

Peran sosial perpustakaan di era digital native

Triana Santi

Abstract

Library is one unit in an educational institution that has a role to support learning, research, publications by providing various kinds of information in accordance with the needs users. Along with the rapid development of information and communications technology, users today has changed radically. Starting from their behavior in searching for information by utilizing the Internet, the way they learn while playing games or listening to music as well as their pleasure in collaborating and sharing information through networking. They are referred to as the digital natives generation.

Key words : Library, Digital Native

Pendahuluan

Perpustakaan tidak hanya diartikan sebagai suatu gedung tempat penyimpanan dokumen , tetapi seiring berkembangnya teknologi peran perpustakaan sudah mulai berkembang dan mampu mempengaruhi kearah kehidupan social masyarakat. Dizaman yang sudah modern ini , dimana teknologi berangsur angsur menuju teknologi digital tanpa mengenal batas dan waktu turut mempengaruhi perkembangan perpustakaan. Pengelolaan perpustakaan yang sebelumnya manual dan lambat , saat ini sudah menyentuh teknologi. Berubahnya prilaku suatu masyarakat turut mempengaruhi peran serta perpustakaan. Perpustakaan kini dituntut untuk lebih sensitive terhadap perkembangan masyarakat. Karena dari perpustakaan sebagai pusat informasi diperoleh informasi terup date yang diperlukan masyarakat.

Wiji Suwarno mengatakan bahwa perpustakaan seperti halnya sebuah organism yang selalu tumbuh dan berkembang. Ia selalu beradaptasi dengan kemajuan zaman, berupaya memahami perkembangan kebutuhan penggunaanya, sehingga suatu ketika dapat menjelma menjadi pilihan utama bagi pemustaka dalam

menelusur informasi. Inilah sesungguhnya yang dikatakan perpustakaan mengikuti trend, perpustakaan tidak mau ketinggalan zaman(Wiji Suwarno,2016:1).

Peran Perpustakaan di era digital native

Walaupun perpustakaan terus berkembang sesuai perubahan dan perkembangan zaman, namun peran, tugas dan fungsi utama perpustakaan tetap mengutamakan kepuasan pengguna. Dalam bukunya Sutarno mengatakan bahwa peran perpustakaan akan terlihat dan dirasakan oleh masyarakat manakala perpustakaan dapat melaksanakan semua kegiatannya dengan baik dan memberi manfaat /nilai guna. Berperan atau tidaknya perpustakaan tergantung kepada kemampuan, kredibilitas, dan kompetensinya sebagai salah satu sumber informasi dan institusi pendidikan dalam arti luas. (Sutarno NS, 2005 :59).

a. Peran Perpustakaan

Yang dimaksud peran perpustakaan disini adalah kedudukan, posisi, dan tempat yang dimainkan. Apakah penting, strategis, sangat menentukan, berpengaruh, atau hanya sebagai pelengkap dan lain sebagainya. Jika kita perhatikan berbagai kondisi dan fakta pada uraian sebelumnya maka secara hakiki sebuah perpustakaan menempati ruang gerak yang cukup strategis di tengah tengah masyarakat. Namun jika melihat kondisi perpustakaan yang pada umumnya masih memprihatinkan, maka sebuah perpustakaan belum memiliki peran yang sebagaimana diharapkan. Jadi peran perpustakaan sangat erat hubungannya dengan kinerja yang mesti dilakukan. Sementara itu kinerja atau performa akan menentukan citra atau gambaran jati diri perpustakaan dimata masyarakat. Jika kinerjanya baik maka secara langsung atau tidak langsung akan mengangkat citranya. Masyarakat akan memberikan penilaian

yang positif . Penilaian masyarakat bebas , tidak mengikat dan tidak dapat dipaksakan karena sifatnya subyektif.

Ditinjau dari sisi pandang yang lebih luas maka peran perpustakaan merupakan agen perubahan, pembangunan, dan agen budaya dan pengembangann ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan selalu terjadi dari waktu ke waktu sesuai dengan perubahan zaman seiring dengan sifat manusia yang selalu ingin tahu, eksplorasi, dan berbudaya. Dalam hal ini termasuk perubahan nilai-nilai, pengayaan dan pencerahan kehidupan umat manusia agar tetap seimbang antara hal-hal yang bersifat fisik jasmaniah dan kejiwaan rohaniyah dan tiak terjebak pada hal-hal yang bersifat materi belaka dan terhindar dari kehancuran karena tindakan orang-orang yang kurang bertanggung jawab. (Sutarno Ns,2005:61)

b. Digital native

Di abad 23 ini teknologi sudah merambah ke zaman era informasi, dan era informasi ini adalah era terevolusinya segala hal. Kita bisa melihat evolusi politik dari sistem konvensional menuju digital seperti kasus Obama. Kita bisa melihat evolusi pergaulan dengan contohnya Facebook dan twitter. Kita bisa melihat digitalisasi bisnis seperti pada kasus kompas.com, detik.com, dan lain-lain. Begitu pula dengan karakter. Karakter manusia pun mau tidak mau berubah.

