

LEARNING COMMONS DALAM PERSPEKTIF PERPUSTAKAAN 2.0

Oleh: Endang Fatmawati

(Dosen LB Program (S1 Ilmu Perpustakaan FIB, D3 KS FE, D3 APS FISIP) UNDIP dan Pustakawan UNDIP yang ditugaskan sebagai Kepala Perpustakaan Fakultas Ekonomi UNDIP Semarang.)

ABSTRACT

This paper describe the concept of library 2.0. Recently, students learning takes place everywhere. Library 2.0 have vision and trends in the academic library. It means with characteristic are usability, community building, outreach via blogs, user participation, more transparent, and user centered. In this library 2.0 get the social and academic interface and called the learning commons. Commons is shared ownership of and responsibility for the library 2.0 trends are collections, users satisfaction, services, and anything else to space. Library 2.0 simply means making your library's space, more interactive, collaborative, and driven by community needs. Librarian must be work hard and adaptable with change. So it is easier to stay up than to catch up. Suggestive from users about improve.

A. Pendahuluan

Web 2.0? Library 2.0? Menurut yang saya pahami ini hanyalah perbedaan istilah saja. Dari yang semula generasi 1.0 dan saat ini menjadi 2.0. Jadi dimungkinkan suatu saat nanti juga muncul istilah web 3.0, *library* 3.0, dan generasi seterusnya. Hal ini seperti halnya pada perkembangan komputer dan berbagai macam program aplikasinya yang terus berkembang.

Saat ini memang pergeseran paradigma perpustakaan pada era web 1.0 sudah mengalami pergeseran ke web 2.0. Media internet telah banyak sekali memunculkan istilah yang semuanya ada embel-embelnya 2.0. Misalnya: *education* 2.0, *publishing* 2.0, *enterprise* 2.0, *marketing* 2.0, *office* 2.0, *museum* 2.0, *identity* 2.0, *mobile* 2.0, *business* 2.0, dan lain sebagainya. Saya rasa fenomena ini memang wajar.

Sebenarnya istilah web 2.0 dicetuskan pertama kali oleh [O'Reilly Media](#) pada tahun 2003, dan dipopulerkan pada konferensi web 2.0 pertama di tahun 2004. Lalu tahun 2005 mulai dikenalkan oleh **Michael E. Casey** pada dalam sebuah blognya yang bernama '*library crunch*'.

Berapa kalipun ganti istilah, maka yang terpenting adalah dapat mengartikan dan memahami istilah tersebut dengan benar. Sebagai contoh bahwa sampai saat inipun istilah otomasi dengan *digital library* terkadang masih dicampurkan. Padahal kedua konsep tersebut jelas mengandung arti yang berbeda. Otomasi merupakan pemudahan layanan perpustakaan tradisional dengan bantuan teknologi informasi, sedangkan *digital library* sudah ditandai dengan adanya perpustakaan dengan koleksi digital dan layanan *online*.

Perpustakaan kini harus mendukung pola-pola perubahan pembelajaran, pengajaran, dan penelitian dengan mengkombinasi *traditional knowledge resources* dengan *emerging information technology*.

A. Mengapa *Learning Commons*?

Adanya era web 2.0 saat ini telah membuka mata kita semua bahwa ternyata perkembangan teknologi informasi itu sudah demikian pesatnya. Bahkan di lingkungan kampus, tempat-tempat umum sudah banyak kita temui orang-orang yang sibuk akses informasi melalui internet dengan memanfaatkan *free hot spot area*.

Commons diartikan sebagai *space* di dalam kampus. Lalu dalam perpustakaan istilah *commons* dapat dikombinasi dengan *information* atau *learning* untuk membedakan dengan *setting* perpustakaan tradisional yang biasanya mendikotomi dan mengisolasi antar pemustaka. Jadi konsep *learning commons* ini untuk mengantisipasi lingkungan dan cara mahasiswa sekarang belajar (*media-rich, content-rich, learner-driven* dengan mediasi dari tenaga profesional di bidangnya).

