

PROCEEDING

SEMINAR NASIONAL

Desain dan Manajemen Perpustakaan
untuk Mendukung Era Society 5.0



ICMe Press

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas berkah dan rahmat-Nya prosiding yang berisi kumpulan *Call for Writes* yang dihimpun dari Kegiatan Seminar Nasional Perpustakaan 2020 dengan tema “*Desain dan Manajemen Perpustakaan untuk Mendukung Era Society 5.0*”. Seminar Perpustakaan ini sebagai upaya untuk menghasilkan karya yang berupa ide, hasil penelitian/ pengkajian dalam inovasi dan kreatifitas yang dapat diterapkan untuk kemajuan dunia Perpustakaan dan Informasi, merupakan hasil kerjasama STIKES Insan Cendekia Medika Jombang dengan beberapa pustakawan dan pelajar seluruh Indonesia. Prosiding ini memuat makalah dari para peserta *call for writes* yang telah dipresentasikan pada tanggal 11 Februari 2020 di STIKES Insan Cendekia Medika Jombang. Prosiding ini merupakan salah satu bentuk pertanggung jawaban untuk menyebarluaskan dan menyumbangkan hasil-hasil pemikiran dan penelitian yang terangkum dalam makalah yang disajikan. Semoga yang diupayakan dalam seminar perpustakaan sampai terselesainya prosiding ini memiliki manfaat yang jauh lebih luas bagi upaya meningkatkan inovasi dan kreatifitas baru dalam dunia Perpustakaan dan Informasi. Pada kesempatan ini, tidak lupa kami mengucapkan banyak terima kasih kepada Ketua STIKES Insan Cendekia Medika Jombang, Kepala Perpustakaan STIKES Insan

Cendekia Medika Jombang, , para narasumber, para peserta yang telah mendukung terselenggaranya seminar ini, serta segenap panitia yang telah mempersiapkan dengan baik jauh-jauh hari demi terlaksananya kegiatan Seminar Nasional Perpustakaan 2020.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul Dalam	ii
Kata Pengantar	ii
Prakata	xi
Daftar Isi	xiv
Daftar Gambar.....	xvi
Perpustakaan di era Smart Society 5.0	1
Dwi Nuriana	
Kolaborasi Pustakawan dalam Mendesain Perpustakaan untuk Generasi Millenials	14
Nila Safitri	
Perancangan Interior Perpustakaan Khusus Yayasan Kesejahteraan Anak Buta (Ykab) Surakarta	25
M.Ali Nur Hasan Islamy dan Indarto	
45 Main Pillar of Improving and Strengthening Library Images in Social Inclusion.....	55
Bakhtiyar	
Membangun Konowledge Repository untuk Mewujudkan Perpustakaan sebagai Learning Center	100
Bondhan Endriawan, Priti Sawasti, Yunus Triyoga	
Perpustakaan dalam Pusaran Zaman	119
Arienda Addis Prasetyo	

Kompetensi Pustakawan di Era Society 5.0	138
Mustofa	
Analisis Strategi Pengembangan Perpustakaan di Era Society	159
Eti Sumiati	
Strategi Meningkatkan Mutu Perpustakaan dalam Menyongsong Society 5.0.....	173
Ninik Faidatus Khamidah	
Desain Perpustakaan Era Milenial dengan Penggunaan Media Sosial	190
Nurul Swandari	

DAFTAR GAMBAR



PERPUSTAKAAN DI ERA SMART SOCIETY 5.0

Dwi Nuriana

STIKes Insan Cendekia Medika Jombang

Email : dwinuriana99@gmail.com

ABSTRAK

Perpustakaan memegang peran penting dalam mendukung perkembangan masyarakat di era Smart Society 5.0. era smart society di implementasikan di perpustakaan agar bertransformasi menjadi pusat informasi dan pengetahuan yang mengadopsi teknologi canggih dan strategi inovatif untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang semakin kompleks. Artikel ini mengeksplorasi konsep dan penerapan perpustakaan di era Smart Society 5.0 dengan fokus pada integrasi teknologi, kolaborasi, literasi digital, inklusi, dan keberlanjutan. Kami membahas bagaimana perpustakaan dapat menjalin kemitraan dengan lembaga pendidikan, pemerintah, dan sektor swasta untuk mendukung inovasi, serta pentingnya memberikan bimbingan literasi digital kepada pemustaka dan masyarakat. Kesimpulannya, penerapan perpustakaan di era Smart Society 5.0 merupakan langkah yang penting dalam memastikan perpustakaan memberikan akses yang merata ke informasi, pengetahuan, dan teknologi yang diperlukan untuk pertumbuhan dan kemajuan masyarakat

Kata Kunci : Informasi, Smart Society 5.0, Perpustakaan

ABSTRACT

Libraries play an important role in supporting community development in the Smart Society 5.0 era. The smart society era is being implemented in libraries to transform them into information and knowledge centers that adopt advanced technology and innovative strategies to meet increasingly complex user needs. This article explores the concept and application of libraries in the Smart Society 5.0 era with a focus on technology integration, collaboration, digital literacy, inclusion and sustainability. We discussed how libraries can build partnerships with educational institutions, government and the private sector to support innovation, as well as the importance of providing digital literacy guidance to readers and the public. In conclusion, implementing libraries in the Smart Society 5.0 era is an important step in ensuring libraries provide equitable access to information, knowledge and technology needed for the growth and progress of society

Key Word : Information, Library, Smart Society 5.0,

PENDAHULUAN

Era smart society 5.0 merupakan era modern dimana manusia telah memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. pada era ini membuat masyarakat tidak perlu repot - repot lagi dalam melakukan sesuatu yang dianggap sulit. Society 5.0 merupakan

suatu program dimana inovasi yang dilakukan bukan semata-mata hanya mengenal inovasi teknologi melainkan apa yang menjadi kebutuhan dari masyarakat. Menurut (Hayashi, Sasajima, Takayanagi, & Kanamaru, 2017) menjelaskan bahwa “untuk mewujudkan Masyarakat 5.0 yang merupakan masyarakat super pintar, diharapkan standar internasional seperti arsitektur dan model data yang saat ini sedang diperiksa oleh Smart Manufacturing semakin diperluas dan diterapkan. Society 5.0 memiliki 3 (tiga) komponen utama yaitu: Internet of Things (IoT), Big Data, dan Artificial Intelligence”.

Konsep Society 5.0 ini memungkinkan untuk menggunakan ilmu pengetahuan yang berbasis modern seperti salah satunya Internet of Things (IoT) untuk memenuhi kebutuhan manusia. Pada era Revolusi Industri 4.0 memungkinkan untuk mengakses juga membagikan informasi di internet. Sedangkan Society 5.0 adalah era dimana semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri. Internet bukan hanya sekedar untuk berbagi informasi melainkan untuk menjalani kehidupan. Dalam Society 5.0, nilai baru yang diciptakan melalui perkembangan teknologi dapat meminimalisir adanya kesenjangan pada manusia.

Internet of Things (IoT) mengacu pada teknologi di mana objek yang berbeda dapat berkomunikasi satu sama lain dan membentuk sistem jaringan. Secara sederhana konsep Internet of Things (IoT)

pada dasarnya menghubungkan setiap alat dengan tombol on dan off pada internet dan sebaliknya (Hουανικων et al., 2009)

Internet of Things

(IoT) telah banyak mempengaruhi kehidupan manusia, tak hanya sektor industri tapi juga perpustakaan. Perpustakaan mulai mengaitkan IoT sebagai inovasi layanan dan mengintegrasikan sumber daya yang dimiliki. Perpustakaan sebagai sarana mendidik bangsa melalui ketersediaan potensi sumber daya kerja intelektual yang digunakan masyarakat untuk mengembangkan pengetahuan mereka. Oleh karena itu, layanan perpustakaan harus terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat untuk mengakses sumber informasi (Suharso, Sudardi, Widodo, & Habsari, 2018)

Berdasarkan isu tersebut, penulis ingin membahas lebih lanjut mengenai penerapan layanan perpustakaan di era Society 5.0. (Wang, Yuan, Wang, & Qin, 2018) menunjukkan bahwa “konsep masyarakat 5.0 muncul pada tahun 2015 di Jepang”. Disampaikan dalam inisiatif politik nasional strategis oleh (Abreu, 2018) bahwa “Society 5.0 diikuti sampai batas tertentu oleh Revolusi Industri 4.0, sementara itu Revolusi Industri 4.0 berfokus pada produksi, Society 5.0 akan berusaha untuk menempatkan manusia di pusat inovasi”. Jadi paradigmanya, jika Revolusi Industri 4.0 berpusat

pada “pabrik pintar” maka Society 5.0 berpusat pada masyarakat super cerdas di dunia”.

Melihat kembali sejarah manusia, kita dapat mendefinisikan berbagai tahapan masyarakat. Society 5.0 didefinisikan sebagai kelompok orang yang berburu dan berkumpul dalam koeksistensi dengan alam. Society 5.0a adalah era pertanian di mana terbentuk kelompok berdasarkan budidaya pertanian, peningkatan organisasi dan pembangunan bangsa. Society 5.0 sudah mulai masuk era industri yang mana masyarakat yang berpromosi industrialisasi melalui revolusi industri, dan Society 4.0 adalah masyarakat informasi yang menyadari peningkatan nilai tambah dengan menghubungkan aset tidak berwujud sebagai jaringan informasi. Dalam evolusi ini, Society5.0 adalah asyarakat informasi yang dibangun di atas Society 4.0, yang bertujuan untuk masyarakat miskin yang makmur (Fukuyama, 2018). Konsep Society 5.0 merupakan penyempurnaan dari konsep-konsep sebelumnya. Seperti yang dikemukakan oleh (Hayashi et al., 2017) Society 5.0 “yaitu menciptakan nilai-nilai baru dengan berkolaborasi dan bekerja sama dengan beberapa sistem.Selain itu, diharapkan ada peningkatan kekayaan intelektual pengembangan, standardisasi internasional, teknologi konstruksi sistem IoT, analisis data besar teknologi, teknologi kecerdasan buatan”. Society 5.0 berupaya untuk mengambil teknologi yang berkembang pesat yang digunakan pada Revolusi Industri 4.0 untuk produksi dan untuk

mengintegrasikannya lebih dalam ke dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Sementara manifestasi dari paradigma Revolusi Industri 4.0 fokus pada penerapan teknologi yang muncul untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan pada akhirnya kinerja keuangan organisasi, inisiatif Society 5.0 berusaha untuk mengimbangi penekanan komersial dengan menerapkan teknologi yang muncul terkait dengan robot sosial, yang mewujudkan AI, Internet of Things, ambient intelligence, augmented dan virtual reality, dan antarmuka manusia-komputer canggih untuk secara kualitatif meningkatkan kehidupan individu manusia dan memberi manfaat bagi masyarakat secara keseluruhan (Gladden, 2019).

Merancang perpustakaan perguruan tinggi di era Smart Society 5.0 membutuhkan pendekatan yang holistik yang memadukan teknologi canggih, fleksibilitas ruang, aksesibilitas, dan fokus pada keberlanjutan. Berikut adalah beberapa elemen yang dapat dipertimbangkan dalam desain perpustakaan perguruan tinggi di era Smart Society 5.0

PEMBAHASAN

Perpustakaan di Era Smart Society 5.0" menarik karena melibatkan integrasi teknologi canggih dengan fungsi tradisional perpustakaan dalam mendukung kebutuhan masyarakat pintar

Teknologi Perpustakaan:

Di era Smart Society 5.0, perpustakaan berfungsi sebagai pusat informasi dan pengetahuan yang mengadopsi teknologi

canggih dan strategi inovatif untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang semakin kompleks. Perpustakaan berfungsi sebagai pusat teknologi yang mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi canggih seperti kecerdasan buatan (AI), Internet of Things (IoT), realitas virtual (VR), dan augmented reality (AR) dan big data untuk meningkatkan layanan dan akses informasi. perpustakaan harus Menyediakan akses ke perangkat lunak dan perangkat keras terbaru untuk pengembangan aplikasi, penelitian, dan eksperimen teknologi.

Desain Fisik Perpustakaan

Desain fisik perpustakaan dapat disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat pintar, termasuk ruang terbuka, ruang kolaborasi, area studi individu, dan terdapat integrasi teknologi dalam ruang tersebut. Perpustakaan harus dirancang untuk menjadi inklusif dan dapat diakses oleh pemustaka dan semua anggota masyarakat, termasuk pemustaka dengan kebutuhan khusus difable.

Bimbingan Literasi Digital

perpustakaan harus meningkatkan kegiatan literasi digital dan pendidikan teknologi bagi masyarakat. Bimbingan literasi digital adalah proses pendampingan atau penyuluhan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman individu tentang penggunaan teknologi digital secara cerdas, aman, dan bertanggung jawab.

Bimbingan ini mencakup berbagai aspek literasi digital, mulai dari pengenalan konsep dasar hingga praktik-praktik yang lebih kompleks dalam berinteraksi dengan dunia digital.

Kemitraan dan Kolaborasi:

Perpustakaan harus menjalin kemitraan dengan lembaga pendidikan, pemerintah, dan sektor swasta untuk mendukung inovasi dalam perpustakaan. Menjalinkan kemitraan dengan lembaga pendidikan, pemerintah, dan sektor swasta adalah langkah yang penting bagi perpustakaan untuk terus berkembang dan menghadapi tantangan serta memanfaatkan peluang yang ada. Melalui kemitraan dengan lembaga pendidikan, perpustakaan dapat mengakses sumber daya dan ekspertise tambahan seperti pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang dapat membantu dalam pengembangan program dan layanan baru.

Pemerintah seringkali menjadi sumber dukungan keuangan dan infrastruktur yang penting bagi perpustakaan. Kemitraan dengan pemerintah dapat membantu dalam memperoleh dana dan mendapatkan akses ke infrastruktur yang diperlukan.

Sektor swasta seringkali menjadi pusat inovasi dan teknologi. Melalui kemitraan dengan sektor swasta, perpustakaan dapat mengakses teknologi terbaru dan mendapatkan bantuan dalam menerapkan inovasi baru dalam layanan perpustakaan. Kemitraan

dengan pemerintah dapat membantu perpustakaan dalam memahami dan mematuhi berbagai regulasi dan kebijakan yang berkaitan dengan pengelolaan informasi dan privasi data.

HASIL

Penerapan perpustakaan di era Smart Society adalah langkah yang penting dan strategis dalam mendukung transformasi masyarakat menjadi lebih pintar secara teknologi. Berikut adalah beberapa poin penting dalam kesimpulan ini:

Peran Sentral Perpustakaan: Perpustakaan tetap menjadi pusat pengetahuan dan informasi di era Smart Society, namun dengan penekanan yang lebih besar pada integrasi teknologi canggih untuk meningkatkan aksesibilitas dan kualitas layanan.

Penerapan Teknologi: Penerapan teknologi seperti kecerdasan buatan (AI), Internet of Things (IoT), augmented reality (AR), dan virtual reality (VR) memungkinkan perpustakaan untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih interaktif dan personal.

Kemitraan dan Kolaborasi: Kemitraan dengan lembaga pendidikan, pemerintah, dan sektor swasta menjadi kunci dalam mendukung inovasi dalam perpustakaan. Kolaborasi ini memungkinkan perpustakaan untuk mengakses sumber daya

tambahan, dukungan keuangan, teknologi terbaru, dan penjangkauan yang lebih luas.

Literasi Digital dan Pendidikan: Perpustakaan berperan sebagai pusat literasi digital dan pendidikan, memberikan pelatihan dan dukungan kepada masyarakat dalam memahami, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi digital dengan bijaksana.

Inklusi dan Aksesibilitas: Dalam upaya untuk memastikan bahwa semua anggota masyarakat dapat memanfaatkan layanan perpustakaan, inklusi dan aksesibilitas harus menjadi fokus utama. Perpustakaan harus dirancang untuk menjadi ramah disabilitas dan menyediakan layanan yang dapat diakses oleh semua orang.

Keberlanjutan dan Inovasi Berkelanjutan: Dalam menghadapi tantangan dan peluang di era Smart Society, perpustakaan harus mengadopsi praktik keberlanjutan dalam operasinya dan terus-menerus berinovasi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang terus berubah.

Dengan demikian, penerapan perpustakaan di era Smart Society merupakan langkah yang vital dalam memastikan bahwa masyarakat memiliki akses yang mudah dan merata ke informasi, pengetahuan, dan teknologi yang diperlukan untuk berkembang dan berpartisipasi dalam ekonomi dan masyarakat yang didorong oleh inovasi

KESIMPULAN

Penerapan perpustakaan di era Smart Society menunjukkan bahwa perpustakaan memegang peran yang penting dalam mendukung perkembangan masyarakat yang cerdas secara teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abreu, P. H. C. de. (2018). Perspectivas Para a Gest ão Do Conhecimento No Contexto Da Indústria 4.0. *South merican Development Society Journal*, 4(10), 126. <https://doi.org/10.24325/issn.2446-5763.v4i10p126-145A1>
- Alim Manurung, M. K. (2019). Implementasi SMART LIBRARY menggunakan konsep inernet of thing dalam meningkatkan pelayanan perpustakaan. *IQRA` : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi (E-Journal)*, 13(1), 93–104.
- Arah Baru Perpaduan Era Revolusi 4.0 dan Masyarakat 5.0. (2019). Retrieved June 22, 2020, from Perpustakaan Nasioanl RI website: <https://www.perpusnas.go.id/news-detail.php?lang=id&id=190909120720WqveYfDn9V>
- Fukuda, K. (2020). Science, technology and innovation ecosystem transformation toward society5.0. *International Journal of Production Economics*, 220 (April), 107460. <https://doi.org/10.1016/j.ijpe.2019.07.033>
- Fukuyama, M. (2018). *Society 5.0: Aiming for a New Human*

- centered Society. Japan SPOTLIGHT, 27 (Society 5.0), 47–50. Retrieved from <http://www8.cao.go.jp/cstp/%0Ahttp://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=108487927&site=ehost-live>
- Gladden, M. E. (2019). Who will be the members of Society 5.0? Towards an anthropology of technologically posthumanized future societies. *Social Sciences*, 8(5). <https://doi.org/10.3390/socsci8050148>
- Hayashi, H., Sasajima, H., Takayanagi, Y., & Kanamaru, H. (2017). International standardization for smarter society in the field of measurement, control and automation. 2017 56th Annual Conference of the Society of Instrument and Control Engineers of Japan, SICE 2017, 2017-Novem, 263–266. <https://doi.org/10.23919/SICE.2017.8105723>
- Irwansyah. (2019). Komunikasi Bermediasi dalam asyarakat 5.0. Retrieved June 22, 2020, 35 *Jurnal Ilmu Perpustakaan* Vol.11. No.1 April (2022) from Media Indonesia website: <https://mediaindonesia.com/read/detail/213626> -komunikasi - bermediasi - dalam - masyarakat -50
- Marco Zennaro, P. (2017). *Introduction to the Internet of things. Celebrating 25 Years of Achievements*. Italy: The Abdus Salam International Centre for Theoretical Physics Trieste.
- Maruf.shidiq. (2019). Pengertian Internet of Things (IoT). Retrieved June 20, 2020, from Sekolah Vokasi UGM

website: <https://otomasi.sv.ugm.ac.id/2018/06/02/pengertian-internet-of-things-iot/Purba>, J. F. P. (2019).

Internet of Things dalam Perpustakaan . Retrieved June 20, 2020, from Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Kepulauan Bangka Belitung website: <http://dkpus.babelprov.go.id/content/internet-things-dalam-perpustakaan>Suharso, P., Sudardi, B., Widodo, S. T., & Habsari, S. K. (2018).

Library Development Strategy for the Community at Coastal Areas. IOP Conference Series: Earth and Environmental Science 116(1), 0–6. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/116/1/012002>

Sulaiman, O. K., & Widarma, A. (2017). Sistem Internet Of Things (IoT) Berbasis Cloud Computing dalam Campus Area Network. Seminar Nasional Fakultas Teknik UISU Ke XXIII . Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/316506717_Sistem_Internet_Of_Things_IoT_Berbasis_Cloud_Computing_dalam_Campus_Area_Network Wang, F. Y.,

Kolaborasi Pustakawan dalam Mendesain Perpustakaan untuk Generasi Millennial

Nila Safitri

STIKes Insan Cendekia Medika Jombang

Email : nilasafitri1997@gmail.com

ABSTRAK

Perpustakaan saat ini banyak ditinggalkan oleh pemustaka. Masyarakat lebih suka mengakses secara online daripada berkunjung secara langsung ke perpustakaan. Sehingga hal ini butuh peran pustakawan untuk menarik minat pemustaka. Konsep desain perpustakaan diperlukan untuk menarik minat pengunjung. Dalam mendesain perpustakaan pustakawan berkolaborasi dengan arsitek serta dukungan dari pengambil kebijakan (institusi). Desain perpustakaan harus selalu dikembangkan agar perpustakaan selalu eksis di tengah masyarakat khususnya generasi millennial sebagai pemustaka.

Kata kunci : desain perpustakaan, pemustaka, perpustakaan

ABSTRACT

The library is currently largely abandoned by users. People prefer to access online rather than visiting directly to the library. So this matter needs the role of the librarian to attract the interest of the visitors. The concept of library design is needed to attract the interest of visitors. In designing library librarians collaborate with

architects as well as support from policy makers (institutions). Library design must always be developed so that libraries always exist in the midst of society, especially the millennial generation as users.

Keywords: *library design, user, library*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat berkembang dapat mempengaruhi budaya dan tingkah laku hidup masyarakat. Hal ini juga berdampak pada keberadaan perpustakaan sebagai pusat informasi yang sudah banyak ditinggalkan. Masyarakat saat ini terutama generasi millenials lebih suka menghabiskan waktunya ke tempat yang menarik, instagramable dan colorful dalam mencari inspirasi. Sehingga perpustakaan sekarang diberbagai tempat mulai kehilangan pengunjung atau pemustaka.

Alasan yang mendasari pemustaka sering kurang merasa nyaman berada di perpustakaan yakni umumnya perpustakaan memiliki desain dan interior gedung yang terkesan monoton dan saklek, meja dan kursi yang dimiliki biasa dan terkadang kurang nyaman, pemilihan pencahayaan yang kurang efisien, memiliki daya tampng yang kurang luas dan sebagainya. Sehingga ini di perlukan kolaborasi antara arsitek dengan pustakawan.

Perpustakaan dapat dikatakan baik apabila mampu memenuhi segala kebutuhan informasi pemustaka. Perpustakaan

perlu memastikan bahwa pemustakanya merasa nyaman, aman, senang dan betah saat berada atau berlama-lama di perpustakaan (Rifauddin & Halida, 2018) . Sehingga dalam mendesain diperlukan peran seluruh pihak terutama arsitek berperan perancang gedung, pustakawan berperan aktif, kreatif dan inovatif dengan menerima pendapat pemustaka dalam menentukan desain yang ingin diwujudkan dan pemustaka (generasi millnials) yang dapat berkontribusi dengan memberikan pendapat mengenai perpustakaan yang sesuai dengan keinginan.

PEMBAHASAN

Generasi Millenial

Istilah generasi millennial pertama kali dicetuskan oleh William Stauss dan Neil dalam bukunya yang berjudul Millenials Rising : The Next Great Generation (2000). Meeka mempopulekan istilah ini pada tahun 1987, yaitu pada saat anan-anak yang lahir pada tahun 1982 masuk pra-sekolah. Saat itu media mulai menyebut sebagai kelompok yang terhubung ke millenium baru disaat lulus tahun 2000.

Pendapat lain ,pengelompokan generasi menurut National Chamber Foundation (NCF, 2012) adalah sebagai berikut :

Jenis Generasi	Lahir
GI Generation	1901-1924
Silent Generation	1925-1946

Baby Boom Generation	1946-1964
Generation X	1965-1979
Millennial Generation	1980-1999
Generation Z	2000-

Sumber : The Millennial Generation Research Review (NCF,2016)

Beberapa ciri yang dimiliki oleh generasi millenials yakni memiliki pola pikir yang terbuka, bebas, kritis, kreatif, melek teknologi dan sebagainya. dari sinilah dapat diketahui bahwa millennial mampu memberikan ide atau gagasan desain perpustakaan yang menarik yang membuat pemustaka merasa nyaman.

Pembangunan Gedung Perpustakaan

Dalam medesain perpustakaan juga di perlukan kerjasama yang sinergis antara pengelola gedung yaitu pustakawan, arsitek dan pengambil kebijakan (institusi) (Ariyanti & dkk, 2015).

Menurut pendapat (Brown, 2002) ada 10 dasar perencanaan dan desain perpustakaan yang perlu diperhatikan yaitu : 1. Fleksibel, 2. Lapang, 3. Akses mudah, 4. Dapat diperluas, 5. Bervariasi, 6. Terorganisis, 7. Nyaman, 8. Lingkungan, 9. Aman, 10. Ekonomis.

Menurut (Trimo, 1986) pada pembangunan gedung perpustakaan, ada 4 tahap yang harus dilalui oleh pihak arsitek dan pustakawan, yakni :

1. Persiapan penyusunan desain secara skematis (*schematic design phase*) yaitu tahap pengumpuln dan penggalian data serta informasi. Pada tahap ini tugas arsitek adalah :
 - a. Mengumpulkan informasi tentang ketentuan atau persyaratan yang diminta oleh pustakawan dan pimpinan instansi (tempat perpustakaan bernaung) berkaitan dengan fungsi perpustakaan yang dijalankan dan kondisi keuangan (dana) yang dimiliki oleh pustakawan dan pimpinan instansi.
 - b. Memberikan saran dan tanggapan terhadap persyaratan yang diajukan oleh pihak pustakawan dan pimpinan institusi berkaitan dengan perencanaan gedung perpustakaan terutama dalam hal estetika semestinya, teknologi, ekonomi (ketersediaan dana) dan fungsi gedung.

Adapun tugas pustakawan antara lain :

- a. Mengumpulkan data tentang fungsi dan kegiatan yang akan dijalankan oleh perpustakaan
- b. Jumlah koleksi, jenis bahan pustaka yan akan ditampung dan proyeksi perkembangannya di masa yang akan datang
- c. Perlatan dan perabot yang akan diletakkan di dalam gedung
- d. Jumlah pengguna dan staf yang harus ditampung dalam gedung

e. Lokasi gedung dan lain-lain

2. Penggarapan desain gedung

Tahap ini diperlukan pengambilan keputusan oleh pustakawan, pimpinan instansi dan arsitek yang berhubungan dengan :

- a. Rencana gedung yang akan dibuat
- b. Ukuran yang harus dipenuhi
- c. Cara dan jalannya konstruksi gedung
- d. Warna, hiasan dan lain-lain penyelesaian akhir
- e. Bahan bangunan yang akan dipakai
- f. Pengatur udara, suara, air, cahaya
- g. Pemasangan instalasi untuk perlengkapan perpustakaan
- h. Daya tamping gedung
- i. Lokasi yang strategis.
- j.

Berkaitan dengan kegiatan tersebut maka tugas arsitek yakni memberikan penjelasan secara detail atas gambaran desain gedung yang telah direncanakan sesuai dengan informasi yang diperoleh dari pustakawan dan pimpinan instansi. Adapun tugas pustakawan adalah :

- a. Memberikan tanggapan atas penjelasan yang disampaikan oleh arsitek

- b. Menentukan skala prioritas sesuai dengan dana yang dimiliki dan alternatif yang dapat diambil apabila dana yang dimiliki tidak memungkinkan.
3. Penyelesaian dokumen pendirian gedung (*contruction document phase*) merupakan tahap yang dibutuhkan oleh arsitek dan team. Tugas arsitek pada tahap ini adalah :
 - a. Menyiapkan dokumen konstruksi yang akan diberikan kepada kontraktor pembangunan gedung perpustakaan
 - b. Mengurus izin administratif ntuk menadapat persetujuan mendirikan bangunan. Sedangkan untuk pustakawan bertugas berupaya memahami bahasa teknik yang tercantum dalam dokumen konstruksi sehingga lebih mudah dalam melakukan supervisi.
4. Penyelesaian administrasi umum pada pembangunan gedung (*general of construction phase*). Tahap ini pekerjaan pembangunan gedung dilaksanakan oleh kontraktor yag ditunjuk oleh institusi penangung perpustakaan. Tugas arsitek pada tahap ini yakni melakukan supervisi pelaksanaan pembangunan gedung agar sesuai dengan dokumen konstruksi dan supervisi biaya yang dikeluarkan oleh pihak kontraktor. Adapun tugas pustakawan yakni :

- a. Apabila pembanguna gedung telah selesai, maka pustakawan melakukan evaluasi terhadap bangunan.
- b. Memberikan penjelasan atau informasi kepada pengguna atau pemustaka mengenai fasilitas gedung perpustakaan yang dapat dimanfaatkan.
- c.

Desain Interior Perpustakaan

Menurut (Widyawati, 2017) desain interior perpustakaan adalah :

“Desain interior adalah perencanaan bagian dalam ruangan perpustakaan yang mempunyai tujuan yang sesuai dengan fungsinya dan memiliki unsur keindahan (estetika) serta mampu memberikan rasa nyaman bagi penggunanya, seperti kenyamanan ruang untuk membaca , penataan susunan rak koleksi bahan pustaka, penerangan yang memadai, pewarnaan dinding yang menarik, fasilitas pendukung yang lengkap dan sebagainya”.

Namun ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan sebelum merencanakan pembagunan gedung perpustakaan yaitu penataan interior perpustakaan yang optimal harus mempertimbangkan aspek fungsional, psikologi pemustaka, estetika dan keamanan bahan pustaka (Fahmi, 2013) . Karena pemustaka era modern yakni generasi millenials maka inovasi dan kreatifitas pustakawan dalam menarik pengunjung harus selalu

dimunculkan. Beberapa perpustakaan saat ini mengusung konsep dan inovasi baru untuk mengembangkan perpustakaan. Salah satu konsep yang desain interior perpustakaan yang banyak diadaptasi yaitu *Post-Modern Space*. *Post Modern* merupakan pemikiran baru tentang konsep ruangan dan bentuk *non-konvensional, hybrid, local, hitch, elektrik* (Ariyanti & dkk, 2015).

Desain interior perpustakaan Post Modern memiliki karakteristik yang berbeda dengan perpustakaan pada umumnya yang terkesan monoton dan kaku. Meskipun tidak dapat menerapkan konsep tersebut sepenuhnya, namun kita dapat menerapkan beberapa desain yang bias diterapkan diperpustakaan yang telah kita miliki. Seperti interior yang ada didalam perpustakaan menggunakan warna dan pencahayaan yang baik. Meja kursi yang menggunakan warna yang *colorful*, dinding yang dicat yang berbeda di setiap ruangan, penambahan sofa yang menambah kesan santai dalam ruangan, menggunakan rak-rak display buku yang didesain dengan unik, memiliki pencahayaan yang cukup, membuat *cafe* dalam perpustakaan yang di konsep oleh pustakawan dan lain sebagainya.

Beberapa pengaplikasian desain interior perpustakaan yang menarik akan menarik minat generasi millenials untuk berkunjung ke perpustakaan. Hal ini dilakukan agar perpustakaan tidak kehilangan fungsi utamanya yakni sebagai penyedia sumber informasi bagi masyarakat.

KESIMPULAN

Desan interior perpustakaan harus sedikit demi sedikit mengalami pembenahan agar ditengah perkembangan jaman ini perpustakaan masih tetap eksis . konsep desain perpustakaan harus mampu menggerakkan para millennial untuk berkunjung sehingga ide kreatif harus selalu dimunculkan. Desain yang diterapkan selain memperhatikan aspek estetika harus mampu mempertahankan aspek fungsionalnya. Desain ini diperlukan untuk menghilangkan asumsi masyarakat yang menganggap perpustakaan memiliki konsep monoton, mengingat belum banyaknya perpustakaan yang mengaplikasikan desain interior ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, N., & dkk. (). Peran Desain Interior terhadap Kepuasan Pemustaka (Studi pada Perpustakaan SMK Negeri 4 Malang). *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, 3(11), 1870.
- Brown, C. R. (2002). *Interior Design for Libraries*. Chicago: American Library Association.
- Fahmi, Y. (2013). Desain Gedung Perpustakaan Perguruan Tinggi. *Khizanah Al-Hikmah*, 1(2), 139-145.
- NCF. (2012). *The Millenials Generation Research Review*.

- Putra, Y. S. (2016). *Theoretical Review ; Terori Perbedaan Generasi* .
- Rifauddin, M., & Halida, A. N. (2018, November). Konsep Desain Interior Perpustakaan untuk Menarik Minat Kunjung Pemustaka. *Pustakaloka*, 10(2), 164.
- Trimo, S. (1986). *Perencanaan Gedung Perpustakaan*. Bandung: Angkasa.
- Widyawati. (2017). Desain Perpustakaan Ideal di Era Modern. *JUPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi)*, 2(2), 202-203.

