
PERUBAHAN PARADIGMA PERPUSTAKAAN

Sungadi

Pustakawan Madya Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

sungadi@uii.ac.id

Abstrak

Perpustakaan telah mengalami perubahan dalam 3 zaman antara lain era tradisional, era otomasi, dan era digital. Era tradisional ditandai dengan koleksi berbasis kertas dengan alat temu kembali berupa katalog kartu. Era otomasi, koleksi masih berbasis kertas tetapi ditandai dengan alat bantu temu kembali berupa katalog terpasang di komputer yang dikenal dengan OPAC (Online Public Access Catalog). Era digital bercirikan koleksi berupa file-file digital yang dapat diakses menggunakan internet. Dari sisi layanan, perpustakaan tradisional dalam melayani pemustaka dilakukan secara manual demikian juga perpustakaan terotomasi juga masih manual dalam melayani pengguna. Berbeda dengan perpustakaan digital, segala bentuk layanan dapat dilakukan dengan bantuan komputer, bahkan peminjaman/pengembalian koleksi dapat dilakukan secara mandiri oleh pemustaka. Pertumbuhan informasi oleh Floridi dinyatakan bahwa, pada tahun 2003, para peneliti di Berkeley School of Information Management and Systems dan memperkirakan bahwa manusia memiliki akumulasi sekitar 12 exabyte data (1 exabyte setingkat dengan 10 bytes atau setara dengan pemutaran video selama 50.000 tahun). Mengingat ukuran populasi dunia pada tahun 2002, ternyata hampir 800 megabyte (MB) dari data yang tercatat telah dihasilkan per orang. Hal ini seperti dinyatakan bahwa setiap bayi yang baru lahir datang ke dunia akan membawa buku sepanjang 30 kaki (9 meter), setara dengan 800 MB buku kertas. Dari data tersebut, 92% disimpan di magnetik media, terutama di hard disk, sehingga menyebabkan belum pernah terjadi sebelumnya 'demokratisasi' informasi: lebih banyak orang memiliki lebih banyak data daripada sebelumnya. Eskalasi eksponensial tersebut tiada henti. Menurut sebuah penelitian terbaru antara tahun 2006 dan 2010 kuantitas global data digital akan meningkat lebih dari enam kali lipat, dari 161 exabyte ke 988 exabyte.

Kata Kunci: *perpustakaan, informasi*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi akan lebih mempercepat, memperlancar dan mempermudah transformasi pengetahuan dan informasi, sehingga bahan bacaan tercetak yang berupa buku, jurnal, majalah, dan berita lainnya mulai ditinggalkan oleh para pembacanya. Mereka lebih suka memilih bacaan dalam bentuk *e-book*, *e-journal*, *e-local content*, berita *online*, dan lain-lain. Dalam mensikapi masalah ini, perpustakaan harus mampu mengubah paradigma dari perpustakaan tradisional menjadi perpustakaan modern berbasis teknologi informasi, sehingga perpustakaan menjadi lebih berkualitas.

Perpustakaan, menjadi salah satu pilar penting bagi penyelenggaraan pendidikan di semua tataran dan tingkatan lembaga pendidikan, baik pendidikan dasar, menengah maupun pendidikan tinggi. Oleh karena itu, sudah seharusnya semua lembaga pendidikan menaruh perhatian penting bagi pengelolaan dan pengembangan perpustakaan, baik dari segi ketersediaan koleksi, akses ke jurnal ilmiah internasional, penerapan teknologi, pelayanan terhadap pemustaka, manajemen, dan sumber daya manusia pustakawan yang handal. (Humas UGM/Gloria).

B. FENOMENA GLOBALISASI

Fenomena Globalisasi ditandai adanya tiga (3) tahapan, antara lain: *pertama* adanya pasar yang merambah ke petani (dalam konteks perpustakaan hal ini erat kaitannya dengan sejarah lahirnya bahan perpustakaan), *kedua* terjadinya integrasi pasar (integrasi layanan perpustakaan menjadi lebih luas), dan *ketiga* adanya perluasan pasar/ekspansi pasar dan layanan perpustakaan (Abdullah, 2006).

