

FILOSOFI INFORMASI DALAM PEMBERDAYAAN LAYANAN PERPUSTAKAAN

Umar Falahul Alam¹

Abstract: *The existence of the library indicates information services. The service shows two interrelated variables: the provider on the one hand and consumers on the other. Because of relation between service provider and customer satisfaction, then the service should be increased from time to time. Library services also needs to be improved. Increased library services must be appropriated by it's responsibility to support education, teaching, research and community service. There is no doubt, that the library plays an important role in the process of education and teaching. The first library becomes an intermediary between the users and their information needs. Second, the library can be an information provider on one side and can be consulted for the users in their academic activities. Third, the library can be a teacher who teaches the users the skills and strategies in managing, utilizing, and creating information. The role of the library likes this, is named empowerment of library services.*

Keyword: *Library Information Services, Role of Library, Transfer of Knowledge*

A. Pendahuluan

Disematkan sebagai pusat informasi, perpustakaan memegang peranan yang sangat penting dalam proses transfer ilmu pengetahuan. Peranan ini sangat strategis, pertama karena informasi merupakan kekuatan/power, dimana seseorang tidak dapat hidup tanpa informasi. Begitu pentingnya informasi, bahkan Ziauddin Sardar sampai mengatakan bahwa informasi merupakan kekuasaan, karena

1 Pustakawan Muda, Kepala Perpustakaan Fakultas Syari'ah IAIN Walisongo Semarang

tanpa informasi seseorang tidak memiliki kekuasaan. Jika informasi dibolehkan mengalir secara bebas dalam masyarakat, maka ia akan memberikan jalan ke arah kekuasaan kepada masyarakat yang terbelakang, serta akan mencegah konsentrasi kekuasaan pada segelintir orang². Kedua, perpustakaan merupakan wadah /tempat terkumpulnya berbagai informasi dan berkumpulnya dari berbagai latar belakang pemustaka. Sebagai tempat berkumpulnya informasi di satu pihak dan para pemustaka di pihak yang lain, memungkinkan adanya kegiatan-kegiatan yang bersifat "take and give" terhadap informasi dan ilmu pengetahuan.

Adanya *query* terhadap informasi dari pemustaka dan keniscayaan perpustakaan sebagai basis sumber daya informasi, menjadikan vitalisasi perpustakaan menjadi tak terbantahkan. Adanya dua sumber daya diatas akan menjadikan perpustakaan menjadi pusat informasi, dimana mengalir di dalamnya penciptaan-penciptaan informasi baru akibat dari komunikasi yang terjalin diantara pemustaka dan sumber daya informasi perpustakaan.

B. Kebutuhan Informasi Pemustaka di Perpustakaan

Kebutuhan informasi merupakan kebutuhan dasar yang harus didapatkan manusia dalam kehidupannya. Tidak ada manusia yang tidak memerlukan informasi dalam menjalankan kegiatan hariannya, untuk maju manusia memerlukan informasi, untuk memecahkan persoalan-persoalan hidupnya manusia memerlukan informasi, untuk memutuskan sesuatu manusia juga memerlukan informasi. Informasi kemudian menjadi lebih sangat bermakna dan sangat penting manakala seseorang dihadapkan pada situasi dimana seseorang itu dituntut untuk segera memutuskan sesuatu. Dapat dibayangkan apabila seseorang akan memutuskan sesuatu tanpa ditopang dengan adanya informasi yang cukup yang dimilikinya. Dapat dibayangkan bagaimana jadinya seseorang yang tidak memiliki informasi yang cukup kemudian memutuskan sesuatu perkara/masalah, bisa jadi keputusannya itu akan berbalik arah menjadi bumerang bagi dirinya sendiri dan kemungkinan orang lain, karena itu memutuskan sesuatu

2 Ziauddin Sardar, *Tantangan Dunia Islam Abad 21:Menjangkau Informasi*, (Bandung: Mizan, 1989), 132

berdasar informasi yang benar akan menjadi keputusan yang berarti.