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN KHUSUS
YAYASAN KESEJAHTERAAN ANAK BUTA
(YKAB) SURAKARTA**

M. Ali Nurhasan Islamy¹⁾, Indarto²⁾

Institut Seni Indonesia Surakarta

¹email:ali_enhai@yahoo.com,

²email:interior.hanindart@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian terapan ini berjudul "Desain Interior Perpustakaan Khusus Yayasan Kesejahteraan Anak Buta (YKAB) Surakarta". Bertujuan untuk mengetahui ketersediaan fasilitas perpustakaan dan penggunaannya bagi tunanetra di Perpustakaan Yayasan Kesejahteraan Anak Buta (YKAB) Surakarta. Selain mewujudkan desain interior perpustakaan yang ramah, nyaman, fungsional dan aman untuk tunanetra dan memaksimalkan interior dengan indera pendengaran, indera penciuman dan indera peraba sehingga tunanetra dapat memiliki aktivitas maksimal sesuai kebutuhan. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan fungsi, pendekatan ergonomi, dan pendekatan antropometrik dan psikologis. Kegiatan yang akan dilakukan adalah membuat gambar desain dan prototipe interior perpustakaan yang meliputi ruang baca, ruang braille, ruang koleksi audio termasuk desain fasilitas seperti rak buku,

meja baca, dan kursi baca. Dengan desain ini, diharapkan para tunanetra dapat merasa nyaman, aman, dan tentu saja memudahkan untuk menemukan pengetahuan dan informasi yang mereka butuhkan di perpustakaan.

Kata kunci: desain, interior prototipe, perpustakaan khusus, tunanetra

ABSTRACT

This applied research is entitled "Interior Design of the Special Library of the Blind Child Welfare Foundation (YKAB) Surakarta". Aiming to find out the availability of library facilities and their use for the blind in the Blind Child Welfare Foundation Library (YKAB) Surakarta. In addition to realizing library interior design that is friendly, comfortable, functional and safe for the visually impaired and maximizes interiors with a sense of hearing, sense of smell and sense of touch so that the visually impaired can have maximum activity as needed. This research uses a method that is the function approach, ergonomics approach, and anthropometric approach and psychological approach. The activity that will be carried out is to create a design drawing and prototype of the interior of the library which includes a reading room, braille room, audio collection room including a design in facilities such as bookshelves, reading tables and reading chairs. With this design, it is expected that blind people can feel comfortable, safe, and of course make it easier to find the knowledge and information they need in the library.

Keywords: *design, interior prototype, special library, visually impaired*

PENDAHULUAN

Pada umumnya, anak yang berkebutuhan khusus mempunyai pembeda atau ciri kekhasan seseorang. Walaupun berbeda, seharusnya kita tetap diperlakukan dengan baik dan diapresiasi oleh orang-orang di lingkungan anak tersebut. Anak berkebutuhan khusus (ABK) tetap mempunyai hak diterima di lingkungan sekitarnya. Tahun 2017 Kemdikbud RI mempunyai data, bahwa di Indonesia terdapat 1,6 juta ABK.

ABK menurut Heward (2003) adalah anak yang mempunyai karakteristik berbeda dengan anak pada umumnya tetapi tidak berarti perbedaan tersebut selalu mengarah kepada ketidakmampuan secara mental, emosi atau fisik. Sedangkan Mangunsong (2009) menyatakan bahwa anak berkebutuhan khusus atau anak luar biasa adalah anak yang mempunyai perbedaan dalam hal; ciri-ciri mental, kemampuan-kemampuan sensorik, fisik dan neuromaskular, dan perilaku sosial dan emosional, kemampuan berkomunikasi maupun campuran dari dua atau lebih hal-hal di atas dari rata-rata anak normal; ia memerlukan perubahan yang mengarah pada perbaikan tugas-tugas sekolah, metode belajar atau pelayanan lainnya, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi atau kemampuannya secara maksimal.

Terdapat indikator yang seharusnya menjadi perhatian bagi satuan penyelenggara pendidikan sekolah anak berkebutuhan

khusus, yakni indikator kelembagaan, pembiayaan, ketenagaan, kurikulum dan pembelajaran, kesiswaan, sarana dan prasarana, serta aksesibilitas. Termasuk hal aksesibilitas ini sebenarnya telah lama menjadi bahan perbincangan di Negara Indonesia. Aksesibilitas bukan hanya untuk orang atau anak yang normal, namun bagi ABK juga.

Negara Republik Indonesia telah membuat kebijakan dan peraturan tentang penyediaan fasilitas bagi ABK diantaranya UU Nomor 4 Th. 1997 tentang orang cacat. Selanjutnya oleh pemerintah, kebijakan ini ditindaklanjuti dengan keputusan menteri tentang penyediaan fasilitas akses berupa bangunan fisik. Kebijakan itu berupa Keputusan Menteri PU No. 468 Tahun 1998 tentang aksesibilitas, isi kebijakan ini antara lain memuat peraturan teknis tentang lingkungan atau bangunan yang mampu dilalui dan membuat nyaman penyandang tunanetra.

Di Indonesia, kondisi 1,6 juta ABK ini rinciannya adalah sebagai berikut; sekitar 299.000 bersekolah di sekolah reguler pelaksana sekolah inklusi, 115.000 ABK di Sekolah Luar Biasa serta sisanya tidak menempuh pendidikan sama sekali karena keengganan keluarga menyekolahkan anaknya. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat partisipasi sekolah untuk ABK sangat rendah. Kenyataan ini memang dipengaruhi oleh kurangnya sarana dan prasarana pendidikan inklusi, khusus maupun sekolah luar biasa (SLB) di Indonesia. Aksesibilitas terkait dengan pendidikan di Indonesia, khususnya bagi ABK sampai saat

ini masih sangat kurang, masih banyak sekolah-sekolah yang tidak menyediakan sarana aksesibilitas bagi ABK, bagaimana sekolah memudahkan mereka mendapatkan kesempatan belajar dengan nyaman, baik dalam aktivitas pada umumnya, ke perpustakaan maupun dalam segala kegiatan pembelajaran.

Salah satu pendukung pembelajaran di sekolah adalah perpustakaan yang menyediakan kebutuhan bahan bacaan ilmu pengetahuan, pusat informasi kesenian dan kebudayaan. Perpustakaan merupakan suatu tempat yang di dalamnya terdapat kegiatan penghimpunan, pengelolaan, dan penyebarluasan (pelayanan) segala jenis informasi, baik yang tercetak maupun yang terekam dalam berbagai media seperti buku, majalah, surat kabar, film, kaset, tape recorder, video (Yusuf dan Suhendra, 2007). Sedangkan perpustakaan khusus merupakan perpustakaan sebuah departemen, lembaga negara, lembaga penulisan, organisasi massa, militer, industri maupun perusahaan swasta (Sulistyo Basuki, 1991: 49). Pernyataan tersebut di atas seiring dengan yang disampaikan oleh Nur Cahyono (2004: 9) yang mengatakan bahwa Perpustakaan Khusus adalah perpustakaan yang memberikan jasa pencarian informasi kepada pemustaka tertentu dengan ruang lingkup subyek khusus. Ilmu pengetahuan maupun informasi di perpustakaan juga dibutuhkan oleh anak sekolah berkebutuhan khusus (ABK) di Yayasan Kesejahteraan Anak Buta (YKAB) Surakarta.

Namun, yang menjadi permasalahan adalah ruang, fasilitas, aksesibilitas dan interior di Perpustakaan Yayasan Kesejahteraan

Anak Buta (YKAB) Surakarta yang belum mencerminkan perpustakaan khusus atau diperuntukkan bagi anak berkebutuhan khusus (tunanetra). Tunanetra adalah seseorang yang memiliki keterbatasan yang berupa hambatan dalam penglihatan. Tunanetra dapat diklasifikasikan kedalam dua golongan yaitu: buta total (*blind*) dan *low vision*. Keadaan lemah penglihatan atau akurasi penglihatan kurang dari 6/60 setelah dikoreksi atau tidak lagi melihat disebut tunanetra (Hallahan & Kaufman, 2009). Akibat dari hilang atau berkurangnya fungsi indera penglihatan tersebut, maka penyandang tunanetra berupaya memaksimalkan fungsi indera-indera lainnya; indera pendengaran, indera peraba, indera penciuman. Namun, walaupun begitu, banyak juga ABK tunanetra yang memiliki kemampuan khusus atau talenta luar biasa dalam bidang tertentu. Untuk itu dalam upaya memaksimalkan fungsi indera-indera selain penglihatan, dibutuhkan interior perpustakaan guna memfasilitasi kebutuhan akan ilmu pengetahuan dan pendidikan bagi tunanetra.

Hal yang berhubungan dengan interior yakni dimensi ruang, akustik ruang, bahan bangunan, penghawaan, ornamen interior, pengolahan lantai, dinding, *ceiling*, dan tangga serta material pembentuk pola sirkulasi lainnya. Menurut Francis D. K. Ching (2012) interior desain adalah:

Interior design is the planning, layout, and design of the interior spaces within buildings. These physical settings satisfy our basic need for shelter and protection, set the stage for and influence

the shape of our activities, nurture our aspirations, express the ideas that accompany our actions, and affect our outlook, mood, and personality. The purpose of interior design, therefore, is the functional improvement, aesthetic enrichment, and psychological enhancement of the quality of life in interior spaces.

Dapat dijelaskan bahwa dalam mendesain interior, merupakan awal perancangan ruang dan tata letak pada sebuah pembangunan ruang. Fisik sebuah bangunan atau ruangan dapat memenuhi kebutuhan pokok kita yakni naungan yang nyaman dan aman. Ruang sendiri merupakan fasilitas yang berpengaruh terhadap segala bentuk aktivitas kita. Mempengaruhi tindakan kita, ide-ide kita, dan aspirasi kita dalam mengekspresikan gagasan-gagasan yang kita miliki. Selain itu, sebuah ruangan atau desain interior dapat mempengaruhi kepribadian kita, suasana hati kita, serta pandangan kita. Maka dari itu, perancangan interior bertujuan untuk peningkatan psikologi ruang interior dan pengayaan estetis serta yang utama yakni pengembangan fungsi desain interior itu sendiri.

Penelitian awal melalui observasi yang telah dilakukan, penulis melihat bahwa perpustakaan ini telah menyediakan fasilitas yaitu pelayanan penyimpanan dokumen, peminjaman buku dengan abjad dan tulisan braille, pelayanan audio. Bahan pustaka yang dapat dibaca menggunakan *screen reader* yang telah disediakan. Fasilitas lainnya, perpustakaan ini memiliki fasilitas pelatihan

membaca braille dan pengembangan teknologi tunanetra. Kemudian, terdapat ruang cetak braille yang dapat menerjemahkan buku dengan abjad ke dalam tulisan braille, dapat digunakan untuk mencetak buku braille maupun dokumen-dokumen yang dibutuhkan bagi tunanetra dalam bentuk huruf braille. Namun belum didukung interior perpustakaan yang nyaman, ramah, fungsional dan aman bagi penyandang tunanetra. Belum memaksimalkan interior dengan daya tangkap indera pendengaran, indera pencium dan indera peraba sehingga penyandang tunanetra dapat beraktivitas maksimal sesuai kebutuhan.

Perpustakaan yang berfungsi sebagai pusat informasi bagi guru dan siswa, tentunya harus mengikuti perkembangan teknologi, nyaman serta memudahkan mereka dalam memperoleh apa yang dibutuhkan jika ingin tetap menjadi idola pemustaka dalam melayani informasi terutama kepada penyandang tunanetra di Perpustakaan Yayasan Kesejahteraan Anak Buta (YKAB) Surakarta. Permasalahan inilah yang menggugah penulis untuk melakukan penelitian dan berupaya memberikan solusi dengan cara merancang interior khusus bagi penyandang tunanetra pengguna Perpustakaan Yayasan Kesejahteraan Anak Buta (YKAB) Surakarta.

KAJIAN LITERATUR

a. Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang desain interior perpustakaan khusus sudah pernah dilakukan dengan berbagai macam metode. Riset ini merupakan penelitian yang membahas tentang desain interior, fasilitas dan aksesibilitas pada sekolah berkebutuhan khusus:

Pertama, penelitian yang telah dilakukan oleh para magister pendidikan luar biasa pada tahun 2017. Riset Al Khakim dkk, dengan judul penelitiannya adalah Aksesibilitas bagi ABK dalam Lingkup Pendidikan Sekolah Inklusi di Karisidenan Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yakni menggambarkan bagaimana keadaan yang sebenarnya terkait dengan aksesibilitas di sekolah inklusi bagi ABK di Karisidenan Surakarta.

Penelitian mereka menyatakan bahwa diperlukan penyelenggaraan pendidikan bagi ABK, dari tata ruang sekolah dan masalah bangunan yang perlu disesuaikan dengan individu ABK. Contohnya; di sekolah inklusi Sekolah Menengah Al Firdaus, terdapat anak tuna daksa yang mobilitas siswa tersebut masih terganggu dikarenakan aksesibilitas yang tidak sesuai dengan Peraturan Menteri PU tahun 2007. Bidang miring pengganti tangga bagi anak tuna daksa (Ramp) belum terpenuhi. Selain itu, terkait dengan komponen sarana dan prasarana tersebut, terdapat data menyatakan sejauhmana para guru dalam menggunakan media untuk pembelajaran.

Hasil kajian di sekolah inklusi pada Sekolah Menengah Al Firdaus menunjukkan bahwa sekolah ini belum memenuhi standar aksesibilitas ABK. Masih terdapat faktor pengetahuan yang kurang serta dana untuk menyediakan fasilitas dan sarana aksesibilitas yang baik untuk ABK. Belum terpenuhinya standar aksesibilitas ABK ini berpengaruh terhadap mobilitas dan proses pembelajaran anak berkebutuhan khusus.

Kedua, Dyah Septia, Lily Mauliani, dan Anisa (2016) dari Jurusan Arsitektur Universitas Muhammadiyah Jakarta. Mereka fokus penelitain pada perilaku ABK terhadap desain atau interior fasilitas pendidikan di sekolah Autis Mandiga Bogor dan LenSa Bogor. Dalam penelitian awal dinyatakan bahwa anak penyandang autis memiliki karakteristik khusus, dan pada tingkatan tertentu anak autis ini tidak mampu berinteraksi dengan orang lain secara normal. Maka dari itu sangat penting fasilitas atau interior ruang pendidikan yang dibuat khusus bagi anak autis.

Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan harapan mendapatkan gambaran secara detail bagaimana pengaruh perilaku ABK terhadap desain fasilitas pendidikan. Penelitian ini mengamati ruangan dan fasilitas pendidikan yang merupakan ruang sekolah khusus untuk anak berkebutuhan khusus atau autis. Selain itu, mengamati perilaku anak melalui pengamatan fisik, juga melalui wawancara.

Kemudian, dapat disimpulkan kegiatan ABK autisme pada khususnya yang didasarkan pada aspek penanganan anak autistik. Penyandang autisme membutuhkan interior dan ruang khusus untuk sosialisasi mereka. Ini penting, karena anak autisme mempunyai problem tersendiri dalam hal berinteraksi dengan orang lain. Untuk itu diperlukan ruang yang disusun secara khusus atau radial yang saling berhadapan.

Ketiga, Galih Rasiono dan Zulfikar Zen (2013), telah melakukan penelitian yang fokus pada layanan pemustaka ABK di Perpustakaan Nasional RI. Penelitian ini berlatar belakang pasal 5 ayat 3 UU RI nomor 43 tahun 2007 tentang perpustakaan khusus yakni bagi masyarakat yang memiliki kebutuhan khusus atau cacat/ kelainan fisik, mental, intelektual, emosional, dan lainnya berhak mendapatkan pelayanan perpustakaan sesuai dengan kemampuan ABK dan keterbatasan masing-masing ABK.

Maksud penelitian ini yakni bagaimana kita memahami rencana atau perwujudan inovasi fasilitas dan aksesibilitas layanan perpustakaan. Bagaimana layanan, yang sudah dilakukan, yang saat ini dilakukan dan bentuk layanan yang akan dilakukan. Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif, dengan cara melakukan observasi, pengumpulan data dan wawancara, serta analisis dokumen dan triangulasi.

Didapatkan kendala serius yang sedang dihadapi Perpustakaan Nasional RI, yakni masalah fasilitas serta layanan bagi pemustaka berkebutuhan khusus, antara lain kebijakan, anggaran, perencanaan gedung, SDM, pengembangan pustakawan dan pemustaka berkebutuhan khusus itu sendiri. Kemudian, Perpustakaan Nasional melakukan upaya sebagai solusi yakni perpustakaan membangun 24 lantai untuk pelayanan, sentralisasi sistem layanan terbuka dan tertutup. Selain itu, perpustakaan membuat ruang khusus pemustaka ABK dengan segala kebutuhannya, memberikan pendidikan dan pelatihan bagi pustakawan berkenaan dengan pemustaka ABK.

Dari semua penelitian tersebut di atas terdapat persamaan maupun perbedaan. Persamaanya yakni sama-sama meneliti tentang fasilitas, aksesibilitas dan sarana prasarana bagi pengguna perpustakaan berkebutuhan khusus, sedangkan perbedaannya adalah 1) terdapat penelitian yang hanya sebatas memberikan gambaran bagaimana keadaan sarana dan fasilitas aksesibilitas di sekolah inklusi bagi ABK, namun ada juga yang sampai pada solusi yang telah dilakukan, 2) metode penelitian yang digunakan dan, 3) penelitian dilakukan pada tempat dan waktu yang berbeda.

b. Studi Pendahuluan dan Roadmap Penelitian

Studi pendahuluan oleh peneliti yakni survey terkait dengan interior Perpustakaan Yayasan Kesejahteraan Anak Buta

(YKAB) Surakarta apakah sudah ramah, nyaman, fungsional dan aman bagi pengguna perpustakaan khususnya penyandang tunanetra. Melihat secara sekilas bagaimana fasilitas dan sarana prasarana perpustakaan. Selain itu, peneliti juga wawancara kepada guru di Yayasan Kesejahteraan Anak Buta (YKAB) Surakarta. Selanjutnya, dari hasil survey dan wawancara tersebut, peneliti mencatat dan menyimpulkan fenomena seperti apa yang terjadi dan dihimpun untuk dijadikan data awal penelitian terapan ini.

Roadmap penelitian khusus interior Perpustakaan Yayasan Kesejahteraan Anak Buta (YKAB) Surakarta seperti yang direncanakan oleh peneliti belum ada. Namun, peneliti telah menemukan penelitian serupa, pada tempat dan waktu yang berbeda, dan dengan pendekatan yang berbeda, sehingga menghasilkan temuan-temuan yang berbeda.

METODE PENELITIAN

a. Pendekatan Penelitian

Perpustakaan merupakan objek riset yang menyediakan ilmu pengetahuan dan informasi yaitu pelayanan penyimpanan dokumen, peminjaman buku dengan abjad dan tulisan braille, serta pelayanan audio. Meskipun pengguna perpustakaan memiliki keterbatasan penglihatan, ilmu pengetahuan dan pendidikan tetaplah menjadi kebutuhan yang menjadi hak bagi

penyandang tunanetra ini, baik secara pendidikan yang berkualitas maupun ketersediaan ruang baca yang memfasilitasi keterbatasannya.

Tunanetra mempunyai kebutuhan yang berbeda dengan masyarakat pada umumnya, seperti penggunaan alat bantu, penggunaan indra lain untuk memperkirakan posisinya terhadap lingkungan dan lainnya. Hal ini memerlukan desain yang tepat sehingga dapat memfasilitasi mereka dengan sempurna di ruangan perpustakaan.

Peneliti menerapkan pendekatan desain. Pendekatan desain ini digunakan sebagai sarana oleh seorang desainer untuk menjawab dan kemudian menyelesaikan permasalahan desain pada sebuah perancangan. Desain yang baik adalah desain yang memenuhi kebutuhan fungsi (Sunarmi, 2008: 46). Maka dari itu, dilihat dari sisi individu pengguna desain, terdapat 3 unsur yang harus diperhatikan, yakni: kapasitas, aktivitas dan antropometri yang sangat erat kaitannya dengan situasi dan kondisi sosial budaya calon penggunanya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dalam perancangan interior ini diperlukan beberapa pendekatan sebagai pemecahan desain, yakni;

1. Pendekatan Fungsi

Dalam pendekatan proses perencanaan tata ruang, manusia merupakan tokoh yang akan berperan menempati

atau menggunakan ruang, oleh karena itu harus mendapatkan perhatian khusus dan segala sesuatu yang berkenaan dengan masalah perilaku manusia yang disebut behavior (Subtandar, 1998: 23).

Kebiasaan siswa berkebutuhan khusus (tunanetra) yang berkunjung ke Perpustakaan Yayasan Kesejahteraan Anak Buta (YKAB) Surakarta menjadi hal mendasar dalam sebuah perencanaan interior perpustakaan. Perpustakaan ini sebagai sarana rekreasi dan sarana mendapatkan ilmu pengetahuan dan informasi dengan mudah, nyaman dan aman.

2. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu terapan yang berusaha untuk menyasikan pekerjaan lingkungan. Dengan tercapainya produktifitas dan efisiensi yang setinggi-tingginya melalui pemanfaatan manusia seoptimalnya. Sedangkan sasaran ergonomi adalah agar tenaga kerja dapat mencapai prestasi kerja yang tinggi (produktif) tetapi dalam suasana yang aman dan nyaman (Sunarmi, 2001: 10).

Hal-hal pokok yang menentukan desain arsitektur dan interior adalah dimensi tubuh kita dan cara kita melintasi dan merasakan ruang. Terdapat perbedaan antara dimensi struktural tubuh kita dan kebutuhan dimensi yang merupakan hasil dari bagaimana kita menjangkau sesuatu

di atas rak, duduk di kursi, menuruni anak tangga, atau berinteraksi dengan orang lain. Semua ini adalah dimensi fungsional dan akan bervariasi sesuai dengan sifat aktivitas yang dilakukan dan situasi sosialnya (Ching, 1996: 60).

Perencanaan perpustakaan khusus tunanetra ini harus sesuai dengan kebutuhan, fungsi serta mampu mengakomodasi aktivitas pemustaka. Dalam pemecahan desain, ruang lingkup yang meliputi unsur teknik seperti bahan, konstruksi, dan ukuran pada dasarnya bahan, konstruksi dan ukuran memiliki peran dalam mendukung keamanan, kenyamanan dan fungsional dengan memperhatikan ke lima aspek panca indra manusia sebagai pengguna di Perpustakaan Yayasan Kesejahteraan Anak Buta (YKAB) Surakarta.

3. Pendekatan Antropometri

Ergonomi dan antropometri mempunyai arti penting dalam perancangan desain interior, oleh karena dengan memperhatikan faktor-faktor ergonomi dan antropometri para pemakai ruang akan mendapatkan produktivitas dan efficiency kerja yang berarti suatu penghematan dalam penggunaan ruang/space (Subtandar, 1999: 51).

Ilmu antropometri dan ergonomi inilah yang akan kita gunakan dalam membuat standart bentuk interior dan

ukuran interior, baik pada unsur isian ruang, pembentuk ruang, maupun pengkondisian ruang interior. Baik standardisasi antropometri dan standardisasi ergonomi kita terapkan dalam ruang perpustakaan, rak buku, meja, kursi dan sebagainya secara khusus karena disesuaikan dengan pola tingkah laku pemakai ruang, yakni pengguna perpustakaan khusus penyandang tunanetra di YKAB Surakarta.

4. Pendekatan Psikologi

Psikologi dapat dikatakan sebagai suatu ilmu yang meneliti dan mempelajari tentang perilaku seseorang. Atau dapat diartikan aktivitas-aktivitas sebagai manifestasi hidup kejiwaan. Perilaku merupakan pengertian luas, terdapat dua perilaku yakni perilaku tidak nampak (*innert behavior*) dan perilaku yang nampak (*over behavior*) serta perilaku yang baik, aktivitas kogniti dan aktivitas motorik, maupun aktivitas emosional. Aspek psikologi ini akan menjadi dasar dalam pemilihan karakter-karakter bentuk dan warna.

5. Pendekatan Bentuk

Pendekatan bentuk mengarah pada bentuk furniture yang praktis dan fungsional yang digunakan di perpustakaan. Begitu juga dengan penggunaan warna

dapat membentuk suasana ruang, membuat ruang terkesan aktif /pasif, ceria tau tenang, monoton atau kontras. Penekanan pendekatan bentuk akan diaplikasikan pada elemen pembentuk lantai, ruang, dinding, dan ceiling dan juga pengisi ruang seperti sarana prasarana; kursi, meja, rak dan kelengkapan lainnya.

Mengacu pada pertimbangan yang telah penulis sampaikan di atas, dapat dipahami bahwa dalam proses perancangan interior, aspek manusia merupakan objek yang harus diperhatikan, dan apapun sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan perilaku individu, baik dalam segi fisik dan psikologis.

b. Proses Desain

Tahapan proses desain interior pada perpustakaan khusus Yayasan Kesejahteraan Anak Buta (YKAB) Surakarta menggunakan tahapan proses desain seperti skema berikut ini:



Gambar 1: Proses Desain Perancangan

Sumber: Analisis Praktik (Indarto, 2019)

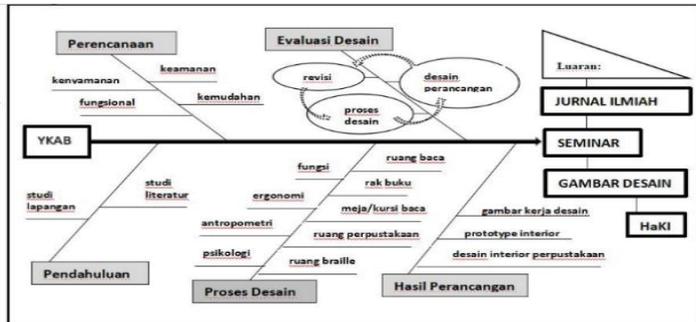
Dapat dijelaskan dalam proses desain di atas sebagai berikut: Tahapan In Put memerlukan data literatur, data umum, dan data sosial. Kemudian tahapan berikutnya Sintesa dilakukan pemilahan dan sekaligus penggabungan dari berbagai macam data dari proses sebelumnya untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau penyempurnaan dari yang sudah ada. Terakhir adalah tahapan out put, dimana merupakan hasil akhir dari proses panjang dua tahapan sebelumnya.

c. Lokasi dan Waktu Penelitian

Riset yang dilakukan dalam hal perancangan interior perpustakaan sekolah berkebutuhan khusus (ABK) ini dilaksanakan selama 6 (enam) bula, yakni di Yayasan Kesejahteraan Anak Buta (YKAB) Surakarta, Jalan HOS Cokroaminoto No.43 Jagalan Surakarta.

d. Fishbone Diagram

Berikut ini fishbone diagram dalam perancangan interior perpustakaan khusus di Yayasan Kesejahteraan Anak Buta (YKAB) Surakarta:



Gambar 2: Fishbone Diagram,

Perancangan Interior Perpustakaan Khusus (Ali & Indarto, 2019)

Metode yang dikembangkan untuk mengidentifikasi dan memilah serta menampilkan berbagai penyebab dari suatu masalah atau karakteristik tertentu pada perancangan interior perpustakaan khusus di Yayasan Kesejahteraan Anak Buta (YKAB) Surakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Desain Interior

Hasil desain dengan mempertimbangkan prinsip konsep desain di atas, berupa ruang perpustakaan khusus untuk tunanetra, meliputi: ruang petugas perpustakaan, ruang koleksi, ruang komputer, ruang baca, dan ruang peraga. Penjelasan hasil desain sebagai berikut:

- a. Denah Perpustakaan Khusus menggunakan denah perpustakaan yang sudah ada dengan upaya merancang

ulang sesuai dengan kebutuhan. Denah berupa ruang persegi panjang: ukuran panjang 16 m, lebar 5 m, dan tinggi ruang 3,2 m. Akses masuk dan keluar hanya satu pintu depan. Akses bukaan jendela hanya pada area depan, di samping pintu utama. Akses pencahayaan dan penghawaan adanya *bovenlight* sepanjang dinding bagian kanan pintu masuk.

- b. Konsep Lantai sebagai area sirkulasi dengan menggunakan bahan bertekstur, sehingga mempunyai fungsi ganda, sebagai petunjuk sirkulasi dan keamanan pengguna dari terpeleset. Penggunaan lantai polos tanpa tekstur pada area kerja dan peletakan mebel yang ada.
- c. Konsep Dinding sebagai media bantu petunjuk sirkulasi dan posisi ruang. Dinding dengan desain permukaan yang kasar menjadi alur jalur arah sirkulasi. Pada tempat tertentu dikombinasi dengan tekstur sebagai perwujudan dari huruf braille, sehingga terbaca ketika indra peraba dari pengguna.
- d. Konsep Desain mebel dan pengisi ruang lainnya dengan menggunakan bentuk sederhana dan aman. Penggunaan bahan atau material yang ramah lingkungan. Mudah dalam perawatan, struktur konstruksi yang aman dan nyaman.

Konstruksi pemasangan meja pada area baca dengan cara konstruksi mati disekrup ke lantai. Konstruksi pemasangan rak area koleksi dimatikan di lantai. Kondisi ini penting untuk faktor

keamanan bagi pengguna. Konstruksi kursi kuat dan nyaman, pada kaki dengan menggunakan sepatu bahan karet, sehingga tidak mudah tergelincir dan tidak mudah bergerak.

2. Visualisasi Desain Interior



Gambar 3. Denah Lay Out

Perancangan Interior Perpustakaan Khusus YKAB Surakarta

(Indarto, 2019)



Gambar 4. Tampak Perspektif 1,
Perancangan Interior Perpustakaan Khusus YKAB Surakarta
(Indarto, 2019)



Gambar 5. Tampak Perspektif 2,

Perancangan Interior Perpustakaan Khusus YKAB Surakarta
(Indarto, 2019)



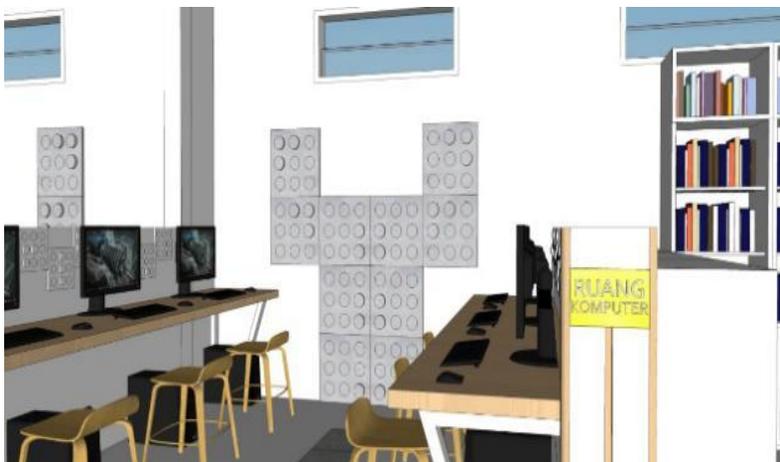
Gambar 6. Tampak Perspektif 3,
Perancangan Interior Perpustakaan Khusus YKAB Surakarta
(Indarto, 2019)



Gambar 7. Tampak Perspektif 4,
Perancangan Interior Perpustakaan Khusus YKAB Surakarta
(Indarto, 2019)



Gambar 8. Tampak Perspektif 5,
Perancangan Interior Perpustakaan Khusus YKAB Surakarta
(Indarto, 2019)



Gambar 9. Tampak Perspektif 6,
Perancangan Interior Perpustakaan Khusus YKAB Surakarta
(Indarto, 2019)



Gambar 10. Tampak Perspektif 7,
Perancangan Interior Perpustakaan Khusus YKAB Surakarta
(Indarto, 2019)



Gambar 11. Tampak Perspektif 8,

KESIMPULAN

Hasil proses perancangan desain interior untuk perpustakaan khusus pada Yayasan Kesejahteraan Anak Buta (YKAB) Surakarta lebih mengutamakan sebuah prinsip konsep desain interior. Prinsip konsep desain interior tersebut adalah pada upaya memaksimalkan kebutuhan dan kenyamanan panca indra lainnya selain indra penglihatan, prinsip ruang diharapkan dapat mawadahi segala aktifitas kaum tunanetra dengan nyaman dan optimal.

Konsep Desain Interior menitikberatkan pada karakter ruang bagi tunanetra. Desain harus memberikan solusi dan kejelasan fungsi, meliputi: kejelasan area sirkulasi, standart dan kesederhanaan desain, keamanan ruang, dan kenyamanan ruang, penjelasan sebagai berikut:

- a. Kejelasan sirkulasi dapat diwujudkan dengan mendesain lantai dengan pola dan tekstur lantai, sirkulasi satu arah untuk semua aktifitas.
- b. Desain yang sederhana dengan standart kebutuhan, menggunakan material yang aman serta tidak berlebihan dalam estetikanya dan desain lebih mengutamakan bentuk dan fungsional.

- c. Keamanan ruang dengan menghindari bentuk siku, menyudut, lancip yang terhubung langsung dengan pengguna untuk mencegah terjadinya cedera. Penggunaan lantai yang bertekstur untuk mencegah pengguna terpeleset. Tidak ada kontak langsung dengan sumber listrik atau stop kontak.
- d. Pengoptimalan desain interior ruang dengan mewujudkan desain yang aplikatif terhadap panca indra yang lain seperti indra peraba, indra penciuman, dan indra pendengaran. Indra peraba dengan menggunakan material yang bertekstur, pada mebel, lantai, dan dinding serta pada elemen pintu dan jendela. Indra penciuman dengan mempertimbangkan penggunaan pengharum ruang yang mampu memberikan kenyamanan psikis pengguna. Indra pendengaran dengan memfasilitasi dengan optimalisasi suara-suara buatan dengan alat bantu elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D. K. 2012. *Architecture: Form, Space, and Order-Third Edition*. New York: John Wiley & Sons.
- Ching, Francis DK. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Diterjemahkan oleh Ir. Paulus Hanoto Adjie, Jakarta: Erlangga.
- Hallahan, Daniel P. dan Kauffman, James M. & Pullen, Paige C. 2009.

