahkan saat penemuan kembali. Penghimpunan dilaksanakan oleh seluruh Pustakawan dan Pegawai di lingkungan Perpustakaan Nasional RI yang diupload kedalam situs web Penghimpun Konten Web dengan alamat: <https://interoperabilitas.perpusnas.go.id/creative-content>

## **B. LANDASAN HUKUM**

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik;
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik;



4. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik;
5. Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024, tentang 7 agenda pembangunan RPJMN 2020-2024;
6. Kepmenpan Nomor 81/1993 tentang Pedoman Tatalaksana Pelayanan Umum;
7. Rencana Strategis Perpustakaan Nasional Tahun 2020-2024;
8. Peraturan Perpustakaan Nomor 4 tahun 2020 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perpustakaan Nasional

### **C. TUJUAN**

Penyusunan pedoman penghimpunan konten kreatif ini dimaksudkan untuk :

1. Memberikan petunjuk pelaksanaan kegiatan penghimpunan konten kreatif ilmu terapan berbasis objek;
2. Memberikan gambaran dan acuan penghimpunan konten kreatif ilmu terapan berbasis objek;
3. Meningkatkan kualitas dan ragam layanan perpustakaan dalam bentuk penyajian konten kreatif ilmu terapan dalam bentuk multimedia sesuai dengan kebijakan dan regulasi yang telah ditetapkan

### **D. SASARAN**

Terlaksananya kegiatan penghimpunan objek konten kreatif sesuai dengan kebijakan dan regulasi yang telah ditetapkan.

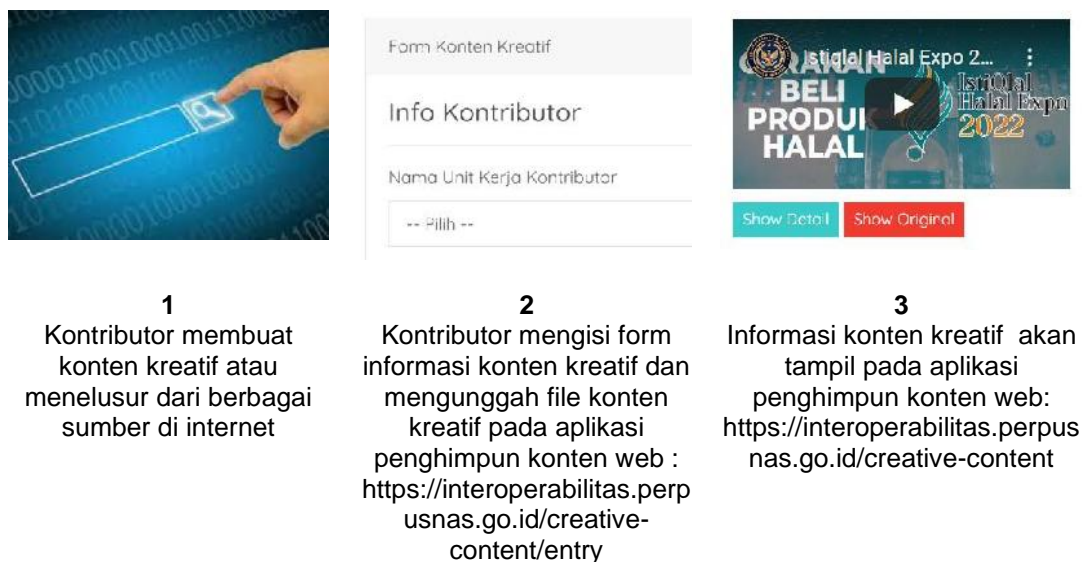
### **E. MANFAAT**

Manfaat yang diharapkan dengan tersedianya panduan ini adalah:

1. Sebagai sarana informasi bagi penghimpunan konten kreatif;
2. Seluruh tahap pelaksanaan penghimpunan konten kreatif dapat berjalan sesuai dengan kebijakan dan regulasi yang telah ditetapkan;
3. Seluruh tim yang terlibat memiliki acuan dalam pelaksanaan penghimpunan konten kreatif.

## F. PROSES BISNIS

Proses bisnis atau alur kerja penghimpunan konten kreatif Perpustakaan Nasional dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar I.1

Diagram proses bisnis / alur kerja penghimpunan objek konten kreatif Perpustakaan Nasional

## G. ISTILAH DAN DEFINISI

1. **YouTube** adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Situs web ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video.
2. **Channel Youtube** adalah akun Youtube milik pengguna yang nantinya bisa digunakan untuk upload video atau shorts, yang apabila memenuhi persyaratan maka nantinya akan bisa diajukan ke dalam program monetisasi YouTube.
3. **Download atau Unduh** berarti menerima atau mengambil data atau berkas dari Internet ke komputer Anda.
4. **Tik Tok** adalah sebuah aplikasi jejaring sosial dan platform video music dimana pengguna bisa membuat, mengedit, dan berbagi klip video pendek lengkap dengan filter dan disertai musik sebagai pendukung

