

PERPUSTAKAAN DI ERA GENERASI *DIGITAL NATIVE*

Sukirwan Arwan

Pustakawan UIN Imam Bonjol Padang

e-mail: sukirwan@gmail.com

Abstract: A library must be able to provide information and provide services in accordance with the needs of the user community (pemukat). With the development of information technology which is very fast, without realizing it, it has a very big influence on changes in the character and behavior of the community, especially changes in behavior in seeking information. Potential readers in today's digital era are the digital native generation. The digital generation that grew up in the digital era (in an era of very rapid ICT development) has different characters and behaviors from previous generations. The influence of ICT on changes in behavior and character cannot be prevented or avoided as well as a challenge for libraries. Therefore, like it or not, libraries must have the courage to improve themselves to change and improve the quality of their services from various aspects in accordance with the development and changes of the character of the users, if they do not want to be left behind, libraries must be adaptable to change, friendly to the librarian. in order to answer the era of the birth of this net generation

Keyword: Digital native generation, library services, librarian competence.

Abstrak: Sebuah perpustakaan harus mampu menyediakan informasi serta memberikan pelayanan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat penggunanya (pemukat). Dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat tanpa disadari berpengaruh sangat besar pada perubahan karakter serta perilaku dari masyarakat terutama perubahan perilaku dalam mencari informasi. Pemukat potensial di era digital saat ini yaitu generasi *digital native*. Generasi *digital* yang tumbuh di era digital (di era perkembangan TIK sangat pesat) memiliki karakter serta perilaku yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya. Pengaruh TIK terhadap perubahan perilaku maupun karakter tersebut tidak bisa dicegah maupun dihindari serta menjadi tantangan tersendiri bagi perpustakaan. Oleh karena itu, mau tidak mau perpustakaan harus berani berbenah diri untuk merubah dan meningkatkan kualitas pelayanannya dari berbagai segi sesuai dengan perkembangan serta perubahan-perubahan dari karakter pemukat jika tidak ingin ditinggalkan, Perpustakaan harus *adaptable with change, friendly* dengan pemukatnya Kompetensi pustakawan menjadi kata kunci agar dapat menjawab era lahirnya generasi *net* ini

Kata Kunci: Generasi *digital native*, layanan perpustakaan, kompetensi pustakawan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dan hampir terjadi di semua aspek kehidupan manusia. Perkembangan

Teknologi memberikan dimensi yang lebih luas dan juga membuka jendela wawasan kita akan kehidupan dan perkembangan suatu bangsa yang terpisah ribuan bahkan jutaan mil dari

tempat kita berada. Era informasi dan keterbukaan saat ini semakin menunjukkan bahwa betapa pentingnya informasi tersebut bagi masyarakat. Dalam era diseminasi informasi yang semakin dimudahkan oleh kemajuan teknologi informasi maka masyarakat dapat memetik manfaat keuntungan dalam melakukan pencarian informasi yang dikehendakinya terutama dalam kecepatan dan ketepatan informasi yang dikehendakinya.

Mengutip data Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Direktur Pelayanan Informasi Internasional Ditjen Informasi dan Komunikasi Publik (IKP), Selamatta Sembiring mengatakan, situs jejaring sosial yang paling banyak diakses adalah facebook dan twitter. Indonesia menempati peringkat 4 pengguna facebook terbesar setelah USA, Brazil, dan India.

Perkembangan telekomunikasi dan informatika (IT) sudah begitu pesat bahkan disadari atau tidak akan mengancam beberapa jenis pekerjaan yang dilakukan secara manual oleh manusia. Teknologi membuat jarak tak lagi jadi masalah dalam berkomunikasi dan internet menjadi salah satu mediana. Indonesia menempati peringkat 5 pengguna Twitter terbesar di dunia. Posisi Indonesia hanya kalah dari USA Brazil, Jepang dan Inggris. Menurut data dari Webershandwick, perusahaan public relations dan pemberi layanan jasa komunikasi, untuk wilayah Indonesia ada sekitar 65 juta pengguna Facebook aktif.

Sebanyak 33 juta pengguna aktif per harinya, 55 juta pengguna aktif yang memakai perangkat *mobile* dalam pengaksesannya per bulan dan sekitar 28 juta pengguna aktif yang memakai perangkat *mobile* per harinya (Kominfo, 2018). Lebih jauh dikatakan bahwa rentang usia 20-24 tahun dan 25-29 tahun memiliki angka penetrasi hingga lebih 80 persen pengguna internet di Indonesia. Angka tersebut relatif tinggi daripada penduduk kelompok usia lainnya (riset Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). Melihat keadaan ini cukup potensial bahwa pengguna jejaring sosial lebih dominan adalah generasi muda sehingga dapat dikatakan mereka adalah pengguna yang aktif .

Perpustakaan sebagai salah satu pengelola informasi hendaknya cukup tanggap dengan kondisi ini terutama menjawab tantangan dalam mengelola informasi sebelum disajikan kepada pemustaka. salah satu profesi yang mendapatkan keuntungan dalam perkembangan teknologi informasi adalah profesi pustakawan sehingga dalam melayani pemustaka akan lebih cepat dalam melakukan diseminasi informasi kepada pemustaka. Sehingga tidak cukup apabila peran pustakawan dengan kemampuan yang tidak lebih sebagai “penjaga buku” seperti yang kerap di duga orang. Kompetensi pustakawan menjadi kata kunci agar dapat menjawab era baru nformasi. Dalam era kemudahan akses informasi ini peran pustakawan sebagai pengelola informasi dengan segala kemampuan yang diperolehnya baik dari sisi latar belakang pendidikan serta pengalaman dalam mengelola informasi akan membantu dalam mencari informasi yang diperlukan oleh pemustaka. Disisi lain perkembangan “jagad” informasi

akan memicu perkembangan ilmu pengetahuan semakin berkembang akan memicu perkembangan ilmu sehingga mau tidak mau masyarakat dengan literasi informasi yang memadai akan dapat memberikan penilaian informasi yang mempunyai manfaat bagi dirinya sehingga tugas untuk memilah dan memilih informasi yang bermanfaat akan menjadi tugas pustakawan untuk mengambil peran yang semakin baik. Realitas ini menandakan bahwa aktivitas pustakawan sangat dipengaruhi oleh perubahan kondisi di sekitarnya.