Penggunaan kata *digital natives* pertama kali diperkenalkan oleh Marc Prensky pada tahun 2001 untuk menggambarkan satu generasi "*native speakers*" yang terbiasa dengan lingkungan *digital* atau teknologi *digital* dan *internet*. Generasi *digital natives* menghabiskan banyak waktunya dalam dan untuk menggunakan komputer, *videogames*, *digital music players*, kamera video, telepon seluler, dan berbagai macam mainan lain dan peralatan dari era digital. *Games* komputer, *e-mail*, *internet*,

telpon seluler dan pesan instan menjadi bagian yang tidak terlepas dari kehidupan mereka (Prensky, 2001).

Prensky bahkan menggambarkan bahwa generasi *digital natives* secara fisik memiliki perbedaan pada otak mereka yang terbentuk selama pertumbuhan mereka sejak dalam kandungan hingga tumbuh dewasa (Jones, 2011). Generasi *digital natives* ini mencakup mereka yang dalam istilah lain dimasukkan sebagai *Generasi Y*, *Generasi Z*, *Generasi Millennial*, atau *Net Generation*.

Selain *digital natives*, Prensky (2001) juga mengenalkan apa yang disebut dengan generasi *digital immigrants*. Yakni generasi yang lahir tidak pada era digital tetapi hidup pada era digital dan berusaha untuk belajar dan beradaptasi dengan berbagai hal dan aspek dari teknologi baru. Mac Prensky membagi umat manusia menjadi 2, yakni generasi digital immigrant dan digital native. Digital native adalah kelompok yang saat mulai belajar menulis sudah mengenal internet atau yang saat ini berada di bawah 24 tahun. Sedangkan digital immigrant adalah generasi bapak kita yang mengenal dunia internet setelah mereka dewasa. Digital native memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya dengan generasi sebelumnya, setidaknya dalam hal-hal berikut ini: Pertama, identitas. Digital native cenderung ribut soal identitas. Mereka begitu peduli dengan ke"ada"an diri mereka. Karena itulah mereka ramai-ramai membuat akun di Facebook, Twitter, Youtube, dan lain-lain untuk membuktikan kepada dunia bahwa mereka ada. Kenarsisan ini menjadi wajar karena mereka memang menemukan media yang bisa memuaskan hasrat mereka untuk eksis. Kedua, privasi. Generasi digital native cenderung lebih terbuka, blak-blakan, dan open minded. Jika mereka bilang suka, mereka bilang suka, dan jika tidak suka, mereka akan bilang tidak suka. Mereka juga merasa tidak masalah "membuka" apa yang disebut oleh generasi sebelum mereka sebagai privasi. Mereka malah berlomba-lomba membuka

kehidupan privasi mereka di status Facebook dengan menulis “@mall X bareng temen”, “sedih banget karena baru putus”, “mau tidur”, dan lain-lain. Ketiga, kontrol dan kebebasan. Generasi digital native gila kebebasan. Mereka tidak suka diatur dan dikekang. Mereka ingin memegang kontrol, dan internet menawarkan hal itu. Jika mereka tidak suka suatu website, mereka bisa menutupnya saat itu juga. Mereka juga bebas untuk menolak atau menerima permintaan pertemanan di Facebook. Sebaliknya, jika mereka mendukung sesuatu, mereka akan berbondong-bondong mendukungnya dengan fanatik seperti pada kasus Prita dan Bibit-Chandra. Jika ingin sukses berhubungan dengan generasi digital native, sederhana. Duduk bersama mereka, libatkan untuk berpartisipasi. Buat tujuan bersama-sama mereka dan minta saran kritik dari mereka. Biarkan mereka mengambil keputusan. Keempat, proses belajar. Generasi digital native mempunyai proses belajar yang sangat berbeda dibanding generasi digital immigrant. Generasi digital native jengah ketika disuruh membaca Encyclopedia Britannica, tapi toh mereka tahu banyak hal. Hal ini bisa terjadi karena mereka selalu berpacaran dengan Google dan search engine lain. Kemampuan belajar mereka jauh lebih cepat karena segala informasi ada di ujung jari mereka. Dengan mengetahui kecenderungan beberapa karakter Generasi digital native, kita mungkin tidak akan heran lagi mengapa pertumbuhan Facebook, You Tube, dan Twitter begitu cepat sehingga terasa “mengerikan.” Karena di situs-situs itulah Generasi digital native menemukan diri mereka. Di sana mereka bisa narsis, eksis, dan menjadi diri mereka sendiri. Mereka juga mempunyai kebebasan dan kontrol. Di sana mereka bisa berbagi notes Facebook, link bermutu di Twitter, ataupun video inspiratif di Youtube. Sementara situs-situs yang tidak menghidupkan karakter Generasi digital native akan habis digilas gelombang ini. Perhatikan dunia, buka mata