5. **Video** adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar yang bergerak
6. **Teks Narasi** adalah teks yang berisi cerita dengan kejadian atau peristiwa yang runut.
7. **Gambar** adalah sebuah bentuk dari perpaduan yang dimana berada diantara dari titik, garis, bidang dan juga warna yang dimana akan sangatlah berguna untuk melakukan pencitraan terhadap sebuah hal. Selain itu, gambar merupakan sebuah bentuk dari hasil untuk melakukan penggabungan dari titik, garis, hingga kepada warna yang dimana akan menjadi sebuah bentuk.
8. **Ilmu terapan** adalah penerapan pengetahuan dari satu atau lebih bidang-bidang: matematika, fisika atau ilmu alam, ilmu kimia atau ilmu biologi untuk penyelesaian masalah praktis yang langsung memengaruhi kehidupan kita sehari-hari.
9. **Konten Kreatif** yang dimaksud dapat berupa teks, foto, video, maupun infografis yang harus bernada positif dengan kualitas yang baik
10. **Verifikasi** merupakan proses membangun kebenaran, akurasi, atau validitas sesuatu
11. **Lisensi Creative Commons (disebut pula sebagai “lisensi CC”)** memberikan cara mudah untuk mengelola ketentuan mengenai hak cipta yang melekat secara otomatis pada setiap ciptaan
12. **Seleksi** merupakan tahapan penilaian kesesuaian konten hasil penelusuran yang dihimpun terhadap kriteria yang sudah ditetapkan
13. **Hak Cipta** adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
14. **Kontributor** adalah Pustakawan atau pegawai yang berkontribusi melakukan pengentrian metadata konten kreatif di portal Penghimpun Konten Web <https://interoperabilitas.perpusnas.go.id/creative-content>

## **BAGIAN II**

### **PENGUMPULAN KONTEN KREATIF**

#### **A. KRITERIA OBJEK KONTEN KREATIF**

Konten kreatif adalah sebuah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik seperti televisi, smartphone dan produk media sosial adalah seperti YouTube, Instagram, dan Tik tok dll. Dalam penyampainnya sebuah konten kepada khalayak luas yaitu melalui media jejaring internet atau melalui media televisi yang sudah terkoneksi pada sinyal yang ada tetapi penyampain konten bisa dilakukan melalui medium, seperti CD audio, televisi, internet.

Objek konten kreatif yang dihimpun dan dipublikasikan kepada masyarakat dalam rangka mewujudkan tagline Perpustakaan Nasional yaitu transformasi perpustakaan untuk mewujudkan ekosistem digital nasional memiliki kriteria atau persyaratan sebagai berikut:

1. Objek konten kreatif berbentuk berkas digital;
2. Objek konten kreatif dapat berupa berkas digital dalam format teks, citra (gambar/foto), audio, video, atau perpaduan dari beberapa format;
3. Objek konten kreatif dapat berupa berkas digital yang tersedia secara streaming ataupun offline (mengunduh terlebih dahulu);
4. Objek konten kreatif berisi muatan keilmuan dan/atau pengetahuan umum yang bersifat terapan (dapat dicontoh / diterapkan oleh masyarakat);
5. Objek konten kreatif dapat berupa produk sendiri, milik orang lain, atau lembaga yang dapat diakses secara terbuka (tanpa autentifikasi);
6. Untuk objek konten kreatif yang didapatkan melalui proses unduhan harus mematuhi regulasi terkait hak kekayaan intelektual yang berlaku di Indonesia maupun internasional.

#### **B. PEMBAGIAN SUBJEK / TOPIK**

Objek konten kreatif yang dihimpun dalam berbagai topik/subyek, agar tidak terjadi duplikasi konten kreatif yang dihimpun, maka perlu ditentukan pembagian berdasarkan topik/subyek. Sesuai hasil rapat yang dilaksanakan pada tanggal 19 April 2022 yang diikuti oleh Pimpinan Tinggi Madya dan Pratama di lingkungan Perpustakaan Nasional RI, dan hasil rapat Tim Teknis

Penghimpunan Konten Web yang dihadiri oleh Direktur Direktorat Deposit dan Pengembangan Koleksi Perpustakaan dan Kepala Pusat Data dan Informasi tanggal 8 Juni 2022, telah disepakati penghimpunan konten kreatif dari masing-masing unit kerja berdasarkan topik/subyek sebagai berikut :

1. Biro Perencanaan dan Keuangan :
  - a. Kentang
  - b. Seledri
  - c. Wortel
  - d. (sayur-sayuran)
2. Biro Hukum, Organisasi, Kerja Sama dan Hubungan Masyarakat :
  - a. Jahe
  - b. Kunyit
  - c. Kencur
3. Biro SDM dan Umum :
  - a. Jambu
  - b. Mengkudu
  - c. Timun
  - d. (Buah-buahan)
4. Pusat Bibliografi dan Pengolahan Bahan Perpustakaan :
  - a. Bambu
  - b. Aloe vera
  - c. Bekatul
5. Pusat Preservasi dan Alih Media Bahan Perpustakaan :
  - a. Ayam
  - b. Burung
  - c. Bebek
6. Pusat Jasa Informasi Perpustakaan dan Pengelolaan Naskah Nusantara :
  - a. Kelapa
  - b. Pisang
  - c. Karet
7. Pusat Data dan Informasi :
  - a. Lele
  - b. Ikan Mas
  - c. Ikan Tuna