Pada masa tradisional sebelum petani mengenal pasar, dalam memasarkan hasil pertanian, para petani saling melakukan barter (bertukar barang). Sistem barter adalah metode pertukaran yang sejak lama sudah dilakukan oleh masyarakat. Sistem ini telah digunakan selama berabad-abad dan jauh sebelum uang diciptakan. Orang bertukar jasa dan barang untuk jasa lainnya dan barang sebagai imbalan. Saat ini, barter telah membuat proses balik dengan menggunakan teknik yang lebih canggih untuk membantu perdagangan; misalnya, Internet. Pada zaman kuno, sistem ini melibatkan orang-orang di daerah yang sama, namun saat ini barter telah mengglobal. Nilai item barter dapat dinegosiasikan dengan pihak lain. Barter tidak melibatkan uang yang merupakan salah satu keuntungan. Anda dapat membeli barang-barang dengan bertukar barang yang Anda miliki dengan

orang lain.

Bahan Perpustakaan (buku) pada awalnya hanya berupa tanah liat yang dibakar, mirip dengan proses pembuatan batu bata di masa kini. Buku tersebut digunakan oleh penduduk yang mendiami pinggir Sungai Euphrates di Asia Kecil sekitar tahun 2000 SM. Penduduk sungai Nil, memanfaatkan batang papyrus yang banyak tumbuh di pesisir Laut Tengah dan di sisi sungai Nil untuk membuat buku. Gulungan batang papyrus inilah yang melatarbelakangi adanya gagasan kertas gulungan seperti yang kita kenal sekarang ini. Orang Romawi juga menggunakan model gulungan dengan kulit domba. Model dengan kulit domba ini disebut *parchment* (perkamen). Bentuk buku berupa gulungan ini masih dipakai hingga sekitar tahun 300 Masehi. Kemudian bentuk buku berubah menjadi lembar-lembar yang disatukan dengan sistem jahit. Model ini disebut *codex*, yang merupakan cikal bakal lahirnya buku modern seperti sekarang ini. Pada tahun 105 Masehi, Ts'ai Lun, seorang Cina di Tiongkok telah menciptakan kertas dari bahan serat yang disebut *hennep*. Serat ini ditumbuk, kemudian dicampur dan diaduk dengan air hingga menjadi bubur. Setelah dimasukkan ke dalam cetakan, buku di jemur hingga mengering. Setelah mengering, bubur berubah menjadi kertas. Pada tahun 751, pembuatan kertas telah menyebar hingga ke Samarkand, Asia tengah, dimana beberapa pembuat kertas bangsa Cina diambil sebagai tawanan oleh bangsa Arab. Bangsa Arab, setelah kembali ke negrinya, memperkenalkan kerajinan pembuatan kertas ini kepada bangsa Morris di Spanyol. Tahun 1150, dari Spanyol, kerajinan ini menyebar ke Eropa. Pabrik kertas pertama di Eropa dibangun di Perancis, tahun 1189, lalu di Fabriano, Italia tahun 1276 dan di Jerman tahun 1391. Berkat ditemukannya pembuatan kertas inilah maka pembuatan buku di beberapa belahan dunia semakin berkembang.

Integrasi pasar merupakan salah satu indikator untuk mengetahui efisiensi pasar. Pasar efisien merupakan faktor penting untuk pembangunan perekonomian. Pengetahuan tentang integrasi pasar akan dapat bermanfaat untuk mengetahui kecepatan respon pelaku pasar terhadap perubahan harga sehingga dapat dilakukan pengambilan keputusan secara cepat dan tepat. Integrasi pasar memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap pemasaran produk barang dan jasa menjadi lebih luas dan beraneka ragam. Bila pemasaran barter hanya terbatas pada produk tertentu, akan tetapi dengan adanya integrasi pasar akan tercipta suatu tatanan yang lebih luas ke dalam suatu ide, nilai, dan praktik yang bersifat nasional/internasional, barang-barang lokal yang mulai menyebar ke berbagai tempat akibat terintegrasinya ke dalam suatu pasar. Terintegrasinya pasar akan tercipta

sistem ekspor/impor barang dan jasa, hal ini akan mengubah pola kegiatan ekonomi masyarakat.