Heward, W.L. 2003. *Exceptional Children: An Introduction to Special Education*. New Jersey: Merrill, Prentice Hall.

<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/02/sekolah-inklusi-dan-pembangun-an-slb-dukung-pendidikan-inklusi> diakses 5 Maret 2019

Khakim, Abwatie Al, Prakosha Donni, Himawanto dan Dwi A. Aksesibilitas Bagi Anak Berkebutuhan Khusus dalam Lingkup Pendidikan Sekolah Inklusi di Karisidenan Surakarta. *Indonesian Journal of Disability Studies (IJDS)*. 2017: Vol. 4(1): PP 16 - 18.

Mangunsong, F. 2009. *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Universitas Indonesia, (Cetakan Pertama) Jakarta: LPSP3 UI.

Nurchayono, dkk. 2015, *Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan Sekolah*, Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.

Septia, Dyah, Mauliani, Lily dan Anisa. "Pengaruh Perilaku Anak Berkebutuhan Khusus Terhadap Desain Fasilitas Pendidikan Studi Kasus: Bangunan Pendidikan Anak Autis", disampaikan dalam Seminar Nasional Sains dan Teknologi 2016. Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta, 8 November 2016 Website: Jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek diakses 20 Mei 2019.

- Subtandar, Pamudji. 1999. Desain Interior, Jakarta: Djambatan.
- Sulistyo, Basuki, 1991. Pengantar Ilmu Perpustakaan, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sunarmi, 2008. Buku Pegangan Kuliah Metodologi Desain, Surakarta: ISI Press.
- Tim Dosen Desain Interior, 2007. Buku Petunjuk Teknis Tugas Akhir. Surakarta: ISI Press.
- Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 1997 Tentang Penyandang Cacat, File:///C:/Users/Perpus/Downloads /Undang-Undang-Tahun-1997-04-97.Pdf diakses 5 Maret 2019
- Yusuf, M. P. dan Suhendra Y. 2007. Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan Sekolah. Jakarta: Media Prenada Media Group.

**45 Main Pillar Of Improving And Strengthening Library
Images In Social Inclusion: Optimization Design Of Library
Images Reconstruction In Supporting Era Society 5.0**

Bakhtiyar

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

bakhtiyar.fisipuwks@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui desain untuk mengoptimalkan rekonstruksi citra perpustakaan. Objek penelitian didasarkan pada pentingnya mengoptimalkan rekonstruksi perpustakaan dalam mendukung masyarakat era 5.0. Ruang lingkup penelitian berfokus pada perwujudan citra positif perpustakaan di masyarakat. Metodologi penelitian ini disebut pendekatan historis. Data primer adalah sumber utama informasi, mengumpulkan data menggunakan perpustakaan penelitian. Penelitian menggunakan analisis deskriptif kualitatif, analisis isi, dan observasi sebagai pelengkap konstruksi teoretis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain optimasi rekonstruksi citra perpustakaan dapat diwujudkan melalui 45 pilar utama citra perpustakaan sebagai berikut; (1) Negara. (2) Pemerintah. (3) Kebijakan publik. (4) Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (5). Partisipasi masyarakat. (6) Ulama (7) Pemimpin informal. (8) Organisasi profesional. (9) Budaya organisasi. (10) Perilaku organisasi (11). Penerapan kode etik pustakawan. (12) Peran

lembaga pendidikan ilmu perpustakaan. (13) Peran manajemen lembaga pendidikan. (14) Peran kepemimpinan dalam institusi pendidikan. (15) Pendidik / Guru / Dosen. (16) Kepala perpustakaan. (17) Pustakawan. (18) Staf perpustakaan. (19) Loyalitas pustakawan. (20) Peran keluarga / orang tua. (21) Pengembangan SDM. (22) Bangunan perpustakaan. (23) Desain interior. (24). Teknologi Informasi dan Komunikasi. (ICT). (25) Anggaran. (26) Implementasi manajemen perpustakaan. (27) Sosialisasi dan pengguna pendidikan. (28) Internalisasi nilai-nilai perpustakaan. (29) Kemampuan berkomunikasi. (30) Promosi perpustakaan. (31) Perpustakaan Hubungan Masyarakat. (32) Layanan perpustakaan yang sangat baik. (33) Layanan berbasis perpustakaan. (34) Kelengkapan dan Kualitas Koleksi Perpustakaan. (35) Sarana dan prasarana. (36) Menjadi wirausaha. (37) Komitmen. (38) Mata pelajaran pendidikan perpustakaan. (39) Kemampuan menulis. (40) Pertemuan ilmiah. (41) Penguasaan bahasa. (42) Integritas pustakawan. (43) Keterampilan keras. (44) Keterampilan lunak. (45) Keterampilan spiritual.

Kata kunci: Desain Rekonstruksi, Gambar Perpustakaan, Inklusi Sosial

ABSTRACT

The purpose of this research is to know the design for optimizing library image reconstruction. The research object is based on the

importance of optimizing library reconstruction in supporting era society 5.0. The scope of research focuses on the realization of a positive image of the library in society. The methodology of this research is called the historical approach. Primary data is a primary source of information, collecting data using research libraries. Research uses qualitative descriptive analysis, content analysis and observation as a complement to theoretical construction. The results showed that the optimization design of library image reconstruction can be manifested through 45 main pillars of library image as follows; (1). Country. (2). Government. (3). Public policy. (4). National Library of the Republic of Indonesia (5). Society participation. (6). Cleric. (7). Informal leaders. (8). Professional organization. (9). Organizational culture. (10). Organizational behavior (11). Implementation of the librarian code of ethics. (12). The role of library science educational institutions. (13). The role of management of educational institutions. (14). The role of leadership in educational institutions. (15). Educator / Teacher / Lecturer. (16). Head of the library. (17). Librarian. (18). Library staff. (19). Librarian loyalty. (20). The role of family / parents. (21). HR Development. (22). Library building. (23). Design interior. (24). Information and Communication Technology. (ICT). (25). The budget. (26). Implementation of library management. (27). Education socialization and user. (28). Internalization of library values. (29). Communication skills. (30). Library promotion. (31). Public

Relations library. (32). Excellent library service. (33). Library-based services. (34) Completeness and Quality of Library Collections. (35). Facilities and infrastructure. (36). Being entrepreneurial. (37). Commitment. (38). Library education subjects. (39). Writing ability. (40). Scientific meeting. (41). Mastery of language. (42). Librarian integrity. (43). Hard skill. (44). Soft skills. (45). Spiritual skill.

Keyword : Reconstruction Design, Library Image, Social Inclusion

PENDAHULUAN

Sudah terlalu banyak masyarakat memberikan image, tanggapan, kesan, komentar, terhadap citra perpustakaan, yang senantiasa membuahkan hasil konotasi yang kurang positif alias berkecenderungan ke arah negatif. Citra perpustakaan bersifat negatif berjalan dalam waktu yang sangat panjang, sehingga berpenghujung terbentuknya stigma, labelling atau cap negatif, yang tak terhitung jumlahnya. Implikasinya pada eksistensi perpustakaan dan reputasi pustakawan selalu dipandang sebelah mata, bahkan semakin terpojokkan serta senantiasa termarginalkan.

Citra negatif sangat penting dihimpun dan dikalkulasi, agar bisa menentukan arah desain optimalisasi rekonstruksi peningkatan dan penguatan citra perpustakaan. Adapun akumulai citra negatif terhadap eksistensi perpustakaan

antara lain; (1). Secara universal posisi atau letak lokasi perpustakaan seringkali kurang strategis. (2). Perpustakaan senantiasa dilukiskan sebagai gedung tua, cahaya penerangan redup dan remang-remang, udara pengap, situasi sepi dan sunyi. (3). Pengadaan koleksi perpustakaan dianggap pemborosan. (4). Ruangan perpustakaan tak butuh luas alias sempit saja, sifatnya hanya sebagai gudang penumpukan buku. (5). Desain interior kurang menarik, tak elegan serta tak representatif. (6). Pekerjaan di perpustakaan tak terlalu rumit, hanya sekedar *noto* buku, akibatnya SDM yang ada tak perlu lulusan ilmu perpustakaan. (7). Pustakawan digambarkan sebagai manusia tua, kurus atau gembrot, berkaca mata tebal, seram, tidak ramah, bermuka masam, serta cemberut tak bersahabat, sehingga tak sedap dipandang. (8). Pustakawan merupakan orang buangan. (9). Profesi pustakawan merupakan profesi belum populer di masyarakat. (10). Menjabat kepala perpustakaan tak wajib lulusan ilmu perpustakaan, dikarenakan hanya ikut latihan atau diklat saja sudah bisa menjadi kepala perpustakaan. (11). Eksistensi perpustakaan selalu dianggap sebagai pemanis dan bersifat sekedar ada.

Berdasarkan realitas itu, sebagai pengelola perpustakaan pustakawan tidak boleh *minder*, berkecil hati dalam menghadapi tantangan dan hambatan yang ada membentang dihadapan mata. Menyirnakkan stigma, cap negatif terhadap citra perpustakaan bukanlah perkara yang mudah, sebab merupakan pekerjaan besar, sangat rumit dan berat, yang membutuhkan perjuangan panjang,

tanpa batas, tak mengenal waktu, tak kenal lelah dan tak kenal putus asa. Dibutuhkan keyakinan kuat terpatery dalam lubuk hati, senantiasa teguh pendirian dan selalu berjuang tak mengenal putus harapan dalam *merengkuh* citra positif perpustakaan, dengan melakukan berbagai agenda desain optimalisasi rekonstruksi peningkatan dan penguatan citra perpustakaan melalui pendekatan perspektif inklusi sosial.

Bertitik tolak dari uraian di atas, penelitian ini bertujuan mengetahui desain optimalisasi rekonstruksi citra perpustakaan dalam mendukung era society 5.0. Pembahasan dan kajian terhadap topik ini sangat menarik perhatian, dikarenakan memiliki cakupan yang sangat luas sehingga dan mengundang berbagai pakar keilmuan. Menyadari hal tersebut, maka penelitian ini menggunakan pendekatan sosio kultural dengan berbasis perspektif inklusi sosial.

KAJIAN PUSTAKA/TEORI

A. Konseptualisasi Citra

Sebagaimana pendapat M. Alwi Dahlan dalam Bakhtiyar (2019:10) yang menyatakan citra ialah kesan sesuatu gambaran, dan pemiripan, image utama dan garis besar, lebi dari itu bayangan yang dipunyai seseorang pada individu, organisasi, masyarakat, institusi atau lembaga seperti bank, instansi swasta dan pemerintah serta lainnya. Sedangkan Hoeroestijati (2010: 3) menjelaskan bahwa citra adalah sebagai kesan imajinatif yang

terwujud pada benak masyarakat, terjadi pada rentang waktu yang tertentu serta tercipta oleh kesemua informasi mengenai diri kita yang sampai ke masyarakat.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan, bahwa citra ialah image terpaten kuat pada masyarakat, tentang individu seseorang, kelompok, organisasi atau institusi. Bila seseorang, kelompok, organisasi, lembaga atau institusi dengan konsisten pada kurun waktu lama, menampilkan role performance yang baik serta prestasi yang begitu mencuat, maka dapat dipastikan terbangun image yang baik dalam masyarakat, bahwa orang, kelompok, organisasi lembaga atau institusi tersebut sangat baik dan hebat. Orang, kelompok, organisasi, lembaga atau institusi, bila ingin mempunyai citra yang baik dalam masyarakat, maka harus mampu menampilkan role performance yang baik secara konsisten. Citra atau image terbentuk melalui proses interaksi yang panjang dan komunikasi interpersonal di mana orang banyak mempersepsi kita ataupun sebaliknya.

B. Citra Perpustakaan

Citra sebuah perpustakaan merupakan sesuatu amat penting untuk selalu diperhatikan, dijaga, diperjuangkan dan ditingkatkan secara terus-menerus, karena citra perpustakaan merupakan kesan yang ditangkap masyarakat atau pemustaka terhadap perpustakaan. Citra bagi perpustakaan merupakan penyemangat supaya perpustakaan dapat lebih meningkatkan

kualita layanan kepada penggunanya. Karena dengan citra yang baik, masyarakat atau pemustaka akan menaruh kepercayaan dan menerima produk berwujud koleksi dan layanan jasa informasi perpustakaan. Citra yang baik tidak hanya membawa eksistensi perpustakaan itu sendiri, tetapi juga dapat mengembangkan citra institusi yang menaunginya, baik di dalam maupun diluar lembaga induknya.

C. Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial

Pada pendekatan inklusi sosial, perpustakaan dipandang atau diposisikan sebagai sub sistem dalam sistem sosial. Oleh karenanya perpustakaan harus didesain secara optimal supaya eksistensinya mempunyai nilai-nilai kegunaan yang sangat tinggi dalam kehidupan masyarakat. Sebagaimana yang diutarakan oleh M. Syarif Bando (2018) bahwa peran literasi informasi terhadap peningkatan kesejahteraan sangat penting untuk dipahami. Oleh sebab itu perpustakaan fardu ain berkemampuan untuk melaksanakan trasformasi pelayanan jasa informasi dengan berbasis inklusi sosial, melalui penekanan pendekatan layanan jasa informasi yang memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas hidup serta kesejahteraan masyarakat sebagai user perpustakaan.

METODE PENELITIAN

A. Obyek Penelitian

Obyek penelitian berbasis pembahasan pada arti penting desain optimalisasi rekonstruksi perpustakaan modern, sehingga citra positif perpustakaan mampu digayuh dengan melalui 30 pilar utama. Pembicaraan mendasar pada content desain optimalisasi rekonstruksi perpustakaan merupakan komponen penting untuk dikuasai dan dipahami oleh pustakawan, disebabkan sangat berkaitan dengan tugas dan tanggung jawab profesinya.

B. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian memfokuskan pada terwujudnya citra positif perpustakaan di mata masyarakat. Pemahaman dan penguasaan terhadap desain optimalisasi rekonstruksi perpustakaan mampu memberi informasi penting pada para pemimpin negara dan pemerintahan, tokoh-tokoh masyarakat, pemimpin perpustakaan, agar berkemampuan untuk menentukan dan mengambil kebijakan dalam pembangunan perpustakaan modern guna mendukung era society 5.0.

B. Pendekatan Penelitian.

Mengaplikasikan pemikiran secara konseptual dalam kurun sejarah, dianalisa dengan seksama, kritis sesuai realita, secara metodologi dinamakan *historical approach* yakni penyelidikan kritis pada perkembangan pemikiran. Data primer merupakan

sumber informasi primer dan metode pengumpulan data menggunakan *library research*, melalui membaca bermacam-macam literatur dengan subyek desain, optimalisasi, rekonstruksi, layanan jasa informasi perpustakaan modern, peningkatan dan penguatan citra perpustakaan.

D. Analisis Penelitian

Mengaplikasikan desain optimalisasi rekonstruksi pada layanan jasa informasi perpustakaan modern dalam konteks inklusi sosial, sesungguhnya merupakan wujud nyata dari upaya maksimal untuk dapat menggapai visi dan misi perpustakaan. Upaya tersebut pada kenyataannya tidak mudah membalikan telapak tangan, ditempuh dalam waktu amat panjang. Penelitian menggunakan analisa diskriptif kualitatif dan *Content analysis* untuk menganalisis makna semua konsep desain, optimalisasi, rekonstruksi, pelayanan jasa informasi, perpustakaan modern, peningkatan dan penguatan citra perpustakaan, serta aplikasinya dalam institusi perpustakaan. Observasi dimanfaatkan untuk penopang pengkonstruksian teori.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perubahan Paradigma menuju Era Society 5.0

Kesan pertama mengenai eksistensi organisasi perpustakaan berkecenderungan tetap bertahan memiliki

pengaruh pada persepsi selanjutnya. Fenomena ini diakibatkan oleh informasi baru terhadap perpustakaan bercenderung dipersepsi serupa, menjadi tetap sesuai dan bersenyawa pada kognisi sebelumnya. Selain bercenderung tetap bertahan, image pertama terhadap eksistensi perpustakaan ternyata juga berkecenderungan memiliki pengaruh yang luas. Pemaknaanya apabila image pertama yang diperoleh mengenai institusi perpustakaan itu bersifat positif, maka selanjutnya berkencenderungan memiliki asumsi bahwa perpustakaan memiliki ciri-ciri positif serta sedikit ciri-ciri bersifat negatif. Sebaliknya kesan pertama terhadap perpustakaan bersifat negatif, maka akibat selanjutnya lebih banyak berkesan negatif terhadap eksistensi perpustakaan.

Namun demikian dinamika sosial terjadi perkembangan, yang ditandai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu cepat, maka berdampak menyeret kehidupan manusia memasuki hamparan peradaban baru, yang dinamakan era society 5.0, sehingga paradigma terhadap perpustakaan juga mengalami perkembangan dan perubahan pula. Pada pandangan konvensional, pengelolaan perpustakaan bersifat sederhana, sebab permodelan mengelola masih bersifat fisik. Di era society 5.0 konteks pengelolaan perpustakaan mengalami banyak perubahan, dikarenakan sebagian besar sudah mengelola konten informasi. Pada pengelolaan sedemikian itu, maka penguasaan TIK sangat wajib dimiliki oleh pustakawan. Perubahan paradigma perpustakaan

sebagai implikasi dari penerapan TIK, maka sebagai konsekwensi logisnya peran pustakawan serta perpustakaan turut mengalami pergeseran dan perubahan sesuai tuntutan dinamika perkembangan era society 5.0.

B. Desain Optimalisasi Rekonstruksi Peningkatan dan Penguatan Citra Perpustakaan Dalam Mendukung Era Society 5.0

Upaya-

upaya peningkatan dan penguatan citra perpustakaan telah lama dilakukan oleh pustakawan maupun organisasi profesi pustakawan, namun hasilnya masih kurang optimal. Konotasi yang bersifat negatif pada eksistensi perpustakaan masih terdapat disana-sini. Acapkali peran pustakawan dipinggirkan oleh banyak pihak. Oleh karena itu sangat dibutuhkan desain optimalisasi rekonstruksi perpustakaan yang berifat mendasar dan holistik. Rekonstruksi meningkatkan dan penguatan citra perpustakaan, takkan bisa hanya dilakukan oleh pustakawan saja, akan tetapi harus dilakukan secara serempak bersama oleh pihak-pihak yang lain yang terkait dengan menggunakan pendekatan berbasis inklusi sosial.

Pemerintah mulai tahun 2017, telah merubah wajah dan penampilan perpustakaan menjadikan wajah perpustakaan inklusi sosial. Dewasa ini perpustakaan tidak hanya merupakan tempat membaca saja, melainkan juga sebagai tempat melaksanakan kegiatan sosial dengan tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Partisipasi masyarakat menjadi sangat urgen sebab berkaitan

langsung terhadap orientasi eksistensi perpustakaan dalam memberikan layanan pada kebutuhan informasi pemustaka. (Prasetyawan, 2015:31-40) Agar supaya rekonstruksi peningkatan dan penguatan citra positif perpustakaan dapat dicapai secara optimal melalui pendekatan inklusi sosial, maka harus didisain secara sistimatis dan terarah, sehingga dapat dibangun secara kontinue, bertahap dan berkesinambungan, dengan melalui empat puluh lima (45) pilar utama citra perpustakaan. Masing-masing pilar utama citra perpustakaan itu, satu sama lainnya bersifat saling terinterelasi, terinteraksi dan terindependensi satu sama lainnya. Adapun pilar utama dari citra perpustakaan adalah sebagai berikut :

1. Negara

Sebagai negara Welfare State, maka negara harus hadir untuk menjamin dan memastikan dengan sungguh-sungguh bahwa eksistensi perpustakaan dapat meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat. Eksistensi perpustakaan bukanlah sebagai pelengkap atau yang dianggap sekedar ada dalam kelembagaan negara dan institusi pemerintah. Negara juga harus memberikan dukungan penuh baik secara materiil maupun non materiil, agar peran perpustakaan dapat berkiprah dengan maksimal. Dukungan bukanlah berupa atau berwujud hanya slogan-slogan bersifat bombastis belaka, tetapi harus nyata dalam

realitas sosial, sehingga perpustakaan dalam melakukan perannya dapat secara optimal mewujudkan literasi informasi dalam masyarakat, guna mampu berkompetisi dalam era society 5.0.

2. Pemerintah

Pemerintah diharapkan senantiasa menggerakkan dan mendukung sepenuhnya terhadap eksistensi perpustakaan. Dukungan dapat berwujud materiil maupun non materiil. yang representatif sesuai perkembangan era society 5.0. Dukungan non materiil, pemerintah dapat mengeluarkan berbagai peraturan-peraturan, keputusan-keputusan yang dapat menjamin kemajuan dan perkembangan perpustakaan serta dapat dipastikan tidak merugikan eksistensi perpustakaan dan reputasi pustakawan, baik di saat ini maupun di kemudian hari. Peraturan dan keputusan pemerintah, menjadi faktor pendorong yang kuat dalam memotivasi pustakawan berkiprah lebih optimal dalam memberikan pelayanan kepada user. Oleh karenanya pustakawan wajib mempunyai kesiapan dan persiapan, guna mengaplikasikan desain optimalisasi rekonstruksi citra perpustakaan dalam menyongsong era society 5.0.

3. Kebijakan Publik

Sebagaimana M. Irfan Islamy dalam Bakhtiyar (2018:74-75) mengemukakan unsur-unsur terpenting pada kebijakan publik, yakni: (1). Kebijakan publik pada wujud perdanya sebagai penetapan tindakan-tindakan pemerintah; (2). Kebijakan publik tak cukup hanya dinyatakan tetapi dilaksanakan pada wujud nyata ; (3). Kebijakan publik, baik melaksanakan sesuatu maupun tak melakukan sesuatu, memiliki serta didasari oleh maksud dan tujuan tertentu; (4). Kebijakan publik senantiasa ditujukan untuk kepentingan seluruh anggota masyarakat.

Implementasi kebijakan publik baik berupa undang-undang, peraturan pemerintah maupun keputusan pemerintah, sangat diharapkan agar perpustakaan sungguh-sungguh sebagai komponen penting untuk masyarakat terutama untuk *long live education*. Selain itu dapat menjadi pedoman untuk perkembangan rekonstruksi citra perpustakaan di Indonesia sehingga perpustakaan menjadi bagian hidup keseharian masyarakat Indonesia, agar beramampnu mendukung di era society 5.0

4. Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (PNRI) sebagai puncak organisasi perpustakaan, diharapkan mampu memberi perlindungan dan memperjuangkan nasib eksistensi perpustakaan dan reputasi pustakawan. Sebagai payung yang

mengayomi organisasi perpustakaan di Indonesia, maka PNRI wajib terus berjuang ke pihak-pihak terkait pembuatan kebijakan publik baik berupa Undang-Undang, Keputusan Pemerintah ataupun Peraturan-peraturan dari pemerintah. Tujuannya bahwa setiap kebijakan publik yang ditetapkan pemerintah, dapat menjamin eksistensi perpustakaan dan menaikkan harkat dan martabat reputasi pustakawan.

5. Partisipasi Masyarakat

Partisipasi masyarakat sangat dibutuhkan oleh perpustakaan, karena orientasi perpustakaan adalah berbasis pada layanan publik yakni memenuhi segala kebutuhan informasi masyarakat. Baik buruknya citra perpustakaan sangat ditentukan oleh partisipasi masyarakat dalam membangun dan membentuk image, persepsi dan citra positif terhadap perpustakaan. Adanya partisipasi masyarakat terhadap perpustakaan, maka perpustakaan mampu bangkit dan menyongsong era society 5.0.

6. Ulama

Peran para ulama atau para tokoh-tokoh agama, sangat urgen dalam membangun dan membentuk image, kesan dan persepsi terhadap eksistensi perpustakaan. Membaca koleksi perpustakaan, sangat berkaitan dengan ajaran agama terutama perintah untuk membaca. Apabila perintah agama

ini senantiasa dihidupkan dan diimplementasikan dalam gerakan sadar membaca untuk tholabul ilmi, maka tingkat pemanfaatan layanan perpustakaan semakin tinggi dan tingkat literasi juga menjadi tinggi, sehingga berimplikasi positif pada peningkatan kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat. Oleh karenanya peran ulama dalam literasi informasi sangat dibutuhkan demi mendukung era society 5.0.

7. Pemimpin Informal

Peran pemimpin informal dalam realitasnya sangat memiliki pengaruh yang sangat besar, terutama dalam kehidupan masyarakat pedesaan. Oleh karenanya peran pemimpin informal, sangat diharapkan dapat mempengaruhi masyarakat, agar senantiasa melakukan aktivitas membaca dengan memanfaatkan layanan jasa informasi perpustakaan, sehingga informasi semakin terdiseminasi dalam kehidupan masyarakat. Dampaknya akan terjadi peningkatan kesejahteraan dan kualitas hidup masyarakat serta mampu berkompetisi dalam era society 5.0.

8. Organisasi Profesi

Sebagai organisasi profesi pustakawan, maka peran Ikatan Pustakawan Indonesia (IPI), senantiasa diharapkan dapat memperjuangkan reputasi pustakawan dan eksistensi

perpustakaan semakin diapresiasi positif oleh pihak pemerintah dan masyarakat. Tentunya perjuangan untuk itu, tidak semudah yang dibayangkan, melainkan melalui banyak rintangan dan hambatan yang menghadang. Namun demikian semangat juang IPI harus tetap dipertahankan dan selalu terus menerus dilakukan, agar peran dan reputasi pustakawan tidak dimarginalkan sehingga citra positif eksistensi perpustakaan dapat *direngkuh* dan *digayuh* secara cemerlang. Selanjutnya sangat berimplikasi pada peran aktif perpustakaan dalam memberikan layanan jasa informasi pada masyarakat, sehingga memiliki kemampuan bersaing dalam kehidupan di era society 5.0.

9. Budaya Organisasi

Pelaksanaan terhadap nilai-nilai dan norma-norma oleh anggota organisasi, pasti diawali adanya pemahaman, yang menurut Edgar H.Scheine (1992) dalam Laksmi (2007:100-103) disebut sebagai suatu budaya organisasi, yaitu : (a). Nilai-nilai kode etik pustakawan memiliki nilai-nilai yang disepakati oleh semua anggota profesi, disosialisasikan dan diinternalisasikan kepada pustakawan agar dipahami serta dilaksanakan pada pelaksanaan tugas dan tanggung jawab profesinya. (b). Usaha dan tindakan implementasi yaitu tindakan-tindakan yang dilakukan oleh individu, kelompok,

pemerintah serta swasta guna tergayuhnya tujuan maupun sasaran yang telah ditetapkan.

Adanya budaya organisasi yang baik dan terwujud dalam kode etik profesi pustakawan itu, diharapkan dapat memandu segala perilaku pustakawan dalam bekerja. Apabila kode etik tersebut diimplementasi dengan sungguh-sungguh, maka secara pasti terjadi citra positif terhadap eksistensi perpustakaan, sehingga secara pasti pula perpustakaan dapat mendukung era society 5.0.

10. Perilaku Organisasi

Guna dapat mendukung era society 5.0 maka kerja pustakawan harus berperilaku organisasi yang tercantum dalam kode etik pustakawan. Kode etik tersebut memiliki sifat memaksa semua anggota profesi agar bertingkah laku etis serta mengikat para anggotanya, agar mengendalikan perilaku professional, sehingga meningkatkan reputasi dan citra profesi pustakawan. Di samping menjadi aturan kode etik juga menjadi landasan moral dan memberikan pedoman tentang bersikap, berperilaku dalam bekerja di perpustakaan. Adapun tujuan dari adanya kode etik bagi profesi antara lain; (a). Menjaga dan mempertahankan harkat dan martabat serta moralitas profesi. (b). Memelihara dan membina hubungan para anggota profesi.

(c). Penguatan dan peningkatan pengabdian dan peran aktif serta kiprah para anggota profesi. (d). Membangun dan meningkatkan serta mempertahankan kualitas profesi. (e). Melindungi dan mengayomi segenap masyarakat pengguna.

11. Impelementasi Kode Etik Pustakawan

Terkait dengan role ekspectation yaitu kewajiban melaksanakan tugas dan tanggung jawab profesinya, maka pustakawan harus menampilkan role performace dengan sebaik-baiknya dan berorientasi kebutuhan pemustakanya. Implementasi kode etik dan profesi pustakawan pada realitasnya termanifestasikan dalam: (1). Sikap dan perilaku pustakawan dalam realitas praktek kerja. (2). Tuntutan kriteria profesi pustakawan. (3). Sikap kerja pustakawan terhadap tugas dan tanggung jawab profesinnya. (4). Sikap dan prilaku pustakawan dalam melaksanakan kuwajiban. (5). Sikap dan perilaku pustakawan dalam menjalin hubungan.

12. Peran Lembaga Pendidikan Ilmu Perpustakaan

Organisasi pendidikan ilmu perpustakaan dalam hal ini perguruan tinggi baik negeri maupun swasta, yang mengelola pendidikan D1, D2, D3, S1, S2 dan S3 ilmu perpustakaan harus memperhatikan kualitas kurikulumnya agar menghasilkan insan akademik yang berkualitas,

handal dan profesional. Hendaknya kurikulum yang ada disesuaikan dengan perkembangan jaman, agar para lulusannya dapat berkompetisi di era society 5.0.

13. Peran Pihak Manajemen Lembaga Pendidikan

Pihak manajemen lembaga pendidikan atau yayasan yang menaungi suatu lembaga pendidikan, sangat menentukan perkembangan sebuah perpustakaan. Oleh karenanya pihak yayasan sangat diharapkan senantiasa memiliki pengertian dan pemahaman terhadap segala aktivitas perpustakaan, sehingga perkembangan dan kemajuan perpustakaan dapat terjamin secara pasti. Besar kecilnya penggelontoran dana sangat ditentukan oleh pihak manajemen lembaga pendidikan, sehingga maju dan tidaknya perpustakaan sangat tergantung pihak manajemen lembaga pendidikan.

14. Peran Kepemimpinan Lembaga Pendidikan.

Peran kepemimpinan lembaga pendidikan yang dimaksud adalah Rektor dan Wakil Rektor, Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah. Semakin tinggi tingkat pengertian dan pemahaman kepemimpinan lembaga pendidikan terhadap eksistensi perpustakaan, maka semakin baik untuk perkembangan dan kemajuan eksistensi perpustakaan. Tentunya akan diikuti dengan terdapat indikator tingkat

pemahaman, perhatian, peran aktif dan upaya-upaya yang riil dari para pemimpin lembaga pendidikan untuk mengembangkan dan memajukan perpustakaan, guna mendukung kesuksesan pelaksanaan proses pembelajaran, guna mendukung era society 5.0.

15. Pendidik/Guru/Dosen.

Peran pendidik sangat diharapkan dapat mensukseskan proses belajar mengajar di sekolah, yang tak lain sangat berkaitan dengan pemanfaatan layanan jasa informasi perpustakaan. Pustakawan harus senantiasa berkolaborasi sinergis dengan para pendidik, disebabkan pendidik berperan aktif dalam pembudayaan jasa informasi perpustakaan. Cukup banyak peran aktif pendidik dalam internalisasi dan pembudayaan layanan jasa informasi dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa (Bakhtiyar, 2018:124-128). Peran pendidik tersebut memberikan dorongan pada siswa agar memiliki kemampuan literasi informasi dengan baik dan benar, sehingga nantinya memiliki kemampuan dalam berkompetisi di era society 5.0.

16. Kepala Perpustakaan.

Pimpinan wajib mempunyai kemampuan dalam menciptakan tergapainya tujuan perpustakaan. P. Ramsden

berpendapat, karakteristik pimpinan dituntut memiliki visi, imajinasi, integritas akademik, inspirasi, jaringan kerja, kepercayaan diri serta kolaborasi (P. Ramsden, tt.: 82). Para pemimpin perpustakaan di tingkat perguruan tinggi wajib memiliki pemikiran yang visioner serta berkemampuan membentuk kolaboratif kemitraan, menunjang maupun sharing. Peran pemimpin organisasi perpustakaan yang kredibilitas, maka membawa citra positif perpustakaan dan membawa arah yang benar untuk mencapai visi dan misi organisasi perpustakaan dalam menghadapi era society 5.0.

]17. Pustakawan.

Agar tercapainya kesuksesan dalam pelaksanaan tugas dan kewajiban maka diperlukan pustakawan professional, yakni pustakawan berkemampuan menjalankan tugas dan fungsi profesinya, yang memiliki kapabilitas tinggi dan sangat diharapkan memiliki berbagai kompetensi berdimensi psikologi terdiri atas beberapa aspek, yakni *cognitive competence* (cakap di bidang cipta), *affective competence* (cakap di bidang rasa) serta *psychomotorik competence* (cakap di bidang karsa) (Dreher. 2001: 30).

18. Staf Perpustakaan

Pustakawan pada organisasi perpustakaan pasti membutuhkan keberadaan karyawan perpustakaan yang non fungsional berkualitas. Djoyonegoro dan Suryadi menyatakan bahwa individu berkualitas memiliki ciri-ciri, apabila mempunyai sikap, pola perilaku, wawasan, kapabilitas, keahlian, maupun sangat terampil sangat cocok terhadap kepentingan di pelbagai aspek pada bidang pembangunan (Djoyonegoro &Suryadi. 1995: 32). Kompetensi semua karyawan sangat penting untuk selalu dilakukan peningkatan dan bila terdapat rekrutmen staf perpustakaan, maka perlu diantisipasi melalui perediksi kecondongan perubahan dimasa kedepanya.