Seorang mahasiswa di sebuah perguruan tinggi menjadi sangat depresi karena sudah sampai waktunya dia harus mengumpulkan tugas yang diberikan oleh dosennya. Sehari ini dia bahkan tidak tahu apa yang harus dilakukannya untuk memulai mengerjakan tugas itu. Tidak seperti minggu-minggu yang lalu, minggu pertama menjadi sangat tidak bermasalah mengingat waktu pengumpulan tugasnya yang masih lama. Minggu kedua juga tidak menjadi masalah karena waktu presentasi di depan kelas menjadi kewajiban temannya yang lain. Satu minggu, dua minggu, tiga minggu dan selanjutnya dia tidak mengerjakan apa-apa. Dia sebenarnya menyadari bahwa konsekwensi tidak mengerjakan tugas berarti tidak lulus, dan harus mengulang pada semester berikutnya. Dia menyadari bahwa dia berkewajiban untuk mengerjakan tugas tersebut dengan baik, dan akan memperoleh nilai yang bagus jika isi dari tugas yang dikerjakannya juga baik. Sebenarnya dia beri'tikad untuk segera menyelesaikan tugas tersebut, tapi dia tidak tahu apa yang harus dikerjakan dan bagaimana memulainya? Ternyata beberapa temannya juga mengalami situasi dan kondisi yang tidak berbeda, siapa yang salah?

Fenomena diatas bukan menjadi barang baru lagi dalam dunia akademik, sistem pendidikan (belajar mengajar) yang berbeda dengan di sekolah menengah menjadi persoalannya. Sekarang sebagai mahasiswa, ada tuntutan untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya secara mandiri guna memenuhi tugas-tugas perkuliahannya. Persoalannya adalah :

1. Bagaimana mahasiswa dapat mencari informasi yang dibutuhkanannya itu dengan tepat
2. Kemana mahasiswa harus mencari informasi yang dibutuhkanannya itu
3. Bagaimana mahasiswa mampu memanfaatkan informasi yang sudah didapatkannya tersebut?

Jawaban dari pertanyaan-pertanyaan diatas akan mengacu pada seberapa besar fasilitator yang tersedia untuk menumbuhkan keahlian mahasiswa dalam mencari kebutuhan informasinya tersebut.

Beberapa lembaga yang terkait adalah pusat komputer, lembaga akademik dan perpustakaan. Beberapa lembaga tersebut merupakan lembaga yang paling bertanggung jawab selain staf pengajarnya, terhadap "kemampuan" mahasiswa. Lebih dari itu, tidak dipungkiri perpustakaan menjadi lembaga yang paling akrab dengan dunia mahasiswa dan menjadi sangat strategis peranannya. Setiap saat perpustakaan dipadati oleh ratusan mahasiswa, bahkan ketika di bagian lain dapat sedikit lega dengan aktifitasnya, perpustakaan tetap diserbu oleh mahasiswa. Sebagai tempat berkumpulnya pengguna potensialnya di satu sisi dan terkumpulnya informasi (bisa *printed material* dan *non printed*) di sisi lainnya, menjadi sangat klop apabila hubungan antara dua unsur ini dapat dikembangkan menjadi mitra yang saling membutuhkan dan mengisi satu dengan yang lain. Sebagai entitas yang didalamnya berisikan muatan-muatan informasi yang tak terkira, sudah semestinya perpustakaan bertugas untuk mencerahkan intelektualitas mahasiswa dengan memberikan pemahaman dan dasar-dasar pengetahuan pencarian informasi yang benar. Jika langkah dan dasar-dasar ini dimiliki oleh mahasiswa maka sepanjang hayatnya mahasiswa tidak akan tersesat dalam rimba raya informasi, yang membludak dan mengalami ledakan dari waktu ke waktu. Gambaran seperti inilah yang membawa perpustakaan berperan sebagai agent of change, yang mengarahkan kepada kemampuan mandiri pemustaka menggali kebutuhannya sendiri. Bagi dunia pendidikan tidak ada yang lebih membanggakan selain prestasi dan kemampuan pemustakanya menjadi manusia yang mandiri dalam memutuskan sesuatu dalam kehidupannya selanjutnya dan menjadi pembelajar sepanjang hayat.