Generasi yang lahir dan besar dalam era dominasi penggunaan TIK disebut dengan generasi *digital native*. Generasi *digital native* merupakan generasi yang sangat lihai, akrab dalam penggunaan dan pengoperasian alat-alat yang disebut TIK. Prilaku dan karakter generasi *digital native* sangat berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya, terutama kemampuan dalam menggunakan TIK serta prilaku dalam pencarian informasi (Wulandari, 2013:34). Perubahan-perubahan prilaku generasi ini dalam belajar maupun dalam pencarian informasi tentunya sangat berpengaruh terhadap keberadaan perpustakaan yang notabenehnya merupakan lembaga penyedia dan pelayan informasi. Menghadapi generasi *net* perubahan wawasan pustakawan tidak lagi hanya mengupayakan jumlah pengunjung, jumlah koleksi eksemplar buku cetak ataupun jumlah rak buku namun lebih banyak berpikir untuk diseminasi informasi sehingga dapat disampaikan kepada pemustaka melalui sarana media *online* ataupun digital sehingga jumlah eksemplar ataupun jumlah rak buku tidak lagi relevan untuk dalih dalam terbatasnya ruang untuk

pengembangan koleksi lebih lanjut. Maka dengan potensi pengguna internet yang dikuasai oleh generasi *digital native* akan memudahkan dalam diseminasi informasi dalam setiap perpustakaan untuk mulai memikirkan dalam pengembangan perpustakaan secara digital untuk memperluas layanan yang akan diselenggarakan.

Berdasarkan uraian di atas, maka timbul pertanyaan bagaimana perpustakaan memberikan solusi dari tantangan perkembangan TIK yang semakin pesat serta perpustakaan untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan Pemustaka generasi *digital native*?

METODE

Dalam penulisan ini sepenuhnya penulis menggunakan pendekatan deskriptif sehingga penulis mengandalkan sumber-sumber tertulis. Harapan penulis, tema ini dapat dikembangkan menjadi sebuah penelitian sehingga akan lebih memberikan pemahaman kepada pustakawan tentang layanan layanan yang sangat dibutuhkan oleh generasi *digital native* sebagai generasi muda sehingga kemampuan aksesibilitas informasi yang sudah sangat mengandalkan media komunikasi ini sudah menjadi bagian gaya hidupnya.

PEMBAHASAN

A. Generasi *Digital Native*

Pemakaian kata *digital natives* pertama kali digunakan oleh Marc Prensky pada tahun 2001 di beberapa artikelnya untuk menggambarkan satu generasi “native speakers” yang terbiasa dengan lingkungan digital atau teknologi digital dan internet. Generasi *digital natives* banyak menghabiskan

waktunya untuk menggunakan komputer, *video games*, *digital music players*, kamera video, telpon seluler, serta berbagai macam mainan lain dan peralatan dari era digital. *Games komputer*, *e-mail*, *internet*, telpon seluler dan pesan instan menjadi bagian yang tidak terlepas dari kehidupan mereka. Prensky menyatakan bahwa generasi digital native memiliki perbedaan dengan generasi sebelumnya dalam cara berfikir serta cara menggunakan pikiran untuk memroses informasi. Perbedaan tersebut menimbulkan juga perbedaan-perbedaan karakter serta perbedaan dalam sikap atau berperilaku. Pendapat tersebut didukung oleh pernyataan Wulandari (2013:34), generasi digital memiliki kebiasaan dan karakteristik yang berbeda dengan generasi sebelumnya khususnya dalam cara belajar dan melakukan penelusuran informasi. Selanjutnya Oblinger (dalam Kumalawati dan Wahyuni, 86), mengatakan bahwa generasi digital menyukai segala sesuatu yang dapat diperoleh dengan mudah dan cepat. Dalam hal ini bisa digarisbawahi bahwa generasi *digital native* termasuk generasi yang tidak suka menunggu, tidak mau repot, menyukai segala sesuatu yang instan, dan kurang sabar. Sedangkan dalam Kompasiana (2009) menyebutkan bahwa generasi *digital native* cenderung memiliki ciri yang khas dalam hal-hal sebagai berikut :

1. **Identitas**, generasi *digital native* cenderung ribut soal identitas. Mereka begitu peduli dengan ke"ada"an diri mereka. Karena itulah mereka ramai-ramai membuat akun di *facebook*, *twitter*, *youtube*, dan lain-lain untuk membuktikan kepada dunia

bahwa mereka ada. Sikap ingin dianggap atau bisa disebut juga dengan narsis ini menjadi wajar karena mereka memang menemukan media yang bisa memuaskan hasrat mereka untuk eksis.