Memberikan makna sebuah perpustakaan dalam teori disebutkan bahwa Perpustakaan adalah sebuah ruang atau gedung yang di dalamnya ada layanan buku, dimana informasi, pengetahuan bisa diperoleh. Terasa teori ini sudah harus di *up date*. Perpustakaan adalah ruang dimanapun berada yang nyaman bagi orang yang ingin mengakses informasi, pengetahuan dan dokumen dengan murah, cepat dan akurat. Layanan terintegrasi bagi perpustakaan perlu memperhatikan berbagai kebutuhan pemustaka, antara lain:

1. Layanan yang baik (*service satisfaction*) :
 - a. Keanggunan dalam berbusana, baik itu busana formal, casual, atau tradisional membuat mata mendapatkan vitamin penyedap. Sapaan yang ramah dari petugas adalah kesan pertama yang akan berlanjut pada komunikasi selanjutnya. Komunikasi penting untuk membangun konsep diri pustakawan, aktualisasi diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, antara lain lewat komunikasi yang dapat menghibur dan memupuk hubungan dengan orang lain (pemustaka). Terciptanya komunikasi yang baik, akan dapat diperoleh hasil kerja yang saling menguntungkan antara pustakawan dengan pemustaka. Pustakawan merasa puas karena dapat melakukan pelayanan dengan prima, sementara pemustaka juga merasa puas karena informasi yang diperlukan dapat diperolehnya dengan layanan yang menggembirakan.
 - b. Komunikasi dua arah yang berimbang akan membangun image perpustakaan. Keseimbangan komunikasi yang interaktif tentu harus di dasari oleh luasnya pengetahuan, karena pemustaka itu akan sangat heterogen. Kemampuan berkomunikasi memiliki sifat dasar yang ramah, pandai menyesuaikan diri dibarengi oleh kesabaran. Manusia memperoleh kemampuan fisik untuk berbicara, diketahui baru antara 90 ribu dan 40 ribu tahun yang lalu. Manusia sebagai makhluk paling sempurna ciptaan Allah SWT memiliki jiwa dan raga yang dilengkapi dengan panca indera (mata, telinga, hidung, kulit, dan lidah). Mata berfungsi untuk melihat, telinga sebagai alat pendengar, hidung untuk mencium, kulit dapat merasakan sentuhan dan gesekan dari luar dirinya, serta lidah dapat merasakan rasa pahit, manis, atau asin. Tidak

semua makhluk hidup dilengkapi dengan panca indera. Panca indera dapat berfungsi menerima stimulus dari luar, kemudian diserap ke dalam jaringan syaraf dalam bentuk getaran-getaran ke otak atau pusat syaraf. Dengan demikian manusia dapat melakukan komunikasi dengan baik secara verbal maupun non verbal. Oleh Staubhaar dan LaRose memberikan penjelasan (2002), bahwa “Di dalam masyarakat informasi pertukaran informasi merupakan aktivitas ekonomi yang utama”. Pekerja Informasi (termasuk pustakawan) adalah orang-orang yang pekerjaan pokoknya menghimpun, memproduksi, memproses, memelihara, mendistribusikan informasi. Para pekerja informasi meliputi: jurnalis, editor, redaktur, programer komputer, *dekstop publishing specialist*, produser televisi, sekretaris, *public relations officer*, *advertising account executive*, akuntan, klerk, dan tentu saja pustakawan.

- c. Suasana bersih, nyaman, tenang adalah melengkapi suasana yang dibutuhkan oleh pemustaka untuk membuat suasana lebih rileks. Hal ini dapat tercipta apabila di ruang perpustakaan dilengkapi alat pendingin ruangan (AC). Tata ruang yang baik, adanya segmentasi ruang, misalnya ruang front masuk ke perpustakaan terletak jauh dari ruang belajar (ruang baca) sehingga terjadinya transaksi pinjam/dan kembali pustaka tidak terdengar dari ruang baca. Adanya penataan koleksi yang terpisah dengan ruang baca juga dapat menciptakan suasana belajar yang tenang dan nyaman.
- d. Pemustaka merasa puas dari apa yang diperolehnya, tentu berdampak pada akan kembalinya pemustaka di waktu-waktu yang akan datang, dan apabila memang tidak kembali, maka komunikasi lanjutan perlu dilakukan oleh perpustakaan. Terjadinya komunikasi dua arah sangat penting, sehingga dapat terbangun hubungan yang harmonis antara pustakawan dengan pemustaka. Komunikasi dua arah ini dapat dilakukan, misalnya dengan cara adanya pihak perpustakaan memberikan informasi terkait status peminjaman/batas waktu jatuh tempo kapan koleksi harus kembali/diperpanjang. Dari sisi pemustaka, mereka dapat melakukan pesan pustaka yang diinginkan melalui media yang disediakan oleh perpustakaan. Hal lain yang dapat dilakukan oleh pemustaka adalah dengan cara melihat status peminjaman pada sistem informasi perpustakaan yang tersedia.

