

# KONSEP *HARD SKILL*, *SOFT SKILL* DAN *SPIRITUAL SKILL* PUSTAKAWAN MENGHADAPI ERA LIBRARY 3.0

Mohamad Rotmianto\*

**Abstract:** *In this present time, librarian must know well about information technology or it also called have a literacy of information technology. Because they (librarian) will face the “explosion of information”, as well as a new library user named “Net Generation” who wants all information to be presented more accurate, quicker and interactively, as the demands of Library 3.0. Mastery three skills: hard skill (IQ) and soft skill (EQ) combined with spiritual skill (SQ) is required to succeed to be a Librarian 3.0, so not only qualified in the field of technology, but more than that librarians also have a humanism side that is based on religious principles.*

**Keywords:** *Web 3.0, Librarian 3.0, hard skill, soft skill, spiritual skill*

## A. Pendahuluan

Pustakawan, sebagai salah satu profesi yang bergelut langsung dengan informasi, mau tak mau kini harus berhadapan dengan hal-hal yang merupakan dampak langsung dari “booming” kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Yang pertama adalah percepatan ketersediaan informasi dan kemajuan TIK dapat dianalogikan seperti halnya teori Robert Malthus tentang deret ukur dengan deret hitung, bahwa perkembangan informasi cenderung tumbuh pesat seperti deret ukur, tidak sebanding dengan kemampuan kebanyakan manusia (dan pustakawan) dalam mengelola dan memanfaatkannya.

Dari sekian banyaknya sumber-sumber informasi, sumber dari internetlah yang kini semakin dicari dan digunakan. Mengaksesnya semakin mudah dan murah. Maka kemudian muncullah isu-

---

\* Ketua Ikatan Pustakawan Indonesia (IPI) Kabupaten Magetan

isu miring tentang “kekalahan” perpustakaan (dan pustakawan) dibandingkan dengan internet dalam memberikan layanan dan menyajikan informasi. Hal ini setidaknya berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan OCLC (*Online Computer Library Center*) pada tahun 2010 yang menyatakan bahwa responden lebih bergantung pada mesin pencari (*search engine*) untuk kegiatan-kegiatan pencarian informasi. Survei OCLC menunjukkan bahwa 82 % dari responden melaporkan memulai pencarian di mesin pencari dan hanya 1 % responden melaporkan memulainya dengan website perpustakaan. Dalam penelitian OCLC itu juga ditanyakan pendapat responden tentang perbandingan antara mesin pencari dengan perpustakaan. Hasilnya adalah sebanyak 85 % responden lebih menyukai mesin pencari, mengalahkan perpustakaan dalam hal kemudahan penggunaan sebagai sarana pencarian informasi<sup>1</sup>.

Tantangan berikutnya bagi pustakawan adalah munculnya paradigma Library 3.0 sebagai implikasi langsung dari perkembangan terkini teknologi internet yang dinamakan Web 3.0 yang merupakan generasi ketiga dari perkembangan internet. Padahal, konsep Library 2.0 sendiri seperti belum lama dimunculkan oleh Michael Casey pada tahun 2005 lalu. Namun, mengingat bahwa “*library is a growing organism*”, maka seiring dengan berkembangnya teknologi (dan) informasi, perpustakaan pun mengalami perkembangan yang tidak hanya berhenti pada Library 2.0 saja. Paradigma baru yang disebut Library 3.0 pada akhirnya perlahan-lahan meninggalkan konsep Library 2.0, dan kelak akan muncul Library 4.0 sebagai perkembangan dari Library 3.0, demikian seterusnya.