C. Apa yang dapat dilakukan oleh perpustakaan

Kebutuhan informasi Pemustaka menurut Katz, Gurevitch dan Hans³, dikategorikan menjadi 5 (lima) varian, yaitu:

1. Kebutuhan Kognitif, ini berkaitan erat dengan kebutuhan untuk memperkuat atau menambah informasi, pengetahuan dan

³ Pawit M. Yusuf dan Priyo Subekti, *Teori dan Praktik Penelusuran Informasi*, (Jakarta: Kencana, 2010), 82-83

pemahaman seseorang terhadap lingkungannya. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat seseorang untuk memahami dan menguasai lingkungannya. Hal ini memang benar bahwa orang menurut pandangan psikologi kognitif mempunyai kecenderungan untuk mengerti dan menguasai lingkungannya. Disamping itu, kebutuhan ini juga dapat memberi kepuasan atas hasrat keingintahuan dan menyelidiki seseorang.

2. Kebutuhan afektif, kebutuhan ini dikaitkan dengan penguatan estetis, hal yang dapat menyenangkan dan pengalaman-pengalaman emosional. Berbagai media baik dalam bentuk cetakan maupun dalam bentuk rekaman elektronik juga sering dijadikan alat untuk mengejar kesenangan dan hiburan. Misalnya, orang membeli radio, televisi, menonton film, dan membaca buku-buku bacaan ringan, tiada lain mereka bertujuan untuk mencari hiburan
3. Kebutuhan integrasi personal, ini sering dikaitkan dengan penguatan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas, dan status individu. Kebutuhan-kebutuhan ini berasal dari hasrat seseorang untuk mencari harga diri
4. Kebutuhan integrasi sosial, kebutuhan ini dikaitkan dengan penguatan hubungan dengan keluarga, teman, dan orang lain di dunia. Kebutuhan ini didasari oleh hasrat seseorang untuk bergabung atau berkelompok dengan orang lain
5. Kebutuhan berkhayal, ini dikaitkan dengan kebutuhan-kebutuhan untuk melarikan diri, melepaskan ketegangan. Dan hasrat untuk mencari hiburan atau pengalihan (*diversion*).

Kebutuhan-kebutuhan pemustaka seperti yang disebutkan diatas merupakan kebutuhan informasi skala dasar yang melekat dalam diri setiap pemustaka, tidak terkecuali dengan pemustaka perpustakaan perguruan tinggi. Akibat dari pemenuhan terhadap kebutuhan-kebutuhan informasi di atas akan menciptakan tingkat pemahaman terhadap ilmu pengetahuan tertentu yang akan berbeda dengan yang lain. Trend dan kecenderungan yang berbeda-beda membuat disparitas keilmuan pemustaka menjadi beragam. Tetapi meskipun arah kecenderungan terhadap cabang-cabang ilmu itu berlainan kebutuhan informasi secara kognitif, afektif, integral dan

imaginasi harus dapat dipenuhi. Perpustakaan dapat berfungsi sebagai mediator (baca: intermediari) dengan melakukan berbagai tindakan pemenuhan sehingga kebutuhan-kebutuhan informasi pemustaka dapat dipenuhi.

