

LEARNING COMMONS: KONSEP PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN PERGURUAN TINGGI MENGHADAPI GENERASI DIGITAL

Muh Choironi Yusuf*

Abstract: *In the digital age, when information can be accessed without any limits of space and time, has given the considerable impact of the library. During this period, the existence of library started to be questioned. Information search behavior changes and the changing needs of the library makes a librarian sued to be able to keep abreast of the latest developments in managing a library. To answer this need, the idea of learning commons appears, by changing the concept of management of libraries that are adapted to the character of the digital generation. The concept of learning commons present in an effort to offset any change in behavior of the digital generation in utilizing community library. Creating Library learning commons-based does not mean having to pay, but the most important is how to change the mindset of librarian.*

Keywords : *Net Gen, , learning commons, library management*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat tanpa disadari telah membawa manusia pada suatu kehidupan dan kebiasaan baru. Hadirnya teknologi internet yang memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam memenuhi kebutuhan informasinya kemudian dianggap sebagai salah satu faktor penyebab masyarakat kurang menaruh minat terhadap perpustakaan. Teknologi internet yang dimanfaatkan oleh berbagai pihak untuk melakukan berbagai macam penyebaran dan penelusuran informasi turut merubah kebutuhan masyarakat terhadap perpustakaan dan perilaku pencarian informasi¹.

¹ Fourie, D.K & Dowell, D.R. *Libraries in the Information Age: An Introduction and Career Exploration*. (Colorado: Libraries Unlimited Greenwood Publishing Group, Inc.2002), 1

Abad 21 ini membawa manusia memasuki era digital, saat informasi dapat diakses tanpa batas ruang dan waktu, telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap perpustakaan. Pada masa ini eksistensi perpustakaan mulai dipertanyakan. Perubahan perilaku pencarian informasi dan perubahan kebutuhan terhadap perpustakaan membuat pustakawan dituntut untuk dapat terus mengikuti perkembangan terkini dalam mengelola perpustakaan. Generasi internet merupakan generasi yang tidak bisa lepas dari teknologi internet dan menyukai melakukan kegiatan dengan berkelompok di tempat yang nyaman serta didukung dengan teknologi yang tinggi.

Kondisi demikian terus menyulut keresahan pada lingkungan perpustakaan. Jika internet terus mendominasi dan jika hampir semua informasi baik ilmiah maupun hiburan dapat diperoleh dengan mudah oleh masyarakat akademik bahkan dalam berbagai bentuk (file, teks, audio, video) kapanpun dan dimanapun, lalu apakah keberadaan perpustakaan masih dibutuhkan? Seperti yang dikatakan oleh Stewart perkembangan teknologi informasi yang terus meningkat telah menyebabkan munculnya berbagai macam pertimbangan tentang keberadaan bangunan perpustakaan.²

Generasi digital atau *net generation* atau generasi Z adalah generasi yang lahir dan tumbuh dalam tingginya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga sebagian besar kegiatannya tidak dapat lepas dari penggunaan komputer dan internet.

Mengajak generasi digital untuk datang dan memanfaatkan perpustakaan konvensional bukanlah hal mudah, lingkungan yang dikelilingi oleh teknologi informasi dan komunikasi yang mampu menembus batas ruang dan waktu membuat generasi ini bisa mendapatkan semua informasi yang dibutuhkan dalam waktu singkat dan cepat. Perpustakaan yang masih mempertahankan bentuk ruangnya sebagai tempat menyimpan bahan pustaka dengan menyediakan beberapa meja dan kursi bacatentu tidak akan mendapat perhatian dari generasi ini

2 Stewart, C. *The Academic Library Building in the Digital Age: A Study of New Library Construction and Planning, Design, and Use of New Library Space*, (A Dessertation: Pennsylvania University, 2009),.1

Kondisi demikian melahirkan paradigma baru: “suatu perpustakaan yang menyediakan informasi cetak harus diubah ke paradigma perpustakaan yang juga menyediakan informasi digital” terutama yang tidak tersedia dalam bentuk cetak. *User oriented service* juga harus menjadi focus perubahan selain desain ruangan yang kontemporer perlu juga dirubah agar perpustakaan tidak sebagai tempat penyimpanan buku saja.

