

# ***Learning Commons* sebagai Upaya Perpustakaan Perguruan Tinggi Menghadapi Perubahan Perilaku Generasi Internet**

<sup>1)</sup>Deasy Kumalawati; <sup>2)</sup>Dr. Phil. Hermin Indah Wahyuni, M.Si  
Pustakawan Institut Bisnis & Informatika STIKOM Surabaya  
Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Fisipol UGM Yogyakarta

## **ABSTRAK**

Memasuki era digital, saat informasi dapat diakses tanpa ada 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. Menjawab kebutuhan ini, ide *learning commons* muncul, dengan merubah konsep pengelolaan perpustakaan yang disesuaikan dengan karakter generasi digital. *Learning commons* dapat didefinisikan sebagai sebuah konsep pemanfaatan ruang-ruang yang ada dalam perpustakaan dengan menyediakan fasilitas, layanan, dan media belajar dalam satu area/ lokasi yang didukung dengan teknologi informasi dan komunikasi yang berkualitas tinggi. Konsep *learning commons* hadir sebagai upaya mengimbangi adanya perubahan perilaku masyarakat generasi digital dalam memanfaatkan perpustakaan. Menciptakan perpustakaan berbasis *learning commons* tidak berarti harus mengeluarkan biaya besar namun yang terpenting adalah bagaimana merubah pola pikir pustakawan untuk siap menghadapi generasi digital. Makalah ini menyampaikan hal yang perlu dilakukan oleh perpustakaan dalam mengelola perpustakaan dengan berbasis pada konsep *learning commons* sehingga harapannya perpustakaan akan tetap dimanfaatkan secara maksimal.

**Kata Kunci:** *learning commons*, pengelolaan perpustakaan, generasi digital

## **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin meningkat turut menghantarkan hadirnya teknologi internet (Fourie dan Dowel, 2002:1) yang tanpa disadari telah membawa manusia pada suatu kehidupan yang baru 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 dalam mencari informasi yang dibutuhkan.

Kondisi ini kemudian menimbulkan 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 (2009: 1) perkembangan teknologi informasi yang terus meningkat telah menyebabkan munculnya berbagai macam pertimbangan tentang keberadaan bangunan perpustakaan. Pertanyaan tentang bagaimana desain fungsi dan pemanfaatan ruang perpustakaan yang dapat bermanfaat dan dimanfaatkan oleh pemustakanya juga mulai menjadi topik diskusi yang hangat di kalangan peneliti, pustakawan, dan pemerhati perpustakaan.

Menjawab keresahan dan pertanyaan tersebut Donald Beagle menawarkan suatu ide untuk merubah konsep, bentuk, dan desain ruang perpustakaan menjadi sesuatu yang menarik untuk mewadahi 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* (Beagle, 2008).

Melalui makalah ini akan dilakukan tinjauan tentang upaya apa yang perlu dilakukan oleh perpustakaan perguruan tinggi untuk mengelola perpustakaan dengan berbasis *learning commons*, bagaimana penerapannya dan aspek apa saja yang terkandung dalam konsep *learning commons*.

### **Karakter Generasi Digital**

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. Generasi ini sangat menyukai segala sesuatu yang dapat diperoleh dengan mudah dan cepat (Oblinger dan Oblinger, 2005).

Wulandari melalui artikelnya yang berjudul “Layanan Perpustakaan Perguruan Tinggi di Era *Digital Native*” (2013: 34-53) 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.

Mengajak generasi digital untuk datang dan memanfaatkan perpustakaan 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 baca tentu tidak akan mendapat perhatian dari generasi ini.

Generasi digital lebih menyukai tempat yang mendukung teknologi internet dan teknologi visual yang berkualitas tinggi (Donkai, 2011: 216). Berdasarkan hal inilah perpustakaan perlu mengambil langkah untuk merubah konsep pengelolaannya yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh generasi digital.

#### **Definisi *Learning Commons*.**

*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 (Beagle dalam Donkai dkk., 2011: 216). *Learning commons* mencoba memberikan bentuk baru untuk perpustakaan bukan hanya sekedar menyediakan ruang dan materi pembelajaran tetapi juga kegiatan pembelajaran yang melibatkan pihak akademik (dosen), mahasiswa, staff perpustakaan dan pihak lain yang terkait. Hal yang terpenting dalam konsep

*learning commons* adalah terciptanya suasana yang nyaman di perpustakaan dengan berorientasi kepada kebutuhan pemustakanya.

Diana Chan dan Gabrielle Wong (2013) turut pula menggambarkan konsep *learning commons* sebagai upaya untuk menyediakan berbagai macam ruang dan perlengkapannya (*furniture*) dalam perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan pemustaka yang berbeda untuk dapat melakukan berbagai macam aktivitas di dalam perpustakaan.

Secara garis besar dapat disimpulkan konsep *learning commons* adalah memberikan layanan dan fasilitas kepada pemustaka untuk dapat melakukan berbagai macam kegiatan seperti belajar, bekerja, melakukan penelitian, mencari informasi, serta melakukan interaksi sosial dengan semua yang berada di perpustakaan baik itu mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa dengan dosen, dan juga pemustaka dengan pustakawan di satu area/ lokasi.