2. Informasi, pengetahuan (*knowledge*): merupakan *content* keberadaan sebuah perpustakaan. Tidak ada catatan sejarah, dimulainya era informasi sejak prasejarah hampir sama usianya seusia lahirnya manusia yang didahului dengan ketersediaan sistem perekaman.

Manusia telah hidup dalam berbagai macam masyarakat informasi setidaknya sejak era yang menandai penemuan tulisan di Mesopotamia dan di wilayah lain di dunia (sejak milenium ke-4 SM). Siklus hidup informasi biasanya meliputi tahap-tahap berikut:

- a. Terjadinya (menemukan, merancang, *authoring*, dan lain-lain),
- b. Transmisi (jaringan, mendistribusikan, mengakses, mengambil, transmisi, dan lain-lain),
- c. Pengolahan dan manajemen (mengumpulkan, memvalidasi, memodifikasi, mengorganisir, pengindeksan, mengklasifikasi, penyaringan, memperbarui, memilah, menyimpan, dan lain-lain),
- d. Dan penggunaan (monitoring, pemodelan, analisis, menjelaskan, perencanaan, peramalan, pengambilan keputusan, instruksi, mendidik, belajar, dan lain-lain).

Gambar 1 memberikan ilustrasi sederhana. Sehingga pemenuhannya adalah sebagai berikut :



Gambar 1 Evolusi Siklus Hidup Informasi (Sumber: Floridi Olahan Penulis)

Sekarang, bayangkan Gambar 1 menjadi seperti jam. Lamanya waktu evolusi siklus hidup informasi telah diambil untuk membawa

masyarakat informasi seharusnya tidak mengejutkan. Menurut perkiraan terakhir, kehidupan di Bumi akan berlangsung selama miliaran tahun, sampai akan dihancurkan oleh peningkatan suhu matahari, jadi bayangkan seorang sejarawan menulis dalam waktu dekat, mengatakan dalam satu juta tahun. Dia mungkin menganggap itu normal, dan bahkan mungkin elegan simetris, bahwa butuh sekitar enam ribu tahun untuk revolusi pertanian untuk menghasilkan efek penuh, dari awal di Neolitik (milenium ke 10 SM), sampai Zaman Perunggu, dan kemudian enam ribu untuk revolusi informasi berbuah utamanya, dari Zaman Perunggu sampai akhir iklan milenium ke-2. Selama rentang waktu ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang terutama dari sistem rekaman - penulisan dan produksi naskah - menjadi sistem komunikasi, terutama setelah penemuan percetakan Gutenberg - untuk menjadi sistem pengolahan dan produksi, terutama setelah Turing dan difusi komputer. Berkat evolusi ini, saat ini masyarakat yang paling maju sangat bergantung pada informasi, berbasis aset tidak berwujud.

- a. Jika koleksi berupa buku maka buku tersebut harus *up to date* atau buku yang selalu ada dengan varient multi disiplin ilmu. Tidak semua pemustaka mencari buku baru, jika sifatnya *reseach* maka topik keilmuan pendukung *research* harus ada termasuk data.
 - b. Koleksi non buku bentuknya bisa bermacam macam, apakah yang sifatnya digital atau bahkan peralatan, perlengkapan atau media pembelajaran sehingga koleksi non buku tersebut memang dibutuhkan oleh pemustaka mendukung semua aktivitasnya. Koleksi non buku ini bila perlu memiliki tempat khusus seperti *corner*.
 - c. Koleksi yang tersimpan, baik yang menjadi rujukan (referensi) keberadaannya di perpustakaan itu sendiri misalnya naskah kuno, benda antik maupun yang tersimpan ditempat lain merupakan rekomendasi untuk berjejaring dengan perpustakaan lainnya.
3. Cepat, mudah, murah dan akurat : ini menyangkut kecepatan layanan, kecepatan memperoleh informasi, kemudahan mendapatkannya baik secara langsung, *delivery*, maupun referensi dan rekomendasi. Murah, berarti dengan segala hal yang diperoleh pemustaka tidak perlu merogoh kocek terlalu dalam, tapi semua yang dibutuhkan bisa di dapatkan. Akurat karena memang informasi yang diperoleh sumbernya bisa dipercaya atau dengan kata lain, kalau berupa buku maka buku