2. **Privasi**, generasi *digital native* memiliki sifat yang cenderung lebih terbuka, blak-blakan, dan *open minded*. Jika mereka bilang suka, mereka bilang suka, dan jika tidak suka, mereka akan bilang tidak suka. Mereka juga merasa tidak masalah "membuka" apa yang disebut oleh generasi sebelum mereka sebagai privasi. Mereka malah berlomba-lomba membuka kehidupan privasi mereka di status *facebook* .
3. **Kontrol dan kebebasan**, generasi *digital native* gila kebebasan. Mereka tidak suka diatur dan dikekang. Mereka ingin memegang kontrol, dan internet menawarkan hal itu. Jika mereka tidak suka suatu *website*, mereka bisa menutupnya saat itu juga. Mereka juga bebas untuk menolak atau menerima permintaan pertemanan di *facebook*. Sebaliknya, jika mereka mendukung sesuatu, mereka akan berbondong-bondong mendukungnya dengan fanatik. Dalam proses bekerjasama dengan generasi *digital native* cukup sederhana yakni dengan cara duduk bersama mereka, libatkan untuk berpartisipasi. Buat tujuan bersama-sama mereka dan minta saran kritik dari mereka. Biarkan mereka mengambil keputusan.
4. **Proses belajar**, perbedaan antara generasi *digital native* dengan *digital imigrant* terletak pada

proses belajar. Generasi *digital native* jengah ketika disuruh membaca *Encyclopedia Brittanica*, tapi mereka tahu banyak hal. Hal ini bisa terjadi karena mereka selalu mencari di *search engine Google* dan *search engine* lain. Kemampuan belajar mereka jauh lebih cepat karena segala informasi ada di ujung jari mereka.

Dengan mengetahui kecenderungan beberapa karakter Generasi *digital native*, tidak heran lagi mengapa pertumbuhan *facebook*, *youtube*, dan *twitter* begitu cepat, hal ini terjadi karena di situs-situs itulah generasi *digital native* menemukan diri mereka. Di sana mereka dapat narsis, eksis dan menjadi diri mereka sendiri. Di sana mereka bisa berbagi notes *facebook*, link bermutu di *twitter*, ataupun video inspiratif di *youtube*. Sementara, situs lainnya yang dianggap tidak sesuai dengan kebutuhan mereka, lama – kelamaan akan ditinggalkan dan hilang ditelan jaman. Fenomena ini bisa terjadi karena seluruh dunia sedang berubah dengan begitu cepat.

Data terbaru dari *google consumer behaviour* yang dituliskan Kemp (2019) menyatakan bahwa Indonesia yang total populasinya 268,2 juta memiliki 50% pengguna internet. Separuh dari pengguna internet di Indonesia adalah generasi *digital native*.

B. Paradigma Perpustakaan

Perpustakaan merupakan suatu lembaga yang bergerak dalam bidang informasi, mulai menghimpun, mengolah sampai pada penyebaran informasi tersebut. Beberapa masa terakhir ini, dunia teks atau tercetak

mendapat tantangan dari temuan temuan teknologi baru. Dengan adanya perkembangan atau kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), perpustakaan pun dituntut untuk mampu beradaptasi dengan hal tersebut. Perpustakaan pada era baru ini benar-benar dipilih sebagai salah satu pelaku perubahan (*agent of change*).

Dahulu perpustakaan dianggap sebagai tempat buku saja, kini berkembang menjadi pusat sumber daya informasi. Artinya, perpustakaan tidak lagi sebagai penyimpan buku semata, tetapi menjadi tempat yang mampu menciptakan nilai tambah bagi pemustaka, yang bermanfaat bagi orang lain. Banyak perpustakaan saat ini yang mulai atau telah mengemas ulang maupun mengembangkan koleksinya dalam bentuk digital.

a. Paradigma Lama

Fungsi perpustakaan dalam kehidupan masyarakat sebagai berikut: (a) Fungsi Simpan Karya, yaitu fungsi perpustakaan untuk menyimpan buah karya masyarakat. Bentuk karya yang disimpan adalah yang berkaitan dengan buku, majalah, surat kabar, atau informasi terekam lainnya. Perpustakaan berfungsi sebagai “arsip umum” bagi produk masyarakat berupa buku dalam arti luas. (b) Fungsi Informasi, yaitu fungsi perpustakaan yang memberikan informasi yang dikelola perpustakaan kepada pemustakanya. Pada fungsi ini, anggota masyarakat yang memerlukan informasi dapat meminta atau menanyakannya ke perpustakaan. Informasi yang dikelola berupa informasi

mengenai tugas sehari – hari, pelajaran, atau informasi lainnya. (c) Fungsi Pendidikan, yaitu fungsi perpustakaan yang menunjang sistem pembelajaran yang dicanangkan oleh pemerintah. Perpustakaan merupakan sarana pendidikan nonformal dan informal. Artinya, perpustakaan merupakan tempat belajar diluar bangku sekolah maupun juga tempat belajar didalam lingkungan pendidikan sekolah. Dalam hal ini, yang berkaitan dengan pendidikan nonformal adalah perpustakaan umum, sedangkan yang berkaitan dengan pendidikan informal adalah perpustakaan sekolah atau perpustakaan perguruan tinggi. (d) Fungsi Rekreasi, yaitu fungsi perpustakaan sebagai tempat yang menjadi rekreasi bagi pemustakanya dengan memberikan fasilitas yang baik dan bacaan yang sifatnya menghibur. (e) Fungsi Kultural, yaitu fungsi perpustakaan sebagai media dalam rangka mengembangkan berbagai kebudayaan yang dituangkan dalam suatu karya (Sulistyo – Basuki ;1991).