- d. Udang
  - e. Teh
  - f. Kopi
  - g. Coklat
8. Pusat Pendidikan dan Pelatihan :
- a. Jagung
  - b. Singkong
  - c. Ubi
9. Inspektorat :
- a. Bunga Matahari
  - b. Bunga Soka
  - c. Bunga Melati
10. Direktorat Deposit dan Pengembangan Koleksi Perpustakaan bertugas untuk menghimpun konten kreatif berdasarkan Kanal (Channel) dengan lingkup sebagai berikut :
- a. Kementerian, Lembaga, BUMN, BUMD, Perguruan Tinggi,
  - b. Lembaga Pendidikan (SD, SMP, SMK, SMA, sederajat)
  - c. Kecantikan, Fashion
  - d. Keuangan/investasi, Channel
  - e. Musik, Audio Book
  - f. Masak dan Kuliner
  - g. Kesehatan
  - h. Arsitektur, Desain Interior, Desain Eksterior
  - i. Perbengkelan, Pertukangan
  - j. Seni Tari, Seni kerajinan tangan, Seni Kriya, Seni Lukis
  - k. Teknologi
  - l. Production House, Cara Membuat Film
  - m. Pembelajaran Politik
  - n. Pembelajaran Sains
  - o. Sejarah Indonesia

11. Pusat Pengembangan Perpustakaan Umum dan Khusus :

Angsa, Belalang, Rusa, Lebah, Burung Unta, Kadal, Semut, Jangkrik, Itik, Buaya, Hamster, Kerbau, Ulat, Kambing, Kijang, Burung Puyuh, Keong Sawah, Ayam, Kelinci, Kupu-Kupu, Cacing, Kalkun, Bebek, Burung Walet, Marmut, Burung Merpati, Keledai, Katak, Domba, Sapi, dan Kuda.

12. Pusat Pengembangan Perpustakaan Sekolah/Madrasah dan Perguruan Tinggi :

- a. Tanaman hias
- b. Pakan ternak
- c. Tata busana
- d. Pupuk
- e. Tata rias
- f. Kayu
- g. Teknik Komputer

13. Direktorat Standarisasi dan Akreditasi : Buah-buahan

14. Pusat Analisis Perpustakaan dan Pengembangan Budaya Baca : Potensi alam daerah yang dapat membantu perekonomian atau pemasukan daerah setempat.

15. Unit Pelaksana Teknis Perpustakaan Proklamator Bung Karno : Tentang Bung Karno

16. Unit Pelaksana Teknis Perpustakaan Proklamator Bung Hatta : Tentang Bung Hatta

### **C. PENELUSURAN**

Penelusuran/pencarian objek konten kreatif pada sumber-sumber elektronik dapat dilakukan dengan berbagai metode dan dapat memanfaatkan berbagai tool/media yang bersifat publik atau penelusuran yang bersifat manual/fisik.

## 1. Metode Penelusuran

Metode penelusuran objek konten kreatif yang dimaksud yaitu: Tata cara melakukan penelusuran konten kreatif melalui media online seperti internet atau media jaringan lainnya yang menyediakan fasilitas online.

## 2. Sarana (Tools) Penelusuran

### a. Aplikasi internet search engine

Penelusuran menggunakan aplikasi internet search engine dapat dilakukan untuk menemukan objek konten kreatif yang dimuat di berbagai situs web ataupun aplikasi daring yang bersifat terbuka. Beberapa aplikasi search engine yang umumnya digunakan di Indonesia adalah Google (<https://www.google.com>), Yahoo (<https://www.yahoo.com>), Baidu (<https://www.baidu.com>), Bing (<https://www.bing.com>), dan sebagainya.

### b. Aplikasi sosial media

Konten-konten digital di beberapa aplikasi sosial media tidak dapat dilakukan pencarian melalui aplikasi internet search engine. Untuk mencari konten kreatif yang dipublikasikan melalui aplikasi sosial media tersebut harus memiliki akun dan memanfaatkan fitur pencarian yang disediakan. Beberapa aplikasi sosial media populer yang memiliki karakteristik seperti ini adalah Facebook, Instagram, dan TikTok.

### c. Aplikasi perpustakaan digital

Beberapa perpustakaan mungkin memiliki bahan pustaka digital berbentuk video yang secara resmi dipublikasikan sebagai bagian dari pelaksanaan tugas dan fungsi institusinya dengan cara yang lebih kekinian kepada masyarakat.

## D. SELEKSI

Seleksi adalah proses mengidentifikasi dan membandingkan karakteristik objek-objek konten kreatif yang diperoleh dari hasil penelusuran dengan persyaratan dan subjek/topik yang telah ditentukan, kemudian memilihnya untuk selanjutnya dilakukan proses verifikasi.



## E. VERIFIKASI

Verifikasi adalah tahap untuk melakukan pemeriksaan kebenaran atau validitas terhadap substansi isi konten kreatif yang telah diseleksi. Kebenaran atau validitas ini dapat diverifikasi melalui beberapa cara penilaian yang sifatnya kualitatif antara lain:

### 1. Logis / masuk akal

Contoh :

- Video yang menggambarkan proses pengolahan tanah liat menjadi makanan ternak;
- Video yang menggambarkan cara memasak menggunakan tenaga gaib.

### 2. Tidak bertentangan dengan data yang dikeluarkan oleh lembaga yang resmi / berwenang

Contoh :

- Video tentang manfaat ikan Bandeng yang mengandung vitamin C;
- Video berisi informasi bahwa Bogor adalah salah satu wilayah penghasil ikan pari di Jawa Barat.

Konten kreatif yang telah diseleksi dan diverifikasi siap untuk dimasukkan datanya ke dalam aplikasi penghimpunan konten kreatif.