### **Faktor yang Mempengaruhi Munculnya Ide *Learning Commons***

Diana Chan dan Gabrielle Wong (2013: 46) mengungkapkan beberapa faktor yang mempengaruhi hadirnya konsep *learning commons*:

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

Sivitas akademik merasa tidak perlu lagi berkunjung ke perpustakaan karena semua akses informasi dan koleksi digital (*e-journals, e-book, e-resources*) dapat diakses secara langsung dimanapun dan kapanpun melalui perangkat elektronik/ perangkat mobile.

**2. Rendahnya pandangan dari perpustakaan dan pustakawan tentang hadirnya koleksi digital.** Saat perpustakaan mulai mengembangkan koleksi digitalnya 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. Donkai dalam jurnalnya *Academic Libraries as Learning Spaces in Japan: Toward the Development of Learning Commons* menyampaikan fenomena yang terjadi pada perpustakaan akademik di Amerika Utara pada awal tahun 1990 yaitu munculnya bentuk baru ruang-ruang belajar di perpustakaan yang disebut sebagai *learning commons*.

### **Pembahasan**

Memiliki perpustakaan dengan berbasis pada konsep *learning commons* bukan berarti harus mengeluarkan dana besar, juga bukan berarti harus memiliki gedung dan ruangan yang besar. Hal yang terpenting adalah bagaimana perpustakaan mampu menciptakan suasana yang nyaman di dalam perpustakaan dan mampu menyediakan apa yang dibutuhkan pemustaka.

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 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.

Melalui bukunya, Harland (2011) memberikan beberapa aspek tentang upaya yang dapat dilakukan oleh perpustakaan untuk menerapkan konsep *learning commons* pada perpustakaan perguruan tinggi:

### **1. User-Centered**

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

### **2. 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, misa tidak boleh ramai, tidak boleh membawa makanan, tidak boleh memakai topi. Generasi ini membutuhkan penjelasan yang bisa dinalar untuk setiap larangan yang diberlakukan.

Perpustakaan harus mampu mengimbangi cara berpikir generasi internet misalnya dengan menggunakan kata-kata lebih mengarah kepada himbauan untuk aturan di perpustakaan. Sebagai contoh kalimat *“Anda akan terlihat lebih rapi jika tidak memakai jacket di dalam ruangan perpustakaan”* akan lebih bisa diterima daripada hanya sekedar larangan *“Dilarang Memakai Jacket”* atau *“Dilarang Membawa Makanan”* mungkin akan lebih baik jika menggunakan kalimat *“Boleh Membawa Makanan dengan Syarat Dapat Dinikmati oleh Seluruh Warga Perpustakaan”*

### 3. **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.

### 4. **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.

### 5. **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.

### 6. **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, atau mungkin artikel/ tulisan singkat dari

pustakawan dan bisa juga memberi kesempatan kepada pemustaka untuk berkontribusi mengisi buletin perpustakaan.

### **Kesimpulan**

Kebutuhan pemustaka merupakan salah satu komponen penting yang harus diperhatikan oleh perpustakaan. Tanpa kehadiran pemustaka maka perpustakaan hanya akan menjadi sebuah ruang tanpa ada kehidupan. Tanpa ada yang memanfaatkan maka segala layanan dan fasilitas yang disediakan tidak akan memiliki arti penting. Untuk itu perpustakaan perlu melakukan pengembangan, penelitian dan inovasi dalam rangka mengetahui dan memenuhi kebutuhan pemustakanya sehingga keberadaan perpustakaan akan tetap dibutuhkan oleh pemustaka terlebih di era digital saat ini. Salah satu yang bisa diterapkan adalah dengan menyediakan area yang nyaman bagi pemustaka untuk melakukan berbagai macam kegiatan di perpustakaan serta menciptakan suasana yang terbuka di perpustakaan sehingga mereka tidak merasa tegang berada di dalam perpustakaan. Semua ini dapat ditemui dalam konsep *learning commons*.

### **Daftar Pustaka**

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

Chan, D.L.H., Wong, G.K.W., 2013, “If You Build It, They Will Come: An Intra-Institutional User Engagement Process in the Learning Commons”, *New Library World*, Vol.114, Issue 1/2, pp.44-53

Donkai, S., Toshimori, A., Mizoue, C., 2011, “Academic Libraries as Learning Spaces in Japan: Toward the Development of Learning Commons”, *The International Information & Library Review*, Desember, 43 (4) pp.215-220

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



Harland, P.C., 2011, *The Learning Commons: Seven Simple Steps to Transform Your Library*, California: Libraries Unlimited.

Oblinger, D.G & Oblinger, J.L., 2005, *Is IT Age or IT: First Steps Toward Understanding the Net Generation* dalam *Educating the Net Generation*, Diedit oleh Oblinger, D.G & Oblinger, J.L., Washington, DC: Educause, pp. 2.1-2.20

Stewart, C., 2009, *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

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, hal. 34-53, Surabaya: FPPTI Jawa Timur