Sebenarnya, konsep Web 3.0 sendiri juga tidak terlalu jauh berbeda dengan Web 2.0. Yang paling menjadi ciri Web 3.0 adalah istilah “*semantic web*”. *Semantic web* merupakan pengembangan web dimana konten web ditampilkan tidak hanya dalam format bahasa manusia (*natural language*), tetapi juga dalam format yang dapat dibaca dan digunakan oleh mesin (baca: *software/aplikasi*). *Semantic web* akan memiliki informasi yang dimengerti oleh web itu sendiri, yang memiliki kecerdasan buatan (*artificial intelligence*)

---

1 De Rosa, Cathy, et al. *Perceptions of Libraries, 2010: Context and Community* dari [http://www.oclc.org/content/dam/oclc/reports/2010perceptions/2010perceptions\\_all.pdf](http://www.oclc.org/content/dam/oclc/reports/2010perceptions/2010perceptions_all.pdf) p. 4 – 5 diakses pada 01/12/2013

hingga mampu menemukan dan mengintegrasikan informasi dari si pencari informasi dengan mudah. Dengan demikian semantic web itu sendiri dapat diinstruksikan untuk mengambil informasi sesuai dengan kriteria tertentu dari si pengguna<sup>2</sup>.

Pakar perpustakaan Ida Fajar menyatakan bahwa di dalam konsep **Library 3.0** pun juga mengedepankan interaksi antara pemustaka dengan perpustakaan secara online, termasuk dalam berjejaring dan terkoneksi antar perpustakaan sehingga semua informasi dapat diakses tanpa harus menunggu pustakawan<sup>3</sup>. Sementara Wicaksono (2010: 26) menyatakan bahwa aplikasi Web 2.0 di perpustakaan tidak sekedar aplikasi untuk mencatat transaksi sirkulasi, menyimpan atau mencari koleksi, tetapi sebagai sarana berinteraksi, berkolaborasi, belajar, berdiskusi, dan berbagi pengetahuan. Aplikasi perpustakaan menjadi media sosial untuk interaksi antara pustakawan dan pengguna. Interaksi bisa dilakukan secara sinkronik (misalnya, berupa fasilitas *chatting*) atau asinkronik (misalnya, fasilitas kirim pesan/personal message). Web 2.0 memberikan keleluasaan kepada pengguna untuk menyumbangkan nilai tambah pada sumber daya informasi, misalnya menambah fitur untuk memberikan kata kunci secara bebas dan memberi komentar. Terlepas dari segala kelemahannya Web 2.0 memberi fasilitas bagi pustakawan dan pengguna untuk berbagi pengetahuan<sup>4</sup>.

Hamad (2012) merumuskan konsep Library 3.0 secara terinci, yaitu sebagaimana berikut<sup>5</sup>:

1. Mempunyai layanan referensi virtual (*virtual reference service*).

Yaitu layanan perpustakaan yang dapat membantu pemustaka secara mobile, menggunakan telepon selular (ponsel) ataupun gadget lainnya (seperti smartphone, tablet, PDA, dan lain-lain), sehingga memenuhi kebutuhan informasi dan pengetahuan

---

2 Putra Setia Utama. Generasi Web Baru: Web 3.0 <http://www.teknojurnal.com/2010/06/06/generasi-web-baru-web-3-0/> diakses pada 04/12/2013

3 Dunia Perpustakaan. Library 3.0 <http://duniaperpustakaan.com/blog/2013/09/07/mengenal-dan-memahami-arti-perbedaan-library-2-0-dengan-library-3-0/> diakses pada 04/12/2013

4 Hendro Wicaksono, "Library 2.0. dan Dampaknya dalam Pengembangan Aplikasi dan Layanan Perpustakaan," dalam *Majalah Visi Pustaka*, Vol. 31, No. 1 (Agustus 2010),. 26

5 Ali Hamad, *Comprehensive exam: Library 3.0: the art of Virtual Library services*, [https://www.academia.edu/3270949/Library\\_3\\_0\\_the\\_art\\_of\\_Virtual\\_Library\\_services](https://www.academia.edu/3270949/Library_3_0_the_art_of_Virtual_Library_services) diakses pada 04/12/2013 5 - 8

pengguna dengan cara cara interaktif, partisipatif, dapat dikostumasi serta kolaboratif.