b. Paradigma Baru

Perkembangan zaman menuntut perubahan pola pikir masyarakat agar mampu beradaptasi dengan baik pada situasi dan kondisi yang ada. Demikian pula dengan paradigma perpustakaan yang dituntut mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Diantaranya adalah : (a) Simpan Pinjam Karya. Sebagaimana

tertuang dalam UU No.43 Tahun 2007 bahwa koleksi perpustakaan diseleksi, dilayankan, disimpan dan dikembangkan sesuai dengan kepentingan pemustaka. (b) Pusat Sumber Daya Informasi (SDI), yaitu fungsi perpustakaan yang menggali dan mengelola informasi, yang dapat menjadi bahan bagi pemustaka untuk menghasilkan karya baru yang dapat diakses oleh pemustaka lainnya sebagai informasi yang baru. Sebagaimana yang tertuang dalam UU No.43 Tahun 2007 bahwa koleksi perpustakaan diseleksi, dilayankan, disimpan, dan dikembangkan sesuai dengan kepentingan pemustaka dengan memerhatikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam hal ini terdapat dua pesan bagi pustakawan agar mengembangkan sistem cari kelola informasi dan sekaligus cepat tanggap terhadap informasi baru. (c) Pusat Sumber Belajar dan Penelitian Masyarakat, yaitu fungsi perpustakaan sebagai tempat belajar dan penelitian bagi masyarakat sehingga menjadi masyarakat yang cerdas dan berpengrtahuan luas. Pasal 2 UU No.43 Tahun 2007 menyebutkan bahwa perpustakaan diselenggarakan berdasarkan asas pembelajaran sepanjang hayat. Dalam ayat lain pun dijelaskan bahwa perpustakaan bertujuan memberikan layanan kepada pemustaka serta memperluas wawasan dan pengetahuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

(d) Rekreasi dan Re-Kreasi, yaitu fungsi perpustakaan sebagai tempat yang nyaman dan menyajikan informasi-informasi yang sifatnya menyenangkan, serta sebagai tempat yang menghasilkan kreasi (karya) baru yang berpijak dari karya-karya orang lain yang telah dipublikasikan. (e)

Mengembangkan Kebudayaan, yaitu fungsi perpustakaan sebagai tempat mengembangkan kebudayaan melalui informasi yang disajikan, serta penanaman nilai-nilai kepada masyarakat melalui berbagai kegiatan-kegiatannya. Berkaitan dengan nilai, dikembangkan pula sikap pelayanan dengan semakin ditekankannya pustakawan untuk memahami karakter pemustaka. Tidak disangkal lagi bahwa *trend center* dari pelayanan ini merujuk pada pelayanan bank, yaitu tempat pelayanan terhadap nasabah yang berorientasi kepuasan pelanggan. Kepuasan pelanggan sangat diperhatikan sehingga dikenal slogan pelayanan 4S, yaitu senyum, sapa, sopan, dan santun.

Berbagai kemajuan di perpustakaan dalam pengembangan teknologi informasi tidak dapat dilepaskan dari empat revolusi yang telah di lalui oleh perpustakaan yaitu revolusi pertama, *collection centric*. Perpustakaan menekankan kekuatannya pada koleksi. Koleksi cetak mendominasi perpustakaan dan tugas utama perpustakaan adalah mengelola koleksi. Revolusi kedua adalah *user centric*. Perpustakaan tidak lagi fokus menangani *user* tetapi fokus menangani *user/pemustaka* dengan

melakukan otomasi perpustakaan. Dalam revolusi kedua ini, perpustakaan telah melakukan jempit bola terhadap kebutuhan pemustaka. Ciri revolusi ketiga adalah perpustakaan telah melakukan promosi perpustakaan; mengadakan pelatihan perpustakaan ditambah dengan promosi perpustakaan; perhatian pada *space* untuk pemustaka; perpustakaan memiliki *corner* sebagai fasilitas baru perpustakaan. Revolusi ketiga adalah digital *shift*. Pada revolusi ketiga ini perpustakaan telah memberi perhatian pada TI terkait dengan *OPAC* dan *website*, perubahan fasilitas bagi pemustaka, peningkatan jumlah informasi dalam berbagai format, perangkat manual ke digital, perubahan koleksi cetak ke digital: *hybrid, repository digital*. Revolusi keempat adalah *extended roles*. Revolusi keempat ini merupakan peran yang paling baru. Revolusi keempat ini, perpustakaan tidak saja berkuat dengan kegiatan intinya menyediakan sumber informasi namun perpustakaan telah masuk menjadi bagian dari *scholarly and scientific lifecycle*. Perpustakaan sebagai Pengelola komunikasi ilmiah *e-journal*. Komunikasi analog ke digital (<http://www.lib.unair.ac.id/>) Memang tidak serta merta perpustakaan semua koleksinya langsung berbentuk digital, namun dalam proses migrasi ke arah koleksi digital perpustakaan akan melalui perpustakaan *hibrida* yaitu memiliki koleksi cetak ataupun koleksi digital. Dengan perpustakaan digital akan mempunyai implikasi bahwa perpustakaan akan semakin banyak mendapatkan “kunjungan” sesuai dengan kemudahan yang diperoleh dari sebuah perpustakaan digital yang mempunyai aspek positif yaitu

memungkinkan akses ganda (*multiple access*) yang sebelumnya tidak mungkin dapat dilakukan oleh perpustakaan tradisional sehingga ada beberapa koleksi digital dapat diunduh atau dipindahkan ke komputer pribadinya (*download*). Selain itu pemustaka tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Perpustakaan digital dapat diakses darimana saja dan kapan saja dengan catatan ada jaringan computer (*computer internetworking*). Sedangkan perpustakaan konvensional hanya bisa diakses jika orang tersebut datang ke perpustakaan pada saat perpustakaan membuka layanan.