Kiranya di perpustakaan perguruan tinggi harus sudah memikirkan adanya '*spaces*' yang mudah dirubah, modular, fleksibel, dan *re-configurable*. Beberapa aspek dari konsep disain *learning commons* ini, antara lain:

- a. Fleksibel, yaitu dapat mengakomodasi model pembelajaran saat ini dan yang akan datang,
- b. *Future-proofed*, bahwa *space* sewaktu-waktu dapat dialokasi/direkonfigurasi,
- c. *Bold*, maksudnya mengandung nilai lebih dari sekedar sebuah teknologi dan pembelajaran,
- d. Kreatif, artinya mampu untuk mendorong dan menginspirasi pemustaka,
- e. *Supportive*, yaitu mampu mengembangkan dan menggali potensi yang dimiliki pemustaka.
- f. *Enterprising*, bahwa *space* yang ada dapat mendukung berbagai tujuan pemustaka,
- g. Tersedianya fasilitas ketrampilan komunikasi dan *teamworking* yang profesional di bidang perpustakaan.

Learning commons menggambarkan *space* secara fisik dimana para mahasiswa, dosen, pustakawan dan civitas akademik lainnya bisa saling berbagi (*sharing*) untuk memanfaatkan berbagai sumber informasi. Dengan demikian, kondisi seperti inilah yang akan menciptakan suasana masyarakat pembelajar yang betul-betul sedang mencari ilmu pengetahuan.

Dalam *learning commons* ini, perpustakaan menjadi pusat belajar di kampus, yang memenuhi kebutuhan individu dan mewadahi kerja kelompok para pemustaka. Lalu hal-hal yang dapat dilakukan pemustaka dalam *learning commons*, misalnya:

- a. Bebas memakai laptop dalam ruang perpustakaan,
- b. Boleh lesehan di karpet sambil akses internet dengan memanfaatkan fasilitas *hot spot*,
- c. Berkolaborasi dan bersosialisasi antar pemustaka dalam komunitas *learning center*,
- d. Makan, minum, maupun mengaktifkan handphone dengan nada getar (jadi di perpustakaan sudah seharusnya tidak ada lagi larangan makan, larangan minum, dan larangan Hp aktif),
- e. Pertemuan kelompok untuk diskusi dan belajar bersama,
- f. Memanfaatkan bahan perpustakaan dengan akses pada database dan *software* secara gratis,
- g. Memfotokopi literatur, mencetak, menscan, mengkop *soft file*,
- h. Menonton film maupun pameran,
- i. Menghadiri pertemuan ilmiah dan pelatihan perpustakaan,
- j. Menghadiri pendidikan pemakai dan bebas bertanya ke pustakawan,
- k. Menggunakan teknologi, menulis, meneliti, layanan informasi, layanan karir, layanan akademik, tutorial, dan layanan perpustakaan lainnya.

1. *Refreshing* sambil membeli alat tulis dan kebutuhan lainnya di perpustakaan, dan lain sebagainya.

C. Perpustakaan 2.0

Mengapa disebut dengan istilah perpustakaan 2.0? Tentunya hal ini hanyalah istilah saja yang dimunculkan karena adanya perkembangan teknologi informasi. Perkembangan web 1.0 menjadi 1.0, dan kemudian perpustakaan 1.0 menjadi 2.0 jelas akan mendorong kompetensi dan daya kompetitif para pustakawan sebagai pengelola informasi. Sungguh merupakan suatu potensi yang sangat besar apabila dimaksimalkan penggunaan dan pemanfaatannya. Alasannya karena dalam konsep perpustakaan 2.0 ini semuanya sudah dapat diakses melalui *online*.

Paradigma perpustakaan pada abad ke-20 menjadi abad ke-21 telah mengalami perubahan. Pada abad ke-21 ini pemustaka dapat belajar bersama-sama secara kolaboratif dan dapat memanfaatkan fasilitas teknologi secara bersama-sama pula.

Begitu pula dalam web 1.0 dulu juga sudah ada penyebaran informasi yang hanya satu arah, lewat website yang hanya bisa baca tanpa bisa berkomentar atau *one-way flow of information*, dan *through websites which contained 'read-only' material*. Sementara itu, pada web 2.0 merupakan perkembangan internet pada tahap generasi kedua. Perkembangan web tahap kedua ini jelas ditandai dengan kemunculan layanan internet dan lebih mengarah kepada perkembangan komunitas berbasis web yang lebih interaktif dan saling bekerja sama.