Menurut Muchyidin⁴ informasi memiliki enam komponen yang masing-masing memiliki sifat, karakteristik, dan kekhasannya masing-masing. Adapun keenam komponen atau jenis informasi tersebut adalah:

1. *Absolute information*, merupakan 'pohonnya' informasi, yaitu jenis informasi yang disajikan dengan suatu jaminan dan tidak membutuhkan penjelasan lebih lanjut.
2. *Substitutional information*, yaitu jenis informasi yang merujuk kepada kasus dimana konsep informasi digunakan untuk sejumlah informasi. Dalam pengertian ini, informasi kadangkala digantikan dengan istilah 'komunikasi'.
3. *Philosophic information*, yaitu jenis informasi yang berkaitan dengan konsep-konsep yang menghubungkan informasi pada pengetahuan dan kebijakan.
4. *Subjective information*, yaitu jenis informasi yang berkaitan dengan perasaan dan emosi manusia. Kehadiran informasi ini bergantung pada orang yang menyajikannya.
5. *Objective information*, yaitu jenis informasi yang merujuk pada karakter logis informasi-informasi tertentu.
6. *Cultural information*, yaitu informasi yang memberikan tekanan pada dimensi kultural.

Kegiatan perpustakaan untuk memenuhi semua kebutuhan pemustaka tersebut salah satunya dengan cara menggalakkan budaya untuk mau berbagi dan diseminasi informasi. Penyebaran informasi merupakan roh dan gugus kerja dari perpustakaan. Perpustakaan akan menjadi besar dengan derasnya kegiatan pertukaran pengetahuan tacit yang dikembangkan dari satu waktu ke waktu. Pengetahuan tidak dapat diciptakan tanpa adanya komunikasi yang berkembang dengan baik, sehingga perpustakaan dapat membangun jaringan

4 E. Koeswara, *Dinamika Informasi dalam Era Global*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1998), 139.

dari berbagai kalangan pemustakanya. Seyogyanya Perpustakaan dapat menjadi titik sentral dan pusat dari perkembangan dan proses pengetahuan tersebut.

Berbagi pengetahuan tidak hanya bisa dilakukan antara individu dengan individu yang lain, berbagi pengetahuan bisa dilakukan antar kelompok, antara individu dengan kelompok tertentu, antara lembaga satu dengan lembaga lain. Apalagi dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi berbagi pengetahuan sangat dimungkinkan dilakukan setiap waktu, baik secara real time ataupun tidak. Pengetahuan hanya akan menjadi pengetahuan milik seseorang saja sebelum pengetahuan tersebut dibagi dan disebar. Ratusan tahun yang lalu sebelum teknologi sehebat seperti sekarang ini, berbagi pengetahuan sudah dirintis oleh para ilmuwan dengan cara menggelar diskusi-diskusi kecil di teras dan emperan kampus, sehingga kemudian kegiatan tersebut dikenal dengan sebutan *invisible college*. Dan juga penyebaran pengetahuan telah dilakukan dengan usaha komunikasi ilmiah lewat media-media tulisan seperti jurnal.

Sekarang perpustakaan dapat meniru dan mengadopsi kegiatan yang sudah berusia ratusan tahun dengan melakukan kegiatan *Sharing* pengetahuan ini antara perpustakaan dan para pemustaka perpustakaan. Lalu pengetahuan apa saja yang bisa dibagi? Tentu saja banyak sekali kegiatannya, seperti berbagi pengetahuan dari hasil seminar/pelatihan/workshop, berbagi isi substansial dari buku-buku yang sudah dibaca, berdiskusi melalui berbagai *milis*, menulis opini, menulis *features*, menulis artikel, meningkatkan penguasaan bahasa, memberikan *soft skill* pencarian informasi kepada pemustaka, menggali pendapat mengenai perpustakaan, bahkan melakukan pendampingan berkaitan dengan kegiatan pemustaka dalam belajar mengajarnya, menerapkan pelayanan *reader advisory*, *term-paper consultant* dan lain sebagainya. Perpustakaan seharusnya mediator paling depan yang menyerukan berbagi informasi, karena secara filosofi informasi jika diberikan kepada orang lain, informasi yang diberikan tidak akan pernah berkurang, melainkan menjadi bertambah karena pemilik informasi semakin memiliki pemahaman yang lebih baik setiap waktu informasi tersebut dibagikan. Informasi tidak seperti barang yang apabila diberikan kepada orang lain kuantitasnya akan

semakin berkurang bahkan habis sama sekali. Disinilah pemberdayaan layanan perpustakaan dipertaruhkan.