C. Perubahan Prilaku Pemustaka di Era Digital

Perkembangan TIK yang begitu cepat jelas berdampak secara signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk gaya hidup dari masyarakat terutama anak-anak muda zaman sekarang. Dalam mencari informasi apapun seolah-olah sudah ada diujung jari mereka, dengan HP yang memiliki banyak aplikasi maka sekali klik akan muncul banyak informasi yang siap untuk dipilih. Bahkan fenomena dan trend yang berkembang di tengah-tengah masyarakat “*google*” adalah primadona yang menjadi rujukan utama ketika mencari informasi. Gambaran-gambaran seperti di atas merupakan kenyataan dan fenomena sosial yang terjadi di masyarakat kita bahwa dengan HP, *gadget* yang multi fungsi sudah merubah gaya, prilaku masyarakat ketika mencari informasi.

Dengan fenomena perubahan gaya hidup masyarakat yang dipengaruhi perkembangan TIK maka juga berdampak pada eksistensi perpustakaan. Sebuah perpustakaan

harus tanggap mengenai trend perkembangan serta dampak dari TIK tersebut. Fatmawati (2010), mengungkapkan bahwa tuntutan kemudahan akses informasi yang serba instan, cepat, tepat, dan adanya ketersediaan fasilitas (*tools*) yang diaplikasikan akan merepresentasikan sistem layanan informasi yang dilayankan perpustakaan. Berbicara tentang perubahan gaya masyarakat (yang tentunya juga perubahan Pemustaka) maka dalam hal ini Priyanto (Dalam Budi : 2016), menuturkan bahwa Pemustaka di era digital yaitu memiliki periode kehidupan yang berbeda, tidak lagi mengenal dunia tradisional, lahir di era komputer, tumbuh di era internet, tidak pernah lepas dari teknologi baru, berharap informasi instant dan disimpan dalam format digital serta bisa dimodifikasi sendiri.

D. Peran Perpustakaan di Era Digital Native

Peran adalah kedudukan, posisi, dan tempat yang dimainkan. Perpustakaan harus menjadi agen perubahan yang cukup menantang, perlu adanya pengembangan perpustakaan yang mendukung keberadaan generasi *digital native* konsep *smart library* atau perpustakaan pintar yang berbasis teknologi merupakan jawaban bagi kebutuhan generasi *digital natives* di perpustakaan. Konsep ini didasarkan pada pemanfaatan teknologi secara menyeluruh terutama yang berbasis *online* dan *mobile*, layanan 24 X 7, layanan *anywhere anytime*, dan layanan yang berbasis ‘ruang komunikasi’ yang lebih lebar antara pustakawan dengan pemustakanya.

Perpustakaan sedang menghadapi tantangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). *Gadget* hadir sebagai alat multifungsi yang cerdas dan memberi banyak kemudahan, ini menandai adanya konvergensi, sebuah kecenderungan kemajuan TIK. Kecenderungan lain yang harus diakui adalah disintermediasi yaitu berkurangnya kebutuhan hadirnya perantara sebuah komunikasi atau transaksi. Sebagai contoh, melalui pemanfaatan gadget yang digenggamnya pemustaka dapat melihat katalog, berinteraksi secara praktis, dan melakukan transaksi berbagai layanan.

Di era generasi *digital native* ini sudah banyak perpustakaan yang menerapkan dan menggunakan teknologi digital dalam kegiatan perpustakaan, baik itu pelayanan kepada pemustaka maupun kegiatan teknis sehari-hari, terutama di negara-negara maju. Perpustakaan dilengkapi dengan sistem aplikasi perpustakaan yang lengkap, canggih seperti sistem *one search* yang diciptakan oleh Perpustakaan Nasional RI, penggunaan sistem layanan mandiri dengan berbasis *RFID* (*radio frequency identification*), sistem teknologi komunikasi, *student consultation*, dan lain sebagainya. Perpustakaan benar-benar difungsikan tidak sebatas ruang dan gedung, tetapi lebih dari itu, dimanapun dan kapanpun dapat mengakses perpustakaan dengan hanya satu sentuhan.

Perpustakaan di era generasi *digital native* hendaknya mulai berfikir untuk menyediakan fasilitas akses konten multimedia lewat jaringan *internet*, mengembangkan koleksi tematik yang sesuai dengan lokalitas

pengguna, serta mempunyai gaya yang informal /kasual seperti di jejaring social, memberikan layanan telekomunikasi jarak jauh dengan pemustaka. Layanan tersebut berbentuk layanan *email*, *twitter*, *mobile* dan jejaring social lainnya yang menggunakan jasa telekomunikasi. Pemustaka bebas mengajukan *request* kepada pustakawan dalam dua puluh empat jam dan pustakawan siap untuk melayani. Adapun peningkatan kualitas pelayanan perpustakaan untuk generasi *digital native* bisa dari beberapa aspek diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Jenis pelayanan perpustakaan, seperti:
 1. **Menyediakan koleksi digital**, perpustakaan harus sudah mulai berbenah dan mulai mengurangi koleksi-koleksi cetak/konvensional jika tidak ingin ditinggalkan oleh pemustaka. Hal ini mempertimbangkan fenomena perubahan dari perilaku *digital native generation* yang cenderung lebih suka membaca dan mengakses informasi secara elektronik.
 2. **Layanan *learning commons***, layanan *learning commons* merupakan fasilitas belajar yang dirancang secara unik dan menyatukan beberapa fasilitas pendukung pembelajaran. Menurut Beagli (dalam Kumalawati dan Wahyuni: 86), menyatakan *learning commons* adalah sebuah konsep untuk memanfaatkan ruang-ruang yang ada di dalam perpustakaan sebagai tempat belajar dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang mendukung kemajuan TI dan

132. **Jurnal Imam Bonjol: Kajian Ilmu Informasi dan Perpustakaan,**
Vol. 4, No. 2, September 2020

berada dalam satu lokasi yang dapat diakses secara bebas dan mandiri guna mendukung proses pembelajaran.