buka telinga, karena seperti kata Hermawan Kertajaya, saat ini sesuatu yang disebut “normal” adalah justru “keabnormalan”. Fenomena ini bisa terjadi karena seluruh dunia sedang berubah dengan begitu cepat. Dinosaurus punah karena tak mampu beradaptasi dan jangan sampai hal itu terjadi pada diri kita. Pelajari fenomena-fenomena terbaru dan manfaatkanlah. So, selamat bergaul dengan generasi digital native! Sumber: Majalah Marketing, April 2009 <http://zahidayat.com>.

Digital Native” merupakan gambaran seseorang (terutama anak hingga remaja) yang sejak kelahirannya telah terpapar gencarnya perkembangan teknologi, seperti perkembangan komputer, internet, animasi dan sebagainya yang terkait dengan teknologi. Digital Native diibaratkan sebagai siswa yang masih belajar di bangku sekolah (dari TK hingga perguruan tinggi), tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini siswa-siswi (TK hingga PT) setiap harinya berlutut dan dikelilingi oleh komputer, internet, handphone dan smartphone. Prensky menyebut mereka sebagai “native speaker” dari jaman komputer dan internet saat ini. Sehingga jangan heran apabila kita memberikan seorang anak sebuah smartphone, tidak membutuhkan waktu yang lama bagi anak tersebut untuk setidaknya mengetahui letak/posisi permainan pada smartphone tersebut dan bagaimana memainkannya. Hal-hal seperti contoh di atas ternyata telah jauh mengubah cara berfikir anak-anak saat ini sehingga mereka memiliki cara berfikir yang sangat berbeda dari kita, dengan demikian era “Digital Native” adaslah dimana anak anak sudah faham dan yang sudah fasih dalam “berbahasa” teknologi,

(http://www.kompasiana.com/aji_raditya/sedikit-coret-coret-dari-artikel-digital-natives-digital-immigrants_552fb3b26ea834141f8b45ac)

c. Peran Perpustakaan di era digital native

Sudah dibahas sebelumnya bahwa peran adalah kedudukan, posisi, dan tempat yang dimainkan, lalu bagaimana peran perpustakaan di era digital native? . Perpustakaan harus menjadi agen perubahan yang cukup menantang, perlu adanya pengembangan perpustakaan yang mendukung keberadaan generasi digital native konsep Smart Library atau perpustakaan pintar yang berbasis teknologi merupakan jawaban bagi kebutuhan generasi digital natives di perpustakaan. Konsep ini didasarkan pada pemanfaatan teknologi secara menyeluruh terutama yang berbasis online dan mobile, layanan 24 X 7, layanan anywhere anytime, dan layanan yang berbasis 'ruang komunikasi' yang lebih lebar antara pustakawan dengan pemustakanya (Arif Surachman, makalah disampaikan pada Konferensi perpustakaan Digital Indonesia tgl 8 Nopember 2016).

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

Di era digital native ini sudah banyak perpustakaan yang menerapkan dan menggunakan teknologi digital dalam kegiatan perpustakaan , baik itu pelayanan kepada pemustaka maupun kegiatan teknis sehari-hari, terutama di negara negara maju. Perpustakaan dilengkapi dengan sistem aplikasi perpustakaan yang lengkap, canggih seperti penggunaan sistem aplikasi perpustakaan *Millenium* (yang rencananya akan segera diganti dengan sistem terbaru OCLC), sistem one search, sistem