19. Loyalitas Pemustaka

Pemasaran merupakan peperangan, pernyataan ini dibuktikan terdapatnya fakta bahwa makin besarnya jumlah kegiatan mata-mata (terutama pada industri berjangkauan besar) serta informasi perusahaan yang menjadi saingan (*marketing intelligence*). Hermawan Kertajaya menegaskan pada jaman of choices sekarang, kepuasan hanya sebagai proses, bukanlah hasil paling terakhir. *Moving target* pada tiap *the marketing company* ialah loyalitas pelanggan (Hermawan Kertajaya, et.al., 2002: 43). Loyalitas pelanggan adalah ukuran kesuksesan sebuah perpustakaan,

artinya pemanfaatan layanan perpustakaan sangat tinggi, sehingga mampu mendukung era society 5.0.

20. Peran Keluarga/Orang tua

Keluarga sangat berperan pada pendidikan anak, sehingga keluarga wajib mempersiapkan anak untuk berpartisipasi aktif dalam dunia pendidikan. Anak harus diperkenalkan sejak dini terhadap nilai-nilai kebermanfaatan perpustakaan, sehingga tercipta budaya literasi dalam diri anak. Generasi muda adalah penerus bangsa, oleh karenanya literasi informasi yang tinggi sangat dibutuhkan oleh generasi muda agar mampu bersaing dalam menghadapi era society 5.0.

21. Pengembangan SDM

Strategi meningkatkan mutu pustakawan di perpustakaan perguruan tinggi dapat dilaksanakan melewati :

- (a). Rekrutmen calon pustakawan yang memiliki ijazah ilmu perpustakaan dan informasi serendah rendahnya lulusan S 1.
- (b). Mempunyai keterampilan serta menguasai aplikasi TIK.
- (c). Menugaskan untuk mengikuti seminar, work shop serta pertemuan ilmiah.
- (d). Memberi izin untuk melanjutkan studi ke tingkat master maupun doktoral.
- (e). Diklat pustakawan dengan melakukan kerja sama terhadap PNRI.

(f). Studi banding pada berbagai perpustakaan yang lebih maju dan modern, baik dalam ataupun luar negeri.(g). Meningkatkan kompetensi bahasa asing, sekurang-kurangnya bahasa Inggris. (h). Mempertimbangkan angka perbandingan pustakawan terhadap jumlah user perpustakaan. (i). Meningkatkan kuantitas serta mutu jurnal ilmiah maupun riset untuk pustakawan.

22. Gedung Perpustakaan

Kegiatan penyelenggaraan gedung perpustakaan seyogyanya mengacu pada acuan dan pedoman pada negara maju. Sudah saatnya gedung perpustakaan berdiri megah dan mewah serta benar-benar fungsional dan representatif dengan tuntutan jaman. Gedung perpustakaan yang megah dan mewah berdampak pada pembentukan image dan citra perpustakaan, sehingga masyarakat semakin membutuhkan layanan prima perpustakaan, maka perpustakaan sudah dapat dikatakan sukses atau berhasil, dikarenakan telah mempersiapkan masyarakat memiliki tingkat literasi tinggi, yang diharapkan masyarakat mampu berkompetisi di era society 5.0.

23. Desain Interior

Darmono dalam Bakhtiyar (2017:13) demi terwujudnya tata ruang perpustakaan yang maksimal, maka penting sekali memperhatikan beberapa aspek tata ruang perpustakaan sebagai berikut:(a). Aspek fungsional. (b).Aspek psikologis pengguna. (c). Aspek estetika. (d). Aspek keamanan bahan pustaka. Adanya desain tata ruang dan interior yang baik, maka membuat pemustaka semakin betah membaca di perpustakaan untuk menggali berbagai informasi yang dibutuhkannya. Pemustaka semakin hari semakin melek literasi informasi, sehingga di era society 5.0, mereka memiliki kemampuan berkompetisi dalam kehidupan.

24. Teknologi Informasi Komunikasi (ICT).

Adanya TIK mengakibatkan perkembangan informasi semakin pesat serta memasuki aspek kehidupan manusia. Masyarakat selalu **bergelut** dengan informasi, maka dibutuhkan kemampuan dalam mengaplikasikan TIK, sehingga literasi informasi masyarakat semakin tinggi dan mampu mengambil informasi-informasi bersifat positif. Kemampuan penguasaan TIK berimplikasi positif dalam kehidupan sosial, mengingat literasi informasi yang tinggi dan positif memberikan bekal bagi manusia dapat meningkatkan kualitas dan kesejahteraan hidup yang sangat layak.. Literasi informasi yang tinggi dan bersifat positif itu,

merupakan pijakan dan modal dasar yang kuat bagi masyarakat untuk mampu berkompetisi di era society 5.0.

25. Anggaran

Pengembangan perpustakaan perguruan tinggi sangat membutuhkan dana. Sebagian besar pembiayaan untuk mengelola serta mengembangkan perpustakaan diperoleh pendaftaran anggota, wakaf, hadiah, hibah serta lain-lain. Masalah pembiayaan, perpustakaan perguruan tinggi senantiasa wajib melakukan kreativitas serta inovatif pada penggalan sumber dana. Kerja sama dengan berbagai kalangan wajib dijalankan demi memenuhi kekurangan dana pengembangan kewirausahaan (*entrepreneurial*) serta berkemampuan dalam mencari dan memperoleh sumber-sumber penerimaan.(Bakhtiyar, 2018:88-89)

26. Implementasi Manajemen Perpustakaan

Pengelolaan perpustakaan yang berkualitas dapat dipastikan telah mengimplementasi sistem manajemen yang baik, sehingga mampu memperoleh loyalitas pelanggan yang tinggi. Oleh karenanya pengelolaan perpustakaan dapat mengaplikasi Total Quality Manajemen (TQM), karena

setiap saat dapat dilakukan evaluasi terhadap kinerja organisasi perpustakaan dan pustakawan. Oleh karenanya untuk mendukung era society 5.0 yang sangat sarat dengan kompetisi, maka TQM dapat diadopsi dan diaplikasikan dalam organisasi kerja perpustakaan.

27. Sosialisasi dan User Edukasi.

Sosialisasi dan user edukasi perpustakaan sangat penting agar pemustaka memiliki kemampuan penelusuran informasi secara benar, sehingga informasi yang dibutuhkannya dapat diperolehnya. Implikasinya para user memiliki pemahaman dan citra positif pada perpustakaan sebagai lembaga pelayanan publik. Artinya perpustakaan telah ikut berpartisipasi aktif dalam mendukung era society 5.0, karena perpustakaan telah mempersiapkan masyarakat memiliki kemampuan literasi informasi yang tinggi, sehingga mampu berkompetisi di era society 5.0.

28. Internalisasi Nilai-nilai Perpustakaan

Internalisasi nilai-nilai dan norma-norma perpustakaan merupakan komponen penting yang harus dieksikasikan sepanjang jaman dan dilakukan pada anak sejak dini, sehingga dapat *mendarah daging* dalam diri anak. Pemahaman perpustakaan sebagai sumber informasi, sumber belajar dan sumber ilmu pengetahuan harus terinternalize

dalam diri anak, sehingga anak memiliki persepsi dan konotasi positif terhadap eksistensi perpustakaan. Membaca menjadi kebiasaan lalu budaya baca dan akhirnya terbentuk budaya literasi informasi. Apabila budaya literasi , maka perpustakaan ikut berpartisipasi mempersiapkan generasi muda siap bersaing di era society 5.0.

29. Kemampuan Komunikasi

Kemampuan komunikasi pustakawan yang tinggi dapat mewujudkan rasa puas pemustaka sehingga tercipta loyalitas pengguna yang tinggi pula. Loyalitas pengguna pada akhirnya mewujudkan tingkat pemanfaatan perpustakaan yang tinggi dan perpustakaan dapat dikatakan berhasil jika memiliki tingkat pemanfaatan yang tinggi pula. Artinya pemanfaatan terhadap layanan jasa informasi perpustakaan yang tinggi mengakibatkan terjadinya lieterasi informasi yang baik, sehingga masyarakat pemustaka memiliki kesiapan dan persiapan dalam mendukung era society 5.0.

30. Promosi Perpustakaan.

Pada galibnya semua usaha memlalui promosi dalam organisasi perpustakaan mempunyai target dan sasaran untuk peningkatan kunjungan perpustakaan, peningkatan peminjaman buku serta adanya peningkatan pemanfaatan koleksi dan sumber daya informasi yang tersedia di

perpustakaan. Adanya promosi layanan jasa informasi perpustakaan yang jitu, cantik, efektif dan cerdas, maka sangat berdampak pada citra eksistensi perpustakaan dan reputasi pustakawan semakin positif di mata masyarakat. Di samping itu promosi perpustakaan yang baik dan berkualitas, dapat menggerakkan organisasi perpustakaan mampu berkompetisi di era society 5.0.

31. Publik Relation perpustakaan.

Menyosong era society 5.0, eksistensi *Public Relation (PR)* organisasi perpustakaan menjadi urgen diberdayakan, demi membangun hubungan harmonis dengan user serta pencitraan perpustakaan. Sudah waktunya PR dikembangkan di perpustakaan, sebab berkaitan dengan fungsi utama perpustakaan. *PR* memiliki peran menggerakkan keseluruhan subsistem yang ada, termasuk juga perencanaan perpustakaan. Praktisi *PR* sebagai penghubung organisasi perpustakaan dengan publik eksternal dan individu, menggerakkan subsistem organisasi perpustakaan untuk melakukan komunikasi langsung dengan lingkungan internal maupun eksternal. Adanya *PR* yang handal, profesional dan berkualitas, maka organisasi perpustakaan semakin berkemampuan dalam kompetisi di era society 5.0.

32. Pelayanan Prima Perpustakaan.

Kualitas jasa yang telah diberikan dapat mewujudkan image, kesan atau citra sebuah perpustakaan. Kualitas jasa dapat terbentuk baik ataupun buruk citranya, sangat ditentukan oleh adanya; (1) Kualitas teknis. (2) Kualitas fungsional. Kualitas jasa menjadi urgen untuk mengkonstruksi sebuah citra, karena dimensi kualitas jasa yang digunakan, bisa juga dipakai menentukan indikator dalam membentuk citra sebuah institusi, organisasi atau perusahaan. (Arief ,2007:119). Ditegaskan oleh Susanto (2009) bahwa Kep.Men.PAN Nomor:58 Tahun 2002 memberi uraian indikator pengukuran citra pelayanan prima meliputi: (a). Kesedehanaan prosedur pelayanan, (b). Keterbukaan informasi pelayanan, (c). Kepastian pelaksanaan pelayanan, (d). Mutu produk pelayanan meliputi variabel produk pelayanan administrasi, barang dan jasa serta keluhan terhadap mutu produk pelayanan. (e). Tingkat profesional petugas, (f). Tertib pengelolaan administrasi dan manajemen pelayanan, (g). Kelengkapan sarana dan fasilitas pelayanan.

33. Pelayanan Berbasis Pemustaka

Mewujudkan unggul dalam berkompetisi untuk perebutan pelanggan dibutuhkan strategi berkompetisi yang jitu. David Osborne dan Ted Gaebler menegaskan adat kebiasaan sangat wajib mengembangkan terhadap pelanggan ialah: (a)

senantiasa tepat waktu. (b) senantiasa mewujudkan janji. (c) tidak muluk-muluk untuk melakukan janji. (d) senantiasa berupaya bertindak lebih baik lagi. (e) memberikan alternatif. (f) berkelakuan pada pelanggan secara baik, dan (g) kontak secara langsung dengan ramah (O'hara B-S.&Bolesand Johnston, M.W. 1991: 1). Konseptualisasi berbasis pada pelanggan sesuai pendapat Lovelock, Wirtz dan Keh wajib untuk selalu memberi informasi pada pelanggan, memberi penawaran terbagus, senantiasa mampu menuntaskan persoalan pelanggan terkait pada pelayanan Christopher Lovelock dkk. 2002 :157).

34. Kelengkapan dan Kualitas Koleksi Perpustakaan

Kelengkapan koleksi dan kualitas koleksi sebagai aspek utama yang wajib tersedia dalam perpustakaan. Semakin lengkap dan berkualitas koleksi yang dimiliki perpustakaan, maka semakin meningkatkan pemanfaatan layanan perpustakaan. Pengunjung semakin banyak, sebab informasi yang tersedia mencukupi kebutuhan informasi pemustaka. Tingginya tingkat pemanfaatan koleksi perpustakaan, maka perpustakaan dikatakan telah berhasil. Artinya perpustakaan sangat mendukung era society 5.0, dengan mempersiapkan masyarakat pengguna untuk berkemampuan bersaing di era society 5.0 yang ditandai adanya membludaknya informasi.

35. Sarana dan Prasarana

Perpustakaan wajib memiliki sarana dan prasarana yang memadai dan representatif, agar user *betah* dan *krasan* berlama-lama di perpustakaan untuk memnfatkan layanan jasa informasi. Pemanfaatan yang tinggi terhadap layanan prima perpustakaan, mengakibatkan user memiliki tingkat informasi yang tinggi pula. Pada akhirnya pengguna perpustakaan memiliki modal pengetahuan yang luas dan sangat berguna dalam menyongsong dan mendukung era society 5.0.

36. Bersikap Entrepreneurship

Baik sekali jika seluruh karyawan yang terkait pada pengelolaan memiliki sikap *entrepreneurship*. Sikap yang berkaitan pada seorang entrepreneur terdiri: (1). Kemampuan inovasi serta terbuka terhadap sesuatu yang baik, (2). Sikap proaktif, (3). Berwawasan visioner (Sheila Slauter & Lary L. Laslie,1997:178). Sikap serta *Spirit entrepreneurship*, penting dan diperlukan pada situasi dan kondisi perubahan lingkungan secara cepat serta terjadinya tak dapat diprediksi di era society 5.0.

37. Komitmen

Organisasi perpustakaan sangat membutuhkan komitmen kuat dari pustakawan, pimpinan perpustakaan, beserta staf

perpustakaan. Berlandaskan teori tujuan (*goal theory*), komitmen memiliki dampak secara langsung pada usaha untuk mencapai tujuan serta efektivitasnya (Wayne K. Hoy and Cecil G. Miskel. 1999: 186). Sedangkan Kenneth Schatz dan Linda Schatz menegaskan pada umumnya kesuksesan sebuah perusahaan diakibatkan terdapatnya komitmen para person-person yang berada pada perusahaan tersebut (*companies attribute largely their success largely to the commitment their people*) (Kenneth Schatz&Linda Schatz. 1986: 134). Tingginya komitmen para person-person yang berada pada pengelolaan perpustakaan maka tinggi pula kemudahan/*gampang* pencapaian kualitas, sehingga berkemampuan mendukung era society 5.0 yang sarat dengan membanjirnya informasi.

38. Mata Ajaran/Kuliah Pendidikan Perpustakaan

Pada sistim pendidikan sangat perlu diadakan mata ajaran/kuliah pendidikan perpustakaan, berintikan materi arti penting penelusuran informasi, sehingga para peserta didik dapat mengaplikasikannya dalam pencarian informasi. Implikasinya peserta didik, akan lebih menghargai arti penting eksistensi perpustakaan dan reputasi pustakawan, secara otomatis citra perpustakaan menjadi semakin positif. Informasi menjadi semakin semakin dibutuhkan oleh masyarakat sebagaimana kebutuhan akan makan dan minum.

Artinya perpustakaan dapat mempersiapkan SDM unggulan, berkualitas dan berintegritas dalam menyongsong era society 5.0.

39. Kemampuan Menulis

Pustakawan seyogjanya memiliki kemampuan menulis sesuai kaidah-kaidah penulisan yang baik dan benar serta berkualitas. Kemampuan menulis pustakawan merupakan ajang bergengsi dalam dunia ilmiah, sebab akan dapat menunjukkan pada dunia akademisi bahwa pustakawan memiliki reputasi pemikiran dan tulisan, sehingga reputasi pustakawan dapat terangkat dan meningkat serta tidak diremehkan, dipinggirkan atau dimarginalkan lagi. Secara otomatis reputasi pustakawan mendapat apresiasi positif dan eksistensi perpustakaan memperoleh citra positif.

40. Pertemuan Ilmiah

Pustakawan wajib untuk sering mengikuti pertemuan-pertemuan ilmiah seperti; konferensi, seminar, diskusi ilmiah, workshop, pelatihan-pelatihan atau diklat dan lain-lain. Mengikuti pertemuan ilmiah berarti menambah dan memperoleh wawasan, ide-ide, pemikiran, issue-issue

perpustakaan terkini, yang sangat bermanfaat untuk pengembangan perpustakaan ke depannya. Disamping itu terjadi upgrade paradigma perkembangan perpustakaan kekinian, pustakawan tidak boleh ketinggalan informasi, sehingga eksistensi perpustakaan selalu dibutuhkan masyarakat karena sesuai dengan perkembangan era society 5.0.

41. Penguasaan Bahasa

Penguasaan bahasa menjadi sangat penting terutama penguasaan bahasa asing (bahasa Inggris) untuk dimiliki oleh pustakawan. Kemampuan berbahasa menjadi kunci utama bagi pustakawan dalam berkomunikasi efektif dengan user, sehingga para user dapat menaruh simpati pada pustakawan karena berbahasa dengan baik, sopan dan ramah tamah. Implikasinya user akan memberikan respon baik terhadap pustakawan, memberikan apresiasi bagus terhadap citra perpustakaan. Adanya citra positif perpustakaan, maka pemustaka senantiasa memanfaatkan layanan informasi semaksimalnya. Informasi yang didapatkan, diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan dan mampu mendukung era society 5.0.

42. Integritas Pustakawan

Integritas pustakawan sangat dipertaruhkan karena pustakawan adalah ujung tombak perpustakaan. Kinerja pustakawan harus maksimal, giat dan cekatan, profesional dan handal serta memiliki kompetensi. Dalam pelaksanaan kerja pustakawan harus mampu menunjukkan integritasnya yakni menjunjung tinggi nilai kejujuran dan kebenaran. Pustakawan tidak boleh korupsi waktu dan korupsi materiil, bekerja dengan etos jujur, benar dan ihlas. Integritas pustakawan akan menghasilkan reputasi pustakawan yang baik, sehingga mampu meningkatkan citra positif perpustakaan dalam masyarakat. Pustakawan yang berintegritas tinggi memiliki kemampuan bersaing di era society 5.0, yang membutuhkan pustakawan bereputasi tinggi tetapi jujur dan tidak butuh pustakawan pandai tetapi korupsi.

43. *Hard Skill/IQ*

Manusia merupakan makhluk berpikir sehingga mampu mengeksploitasi dan mengeksplorasi alam, meraih keberhasilan berbagai prestasi cemerlang. Banyak peninggalan sejarah berwujud bangunan masjid, gereja, candi, istana raja yang berarsitektur canggih dan peradaban tinggi adalah wujud dari hasil kecerdasan bersumber pada otak atau IQ manusia (Bakhtiyar,2017:121-132). *Hardskill/IQ* pustakawan, sebab berkaitan dengan

ketrampilan teknis operasionalisasi kinerja organisasi perpustakaan. Berkat kemampuan teknis itu, pustakawan dapat mengembangkan layanan modern dan berkualitas, sehingga perpustakaan mampu berperan aktif dalam mendukung era society 5.0.

44. Soft Skill/EQ

Soft skill dibutuhkan organisasi perpustakaan untuk meningkatkan kualitas perpustakaan. Oleh karenanya pustakawan harus berkemampuan memanifestasikan *soft skill* yang berwujud pemikiran kritis, berinisiasi, kemampuan berkomunikasi, trampil, tanggung jawab dan bisa dipercaya. *Soft skill* pustakawan ditujukan untuk memberikan pelayanan prima, sehingga berbuah loyalitas pemustaka dan berdampak positif pada citra perpustakaan demi mendukung era society 5.0.

45. Spiritual Skill/SQ/Kecerdasan Ruhani.

Pustakawan wajib memiliki Spritual skill dalam kinernya dan senantiasa mencontoh ahlak para nabi terutama akhlak Rasulullah S.A.W.yaitu; shidiq, fathonah, amanah,tabligh

dan istiqomah. Akhlak tersebut sangat berimplikasi positif dalam layanan jasa informasi perpustakaan. Kecerdasan ruhani merupakan jamiian meningkatkan reputasi pustakawan dan citra perpustakaan, di samping itu juga sangat mendukung pelayanan informasi yang sesuai tuntutan era society 5.0.

PENUTUP

Desain optimalisasi rekonstruksi citra positif perpustakaan dalam mendukung era society 5.0 dalam perspektif inklusi sosial, dapat diwujudkan dengan melalui 42 pilar utama citra perpustakaan adalah sebagai berikut; (1). Negara. (2). Pemerintah. (3). Kebijakan publik. (4). Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (5). Partisipasi masyarakat. (6). Ulama. (7).Pemimpin informal. (8). Organisasi profesi. (9). Budaya organisasi. (10). Perilaku organisasi (11). Impelementasi kode etik pustakawan. (12). Peran lembaga pendidikan Ilmu perpustakaan. (13). Peran pihak manajemen lembaga pendidikan. (14). Peran kepemimpinan lembaga pendidikan. (15). Pendidik/Guru/Dosen. (16). Kepala perpustakaan. (17). Pustakawan. (18). Staf perpustakaan. (19). Loyalitas pemustaka. (20). Peran keluarga/orang tua. (21). Pengembangan SDM. (22). Gedung perpustakaan. (23). Desain

interior. (24). Teknologi informasi komunikasi. (ICT). (25). Anggaran. (26). Implementasi manajemen perpustakaan. (27). Sosialisasi dan user edukasi. (28). Internalisasi nilai-nilai perpustakaan. (29). Kemampuan komunikasi. (30). Promosi perpustakaan. (31). Publik Relation perpustakaan. (32). Pelayanan prima perpustakaan. (33). Pelayanan berbasis pemustaka.(34).Kelengkapan dan Kualitas Koleksi Perpustakaan. (35). Sarana dan prasarana. (36). Bersikap enterpreneurship. (37). Komitmen. (38). Mata ajaran pendidikan perpustakaan. (39). Kemampuan menulis. (40). Pertemuan ilmiah. (41). Penguasaan bahasa. (42). Integritas Pustakawan. (43). Hard skill. (44). Soft skill. (45). Spiritual skill.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief. (2007). Pemasaran Jasa dan Kualitas Pelayanan. Jakarta: Bayu Media Publishing
- Bando, M.Syarif. (2018). Jakarta: Merdeka, 27 Februari 2018.
- Bakhtiyar. (2016). Artikel Scholar. Pelaksanaan Pelayanan Publik Di Provinsi Jawa Timur: Studi Implementasi Peraturan Daerah Nomor 11 Tahun 2005 Tentang Pelaksanaan Pelayanan Prima Perpustakaan Di Badan Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Jawa Timur. MADANI Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Sains Informasi. Tanggal Terbit 2016/1,Jilid.17, Terbitan 1, Halaman 4-23

Bakhtiyar. (2017). Kiat Sukses Berprofesi Pustakawan Dalam Perspektif Psikologi : Manajemen Intelligene Quotient (IQ) dan Emotional Quotient (EQ) Dalam Diri Manusia Sebagai Kunci Sukses Berprofesi Pustakawan. *INOVASI, Jurnal Humaniora, Sains dan Pengajaran*. Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Tanggal terbit: 2017/1, Jilid 1, Terbitan 19, Halaman, 119-135

Bakhtiyar. (2018a). Artikel Scholar. Pembelajaran Berbasis Perpustakaan Sebagai Aspek Kekuatan Utama Mewujudkan Kualitas Prestasi Belajar Siswa : Peran Guru Dalam Pembudayaan Layanan Jasa Informasi Perpustakaan Dari Sudut Pandang Perspektif Sosiologi. *INOVASI, Jurnal Humaniora, Sains dan Pengajaran*. Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Tanggal terbit: 2018/7, Jilid 20, Terbitan 2, Halaman, 112-129.

Bakhtiyar. (2018b). Artikel Scholar. Perpustakaan Garda Bangsa : Koleksi Local Content Sebagai Kekuatan Utama Membangun Khasanah Peradaban Bangsa Melalui Implementasi Kebijakan Publik Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1990 Tentang Serah Simpan Karya Cetak dan Karya Rekam. *Tibandardu: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan*

Informasi. Surabaya: Jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Tanggal terbit: 2018/10/10, Jilid 2, Terbitan 2, Halaman 68-84.

Bakhtiyar. (2018c). Rekonstruksi Citra dan Eksistensi Perpustakaan : Kajian Peningkatan dan penguatan Kualitas Perpustakaan Perguruan Tinggi Dalam Perspektif Manajemen. *LIBRARIA Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Tanggal Terbit 2018/11/06, Jilid 2, terbitan 1. Jawa Tengah: FPPTI. Halaman 75-91.

Bakhtiyar. (2019a). Artikel Scholar. Public Service Leadership Organization : Work Motivation And Work Productivity In Library Organizations Within Organizational Behavior Perspectives. *Equilibrium Jurnal Ekonomi-Manajemen Akutansi*. Surabaya: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Tanggal terbit 2019/5/6, Jilid 15, Terbitan 1, Halaman 151-166

Bakhtiyar. (2019b). Integritas Pustakawan Sebagai Kekuatan Utama Dalam Meningkatkan Citra Perpustakaan : Implementasi Kode Etik Profesi Sebagai Guide Line Perilaku Pustakawan. *INOVASI, Jurnal Humaniora, Sains dan Pengajaran*.

Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
Tanggal terbit: 2019/7, Jilid 2, Terbitan 21, Halaman, 7-19.

Djoyonegoro dan Suryadi. (1995). *Peningkatan Kualitas SDM untuk Pembangunan*. Jakarta: Depdikbud.

Dreher. (2001). *Human Resource Strategy, A Behavioral Perspective for the General Manager*. Mc Graww-Hill international Edition.

Hoeroestijati, (2010). Peran Pustakawan Dalam Pembentukan Citra Perpustakaan.
<http://pemasaran.wikispace.com/file/view/makalah+manajemen+pemasaran.Pdf>

Hoy, Wayne K. and Miskel, Cecil G. (1999). *Educational Administration*. New York: Mc Graww Hill Inc.

Kertajaya, Hermawan et.al. (2002). *Mark Plus on Strategy*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Lovelock, Christoper., Wirtz, Jochen., and Keh, Hean Tat. (2002). *Service Marketing in Asia: Managing People, Technology and Strategy*.

O'hara B.S., Johnston, Bolesand M.W. (1991). *The Influence of Personal Variables on Salesperson Selling Orientation. Journal of Personal Selling and Sales Management*. Vol. XI No. 1.

Susanto, Satya. (2009). Belajar Memberi Pelayanan Prima.Tersedia pada <http://satyasusanto.blogspot.com/2007/07/belajar-memeberi-pelayanan-prima.html>. Diakses pada tanggal 17 Maret 2014

P. Ramsden. tt. *Leading Academics*. Buckingham: *Society for Research Into Higher Education and the Open University Press*.

Prasetyawan, Yanuar Yoga. (2015). *Inklusi Sosial Dan Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pembangunan Perpustakaan Desa*. Jakarta: Acarya Pustaka. Vol.1 Nomor 1.

Schatz, Kenneth and Schatz, Linda. (1986). *Managing by Influence*. New Jersey: Prentice-Hall Inc. Englewood Cliffs.

Slauter, Sheila and Laslie, Lary L. (1997). *Academic Capitalism: Politics, Policies and The Entrepreneurial University*. London: The Johnson Hopkins University Press.

**Membangun *knowledge Repository* Untuk Mewujudkan
Perpustakaan Sebagai *Learning Center* (Kajian UPT
Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura)**

Bondhan Endriawan, Priti Sawasti, Yunus Triyoga

¹³Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura, ²PDDI - LIPI

bondhan.endriawan@trunojoyo.ac.id

ABSTRAK

Perpustakaan merupakan organisasi berkembang yang melakukan tugas menyebarluaskan dan mendokumentasikan informasi (*dissemination information*). Perkembangan tersebut merupakan dampak dari teknologi yang berkembang, hal itu ditandai adanya ketersediaan bahan pustaka di perpustakaan dari berbagai media. Disamping merupakan organisasi yang berkembang, perpustakaan juga merupakan pusat pembelajaran (*learning center*). Untuk mengembangkan perpustakaan sebagai pusat pembelajaran tentunya tidak lepas dari peran pustakawan dalam memahami informasi lembaganya baik sejak penciptaanya sampai tahap penggunaanya (*core business*), dengan melakukan beberapa perencanaan yang matang sehingga sumber daya yang ada dapat memiliki nilai jual dan bermanfaat bagi pemustakanya. Artikel ini mendiskripsikan tentang proses pengembangan *knowledge repository* yang dimiliki oleh UPT Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura dengan kondisi yang ada sekarang. Metode

yang digunakan bersifat kualitatif dengan melakukan kajian literatur yang bersumber dari peneliti terdahulu (*state of the art*) dan beberapa artikel dan sumber lain yang *relevan*. Dari hasil kajian ini nantinya bisa diharapkan untuk mengembangkan *repository* UPT Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura sebagai pusat pembelajaran bagi *civitas akademika*.

Kata Kunci :diseminasi informasi, *knowledge repository*, HAKI, pustakawan

ABSTRACT

The library is an organizational development that disseminates plans and documents information (information dissemination). This development is the development of related technologies, this is related to library materials in the library from various media. Besides developing organizations, libraries are also centers of learning (learning centers) To develop the library as a learning center that is expected to be inseparable from the role of the librarian in understanding the institution's information both from its creation to its users (core business), using planning assistance developed resources that can help in selling. This article describes the process of developing warehouses knowledge sponsored by the Trunojoyo University Madura UPT Library with the current conditions. The method used is a qualitative study of literature

sourced from previous researchers and a number of articles and other relevant sources. From the results of this study it is expected to develop the UPT Library of the Trunojoyo University Madura as a research center looking for academics.

Keywords: information dissemination, knowledge repositories, IPR, librarians

PENDAHULUAN

Sebuah implementasi di dunia teknologi informasi. Untuk menjadi sebuah perpustakaan yang memiliki manfaat bagi pemustaka tentunya di perlukan berbagai macam sumber daya dan perencanaan yang jelas. Melalui perencanaan yang jelas, perpustakaan akan lebih maksimal dalam melakukan tugas untuk menyebarluaskan sumber informasi (*dissemination information*). Istilah *institutional repository* (IR) atau simpanan kelembagaan merujuk pada sebuah kegiatan menghimpun dan melestarikan bahan pustaka digital yang merupakan hasil karya intelektual dari sebuah komunitas tertentu. Menurut Amstrong (dalam Sri Ati Suwanto 2017), bahwa *repository* merupakan salah satu layanan yang terdapat di perpustakaan dan dibangun oleh universitas untuk digunakan oleh anggota masyarakat.

Ketersediaan dalam bentuk abstrak dan beberapa bab dari karya ilmiah institusi. Hal tersebut merupakan upaya dari

perguruan tinggi untuk menunjukan kepada publik mengenai karya ilmiah institusi yang telah dihasilkan. Perbedaan dalam penyimpanan karya ilmiah institusional tersebut juga memberikan hasil yang signifikan, khususnya berkaitan dengan desiminasi. Terdapatnya kelebihan yang dimiliki oleh sistem informasi yang dibangun secara mandiri, juga memiliki dampak yaitu kurangnya sistem informasi untuk secara otomatis terindeks oleh *google scholar*..

UPT Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura merupakan salah satu perpustakaan perguruan tinggi yang tersebar di Indonesia. Sebagai salah satu organisasi yang memiliki fungsi sebagai penyebarluas informasi atau diseminasi tentunya UPT Perpustakaan UTM juga memiliki *repository* atau simpan hasil karya institusi. *Repository* tersebut juga merupakan bentuk implementasi pemenuhan kebutuhan pemustaka. Artikel ini mengkaji *repository* yang dimiliki oleh UPT Perpustakaan UTM, serta dampaknya bagi Universitas Trunojoyo Madura. Dari hasil kajian ini nantinya diharapkan menjadi sebuah pijakan untuk mengembangkan *repository* UPT Perpustakaan UTM, sehingga menjadikan Perpustakaan UTM sebagai pusat pembelajaran (*learning center*)

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Diseminasi Informasi

Menurut Claude Shannon dalam (Pendit et.al, 2005), informasi merupakan komunikasi antar manusia, dimana alat atau saluran komunikasi mengirim simbol-simbol itu dari satu titik ke titik lain di tempat lainnya. *Google* merupakan salah satu penyedia informasi yang sangat diminati oleh masyarakat virtual. Di era keterbukaan informasi publik, perkembangan pendidikan dan penyebaran informasi secara cepat dan tepat perpustakaan harus bisa menempatkan secara sejajar dengan *search engine* sebagai salah satu penyedia informasi. Untuk menjawab sebuah tantangan yang mengikuti perkembangan dan isu strategis, maka perpustakaan dituntut untuk melakukan perubahan yang membawa pada kebaikan, inovatif, kreatif dan manfaat bagi seluruh masyarakat. Kehadiran perpustakaan merupakan salah satu unsur yang strategis untuk kegiatan yang terkait dengan penyebaran ilmu pengetahuan (*diseminasi informasi*) dan jantung perubahan. Menurut (Santoso Sastrapoetra, 1990) diseminasi adalah sebuah sinonim dari kata penyebaran. Pengertian diseminasi informasi adalah penyebaran informasi. Konteks penyebaran informasi dapat dilakukan dari berbagai jenis kegiatan baik melalui pertemuan dan sosialisasi, media seperti halnya buku, majalah, surat kabar, film, televisi, radio, musik, game, dan sebagainya.