## **BAGIAN III**

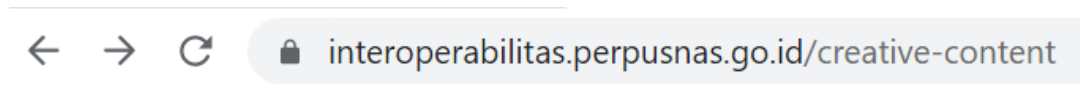
### **PENGINPUTAN DATA KONTEN KREATIF**

#### **A. PROGRAM APLIKASI PENGHIMPUNAN KONTEN KREATIF**

Konten kreatif yang telah ditelusur, diseleksi, dan diverifikasi, selanjutnya dimasukkan / diinput ke dalam aplikasi penghimpunan konten kreatif yang dapat diakses secara daring pada alamat URL <https://interoperabilitas.perpusnas.go.id/creative-content>. Aplikasi ini bersifat berbasis web (webbased application) yang dapat dibuka dan dioperasikan menggunakan aplikasi peramban web seperti Chrome, Mozilla, dan Opera. Kontributor dapat menggunakan perangkat komputer desktop, laptop/notebook, ataupun gawai selama terkoneksi dengan jaringan internet. Tidak diperlukan autentifikasi atau akun pengguna untuk memasukkan data konten kreatif dalam aplikasi ini.

Adapun langkah-langkah untuk membuka aplikasi penghimpunan konten kreatif Perpustakaan Nasional adalah sebagai berikut :

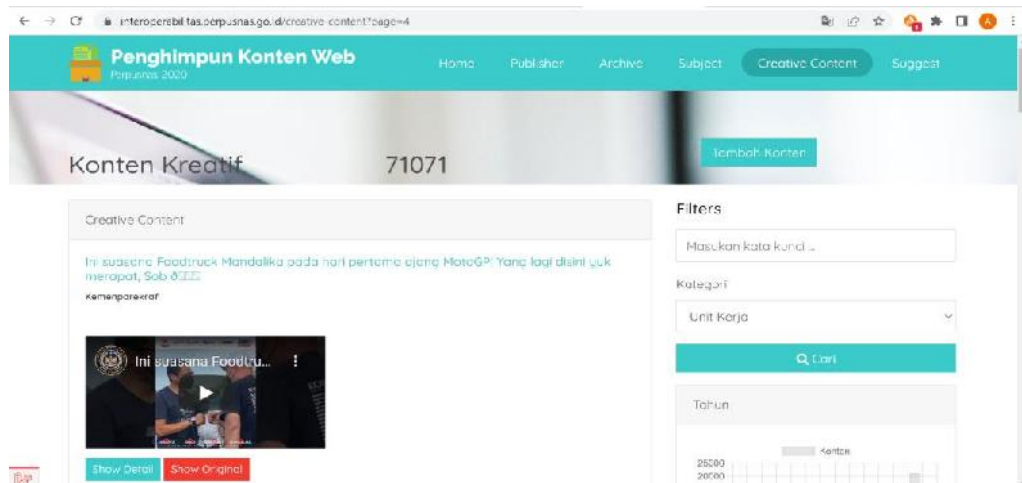
1. Pastikan di dalam perangkat kerja Anda telah terpasang aplikasi peramban web seperti Chrome, Mozilla, atau Opera versi termutakhir;
2. Pastikan perangkat kerja Anda telah terkoneksi dengan jaringan internet;
3. Jalankan aplikasi peramban web
4. Masukkan alamat URL <https://interoperabilitas.perpusnas.go.id/creative-content> pada peramban web untuk membuka aplikasi penghimpunan konten kreatif Perpustakaan Nasional



Gambar III.1

Pengisian alamat URL aplikasi penghimpun konten kreatif pada aplikasi peramban web

5. Apabila tidak terjadi masalah pada saat pengisian alamat URL, maka akan tampil halaman awal aplikasi penghimpun konten kreatif seperti gambar berikut ini:



Gambar III.2

Tampilan aplikasi penghimpun konten kreatif

## B. MENGINPUT DATA

Setelah aplikasi penghimpun konten kreatif telah terbuka sebagaimana dijelaskan pada bagian A di atas, maka langkah-langkah untuk menginput data konten kreatif adalah sebagai berikut:

1. Klik tombol “Tambah Konten” yang terdapat dalam halaman aplikasi penghimpun konten kreatif

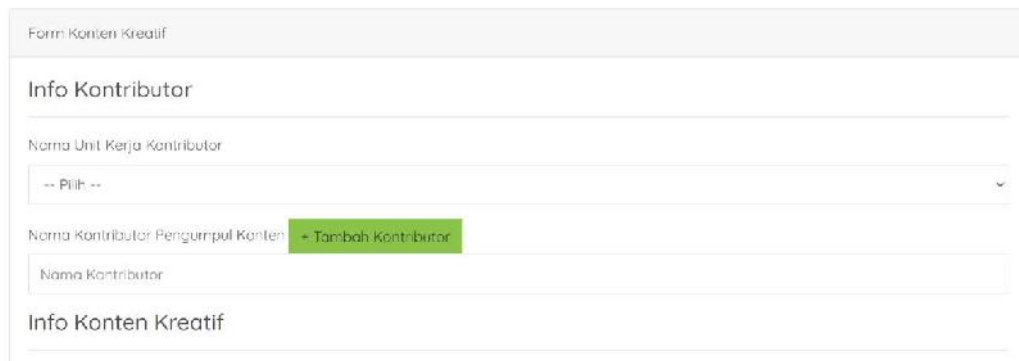
Tambah Konten

Gambar III.3

Tombol untuk menambah data konten kreatif baru

2. Akan tampil halaman Entri Data Konten Kreatif yang berisi formulir untuk menambah data konten kreatif baru, seperti ilustrasi berikut ini:

## Entri Data Konten Kreatif



Gambar III.4  
Formulir entri data konten kreatif

3. Pada formulir tersebut isikan data-data sebagai berikut :
  - a. Informasi Kontributor, yang terdiri dari 2 elemen data yaitu
    - i. Nama Unit Kerja Kontributor
      - Dipilih nama unit kerja dari pegawai Perpustakaan Nasional yang menjadi kontributor pengumpulan konten kreatif
    - ii. Nama Kontributor
      - Diisi nama pegawai di lingkungan Perpustakaan Nasional yang menjadi kontributor pengumpulan konten kreatif
      - Nama kontributor dapat lebih dari satu apabila data konten kreatif yang diisikan dibuat sendiri oleh kontributor. Untuk menambahkan nama kontributor, klik tombol “Tambah Kontributor”.

Form Konten Kreatif

Info Kontributor

Nama Unit Kerja Kontributor

Pusat Data dan Informasi

Nama Kontributor Pengumpul Konten + Tambah Kontributor

Aristionto Hakim

**Gambar III.5**  
Contoh pengisian Informasi Kontributor  
pada formulir Konten Kreatif

**b. Informasi Konten Kreatif**

**i. Sumber**

- Diisi dengan jenis sumber konten kreatif yang dimasukkan datanya, dengan pilihan :
  - Youtube, apabila objek konten kreatif tersebut merupakan video yang dipublikasi melalui aplikasi Youtube (<https://www.youtube.com>)
  - Sumber internet lainnya, apabila objek konten kreatif tersebut dipublikasi melalui situs web atau aplikasi berbasis web selain Youtube
  - Unggah Konten, apabila objek konten kreatif berupa file diluar jejaring (*offline*) dan tidak dipublikasikan pada suatu situs web atau aplikasi berbasis web

**ii. Jenis Konten**

- Diisi dengan jenis yang sesuai dengan konten kreatif yang akan diinput, dengan pilihan : Video, Audio, Image/Gambar, Teks, Repackaging

iii. Judul Konten

- Ruas Judul Konten hanya muncul apabila pada ruas Sumber diisi dengan pilihan “Sumber Internet Lainnya” atau “Unggah Konten”

iv. Pembuat Asli Konten

- Ruas Pembuat Asli Konten hanya muncul apabila pada ruas Sumber diisi dengan pilihan “Sumber Internet Lainnya” atau “Unggah Konten”
- Diisi dengan nama pembuat konten kreatif

v. Deskripsi Konten

- Ruas Deskripsi Konten hanya muncul apabila pada ruas Sumber diisi dengan pilihan “Sumber Internet Lainnya” atau “Unggah Konten”
- Diisi dengan anotasi atau abstrak substansi isi dari konten kreatif

vi. Tautan Konten

- Diisi dengan alamat URL tautan (link) objek konten kreatif apabila bersumber dari Youtube, situs web, atau aplikasi berbasis web yang dipublikasi secara terbuka
- Aplikasi penghimpunan konten kreatif Perpustakaan Nasional RI memiliki fitur untuk mencegah terjadinya duplikasi konten yang bersumber dari aplikasi Youtube. Sistem akan membandingkan tautan yang diisikan ke dalam ruas Tautan Konten dengan data tautan yang ada dalam pangkalan data penghimpunan konten kreatif. Apabila terdeteksi duplikasi tautan, maka sistem akan memberikan notifikasi kepada kontributor bahwa konten yang bersumber dari Youtube tersebut telah ada sebelumnya. Jika ini terjadi maka kontributor tidak perlu melanjutkan pengisian, dan mulailah untuk mengisi data-data konten kreatif yang baru.

vii. Subyek Konten

- Diisi dengan subjek yang mewakili substansi isi konten kreatif tersebut. Akan lebih baik apabila pemilihan subjek disesuaikan dengan standar tajuk subjek yang dikeluarkan oleh Perpustakaan Nasional RI
- Apabila substansi isi dari konten kreatif mengandung lebih dari satu subjek maka dapat ditambahkan ruas isian subjek baru dengan menekan tombol “Tambah Subjek”

Info Konten Kreatif

Sumber	Jenis Konten
<input type="text" value="Youtube"/>	<input type="text" value="Video"/>
Tautan Konten	
<input type="text" value="https://www.youtube.com/watch?v=sFwEh3mQ42Q"/>	
Subyek Konten	<input type="button" value="+ Tambah Subjek"/>
<input type="text" value="Budidaya Ikan Lele"/>	
Subyek Konten	
<input type="text" value="Bididaya Tanaman Kangkung"/>	
<input type="button" value="Delete"/>	
<input type="button" value="Simpan Data"/>	

Gambar III.6  
Contoh pengisian Informasi Konten Kreatif  
yang bersumber dari kanal Youtube