Perkembangan web 1.0 menjadi web 2.0 mengakibatkan pula perubahan istilah dan substansinya, misalnya:

- a. *MP3 (pre-iPod)* menjadi *iPods*,
- b. *Britannica Online* menjadi *Wikipedia*,
- c. Situs pribadi (*Personal Websites*) menjadi *Blogs*,
- d. *Documentation* menjadi *Wikis*,
- e. *Netscape* menjadi *Google*,
- f. *Directories (taxonomy)* menjadi *Tags (folksonomy)*,
- g. *Stickiness* menjadi *Syndication*, dan lain sebagainya.

Selanjutnya mengenai perbandingan dari *library 1.0* menjadi *library 2.0* dapat dilihat pada Tabel berikut:

Library 1.0	Library 2.0
a. <i>Read-only catalog</i>	a. <i>Catalog with user tags, comments, reviews (like WorldCat.org)</i>
b. <i>Print newsletter</i>	b. <i>Team built Library blog with RSS feed</i>
c. <i>Library instruction</i>	c. <i>Intuitive services</i>

d. <i>Walk in patron</i>	d. <i>Go to users (IM, podcasts on Ipod, cell phone)</i>
e. <i>ILS is core operation</i>	e. <i>User services are core</i>

Dalam prakteknya dengan model perpustakaan 2.0, maka keuntungan yang diperoleh adalah:

- Antara pembaca satu dengan lainnya bisa saling melengkapi data web/blog yang sudah ada,
- Nampak adanya interaksi (minat pengguna web), sehingga akan lebih gampang untuk memberikan kritik, saran, dan komentar,
- Adanya kombinasi kekuatan internal dan partisipasi (kontributor) yang berorientasi kepada pemustaka,
- Sharing* informasi menjadi lebih terbuka, transparan, akuntabel, dan mengurangi plagiat.

Menurut Wikipedia, web 2.0 adalah sebuah revolusi [bisnis](#) di dalam industri [komputer](#) yang terjadi akibat pergerakan ke [internet](#) sebagai platform, dan suatu usaha untuk mengerti aturan-aturan agar sukses di platform tersebut. Kemudian dalam perkembangannya web 2.0 nampak beberapa tampilan situs-situs komunitas, seperti: *digg.com, deb.icio.us, MySpace, photo, youtube, music, blog, wikipedia, facebook, friendster, flickr, multiply*, sampai dengan dunia virtual semacam 'second life'. Prinsip-prinsip web 2.0 tersebut adalah:

- Web sebagai *platform*,
- Data sebagai pengendali utama,
- Efek jaringan diciptakan oleh arsitektur partisipasi,
- Inovasi dalam perakitan sistem serta situs disusun dengan menyatukan fitur dari pengembang yang terdistribusi dan independen (hal ini semacam dengan model pengembangan '*open source*'),
- Model bisnis yang ringan, yang dikembangkan dengan gabungan isi dan layanan,
- Akhir dari siklus peluncuran (*release cycle*) perangkat lunak (*perpetual beta*),
- Mudah untuk digunakan dan diadopsi oleh pemustaka.

Perpustakaan 2.0 sering disebut juga 'P2.0' atau 'L2.0'. Hal ini sama saja, karena hanya sebuah istilah. Namun yang terpenting bahwa dalam penyelenggaraan layanan perpustakaan 2.0 tersebut jelas sudah menggunakan web 2.0. Nah, masalah apa sudah maksimal atau belum itu tergantung perpustakaan. Ciri khas yang utama dari perpustakaan 2.0 adalah ditandai adanya interaksi pemustaka dan perpustakaan yang lebih efektif.

Casey dan Savastinuk (2006) mengemukakan bahwa dalam perpustakaan 2.0 dapat merevitalisasi cara kita berinteraksi dan melayani pemustaka kita. Jantung perpustakaan 2.0 adalah perubahan yang berpusat pada pemustaka. Merupakan model layanan perpustakaan yang mendorong perubahan berkelanjutan yang berguna, dengan mengundang partisipasi pemustaka dalam menciptakan serta mengevaluasi baik layanan fisik maupun virtual yang mereka kehendaki.