2. Menyediakan konten buatan pengguna (user generated content).  
Sebuah website perpustakaan yang baik tidak hanya menyediakan layanan OPAC namun juga mampu berinteraksi dengan pemustaka, di mana OPAC tidak hanya berfungsi untuk mendefinisikan kata kunci namun pemustaka namun juga mampu mengidentifikasi makna konten dan disediakan fasilitas untuk memberikan catatan pada konten, misalnya lewat media jejaring sosial.
3. Perpustakaan bergerak (mobile library).  
Yang dimaksud di sini bukan perpustakaan bergerak seperti halnya pengertian “perpustakaan keliling” dengan kendaraan dalam arti sebenarnya, namun adalah layanan website perpustakaan yang dapat diakses secara mobile menggunakan gadget, mengingat penggunaan perangkat komputasi yang bersifat portable dan mobile akan semakin meningkat dari waktu ke waktu.
4. Layanan OPAC bergerak (mobile OPACS).  
Tak jauh berbeda dengan mobile library, mobile OPAC (moPACS) juga merupakan bentuk sistem perpustakaan terpadu dengan perangkat mobile.
5. Layanan pesan singkat (*short messaging service/SMS*).  
Bila tidak ada akses Internet, SMS adalah alat terbaik untuk mengetahui layanan perpustakaan.
6. Kode respon cepat (*quick respons code/QR*).  
Kode Quick Response dapat digunakan untuk memasarkan layanan perpustakaan. Pemustaka cukup mengambil gambar dari kode QR maka layanan perpustakaan yang diinginkan dapat segera diakses.
7. Teknologi Awan (*Cloud Computing*).  
Perpustakaan dapat memanfaatkan kemudahan fitur-fitur dari teknologi cloud computing, misalnya untuk membuat layanan website perpustakaan.
8. Geotagging.  
Geotagging membantu pemustaka untuk menemukan informasi tertentu yang terletak di lokasi tertentu pada peta. Perpustakaan diharapkan mampu menciptakan “tur virtual” untuk pemustaka dengan menggunakan geotagging (menandai lokasi tertentu pada

peta) dan geolocation (menunjukkan lokasi tertentu dengan tepat pada peta).

Di lain pihak, pemustaka (*user*) dan masyarakat yang harus dilayani pustakawan dan perpustakaan saat ini adalah suatu generasi baru yang lahir akibat kemajuan TIK yang disebut “*Net Generation*” atau “*the Native Gadget*”. Perpaduan karakteristik Net Generation menurut Oblinger (2005) dalam Wulandari (2011: 17) dan menurut Priyanto (2009) dalam Djuwarnik (2013: 266) setidaknya adalah sebagai berikut:

1. *Digital literate*, mempunyai kemampuan digital yang lebih baik dibandingkan dengan kemampuan menggunakan perpustakaan sebagai sumber informasi, sehingga penggunaan sumber-sumber online lebih disukai dari pada sumber informasi tercetak<sup>6</sup>.
2. *Always online*, selalu terhubung dengan jaringan internet menggunakan internet mobile yang selalu dibawa kemana-mana sehingga sangat tergantung dengan akses internet<sup>7</sup>.
3. Ingin segera mendapatkan informasi yang dicari<sup>8</sup>.
4. Sangat tertarik dengan interaksi sosial seperti *chatting*, *posting*, *blogging*, dan suka berbagi informasi melalui media-media jejaring sosial seperti facebook, twitter, instagram dan lain-lain<sup>9</sup>.
5. Lahir dan tumbuh di era komputer dan internet<sup>10</sup>.
6. Tidak pernah lepas dari teknologi baru<sup>11</sup>.
7. Berharap informasi yang bersifat instan dan dapat disimpan dalam format digital dan dapat dimodifikasi sendiri.<sup>12</sup>

Generasi ini pada umumnya menganggap teknologi informasi adalah suatu kebutuhan hidup. Ketersediaan informasi yang serba cepat namun akurat, itulah yang mereka inginkan. Responden-responden dari survei OCLC di atas yang lebih memilih “dilayani”

---

6 Dian Wulandari, “Mengembangkan Perpustakaan Sejalan dengan Kebutuhan Net Generation,” dalam *Majalah Visi Pustaka*. Vol. 13, No. 2, (Agustus 2011), 17 (dengan sedikit penyesuaian)

7 *Ibid.*

8 *Ibid.*

9 *Ibid.*

10 Djuwarnik. “Meningkatkan Kompetensi dan Profesionalisme Pustakawan di Tengah Perkembangan Teknologi Informasi,” *Prosiding Peran Jejaring Pustakawan dalam Meningkatkan Kompetensi Pustakawan FPPTI Jawa Timur*, (2013) 266 (dengan sedikit penyesuaian)

11 *Ibid.*

12 *Ibid.*

Google dan internet dalam mencari informasi dari pada pustakawan dan perpustakaan bisa jadi mewakili keinginan para Net Generation ini. Maka apabila digarisbawahi, setidaknya ada tiga tantangan yang kini dihadapi pustakawan, yaitu (1) ledakan teknologi informasi, (2) paradigma Library 3.0, dan (3) tuntutan Net Generation.