**Info Konten Kreatif**

Sumber	Jenis Konten
Sumber Internet Lainnya	Teks

Tautan Konten

<https://www.briliatfood.net/resep/9-resep-kreasi-makanan-dari-ubi-cilembu-manis-praktis-dan->

Judul Konten

9 Resep kreasi makanan dari ubi cilembu, manis, praktis, dan sehat

Pembuat Asli Konten

Rizka Mifta

Deskripsi Konten

Ubi cilembu jadi salah satu bahan yang bisa kamu kreasikan. Salah satu jenis ubi ini memiliki rasa yang lebih manis. Beberapa orang juga menyebut ubi ini dengan istilah ubi madu. Dagingnya yang berwarna kuning akan mudah untuk kamu kenali. Ubi jenis ini populer di kalangan masyarakat Jawa Barat. Ubi cilembu cukup mudah ditemukan di pasar maupun pusat perbelanjaan. Selain dikukus, ubi cilembu dapat dijadikan bahan dasar berbagai menu menarik.

Lisensi Konten

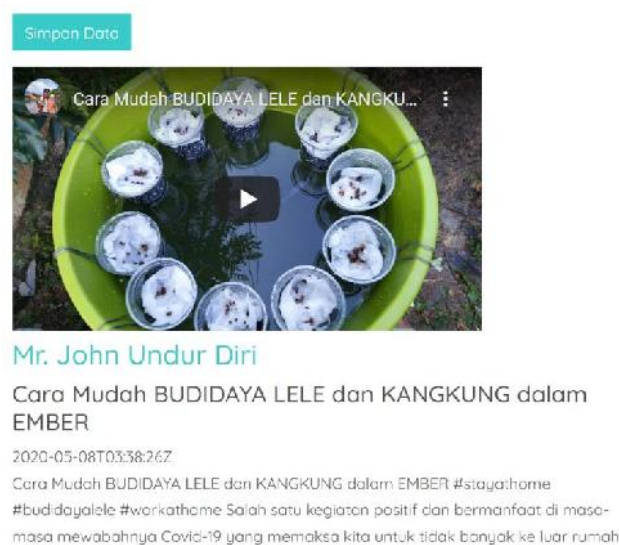
Copyrighted

Tanggal Publikasi Konten

27/10/2020

**Gambar III.7**  
Contoh pengisian Informasi Konten Kreatif  
yang bersumber dari sumber internet lainnya

- c. Apabila tautan konten kreatif berasal dari kanal Youtube, maka di bagian bawah formulir akan diperlihatkan pratinjau konten video beserta informasi judul video, nama kanal, dan deskripsinya.



**Gambar III.8**  
Pratinjau konten kreatif yang bersumber dari kanal Youtube



- d. Klik tombol “Simpan Data” untuk menyimpan data-data yang diisikan. Jika tidak terjadi kesalahan saat pengisian atau faktor lain, maka akan muncul jendela notifikasi yang menginformasikan data berhasil disimpan.



Gambar III.9  
Jendela notifikasi penambahan konten kreatif

- e. Klik tombol OK
- f. Proses penambahan data konten kreatif telah selesai.

### C. MENCARI DAN MENAMPILKAN DATA HASIL PENGHIMPUNAN

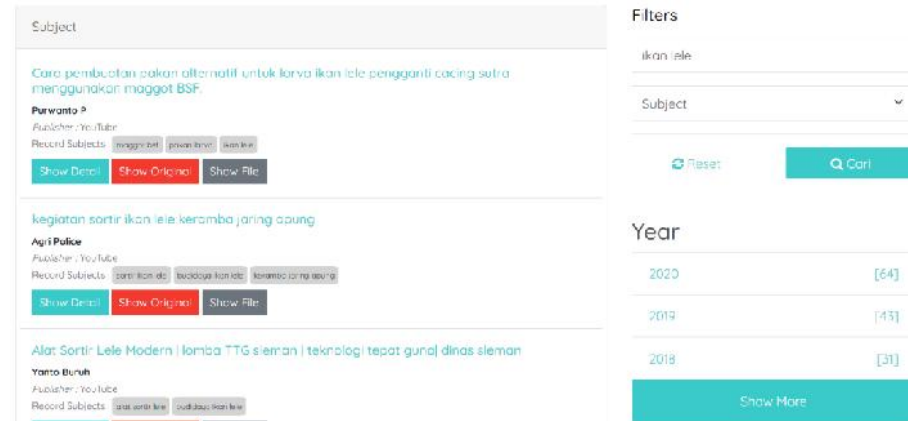
Seluruh data konten kreatif yang telah diinput dan telah lolos approval / persetujuan maka dapat dicari pada aplikasi Penghimpunan Konten Kreatif dengan beberapa cara yaitu :

1. Melalui fitur pencarian di halaman beranda aplikasi Penghimpunan Konten Kreatif, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
  - a. Pada aplikasi peramban web, ketikkan alamat URL <https://interoperabilitas.perpusnas.go.id/>
  - b. Masukkan kata kunci subjek konten kreatif yang dibutuhkan pada ruas pencarian yang tersedia, seperti tampilan berikut ini:



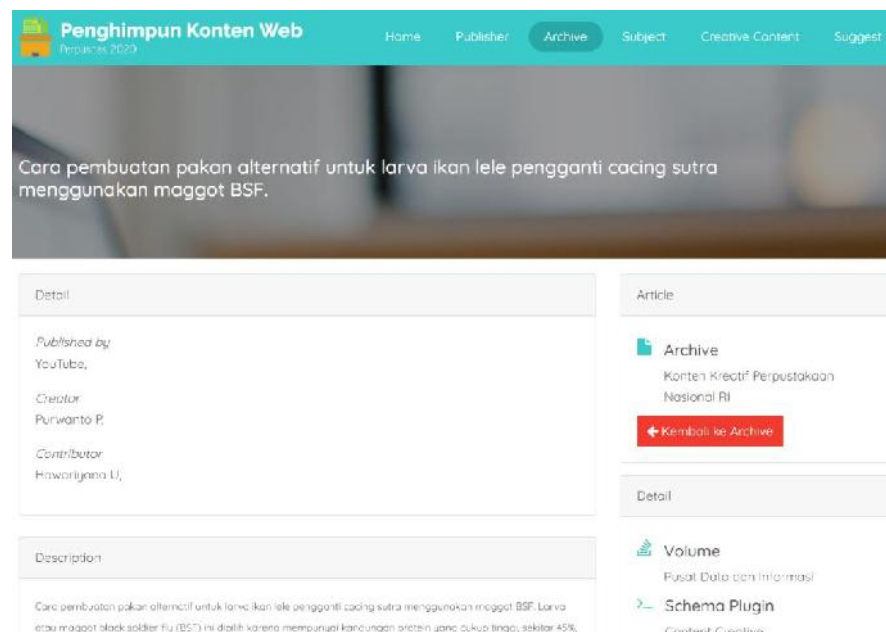
Gambar III.10  
contoh pemasukan kata kunci pencarian subjek kontek kreatif pada  
fitur pencarian di halaman beranda

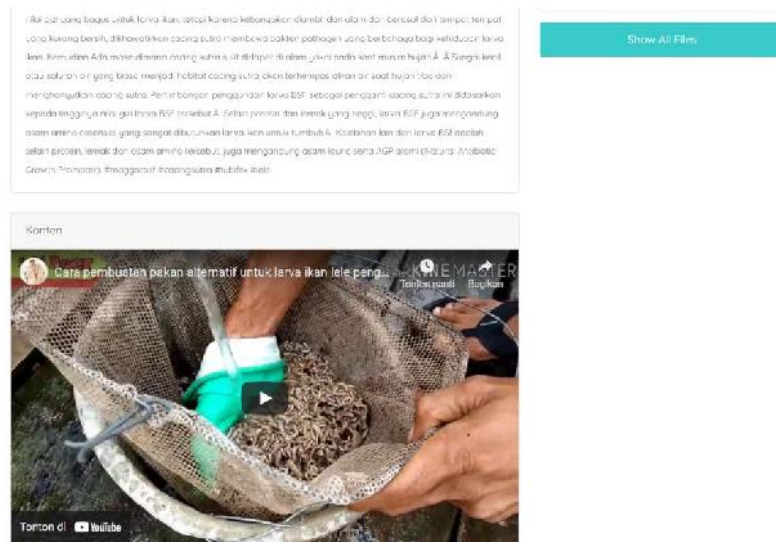
- c. Klik tombol “Search” yang berwarna biru
- d. Sistem akan memproses dan akan menampilkan ringkasan data-data hasil pencarian seperti terlihat pada gambar berikut ini:



gambar III.11  
Penampilan hasil pencarian konten kreatif

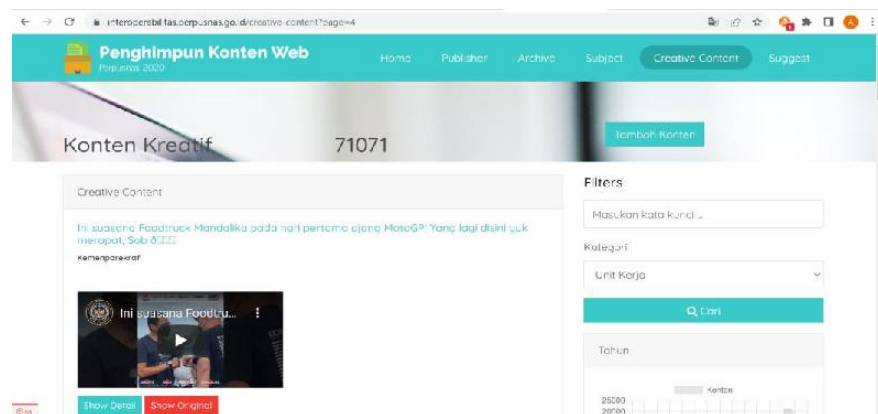
- e. Untuk melihat detail informasi dan objek konten kreatif dari data hasil pencarian yang tertampil, klik pada Judul atau klik pada tombol “Show Detail” di bawah ringkasan. Maka akan tampil halaman detail metadata dan pratinjau objek konten kreatif yang dibuka.