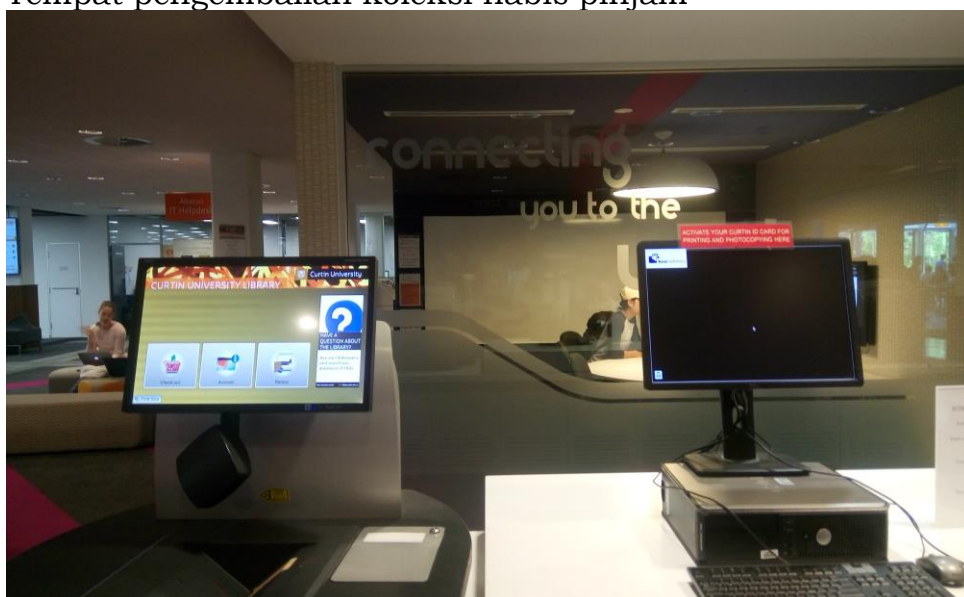
library inquiries, penggunaan sistem layanan mandiri dengan berbasis RFID (radio frequency identification), sistem teknologi komunikasi, *student consultation*, dan lain sebagainya.



Sistem Layanan mandiri dan berbasis RFID



Tempat pengembalian koleksi habis pinjam



Akses perpustakaan sudah melek teknologi

Perpustakaan benar benar difungsikan tidak sebatas ruang dan gedung, tetapi lebih dari itu, dimanapun dan kapanpun dapat mengakses perpustakaan dengan hanya satu sentuhan . Perpustakaan di era digital native hendaknya mulai berfikir untuk menyediakan fasilitas akses konten multimedia lewat jaringan internet, mengimplementasikan konsep ruang cybernetika, mengembangkan koleksi tematik yang sesuai dengan lokalitas pengguna, serta mempunyai gaya yang informal /kasual seperti di jejaring social,memberikan layanan telekomunikasi jarak jauh dengan pemustaka. Layanan tersebut berbentuk layanan email, twitter, mobile dan jejaring social lainnya yang menggunakan jasa telekomunikasi. Pemustaka bebas mengajukan request kepada pustakawan dalam dua puluh empat jam dan pustakawan siap untuk melayani.

Penutup

Perpustakaan di era digital native yang sudah melek teknologi informasi mempunyai tugas yang berat dikarenakan daya, usaha, dana untuk menyediakan layanan dan fasilitas yang dibutuhkan pemustaka sangat terbatas.

Strategi yang dapat dilakukan oleh perpustakaan untuk memberikan solusi menghadapi tantangan dari para generasi digital adalah:

1. Optimasi sistem automasi perpustakaan dan pengembangan perpustakaan digital
2. Mulai memperhatikan pengadaan sumber elektronik atau koleksi digital
3. Peningkatan pengetahuan, keterampilan *hard skills* dan *soft skills* pustakawan
4. Peningkatan fasilitas bagi generasi digital seperti, colokan listrik, wifi/hotspot, kecepatan data internet, perabotan yang informal dan santai, fasilitas audio video
5. Dalam mendesain penataan ruangan hendaknya memberikan ruang lebih bagi pemustaka agar dapat saling berinteraksi dan kolaborasi

Hal utama dalam pemberian layanan yang sesuai dengan kebutuhan para pemustaka, utamanya generasi digital, adalah kemauan dan motivasi tinggi dari para pustakawan untuk mengubah keadaan yang ada.

Daftar Pustaka

<https://sismalib.wordpress.com/2013/06/23/tantangan-dan-strategi-perpustakaan-dalam-penyediaan-layanan-bagi-generasi-digital/>

NS, Sutarno. (2005). Tanggung jawab Perpustakaan: Dalam mengembangkan masyarakat informasi. Jakarta: Pantai Rei,

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*. Vol. 9, No. 5, October 2001. MCB University Press. Diakses melalui <http://www.marcprensky.com> tanggal 30 Agustus 2016.

Surachman, A. (2013). *Analisis Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Subjective Norm, Mobility, dan Use Situation terhadap Niat Individu dalam menggunakan M-Library*. Universitas Gadjah Mada: Yogyakarta [Thesis]