## **B. Konsep Librarian 3.0**

Berbagai perubahan yang dibawa oleh Library 3.0 mensyaratkan adanya transformasi dalam diri pustakawan, yaitu peningkatan kapasitas, kompetensi, kecerdasan, dan perbaikan sikap. Karakter-karakter itu juga tak jauh berbeda dengan Librarian 2.0. Menurut Agus M. Irkham (2009) dalam Zuntriana (2010: 27), Librarian 2.0 setidaknya memiliki karakter-karakter, antara lain harus memiliki kemauan untuk berbagi, bersahabat, gaul, mahir menulis, dan aktif dalam berbagai jejaring sosial. Jargon “berbagi pengetahuan” (*knowledge sharing*) yang merupakan prinsip dasar dari Web 2.0 benar-benar diaplikasikan oleh sosok pustakawan 2.0 ini. Mereka bergerak aktif membangun kemampuan literasi pengguna, baik di dunia nyata maupun maya, bersikap proaktif, dan mampu melakukan transfer pengetahuan<sup>13</sup>. Demikian juga halnya dengan Librarian 3.0.

Maka menurut Penulis, untuk bertransformasi menjadi Librarian 3.0 maka setidaknya yang harus sudah dilakukan pustakawan pada saat ini adalah sebagai berikut:

1. Mempunyai akun di situs-situs jejaring sosial seperti facebook, twitter, yahoo messenger, dan dan lain-lain untuk dapat mendekatkan diri dan berkomunikasi serta berdiskusi secara langsung (sinkronik) dengan masyarakat dan khususnya dengan pemustaka.
2. Mempunyai akun email di situs-situs penyedia email terkemuka seperti Yahoo mail, Gmail, dan lain-lain disamping sebagai sarana komunikasi juga dapat difungsikan sebagai sarana untuk saling mengirim/menerima pesan yang bermuatan lampiran (file attachment) dengan orang lain dan khususnya dengan pemustaka,

---

13 Ari Zuntriana, “Peran...” 27 [http://www.pnri.go.id/iFileDownload.aspx?ID=Attach ment%5CMajalahOnline%5CAri\\_Zuntriana\\_PeranPustakawan.pdf](http://www.pnri.go.id/iFileDownload.aspx?ID=Attach ment%5CMajalahOnline%5CAri_Zuntriana_PeranPustakawan.pdf) p. 2 diakses pada 01/12/2013

serta kegunaan-kegunaan penting lainnya yang berhubungan dengan internet.

3. Mampu menyediakan layanan OPAC (pencarian koleksi perpustakaan) secara online dan/atau website perpustakaan (*digital library*) yang dinamis sebagai penyebar informasi tentang perpustakaan sekaligus penyedia karya-karya digital (*knowledge sharing*) milik perpustakaan. Sebagaimana diketahui, saat ini membuat website perpustakaan sangat mudah, cepat dan relatif murah yaitu dengan memanfaatkan teknologi *Cloud Computing*. Hanya membutuhkan waktu sekitar 2 hari dan biaya minimal Rp 279.000,00 saja per tahun, suatu jumlah yang cukup terjangkau bagi sebagian besar perpustakaan di Indonesia. Selain itu, apabila memanfaatkan teknologi *Cloud Computing*, membuat website perpustakaan dapat dilakukan oleh pustakawan manapun meskipun tidak begitu menguasai bahasa pemrograman tertentu<sup>14</sup>.