tersebut berkualitas, penerbit dan penulisnya adalah orang-orang yang berkompeten. Kalau informasi dan pengetahuan berupa non buku maka yang menjadi media atas informasi dan pengetahuan yang akan diperoleh sangat memuaskan dan mudah diperoleh. Layanan tidak lagi terbatas pada koleksi tercetak, tetapi harus sudah dalam bentuk digital, seperti layanan pinjam *e-reader* dan tablet. Layanan selalu berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Perpustakaan menjadi garda terdepan dan gerai/etalase peradaban *Information and Communication Technologies (ICT)*.

Ekspansi produk/pasar jaringan adalah alat untuk mengidentifikasi peluang pertumbuhan perusahaan melalui penetrasi pasar, pengembangan pasar, pengembangan produk, atau diversifikasi. Dengan keadaan sektor tingkat ekonomi masyarakat yang semakin tinggi, keadaan politik, sosial semakin terstruktur, dan teknologi informasi yang semakin canggih, semua itu sangat membantu untuk terciptanya ekspansi usaha dengan sangat cepat dan merata. Hal-hal yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan perluasan usaha antara lain:

1. Strategi perluasan pasar (layanan perpustakaan):
Memperluas pangsa pasar usaha secara merata di seluruh bagian geografisnya dengan menghususkan pada pasar yang selama ini belum dilayani.
 - a. Bekerjasama dengan pemerintah setempat semisal daerah terpencil untuk perijinan pembukaan kantor distribusi baru. Perpustakaan dapat melakukan perluasan layanan di wilayah-wilayah pelosok dan terpencil, melalui layanan armada keliling (mobil, perahu, dan armada lainnya), serta berupaya memberikan layanan internet, agar mereka di pedesaan ikut merasakan layanan internet.
 - b. Menggunakan teknologi untuk internal control perpustakaan sekaligus kendali terhadap layanan ke seluruh wilayah yang dilayani.
 - c. Kerjasama dengan lembaga informasi lain dengan menggunakan fasilitas web atau internet untuk mempermudah komunikasi jaringan serta control dari berbagai layanan.
2. Strategi pengembangan produk: penciptaan produk baru yang masih erat berkaitan; menciptakan makanan baru lengkap dengan

kemanusiaan menarik dan menyesuaikan keinginan pelanggan dari segi rasa ragam. Keinginan pelanggan dapat diperoleh dari adanya *System Customer Relationship Management* dimana perusahaan dapat berinteraksi langsung dengan customer. Membantu perusahaan dalam mengevaluasi kinerja (dari keluhan konsumen, membantu menemukan inovasi baru produk sesuai yang dibutuhkan konsumen); Promosi pengenalan produk, melibatkan acara-acara dengan masyarakat dan pemerintah setempat. Pengembangan produk informasi di perpustakaan mutlak diperlukan, mulai dari sumber informasi tercetak, terekam yang dikemas dalam bentuk digital, sampai pada layanan internet. Selain dari itu, perpustakaan juga perlu membangun kerja sama melalui jejaring dengan perpustakaan dan sumber jasa informasi lain.

3. Strategi diversifikasi: melakukan peragaman layanan; dengan menjalankan pelayanan yang berbeda namun produknya berkaitan untuk proses produksi informasi bagi perpustakaan sendiri dengan menjalin kerjasama dengan pelaku jasa informasi lain, dan produknya menembak pemustaka yang membutuhkan.

The perceived overabundance of information in 1860 is, of course, insignificant compared with the figures from the 2000 study How much information? (www.sims.berkeley.edu/how-much-info/summary.html) that the world's total annual production of print, film, optical and magnetic content would require the equivalent of 250 megabytes per person for every person on earth. Print documents only account for a very small part of the total, but still include 65 million titles, and 2.75 billion book sales a year. (Bundy, 2001).

Maksud dari pernyataan Bundy ini kurang lebih adalah, ada hal yang luar biasa yang dirasakan dari informasi pada tahun 1860, tentu saja tidak signifikan jika dibandingkan dengan angka-angka dari 2.000 studi seberapa banyak informasi? (www.sims.berkeley.edu/how-much-info/summary.html) yang total produksi tahunan di dunia cetak, film optik dan konten magnetik akan membutuhkan setara dengan 250 megabyte per orang untuk setiap orang di bumi. Mencetak dokumen hanya menjelaskan bagian yang sangat kecil dari keseluruhan, tapi masih termasuk 65 juta judul, dan 2,75 miliar penjualan buku setahun. (Bundy, 2001).