Pada dasarnya tujuan diseminasi informasi lebih ditekankan pada memberikan pengetahuan (*information*) atau paling tidak dampak dari informasi tersebut dapat merubah sebuah perilaku (*attitude*). Menurut (Sumargono, 2011, p. 6), menyatakan

bahwa beberapa manfaat yang dapat diperoleh jika perpustakaan berkenan menyebarluaskan informasi melalui internet atau media sosial antara lain:

- a. Memiliki potensi akses yang lebih besar dan lebih sering dipakai sebagai sumber rujukan.
- b. Semakin kuatnya kesempatan akses pada suatu informasi, pada gilirannya dapat memberikan *feedback* positif bagi pemilik awal informasi tersebut
- c. Data dan informasi yang dimuat secara online dapat membantu akselerasi perkembangan suatu cabang ilmu pengetahuan baru
- d. Para ahli pendidikan dapat mengembangkan sistem belajar *online* internet, disamping itu untuk memenuhi kebutuhan informasi bagi masyarakat

Perubahan harus diupayakan dengan adanya paradigma baru perpustakaan, penyebaran informasi yang mudah diakses dengan metode *one klik* telah merubah kebiasaan masyarakat dimanapun dan kapanpun. Menurut (Qalyubi, 2003), disamping itu untuk memenuhi kebutuhan informasi bagi masyarakat pengguna, maka pustakawan harus mampu :

- a. Mengkaji atau mengenali siapa masyarakat pemakainya dan informasi apa yang diperlukan.

- b. Mengusahakan tersedianya jasa pada saat diperlukan, serta
- c. Mendorong pemakai untuk menggunakan fasilitas yang tersedia oleh perpustakaan.

1.2 *Repository* Dalam Konteks *Knowledge Management*

Perpustakaan merupakan organisasi penyedia dan penyebar informasi memiliki peran terhadap perkembangan ilmu pengetahuan. Dalam *knowledge management*, ilmu pengetahuan terbagi menjadi 2 yaitu ilmu pengetahuan yang berbentuk *tacit*, artinya bahwa ilmu tersebut tersimpan dalam batin atau diri manusia, sedangkan ilmu pengetahuan berbentuk *ekspilisit*, artinya ilmu tersebut sudah terbentuk dengan kalimat atau angka. Menurut (Galbreath, 2000:29), Jika dilihat dari perspektif pendidikan, KM memiliki kemampuan untuk mengeksplorasi teknologi sebagai sarana untuk membantu mengolah sehingga informasi akan bisa diakses untuk sebuah pengetahuan dan kebijakan pendidikan. Menurut (Frappaolo dan Toms, 2000), fungsi KM dalam suatu organisasi ada lima, yaitu:

1. *Intermediation*: yaitu sebuah transfer pengetahuan
2. *Externalization*: yaitu transfer pemikiran dari pemilik ke sarana penyimpanan (*Repository*)

3. *Internalization*: yaitu pengambilan informasi yang relevan sehingga dapat digunakan oleh pencari informasi.
4. *Cognition*: adalah membuat keputusan berdasarkan perolehan informasi yang relevan.
5. *Measurment*: yaitu kegiatan untuk mengukur dan memetakan

Lahirnya sebuah *institutional repository* yang merupakan hasil karya dari sebuah lembaga (*local content*) yang berawal hanya bisa diakses secara lokal kini bisa diakses secara tak terbatas dengan bantuan software serta jaringan internet.

Untuk mengembangkan *repository* dalam konteks perpustakaan digital terdapat dua kelompok perangkat lunak (*software*), yaitu yang bersifat terbuka/*open source* dan yang kedua bersifat berbayar. Dewasa ini tersedia perangkat lunak untuk mengelola dokumen karya ilmiah dari suatu lembaga, diantaranya *DSpace*, *Green Stone*, *GDL* dan *E-Prints*, dari kajian beberapa hal diatas *repository* memiliki beberapa kelemahan dan kelebihan.

Tabel 1. Perbandingan *E-Prints* dan *DSpace*

(Sumber.Pramukti Narendra – Staf Perpustakaan Soegijapranoto Semarang,2014)

	<i>E-Prints</i>	<i>DSpace</i>
--	-----------------	---------------

Instalasi	Instalasi eprints lebih mudah dilakukan. Sebagian dari proses instalasi secara otomatis dikerjakan. Dapat beroperasi di sistem linux dan solaris serta mudah untuk dimaintenance.	Instalasi dspace sedikit lebih rumit. Tetapi bagi orang yang berkecimpung di dunia IT nampaknya bukan menjadi masalah. Dspace membutuhkan beberapa perangkat sebelum instalasi misalnya. Untuk menyiapkan staf Oerky perlu untuk mengkompilasi kode sumber DSpace dengan tool Java Ant. Tomcat server harus dimulai oleh pengguna “dspace” dan user “dspace”
Bahasa Program	Perl Java	Perl Java
OS	Solaris dan Linux	Linuz Suse 7.3, Windows, Linux
Fungsi	Free software yang diciptakan olehonline archives. Hal ini memungkinkan untuk menyimpan dokumen	Informasi di dalam DSpace diatur ke dalam “Komunitas” dan “Koleksi”, yang masing-masing mempertahankan

	<p>dalam format umum dapat diterima. Setiap hasil penelitian individu berupa kertas dapat disimpan di lebih dari satu format dokumen. Metadata yang tersedia antara lain penulis, judul, jurnal, Volume jurnal, dll). Eprints juga mampu mengerjakan (misalnya artikel jurnal, tesis, laporan teknis, preprint tidak dipublikasikan, dll</p>	<p>identitasnya dalam repositori. Hal ini untuk mendukung berbagai format digital dan jenis konten termasuk teks, gambar, audio, dan video dan memungkinkan kontributor untuk membatasi akses ke item dalam DSpace. Semua jenis koleksi ini ini dapat dikendalikan sebuah interface. Saat ini DSpace mampu mendukung elemen metadata Dublin Core dengan beberapa kualifikasi sesuai dengan profil aplikasi perpustakaan.</p>
<p>Interoperabilitas</p>	<p>Eprints merupakan software secara gratis GNU General Public License. Ini berarti bahwa kode sumbernya terbuka dan dapat dimodifikasi secara</p>	<p>Sistem DSpace tersedia secara bebas sebagai perangkat lunak open-source. Hal ini memungkinkan untuk membuat modifikasi sesuai kebutuhan. Sistem ini</p>

	<p>bebas oleh setiap programmer yang ingin memodifikasi</p>	<p>dirancang untuk mampu beradaptasi bagi organisasi dan individu semudah mungkin.</p>
<p>Teknologi</p>	<p>Eprints menggunakan teknologi tradisional dan berjalan pada sistem Open Source murni: mySQL yang paling populer sebagai database open source di dunia.</p>	<p>DSpace beroperasi dengan teknologi baru seperti database Postgres, yang lebih maju daripada mySQL dan Tomcat untuk aplikasi web jsp / java, yang memiliki kinerja lebih tinggi dari Eprints.</p>
<p>Penelusuran</p>	<p>Eprints memungkinkan untuk memindai setiap jenis metadata dalam database secara sederhana atau pencarian lanjutan/advance. Setiap bidang metadata dapat dicari dengan</p>	<p>DSpace menawarkan dua tingkat pencarian teks: sederhana dan pencarian terperinci. proses pengiriman juga menggunakan versi berkualitas dari metadata skema Dublin Core untuk deskripsi dari setiap item.</p>

	granularity halus dengan SQL query database	Deskripsi ini disimpan dalam database relasional, yang digunakan oleh mesin pencari
--	---	---

1.3 Peran *Pustakawan* Dalam Pengembangan *Repository*

Agar perpustakaan memiliki peran sebagai organisasi penyebarluas sumber informasi diperlukan SDM yang unggul, salah satunya pustakawan. Di era keterbukaan informasi peran pustakawan tidak sebatas sebagai pelayan informasi, namun pustakawan di era teknologi harus mampu menduduki tempat strategis. Di era teknologi informasi pustakawan menghadapi peran baru atau peran utama, yaitu sebagai arsiparis, *preservation*, *bibliographies*, pengindeks, *programmer*, strategi digital, teknologi digital, *marketing/librarian communication*. Menurut Ratnaningsih (dalam Testiani Makmur, 2015). Senada dinyatakan oleh Feret Dan Marcinek (dalam Testi Makmur, 2015) bahwa pustakawan masa depan harus siap mengikuti pembelajaran seumur hidup. Penting bagi pustakawan agar mudah dalam beradaptasi.

Tabel 2. Perbedaan Pustakawan Era Tradisional Dengan Era Perpustakaan Digital

Uraian	Pustakawan Tradisional	Pustakawan Digital
Peran dalam masyarakat	Kolektor dan disseminator dokumen	Ahli informasi, Pemandu informasi
Lingkungan bekerja	Perpustakaan tradisional	Perpustakaan digital
Struktur pengetahuan	Tunggal/Satu	Campuran/banyak
Kelompok pembaca	Tetap	Setiap pengguna tersambung dalam jaringan
Platform layanan	Dalam gedung perpustakaan	Dalam jaringan
Jenis pekerjaan	Monoton	Beragam
Model layanan	Pasif	Aktif
Obyek kegiatan	Dokumen cetakan	Bahan pustaka digital
Isi layanan	Rendah	Pemandudokumen, konsultasi, menyampaikan dokumen

(sumber Testiani Makmur, 2015)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data meliputi beberapa kajian terdahulu (*state of the art*) yang relevan

dan studi dokumentasi. Data tersebut kemudian diinterpretasi untuk memperoleh jawaban, sehingga dapat memberikan pandangan untuk membangun repository UPT Perpustakaan UTM untuk mewujudkan perpustakaan sebagai *learning center*.

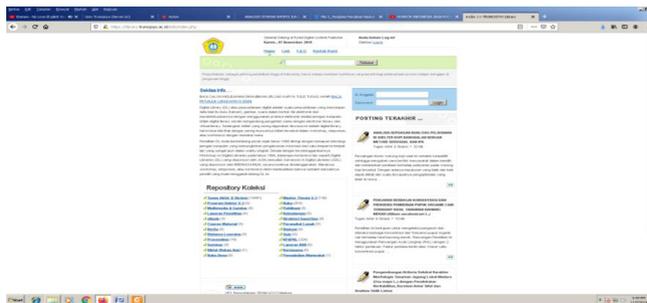
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Dimensi Perangkat Lunak

UPT Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura merupakan salah satu perpustakaan perguruan tinggi yang tersebar. Perpustakaan ini menempati di gedung cakra lantai 3 dan 4. Adanya perkembangan teknologi informasi berdampak pada UPT Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura salah satu indikatornya bahwa perpustakaan tersebut mengalami perubahan yang signifikan salah satunya isu pengembangan perpustakaan dari berbagai segi, salah satunya adalah isu pengembangan *Institusional Repository*.

Pada pembahasan ini peneliti mengkaji *repository* yang dimiliki oleh UPT Perpustakaan. Kajian ini difokuskan pada dukungan perangkat lunak (*software*) yang telah digunakan oleh *repository* UPT Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura serta keterlibatan pustakawan selaku SDM di perpustakaan. Seperti kita ketahui bahwa *repository* merupakan sebuah ilmu pengetahuan (*knowledge*) berbentuk non cetak yang fungsinya diperuntukan oleh

civitas akademika. Menurut Fennerty (dalam Jazimatul Husna, 2018),



Gambar 1. Tampilan *Repository* UPT Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura

(Sumber <https://library.trunojoyo.ac.id/elib/index.php>)

Repository dibangun bertujuan sebagai diseminasi hasil penelitian di lingkungan perguruan tinggi, disamping itu juga berfungsi untuk meningkatkan peringkat perguruan tinggi. Begitu halnya dengan UPT Perpustakaan Universitas Trunojoyo agar fungsi diseminasi informasi berjalan lebih maksimal, maka UPT Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura mengembangkan *repository* sebagai bagian diseminasi informasi Gambar 1. Diatas menunjukkan *repository* yang dimiliki oleh UPT Perpustakaan Universitas Trunojoyo. *Repository* yang dimiliki oleh UPT Perpustakaan secara prinsip dasar berfungsi sebagai diseminasi informasi hasil penelitian para mahasiswa dan dosen. *Repository*

yang digunakan oleh UPT Perpustakaan UTM berasal dari pengembang (*develop*) sistem IT UPT Perpustakaan ITS Surabaya pada tahun 2007 dan mengalami *update sistem*. Upgrade sistem untuk selanjutnya dan secara berkala dilakukan oleh *Team IT* UPT Perpustakaan UTM. Kelemahan yang dimiliki oleh *repository* UPT Perpustakaan UTM ini, bahwa perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk *repository* bukan perangkat lunak *E-Prints*, *DSpace*, *Fedora*, *Greenstone* ataupun *Keystone* yang sering digunakan oleh beberapa perpustakaan perguruan tinggi pada umumnya.

Menurut Pramukti Narendra (2014) telah menjelaskan beberapa perbandingan perangkat lunak *E-Prints* dan *Dspace* yang ada pada tabel 1. Hal senada dinyatakan Wiyarsih (2015), *Eprints* merupakan perangkat lunak perpustakaan digital yang dikembangkan oleh *University of Southampton, England United Kingdom*. Versi pertama di-release ke publik pada tahun 2000. Sistem tersebut sudah terintegrasi dengan *extended metadata*, *advanced search* untuk penelusuran informasi lanjut, dan fitur-fitur lainnya. *Eprints* merupakan perangkat lunak perpustakaan berbasis *opensource*, sehingga dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan lokal, disamping itu penggunaan *E-Prints* terbanyak kedua setelah *DSpace*.

Gambar 2. Tampilan *Repository* UNAIR

(Sumber <http://repository.unair.ac.id/>)



PENUTUP

Pengembangan repository harus diimbangi dengan teknologi informasi, manajemen informasi dan pustakawan selaku SDM yang ada di perpustakaan. UPT Perpustakaan UTM, sebagai perguruan tinggi tentunya memiliki peran terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan penyebarluasan ilmu pengetahuan. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka simpanan kelembagaan dalam hal ini repository dikembangkan dengan perangkat lunak yang dapat diindeks oleh *google* dan *webometrics*. Sehingga Universitas Trunojoyo Madura dapat dikenal di dunia penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Al. Pramukti Narendra.(2014). *“Perpustakaan Digital Dan Repository Institusi Universitas (Sharing Pengalaman Di UNIKA Soegijapranata Semarang)”*.Info Persada Vol 12. No. 1 Hal.6
- Galbreath, Jeremy. *“Knowledge Management Technology in Education: an Overview”*. Educational Technology, (2000) September-Oktober.
- Jazimatul Husna. (2018). *“Implementasi Knowledge Management Di Perpustakaan Dalam Membangun Koleksi Warisan Budaya Batik”*.Pustakaloka Vol. 2 No. 2.Hal. 148 (November)
- Pendit, Putu Laxman dkk. *‘Perpustakaan Digital: Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi di Indonesia’*, Jakarta: Perpustakaan Universitas Indonesia, 2005
- Qalyubi, dkk, Syihabuddin.*“Dasar-Dasar Ilmu Perpustakaan Dan Informasi”*. Yogyakarta: Jurusan Ilmu Perpustakaan Dan Informasi - UIN Sunan Kalijaga, 2003
- Sastropetro, Santoso, *“Pendapat Khalayak Dalam Komunikasi Sosial”*.Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990
- Sumargono.*“Sejarah Perkembangan Internet dan Kebutuhan Informasi Dalam Dunia Pendidikan”*.Jurnal Teknologi, (2011) Vol 1, No 1.

Sutejo, Mansur. 2014. "*Pengelolaan Repository Perguruan Tinggi dan Pengembangan Repository Karyaseni*". Makalah disampaikan pada "Seminar Nasional Digital Local Content: Strategi Membangun Repository Karya Seni," di Fakultas Seni Rupa Insitutit Seni Indonesia, Yogyakarta, 21 Mei.

Suwanto, Sri Ati." *Manajemen Layanan Repository Perguruan Tinggi*" Lentera Pustaka 3 (2): (2017) 165-167

Testiani Makmur. (2015) "*Perpustakaan Era Keterbukaan Informasi Publik*" Yogyakarta: Graha Ilmu

Wiyarsih.(2015). "*Pemanfaatan Koleksi Repository Perpustakaan Fakultas MIPA UGM Menggunakan Eprints*".Vol. XI, No. 2. Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi

PERPUSTAKAAN DALAM PUSARAN ZAMAN

Arienda Addis Prasetyo, S.Ptk*

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKes) Yogyakarta

e-mail: ariendaprasetyo@perpustakaan.stikes-yogyakarta.ac.id

ABSTRAK

Society 5.0 merupakan zaman dimana masyarakat menggunakan ilmu pengetahuan berbasis teknologi untuk melayani kebutuhan mereka dengan konsep *society 5.0*. Diharapkan masyarakat mampu menikmati dan merasa nyaman dengan adanya perkembangan yang akan terjadi dengan memanfaatkan inovasi yang telah lahir dari era revolusi industry 4.0. Jenis penulisan artikel ini yakni kualitatif deskriptif dan metode penulisan yang digunakan untuk mendapatkan data yang terkait adalah kajian pustaka (*library research*). Fenomena yang terjadi pada era *society 5.0* tentu saja memberikan dampak signifikan bagi perpustakaan sebagai penyedia informasi. Demi mempertahankan eksistensinya pustakawan sebagai motor penggerak perpustakaan dituntut supaya lebih kompetitif dengan mengembangkan (1) Penilaian Berkesinambungan, (2) Berorientasi Layanan, (3) Strategi Pemasaran, (4) Inovasi, (5) Efisien, (6) Fleksibel, (7) Responsif, dan (8) Cepat. Tak hanya kompetensi pustakawan saja namun pustakawan dituntut harus mengembangkan keterampilan belajar

baru dan keterampilan menguasai teknologi seperti (1) *Cloud computing* (Komputer Awan), (2) Penargetan pelanggan,(3) *Crowdsourcing*,(Urun Daya),(4) Penemuan digital,(5) Permainan,(6) Inovasi terbuka,(7) Pembagian terencana,(8) Jejaring sosial dan yang terakhir perpustakaan lebih memperhatikan perkembangan generasi masa kini sebagai target pasar, perlunya kesiapan untuk menghadapi kebiasaan pemustaka generasi instan, tergantung pada data dan perubahan dalam kebiasaan membaca

Kata Kunci : *Era Society 5.0 , Perpustakaan, Transformasi*

ABSTRACT

Society 5.0 is an era where people use technology-based science to serve their needs with the concept of society 5.0. It is expected that people will be able to enjoy and feel comfortable with the developments that will occur by utilizing innovations that have been born from the era of the industrial revolution 4.0. The type of writing of this article is descriptive qualitative and the writing method used to obtain related data is library research. Phenomas that occurred in the era of society 5.0 certainly had a significant impact on the library as an information provider. In order to maintain the existence of librarians as the driving force of libraries, they are required to be more competitive by developing (1) Continuous Assessment, (2) Service-Oriented, (3) Marketing

Strategy, (4) Innovation, (5) Efficient, (6) Flexible, (7) Responsive, and (8) Fast. Not only librarians' competencies, but librarians are required to develop new learning skills and technology mastery skills such as (1) Cloud computing (Cloud Computers), (2) Targeting customers, (3) Crowdsourcing, (Urun Daya), (4) Digital discovery, (5) Games, (6) Open innovation, (7) Planned distribution, (8) Social networks and lastly libraries pay more attention to the development of the current generation as a target market, the need for readiness to deal with the habits of instant generation users, depending on data and changes in reading habits

Keywords: Era Society 5.0, Library, Transformation

PENDAHULUAN

Tepat satu tahun yang lalu pada tanggal 21 Januari 2019, Jepang melalui perdana menteri mengumumkan bahwa mereka telah memasuki masa revolusi industri *society 5.0*. Disaat negara-negara lain didunia termasuk Indonesia masih terjaga dengan masa revolusi industri 4.0, mereka sudah melangkah lebih maju dari kita. Sebenarnya apa alasan yang mendesak jepang untuk segera menerapkannya? Sebelum membahas itu kita kembali ke beberapa abad kebelakang untuk melihat perkembangan revolusi industry dari yang pertama hingga yang terakhir. Pada revolusi industry 1.0 dimulai sekitar abad ke 18 yang dipelopori oleh James Watt

dengan penemuan mesin uapnya, sehingga di beberapa sektor baik industri, transportasi, ataupun lainnya memanfaatkan tenaga uap. Selanjutnya revolusi industri 2.0 dimulai pada akhir abad ke 19 dengan penemuan energi listrik yang menggantikan ekosistem tenaga uap, di sektor transportasi ditemukan paling cepat yakni pesawat yang mampu membantu manusia untuk berpergian jauh dan lebih cepat dari kendaraan darat. Selain di bidang transportasi, di bidang teknologi atau komunikasi yang dapat membantu manusia berkabar lebih cepat, efektif dari media sebelumnya. Seluruh teknologi yang sudah ditemukan pada periode sebelumnya, dikembangkan pada revolusi industri 3.0 yang dimulai pada awal abad 20 munculnya teknologi baru di masa itu yakni internet dan teknologi otomasi yang menggunakan *Integrated Circuit* (IC) dan transistor. Revolusi industri 4.0 yang kita rasakan dengan penggunaan internet semakin berkembang pesat diseluruh lapisan pengguna *smartphone* yang semakin banyak, yang mana mereka memanfaatkan teknologi *smartphone* untuk media berkomunikasi dan lainnya. Internet juga dimanfaatkan di sektor industri, transportasi dan pendidikan, termasuk telah dikembangkan *smart environment*, yaitu *smart home* and *smart factory*.

Berbicara mengenai *society 5.0* merupakan masa dimana masyarakat menggunakan ilmu pengetahuan berbasis teknologi untuk melayani kebutuhan mereka dengan konsep *society 5.0*. Masyarakat mampu menikmati dan merasa nyaman dengan adanya perkembangan yang akan terjadi. Selain itu, *society 5.0* dapat

membantu masyarakat dalam menyelesaikan segala tantangan sosial dengan memanfaatkan inovasi yang telah lahir dari era revolusi industry 4.0, seperti *internet of thing*, *artificial intelegence*, *big data*, serta robot untuk menikmati kualitas hidup manusia. Hal tersebut yang mendasari Jepang meluncurkan *roadmap* yang lebih dikenal dengan *super-smart-society 5.0*. Yang merupakan tatanan sosial masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-centered*) dan berbasis teknologi (*technology based*)

Dikutip dari Berita Portal CNN Indonesia, Menteri Pendidikan Indonesia, Nadhim Makarim telah menyatakan bahwa akan mempersiapkan sumber daya manusia untuk menghadapi *society 5.0*. Dari yang telah dijelaskan *society 5.0* merupakan sistem yang terpusat pada manusia dalam forum komunikasi dunia dijelaskan 3 hal yang harus kita siapkan untuk menjawab tantangan *smart society 5.0* yaitu yang pertama berfikir kritis, dimana disaat berfikir kritis kita maupun mengedepankan dan menjawab tantangan yang ada bahwa pengetahuan itu tidak hanya *close minded* terhadap persoalan-persoalan, namun harus *open minded*. Yang kedua kita harus menyelesaikan masalah secara kompleks, maka *society 5.0* dapat kita selesaikan. Yang terakhir, kreativitas dimana kreativitas kita dibutuhkan untuk menjawab dan dapat juga menerangkan beberapa *society 5.0* yang berpusat pada manusia. Tentu saja menghadapi *society 5.0* memberikan dampak signifikan bagi perpustakaan sebagai penyedia informasi sekaligus ruang publik. Kehadiran era digital yang memberikan kemudahan

akses informasi secara cepat merupakan peluang dan tantangan tersendiri bagi eksistensi perpustakaan, sehingga mempertimbangkan urgensi tersebut perpustakaan dituntut untuk melakukan inovasi dan mendesain perpustakaan dalam mendukung kesiapan masuknya era *society 5.0* baik dibidang manajemen perpustakaan, layanan, koleksi dan sumber daya manusianya.

METODE PENULISAN.

Jenis penulisan artikel ini yakni kualitatif deskriptif dan metode penulisan yang digunakan untuk mendapatkan data yang terkait adalah kajian pustaka (*library research*).

KAJIAN TEORI.

1. Masyarakat 5.0 atau *Society 5.0*.

Masyarakat 5.0 yang lebih dikenal dengan *Society 5.0* adalah konsep yang lahir untuk menanggapi fenomena yang hadir akibat revolusi industri 4.0. *Society 5.0* diusulkan dalam Rencana Dasar Sains dan Teknologi ke-5 sebagai masyarakat masa depan yang menjadi target cita-cita Jepang.

Mengutip dari Halifa (2019) *Society 5.0* adalah konsep masyarakat lanjutan yang didahului pula oleh konsep masyarakat sebelumnya. Sejarah masyarakat 1.0 adalah masyarakat yang ada di zaman revolusi kognitif. *Society 1.0* digunakan untuk menyebut masyarakat *homo sapiens* yang masih mengandalkan hidup dengan

berburu. Pada masa itu, dalam jaringan rantai makanan, manusia masih berada di posisi tengah, yakni sebagai pemburu dan mangsa. Setelah masyarakat 1.0, menyusul kehadiran masyarakat 2.0, yang merupakan sebutan bagi masyarakat yang sudah mulai menetap di daerah tertentu, serta mulai memanfaatkan sumber daya alam sebagai produk pertanian. Lantas, dunia terus berkembang hingga tiba waktu terjadi revolusi industri dunia pertama di Inggris pada abad ke 18 – 19. Kehadiran revolusi industri ini seakan-akan segera mengubah wajah dunia. Mesin-mesin yang beroperasi membuat aneka produk pabrikan bertebaran di mana-mana. Setiap negara yang terlibat masif dalam proses industri mengalami peningkatan pendapatan hingga berkali-kali lipat. Sementara jumlah dan jenis barang semakin banyak, masyarakat mulai berperilaku semakin konsumtif. Kehadiran masyarakat 4.0 mulai terlihat dari ciri khas mereka membentuk sebuah konsep masyarakat yang menghasilkan pola baru dalam berbagai kehidupan. Sebuah pola yang erat dengan sentuhan perangkat komputer dan otomasi aneka mesin. Selanjutnya dampak perkembangan masyarakat 4.0, aktivitas-aktivitas manusia di era ini semakin banyak yang diintegrasikan dengan aneka perangkat lunak dan visual. Pekerjaan dikerjakan bersinergi dengan internet, misalnya masyarakat bekerja dengan menyinergikan *cloud service* (database) di dalam dunia maya dengan menggunakan jaringan internet. Evolusi di bidang teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang cepat, inilah yang menjadi pertanda lahirnya

transformasi digital yang melanda kehidupan masyarakat luas. Pada era ini, kita mengenal adanya *Internet of Things*, *Artificial Intelligence*, *Big Data* hingga *Robotics Technology* inilah yang disebut Masyarakat 5.0 atau *Society 5.0*.

Jika kita melihat di sekitar kita, kita sudah mulai menerapkan sebagian dari *society 5.0* seperti kita memesan makanan, memesan barang tanpa harus kita ke penjualannya kita bisa memanfaatkan beberapa aplikasi terbaru di *smartphone* yang mulai saat ini berkembang, selain itu ketika kita akan melakukan kegiatan yang harusnya dilakukan satu tempat, kita bisa melakukannya di tempat kita masing-masing seperti *videocalls* ataupun *teleconference*.

PEMBAHASAN.

1. Pustakawan.

Perpustakaan masa kini dituntut mengubah dirinya agar lebih relevan dengan komunitasnya, karena perpustakaan supaya tetap bertahan hidup tentu saja perpustakaan harus berkembang. Sehingga otomatis pustakawan sebagai peran utama dalam pengembangan itu. Peran yang harus dihadapi yakni pengembangan pribadi dengan keterampilan baru. Keterampilan baru tersebut harus lebih seperti bisnis untuk memenuhi tantangan yang dihadapi perpustakaan, namun bisnis bukan dengan artian berdagang. Namun strategi model bisnis yang dapat

diimplementasikan oleh para pustakawan untuk menciptakan organisasi yang dapat bersaing di pasar informasi digital saat ini.

Berikut adalah beberapa cara pustakawan era *society 5.0* dapat bekerja lebih seperti organisasi tipe bisnis *triple bottom-line*, di samping menggabungkan teknologi digital. Agar lebih kompetitif, pustakawan *society 5.0* harus mengembangkan ketajaman bisnis yang signifikan yang meliputi;

- a. Penilaian Berkesinambungan,
- b. Berorientasi Layanan,
- c. Strategi Pemasaran,
- d. Inovasi,
- e. Efisien,
- f. Fleksibel,
- g. Responsif, dan Cepat.

Ini adalah sifat dan keterampilan yang tidak secara tradisional dikaitkan dengan kepustakawanan, yang berarti pemikiran ke depan dan pustakawan inovatif harus mengembangkan ketrampilan ini berdasarkan motivasi, usaha, dan akal mereka sendiri. Tidak hanya keterampilan bisnis saja yang diperlukan, tetapi banyak keterampilan pengelolaan lain yang secara tradisional tidak terkait dengan kepustakawanan.

- a. *Cloud computing* (Komputer Awan),
- b. Penargetan pelanggan,

- c. *Crowdsourcing* (Urun Daya),
- d. Penemuan digital,
- e. Permainan,
- f. Inovasi terbuka,
- g. Pembagian terencana,
- h. Jejaring sosial.

Dan itu semua tidak cukup untuk menghadapi *society 5.0* yang serba digital ini, yang berarti juga harus mengembangkan keterampilan belajar baru dan keterampilan menguasai seperti bagaimana belajar dan belajar kembali. Menggunakan teknologi yang terus berubah menguasai cara-cara baru untuk menemukan informasi; pemecahan masalah yang efisien; berkomunikasi secara efektif dan menciptakan kolaborasi strategis.

Perpustakaan mengadopsi model strategi bisnis yang baik dan inovasi strategis. Pendekatan yang sama akan membantu pustakawan *society 5.0* mengubah perpustakaan menjadi relevansi era *society 5.0*, dan tidak hanya bertahan, tetapi juga makmur. Perpustakaan bukan hanya sebuah bagian institusi ataupun lembaga, perpustakaan adalah bagian penting dari peradaban dan budaya semua masyarakat.

2. Perpustakaan.

Perpustakaan telah berevolusi secara bertahap sebagai institusi pembelajaran, tetapi di era *society 5.0* semakin banyak menyatakan diri sebagai jangkar kegiatan dan pengembangan

pengetahuan. Masa lalu perpustakaan sebagai tempat penyimpanan informasi yang pasif. Agar relevan, perpustakaan harus mengembangkan budaya organisasi multi-arah yang dapat menyesuaikan dengan kondisi yang berubah secara konstan dan cepat dengan menggabungkan pendekatan non-rutin, teknis, kreatif, dan interaktif untuk layanan publik.

Menurut Arienda (2019) perpustakaan berdampak signifikan dan banyak yang perlu di persiapkan akan masuknya era *society 5.0*, yakni :

a. Ekspetasi Pengunjung/Pemustaka .

Para pemustaka/pengunjung perpustakaan, sedang berada di pusat ekonomi digital, yang mana sepenuhnya tentang bagaimana mereka dilayani. Ekspetasi pemustaka kini di definisikan ulang menjadi pengalaman. Sehingga perpustakaan masa kini tidak semata tentang bagaimana meminjamkan atau menerima buku saja, namun juga soal kenyamanan fasilitas, kecepatan internet, kecepatan pencarian buku dan keramahan layanan pemustakanya. Pendekatan tradisional terhadap segmentasi demografis sedang bergeser ke proses membidik melalui kriteria digital, dimana pemustaka dapat di identifikasikan berdasarkan keinginan mereka untuk berbagi data dan berinterkasi. Secara luas generasi milenial secara tidak langsung tengah menentukan trend perpustakaan.

b. Koleksi di Dukung Data.

Seperti saat ini data sangat penting bagi perkembangan dan kemajuan suatu organisasi di era informasi untuk mengambil suatu keputusan. Data dapat membantu perpustakaan dalam menelusur perkembangan perpustakaannya. Dalam penggunaan sehari-hari data berarti suatu pernyataan diterima apa adanya. Pernyataan ini adalah suatu pengukuran atau pengamatan suatu variable yang bentuknya dapat berupa angka, kata, maupun citra. Data adalah sesuatu yang belum mempunyai arti bagi penerimaannya dan masih membutuhkan adanya suatu pengolahan. (Vardiansyah, 2008)

Oleh karena itu untuk menampung data yang begitu kompleksnya dan akan terus berkembang diperlukannya sebuah penampung data yang sangat besar. *Big Data* merupakan himpunan data yang sangat besar yang tidak mampu diolah sistem komputer dan perangkat lunak konvensional dan memiliki karakteristik tertentu yaitu *volume, variety, velocity*. Besaran ukuran *Big Data* memerlukan *effort* yang tinggi dari segi pengenalisa (*data analyst*), software dan hardware.

Tuntutan era digital yang semakin kompleks Pustakawan dituntut bukan hanya keahlian teknologi, tapi lebih penting kebijakan yang dilihat, bagaimana memaknai data sebagai koleksi. Sehingga hal ini penting untuk melihat data seperti koleksi yang harus dimasukkan ke dalam perpustakaan sebagai sumber daya.

Adanya *Big Data* ini karena perpustakaan nantinya akan dituntut berinovasi di era *internet of thing* serta pustakawan mampu berdiri di tengah programmer, ahli statistik, dan ilmuwan, di mana pustakawan mempunyai keterampilan baru pada data referensi dan pengkurasian data.

c. Inovasi Kolaboratif.