Menjawab keresahan dan pertanyaan tersebut Donald Beagle menawarkan suatu ide untuk merubah konsep, bentuk, dan desain ruang perpustakaan menjadi sesuatu yang menarik untuk mawadahi dan memfasilitasi kebutuhan generasi digital terhadap ruang yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat melakukan berbagai macam kegiatan di dalam perpustakaan dengan di dukung oleh teknologi internet dan bukan hanya memberikan pemandangan tumpukan buku di rak. Konsep ini yang kemudian dikenal dengan nama *Learning Commons*³. Keterlibatan semua pihak dalam hal ini berkaitan baik dari pemustaka, pustakawan, dan pengajar menjadi pertimbangan penting juga dalam pengembangan perpustakaan ini agar tepat sasaran dan efektif.

Artikel ini ingin mengkaji penerapan dan aspek-aspek *learning commons* (memanfaatkan ruang kosong sebagai tempat belajar di perpustakaan).

B. Seputar Learning Commons

Net generation disebut juga sebagai *Z generation* atau generasi platinum atau *the native gadget*.⁴ Sedangkan menurut Wulandari melalui artikelnya yang berjudul “Layanan Perpustakaan PerguruannTinggi di Era *Digital Native*” mengatakan bahwa generasi digital memiliki kebiasaan dan karakteristik yang berbeda dengan generasi sebelumnya khususnya dalam cara belajar dan melakukan penelusuran informasi sehingga membuat keberadaan perpustakaan sebagai sumber informasi tidak lagi mendominasi saat generasi ini membutuhkan informasi.⁵

3 Beagle, D, *The Learning Commons in Historical Context*. 2008

4 Suprpto, Kahardityo. Generasi platinum yang lekat dengan gadget. *Tribunnews*. Retrieved April 1, 2011, from <http://www.tribunnews.com/2010/03/14/generasi-platinum-yang-lekat-dengan-gadget>.diakses10 Des 2014

5 D Wulandari, “Layanan Perpustakaan Perguruan Tinggi di Era *Digital Native*”,

Learning commons dapat didefinisikan sebagai sebuah konsep untuk memanfaatkan ruang-ruang yang ada di dalam perpustakaan sebagai tempat belajar dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang mendukung kemajuan teknologi dan berada dalam satu lokasi yang dapat diakses secara bebas dan mandiri guna mendukung proses pembelajaran.⁶

Dalam hal ini *Learning commons* memberikan bentuk baru dari sebuah perpustakaan yang bukan hanya sekedar menyediakan ruang dan materi belajar tetapi juga pembelajaran yang melibatkan semua pihak akademik. Hal yang terpenting dalam penerapan *Learning commons* adalah terciptanya suasana yang nyaman di perpustakaan dengan berorientasi pada kenyamanan pemustaka.

Perpustakaan perguruan tinggi adalah perpustakaan yang terdapat pada perguruan tinggi, badan bawahannya, maupun lembaga yang berafiliasi dengan perguruan tinggi, dengan tujuan utama membantu perguruan tinggi mencapai tujuannya yakni Tri Dharma Perguruan Tinggi (pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat)⁷.

Satu amanat yang diberikan oleh undang-undang adalah perpustakaan merupakan bagian dari upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu perpustakaan juga harus mampu memenuhi kebutuhan pendidikan bagi pemustakanya. Dua kalimat mencerdaskan kehidupan bangsa dan memenuhi kebutuhan pendidikan bagi pemustaka mengarahkan pada pengelola perpustakaan agar dapat menghadirkan sebuah layanan edukatif.