Pakar informasi lain menyatakan bahwa, pada tahun 2003, para peneliti di *Berkeley School of Information Management and Systems* dan memperkirakan bahwa manusia memiliki akumulasi sekitar 12 *exabyte* data (1 *exabyte* setingkat dengan 10 bytes atau setara dengan pemutaran video selama 50.000 tahun). Namun, mereka juga menghitung bahwa bahan tercetak, film, magnetik, dan optik media penyimpanan sudah menghasilkan lebih dari 5 *exabyte* data hanya pada tahun 2002. Ini setara dengan 37.000 perpustakaan baru seukuran perpustakaan *Library of Congress*. Mengingat ukuran populasi dunia pada tahun 2002, ternyata hampir 800 megabyte (MB) dari data yang tercatat telah dihasilkan per orang. Hal ini seperti dinyatakan bahwa setiap bayi yang baru lahir datang ke dunia akan membawa buku sepanjang 30 kaki (9 meter), setara dengan 800 MB buku kertas.

Dari data tersebut, 92% disimpan di magnetik media, terutama di hard disk, sehingga menyebabkan belum pernah terjadi sebelumnya 'demokratisasi' informasi: lebih banyak orang memiliki lebih banyak data daripada sebelumnya. Eskalasi eksponensial tersebut telah tiada henti. Menurut sebuah penelitian terbaru, antara tahun 2006 dan 2010 kuantitas global data digital akan meningkat lebih dari enam kali lipat, dari 161 *exabyte* ke 988 *exabyte*. '*Exaflood*' adalah kata baru yang telah diciptakan untuk memenuhi syarat tsunami byte ini yang menenggelamkan dunia. Tentu saja, ratusan juta mesin komputasi terus bekerja untuk tetap bertahan dan menavigasi melalui *exaflood* seperti itu. Semua angka sebelumnya akan terus tumbuh dengan mantap di masa mendatang, tidak sedikit karena komputer adalah salah satu sumber terbesar dari lanjut *exabyte*. Berkat kerja mereka, kita dengan cepat mendekati usia dari *zettabyte* (1.000 *exabyte*).

Dan karena penambahan data begitu cepat, maka tahun ini kita sudah memasuki era *zettabyte* (1,000 *exabyte*) yang ditandai dengan jumlah data mencapai lebih dari 1 *zettabyte* dengan adanya jutaan media teknologi informasi. Teknologi informasi dari ponsel, tablet, netbook, laptop, desktop, dsb telah menjadi media yang selalu bersama masyarakat kita. Teknologi informasi telah sangat membantu kita dalam berbagai hal baik sekedar saling berkabar dengan kawan sampai ke dunia pendidikan, ekonomi, dan bahkan sistem pertahanan.

Kemajuan ICT yang memudahkan dan mempercepat kegiatan pengetahuan mulai dari penciptaan sampai penciptaan kembali pengetahuan, menyebabkan perpustakaan perlu melakukan transformasi dari penjaga ke penambah nilai pada perpustakaan dan informasi, dari koleksi tercetak ke digital, dari pemain pasif ke peserta aktif dan dinamis dalam penciptaan pengetahuan pengguna, dari manajemen informasi ke manajemen pengetahuan, dari *training library skills* ke *information skills*. ICT adalah *Information and Communication Technologies* atau yang biasa di kenal dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). TIK mencakup 2 teknologi yaitu, teknologi informasi yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.

C PERMASALAHAN KEPUSTAKAWANAN INDONESIA

Sejak terbitnya Undang-undang nomor 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan yang telah diundangkan pada 1 November 2007, paling tidak ada 5 persoalan dan tantangan terhadap perkembangan perpustakaan dan dunia Kepustakawanan Indonesia antara lain: (1) perubahan peraturan yang berkaitan dengan penyelenggaraan pemerintahan misalnya tentang Otonomi Daerah; (2) perubahan struktur organisasi perpustakaan daerah yang semula perpustakaan berdiri sendiri menjadi bergabung dengan kantor kearsipan; (3) perubahan kurikulum dan sistem pembelajaran di lingkungan pendidikan, dari pendidikan tingkat dasar, menengah, sampai pada tingkat pendidikan tinggi; (4) perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi, yang mempengaruhi pola pencarian informasi para pemustaka; serta (5) membaiknya kondisi ekonomi Indonesia yang membawa dampak kepada membaiknya iklim perbukuan yang tentu saja berimplikasi terhadap perkembangan perpustakaan, dan lain sebagainya.