### C. Literat Informasi dan TIK dengan *Hard Skill* dan *Soft Skill*

Neil Richard Gaiman, penulis terkenal asal Inggris, pernah mengungkapkan pernyataan yang sangat menarik tentang kaitan antara Google dengan pustakawan. Neil menyatakan bahwa "*Google can bring you back 100,000 answers, a librarian can bring you back the right one.*"<sup>15</sup> Dari apa yang diungkapkan Neil Richard Gaiman tersebut setidaknya menunjukkan bahwa keberadaan pustakawan masih (dan akan terus) dibutuhkan, dengan catatan pustakawan juga mempunyai kemauan dan kemampuan untuk dapat memanfaatkannya. Terlebih pustakawan sebagai manusia mempunyai sisi humanis yaitu dapat bersikap ramah dan hangat, sesuatu yang tidak dipunyai oleh mesin dan teknologi secanggih apapun. Jadi, keberadaan teknologi justru harus dimanfaatkan sebesar-besarnya untuk memperkuat posisi pustakawan.

---

14 Mohamad Rotmianto, "Membangun Digital Library Secara Efektif dan Efisien Berdasarkan Prinsip Library 2.0 Memanfaatkan Teknologi Cloud Computing," dalam *Jurnal Pustakaloka*, Vol. 5 No. 1 Tahun 2013

15 *Ibid.*

Maka dari itu untuk menghadapi tantangan-tantangan tersebut, pustakawan pada era sekarang hendaknya mengasah baik *hard skill* maupun *soft skill*, yang menurut Penulis antara lain sebagai berikut:

1. *Hard skill* dalam hal pengelolaan informasi, yaitu:
  - a. Memahami dan menguasai berbagai metode atau model literasi informasi yang berguna untuk memilih dan memilah informasi serta memecahkan masalah dan menagmbil keputusan seperti metode The Big6, Seven Pillars of Information Literacy Core Models, Empowering 8, The Seven Faces of Information Literacy dan sebagainya.
  - b. Mempunyai akses yang baik terhadap sumber-sumber informasi terkini (baca: mempunyai akses internet) dan juga menguasai cara penelusuran informasi menggunakan sumber-sumber informasi perpustakaan lain pada umumnya (seperti ensiklopedi, jurnal, buku-buku referens dan sebagainya).
  - c. Menguasai metode pencarian yang baik menggunakan mesin pencari, semisal Google dengan metode logika Boolean (AND, OR, NEAR, NOT) untuk mempersempit hasil pencarian, sehingga tingkat ketepatannya dapat lebih signifikan.
  - d. Menguasai teknik pengklasifikasian dan ilmu-ilmu perpustakaan yang berkaitan lainnya sebagai prasyarat untuk mempermudah proses temu kembali (retrieval) informasi.
  - e. Memahami (setidaknya dasar-dasar) data base agar dapat mudah menyimpan dan menemukan kembali data-data dan karya-karya ilmiah yang berbentuk digital.
  - f. Menguasai bahasa asing, terutama bahasa Inggris menjadi nilai lebih, karena banyak informasi disajikan dalam bahasa Inggris.
2. *Soft skill* untuk meningkatkan profesionalitas, yaitu<sup>16</sup>:
  - a. Listening skills, kemampuan mendengarkan pendapat, masukan-masukan dan ide-ide dari pemustaka. Kemampuan ini membutuhkan tingkat kesabaran tinggi karena ada kalanya pemustaka bertindak “kurang ramah” (terlalu rewel, minta dilayani serba cepat atau semacamnya).

---

16 Wiji Suwarno, “Mengembangkan Soft Skill di Dunia Kepustakawanan,” *Prosiding Peran Jejaring Pustakawan dalam Meningkatkan Kompetensi Pustakawan FPPTI Jawa Timur*, 2013, 252 - 259 (dengan sedikit penyesuaian)