Sebuah ekologi perpustakaan yang terbentuk dari pengalaman pemustaka, koleksi berdasarkan data, dan kinerja perpustakaan melalui analisis, membutuhkan bentuk-bentuk kolaborasi baru, mengingat bagaimana cepatnya disrupsi dan inovasi terjadi. Kondisi seperti ini benar-benar dihadapi oleh perpustakaan baik yang masih merintis ataupun sudah berkembang. Kelompok pertama yang disebut tadi sebagai perpustakaan merintis kurang hal dalam keterampilan khusus dan memiliki sensitivitas lebih rendah untuk mengembangkan kebutuhan pemustaka, sedangkan kelompok kedua yakni perpustakaan yang sedang berkembang biasanya kekurangan data yang dihasilkan untuk mengikuti perpustakaan yang sudah maju agar lebih baik lagi di masa nya sekarang.

Akan tetapi, kolaborasi dengan kerjasama tersebut tidak bisa langsung terjadi, kedua belah pihak harus memerlukan investasi sehingga dapat mengembangkan investasi yang kukuh, mencari mitra-mitra yang pantas, membangun wadah informasi, menyelaraskan proses, dan sinergitas dalam merespon situasi yang kerap berubah disaat dibutuhkan.

3. Pemustaka.

Pekerjaan rumah yang paling penting saat ini adalah perpustakaan masa kini harus mempersiapkan untuk generasi kekinian, lebih tepatnya dengan generasi millenials dan generasi z. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2016, jumlah generasi millennial di Indonesia mencapai 40% dari total penduduk Indonesia. Jumlah tersebut akan melonjak pada 2020 sebesar 50% - 60%. Selanjutnya, menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia dan Teknoprenuer tahun 2017, generasi millennial mendominasi jajaran pengguna internet di Indonesia. Sementara itu, dari seluruh perangkat, handphone menjadi yang paling banyak digunakan untuk mengakses internet dengan angka 44,16%, PC/Laptop 4,49%, Keduanya 39,28%. Dikutip dari Mix Marcomm (2019) Generasi Millenials sebagai generasi yang paling 'melek internet', generasi millennial juga mendominasi jumlah pengguna media sosial. Sekarang ini munculnya para influencer baik di Instagram atau Youtube, dari yang pengusaha muda, *content creator, traveler, beauty vlogger, food reviewer*, sampai komika rata-rata adalah generasi millennial. Dari situ juga bisa terlihat, followers-nya tidak jauh-jauh dari millennials dan generasi setelah millennial.

Perpustakaan sebagai unit yang sifatnya dinamis dan dituntut mengikuti trend zaman, apalagi untuk mendukung era masyarakat 5.0 di masa revolusi industri 4.0 ini, perlu memperhatikan pemustaka sebagai target pasar dari perpustakaan. Sehingga perpustakaan harus jeli dalam mengamati setiap perubahan baik teknologi dan pemustakanya. Berikut hal yang perlu diperhatikan perpustakaan dalam hal pemustaka masa kini.

a. **Generasi Instan.**

Para pemustaka selalu menginginkan informasi yang sesuai dengan kehendaknya yang terbaik. Sebetulnya keinginan para pemustaka ini terjadi lantaran mereka pun terlalu sering dibiasakan dengan hal-hal yang memanjakan. Lingkungan memungkinkan para pemustaka untuk selalu bersikap lebih. Mengingat kebelakang pemustaka generasi 20 tahun yang lalu, pemustaka memang memiliki keinginan akan memperoleh kebutuhan informasi yang terbaik, tapi mereka tidak serta merta mendapatkannya. Datang ke perpustakaan, terpenuhinya kebutuhan informasi dari buku rasanya sudah cukup.

Coba kita belajar dari datangnya Gojek dan Grab, mereka terus terusan berusaha memanjakan konsumen dengan penawaran terbaiknya. Sepanjang waktu, akan selalu mengharapakan hal yang baik ini datang terus menerus. Jika ada voucher untuk mendapatkan barang murah, kenapa harus membeli barang yang

sama dengan harga mahal. Nah itu teknik pemasaran dari mereka, bagaimana dengan perpustakaan?

b. Tergantung Pada Data.

Kemudahan akses membuat banyak pemustaka milenials jadi tergantung pada data. Mereka membutuhkan informasi merujuk ke internet, hendak mencari jurnal untuk tugas kuliahnya, mereka merujuk ke internet. Banyak pemustaka masa kini terbiasa langsung menggantungkan dirinya pada internet. Bahkan mereka juga menyimpan aneka informasi ini di dalam *cloud data* seperti google drive, i-cloud dan sebagainya sehingga sering kali menihilkannya dari ingatan. Jika pemustaka dulu sering berusaha menghafal nomor anggota perpustakaan, mencatat di sebuah buku agenda kecil ataupun harus menyelipkan kartu anggota di dompetnya dan dibawa kemana-mana padahal tidak dipakai, kini banyak orang yang tak peduli akan hal ini. Toh data-data penting bisa diakses dengan mudah di jaringan maya. Oleh karena itu, perpustakaan notabene sebagai agen informasi, sekiranya perlu mempersiapkan *Big Data* sehingga informasi sekarang ini merujuk pada sistem penyimpanan. Contoh kecilnya jika pemustaka ingin memanfaatkan koleksi perpustakaan tidak direpotkan membawa syarat ini itu, tinggal smartphonenya saja sebagai kunci semuanya.

c. Kebiasaan baru dalam membaca.

Budaya membaca pun juga ada yang beda dengan generasi millenials ini, karena sekarang banyak hal yang dicurahkan lewat

smartphone dan komputer dengan memanfaatkan jaringan internet. Yang tak kalah unik, bahan bacaan generasi millenials pun semakin beragam. Jika dulu orang-orang membaca untuk mendapatkan informasi keilmuan, kini orang-orang tertarik untuk membaca kisah hidup orang lain. Keberadaan media social memungkinkan orang-orang mencurahkan gagasan, ide, dan juga kehidupan pribadinya. Apa yang dicurahkan melalui media social menjadi konsumsi publik yang dianggap menyenangkan. Perpustakaan harus terus memperhatikan tren itu untuk dapat merangkul pemustaka millennial baik di dunia nyata ataupun maya sehingga perpustakaan tetap harus berkontribusi aktif memberikan ruang berekspresi pada pemustaka diluar jam kerja.

PENUTUP

Revolusi industri *society 5.0* di populerkan oleh Jepang, dengan mengembangkan teknologi yang ada pada revolusi Industri 4.0. Hal ini dibuktikan dengan teknologi robot yang menggantikan pekerjaan manusia di beberapa hal-hal tertentu. Namun tidak serta merta menggantikan, tetapi tetap manusia sebagai pusat segalanya yang berdampingan dengan teknologi. Sehingga dengan perkembangan revolusi industry 4.0 pemerintah jepang mengharapkan agar manusia dapat menikmati kualitas hidupnya.

Lantas mempengaruhi Perpustakaan sebagai unit sumber Informasi publik dengan datangnya era *society 5.0* perpustakaan dihadapkan dengan banyak tantangan yang hanya dapat diatasi

melalui cara-cara baru menjadi pustakawan untuk mengembangkan perpustakaan. Seperti menggunakan keahlian baru dan tetap harus mengikuti generasi pemustaknya dengan diilhami oleh pemahaman baru tentang apa artinya menjadi pustakawan saat ini dan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia(APJII).2018. *Infografis Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey Tahun 2017*.Jakarta: Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia(APJII)

Badan Pusat Statistik.2018.*Statistik Gender Tematik:Profil Generasi Milenial* Indonesia.Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak

CNN Indonesia. 2019. *Jalan Panjang dan Tantangan Nadiem Ubah Wajah Pendidikan*, diakses pada hari Selasa, 28 Januari 2020 pukul 20.38 dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20191127093918-20-451862/jalan-panjang-dan-tantangan-nadiem-ubah-wajah-pendidikan>

Haqqi,H.,&Wijayanti,H. 2019. *Revolusi Industri 4.0 di tengah Society 5.0:Sebuah Integrasi Ruang,Terobosan Teknologi, dan Transformasi Kehidupan di Era Disruptif*. Yogyakarta: Quadrant

Mix Marcom.2019. *Millennials*. Jakarta: Fantasioous x Loveable

Prasetyo,A.A.2019.*Dampak Era Digital Terhadap Perpustakaan Sebagai Upaya Menarik Generasi Milenial*. Tibanndaru:Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi, 3(2), 1-7

Verdiansyah, D. 2008. *Filsafat Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Indeks

KOMPETENSI PUSTAKAWAN DI ERA *SOCIETY* 5.0

Oleh : Mustofa

E-mail: mmustofa81@gmail.com

ABSTRAK

Kompetensi Pustakawan Di Era *Society* 5.0. Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah studi literatur. Tujuan dari penulisan artikel yaitu untuk memberi pengetahuan tentang pentingnya meningkatkan kompetensi bagi pustakawan dalam menghadapi era *society* 5.0. Artikel ini membahas tentang pengertian *society* 5.0 dan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pustakawan pada era *society* 5.0. Pustakawan sebagai bagian dari manusia yang bersinggungan erat dengan era *society* 5.0 maka perlu menyiapkan bekal dan meningkatkan kompetensi agar selalu dinamis dan siap dalam persaingan. Kompetensi yang dibutuhkan adalah : *Leadership, language skills, IT Literacy, Writing skills.*

Kata Kunci : Kompetensi, *Society* 5.0, Pustakawan.

ABSTRACT

Librarian Competencies in the Society Era 5.0. The method used in writing this article is the study of literature. The purpose of writing articles is to provide knowledge about the importance of increasing competence for librarians in facing the era of society 5.0. This article discusses the notion of society 5.0 and the

competencies that must be possessed by a librarian in the era of society 5.0. Librarians as part of people who are in close contact with the era of society 5.0, need to prepare their provisions and improve their competencies so that they are always dynamic and ready for competition. The competencies needed are: Leadership, language skills, IT Literacy, Writing skills.

Keywords: *Competence, Society 5.0, Librarian.*

PENDAHULUAN

Perpustakaan sebagai institusi pengelola informasi memiliki tujuan utama seperti telah dijelaskan dalam UU No. 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan, bahwa tujuan utama perpustakaan adalah memberikan layanan kepada pemustaka, meningkatkan kegemaran membaca, serta memperluas wawasan dan pengetahuan untuk memcerdaskan kehidupan bangsa. Perpustakaan harus menyesuaikan diri dengan paradigma informasi yang ada, sehingga perpustakaan mampu melaksanakan tujuan utamanya dengan maksimal. Untuk bisa mencapai tujuan tersebut, maka perlu sumberdaya manusia yang bisa mengelola perpustakaan dengan baik, sumber daya manusia yang dimaksud ialah pustakawan.

Pustakawan merupakan elemen penting dari sumber daya manusia dalam organisasi perpustakaan. Pustakawan sebagai sumber daya manusia dalam perpustakaan harus berkarya sesuai dengan kompetensi pustakawan yang terlihat pada kapasitasnya yang meliputi keahlian, keterampilan dan pengetahuan dalam menata dan mengembangkan pelaksanaan pekerjaan di bidang kepastakaan secara independen. (Nashihuddin, 2011:14).

Di zaman teknologi yang berkembang pesat ini, pustakawan sudah semestinya bisa menggunakan teknologi yang telah ada sesuai dengan perkembangannya. Sebagian banyak orang menyatakan bahwa tugas dari seorang pustakawan lambat laun akan lenyap seiring dengan munculnya bermacam-macam sistem aplikasi atau mesin pencari informasi. Hal tersebut tidaklah benar dan seyogyanya perlu diluruskan, karena kepastakawanan merupakan pekerjaan yang berkembang menyesuaikan pola perkembangan zaman. Hal ini dibuktikan oleh pustakawan yang semakin kekinian dan terlihat canggih dalam menghadapi perkembangan tekonolgi. Rizka (2019).

Era *Society* 5.0 menawarkan masyarakat yang bertumpu pada kekuatan manusia yang menjadikan antara ekonomi dan kemajuan selalu harmonis dalam menyelesaikan persoalan sosial melalui mekanisme yang selalu terhubung dunia nyata dan dunia maya. Di *society* 5.0 itu bukan lagi modal, kesenjangan antara yang kurang beruntung dan yang kaya

semuanya dapat dibantu dan digerakkan karena data-data sudah saling terhubung. Ucu (2019).

Perubahan seperti ini tidak dapat dielakkan. Perpustakaan, Pustakawan dan keinginan pemustaka sepertinya berada dalam keadaan yang terus-menerus berbeda. Mengantisipasi perubahan masa depan secara pasti, akurat sangat mustahil didapatkan. Kita dapat memperkirakan perkembangan tersaat ini agar mendukung kita dan memahami masa yang akan datang yang mungkin terlaksana. Model saat ini menunjukkan perubahan yang kuat dan melebihi dari ekpektasi banyak orang sebelumnya yang ditandai dengan keluarnya teknologi mutakhir, peralihan dalam penerbitan, karakter pencarian informasi pengguna perpustakaan pada saat ini berkembang sangat substansial menggunakan Google, Amazon dan Wikipedia dan bermacam-macam pangkalan data lain yang dapat diperoleh dengan sangat murah dan cepat bahkan tidak berbayar. Sehingga bisa dikatakan bahwa saat ini sudah menjamur dan sulit untuk menghitung ketersediaan berbagai informasi karena cenderung meningkat pesat. Jamridafrizal (2017:41).

Kompetensi merupakan kata kunci untuk menjawab perubahan teknologi yang berkembang sangat pesat di dunia perpustakaan. Pustakawan harus dibekali dan memiliki kompetensi yang dapat menjawab perubahan tersebut, dari era 4.0 ke era society 5.0. Dari pemaparan di atas maka yang

menjadi rumusan masalah yaitu bagaimanakah kompetensi pustakawan untuk menghadapi Era Society 5.0?

LANDASAN TEORI

1. Pustakawan

Menurut Lasa Hs (2009:295) pustakawan ialah seseorang yang melaksanakan kegiatan perpustakaan dengan jalan memberikan pelayanan kepada masyarakat sesuai dengan tugas lembaga induknya berdasarkan ilmu perpustakaan, dokumentasi dan informasi yang dimilikinya melalui pendidikan.

2. Kompetensi

Kompetensi merupakan total dari kemampuan dan daya dukung yang secara nyata dipunyai oleh seseorang. Dengan kompetensi tersebut, maka seseorang tersebut dapat mewujudkan keinginannya. Untuk memperbaiki kinerja, kompetensi merupakan syarat mutlak yang wajib ditingkatkan, Purwono (2013:107-108). Kompetensi yang dimaksud dalam tulisan ini ialah kompetensi pustakawan. Dalam UU No. 43 Tahun 2007 pasal 1 ayat 8 disebutkan bahwa kompetensi pustakawan yang dimaksud merupakan kompetensi yang diperoleh melalui pendidikan dan atau pelatihan kepustakawan.

PP No. 24 Tahun 2014 pasal 34 ayat 1 menyebutkan bahwa pustakawan harus memiliki kompetensi personal dan kompetensi profesional. Dalam penelitian ini kompetensi profesional dan kompetensi personal akan dijadikan indikator pengukuran kompetensi pustakawan. Penjelasan mengenai kompetensi personal dan kompetensi profesional akan diuraikan dalam penjelasan di bawah ini.

a) Kompetensi Personal

Kompetensi personal merupakan kompetensi yang bersifat *psychological achievement*, yaitu berkenaan dengan kemampuan pustakawan dalam berpikir strategis dalam merumuskan kebijakan, wawasan masa depan, perencanaan strategis, manajerial, dan kemampuan berkomunikasi, Purwono (2013:108). Kompetensi ini lebih bersifat personal, artinya tertanam dalam diri masing-masing orang sehingga relatif lebih susah untuk dipelajari. Dalam PP No. 24 Tahun 2014 pasal 34 ayat 3 disebutkan bahwa kompetensi personal meliputi aspek kepribadian dan interaksi sosial.

b) Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional merupakan kompetensi yang bersifat *scientific achievement*, yaitu berhubungan dengan penguasaan secara teknis dan menyeluruh di bidang kepustakawanan. Kompetensi profesional ini biasanya didapatkan dengan pendidikan atau pelatihan

kepastakawanan. Dalam PP No. 24 Tahun 2014 pasal 34 ayat 2 disebutkan bahwa kompetensi professional mencakup aspek pengetahuan, keahlian dan sikap kerja.

3. *Society 5.0*

Saat ini, Indonesia mulai bersiap-siap dalam menghadapi datangnya era *society 5.0* yang akan lebih memberikan peluang akan tetapi dapat berdampak fatal apabila sumber daya manusia Indonesia belum dipersiapkan secara mendalam. Era *Society 5.0* menawarkan masyarakat yang bertumpu pada kekuatan manusia yang menjadikan antara ekonomi dan kemajuan selalu harmonis dalam menyelesaikan persoalan sosial melalui mekanisme yang selalu terhubung dunia nyata dan dunia maya.

Di *society 5.0* itu bukan lagi modal, kesenjangan antara yang kurang beruntung dan yang kaya semuanya dapat dibantu dan digerakkan karena data-data sudah saling terhubung. Sebetulnya, pikiran revolusi industry 4.0 dan *society 5.0* tidak mempunyai distingsi yang melebar. Yaitu revolusi industry 4.0 menggunakan robotic sedangkan *society 5.0* memfokuskan kepada elemen manusianya.

Konsep revolusi industri 4.0 dan *society 5.0* tidak memiliki perbedaan yang jauh. Yaitu revolusi industri 4.0 menggunakan kecerdasan buatan (*artificial intellegent*)

sedangkan *society* 5.0 terpusat pada komponen manusianya. Konsep *society* 5.0 ini menjadi perubahan baru dari *society* 1.0 samapi *society* 4.0 dalam sejarah peradaban manusia. Ucu (2019).

PEMBAHASAN

Bangsa Indonesia memiliki 2 problematika besar yang menjadi perhatian utama saat ini. Pertama, masyarakat global yang ditandai dengan masalah krisis lingkungan hidup, krisis energy dan krisis pangan. Dan yang kedua adalah revolusi *industry* 4.0. Saat ini Indonesia baru berada pada era Revolusi Industri 4.0. Perkembangan pada era ini sudah mengganti sebagian tatanan lama yang sudah berjalan dengan baik, kemunculan era ini membuka pandangan baru mengenai pentingnya kerjasama untuk mengatasi masalah yang beragam.

Agenda Revolusi Industri 4.0 dengan bertumbuhnya *big data, drone, bio technology, cloud, internet of thing, tobotic, articial intelligence, data sciences* akan semakin membawa tatanan kehidupan ini tidak lagi pada posisi 4.0 tetapi lebih ke masyarakat 5.0. *Society* 5.0 ditandai dengan digitalisasi yang tida hanya di sector *industry*, melainkan sudah masuk ke segala aspek kehidupan manusia, maka dari pustakawan harus semakin dinamis, adaptif dan siap menghadapi era *society* 5.0 ini.

Harususilo (2019) menjelaskan bahwa ada empat kompetensi yang harus dimiliki di era society 5.0 yaitu sebagai berikut : *Leadership, language skills, IT Literacy, Writing skills.*

1. Leadership

Sebagai pemimpin perpustakaan, pustakawan dituntut untuk mengubah mindset para pustakawan dimulai dari manajemen perpustakaan, strategi pengelolaan yang bervisi masa depan, kreatif, inovatif, dan melakukan transformasi secara profesional di lingkungan perpustakaan. Salah satunya dengan melakukan pendidikan kepemimpinan berkelanjutan baik secara formal maupun nonformal. Hal tersebut sebagai suatu proses pengaruh sosial seseorang untuk meminta bantuan dan dukungan orang lain dalam penyelesaian pekerjaan secara bersama. Pustakawan yang bergaya transformasional merupakan agen perubahan, karena mampu memberikan inspirasi bagi segenap anggota organisasi untuk berkesempatan menjadi pemimpin itu sendiri, memacu pertumbuhan atau perkembangan kepribadian dan profesionalitas para anggota organisasi. Lizzie A Reeder dalam Husna (2019:5).

Johnson menyatakan bahwa pustakawan bisa bekerja secara professional sebagai agen penyedia jasa informasi dan ilmu pengetahuan. Pustakawan dapat mengambil peran sebagai pemimpin dalam memastikan pemustaka dapat

mengakses sumber daya perpustakaan sebaik mungkin, baik secara nyata maupun secara maya, melalui pemanfaatan internet sehingga perpustakaan dapat berkontribusi pada kemajuan informasi dan ilmu pengetahuan. Catherine A Johnson dalam Husna (2019:11).

a. Gaya Kepemimpinan

Gaya kepemimpinan seorang kepala atau atasan merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi terwujudnya perpustakaan yang berdaya saing dan peduli terhadap lingkungannya. Hal ini disampaikan oleh Anoaga (1992:2) bahwa kepemimpinan merupakan kekuatan terhadap pihak lain agar mengikuti keinginan kita. Seorang pemimpin dikatakan berhasil manakala bisa mempengaruhi orang lain. Jadi kekuatan untuk mempengaruhi orang lain, dengan menggerakkan orang-orang tersebut agar dengan kesadaran, senang hati dan dengan penuh pengertian bersedia mengikuti keinginan kita bisa disebut dengan kepemimpinan. Orang lain akan merasa bergairah dan bersemangat baik internal maupun eksternal manakala konsep kepemimpinan tersebut selalu mengarah pada visi dan misi organisasi.

Seorang pemimpin agar dapat mempengaruhi pengikutnya maka seorang pemimpin harus memiliki gaya kepemimpinan dan memakai metode yang praktis. Dalam kondisi dan situasi apapun, apabila seseorang

berupaya untuk mempengaruhi dan merubah perilaku orang lain maka kegiatan tersebut telah bersinggungan ke dalam aktivitas kepemimpinan. Dalam sebuah organisasi kepemimpinan digunakan agar tujuan organisasi dapat tercapai dengan baik maka perlu merenungkan gaya kepemimpinannya. Keberhasilan maupun gagalnya seorang pemimpin sangat dipengaruhi oleh kualitas gaya kepemimpinan yang dimiliki, karena modal dasar seorang pemimpin adalah gaya kepemimpinan itu sendiri. Molantong (2015:4-5)

b. Konsep Motivasi

Di dalam Ensiklopedi Nasional Indonesia (1990:378) disebutkan bahwa motivasi merupakan sebuah proses pengarah dan pengembangan perilaku pribadi maupun golongan supaya mereka melahirkan komoditas yang didambakan sesuai dengan cita-cita dan tujuan organisasi maka rancangan yang dipakai untuk memperlihatkan motivasi-motivasi yang keluar dalam diri seorang yang mengarahkan dan membangkitkan perilaku.

Suatu keadaan yang memunculkan terjadinya suatu kegiatan yang berada di dalam suatu kegiatan itu sendiri disebut motivasi intrinsik. Keadaan ini berwujud tentang adanya kesadaran tentang kemanfaatan suatu aktivitas bagi orang di sekitar maupun dirinya sendiri,

antara lain tanggungjawab, loyalitas pengabdian, kebaikan, dan lainnya, Nawawi (2000). Walaupun arti motivasi sering menimbulkan perbedaan tafsir oleh para ahli, namun demikian upaya pemanfaatan dan pengembangan kemampuan karyawan dalam sebuah organisasi yang berkaitan dengan eskalasi kinerja karyawan merupakan batasan dalam penulisan artikel ini.

2. ***Language Skill***, Kemampuan berbahasa asing khususnya bahasa Inggris.

Di Indonesia bahasa asing yang dipelajari oleh masyarakat Indonesia adalah bahasa Inggris, bahasa ini merupakan pilihan yang pertama dan utama. Bahasa Inggris merupakan sarana dalam komunikasi yang dipake secara internasional dan umum. Di era komunikasi dan informasi saat ini, bahasa Inggris tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi kedua tetapi bahasa Inggris juga dipandang sebagai sarana utama untuk mengambil dan menyebarkan teknologi, ilmu pengetahuan dan informasi. Sehingga bisa dikatakan bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa ilmu pengetahuan. Saleh (2015:52).

Dari paparan di atas diharapkan bahwa pustakawan tidak hanya dituntut memahami kegiatan teknis, yaitu mengklasifikasi buku dan mengkatalog buku melainkan wajib juga mempunyai sikap yang positif terhadap perkembangan teknologi di bidang informasi serta

mempunyai keterampilan dalam berkomunikasi dengan penguasaan bahasa Inggris. Saleh (2015:54).

Menurut Salah (2015:58), ada beberapa metode untuk meningkatkan kompetensi bahasa Inggris, yaitu :

a. *Motivasi*

Kita harus mempunyai dorongan / motivasi yang kuat dalam belajar. Perlu sebuah kesadaran bahwa saat ini penguasaan bahasa Inggris bukan merupakan keharusan (*a must*) melainkan merupakan sebuah kebutuhan (*a need*). Hal ini akan berdampak pada ketulusan kita dalam belajar bahasa Inggris.

b. Belajar sendiri dengan pendekatan '*autonomous learning*'.

Membuat konsep sendiri tentang teknik belajar, waktu dan materi pembelajaran. Karena saat ini sudah tersedia di toko-toko bermacam-macam buku bahasa Inggris yang bisa digunakan untuk belajar secara mandiri dan sudah dilengkapi dengan *audio-cassette*, CD dan DVD.

c. *Private Course*

Saat ini telah menjamur di kota metropolitan tempat kursus bahasa Inggris, sehingga bisa dimanfaatkan bagi mereka yang sibuk dengan pekerjaan-pekerjaan di kantor. Karena jadwal pembelajaran dan level kursus yang fleksibel, sehingga para peserta kursus bisa menentukan sendiri bersama lembaga kursus tersebut.

c. Pemanfaatan media audio visual yang tersedia di perpustakaan

Koleksi perpustakaan perguruan tinggi saat ini memiliki bermacam-macam koleksi, terutama koleksi audio-visual yang sudah memadai. Koleksi jenis Cassette, Tape Recorder, CD, VCD, dsb. Dapat dimanfaatkan oleh pustakawan untuk meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris.

e. Membentuk forum diskusi

Pustakawan dapat menentukan tema yang saat ini berkembang / viral di dalam masyarakat. Acara semacam ini dapat dilaksanakan secara rutin dan berkesinambungan, misal dua kali dalam sebulan. Cara tersebut juga bisa di selipkan dalam kegiatan lain seperti kegiatan diskusi film dan bedah buku menggunakan bahasa Inggris.

3. *IT Literacy*.

Selama 25 tahun terakhir, model dan pendekatan komputer dan literasi informasi sudah mulai bergabung. Ini proses telah didorong oleh pertumbuhan teknologi yang cepat dan dampaknya yang meningkat pada masyarakat. Teknologi adalah menjadi wahana informasi, dan evaluasi informasi menjadi salah satu aplikasi utama teknologi. Ezziene (2007:177).

Computer Literacy. Literasi komputer merupakan salah satu keterampilan paling penting yang dapat dimiliki seseorang dalam lingkungan kompetitif saat ini. Satu dari perubahan yang paling penting adalah transformasi pekerja kerah biru menjadi pekerja kerah putih (Hughes, Ginnett, & Curphy, 1999). Penggunaan TI yang luas menjadikan pengetahuan dan kemampuan untuk menggunakan TI itu penting persyaratan, apa pun jenis pekerjaan yang sedang dilakukan. Baik di lembaga pemerintah atau multinasional perusahaan, keterampilan IT karyawan yang tidak memadai pasti akan merusak fungsi sehari-hari organisasi mana pun (Mahapatra & Lai, 2005). Karyawan hari ini harus menyumbangkan nilai dengan apa yang mereka ketahui dan oleh informasi yang mereka miliki dapat menyediakan. Setelah itu, semakin sulit untuk membayangkan karier profesional yang sukses tanpa layak pengetahuan tentang (TI) dan penggunaannya secara efektif. Tingkat melek komputer karyawan baru adalah elemen kunci yang mungkin menentukan jumlah sumber daya yang harus dialokasikan perusahaan dalam pelatihan untuk keberhasilan penyebaran komputer dan Keahlian IT. Ezziane (2007:178).

IT Skills. Telah dicatat bahwa sekolah menengah memainkan peran penting dalam menyediakan siswa dengan melek komputer dan mempersiapkan mereka untuk

tenaga kerja global IT (Csapo, 2002). Keterampilan, konsep, dan kapabilitas mewakili tiga komponen utama melek TI, yang mungkin dapat didekati berbeda. Siswa dapat mempelajari pemrosesan kata melalui kebutuhan untuk mempersiapkan dan menyerahkan esai, spreadsheet, atau database melalui kebutuhan untuk memanipulasi data dalam kursus sains, dan sebagainya. Banyak siswa akan mengembangkan beberapa keterampilan ini sebelum kuliah, tetapi bahkan mereka yang tidak akan mempunyai dorongan yang kuat untuk mempelajarinya. Perguruan tinggi siswa memiliki banyak peluang non-kurikuler untuk mengembangkan keterampilan TI saat ini, seperti membaca buku-buku belajar mandiri, belajar dari teman, atau mengikuti lokakarya perguruan tinggi atau universitas dan kursus non-kredit yang diajarkan oleh non-fakultas profesional seperti profesional pusat komputasi dan pustakawan. Ezziane (2007:179).

4. **Writing Skills**

Aktivitas menulis merupakan sarana untuk mencurahkan gagasan, pendapat dan ide yang kita miliki dan pandangan maupun penemuan baru bisa ditularkan kepada *Society 5.0*. Bagi seorang pustakawan yang bekerja di perpustakaan yang dikelilingi oleh berbagai jenis koleksi sebagai bahan informasi, tentunya secara logika wawasan

dan pengetahuan mereka luas karena sepanjang hidupnya selalu bersinggungan dengan buku-buku. Kondisi ini memungkinkan pustakawan mudah menulis dengan referensi buku-buku yang tersedia di perpustakaan tempatnya bekerja. Tetapi pada kenyataannya justru minat menulis pustakawan sangat rendah sekali. Syawq (2017:49).

Syawq (2017:54) menawarkan 4 gagasan guna meningkatkan budaya menulis bagi pustakawan, yaitu :

- a. Meningkatkan honorarium penulisan dari yang “ala kadarnya” menjadi yang “sangat pantas”. Hal ini berlaku untuk media internal instansi seperti majalah perpustakaan tempat pustakawan tersebut bekerja.
- b. Memberikan modal untuk menulis sebagaimana disampaikan di atas yang cukup bagi pustakawan. Bilamana perlu diselenggarakan pula kursus singkat mengenai penulisan sekedar memberi bekal kepada para pemula.
- c. Akan lebih bagus bila dalam waktu yang teratur setahun sekali misalnya, diselenggarakan lomba penulisan. Tulisan yang dilombakan adalah tulisan yang dimuat di surat kabar atau dalam bentuk terbitan lain dalam kurun waktu tertentu.
- d. Ada semacam dorongan psikologis dari redaksi kepada penulis agar terus berkarya. Para redaksi perlu menyadari bahwa bagaimanapun buruknya sebuah

tulisan bila ditilik dari segi teknis, gagasan yang terkandung di dalamnya tetap bermanfaat bagi masyarakat. Siapapun penulis sebagai penuang gagasan, pasti berharap agar gagasannya bisa sampai kepada masyarakat pembaca secepatnya. Oleh karena itu, tulisan yang tidak layak muat seyogyanya dikembalikan kepada penulisnya dengan dibubuhi catatan-catatan seperlunya bila penulis menyertakan prangko pengembalian yang cukup, agar tulisan itu bisa diolah lagi menjadi suatu tulisan yang baik.

PENUTUP

Tahun 2015 konsep society 5.0 pertama kali telah muncul di negara Jepang. Inovasi manusia menjadi andalan terdepan dalam society 5.0 yang selalu memanfaatkan dampak teknologi dan hasil Industri 4.0, dengan pendalaman integrasi teknologi dalam peningkatan kualitas hidup, tanggung jawab sosial dan keberlanjutan. Pustakawan sebagai bagian dari manusia yang bersinggungan erat dengan era society 5.0 maka perlu menyiapkan bekal dan meningkatkan kompetensi agar selalu dinamis dan siap dalam persaingan. Kompetensi yang dibutuhkan adalah : *Leadership, language skills, IT Literacy, Writing skills*

DAFTAR PUSTAKA

Anoaga, Panji dan Sri Suryati, *Perilaku Organisasi*, Jakarta : Pustaka Jaya, 1995

Ensiklopedi Nasional Indonesia, Vol. 16. Jakarta : PT. Cerah Pustakatama, 1990.

Ezziane, Zoheir. "Information Technology Literacy: Implications on Teaching and Learning". *Educational Technology & Society*, 2007. Vol. 10 (3), 175-191.

Harususilo, Yohanes Enggar. *4 Kompetensi Lulusan Ini Jadi Kunci "Society 5.0, dalam <https://edukasi.kompas.com/read/2019/03/20/21391851/4-kompetensi-lulusan-ini-jadi-kunci-society-50?page=all>. diakses pada tanggal 21 Januari 2020.*

Husna, Jazimatul. Transformasi Kepemimpinan Bagi Pustakawan di Era Digital , *Libraria* , Vol. 7, No. 1, Juni 2019 Hal. 1-18.

Jamridafrizal, "Siapakah Pustakawan Menghadapi Eradigital?" dalam *Jurnal Al-Maktabah* Vol. 16, Desember 2017 (41-50).

Lasa.Hs. Kamus Kepustakawanan Indonesia. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher. 2009.