Menurut Blyberg (2007), perpustakaan 2.0 dapat dirumuskan *library 2.0 = (books and stuff + people + radical trust) x participation*. Hal ini juga pernah disampaikan dan dibahas oleh Supriyanto (2009), bahwa rumus dari perpustakaan 2.0 tersebut dapat diterjemahkan dengan:

<p>PERPUSTAKAAN 2.0 = (KOLEKSI + ORANG + KEPERCAYAAN RADIKAL) x PARTISIPASI.</p>
--

Keterangan:

Variabel koleksi ditambah variabel orang ditambah variabel kepercayaan radikal, dan kemudian hasilnya dikalikan variabel partisipasi.

Dari keempat variabel dalam perpustakaan 2.0 tersebut yang paling menentukan adalah partisipasi. Alasannya adalah karena partisipasi pemustaka sebagai faktor pengali (x) dan dalam kenyataannya memang sangat penting untuk mengetahui umpan balik dari pemustaka. Belum tentu menurut pustakawan baik, tetapi menurut pemustaka juga baik, bisa jadi malah jelek. Inilah kenapa perlunya tanggapan/respon dari pemustaka yang dilayani. Idealnya semakin besar partisipasi aktif dari pemustaka, maka faktor ini akan semakin besar hasil persamaan untuk mencapai hasil yang optimum.

Meski nilai buku, orang, maupun kepercayaan radikal adalah tinggi, jika nilai partisipasi nol maka hasil persamaan di atas juga nol besar. Jadi kunci dari P 2.0 adalah partisipasi baik pustakawan maupun pemustaka. Selanjutnya tentang konsep dari kepercayaan radikal, Sudarsono (2008) menguraikan bahwa:

- a. kepercayaan radikal itu tidak sembarang dan asal percaya saja,
- b. Idealnya adalah kepercayaan yang saling menumbuhkan,
- c. Berawal dari interaksi, lalu menumbuhkan perkenalan, lalu mengembangkan kepercayaan, dan kemudian berpuncak pada kepercayaan yang saling menumbuhkan (sebagai syarat perpustakaan 2.0 tersebut).

Bagaimana kata para pemerhati perpusdokino tentang perpustakaan 2.0 dan dampaknya? Ternyata banyak sekali yang menyambut gembira dan sangat antusias mempelajarinya. Komentarnya antara lain:

- a. Lebih banyak diminati pemustakanya,
- b. Perpustakaan akan ada dimanapun tanpa hambatan,
- c. Memungkinkan pemustaka untuk menyesuaikan layanan yang sesuai dengan kebutuhan mereka,
- d. Perpustakaan mengundang partisipasi, interaksi, maupun berbagi dengan menekankan pada kemudahan pemakaian,
- e. Pustakawan bebas dengan mudah menyampaikan informasi ke tangan pemustaka melalui websites,
- f. Pustakawan dapat terus mendisain websites yang akan memenuhi kebutuhan pemustaka ke arah yang lebih sempurna.

D. Pustakawan 2.0

Disadari atau tidak saat ini telah banyak digunakan web 2.0 sebagai suatu media untuk berkomunikasi, membangun jejaring, maupun berbagi pengalaman dan cerita.

Membangun perpustakaan 2.0 perlu kerja keras dari para pustakawannya. Bahkan dalam konsep perpustakaan 2.0 juga dikenal istilah manifesto pustakawan 2.0. Sudahkan itu semua diresapi dan dilaksanakan oleh pustakawan khususnya di Indonesia?