- b. *Communication skills*, kemampuan berkomunikasi yang memadai, efektif dan menyenangkan untuk membina hubungan baik dengan orang lain khususnya dengan pemustaka, melalui komunikasi verbal maupun komunikasi non verbal. Oleh karena itu penting bagi pustakawan untuk menguasai cara berbicara ataupun berdiskusi, termasuk menyampaikan pemikiran dan ide-idenya dalam bentuk tulisan (makalah, artikel, esai, buku dan lain-lain).
- c. *Public relation skill*, kemampuan membangun relasi dan kerja sama dengan pemustaka, dengan pustakawan maupun dengan perpustakaan dan organisasi-organisasi lainnya untuk meningkatkan kualitas diri dan pekerjaannya. Prinsip “tidak ada satu pun perpustakaan yang lengkap” serta “tidak ada satu pun manusia (baca: pustakawan) yang sempurna” berlaku di sini, maka dari itu salah satu cara untuk menutupi kekurangan itu adalah banyak-banyak berdiskusi, berbagi informasi (*sharing*), serta berorganisasi supaya dapat menjadi lebih baik. Jadi, “sharing untuk memberikan yang terbaik”, bukan “bersaing untuk menjadi yang terbaik”. Lagi pula, *knowledge sharing* juga merupakan salah satu tuntutan Library 3.0.

Penguasaan *soft skill* yang erat kaitannya dengan EQ sebagaimana diuraikan di atas, memang sangat diperlukan pustakawan. Hanya sayangnya kurikulum pendidikan di Indonesia pada umumnya mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi kebanyakan lebih mengutamakan penguasaan *hard skill* (IQ) dari pada *soft skill* (EQ). Padahal menurut penelitian para ahli, seseorang dengan kemampuan EQ yang lebih tinggi dapat mencapai kesuksesan lebih baik dari pada orang yang hanya mempunyai IQ tinggi saja sedangkan tingkat EQ-nya rendah<sup>17</sup>. Namun tentunya lebih baik lagi jika pustakawan menguasai keduanya. Semua itu tentu saja membutuhkan kesadaran, stimulasi dan melakukan perbaikan diri secara terus menerus.

---

17 Ary Ginanjar Agustian, *ESQ Emotional Spiritual Quotient: The ESQ Way 165*, (Jakarta: Arga, 2005) 39

Apabila diringkas, konsep *hard skill* dan *soft skill* pustakawan adalah sebagaimana contoh dalam bagan berikut ini:

Hard Skill (IQ) Pustakawan	Soft Skill (EQ) Pustakawan
Menguasai teori pencarian informasi dan metode penyelesaian masalah	Sabar mendengarkan dan menyimak ( <i>listening skill</i> )
Menguasai teknologi, teori komunikasi dan bahasa Inggris	Ramah, hangat dan menyenangkan dalam berkomunikasi dan bertutur kata ( <i>communication skill</i> )
Menguasai TIK (mesin pencari, jejaring sosial, email, OPAC, website perpustakaan, dan lain-lain)	Mempunyai kemampuan menuliskan ide, pendapat secara tertulis dengan santun dan menggunakan gaya bahasa yang baik ( <i>communication skill</i> )
Menguasai teori dan ilmu-ilmu perpustakaan pada umumnya	Dapat bekerja sama dengan siapa saja ( <i>public relation skill</i> )

#### D. Konsep Librarian 3.0 Dipadukan dengan Spiritual Skill

Menjadi Librarian 3.0 dengan *hard skill* dan *soft skill* sebagaimana dikemukakan di atas, menurut Penulis akan lebih sempurna apabila dilandasi dengan aspek lain yang tidak kalah penting, yaitu *spiritual skill*.

Definisi *spiritual skill* atau kecerdasan spiritual yang biasa juga disebut dengan istilah SQ (*spiritual quotient*) pada umumnya adalah suatu kecerdasan jiwa yang membantu seseorang untuk mengembangkan dirinya secara utuh melalui penciptaan kemungkinan untuk menerapkan nilai-nilai positif, dan merupakan fasilitas yang membantu seseorang untuk mengatasi persoalan dan berdamai dengan persoalannya itu. Ciri utama dari kecerdasan spiritual ini ditunjukkan dengan kesadaran seseorang untuk menggunakan pengalamannya sebagai bentuk penerapan nilai dan makna<sup>18</sup>. Menurut Mujib (2001) dalam Thontowi mendefinisikan kecerdasan spiritual