Gambar III.12  
Tampilan halaman detail konten kreatif

2. Melalui fitur pencarian di halaman Creative Contents, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
  - a. Pada aplikasi peramban web, ketikkan alamat URL <https://interoperabilitas.perpusnas.go.id/>
  - b. Klik menu Creative Contents yang terlihat di bagian atas untuk membuka halaman Creative Contents / Konten Kreatif



Gambar III.13  
Halaman Creative Contents / Konten Kreatif

- c. Di sisi kanan terdapat fitur pencarian (Filters). Isikan kata kunci pada ruas yang disediakan, kemudian gantilah isi ruas Kategori dengan pilihan Subjek seperti contoh berikut ini:

Filters

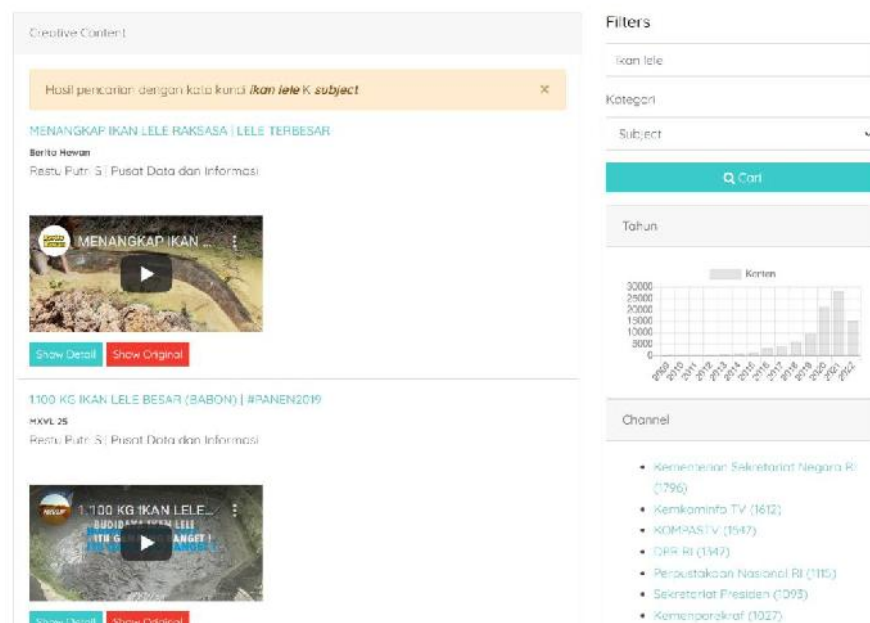
Kategori

Subject
▼

Cari

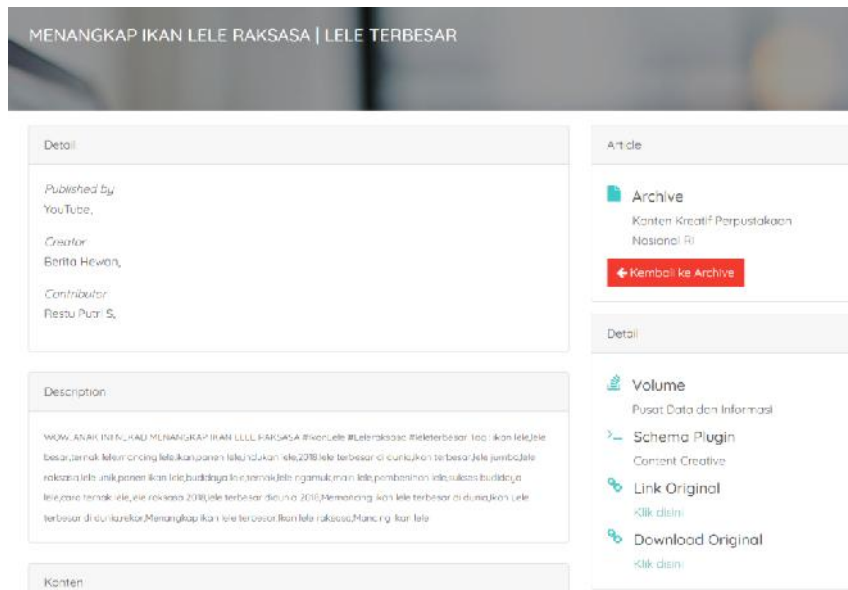
gambar III.14  
Contoh pengisian ruas pencarian pada halaman Creative Contents

- d. Klik tombol Cari untuk mengeksekusi
- e. Sistem akan memproses dan akan menampilkan hasil pencariannya di sisi kiri halaman Creative Contents seperti tampilan berikut:



Gambar III.15  
Tampilan data hasil pencarian pada halaman Creative Contents /  
Konten Kreatif

- f. Untuk melihat detail informasi dan objek konten kreatif dari data hasil pencarian yang tertampil, klik pada Judul atau klik pada tombol “Show Detail” di bawah ringkasan. Maka akan tampil halaman detail metadata dan pratinjau objek konten kreatif yang dibuka.



Gambar III.16  
Tampilan halaman detail konten kreatif

## **PENUTUP**

Panduan Penghimpunan Objek Konten Kreatif ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan formal bagi para pustakawan di lingkungan Perpustakaan Nasional untuk melakukan penelusuran, seleksi, verifikasi, dan pemasukan data-data objek konten kreatif ilmu terapan sesuai dengan apa yang telah diarahkan oleh pimpinan lembaga, sehingga institusi Perpustakaan Nasional RI mampu terus berkontribusi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui penyediaan bahan-bahan referensi multimedia yang mudah diakses ke seluruh pelosok tanah air melalui jejaring internet maupun media lainnya yang memungkinkan.

Hal-hal yang belum termuat di dalam panduan ini dikarenakan terjadinya perubahan ataupun perkembangan terhadap aplikasi ataupun metode penghimpunannya, akan diakomodasi dalam bentuk suplemen atau bentuk lain yang dimungkinkan.