Dengan adanya otonomi daerah akan memberikan dampak yang positif bagi pembinaan perpustakaan. Bentuk dari pembinaan ini misalnya setiap Perpustakaan Daerah memiliki kewenangan penuh untuk membina perpustakaan desa di wilayah kerjanya masing-masing. Sebagai kepanjangan tangan Perpustakaan Nasional RI, Perpustakaan juga dapat membantu pembinaan karir pustakawan yang berada di daerah. Dengan otonomi daerah, dapat memberikan kemudahan berkomunikasi antar perpustakaan/pustakawan. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa: (1) otonomi daerah berdampak terhadap manajemen perpustakaan dan fungsi-fungsinya yaitu perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*),

pengelolaan staf (*staffing*), pengarahan (*directing*), koordinasi (*coordinating*) dan penganggaran (*budgeting*) (2) otonomi daerah berpengaruh terhadap manajemen perpustakaan yang terkait dengan aspek status/organisasi, pembiayaan, ketenagaan, koleksi, teknis layanan perpustakaan. (3) otonomi daerah berdampak positif terhadap kesejahteraan pegawai, penghargaan (*reward*) dan pemberdayaan pustakawan, namun sebaliknya otonomi daerah juga berdampak negatif terhadap terhambatnya kemajuan karier, promosi jabatan serta pengembangan staf perpustakaan.

D. PENINGKATAN MUTU PERPUSTAKAAN

Usaha untuk memberikan layanan perpustakaan yang berkualitas tak dapat di pisahkan dengan aktivitas pustakawan dalam kesehariannya. Banyak cara yang bisa di lakukan, antara lain:

1. Pustakawan perlu memiliki sikap dengan penuh keramahan dan berpenampilan yang baik dalam memberikan layanan. Sikap ramah merupakan kunci berhasil atau tidaknya dalam sebuah pelayanan terhadap pemustaka. Dengan sikap dan penampilan yang menawan serta penuh rasa ikhlas dalam memberikan bantuan kepada pengguna akan mendapatkan tanggapan dan kesan positif dari pemustaka, dengan demikian para pemustaka akan merasa senang dan nyaman.
2. Tersedianya informasi terkini berupa leaflet/brosur yang ada kaitannya dengan kegiatan perpustakaan. Dengan informasi terkini tersebut akan bisa meningkatkan kualitas pelayanan, pustakawan dapat menyampaikan informasi berbagai agenda perpustakaan yang sudah dan akan dilaksanakan.
3. Menyelenggarakan berbagai lomba kepustakawanan, (lomba membaca, menggambar, membaca puisi, lomba karya tulis ilmiah, membuat resensi buku, dan sebagainya). Perlombaan ini dimaksudkan agar memberikan daya tarik bagi pemustaka, sehingga mereka tertarik untuk datang ke perpustakaan
4. Mengadakan studi banding ke berbagai perpustakaan yang sejenis, sehingga dapat diketahui kekurangan dan kelebihan yang ada di perpustakaan, dalam rangka perbaikan diri dan kinerja.
5. Mengundang tokoh masyarakat atau pakar untuk berceramah menceritakan pengalaman mereka sesuai dengan bidang keahlian dan kepakarannya.
6. Membuat kegiatan terstruktur dan terjadwal, dengan memanfaatkan

bahan perpustakaan yang dimilikinya. Pustakawan dapat menggali potensi yang ada di perpustakaan. Umpamanya mengadakan seminar, lomba meresensi buku. Bahan seminar dan timbangan buku tersebut diambil dari buku yang dimiliki perpustakaan. Selanjutnya para pembaca dipersilahkan untuk mencari bahan yang telah di seminarkan atau didiskusikan.

7. Secara periodik menyelenggarakan bulan kunjungan perpustakaan dan pemberian hadiah bagi pemustaka yang paling rajin dan banyak memanfaatkan koleksi perpustakaan.
8. Dan lain-lain.