Perpustakaan tinggal membuat peta dan perincian kelompok mana saja yang memerlukan bantuan dan penanganan yang lebih intens, khususnya dalam mempersiapkan pemustaka menjadi mampu secara mandiri dan berdikari dalam mengeksekusi kebutuhan informasinya itu.

D. Penerapan Program Literasi Informasi di Perpustakaan

Tugas yang mulia tersebut akan dapat diraih dengan mengenalkan konsep dan keahlian memutuskan permasalahan informasinya dengan program literasi informasi. Bagaimana mahasiswa dapat mencari informasi yang dibutuhkannya dengan tepat, kemana mahasiswa harus mencari informasi yang dibutuhkannya tersebut, dan bagaimana mahasiswa mampu memanfaatkan informasi yang sudah didapatkannya tersebut? Adalah dengan sosialisasi cara program literasi informasi perpustakaan.

Program literasi informasi ini mencakup dua macam literasi, pertama literasi perpustakaan mengacu pada kemampuan pemustaka menggunakan perpustakaan dengan menekankan pada kemampuan sumber informasi yang tepat. kedua literasi informasi berkaitan dengan kemampuan pemustaka menjadi melek terhadap informasi-informasi yang dibutuhkan. Perpustakaan menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam penerapan literasi informasi itu. Perpustakaan menjadi "liaison" penghubung dan partner yang baik dalam proses pembelajaran dan kematangan berpikir, dan diharapkan dengan pendampingan yang dilakukan oleh perpustakaan pemustaka akan dapat belajar lebih mandiri, mengenal kebutuhan informasinya, mampu membangun strategi dalam pencarian informasi, mampu menemukan dan mengetahui keberadaan informasi, mampu membandingkan dan melakukan evaluasi terhadap informasi itu, mampu mengkomunikasikan informasi itu dengan melakukan sintesa/ penggabungan dengan informasi lainnya, sehingga pemustaka dapat membangun dan menciptakan informasi baru secara efektif dan efisien.

Literasi informasi mencakup pengetahuan dan kebutuhan informasi seseorang dan kemampuan untuk mengenali, mengetahui lokasi, mengevaluasi, mengorganisasi dan menciptakan, menciptakan dan mengkomunikasikan informasi secara efektif untuk mengatasi isu atau masalah yang dihadapi seseorang. Sebagai contoh program Lliterasi informasi adalah the Big6.

The Big6 dikembangkan di AS oleh dua pustakawan, Mike Eisenberg dengan Bob Berkowitz. The Big6 menerapkan program literasinya dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah dengan memberikan dasar-dasar ketrampilan informasi.⁵ Model The Big6 terdiri dari 6 tahap pemecahan masalah, dan pada masing-masing tahapan pemecahan masalahnya dikelompokkan dengan dua kegiatan penting, seperti diuraikan dibawah ini:⁶

Langkah pertama: Mendefinisikan Tugas

Langkah ini melakukan dua kegiatan dasar yaitu dengan mendefinisikan masalah informasi yang dihadapi dan melakukan identifikasi informasi yang diperlukan. Mendefinisikan masalah informasi yang dihadapi adalah dengan melakukan pemahaman masalah tugas dengan melakukan kegiatan bersama-sama untuk memastikan tugas seperti apa yang diberikan pengajar dan memastikan kebutuhan-kebutuhan informasi apa saja untuk menyelesaikan tugas tersebut. Langkah ini digunakan untuk menggali, mempertajam, mengembangkan gagasan dan menemukan permasalahannya. Kemudian langkah selanjutnya adalah melakukan kegiatan identifikasi informasi apa saja yang diperlukan. Pada langkah ini dibuat hubungan-hubungan informasi apa saja yang sesuai dengan topik pembahasan, diidentifikasi informasi apa saja yang sangat relevan, relevan, cukup relevan dan menentukan informasi apa saja yang dapat digunakan sebagai informasi pendukung topik yang ditugaskan itu. Hasil dari proses di atas kemudian dinyatakan dalam beberapa pernyataan atau penjabaran dan menjadi rumusan-rumusan masalah.