3. **Layanan mobile (*mobile library*)**, pada awalnya jika kita mendengar *mobile library* maka identik dengan perpustakaan keliling. Namun seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan sebagian banyak Pemustaka menggunakan, memiliki serta lihai dalam mengoperasikan mobile (terutama generasi digital native) maka mobile bisa diartikan sebagai telepon selular (Fatmawati, 2012:36). Dengan perkembangan TIK yang sangat pesat maka ponsel yang awalnya hanya berfungsi untuk telepon dan sms berkembang dan dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang bisa untuk akses berbagai macam kebutuhan. Oleh karena itu, pengertian mobile merujuk juga pada kebutuhan perpustakaan. Dengan layanan *mobile library* Pemustaka bisa mengakses informasi kapanpun (*anytime*) dan dimanapun (*anywhere*).
4. **One stop searching**, yaitu penelusuran koleksi perpustakaan atau sistem temu kembali informasi dengan satu pintu. Hal ini sesuai dengan karakter generasi digital native yang tidak suka dengan berbagai pintu untuk mencari atau menelusur informasi dengan beberapa pintu ataupun beberapa alamat yang berbeda.
5. **Layanan berbasis web interaktif**, perpustakaan perlu mendesain situs web dengan dilengkapi fasilitas yang dapat melibatkan pemustaka, misal

menyediakan situs web seperti sosial media yang memungkinkan pemustaka dapat saling berinteraksi dengan pemustaka lain, sharing informasi dan juga pengetahuan, memberikan *feedback* atau saran dan kritik terhadap pelayanan perpustakaan, usulan dan pemesanan koleksi serta tanya jawab kepada Pustakawan baik melalui email maupun chatting. Hal tersebut sesuai dengan karakter generasi *digital native* yang selalu ingin terhubung atau terkoneksi satu sama lain melalui jaringan internet *anywhere* dan *anytime* bahkan selama 24 jam non stop.

b. Program Kegiatan Kreatif dan inovatif,

- 1) **Lomba pembuatan trailer buku**, trailer buku yaitu sebuah video yang memiliki panjang/durasi \pm 2-3 menit yang dibuat dengan maksud untuk mempromosikan atau mengiklankan sebuah buku dengan mengubah kata-kata menjadi gambar visual dan suara. Trailer buku sebenarnya bertujuan untuk mempromosikan agar siapapun yang melihatnya tertarik untuk membaca ataupun membelinya.
- 2) **Penghargaan bagi Pemustaka aktif**, pemberian *reward* atau penghargaan bagi pemustaka aktif bisa dilakukan oleh perpustakaan dihari-hari tertentu, misal dihari kunjung perpustakaan atau di hari buku maupun dihari ulang tahun perpustakaan dan sebagainya. Kategori bagi pemustaka aktif

disini bisa terdiri dari berbagai kriteria,

- 3) **GLS (gerakan literasi sekolah)-sharing knowledge**, GLS ini dilakukan dengan melibatkan semua warga sekolah (guru, siswa, orang tua/wali, Pustakawan serta masyarakat).
- 4) **Lomba promosi perpustakaan berbasis sosial media**, lomba promosi ini diperuntukkan untuk pemustaka. Adapun untuk teknis lomba bisa dengan membuat poster, trailer, video maupun bentuk lain dan untuk publikasinya melalui jejaring sosial media. Kegiatan semacam ini bisa untuk menyalurkan bakat, kreativitas, mengaktualisasi karakter pemustaka digital native yang cenderung menginginkan keeksisan.
- 5) **Special day**, dalam kalender setiap tahunnya terdapat banyak hari-hari special dan moment penting yang biasanya untuk memperingati peristiwa-peristiwa tertentu.

c. SDM

Sumber daya manusia yang bersikap/berprilaku responsif, adaptif/fleksibel, proaktif, kolaboratif dan selalu meningkatkan kompetensi (Suwardi, 2012:14-16). adaptasi yang sesuai dengan karakter pemustaka, antara lain:

Pertama, Pustakawan bersikap *responsif* terhadap lingkungan sekitar. Artinya bahwa Pustakawan harus secara aktif mendengarkan, mengumpulkan, mempelajari serta peka terhadap tanda-tanda perubahan lingkungan

sekitar. Misal, perubahan karakter pemustaka yang mayoritas lebih piawai dalam mengikuti perkembangan TIK, perubahan pemustaka yang dalam cara belajar serta dalam pencarian informasi dan sebagainya.

Kedua, bersikap adaptif/*fleksibel*. Sikap ini bermakna bahwa sebagai Pustakawan harus segera mampu menyesuaikan diri/beradaptasi, bersikap luwes dengan kondisi lingkungan kerjanya yang bersifat dinamis (terutama perubahan prilaku, karakter Pemustaka). Hal tersebut senada dengan pendapat Davidson (2005:47), bahwa agar Pustakawan efektif dan berkelanjutan dalam berkarya maka perlu memiliki sikap/prilaku adaptif terhadap lingkungan kerjanya yang dinamis.

Ketiga, proaktif. Sikap ini menuntut SDM maupun Pustakawan untuk lebih aktif lagi dalam menyikapi, menghadapi perubahan-perubahan lingkungan sekitar dengan tindakan nyata yang sesuai dan mampu mengakomodir dari perubahan prilaku, karakter serta kebutuhan-kebutuhan Pemustaka.