18 Wikipedia bahasa Indonesia, "Kecerdasan spiritual" [http://id.wikipedia.org/wiki/Kecerdasan\\_spiritual](http://id.wikipedia.org/wiki/Kecerdasan_spiritual) diakses pada 02/12/2013

sebagai kecerdasan kalbu yang berhubungan dengan kualitas batin seseorang. Kecerdasan ini mengarahkan seseorang untuk berbuat lebih manusiawi, sehingga dapat menjangkau nilai-nilai luhur yang mungkin belum tersentuh oleh akal pikiran manusia. Oleh karena itulah, dapat dikatakan bahwa setiap niat yang terlepas dari nilai-nilai kebenaran Ilahiah, merupakan kecerdasan duniawi dan fana (temporer), sedangkan kecerdasan ruhaniah bersifat autentik, universal, dan abadi<sup>19</sup>. Nilai dan makna di sini menurut Penulis adalah nilai dan makna yang bersumber dari ajaran agama.

Oleh karena itu, untuk menjadi seorang pustakawan yang literer teknologi sebagaimana konsep Librarian 3.0 kurang lengkap apabila hanya berbekal *hard skill* dan *soft skill* saja. *Spiritual skill* juga sangat diperlukan. Terlebih sebagai pustakawan yang hidup di negara yang berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa seperti Indonesia ini, di mana agama sudah menjadi sendi dasar dalam peri kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Hal ini mengingatkan bahwa bagaimanapun perkembangan teknologi, berikut meledaknya segala macam informasi, memberikan efek yang tidak hanya dari sisi positifnya saja, namun banyak dampak dari sisi negatif juga. Berbagai penyakit sosial yang saat ini hinggap di masyarakat seperti kemerosotan moral, korupsi, kejahatan dan kekerasan baik fisik maupun psikis, yang timbul dikarenakan kemajuan teknologi sudah banyak terjadi di mana-mana. Perilaku individual, konsumtif, materialis dan kapitalis sedikit banyak mengikis bentuk-bentuk kearifan yang pernah diagung-agungkan seperti kejujuran, kesantunan, saling menghargai, serta semangat tolong-menolong. Ini semua sedikit banyak akibat dari dampak kemajuan-kemajuan tersebut. Maka dari itu, kemampuan *spiritual skill* (baca: agama) diperlukan untuk dapat mengambil sisi positif yang bermanfaat dan meninggalkan hal-hal yang negatif yang merugikan.

Benar apa yang dikatakan Albert Einstein (14 Maret 1879 – 18 April 1955), ilmuwan besar abad 20, bahwa "*Science without religion is lame, religion without science is blind.*" Ini menyiratkan bahwa religion (agama nota bene *spiritual skill*) adalah hal yang tidak terpisahkan dengan *science* (pengetahuan dan teknologi). Teknologi apabila

---

19 Ahmad Thontowi, "Hakikat Kecerdasan Spiritual" <http://sumsel.kemenag.go.id/file/dokumen/kecerdasanspiritual.pdf> diakses pada 02/12/2013

dikuasai oleh orang-orang yang tidak mempunyai spiritual skill bisa-bisa malah mengakibatkan kerusakan dan kehancuran.

Menurut Goleman (1999) dalam Agustian (2005: 385) *hard skill* atau kecerdasan intelektual (IQ) relatif tetap, sedangkan *soft skill* atau kecerdasan emosi (EQ) dapat meningkat selama masih hidup<sup>20</sup>. *Hard skill* dan *soft skill* mengantarkan pustakawan sukses di dunia, sedangkan spiritual skill menyempurnakannya. Itu adalah kesuksesan yang didambakan setiap orang, tidak hanya pustakawan: kesuksesan di dunia dan akhirat.

Agustian (2005: 242) menyarankan dalam membentuk mental (mental building) yang berkaitan dengan spiritual skill prinsip pertama yang dikedepankan adalah “ikhlas”<sup>21</sup>, melakukan segala sesuatu dan melaksanakan segala pekerjaan adalah berlandaskan niat karena Allah, Tuhan Yang Maha Esa. Jadi segala bentuk aktivitas dan juga pekerjaan yang dilakukan adalah sebagai bentuk pengabdian kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Kembali kepada jargon “berbagi pengetahuan” (knowledge sharing) yang merupakan salah satu prinsip dasar dari Web 3.0 yang diturunkan pada Library 3.0, maka konsep “berbagi pengetahuan” di sini tentu saja tidak akan terjadi tanpa berdasarkan atas sebuah keikhlasan. Tanpa keikhlasan, tentu saja tidak ada sesuatupun yang dapat dibagikan.