D. *Learning Commons pada Perpustakaan Perguruan Tinggi*

Konsep *learning commons* mengarah kepada bagaimana pustakawan mampu memiliki cara pandang yang baru dalam menghadapi generasi digital, dari yang semula sangat melindungi informasi dan sumber-sumber lain yang ada di perpustakaan menjadi

Konferensi Call for Paper & MUSDA II FPPTI Jawa Timur, Peranan Jejaring Perpustakaan dalam Meningkatkan Kompetensi Pustakawan, Ubaya Training Center, Trawas, Mojokerto, 2003, 34

- 6 S. Donkai, A Toshimori, C. Mizoue, "Academic Libraries as Learning Spaces in Japan: Toward the Development of Learning Commons", *The International Information & Library Review*, 2011, 215
- 7 Sulistyono-Basuki, *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.1991), 51

lebih terbuka dan mampu mengarahkan pemustaka untuk melakukan akses informasi dan sumber-sumber yang ada di perpustakaan, dari yang semula tertutup dan membatasi diri dengan pemustaka menjadi terbuka dalam melakukan pelayanan dan mampu berinteraksi dengan pemustaka.

Keberadaan *learning commons* saat ini sudah banyak dikembangkan oleh perpustakaan, terutama perpustakaan perguruan tinggi. Hal ini mengingat bahwa generasi pada era digital ini berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya, sehingga perlu pendekatan yang berbeda. *Learning commons* sendiri lebih menekankan bagaimana menyediakan fasilitas ruang atau tempat bagi pemustaka (dan pelajar/mahasiswa) baik untuk belajar secara serius maupun belajar secara santai, atau bahkan sekedar melakukan eksplorasi ke dalam sumber-sumber yang diminati.

Maka tak heran apabila dalam *learning commons* terdapat fasilitas yang merupakan kolaborasi dari perpustakaan, teknologi informasi dan komunikasi, serta lingkungan yang menyenangkan. Pustakawan sendiri dapat berperan sebagai bagian yang ikut mengembangkan *learning commons* agar informasi dan sumber daya yang tersedia dapat mewakili kebutuhan semua generasi yang memanfaatkan perpustakaan dan juga *learning commons*.

Bahkan pustakawan dapat menjadi *supervisor*, asisten, maupun sekedar teman berdiskusi dan belajar bagi pemustaka, terutama terkait dengan sumber-sumber informasi yang mendukung proses belajar mereka. Keberadaan *learning commons* merupakan satu bentuk upaya peningkatan layanan perpustakaan dari segi penyediaan fasilitas yang dapat mendorong iklim pembelajaran dan pendidikan yang lebih baik. Karena dengan fasilitas yang memadai maka perpustakaan akan dapat benar-benar hadir sebagai solusi edukatif bagi para pemustakanya.

Diana Chan dan Gabrielle Wong mengungkapkan beberapa factor yang mempengaruhi hadirnya konsep *learning commons*⁸ :

1. **Pemustaka cenderung menolak untuk berkunjung ke perpustakaan**

Sivitas akademik merasa tidak perlu lagi berkunjung ke perpustakaan karena semua akses informasi dan koleksi digital

8 D.L.H Chan, G.K.W Wong, "If You Build It, They Will Come: An IntraInstitutional User Engagement Process in the Learning Commons", 2003. New Library World, Vol.114, Issue 1/2, 44-53

(*e-journals, e-book, e-resources*) dapat diakses secara langsung dimanapun dan kapanpun melalui perangkat elektronik/perangkat mobile phone.

2. **Rendahnya pandangan dari perpustakaan dan pustakawan tentang hadirnya koleksi digital**

Saat perpustakaan mulai mengembangkan koleksidigitalnya dengan membeli dan menyediakan sebanyak-banyaknya koleksi dalam format digital nampaknya koleksi cetak kurang mendapatkan perhatian sehingga yang tersedia hanyalah koleksi lama.