E. PENUTUP

Dengan semakin berkembangnya perpustakaan dari era tradisional sampai pada era internet ini, perpustakaan dituntut dapat mengimbangnya dengan jalan selalu mengikuti segala perubahan yang ada. Pustakawan sebagai aktor perpustakaan perlu menambah wawasan dan selalu mengupdate pengetahun dan kompetensinya dengan salah satu caranya melalui pendidikan berkelanjutan baik secara formal maupun nonformal. Kompetensi pustakawan perlu ditingkatkan melalui pendidikan berkelanjutan nonformal, hal ini dimaksudkan untuk mengantisipasi adanya berbagai permasalahan yang dihadapi oleh pustakawan. Problematika pustakawan saat ini adalah:

Problematika Teknis:

1. Masih banyak pustakawan yang lebih 4 tahun tidak mengajukan DUPAK.
2. Tingkat pemahaman butir-butir kegiatan rendah.
3. DUPAK terkadang tidak disertai kelengkapan dan bukti fisiknya.
4. Ada sebagian pustakawan yang memanipulasi data DUPAK.
5. 92 orang pustakawan (57,87%) dalam posisi kritis.
6. 90.63% diangkat melalui impasing.
7. Belum ada Pustakawan Utama.

Problematika Akademis:

1. 29,56% berpendidikan non ilmu perpustakaan.
2. Nasib Lembaga Pendidikan Diploma Perpustakaan.

-
3. Adanya standar minimal S1 bagi pustakawan .
 4. Adanya klasifikasi tenaga pustakawan dan tenaga teknisi perpustakaan.
 5. Adanya kesenjangan dan dikotomi antara struktural dan fungsional.
 6. Eksistensi profesi pustakawan, perlukah pendidikan profesi?
 7. Masalah transfer pejabat struktural ke fungsional.
 8. Munculnya berbagai asosiasi pustakawan dan perpustakaan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Irwan. 2006. *Konstruksi dan dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Diao, Ai Lien, "Transformasi dunia perpustakaan" (In Seminar Perpustakaan dan Layanan Informasi: Kebutuhan Pengelola Perpustakaan-Pengguna dan Masyarakat, UPT Perpustakaan ITB dan The British Council., Bandung, West Java. [Indonesia], 3 Agustus 2004), <http://eprints.rclis.org/11338/>.

Djuharno. Implementasi Dan Pengaruh Otonomi Daerah Terhadap Manajemen Perpustakaan Studi Kasus di Badan Perpustakaan Daerah D.I Yogyakarta. <http://lib.ui.ac.id/opac/themes/green/detail.jsp?id=20250483&lokasi=lokal> akses 24 Oktober 2016 pukul 20:56 WIB

Floridi, Luciano. 2010. *Information: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press Inc.

Mulyana, Deddy. 2013. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

"Persoalan-persoalan Kepustakawanan Sebagai Konsekuensi Terbitnya UU 43 tahun 2007," *rahman's blog*, 26 Mei 2010, <http://rahman.staff.ipb.ac.id/2010/05/26/persoalan-persoalan-kepuustakawanan-sebagai-konsekuensi-terbitnya-uu-43-tahun-2007/>. Akses 23 Oktober 2016 pk 15:40 WIB

Prianto, Ida Fajar "Librarians, Space, and the Atmosphere" (Prosiding, Semiloka Nasional Kepustakawanan Indonesia, Universitas Pendidikan

Indonesia Bandung, 19 Agustus 2015).

Staubhaar, Joseph dan LaRose, Robert. 2002. *Media Now: Communication Media in the Information Age*. California: Wadsworth/Thompson Learning.

Strategi Ekspansi, diakses dari <https://id.scribd.com/doc/58048138/Strategi-ekspansi>, 22 Oktober 2016 pukul 11:26 WIB.

Sulistiyo Basuki. 2010. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sungadi. 2016. Jabatan Fungsional Pustakawan Perpustakaan Perguruan Tinggi DIY dan Problematikanya dalam Pengembangan Profesinya. Makalah Komprehensif Tidak Diterbitkan, Yogyakarta: Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga.

"Universitas Gadjah Mada: Perubahan Paradigma Perpustakaan Menghadapi Tantangan Era Digital," diakses 25 Oktober 2016, <https://ugm.ac.id/id/berita/12652-perubahan.paradigma.perpustakaan.menghadapi.tantangan.era.digital>.

Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Grasindo.