5 Michael B. Eisenberg, Carrie A. Lowe, Kathleen L. Spitzer, *Information Literacy: Essential Skills for the Information Age*, (London: Libraries Unlimited, 2004), 19-20

6 Richard Sayers, *Principles of Awareness-Raising for Information Literacy: a Case Study*, (Bangkok: UNESCO Bangkok, 2006), 77-78

Langkah 2 : Strategi Pencarian Informasi

Jika suatu masalah informasi sudah dirumuskan, peserta didik harus mempertimbangkan semua sumber-sumber informasi yang memungkinkan dan mengembangkan sebuah rencana untuk pencariannya. Untuk itu diperlukan strategi pencarian informasi untuk mendapatkan informasi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas tersebut. Ada dua langkah penting yang perlu dilakukan yaitu menentukan sumber dan memilih sumber terbaik. Sumber informasi bisa tersedia dalam berbagai format, printed maupun non printed, buku maupun non buku, analog maupun digital. Informasi sendiri bisa berupa gambar, citra, foto, teks, diagram, audio, audio-video, hasil wawancara, laporan, email, spasial dan sebagainya. Sumber informasi tersebut bisa juga merupakan jenis informasi dokumen primer, dokumen sekunder, dokumen tersier, bisa juga merupakan grey literature.

Dalam tahap ini seorang peserta didik setidaknya diharapkan mampu:

Pertama, memperkirakan otentisitas dan kewenangan berbagai sumber elektronik, termasuk sumber dari pangkalan data, CD-ROM, sumber referensi elektronik, dari provider komunitas tertentu maupun dari pemerintah. *Kedua*, menilai sumber-sumber informasi primer seperti wawancara, survey, eksperimen dan dokumen-dokumen lain yang dapat diakses lewat elektronik.

Langkah 3: Menemukan dan mengakses Informasi

Langkah ini dilakukan dengan cara melakukan kegiatan menentukan lokasi sumber secara intelektual maupun fisik dan bagaimana menemukan informasi di dalam sumber-sumber tersebut. Untuk melakukan hal ini perlu diketahui alat-alat penelusuran dan pencarian sumber informasi. Alat pencarian sumber informasi adalah alat bantu penelusuran yang digunakan untuk mendapatkan sumber informasi, seperti katalog/OPAC (*Online Public Access Catalog*), indeks, buku statistic, search engine, directory, meta search, electronic database yang diakses online seperti hukum online, West Law, Proquest, Ebsco, dan sebagainya. Bahan-bahan dan alat bantu tersebut harus diikuti dengan kemampuan menggunakannya dengan baik. Mampu

melakukan pencarian informasi dengan operator boolean, mampu memastikan informasi yang dicarinya berasal dari sumber yang dapat dipercaya (*trusted*), memiliki kewenangan keilmuwan (*authoritative*), secara efektif dan efisien.

Dalam tahap ini peserta didik diharapkan mampu: *Pertama*, menemukan dan menggunakan sumber-sumber komputer dan teknologi yang tersedia secara tepat beserta segala sumber daya yang dimiliki perpustakaan seperti LAN (*local area network*), katalog *online*, indeks jurnal, media multimedia, media CD-ROM, dan sebagainya. *Kedua*, menemukan dan menggunakan sumber-sumber komputer dan teknologi yang tersedia lewat media intranet. *Ketiga*, menggunakan sumber-sumber bahan-bahan referensi elektronik seperti ensiklopedi elektronik, atlas, data bank geografi, tesaurus, almanak dan buku ajar yang tersedia baik melalui intranet, LAN (*local area network*), *stand-alone* komputer, *vendor online* komersial maupun internet. Keempat, memiliki inisiatif terhadap survey secara elektronik baik lewat e-mail, *listservs*, *newsgroups* maupun media pengumpulan data *online* lainnya.