Keempat, kolaboratif. Sikap ini menuntut semua pihak untuk bisa saling bekerjasama, bergandengan tangan untuk mencapai tujuan bersama yaitu meningkatkan pelayanan terhadap Pemustaka.

Kelima, meningkatkan kompetensi, sikap ini merupakan sikap yang tertinggi dibandingkan dengan sikap-sikap yang lain. Dikarenakan adanya kesenjangan atau perbedaan antara Pustakawan dengan Pemustaka dari berbagai segi (terutama dalam hal karakter,

prilaku dalam mencari informasi dan menanggapi perkembangan TIK), maka untuk bisa melayani Pemustaka di era digital terutama generasi *digital native* mau tidak mau dituntut untuk selalu mengembangkan dan meningkatkan kompetensi diri.

E. Peran Pustakawan dalam Menghadapi Generasi *Digital Native*

Pustakawan merupakan salah satu komponen penting perpustakaan yang diperlukan untuk memberikan pelayanan (jasa) kepada pengguna perpustakaan sampai mampu memberikan tingkat kepuasan terhadap masyarakat yang dilayani. Pustakawan seharusnya merupakan tenaga fungsional yang statusnya tidak berbeda dengan tenaga profesional lainnya. Oleh karena itu, masa depan seorang pustakawan harus mampu menempa dirinya menjadi seorang profesional yang mampu memberikan jasa dan memberi pelayanan yang memuaskan kepada pelanggannya, baik menggunakan maupun mentransfer menggunakan peralatan manual atau digital, teknologi tradisional ataupun teknologi elektronika yang canggih. Karena adanya tuntutan zaman maka perubahan model layanan perpustakaan telah pindah dari pustakawan yang berperan untuk memberikan koleksi menuju pustakawan yang mempersiapkan dan menciptakan akses ke semua data yang tersedia pada pemustaka, sehingga dapat memenuhi kebutuhan informasi para pengguna.

Pustakawan mempelajari ilmu informasi dan bagaimana bekerja dengan klien untuk membantu mereka

menemukan solusi untuk kebutuhan informasi mereka. Pustakawan juga harus belajar dengan cepat bahwa ada suatu seni untuk bekerja dengan orang-orang, untuk menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan sulit. Maka dalam menghadapi generasi *net* ini perpustakaan dalam melayani pemustakanya tidak lagi melayani dengan kualitas yang seadanya saja namun mengubah *mindset* menjadi pustakawan kreatif dalam mengelola perpustakaan digital. Kemampuan penguasaan teknologi bukan hanya merupakan alternative tapi suatu keharusan. Perubahan orientasi dalam melayani pemustaka menjadikan layanan-layanan yang disajikan sesuai dengan kebutuhan dan lebih dipahami bahwa layanan secara digital yang dilanggan seberapa banyak akan dimanfaatkan oleh pemustaka dengan ketercukupan yang lebih memadai. Saat ini pemustaka membutuhkan layanan yang lebih terintegrasi dan dekat dengan dirinya dengan sumber daya informasi secara online baik dari sisi akses informasi, katalog maupun federated search (Azwar Muin, 2013 : 176).

Peran pustakawan dengan keberagaman informasi akan mempunyai tanggungjawab dalam seleksi informasi yang lebih rumit, bahkan Menurut Maniso Mustar ide profesional pustakawan perlu dikembangkan selaras dengan perkembangan teknologi. Informasi semakin berkembang sehingga identitas seorang profesional pustakawan nampak ketika ia berinteraksi dan melayani pemustaka yang akan berimplikasi pada masyarakat agar dapat menilai dan menentukan bagaimana keprofesionalan seorang pustakawan akan

meningkatkan citra positif dari pustakawan (Maniso Mustar: 2008). Peran pustakawan menghadapi era digital native diantaranya:

- a. Pustakawan sebagai penggerak literasi Informasi, sebagai bagian terpenting perpustakaan, pustakawan harus mampu aktif bersama-sama dengan pustakawan lain untuk menjadikan perpustakaan sebagai *learning center*, ruang dalam melakukan pelatihan dan inovasi, dan mungkin sebagai sebuah komunitas. Pustakawan juga dapat memberikan bimbingan melalui kegiatan literasi informasi dan penerapan konsep manajemen pengetahuan di perpustakaan. Keabsahan dan nilai informasi yang dimiliki oleh perpustakaan menjadi jawaban dalam mengakomodasi kebutuhan *millennial*.
- b. Pustakawan mengembangkan kemampuan dan keahliannya dalam literasi digital. setidaknya pustakawan mampu memiliki pengetahuan dan keahlian yang berhubungan dengan pengetahuan dasar tentang ilmu informasi, sumber-sumber informasi, akses informasi, manajemen dan penelitian serta kemampuan untuk menyediakan layanan informasi dan pengetahuan di perpustakaan.

Contoh diantaranya yaitu dengan:

- a) Mampu secara strategis melakukan pencarian informasi dalam basis data maupun internet;
- b) Memberi konsultasi maupun referensi pencarian informasi (*chatting, telfon, e-mail*).

- c) Menggunakan mesin pencari dan *web directories*; mengemas informasi sesuai dengan kebutuhan millennial, dengan melihatnya dari segala daya tarik yang diinginkan millennial;
- d) Mengidentifikasi dengan tepat kemauan dan kebutuhan millennial;
- e) Cegah penyebaran hoax;
- f) Menjadi komunikator yang baik, dan ramah.