3. **Perubahan pola belajar pemustaka akademik di era digital**

Pemustaka saat ini masuk dalam generasi digital, kehidupan mereka sangat dekat dengan teknologi informasi dan komunikasi. Mereka pada umumnya belajar dengan mendengarkan musik, menikmati makanan kecil dan melakukan akses internet seperti menjawab email, *chat online*, dan sesekali aktif di sosial media. Menanggapi pola belajar yang seperti ini perpustakaan perlu menyediakan ruangan yang fleksibel dan nyaman. Jika perpustakaan masih saja bertahan dengan konsep perpustakaan tradisional maka pemustaka juga akan enggan untuk berlama-lama berada di perpustakaan.

Melihat adanya faktor-faktor tersebut jelas bahwa perpustakaan perlu untuk melakukan pengembangan dan perubahan konsep pengelolaan perpustakaan. Dan fenomena yang terjadi pada perpustakaan akademik di Amerika Utara pada awal tahun 1990 menunjukkan munculnya bentuk baru ruang-ruang belajar di perpustakaan yang disebut sebagai *learning commons*⁹.

Aspek tentang upaya yang dapat dilakukan oleh perpustakaan untuk menerapkan konsep *learning commons* pada perpustakaan perguruan tinggi¹⁰.

• **User-Centered**

Perpustakaan akan dikatakan sukses jika berorientasi kepada kebutuhan pemustaka dan bukan hanya fokus kepada pengadaan

9 S. Donkai, A. Toshimori, C. Mizoue, "Academic Libraries as Learning Spaces in Japan: Toward the Development of lerning commons" dalam *The International Information and Library Review*, diakses 10 Desember 2014.

10 P.C. Harland, *The Learning Commons: Seven Simple Steps to TransformYour Library*, (California: Libraries Unlimited, 2011), 40

teknologi. Mengenali dan memahami apa yang dibutuhkan dan sering dimanfaatkan oleh pemustaka merupakan hal penting yang harus diketahui oleh perpustakaan. Salah satu yang bisa dilakukan oleh perpustakaan misalnya dengan memanfaatkan salah satu sudut perpustakaan untuk menyediakan perlengkapan ATK seperti bolpoint, pensil, gunting, *cutter*, penggaris, dan perlengkapan lainnya yang bisa dimanfaatkan oleh pemustaka. Melalui cara sederhana ini perpustakaan akan dapat sedikit memahami dan memenuhi kebutuhan pemustaka saat berada di perpustakaan.

- **Fleksibel**

Menciptakan perpustakaan yang fleksibel, tidak kaku, dan mudah beradaptasi. Kebijakan dan aturan yang berlaku di perpustakaan diharapkan dapat disesuaikan dengan perkembangan dan kondisi kebutuhan pemustaka. Generasi digital adalah generasi yang tidak menyukai aturan yang kaku dan ketat. Generasi ini tidak akan merasa nyaman jika berada dalam ruangan yang memiliki banyak larangan, misalnya larangan “tidak boleh ramai”, “tidak boleh membawa makanan”, “tidak boleh memakai topi”. Generasi ini membutuhkan penjelasan yang bisa dinalar untuk setiap larangan yang diberlakukan. Misalya “*Anda akan terlihat lebih rapi jika tidak memakai jacket di dalam ruangan perpustakaan*” akan lebih bisa diterima daripada hanya sekedar larangan “*Dilarang Memakai Jacket*”.

- **Information Desk**

Menyediakan layanan *help-desk* atau layanan informasi yang dapat membantu pemustaka menemukan informasi yang dibutuhkan. Layanan ini sangat penting bagi perpustakaan guna memenuhi kebutuhan informasi pemustaka. Tidak semua pemustaka paham apa yang harus dilakukan di dalam perpustakaan untuk itu layanan *information desk* perlu untuk ditempatkan di satu ruangan khusus yang dapat menjadi *one stop shopping of information* bagi seluruh pemustaka. Layanan ini akan sangat bermanfaat jika ditempatkan pada posisi pintu masuk perpustakaan.