Langkah 4: Pemanfaatan Informasi

Setelah peserta didik memiliki kecakapan dalam menggunakan sumber-sumber penting yang potensial, peserta didik harus mampu membaca, memahami dan mendengarkan informasi untuk memepertajam analisis mereka dalam menentukan apakah informasi yang didapat tersebut relevan atau tidak. Dalam tahapan ini peserta didik diharapkan mampu:

Pertama, menghubungkan dan mengoperasikan teknologi yang dibutuhkan untuk mengakses informasi dan membaca pedoman yang berhubungan dengan tugasnya. *Kedua*, mengetahui dan mampu menggunakan perangkat lunak maupun keras yang dibutuhkan untuk melihat, mengunduh, mengedit, serta membuka dokumen, file, maupun program-program lewat situs dan arsip internet. *Ketiga*, melakukan *copy paste* terhadap informasi dari sumber elektronik kedalam dokumen pribadi lengkap dengan sitasi utamanya. *Keempat*, membuat catatan dan *outline* dengan pengolahan data, *pengkalan data*, presentasi maupun program lainnya. *Kelima*, merekam sumber-

sumber informasi elektronik dan menempatkan sumber-sumber tersebut sebagai sitiran baik dalam catatan kaki, catatan akhir dan bibliografi. *Keenam*, menggunakan kertas kerja, pangkalan data dan perangkat lunak statistik dalam mengolah dan menganalisis data-data statistik. *Ketujuh*, melakukan analisa dan menyaring informasi elektronik sehingga sesuai dengan tugas yang diberikan, dengan membuang informasi-informasi yang tidak relevan. *Kedelapan*, melakukan penyimpanan dan *back-up* data dalam tempat/media yang aman seperti penyimpanan *online*, *flash disk*, CD-RW dan lain-lain.

Langkah 5: Sintesis/memadukan informasi

Dua tahapan kegiatan yang dilakukan dalam langkah sintesis ini yaitu, dengan melakukan kegiatan organisasi/pengolahan atas informasi yang telah ditemukannya dari berbagai sumber itu dan mempresentasikan/menyajikan informasi tersebut di depan kelompok atau diskusi. Langkah sintesis adalah kegiatan membandingkan, mengelola, menyusun, dan menggabungkan informasi sehingga akan dihasilkan produk informasi baru Produk informasi yang diciptakan dari hasil perpaduan berbagai informasi baru tersebut tentu terbangun dari berbagai sumber informasi. Informasi-informasi yang berasal dari orang lain tersebut harus dengan sadar diakui sebagai milik orang lain, sehingga sebagai tindakan etis pemustaka harus mencantulkannya dalam kutipan dan/atau dalam bibliografi karya baru tersebut. Pengakuan terhadap karya orang lain yang informasinya memberi kontribusi atau dasar pada produk informasi yang dibangun sangat penting dilakukan oleh setiap orang yang memproduksi karya tulis, sehingga pada tahapan ini pemustaka diharapkan mampu melakukan sitasi/pengutipan dari berbagai sumber dengan benar baik berupa teks, grafik, suara dan video, serta mampu mengaplikasikannya baik dalam bentuk catatan kaki, catatan akhir dan bibliografi.

Langkah 6: Evaluasi

Langkah ke enam adalah melakukan dua kegiatan yaitu menilai produk yang dihasilkan dari segi efektivitas, dan menilai proses dan efisiensi terhadap penciptaan produktifitas informasi tersebut.

Langkah terakhir ini adalah mengevaluasi hasil penemuan dan pemanfaatan informasi dengan maksud untuk mengetahui apakah informasi yang diperoleh berdaya guna atau tidak (efektivitas). Evaluasi juga bermakna untuk menilai seluruh proses yang dilakukan dalam rangka pemecahan masalah dan proses pencarian informasi. Maksud dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui apakah seluruh proses telah berlangsung sesuai dengan yang diharapkan (efisiensi) atau belum untuk selanjutnya dapat diperbaiki.