Molantong , Cindy. Antonius Boham, Antonius. M. Golung. “Gaya Kepemimpinan Kepala Perpustakaan Terhadap Motivasi Kerja Pegawai Di Perpustakaan Arsip Dan Dokumentasi Kota Kotamobagu”, e-journal “Acta Diurna” Volume IV. No.3. Tahun 2015. dalam <https://media.neliti.com/media/publications/93293-ID-gaya-kepemimpinan-kepala-perpustakaan-te.pdf> diakses pada tanggal 21 Januari 2020.

Nashihuddin, Wahid. *Menumbuhkan Kompetensi dan Profesionalisme Pustakawan : Sebuah Catatan*. 2011. Dalam www.digilib.undip.ac.id, 2017. Diakses pada tanggal 20 Januari 2019.

Nawawi, Hadari, *Manajemen Stratejik Organisasi Nonprofit Bidang Pemerintahan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 2000.

Purwono, *Profesi Pustakawan Menghadapi Tantangan Perubahan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.

Rizka Dwi M. *Peran Pustakawan Di Era Informasi*, 2019 dalam <http://wayangsufi.com/peran-pustakawan-di-era-informasi/> Diakses pada tanggal 20 Januari 2019.

Saleh, Noer Jihad. “Kompetensi Bahasa Inggris Bagi Pustakawan Sebagai Manajer Informasi Di Era Globalisasi”, dalam *jurnal Jupiter* Vol. Xiv No.1 (2015). Hal. 52-59.

Susanto, Senny. Seluruh Pegiat Pendidikan Diminta Bersiap Hadapi Era Society 5.0
<https://mediaindonesia.com/read/detail/259270-seluruh-pegiat-pendidikan-diminta-bersiap-hadapi-era-society-50>, diakses pada tanggal 21 Januari 2020.

Syawq, Ahmad . “Mentradisikan Menulis bagi Pustakawan”, dalam *Jurnal Pustakawan* Vol. 24 No. 1 Tahun 2017. Hal. 49-54.

Ucu, Karta Raharja, *Siapkah Indonesia Menuju Industri 5.0?*, 2019. dalam <https://republika.co.id/berita/pwmveb282/siapkah-indonesia-menuju-industri-50> Diakses pada tanggal 19 Januari 2019.

ANALISIS STRATEGI PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN DI ERA SOCIETY

Eti Sumiati

Institut Pemerintah Dalam Negeri Jatinangor

Email : etisumiati@gmail.com

ABSTRAK

Strategi pustakawan dalam pengembangan perpustakaan untuk menghadapi tantangan di era society saat ini sebagai salah satu pendukung pengembangan ilmu pengetahuan dalam mencerdaskan kehidupan masyarakat Indonesia. Selain itu Eka S dan Budiono (2014) dalam jurnalnya mengemukakan bahwa paradigma masyarakat mengenai perpustakaan terkesan membosankan, dan fenomena kurangnya minat baca terjadi pada generasi muda. Beberapa strategi dalam penunjang pengembangan perpustakaan di era society adalah terjangkau lokasi perpustakaan oleh pemustaka, desain perpustakaan yang menarik minat pemustaka untuk berkunjung, keanekaragaman bahan perpustakaan, sumber daya manusia yang kompeten, dan penerapan sistem pelayanan yang mudah pemustaka untuk mendapatkan layanan informasi perpustakaan di era society.

Kata Kunci : Perpustakaan, Era Society

ABSTRACT

Librarian's strategy in developing libraries to face challenges in the current era of society as a supporter of the development of science in educating the lives of Indonesian people. In addition, Eka S and Budiono (2014) in their journal stated that the community paradigm regarding libraries seems boring, and the phenomenon of lack of interest in reading occurs in the younger generation. Some strategies in supporting library development in the era of society are the accessibility of library locations by library users, library design that attracts library visitors to visit, diversity of library materials, competent human resources, and the application of a service system that makes it easy for users to obtain library information services in the era of society .

Keywords: *Library, Era Society*

PENDAHULUAN

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan kutipan kata yang tercantum pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 dalam alinea ke empat. Kecerdasan suatu bangsa adalah salah satu tanggung jawab yang sangat penting bagi pemerintah. Mencerdaskan kehidupan bangsa dalam bidang keilmuan adalah faktor yang sangat penting demi mewujudkan masa depan bangsa untuk jauh lebih baik. Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia, pemerintah menyediakan berbagai macam fasilitas di

dunia pendidikan seperti sekolah – sekolah formal dengan berbagai tingkatan agar ilmu pengetahuan yang disampaikan kepada masyarakat Indonesia dapat tumbuh dengan baik. Dunia pendidikan pun dituntut berorientasi pada penguasaan teknologi digital untuk mengikuti perkembangan jaman di era society saat ini.

Era Society merupakan konsep ilmu pengetahuan modern, dimana dalam mendapatkan ilmu pengetahuan tidak hanya di sekolah formal. Konsep di era society adalah menggabungkan kehidupan nyata dan dunia maya sehingga era ini dapat membuat nyaman masyarakat. Tentunya dalam memenuhi tantangan di era society saat ini dibutuhkan teknologi pendukung.

Artikel guru besar fakultas teknik UGM Prof. Dr. Arief Budiman yang dipublikasikan pada tanggal 11 february 2019 menuliskan bahwa Kantor PM Jepang meluncurkan *society 5.0* yang adalah sistem masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Hal ini menjadi tantangan dunia pendidikan di Indonesia perihal pengembangan teknologi yang diterapkan di lingkungan pendidikan formal salah satunya di perpustakaan. Strategi pustakawan dalam pengembangan perpustakaan untuk menghadapi tantangan di era society saat ini sebagai salah satu pendukung pengembangan ilmu pengetahuan dalam mencerdaskan kehidupan masyarakat Indonesia.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Revi, Agus dan Saleha (2014) menyimpulkan bahwa ruangan-ruangan yang berada di perpustakaan memiliki peran yang penting dalam menumbuhkan

minat anggota untuk melakukan kegiatan di perpustakaan. Tugas pustakawan yaitu menyediakan fasilitas-fasilitas dan memberikan pelayanan yang berorientasi pada ketertarikan membaca pemustaka disesuaikan dengan karakteristik masyarakat di era sosociety saat ini. Dalam penyediaan fasilitas bukan hanya fungsi dari fasilitas itu sendiri yang harus disesuaikan, akan tetapi tampilan atau desain fasilitas itu sendiri sebagai tahap awal dalam menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke perpustakaan. Hal tersebut didukung jurnal Sains dan Seni Pomits oleh Eka S. dan Budiono (2014) menyimpulkan bahwa desain interior perpustakaan mempengaruhi peningkatan minat baca dan aspek yang mendorong rendahnya minat baca di kalangan masyarakat adalah kurang pengelolaan keberadaan fasilitas perpustakaan. Selain itu Eka S dan Budiono (2014) dalam jurnalnya mengemukakan bahwa paradigma masyarakat mengenai perpustakaan terkesan membosankan, dan kenyataannya kurang minat baca terjadi di kalangan generasi muda.

Maka, diperlukan strategi pengembangan perpustakaan oleh pustakawan agar masyarakat Indonesia khususnya generasi muda agar dapat mencerdaskan kehidupan bangsa di waktu yang akan datang. Pengembangan baik dibidang desain perpustakaan, tata letak perpustakaan, teknologi yang digunakan, bahan pustaka yang disediakan bahkan pelayanan yang diberikan kepada masyarakat sebagai pemustaka.

PEMBAHASAN

Tantangan pendidikan di Era society

Syah dalam Candra dan Fansisca (2009:33) mengatakan pendidikan memiliki dasar dari kata didik yang memiliki arti memelihara dan memberi latihan. Sedangkan menurut Feni (2014:13) mengatakan pendidikan adalah bimbingan yang dilakukan oleh orang dewasa untuk perkembangan anak agar dapat mencapai kedewasaannya dengan tujuan anak cukup cakap melaksanakan kewajiban hidupnya sendiri dengan tanpa bantuan orang lain. Sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwa pendidikan di era society ini adalah bagaimana sumber daya manusia sebagai pengajar atau pendidik memberikan informasi ilmu pengetahuan kepada orang yang didik yang memanfaatkan teknologi saat ini.

Tantangan pendidikan di era society saat ini adalah bagaimana penyediaan fasilitas pendidikan oleh pemerintah dan sumber daya manusia sebagai tenaga pendidik dapat menyesuaikan dengan teknologi digital saat ini. Sehingga tujuan utama pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa terutama bagi generasi selanjutnya dapat tercapai di masa sekarang.

Perpustakaan Era Society

Perpustakaan menurut Sulistyو Basuki dalam Yoyo (2007:7) merupakan suatu ruangan, yang adalah bagian gedung ataupun gedung itu sendiri yang dipergunakan untuk menyimpan buku dan

lainnya yang biasa disimpan menurut sistematika susunan tertentu yang dapat digunakan oleh pembaca dan bukan untuk diperjualkan. Maka perpustakaan era society dapat dikatakan sebagai ruangan yang memiliki fungsi untuk menyimpan bahan perpustakaan seperti buku-buku, jurnal, bahan ajar lainnya yang penyimpanannya tidak hanya dalam bentuk fisik akan tetapi digitaly sehingga pemustaka akan lebih dipermudah dalam mengakses informasi yang tersedia di perpustakaan . Di era society ini diharapkan pelayanan yang disediakan oleh perpustakaan dapat lebih mudah dan lebih menarik bagi pemustaka itu sendiri. Sehingga minat baca pemustaka yaitu masyarakat pada umumnya dapat meningkatkan budaya membaca demi mencerdaskan kehidupan bangsa saat ini.

Peran Pustakawan di Era Society

Dalam jurnal Iqra oleh Mutiara (2015) menjelaskan bahwa perpustakaan merupakan sumber daya manusia yang mengolah perpustakaan. Menurut Undang-Undang Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 dimana sebagai pelaksanaan UUD 1945 menyatakan bahwa perpustakaan adalah sarana untuk mencapai tujuan belajar sepanjang masa dengan menge

mbangkan kekuatan masyarakat untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki sikap mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri. Dalam

artikel online kompas oleh Retno yang dipublikasikan tanggal 10 Desember 2017 mengatakan bahwa pustakawan dituntut untuk memberikan pelayanan yang memuaskan pemustaka. Salah satunya cara dalam memuaskan pemustaka merupakan kontribusi secara langsung pustakawan yang kreatif dalam pengelolaan informasi. Pelayanan pemustaka yang disediakan oleh perpustakaan pada umumnya meliputi pelayanan administrasi, pengadaan koleksi, dan pendayagunaan koleksi.

Maka, tantangan pustakawan dalam menjalankan fungsi perpustakaan yaitu mencoba untuk menyesuaikan dengan keinginan dan kebiasaan generasi muda sebagai pemustaka baik berupa digitaly library maupun tampilan fisik perpustakaan itu sendiri agar dapat menarik minat pemustaka untuk membaca ataupun berkunjung langsung ke perpustakaan yang dinilai rendah saat ini.

Pemustaka di Era Society

Suwarno (2009:80) mengatakan bahwa pemustaka merupakan pengguna fasilitas yang disediakan perpustakaan, baik berupa koleksi maupun buku sebagai bahan pustaka maupun fasilitas lain yang disediakan. Masyarakat khususnya generasi muda di era society saat ini lebih tertarik akan perkembangan teknologi yang memudahkan untuk mencari dan mendapatkan informasi. Pemustaka saat ini lebih banyak memilih mencari informasi melalui media internet atau e-library sebagai bahan referensi.

Media internet dinilai lebih efektif, efisien dan tidak membutuhkan waktu lama dalam mencari sumber informasi. Maka, tantangan bagi perpustakaan di era society ini agar dapat menyediakan fasilitas fisik yang membuat minat berkunjung lebih meningkat.

Strategi Pengembangan Perpustakaan di Era Society

Berdasarkan karakteristik pemustaka di era society dan teknologi yang sedang berkembang maka dibutuhkan strategi salah satunya strategi dengan pendekatan jemput bola sangat tepat dilakukan dimana pustakawan atau perpustakaan berada lebih berbaaur di lingkungan sosialita generasi muda saat ini. Maka dapat dikatakan perpustakaan di era society ini merupakan perpustakaan bersifat komersil bukan bersifat materi tetapi sosial dengan keuntungan yang didapatkan adalah demi tercapainya peningkatan minat baca untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Beberapa strategi dalam penunjang pengembangan perpustakaan di era society adalah sebagai berikut :

1. Lokasi Perpustakaan

Lokasi dapat dikatakan tempat atau letak. Lokasi perpustakaan di era society saat ini sangat berpengaruh terhadap keinginan masyarakat sebagai pemustaka untuk berkunjung. Lokasi yang strategis perpustakaan dapat ditinjau berdasarkan karakteristik generasi era society saat ini dimana anak muda lebih menyukai tempat rekreasi atau wisata, hang out, cafe, mall dan

lainnya. Salah satu lokasi yang sangat diminati yang memiliki peluang tinggi yaitu tempat wisata. Tempat wisata saat ini menjadi tempat yang selalu ingin dikunjungi, membuat perpustakaan yang berlokasi di area wisata sangatlah menarik sehingga “*image*” perpustakaan dapat berubah menjadi tempat yang akan dikunjungi masyarakat sebagai pemustaka.

2. Desain Perpustakaan

Dalam news UNIAIR online oleh Erika Eight Novanty (2019) yang mengatakan analisa yang dilakukan kepada siswa sekolah menengah atas di Surabaya oleh Dessy Harisanty, S.Sos., M.A., menerangkan bahwa ada beberapa unsur yang mendorong seseorang datang berkunjung ke perpustakaan. Hasil penelitiannya disimpulkan sebanyak 63,5% dari jumlah keseluruhan responden sebanyak 200 orang menyatakan bahwa motivasi dalam pemanfaatan fasilitas perpustakaan adalah karena adanya ruangan yang nyaman. Maka, dibutuhkan desain ruang perpustakaan sesuai dengan generasi era society saat ini sehingga tujuan perpustakaan dapat menjalankan fungsinya secara maksimal.

Dalam bukunya Ibnu Teguh (2013:11) mengatakan bahwa desain adalah rancangan, gagasan, ide-ide yang memberikan masing-masing elemen dan faktor pendukung yaitu bentuk, teknik, pengerjaan, keindahan yang disalurkan dalam bentuk gambar dan warna. Tujuan mendesain perpustakaan yaitu agar suasana perpustakaan tampak menarik, nyaman dan membuat ketertarikan

perumustaka untuk berkunjung sehingga minat perumustaka semakin meningkat. Desain disesuaikan dengan lokasi perpustakaan dan yang harus diperhatikan adalah mempertimbangkan resiko yang terjadi untuk mencegah kerusakan pada fasilitas yang disediakan perpustakaan.

Pustakawan sedianya harus bekerjasama dengan pemerintah daerah dan pemilik-pemilik tempat wisata agar dapat menerapkan aturan setiap tempat wisata dapat menyediakan sedikitnya lahan untuk perpustakaan. Sehingga tujuan pemerintah mencerdaskan kehidupan bangsa pun dapat dilakukan bukan hanya pada pendidikan formal. Perpustakaan yang dibangun tidaklah harus sesuai dengan perpustakaan yang didirikan di sekolah formal akan tetapi disesuaikan dengan tema wisata tempat perpustakaan tersebut dibangun. Bukan hanya dalam bentuk buku bacaan, perpustakaan pun dapat menyediakan museum mini perihal sejarah buku atau teknologi, bisa berupa digitaly library, games digital bidang keilmuan dan lainnya.

Tentunya perpustakaan untuk lokasi wisata outdoor dan indoor pasti akan berbeda. Tantangan bagi pustakawan untuk mewujudkan perpustakaan yang bermasyarakat, menjadikan hal menarik, dan menghilangkan “image” membosankan jika berkunjung ke perpustakaan.

3. Penyediaan Bahan Perpustakaan

Hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam menyediakan bahan pustaka dalam upaya peningkatan pemanfaatan perpustakaan di era society berbeda dengan perpustakaan formal. Bahan pustaka baik dalam buku, e-book, simulasi ilmu pengetahuan, icon-icon ilmu pengetahuan bahkan museum mini yang dirancang perlu dipertimbangan. Mengingat tantangan utama perpustakaan di era society saat ini adalah rendahnya minat baca generasi muda saat ini. Pustakawan dan petugas perpustakaan harus menjadikan perpustakaan sebagai pengalihan perhatian pada kegemaran calon pemustaka saat ini yaitu gadget.

4. Kebutuhan SDM dalam Pelayanan di Perpustakaan

Dalam menunjang keberhasilan fasilitas perpustakaan yang telah disediakan dibutuhkan sumber daya manusia agar kegiatan operasional perpustakaan pun dapat sesuai dengan fungsinya. Kemampuan pelayanan oleh pustakawan dan petugas perpustakaan pun perlu dilatih di era society ini, salah satunya paham akan media digital. Pengarahan dan pelatihan dibutuhkan dalam rangka memenuhi perkembangan media penyaluran ilmu pengetahuan saat ini. Kemahiran dalam pengelolaan internet, e-book, e-journal, e-learning dan media lainnya perlu diperhatikan agar kepuasan pemustaka tetap terjaga dan tidak merasa bosan.

Sikap dalam melakukan pun perlu diimbangi dalam penyediaan perpustakaan di era digital ini. Attitude yang baik, ramah, empati, cepat tanggap dan dapat menjelaskan secara detail

fasilitas yang disediakan merupakan nilai penting yang secara langsung dapat dirasakan oleh pemustaka.

5. Sistem Pelayanan yang diterapkan Perpustakaan

Sistem layanan yang ditawarkan oleh perpustakaan di era society ini haruslah berbeda dengan perpustakaan yang biasa disediakan pada perpustakaan di lingkungan pendidikan formal. Jika perpustakaan berhasil berdampingan dengan tempat wisata maka jam operasionalnya pun akan disesuaikan dengan jam operasional tempat wisata itu sendiri. Dalam pendidikan formal jam operasional hanya buka di hari dan jam kerja sehingga bersifat terbatas. Sedangkan jika berdampingan dengan tempat wisata maka jam operasional perpustakaan bisa berlaku setiap harinya.

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan penelitian penulis menyimpulkan dalam strategi pengembangan perpustakaan pustakawan dapat menerapkan beberapa strategi dalam penunjang pengembangan perpustakaan di era society adalah terjangkaunya lokasi perpustakaan oleh pemustaka, desain perpustakaan yang menarik minat pemustaka untuk berkunjung, keanekaragaman bahan perpustakaan, sumber daya manusia yang kompeten, dan penerapan sistem pelayanan yang mudah pemustaka untuk mendapatkan layanan informasi perpustakaan di era society.

DAFTAR PUSTAKA

Eka Susanti dan Budiono. 2014. Desain Interior Perpustakaan sebagai Sarana Edukasi dan Hiburan dengan Konsep Modern. Jurnal Sains dan Seni Pomits Volume 3 Nomor 1 Tahun 2014. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh.

<https://ft.ugm.ac.id/kolom-pakar-industri-4-0-vs-society-5-0/>.

<https://www.kompasiana.com/rhsnanaretno/5a2ce0f46c62a6283431a762/peran-pustakawan-dalam-pencerdasan-bangsa?page=all>.

<http://news.unair.ac.id/2019/10/28/kenyamanan-ruangan-menjadi-motivasi-siswa-berkunjung-ke-perpustakaan/>.

Ibnu Teguh Wibowo. 2013. Belajar Desain Grafis. Yogyakarta: Buku Pintar.

Mutiara Wahyuni. 2015. Peran Pustakawan Sebagai Penyedia Informasi. Jurnal Iqra' Volume 9 Nomor 2 Oktober 2015. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Resti Noviani, Agus Rusmana, Saleha Rodiah. 2014. Peranan Desain Interior Perpustakaan Dalam Menumbuhkan Minat pada Ruang Perpustakaan. Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan Volume 2 Nomor 1 Juni 2014. Bandung: Universitas Padjadjaran.

- Suwarno Wiji. 2009. Psikologi Perpustakaan. Jakarta: Sagung Seto.
- Undang-undang Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan.
- Sari, Feni Desna. 2014. Studi Perbandingan Belajar Peserta Didik Kelas VII yang Diterima Melalui Jalur Bina Lingkungan dan Non Bina Lingkungan di SMPN 9 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2003/2004. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Yoyo Yahyono. 2007. Layanan Perpustakaan: Bahan Ajar Teknis Diklat Pengelolaan Perpustakaan. Jakarta: Perpusnas.

Strategi Meningkatkan Mutu Perpustakaan Dalam Menyongsong Society 5.0

Ninik Khumaidah

STIE Al-Anwar Mojokerto

Email : ninikkhumaidah@gmail.com

PENDAHULUAN

Keberadaan perpustakaan sebagai salah satu sumber belajar pada Perguruan Tinggi. Menurut Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan adalah “institusi pengelola koleksi karya cetak, dan/karya rekam secara profesioanal dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka.” Perpustakaan juga sebagai lembaga penunjang Tri Dharma Perguruan Tinggi yang harus cepat beradaptasi dengan perkembangan teknologi masa kini. Menurut Suwarno (2016:101) perpustakaan sebagai lembaga yang orientasinya melayani masyarakat penggunaanya harus tanggap dengan perubahan kalau tidak ingin ditinggalkan.

Teknologi informasi pada abad 21 berkembang sangat pesat dan mulai menggantikan beragam pekerjaan yang bersifat rutin. Namun, ada beberapa pekerjaan tetap tidak tergantikan, yaitu pekerjaan yang menuntut adanya pemikiran pakar dan komunikasi yang kompleks (Tamaimuddin, 2013:1). Demikian pula pada

perpustakaan, beragam kegiatan yang bersifat rutin dan manual dapat digantikan oleh sistem komputer. Perkembangan di dunia perpustakaan tidak terlepas dari perkembangan global. Teknologi informasi benar-benar mengubah wajah perpustakaan dari konsep tradisional menjadi dinamis dan modern. Dalam era informasi dan komunikasi terdapat berbagai kekhususan yang utama yaitu lebih dikuasai oleh perkembangan ilmu dan teknologi yang makin canggih dan berpadu pula dengan ilmu sosial. Sehingga perpustakaan memaksimalkan mutu layanan yang disesuaikan dengan pemustaka.

Perpustakaan dapat diartikan sebagai sebuah pencapaian yang dilakukan melalui serangkaian proses, baik dalam kegiatan jangka panjang maupun jangka pendek. Untuk meningkatkan mutu perpustakaan perguruan tinggi berbagai macam strategi perlu dipakai, agar pemustaka dan perpustakaan tidak tertinggal jauh. Menurut Aziz (2010) serangkaian proses menciptakan mutu perpustakaan dapat dispesifikasikan dalam tiga hal, yaitu: (1) memperhatikan mutu input, (2) mutu proses dan konteks, (3) mutu outcome. Yang memiliki arti pencapaian mutu dilihat secara input memiliki kesiapan mental, adanya proses layanan yang didukung dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan outcome yang berkualitas sebagai produk dari rangkaian sebelumnya. Meningkatkan kualitas perpustakaan dan pusat informasi perguruan tinggi adalah penting

karena salah satu yang dipakai untuk mengukur apakah perguruan tinggi itu maju atau tidak.

Mengenal Karakteristik Society 5.0

Perkebangatan teknologi yang begitu pesat, termasuk adanya peran-peran manusia yang tergantung oleh robot cerdas, dianggap dapat mengdegradasi peran manusia. Society 5.0 didefinisikan sebagai masyarakat yang berpusat pada manusia yang menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial melalui sistem yang sangat mengintegrasikan ruang maya dan ruang fisik (Siregar: 2015). Keberadaan informasi menjadi demikian vital dalam berbagai aspek kehidupan. Intensitas penggunaan informasi yang demikian tinggi menjadikan masyarakat tersebut dikategorikan sebagai masyarakat informasi. Ciri-ciri masyarakat informasi (1) adanya level intensitas informasi yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari pada organisasi-organisasi dan tempat-tempat kerja; (2) penggunaan teknologi untuk kegiatan social, pengajaran dan bisnis serta kegiatan lainnya; (3) kemampuan pertukaran data digital yang cepat dalam jarak jauh.

Menurut (Karinov: 2019) society 5.0 adalah kecerdasan buatan yang akan mentransformasi big data pada segala sendi kehidupan serta *the Internet of Things* akan menjadi suatu kearifan baru, yang akan didedikasikan untuk meningkatkan kemampuan manusia membuka peluang-peluang bagi manusia. Contoh yang akan diterapkan oleh pemerintah Jepang dengan adanya konsep

peradapan baru meliputi: (1) menggunakan data *medical record* untuk membantu mempercepat penanganan kesehatan; (2) membuat sistem remot untuk pelayanan kesehatan; (3) menggunakan AI dan robot sebagai perawat; (4) sensor AI dan robot akan digunakan untuk membantu pemeliharaan jalan, terowongan, jembatan, dan infrastruktur lainnya,

Perencanaan Strategi

Ledakan informasi yang terjadi beberapa tahun belakangan ini berkembang sangat pesat. Beragam jenis informasi yang ada di internet tidak dapat mengubah fungsi dari perpustakaan, yaitu penyedia informasi yang falid dan teruji kebenarannya. Jika perkembangan teknologi sudah sebegitu majunya, lalu apalagi yang harus diperbarui untuk sebuah perpustakaan?

ACRL dalam (Novianto 2017) mendeskripsikan 10 hal yang menjadi trend perpustakaan pada saat ini yang dapat sebagai acuan pengembangan perpustakaan sebagai berikut:

1. *Academic library collection growth is driven by patron demand and will include new resource types.* Koleksi perpustakaan dikembangkan berdasarkan permintaan dan jenis sumber informasi yang baru. Perpustakaan harus dapat memadai permintaan informasi/jenis koleksi yang dibutuhkan pemustaka sebagai bahan acuan pengembangan koleksi. Jenis sumber informasi digital yang

semakin melimpah perlu diorganisir dengan baik agar dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh pemustakan

2. *Budget challenges will continue and libraries will evolve as a result.* Tantangan perpustakaan mengenai masalah anggaran akan terus berlanjut. Diperlukan perhatian khusus dari lembaga induk untuk memberikan anggaran yang memadai dalam mewujudkan perpustakaan yang representative.
3. *Changes in higher education will require that librarians possess diverse skill sets.* Perubahan yang terjadi pada perguruan tinggi menurut pustakawan menguasai berbagai macam keterampilan. Keterampilan yang harus dimiliki pustakawan diantaranya adalah literasi informasi, keterampilan berkomunikasi dengan pemustaka, keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan sebagainya.
4. *Demand for accountability and assessment will increase.* Tuntutan mengenai akuntabilitas (pertanggungjawaban) dan penilaian terhadap kinerja perpustakaan dalam memberikan pelayanan terhadap civitas akademik. Penilaian tersebut diperlukan perpustakaan sebagai sarana memperbaiki diri dalam rangka mewujudkan visi dan misi lembaga induk.

5. *Digitization of unique library collections will increase and require a large share of resources.* Digitalisasi koleksi perpustakaan akan meningkat dan membutuhkan sumber daya yang lebih besar. Diperlukan adanya pustakawan/tenaga khusus yang mengelola konten digital, serta diperlukan penyediaan layanan baca khusus koleksi digital
6. *Explosive growth of mobile devices and applications will drive new services.* Ledakan pertumbuhan perangkat *mobile* dan aplikasi akan mendorong terbentuknya layanan baru dalam meningkatkan interaksi antara pustakawan dan pemustaka, misalnya media pendidikan pemakai perpustakaan berbasis android yang tersedia di play store maupun live chat antara pemust.aka dengan pustakawab pada web perpustakaan.
7. *Increased collaboration will expand the role of the library within the institution and beyond.* Kolaborasi/intergrasi data antar perpustakaan yang ada pada suatu perguruan tinggi dapat meningkatkan peran perpustakaan baik didalam maupun luar lembaga.
8. *Libraries will continue to lead efforts to develop scholarly communication and intellectual property services.* Perpustakaan akan terus berupaya untuk mengembangkan komunikasi ilmiah sebagai bentuk diseminasi informasi

bagi para ilmuwan. Perpustakaan berperan sentral dalam mengembangkan repository institusi sebagai institusi media komunikasi ilmiah melalui pengelolaan *local content*.

9. *Technology will continue to change services and required skills.* Teknologi akan terus mengubah layanan dan keterampilan yang dibutuhkan. Perkembangan teknologi informasi yang diaplikasikan dipergustakaan berimbas pada peningkatan kualitas layanan, misalnya pemesanan peminjaman buku melalui akun tunggal mahasiswa yang terintegrasi dengan sistem informasi perpustakaan. Diperlukan ketrampilan pustakawan sebagai opsi pengembangan layanan perpustakaan...
10. *The definition of the library will change as physical space is repurposed and virtual space expand.* Definisi perpustakaan akan bergeser, tidak hanya sebatas bangunan fisik tempat pengolahan dan pendayagunaan koleksi dalam bentuk tercetak, tetapi juga menyediakan ruang akses virtual. penyediaan ruang akses virtual tersebut dilakukan dengan penyediaan sarana-prasarana untuk mengakses internet dan pen.dayagunaan koleksi dalam format digital yang dapat dimanfaatkan oleh sivitas akademik.

Perpustakaan saat ini sudah tidak dinilai dari banyaknya koleksi, tapi mudahnya pemustaka untuk mengakses sebuah

informasi. Dan bukan pemandangan baru lagi bahwa desain perpustakaan kini banyak berubah mengikuti kebutuhan pengguna. Perpustakaan dibangun dengan konsep sebagai area social dimana ditemukan ruang perpustakaan sebagai tempat bersosialisasi, pusat budaya dan pusat-pusat TIK tempat pemustaka. Menurut Naibaho (2018) area-area perpustakaan masa kini disebut “learning commons”. Konsep “learning commons” dapat dianggap sebagai tempat mengembangkan kegiatan di dalam kelas. Termasuk menggabungkan kegiatan komunikasi yang bebas dengan memanfaatkan fasilitas komunikasi nirkabel, ruang diskusi yang fleksibel yang memungkinkan interaksi dan kolaborasi antar sivitas akademika, perabot yang nyaman, karya seni dan desain ruang yang memungkinkan pengguna bersantai, mendorong kreativitas , dan mendukung kegiatan belajar bersama.

Untuk memberikan layanan prima kepada pemustaka, pengembangan perpustakaan harus didasarkan pada berbagai aspek yang dibutuhkan pemustaka. Menurut Rahmah dan Makmur (2015:155) tiga kunci utama strategi kepuasan pengguna perpustakaan (1) kemampuan perpustakaan memahami kebutuhan dan keinginan pengguna serta memahami tipe-tipe pemakai perpustakaan; (2) pengembangan database yang lebih akurat, termasuk data kebutuhan dan keinginan setiap segmen pengguna dan perubahan kondisi; dan (3) pemanfaatan informasi-informasi yang diperoleh dari riset pasar dalam suatu kerangka strategis.

Mengembangkan *Makerspace* Di Perpustakaan

Banyak jargon atau istilah-istilah yang muncul di era informasi terkait perkembangan perpustakaan, di tengah kondisi tersebut, perpustakaan kini telah sampai pada istilah *makerspace*. Berada Menurut Ulfah (2017) awal mulanya *makerspace* merupakan tempat berkumpul para komunitas dalam rangka menuangkan kreatifitasnya menjadi sebuah produk. *Makerspace* awalnya berada di tempat-tempat umum dan bukan di perpustakaan. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, keberadaan *makerspace* makin dibutuhkan. *Makerspace* adalah perpustakaan sebagai media untuk *problem salving*, pengembangan *soft skill* dan untuk menciptakan karya kreatif serta inovatif (Barnikis, dalam Anugeah:2018).

Ruang *makerspace* di dalam perpustakaan ini menjadikan perpustakaan tidak hanya berfokus pada penyediaan koleksi dan informasi untuk meningkatkan budaya membaca masyarakat, tetapi perpustakaan dapat mengembangkan *makerspace* (ruang kerja kolaboratif) untuk mengembangkan, mempelajari, mengeksplorasi, dan berbagai dengan menggunakan teknologi tinggi atau yang tidak memerlukan teknologi sama sekali. dukungan teknologi tinggi dapat difasilitasi oleh perpustakaan mulai dari koneksi internet berkapasitas besar hingga penyediaan 3D printer.

Ulfah (2017) beberapa layanan yang dapat dikembangkan perpustakaan sebagai *makerspace* sebagai berikut;

(1) ciptakan smart library. Smart library setidaknya mencakup 5 hal SMART. Pertama, smart technology. Teknologi pintar harus dihadirkan dalam smart library untuk menarik pemustaka karena terpenuhi fasilitas yang dibutuhkan, kedua, smart environment dilak.uka.n desain interior., desain sistem, dan infrastruktur yang mendukung implementasi smart technology dan pembentukan smart communities, ketiga, smart services memfokuskan bagaimana pemustaka dapat memperoleh layanan dan berinteraksi dengan perpustakaan maupun pengelola perpustakaan dengan lebih fleksibel dan mudah. Keempat, smart communities/user merupakan pengguna pintar, kelima, smart librarians/staff selain pemustaka yang sudah melek teknologi dan mahir dalam penggunaanya, pustakawan pun sama halnya demikian.

(2) Menciptakan komunitas

Menciptakan komunitas merupakan salah satu layanan yang dapat diberikan perpustakaan untuk pemustaka agar mereka dapat sharing atau berdiskusi dalam berbagai hal/pengetahuan yang dimiliki untuk kemudian dikembangkan menjadi sebuah karya.