Suatu tantangan besar pustakawan bisa menjadi pekerja informasi yang profesional. Bagaimanapun juga *library 2.0* akan mempengaruhi pekerjaan pustakawan dan bentuk layanan apa

yang bisa ditawarkan kepada pemustaka. Hal ini bisa kelihatan dari perubahan-perubahan yang dirasakan antara lain:

- a. Adanya ekspektasi yang semakin tinggi dari pustakawan dan pemustaka terhadap perkembangan library 2.0,
- b. Perubahan cara berkomunikasi yang sekarang lebih sering via *miling list*, *blog* atau sejenisnya yang berhubungan dengan pemanfaatan internet/web,
- c. Pustakawan dapat dengan mudah mengatur sumber daya (*resource*) yang dimiliki dengan memaksimalkan penggunaan internet dalam pekerjaan dan layanan di perpustakaan,
- d. Mengenai etika dan tanggungjawab profesional sebagai pustakawan di era informasi untuk bisa menjadi orang yang memimpin (*lead*), mengerti, dan mengetahui, serta mengajarkannya kepada orang lain mengenai *information literacy*,
- e. Perubahan mengenai tuntutan bagi pustakawan yang harus siap dengan segala perubahan, siap untuk berubah dan belajar mengenai web 2.0 agar bisa benar-benar memanfaatkannya menjadi *library 2.0*.

E. Pemustaka 2.0

Bagaimana dengan pemustaka 2.0? Pemustaka di perpustakaan perguruan tinggi, umumnya adalah segenap civitas akademik (dosen dan mahasiswa). Ya tentunya menjadi suatu kewajiban, apabila perpustakaan dan pustakawannya juga berbenah diri dan siap berubah serta siap belajar, maka pemustakanya juga harus demikian. Hal ini agar tidak ada kesenjangan antara ketersediaan fasilitas di perpustakaan, pustakawan, dan pemustakanya. Semua komponen tersebut harus berjalan sinergis dan seimbang. Pemustaka juga harus tanggap, bagaimana menangkap peluang ini. Pemustaka harus tidak gagap teknologi, namun justru harus ekstra keras bagaimana mengakses informasi dan bisa memanfaatkannya secara maksimal. Walaupun ini peringatan juga bagi para pustakawan, karena bisa berubah peran menjadi pemustaka juga pada saat memanfaatkan perpustakaan.

F. Penutup

Konsep perpustakaan 2.0 merupakan aplikasi dari web tahap kedua yang ditandai dengan adanya kecanggihan teknologi dan kekuatan partisipasi. Perpustakaan perlu memiliki *space* yang semakin fleksibel dan *networked*, memadukan kegiatan formal dan informal dalam lingkungan kampus. Pustakawan harus mempunyai prinsip bahwa belajar itu ternyata dapat terjadi di setiap tempat, setiap waktu secara fisik maupun *virtual*. Dengan demikian sepertinya konsep perpustakaan 2.0 ini mampu untuk menjadikan perpustakaan di perguruan tinggi sebagai *learning commons* bagi seluruh civitas akademik. Betulkah demikian?

Daftar Pustaka

- _____. *Hasil Talkshow Library 2.0*. Dalam <http://isipii-librarian-indonesia.blogspot.com/2009/05/hasa-talkshow-library-20-sabtu-16-mei.html>. Diakses pada tanggal 21 Nopember 2009 pukul 21.30 WIB.
- _____. *Web 2.0*. Dalam http://id.wikipedia.org/wiki/Web_2.0. Diakses pada tanggal 21 Nopember 2009 pukul 22.00 WIB.
- Blyberg, John. 2007. *Library 2.0: Life as a Twopointopian*. Tersedia pada www.blyberg.net Darien Library, Darien, CT, ACRL/NY-Baruch College, Nov 30, 2007.
- Casey, Michael E. and Laura C. Savastinuk. 2006. *Library 2.0: Service for The Next Generation Library*. *Library Journal*, 9/1/2006.
- Sudarsono, Blasius. *Perpustakaan Dua Titik Nol: Pengantar Pada Konsep Library 2.0*. *Visi Pustaka*, Volume 10 Nomor 2, Agustus 2008, hal. 9-14.
- Supriyanto. 2009. Makalah "*Kesiapan Pustakawan Menghadapi Perubahan Kemajuan Sistem Informasi Untuk Perpustakaan*". Disampaikan dalam Workshop *Library 2.0: Challenge and Opportunities to Library Management* yang diselenggarakan oleh Jurusan Ilmu Perpustakaan FIB UNDIP tanggal 11 Agustus 2009.