Dalam tahap evaluasi ini titik perhatian ditujukan pada bagaimana kegiatan-kegiatan tersebut dapat diterapkan dengan baik, efektif dan efisien oleh peserta didik. Peserta didik juga diharapkan mampu melakukan evaluasi terhadap kemampuannya sendiri di samping juga perlu mendapatkan penilaian/evaluasi dari pihak lain, bisa teman, kelompok diskusi, orang tua, staf pengajar dan tentu saja pustakawan. Dalam tahapan ini seorang peserta didik diharapkan mampu:

Pertama, melakukan evaluasi terhadap presentasi-presentasinya baik menyangkut isi, format, maupun desain presentasinya. *Kedua*, menggunakan bantuan dari alat pencocokan terhadap ejaan dan tata bahasa dalam melakukan suntingan dan perbaikan terhadap kegiatannya. *Ketiga*, melakukan prinsip-prinsip hukum dan etis yang berhubungan dengan teknologi informasi menyangkut hak cipta dan plagiat. *Keempat*, memahami dan melaksanakan etika ketika menggunakan e-mail, *newsgroups*, *listservs*, dan fasilitas lainnya. *Kelima*, menggunakan e-mail, komunikasi *realtime* seperti *listservs*, *newsgroups*, *instant messaging services*, *chat rooms*, maupun *desktop teleconference* dengan internet serta LAN (*local area network*) dengan staf pengajar, pustakawan, orang tua, atau pihak lainnya.

E. Penutup

Peranan perpustakaan sebagai pusat informasi, agen perubahan dan sebagai tempat transfer ilmu pengetahuan dengan ditandai tindakan-tindakan saling berbagi *tacit knowledge* melalui komunikasi ilmiah tidak diragukan lagi. Ilmu pengetahuan akan berkembang dan diciptakan di tempat ini selagi perpustakaan mampu melaksanakan kegiatan fungsionalnya sebagai intermediary dengan baik.

Sebagai *intermediary* yang baik, perpustakaan perlu melakukan kegiatan-kegiatan yang mendukung ke arah kemandirian pemustaka dalam melaksanakan tugas-tugas pribadi maupun akademiknya. Program literasi informasi seperti Big6, dapat dijadikan contoh untuk pemecahan dan solusi dari permasalahan informasi yang selama ini mengungkung ketidakberdayaan personal pemustaka.

Oleh karena itu perpustakaan perlu melakukan kerjasama dan kolaborasi dengan semua pihak, baik staf pengajar, officer dan tenaga kependidikan lainnya untuk bersama-sama membangun sendi-sendi kemandirian pemustaka, agar mampu secara berdikari mengembangkan keilmuan yang dimilikinya dengan tindakan dan cara yang benar dan efektif. Dalam ranah seperti inilah perpustakaan ditunggu perannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Eisenberg, Michael B., Carrie A. Lowe, Kathleen L. Spitzer, *Information Literacy: Essential Skills for the Information Age*, London: Libraries Unlimited, 2004
- Koeswara, E., *Dinamika Informasi dalam Era Global*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1998
- Sardar, Ziauddin, *Tantangan Dunia Islam Abad 21: Tantangan Dunia Islam Abad 21:Menjangkau Informasi*, Bandung: Mizan, 1989
- Sayers, Richard , *Principles of Awareness-Raising for Information Literacy: a Case Study*, Bangkok: UNESCO Bangkok, 2006
- Sopacua, P.I. Jaclyn, *Persepsi pustakawan terhadap program information skill dan kendala penerapannya di Universitas Indonesia* (Tesis). Depok: Universitas Indonesia, 2006
- Yusuf, Pawit M., dan Priyo Subekti, *Teori dan Praktik Penelusuran Informasi*, Jakarta: Kencana, 2010