

Pendidikan dan Pelatihan Kepustakawanan di era Revolusi Industri 4.0 oleh Ahmad Muslim, S.Pd., MP

Pendahuluan

Undang-Undang Nomor 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan pada pasal 14 bahwa Setiap perpustakaan mengembangkan layanan perpustakaan sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan teknologi informasi di perpustakaan merupakan hal yang penting. Apalagi saat ini era revolusi industri 4.0 yang memiliki peranan dalam pengembangan perpustakaan khususnya layanan yang berbasis Teknologi Informasi. Berdasarkan *top social messenger around the world* yang dirilis oleh datareportal.com. *WhatsApp* menempati posisi paling atas dalam penggunaan media social. Hal ini menggambarkan bahwa penggunaan media social sudah mendunia.



Menduniannya media sosial memberikan dampak di berbagai bidang. Pendidikan dan pelatihan merupakan salah satu bidang yang memiliki dampak cukup signifikan. Pada era 80-an saat program komputasi sedang berkembang. Pendidikan dan pelatihan lebih banyak pola klasikal. Kemudian dengan berkembangnya teknologi informasi, meningkat pula peranan teknologi dalam pendidikan dan pelatihan. Era sekarang disebut era Revolusi Industri 4.0, semua aspek lini kehidupan mulai melakukan kegiatan secara otomatis. Tugas-tugas yang dahulu dikerjakan manusia, seiring waktu dapat digantikan oleh tenaga mesin yang secara otomatis melakukan dan mengatur pekerjaan

lebih cepat.

Meningkatnya adopsi otomatisasi dan kecerdasan buatan (AI) tentu akan mengubah industri. Teknologi ini juga akan membawa manfaat signifikan bagi perekonomian, termasuk peningkatan produktivitas, pertumbuhan, pendapatan, dan lapangan kerja. Namun, menurut laporan terbaru McKinsey & Company berjudul ‘Otomasi dan masa depan pekerjaan di Indonesia: Pekerjaan yang hilang, muncul, dan berubah’, tidak semua tugas pekerjaan bisa diotomatisasi.

Secara umum, laporan ini menemukan bahwa otomatisasi berpotensi meningkatkan produktivitas dan pertumbuhan produk domestik bruto (PDB), serta dapat menghasilkan pendapatan yang lebih tinggi bagi pekerja Indonesia dan menciptakan peluang pasar bagi perusahaan

Di samping pekerjaan yang hilang dan muncul, hampir semua pekerjaan akan berubah. Secara global, McKinsey memperkirakan 60 persen dari semua pekerjaan, memiliki sekitar 30 persen aktivitas yang dapat diotomatisasi.

Otomatisasi parsial pekerjaan cenderung menjadi hal yang umum, sedangkan otomatisasi penuh memiliki kemungkinan lebih kecil terjadi di Indonesia. Perubahan akan mengubah banyak sifat pekerjaan, misalnya self-service checkout akan menggeser peran kasir dalam proses transaksi.

Revolusi industry 4.0

Kasali (2017) mengatakan bahwa menurut Laporan Perserikatan Bangsa-Bangsa “On Financing Global Opportunity – The Learning Generation” pada Oktober 2016 terjadi percepatan teknologi hingga tahun 2030, ada sekitar 2 miliar pegawai di seluruh dunia akan kehilangan pekerjaan, bahkan pekerjaan yang sudah eksis 20 tahun lalu perlahan-lahan akan pudar, diramalkan setelah petugas

pengantar pos, penerjemah dan pustakawan akan menyusul, dan hal tersebut merupakan fenomena disrupsi. Dalam kondisi disrupsi, kita menghadapi lawan-lawan yang tak kelihatan dalam peradaban uber dan bahkan dapat menimbulkan “paranoid” bagi yang menghadapinya. Bagi sebagian orang, disrupsi ini cukup menakutkan dan menimbulkan persaingan ketat, bagi yang tidak siap menghadapi kompetisi



Christensen (1997) memaknai disrupsi (dalam bidang industri) sebagai pergantian “pasar lama” menjadi “pasar baru” yang lebih efisien dan menyeluruh, sistem lama diganti sistem baru yang lebih inovatif, pemain lama diganti pemain baru, dan teknologi lama (fisik) diganti teknologi baru (digital). Disrupsi ini terjadi karena perkembangan teknologi internet dan cyberspace dalam kegiatan industri yang memungkinkan terjadinya pergantian tenaga manusia diganti dengan tenaga mesin atau robot. Agar tidak terdisrupsi, maka manusia (human) dalam mengemban profesi apapun harus melakukan empowering innovation dalam segala bidang pekerjaan. Priyanto (2018) mengatakan bahwa disrupsi sejatinya “efisiensi” namun menimbulkan berbagai persoalan, terutama bagi pihak yang tidak mampu mengikuti perubahan dan tidak produktif.