- **Keterbukaan**

Menghilangkan penghalang antara pemustaka dan pustakawan, ciptakan keterbukaan antara pemustaka dan pustakawan untuk dapat menciptakan interaksi yang baik dan memberikan

kenyamanan kepada pemustaka. Cobalah untuk menyapa atau setidaknya sedikit membuka pembicaraan dengan pemustaka. Cara ini diharapkan dapat menciptakan suasana terbuka antara pemustaka dan perpustakaan sehingga tidak terkesan kaku.

- **Asas Kepercayaan**

Beri kepercayaan kepada pemustaka sehingga pemustaka juga akan mempercayai perpustakaan. Misalnya kepercayaan dalam melakukan akses informasi. Adanya batasan dalam melakukan akses koleksi seperti koleksi karya ilmiah tentunya akan membuat pemustaka merasa tidak dipercaya. Sampai saat ini masih ada pro dan kontra tentang hak akses karya ilmiah. Tidak akan ada salahnya jika perpustakaan mulai mencoba membuka akses karya ilmiah untuk dapat dimanfaatkan secara terbuka dan bebas oleh pemustaka. Belajar untuk mempercayai mereka bahwa informasi yang mereka dapatkan akan dapat digunakan dengan bertanggung jawab.

- **Publikasi**

Gunakan setiap kesempatan untuk melakukan publikasi tentang perpustakaan untuk lebih mendekatkan perpustakaan dengan pemustaka, misalnya dengan membuat buletin perpustakaan yang berisi informasi kegiatan perpustakaan, koleksi baru, layanan dan fasilitas.

E. Penutup

Learning commons menjadi salah satu solusi bagi perpustakaan menghadapi perkembangan TIK yang sangat cepat, sehingga kebutuhan pemustaka yang memiliki kebiasaan dan perilaku baru bisa dipenuhi dengan *learning commons*. Dengan *learning commons* perpustakaan dapat menerapkan dengan menyediakan area yang nyaman bagi pemustaka untuk melakukan berbagai macam kegiatan dan menciptakan suasana terbuka di perpustakaan sehingga mereka merasa nyaman (*comfort*), dan menemukan dunianya berada di dalam perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Chan, D.L.H., Wong, G.K.W., "If You Build It, They Will Come: An IntraInstitutional User Engagement Process in the Learning Commons", dalam *New Library World*, Vol.114, Issue ½, diakses 10 Desember 2014.
- Donkai, S., Toshimori, A., Mizoue, C., "Academic Libraries as Learning Spaces in Japan: Toward the Development of Learning Commons", dalam *The International Information & Library Review*, Desember, 43 (4), 2011, diakses 10 Desember 2014.
- Fourie, D.K & Dowell, D.R., *Libraries in the Information Age: An Introduction and Career Exploration*. Colorado: Libraries Unlimited Greenwood Publishing Group, Inc, 2002.
- Harland, P.C., *The Learning Commons: Seven Simple Steps to Transform Your Library*, California: Libraries Unlimited, 2011
- Stewart, C., "The Academic Library Building in the Digital Age: A Study of New Library Construction and Planning, Design, and Use of New Library Space", *A Dissertation*: Pennsylvania University, 2009.
- Sulistyo-Basuki, *Pengantar Ilmu Perpustakaan*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1991
- Suprpto, Kahardityo. (March 14, 2010). Generasi platinum yang lekat dengan gadget. *Tribunnews*.<http://www.tribunnews.com/2010/03/14/generasi-platinum-yang-lekat-dengan-gadget>di akses 10 Desember 2014
- Wulandari, D., 2013, *Layanan Perpustakaan Perguruan Tinggi di Era Digital Native*,
- Konferensi *Call for Paper & MUSDA II FPPTI Jawa Timur: Peranan Jejaring Perpustakaan dalam Meningkatkan Kompetensi Pustakawan*, Ubaya Training Center, Trawas, Mojokerto.
- https://www.academia.edu/7858409/Upaya_Perpustakaan_dalam_Mewujudkan_Layanan_Edukatif, diakses 31 Januari 2015.