(3) Menyediakan literasi informasi

Literasi informasi adalah kemampuan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan, mengerti bagaimana perpustakaan diorganisir, familiar dengan sumber daya yang tersedia dan pengetahuan dari teknik yang biasa digunakan dalam pencarian informasi.

Peran Pustakawan

Pustakawan adalah pihak yang harus pertama kali melakukan transformasi. Pustakawan mukti fungsi memerlukan kemampuan yang lebih dari sekedar pengetahuan dan keterampilan di bidang TI dan bidang-bidang pengetahuan yang dibutuhkan pengguna. Pustakawan harus dapat memahami sejumlah aspek karakter dan perilaku pemustaka (BNSP, 2010:45), yaitu: (1) leadership adalah sikap dan kemampuan untuk menjadu pemimpin dan menjadi yang terdepan dalam berinisiatif demi menghasilkan berbagai terobosan-terobosan; (2) personal Responsibility adalah sikap bertanggung jawab terhadap seluruh perbuatan yang dilakukan sebagai seorang individumandiri; (3) ethics adalah menghargai dan menjunjung tinggi pelaksanaan etika dalam menjalankan kehidupan social bersama; (4) people skills adalah memiliki sejumlah keahlian dasar yang diperlukan untuk manjalankan fungsi sebagai makhluk individu dan makhluk social; (5) adaptability adalah mampu beradaptasi dan beradopsi dengan berbagai perubahan yang terjadi sejalan dengan dinamika kehidupan; (6) self-direction adalah memiliki arah serta jelas dalam

usahannya untuk mencapai cita-cita sebagai seorang individu; (7) accountability adalah kondisi dimana seorang individu memiliki alasan dan dasar yang jelas dalam setiap langkah dan tindakan yang dilakukan; (8) social responsibility adalah memiliki tanggung jawab terhadap lingkungan kehidupan maupun komunitas yang ada di sekitarnya; (9) personal productivity adalah mampu meningkatkan kualitas kemanusiaannya melalui berbagai aktivitas dan pekerjaan yang dilakukan sehari-hari.

Peran pustakawan menurut Siregar (2015) meliputi: (1) pustakawan dapat mengambil peran untuk mengajar dan membimbing pengguna menjadi warga digital yang bertanggung jawab; (2) pustakawan dapat memedukasi para lulusan sekolah formal menjadi literat digital; (3) pustakawan dapat melakukan penelitian untuk membedakan informasi yang terpercaya dan palsu; (4) perekaman informasi historis vital, dan memiliki ketrampilan membangun dan mengelola sumber daya digital. Pustakawan dapat menjadi mitra bagi sivitas akademika.

PENUTUP

Teknologi informasi benar-benar mengubah wajah perpustakaan dari konsep tradisional menjadi dinamis dan modern. Dalam era informasi dan komunikasi terdapat berbagai kekhususan

yang utama yaitu lebih dikuasai oleh perkembangan ilmu dan teknologi yang makin canggih dan berpadu pula dengan ilmu sosial. Society 5.0 didefinisikan sebagai masyarakat yang berpusat pada manusia yang menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial melalui sistem yang sangat mengintegrasikan ruang maya dan ruang fisik

Hal-hal yang dapat digunakan sebagai acuan pengembangan perpustakaan sebagai berikut: (1) *Academic library collection growth is driven by patron demand and will include new resource types;* (2) *Budget challenges will continue and libraries will evolve as a result;* (3) *Changes in higher education will require that librarians possess diverse skill;* (4) *Demand for accountability and assessment will increase;* (5) *Digitization of unique library collections will increase and require a large share of resources;* (6) *Explosive growth of mobile devices and applications will drive new services;* (7) *Increased collaboration will expand the role of the library within the institution and beyond;* (8) *Libraries will continue to lead efforts to develop scholarly communication and intellectual property services;* (9) *Technology will continue to change services and required skills;* (10) *The definition of the library will change as physical space is repurposed and virtual space expand.*

Layanan-layanan yang dapat dikembangkan sebagai makerspace untuk menarik dan memfasilitasi pemustaka, yaitu

menciptakan smart library, smart library yang didalamnya mencakup lima smart, smart technology, smart environment, smart service, smart user, dan smart librarians; menyediakan komunitas agar para pemustaka lebih mengembangkan ide kreatifnya dalam komunitas untuk menciptakan suatu karya; dan menyediakan literasi informasi.

Peran suatu pustakawan (1) pustakawan dapat mengambil peran untuk mengajar dan membimbing pengguna menjadi warga digital yang bertanggung jawab; (2) pustakawan dapat memgedukasi para lulusan sekolah formal menjadi literat digital; (3) pustakawan dapat melakukan penelitian untuk membedakan informasi yang terpercaya dan palsu; (4) perekaman informasi historis vital, dan memiliki ketrampilan membangun dan mengelola sumber daya digital. Pustakawan dapat menjadi mitra bagi sivitas akademika.

DAFTAR PUSTAKA

Anugrah, Esti P. 2018. Makerspace in Library:

MakaBersiaplah.<https://estiputrianugrah.wordpress.com/2018/03/06/makerspace-in-library-maka-bersiaplah/>.

Diakses pada 1 Januari 2020

Aziz, Safrudin. 2010. Strategi Peningkatan Mutu Pada Perpustakaan Perguruan Tinggi.

<http://digilib.undip.ac.id/v2/2012/06/04/strategi->

[peningkatan-mutu-pada-perpustakaan-perguruan-tinggi/](#).

Diakses pada 2 Januari 2020

Badan Standar Nasional Pendidikan. 2010. Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI. Indonesia. Badan Standar Nasional Pendidikan.

Karinov. 2019. Revolusi Industri 5.0 ala Jepang: Human-centred Society. <https://karinov.co.id/revolusi-industri-5-jepang/>.

Diakses pada 3 Januari 2020

Naibaho, Kalarensi. 2018. Blended Skill bagi Pustakawan Akademik Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjD76_j4ZPnAhVJdt8KHxaZCRgQFjAAegQIBBAB&url=https%3A%2F%2Fjournal.ipb.ac.id%2Findex.php%2Fjpi%2Farticle%2Fview%2F27261%2F17430&usg=AOvVaw2KtB8oqPsVIxjQnYclU4JH. Diakses Pada 3 Januari 2020

Novianto, Achmad Qorni. 2017. Pengembangan Perpustakaan Perguruan Tinggi dan Kompetensi Pustakawan dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Abad 21. <http://lib.um.ac.id/wp-content/uploads/2017/07/Kompetensi-Pustakawan->

[dalam-Menghadapi-Tantangan-Pendidikan-Abad-21.pdf](#).

diakses pada 2 Januari 2020

Rahmah, Elva & Makmur, Testiani. 2015. Kebijakan Sumber Informasi Perpustakaan. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Siregar, A. Ridwan. 2015. Perpustakaan dan Pustakawan Di Era Revolusi Industri 4.0.

[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwjO-5OH3JPnAhVIT98KHxV4Dy0QFjAAegQIBhAB&url=https%3A%2F%2Fperpustakaan.unimed.ac.id%2Fdownload-](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwjO-5OH3JPnAhVIT98KHxV4Dy0QFjAAegQIBhAB&url=https%3A%2F%2Fperpustakaan.unimed.ac.id%2Fdownload-14.html&usg=AOvVaw0E1K2rjeAwedzActhYHN76)

[14.html&usg=AOvVaw0E1K2rjeAwedzActhYHN76](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwjO-5OH3JPnAhVIT98KHxV4Dy0QFjAAegQIBhAB&url=https%3A%2F%2Fperpustakaan.unimed.ac.id%2Fdownload-14.html&usg=AOvVaw0E1K2rjeAwedzActhYHN76).

Diakses pada 2 Januari 2020

Suwarno, Wiji. 2016. *Library Life Style (Trend dan Ide Kepustakawana)*. Yogyakarta: Ladang Kata & Pustaka Nun.

Tamimuddin H, Muh. 2013. E-learning dan Pembelajaran Abad 21 (Best Practice E-Learning PPPPTK Matematika). (Makalah Disampaikan dalam Seminar Nasional Pemanfaatan Tik Menyongsong Implementasi Kurikulum 2013, PPPPTK Matematika tanggal 11 Mei 2013) www.p4tkmatematika.org/seminar2013/makalah-seminar-tamim.pdf. diakses pada 3 Januari 2020

Ulfah, Chanifah. 2017. Perpustakaan Sebagai Makerspace.

[https://chanifahulfahwordwordpresscom.wordpress.com/](https://chanifahulfahwordwordpresscom.wordpress.com/2017/10/03/perpustakaan-sebagai-makerspace/)

[2017/10/03/perpustakaan-sebagai-makerspace/](https://chanifahulfahwordwordpresscom.wordpress.com/2017/10/03/perpustakaan-sebagai-makerspace/). Diakses

pada 1 Januari 2020

Undang-Undang Perpustakaan Nomor 43 Tahun 2007. Yogyakarta:

Graha ilmu.

MEDIA SOSIAL SEBAGAI WADAH PROMOSI LAYANAN DALAM PERPUSTAKAAN ERA MILENIAL

Oleh

Nurul Swandari, M.Pd.

MTsN 3 Jombang

Email : nurulswandari@gmail.com

ABSTRAK

Keberadaan perpustakaan sebagai sumber informasi dan sumber belajar patut mendapatkan perhatian dari semua pihak. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perpustakaan harus mampu memberikan layanan prima kepada pemustaka. Pustakawan harus dapat menggali berbagai macam data dari berbagai macam kegiatan manusia. Perkembangan jumlah data telah memberikan tantangan baru dalam dunia perpustakaan. Artikel ini mendeskripsikan: (1) bagaimana perpustakaan memberikan layanan pemustaka melalui media sosial. (2) strategi menarik minat pemustaka era milenial dapat melakukan melalui perombakan fisik dan nonfisik perpustakaan, (3) dalam memberikan layanan perpustakaan, pustakawan harus memiliki pengetahuan profesional dan kecerdasan individual, (4) jenis media sosial yang dapat dimanfaatkan perpustakaan, (5) peran media sosial dalam perpustakaan, dan (6) manfaat yang diperoleh perpustakaan dengan pemanfaatan media sosial. Perpustakaan dapat

beradaptasi dan mengembangkan diri agar dilirik oleh pemustaka melalui perubahan sistem dari manual ke digital. Hal tersebut dibarengi dengan kemampuan pustakawan sebagai tenaga profesional.

Kata Kunci: Media Sosial, Layanan Pemustaka

ABSTRACT

The existence of the library as a source of information and learning resources deserves the attention of all parties. Along with the development of science and technology, libraries must be able to provide excellent services to users. Librarians must be able to explore various kinds of data from various kinds of human activities. The development of the amount of data has provided new challenges in the library world. This article describes: (1) how libraries provide library services through social media. (2) strategies to attract millennial era visitors can do through physical and non-physical library reshuffle, (3) in providing library services, librarians must have professional knowledge and individual intelligence, (4) kind of social media that can be utilized by libraries, (5) the role of social media in the library, and (6) the benefits to the library due to by utilizing of social media. Libraries can adapt and develop themselves to be glimpsed by users through system changes from manual to digital. This was accompanied by the ability of librarians as professional staff.

Keywords: Social media, Librarian service.

PENDAHULUAN

1. Karakteristik Generasi Milenial

Lahirnya konsep masyarakat 5.0/era *society* 5.0 atau *smart society* telah menjadikan manusia sebagai pusat pengendali teknologi. Manusia memiliki peran lebih besar dengan mentransformasi *big data* dan teknologi bagi kemanusiaan demi tercapainya kehidupan yang lebih bermartabat. Pada era ini, kehadiran teknologi dan inovasi perlu dimanfaatkan untuk membantu dan memajukan masyarakat, bukan untuk menggantikan peran manusia. Sementara itu, Charles A Beard mengemukakan bahwa revolusi industri sebenarnya fokus pada material (membuat sesuatu) dan pada manusia (sosial). Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan akan dikendalikan oleh manusia, seperti itulah konsep Masyarakat 5.0, sehingga sumber daya manusia (SDM) menjadi pusat dari setiap organisasi.

Dengan kata lain, masyarakat 5.0 merupakan kelompok yang menerapkan teknologi yang berfokus pada kehidupan manusia, yang berlandaskan pada kebiasaan masyarakat 4.0 (kelompok masyarakat yang terhubung dalam jaringan teknologi dan informasi). Hal ini menitikberatkan pada sisi kemanusiaan, yang

artinya kehidupan dan aktivitas manusia ditunjang oleh kemajuan teknologi.

2. Perkembangan Data Informasi

Perkembangan informasi yang mengalami perubahan setiap tahun memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia. Pustakawan harus dapat menggali berbagai macam data dari berbagai macam kegiatan manusia dan dari berbagai sumber. Informasi yang disimpan akan mengakibatkan banyaknya data yang diperoleh. Semakin banyak data yang diperoleh, maka makin banyak pula data yang dimiliki. Hal ini disebut *big data* atau data yang besar. Besarnya jumlah data baik secara kualitas maupun kuantitas akan memengaruhi perkembangan data yang harus disimpan oleh perpustakaan.

Perkembangan jumlah data telah memberikan tantangan baru dalam dunia perpustakaan. Menuntut para pustakawan untuk dapat mendokumentasikan setiap perubahan yang terjadi dalam setiap sisi perubahan tersebut. Perkembangan jumlah data merupakan akibat derasnya informasi yang terus berkembang.

Perkembangan data informasi memiliki ciri-ciri (1) volume informasi selalu bertambah seiring berjalannya waktu dan kegiatan manusia, (2) membutuhkan bermacam variasi format data (teks, gambar, video, dan audio), (3) Penyebaran informasi yang cepat (4) aktualitas informasi makin diutamakan.

Perpustakaan sebagai salah satu penyedia informasi, pastilah memiliki data yang terus bertambah dan memerlukan penanganan

khusus untuk mengelolanya. Pustakawan sebagai pengelola perpustakaan harus memiliki kemampuan mengelola data tersebut. Perkembangan zaman menuntut pustakawan untuk memiliki kemampuan serta keterampilan di semua bidang terutama bidang teknologi informasi. Sehingga informasi yang diperoleh dan diterapkan dalam pengelolaan perpustakaan dapat memenuhi kebutuhan pemustaka.

3. Strategi Menarik Minat Pemustaka Era Milenial di Perpustakaan

Untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan, perpustakaan harus memiliki cara tepat menarik pemustaka. Untuk menarik minat pemustaka di era milenial dapat melakukan perombakan fisik maupun nonfisik perpustakaan. Perombakan fisik misalnya dengan perbaikan/ penyediaan fasilitas yang disajikan disesuaikan dengan kebutuhan pemustaka di era milenial. Misalnya menyediakan buku digital, fasilitas komputer dan internet, tempat hiburan perpustakaan (fasilitas film, bermain musik, film, teater, spot foto yang instagramable, dan layanan streaming video), perpustakaan sebagai sumber penelitian, perpustakaan sebagai ruang belajar, perpustakaan sebagai tempat berkumpul dan berkarya.

Perombakan positif unsur nonfisik dilakukan pada diri pustakawan. Mereka harus mau belajar mengikuti perkembangan teknologi. Bersikap bijak dan santun kepada pemustaka dengan

memberikan pelayanan prima secara maksimal. Karena pustakawan bukanlah penjaga buku-buku, melainkan sebuah profesi elegan sehingga membutuhkan sikap profesional dalam menjalankan tugasnya.

4. Perpustakaan sebagai Sumber Informasi dan Belajar

Sebagai salah satu penunjang kelancaran belajar dan sumber informasi, sekaligus wadah dari berbagai disiplin ilmu, perpustakaan harus dapat menjaga dan meningkatkan kualitas. Baik kualitas koleksi, informasi, maupun pelayanan. Informasi yang disediakan oleh perpustakaan harus dapat memenuhi kebutuhan pemustaka. Begitu pula pelayanan yang diberikan seyogyanya dapat memberikan rasa puas sehingga akan meningkatkan rasa cinta masyarakat untuk berkunjung ke perpustakaan. Sejalan dengan perkembangan teknologi, kunjungan pemustaka tidak harus berhadapan langsung secara fisik. Tetapi saat ini pemustaka dapat berkunjung ke perpustakaan hanya dengan meng-klik website perpustakaan. Untuk dapat memenuhi konsep seperti itu, berarti perpustakaan harus beralih sistem dari perpustakaan manual menuju perpustakaan digital.

Revolusi industri mempunyai peran yang besar dalam dunia perpustakaan. Perpustakaan harus lebih agresif berinteraksi dengan penggunanya. Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dan kecepatan dalam memperoleh informasi. Beberapa keajaiban

yang dirasakan oleh dunia perpustakaan di era milenial ini antara lain:

- (1) perpustakaan tidak hanya berperan sebagai tempat belajar, tetapi juga dapat menjadi ajang rekreasi;
- (2) untuk memenuhi kebutuhan koleksi dan informasi, pemustaka tidak harus datang secara langsung ke perpustakaan, mereka bisa bertransaksi di depan komputer yang sudah terhubung ke internet;
- (3) penggunaan aplikasi misalnya senayan ataupun inlis akan mempermudah proses pengolahan data;
- (4) Pemustaka akan lebih mudah dan cepat melakukan penelusuran sumber informasi.

Aktif memberikan layanan dengan mengutamakan efektivitas dan efisiensi waktu pemustaka menjadi ciri keberadaan perpustakaan di era milenial. Kondisi semacam itu akan melahirkan rasa puas bagi pemustaka. Misalnya, saat pemustaka membutuhkan suatu informasi yang berhubungan dengan koleksi dalam perpustakaan, baik berupa *hard copy* maupun *soft copy*. Pemustaka dapat memperoleh informasi dari perpustakaan tanpa harus berkunjung ke perpustakaan. Mereka dapat memanfaatkan layanan telepon, e-mail, atau yang lainnya yang disediakan oleh perpustakaan. Kondisi semacam inilah yang akan menuntut pustakawan untuk meleburkan diri dalam perkembangan teknologi sehingga dapat berperan aktif dalam melayani kebutuhan pemustaka.

5. Peran Kepemimpinan dalam Pengelolaan Perpustakaan yang Profesional

Era milenial menuntut pustakawan untuk ikut bermain dan bersaing dengan karakter pemustaka yang semakin canggih. Pustakawan harus dapat memasuki dunia pemustaka yang saat ini lebih suka berselancar di dunia maya. Mampu mengemas informasi layak baca dan layak pakai secara cepat dan tepat sesuai dengan kebutuhan. Sudah bukan saatnya pustakawan sekedar mengurus koleksi melainkan harus mampu menyediakan informasi dengan beragam bentuk media informasi.

Kartini 2008 dalam Sri Rohyanti Zulaikha menyebutkan bahwa, seorang pustakawan memiliki pengetahuan profesi dan pengetahuan individual.

- (1) Pengetahuan profesi yaitu pengetahuan yang berhubungan dengan sumber-sumber informasi dan teknologi. Pustakawan dapat mendukung kebutuhan pemustaka ketika membutuhkan informasi atau pun penelitian yang membutuhkan sumber-sumber informasi yang ada di dalam perpustakaan. Pengetahuan profesi pustakawan meliputi antara lain:
 - a. mempunyai pengetahuan mengevaluasi dan menyaring sumber informasi secara kritis dan akurat;
 - b. mempunyai pengetahuan tentang subjek khusus yang sesuai dengan kegiatan kebutuhan pemustaka;

- c. mampu mengelola dan mengembangkan layanan informasi secara sistematis. Sehingga dapat diakses dengan mudah oleh pemustaka.
- d. memberikan bimbingan dan layanan terhadap pemustaka untuk memperoleh informasi di perpustakaan;
- e. mampu memperkirakan jenis dan kebutuhan informasi pemustaka;
- f. memiliki kemampuan menggunakan teknologi untuk mengolah, mengorganisasi, dan menyebarkan informasi;
- g. mampu mengomunikasikan kepada pimpinan tentang perlunya layanan informasi secara sistematis;
- h. mampu melaksanakan evaluasi hasil terhadap penggunaan informasi dan memecahkan permasalahan yang muncul dalam manajemen informasi;
- i. mampu memperbaiki layanan informasi secara berkelanjutan.

(2) Pengetahuan Individual yaitu pengetahuan yang mendeskripsikan kecerdasan psikomotorik, afektif, dan nilai yang harus dikuasai oleh pustakawan. Jika pustakawan memiliki tiga kecerdasan tersebut, maka

dirinya akan menjadi komunikator yang baik, dapat bekerja secara efektif, dan mempunyai keinginan meningkatkan pengetahuan. Pengetahuan individual yang harus dimiliki seorang pustakawan adalah:

- a. mempunyai komitmen melayani pemustaka dengan baik;
- b. mampu membaca situasi dan peluang baru baik di dalam maupun di luar perpustakaan;
- c. memiliki wawasan luas dan pola pikir yang sistematis;
- d. memiliki kemampuan menjalin partner kerja;
- e. memiliki kemampuan menciptakan lingkungan kerja yang sehat dan terpercaya;
- f. mempunyai keterampilan komunikasi yang efektif;
- g. mempunyai sifat kepemimpinan dan dapat bekerjasama;
- h. mampu membuat perencanaan dan prioritas yang lebih dibutuhkan;
- i. mempunyai komitmen untuk mengembangkan karier;
- j. mempunyai sifat positif dan fleksibel ketika masuk dalam iklim kerja yang bervariasi.

Pengetahuan profesi dan individu sangat dibutuhkan oleh seorang pustakawan agar dapat meningkatkan kualitas layanan pemustaka. Pengetahuan tersebut akan memengaruhi pola

kepemimpinan dan kelancaran kegiatan di perpustakaan. Kepemimpinan yang baik akan terlihat dari kualitas kinerja. Kepemimpinan yang baik terlihat dari:

- (1) organisasi berkinerja tinggi;
- (2) kepemimpinan yang efektif dalam suatu organisasi mengarah pada produk dan layanan berkualitas tinggi serta laba yang lebih besar.

Keberhasilan pustakawan dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas layanan tidak lepas dari peran seorang pimpinan. Pimpinan memiliki beberapa tugas berkelanjutan terkait dengan peningkatan kualitas layanan bagi pemustaka. Tugas berkelanjutan tersebut antara lain: (1) merencanakan, (2) mengelola dan melaksanakan, (3) mengendalikan, (4) mengembangkan, dan (5) mengevaluasi.

6. Media Sosial

(Laughey, 2007:115) menyebutkan bahwa media sosial merupakan alat komunikasi dari setiap individu saat melakukan tindakan atau suatu kegiatan yang memberikan sumbangsih kepada masyarakat. Konsep ini menggambarkan bahwa media atau semua perangkat lunak dapat dikatakan bagian dari sosial. Atau disebut sebagai produk dari proses sosial.

7. Ciri-ciri Media Sosial

- a) Jaringan (*Network*)

Jaringan merupakan infrastruktur yang dapat menghubungkan komputer dengan perangkat keras lainnya. Jaringan ini dibutuhkan agar komunikasi dapat terjadi dengan adanya perpindahan data di dalamnya.

b) Informasi (*Informations*)

Di media sosial, informasi merupakan hal yang *urgem*. Dengan informasi, pengguna media sosial akan mempromosikan produk konten kreasinya, sehingga dapat berinteraksi berdasarkan informasi yang dimilikinya.

c) Arsip (*Archive*)

Arsip merupakan suatu karakter yang memberikan penjelasan bahwa informasi yang telah disimpan dapat diakses kapan pun dan melalui perangkat apa pun.

d) Interaksi (*Interactivity*)

Interaksi antarpengguna dalam media sosial akan terbentuk melalui jaringan dalam hubungan pertemanan atau pengikut (*follower*). Hal ini sekaligus dapat menjadi wadah bertukar pikiran.

e) Simulasi Sosial (*Simulations of Society*)

Berbagai macam karakter sebagai wadah proses berlangsungnya kegiatan sosial akan dijumpai dalam media sosial. Banyak keunikan karakter yang dimiliki oleh media sosial dan tidak dijumpai dalam masyarakat nyata.

f) **Konten Pengguna (*User-Generated Content*)**

Pemilik akun dalam media sosial memiliki konten sepenuhnya dan mempunyai hak berkontribusi sebagai pengguna. Dari hal itu pengguna dapat memanfaatkan konten tersebut untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Selain itu, dapat pula memberikan informasi kepada sesama pengguna media sosial.

8. Macam-Macam Media Sosial

Menurut Nasrullah (2015) media sosial secara garis besar dapat dibedakan menjadi enam macam yaitu sebagai berikut.

(1) **Media jejaring sosial (*Social net working*)**

Jejaring sosial merupakan jenis media sosial yang cukup terkenal. Pengguna dapat menggunakan jejaring sosial untuk melakukan aktivitas/proses sosial. Baik proses sosial dalam informasi maupun bentuk lainnya. Tentunya harus dipahami pula konsekuensi atau dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan media ini. Ciri khas media jejaring ini, pengguna dapat menjalin pertemanan, baik kepada pengguna yang sudah dikenal maupun yang hanya akrab di dunia maya.

(2) **Jurnal Online (*Blog*)**

Media sosial yang memberikan kesempatan kepada pengguna agar dapat mengunggah kegiatan sehari-hari, memberikan komentar, dan berbagi informasi adalah

blog. Pada dasarnya blog dibedakan menjadi dua: (1) kategori personal *homepage*, yakni pengguna akan memakai kepemilikan dengan menyebutkan nama domain sendiri seperti .com atau .net, (2) adanya fasilitas halaman *web blog* gratis, misalnya *wordpress* atau *blogspot*.

(3) Jurnal *Online* Sederhana atau *Microblog* (*Micro-Blogging*)

Pengguna dapat menuangkan ide-ide dan mengembangkan kreativitas menulisnya melalui jurnal *online* sederhana/*microblog*. Selain itu, mempublikasikan karya dan kegiatan sehari-hari atau pun opini dapat dilakukan melalui media ini.

(4) Media Berbagi (*media sharing*)

Media sosial yang memberikan kemudahan kepada sesama pengguna untuk saling berbagi informasi. Berbagi media yang dilakukan pengguna dapat dilakukan mulai dari berbagi dokumen, video, audio, gambar, ataupun bentuk lainnya.

(5) Penanda Sosial (*social bookmarking*)

Pengguna dapat memanfaatkan penanda sosial untuk pengorganisasian data, penyimpanan, pengelolaan data, serta pencarian informasi, data, atau berita tertentu secara *online*. Hal ini juga dapat diterapkan oleh

pemustaka terkait dengan kebutuhan informasi yang ada di perpustakaan digital.

(6) Media Konten Bersama atau *Wiki*.

Pengunjung dapat mengisi konten dalam situs *wiki*. Media ini dapat dikatakan hasil kolaborasi dari para penggunanya. Serupa dengan kamus atau ensiklopedi. Di dalam *wiki* akan tersebut pengertian, sejarah hingga rujukan buku atau tautan tentang satu kata yang dalam kenyataannya semua hal tersebut dihadirkan oleh para pengguna.

9. Peran Media Sosial dalam Perpustakaan

Menggunakan media sosial dan daring menjadikan masyarakat lebih mudah mendapatkan informasi. Kecepatan informasi yang disajikan dapat memberikan aktualitas informasi dan efektivitas waktu. Keberadaan media sosial akan mempercepat para pustakawan untuk mengambil sikap ketika muncul komentar dari pemustaka. Sehingga tindak lanjut dapat segera diberikan.

Adanya jaringan daring yang luas memudahkan pustakawan berbagi koleksi pustaka kepada pemustaka yang terhubung dengan media sosial. Kondisi semacam ini akan mempermudah alur promosi program-program pelayanan perpustakaan.

10. Keuntungan Pemanfaatan Media Sosial bagi Perpustakaan

Banyak hal yang dapat dilakukan oleh perpustakaan dengan memanfaatkan keberadaan media sosial. Melalui media sosial, perpustakaan dapat mempromosikan aktivitas/kegiatan yang dilakukan. Menampilkan pengumuman dan program-program kegiatan yang akan dilaksanakan oleh perpustakaan melalui media sosial akan memberikan kemudahan tersendiri bagi pemustaka. Mempromosikan layanan yang disajikan oleh perpustakaan dapat dilakukan melalui media sosial. Sehingga pemustaka tidak harus berkunjung secara fisik menuju Perpustakaan. Karena layanan yang dibutuhkan pemustaka dapat dinikmati dari tempat manapun.

Selain sebagai ajang promosi aktivitas dan layanan perpustakaan, media sosial juga dapat dimanfaatkan oleh perpustakaan untuk mempromosikan koleksi atau sumber informasi yang dapat diakses pemustaka. Misalnya buku-buku baru yang dimiliki perpustakaan setiap bulannya ditampilkan di media sosial. Panduan cara penggunaan perpustakaan juga dapat disajikan di dalamnya.

Keberadaan media sosial dapat menghubungkan perpustakaan dengan komunitas yang lebih luas. Karena penyebaran informasinya lebih mudah. Efektivitas waktu dan aktualitas informasi dapat diperoleh dengan cepat sesuai dengan kebutuhan pemustaka.

Jika perpustakaan mampu memanfaatkan keberadaan media sosial, banyak manfaat yang akan diraihnya, antara lain:

- (1) akan memperoleh jumlah pemustaka yang lebih banyak dengan jangkauan wilayah yang lebih luas;
- (2) menghemat biaya promosi layanan dan kegiatan perpustakaan;
- (3) memudahkan perpustakaan melakukan interaksi dengan masyarakat;
- (4) meningkatkan kerjasama dengan pihak-pihak yang mendukung dalam pemberian layanan perpustakaan;
- (5) memberikan kemudahan kepada masyarakat agar dapat mengetahui kegiatan yang dilakukan perpustakaan. Harapannya masyarakat dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan tersebut;
 - (6) memberikan kemudahan kepada pemustaka dalam mengakses kebutuhan yang terkait perpustakaan.

11. Efektivitas Media Sosial Terhadap Peran Perpustakaan

Media sosial dapat dimanfaatkan oleh perpustakaan dengan maksimal sebagai sumber informasi dan layanan karena adanya dukungan dari lima unsur berikut.

- (1). Adanya dukungan manajemen perpustakaan. Pola komunikasi akan bergeser lebih terbuka dan jam layanan lebih fleksibel

ketika perpustakaan memutuskan untuk bergabung di media sosial.

- (2). Kualifikasi pustakawan yang dapat dipertanggungjawabkan. Pustakawan perlu mendapatkan pelatihan dalam memberikan layanan melalui media sosial. Pustakawan harus mampu memposting informasi sesuai dengan karakter media sosial yang dipilih, mampu mengomunikasikan informasi secara interaktif dengan para pemustaka, dapat menjaga reputasi perpustakaan, memahami penggunaan hak cipta, dll.
- (3). Berpusat pada pemustaka. Pustakawan lebih mengedepankan pemustaka sehingga sesuai dengan kebutuhan dan harapan pemustaka. Pemustaka yang kritis akan mengharapkan perpustakaan dapat memberikan respon layanan yang lebih cepat.
- (4). Mengutamakan privacy dalam penyampaian informasi. Kemudahan menyampaikan informasi menuntut pustakawan harus memiliki etika dalam menyebarkan informasi. Memerhatikan hak cipta pemilik informasi.
- (5). Smart dalam aktivitas di media sosial. Pustakawan harus memiliki strategi agar informasi yang diposting di media sosial dibaca dan memperoleh respon dari pemustaka.

12. Perpustakaan Cerdas Bermedia Sosial

Pemanfaatan media sosial dalam memberikan layanan kepada pemustaka cukup efektif dilakukan perpustakaan. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh perpustakaan ketika sudah mengambil keputusan bergabung dalam media sosial. Pertama, meng-*update* informasi harus dilaksanakan secara kontinu. Menyebarkan informasi secara rutin menandakan bahwa perpustakaan memanfaatkan media sosial dengan baik. Media sosial dapat dianalogikan sebagai pintu gerbang perpustakaan. Pemustaka lebih senang mengecek melalui media sosial sebelum mengunjungi perpustakaan secara langsung.

Kedua, perpustakaan secara kontinu meng-*upload* informasi penting sesuai kebutuhan pemustaka. misalnya koleksi buku baru sebaiknya secara rutin diinformasikan. Collins menyebutkan, bahwa memberikan informasi kepada pemustaka secara berkala perlu dilakukan oleh perpustakaan. Dalam satu tahun kegiatan, perpustakaan akan mempunyai koleksi, kegiatan atau informasi yang dapat dibagi kepada pemustaka.

Ketiga, pustakawan segerakan memberikan respon ketika muncul tanggapan pemustaka, baik berupa pertanyaan maupun tindakan.

Pelayanan perpustakaan berbasis elektronik lebih efektif menggunakan media sosial di era milenial. Karena memenuhi tuntutan perubahan zaman yang semakin dinamis dan kompleks melalui perkembangan teknologi. Dengan demikian perpustakaan tetap akan menjadi tempat favorit dalam menggali informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, Arief. 2017. *Pemanfaatan Media Sosial di Perpustakaan*. Jurnal Pari, Vol. 3, No 1.
- Hariyanto. 2015. *Pemanfaatan Media Komunikasi Komunitas Pustakawan Homogen dalam Rangka Pemanfaatan Bersama Koleksi Antar Perguruan Tinggi*. Journal of Library and Information Science, Vol 5, No 1.
- Nasrullah R. 2015. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Jakarta: Simbiosis Rekatama Media
- Prastowo, Andi. 2012. *Manajemen Perpustakaan Sekolah Profesional*. Yogyakarta: DIVA Press.

ISBN 978-623-92250-4-9



9 786239 225049