Sedangkan menurut Wiratna Tritawirasta (2018) selaku kepala seksi otomasi di Perpustakaan Nasional RI, pustakawan juga harus bergerak dalam memobilisasi pengetahuan untuk masyarakat, di antaranya pustakawan harus:

1. Bermakna dinamis, pro aktif, giat dan aktif dalam bidang kepustakawanan;
2. Membangun cara-cara baru dalam mengembangkan kompetensinya dengan melakukan terobosan agar layanan perpustakawan dan kepustakawanan dapat berkembang;
3. Menggerakkan pengetahuan yang tersedia di perpustakaan agar dapat dimanfaatkan secara aktif dan lebih luas;

Pustakawan harus ikut serta dalam forum-forum perpustakaan digital..

KESIMPULAN

Perpustakaan harus selalu berinovasi, berkreasi dalam rangka meningkatkan kualitas pelayanannya agar tidak ditinggalkan Pemustaka dan bisa tetap menjadi rujukan dalam mencari informasi maupun segala kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran atau kegiatan lain seperti

dalam interaksi sosial lainnya. Paradigma Perpustakaan saat ini telah bergeser era digital dimana pemustaka yang dominan adalah generasi digital native. Generasi digital native lahir di era komputer, tumbuh di era internet serta kehidupannya tidak bisa lepas dari TIK memiliki perbedaan dalam cara berfikir, cara belajar sampai pada cara pencarian informasi. Generasi *digital natives* merupakan generasi yang dilingkupi dengan lingkungan berbasis teknologi, bekerja dengan cara multitasking, berjejaring dengan banyak orang, menyukai suatu permainan yang interaktif, akses informasi secara acak, ingin segera mendapatkan informasi secara instan, cepat, tanpa harus membaca informasi secara detail, pilihan rujukan informasi dominan pada sumber-sumber yang tersedia online, dibanding sumber informasi yang disediakan perpustakaan.

Sebuah perpustakaan harus tanggap mengenai trend TIK (Teknologi Informatika dan Komunikasi) tersebut. Tuntutan kemudahan akses informasi yang serba instan, tepat, dan adanya ketersediaan fasilitas yang diaplikasikan akan merepresentasikan sistem layanan informasi yang dilayankan di perpustakaan.

Perpustakaan harus *adaptable with change, friendly* dengan pemustakanya, mampu “jemput bola” dengan mengetahui apa yang menjadi keinginan dan kebutuhan pemustakanya. Untuk menghadapi perubahan pemustaka di era digital maka perpustakaan bisa meningkatkan kualitas pelayanannya melalui beberapa aspek diantaranya yaitu menyediakan jenis pelayanan yang inovatif, mengadakan program

kegiatan kreatif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter generasi digital native, serta menyiapkan SDM yang responsif, adaptif, proaktif, kolaboratif serta selalu mau meningkatkan kompetensi diri.

Menjadi tugas berat bagi para pustakawan, karena untuk melayani pemustaka di era digital native ini dibutuhkan suatu kompetensi dan keprofesionalan dalam menguasai teknologi informasi. Agar tidak terjadi kesenjangan antara pustakawan dan pemustaka, maka pustakawan tidak boleh ‘gaptek’. Pustakawan harus mampu menerapkan kompetensinya, yang meliputi pengetahuan ketrampilan dan sikap dalam melayani pemustakanya. kemauan dan motivasi tinggi dari para pustakawan untuk mengubah keadaan yang ada.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Awaludin, Wahyu. 2009. “*Fenomena Generasi Digital Native*”, dilihat Oktober 2016 di <http://www.kompasiana.com>
- Azwar Muin, Moh. 2013. *Information Literacy Skills, strategi penelusuran informasi online*. Makassar: Alaudin University pers
- Fatmawati, Endang. (2010). “*Fenomena Paradigma Perpustakaan Generasi Millenial*”. *Visi Pustaka*: dilihat Februari 2015 di http://perpusnas.go.id/magazine/gguna+Internet+di+Indonesia+63+Ju+ta+Orang/0/berita_satker

- [Http://www.kominfo.go.id/index.php/con tent/detail/3415/Kominfo+%3A+Pen](http://www.kominfo.go.id/index.php/con tent/detail/3415/Kominfo+%3A+Pen)
- <http://www.lib.unair.ac.id/>
- Jurnal Informasi dan Perpustakaan* (Desember 2012-Mei 2013): hal 103-107 Indonesia. (2015). *Profil Pengguna Internet Indonesia 2014*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia: Jakarta
- Kumalawati, Deasy dan Hermin Indah Wahyuni. (t.t). *“Learning Commons Sebagai Upaya Perguruan Tinggi Menghadapi Perubahan Perilaku Generasi Internet”*. *Prosiding Manajemen Perpustakaan Perguruan Tinggi Untuk Net Gen: Tantangan dan Peluang*. FPPTI Jawa Timur
- Mustar, Maniso. 2018. *Identitas Profesional Pustakawan Menghadapi Disrupsi Teknologi* dalam surat kabar *Wawasan* 18 Oktober 2018
- Priyanto, Ida Fajar. 2016. *Space, Prilaku, dan Pustakawan*. *Makalah*. Universitas Gajah Mada Yogyakarta
- Sulistyo-Basuki, 1991. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Utama.
- Suwardi, 2012. *Pustakawan untuk Digital Native Generations*. *Makalah*. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta
- Tritawirasta, Wiratna. 2018. *Peran Perpustakaan dalam Meningkatkan Literasi Informasi* (Power Point Slides). Diperoleh dari Seminar Nasional Literasi Publik Indonesia Siap Internet Sehat pada tanggal 27 November 2018.
- Wulandari, Dian. 2011. *“Mengembangkan Perpustakaan Sejalan Dengan Kebutuhan Net Generation”*. *Visi Pustaka* 13 (Agustus): hal 7-8.