## **E. Penutup**

Bahwa untuk menghadapi segala tantangan zaman, mulai ledakan teknologi (dan) informasi, tuntutan Net Generation, tuntutan Library 2.0 sampai Library 3.0, serta tantangan maupun tuntutan apapun nantinya, pustakawan membutuhkan *hard skill* agar profesional dalam bekerja, dipadukan dengan *soft skill* agar menjiwai dan mencintai pekerjaannya serta dilengkapi dengan spiritual skill untuk menumbuhkan rasa ikhlas dalam bekerja karena niat ibadah kepada Tuhan. Diharapkan dengan ketiga kemampuan tersebut, pustakawan dapat menjadi lebih baik dari segi profesi maupun kepribadiannya.

---

20 *Ibid.*, 385

21 Ary Ginanjar Agustian, *ESQ...*, 342

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Ary Ginanjar, *ESQ Emotional Spiritual Quotient: The ESQ Way* 165, Jakarta: Arga, 2005
- De Rosa, Cathy, et al. *Perceptions of Libraries, 2010: Context and Community* dari  
[http://www.oclc.org/content/dam/oclc/reports/2010perceptions/2010perceptions\\_all.pdf](http://www.oclc.org/content/dam/oclc/reports/2010perceptions/2010perceptions_all.pdf) p. 4 – 5 diakses pada 01/12/2013
- Djuwarnik. “Meningkatkan Kompetensi dan Profesionalisme Pustakawan di Tengah Perkembangan Teknologi Informasi,” *Prosiding Peran Jejaring Pustakawan dalam Meningkatkan Kompetensi Pustakawan FPPTI Jawa Timur*, 2013
- Dunia Perpustakaan. *Library 3.0* <http://duniaperpustakaan.com/blog/2013/09/07/mengenal-dan-memahami-arti-perbedaan-library-2-0-dengan-library-3-0/> diakses pada 04/12/2013
- Hamad, Ali, “Comprehensive Exam: Library 3.0: the Art of Virtual Library Services” [https://www.academia.edu/3270949/Library\\_3.0\\_the\\_art\\_of\\_Virtual\\_Library\\_services](https://www.academia.edu/3270949/Library_3.0_the_art_of_Virtual_Library_services) diakses pada 04/12/2013
- Putra Setia Utama, “Generasi Web Baru: Web 3.0”  
<http://www.teknajurnal.com/2010/06/06/generasi-web-baru-web-3-0/> diakses pada 04/12/2013
- Rotmianto, Mohamad, “Membangun Digital Library Secara Efektif dan Efisien Berdasarkan Prinsip Library 2.0 Memanfaatkan Teknologi Cloud Computing,” dalam *Jurnal Pustakaloka*, Vol. 5 No. 1 Tahun 2013
- Suwarno, Wiji. “Mengembangkan Soft Skill di Dunia Kepustakawanan,” *Prosiding Peran Jejaring Pustakawan dalam Meningkatkan Kompetensi Pustakawan FPPTI Jawa Timur*, 2013
- Thontowi, Ahmad, “Hakikat Kecerdasan Spiritual” <http://sumsel.kemenag.go.id/file/dokumen/kecerdasanspiritual.pdf> diakses pada 02/12/2013
- Wicaksono, Hendro. “Library 2.0. dan Dampaknya dalam Pengembangan Aplikasi dan Layanan Perpustakaan,” dalam *Majalah Visi Pustaka* Vol. 31, No. 1, Agustus 2010

**Mohamad Rotmianto**, *Konsep Hard Skill ...*

Wikipedia bahasa Indonesia, "Kecerdasan spiritual" [http://id.wikipedia.org/wiki/Kecerdasan\\_spiritual](http://id.wikipedia.org/wiki/Kecerdasan_spiritual) diakses pada 02/12/2013

Wulandari, Dian. "Mengembangkan Perpustakaan Sejalan dengan Kebutuhan Net Generation," dalam *Majalah Visi Pustaka*, Vol. 13, No. 2, Agustus 2011