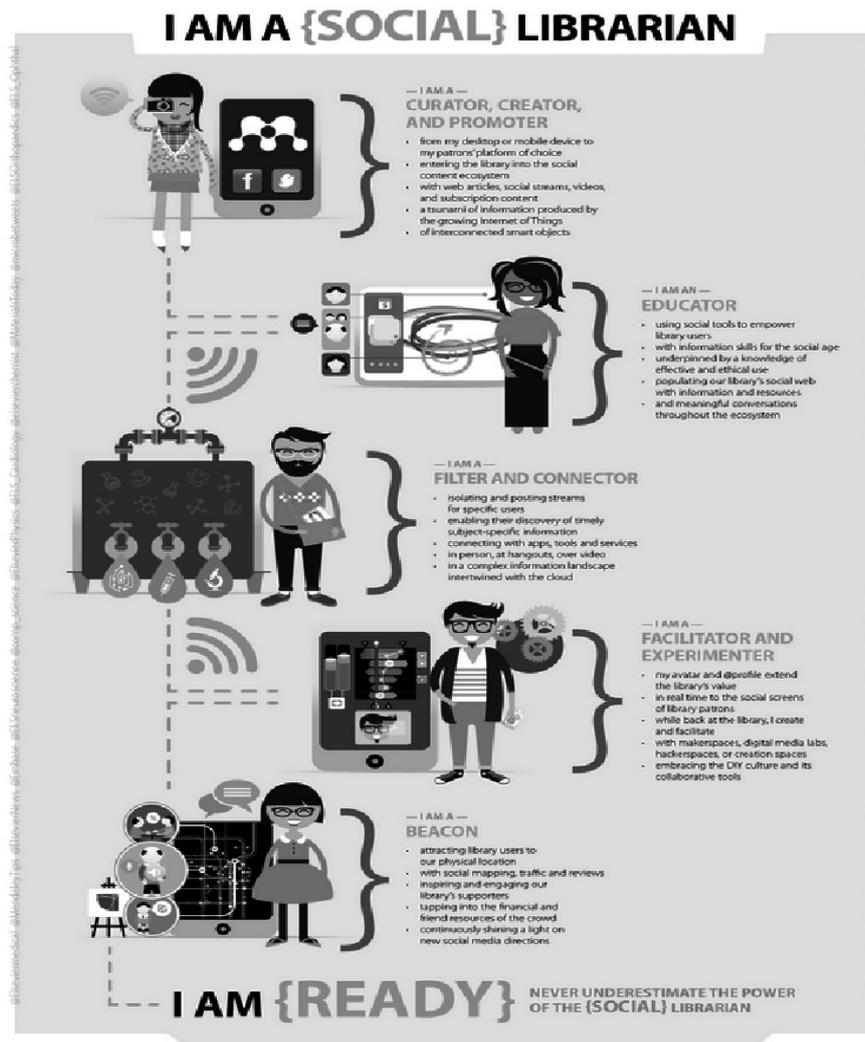
Oey-Gardiner, et al. (2017) mengatakan bahwa perkembangan teknologi digital yang pesat akan menumbuhkan inovasi dalam pengajaran dan pengelolaan gudang informasi seperti perpustakaan. Suatu perpustakaan dikatakan memiliki koleksi lengkap jika informasinya mutakhir dan mampu memberikan solusi atas permasalahan pengguna. Agar perpustakaan

berfungsi sebagai media informasi yang dapat memberikan solusi maka staf perpustakaan dan pustakawannya juga harus mampu sebagai solution maker. Sebagai solution maker, pustakawan juga harus mampu mengubah informasi menjadi pengetahuan, dan bahkan sebagai pencipta dan pemandu pengetahuan bagi masyarakat. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan di website pustakawan profesional Beta Phimu, yaitu di masa depan “librarians are the guardians of knowledge”.

Agar menjadi public knowledge, pustakawan perlu memperhatikan enam hal, yaitu ide, data, informasi, dan hasil penelitian. Dalam hal ini, pustakawan perlu: (1) membahas dan mengembangkan ide; (2) mempresentasikan kajian awal (preliminary research); (3) melaporkan penelitian; (4) mempublikasikan penelitian; (5) mempopulerkan hasil penelitian (ke media masa); dan (6) generalisasi dan formalisasi (Priyanto, 2018).

Upaya Pustakawan Menghadapi Disrupsi Profesi

O’Connor (2015) mengatakan bahwa untuk menghadapi era disrupsi, pustakawan perlu memiliki keterampilan yang dibutuhkan oleh pimpinan lembaga dan menyeimbangkan profesinya di masa depan. Pustakawan harus menjadi seorang profesional dan ahli dalam perpustakaan dan pendidikan, asosiasi profesi, dan literasi geografi. Salah satu upaya menghadapi “disrupsi profesi”, pustakawan harus “berkarya”, yakni karya pelayanan yang kreatif dan inovatif kepada pengguna tanpa diskriminasi. Karya pelayanan ini tentunya harus didukung dengan kompetensi profesional pustakawan, yakni kompetensi yang dilandasi dengan pondasi pengetahuan dan keilmuan yang kuat.



Subscribe for free to the Library Connect Newsletter:
<http://libraryconnect.elsevier.com/subscribe>

Join the conversation @library_connect libraryconnect Content by Joe Murphy @libraryfuture

Model pelatihan

Era revolusi industry mempunyai peranan besar dalam poses belajar mengajar. Dunia perpustakaan, pendidikan dan pelatihan perpustakaan juga juga harus melakukan perubahan

- Massive Open Online course
- Diskusi online
- Video conference
- Media social learning
- Elearning

https://libraryconnect.elsevier.com/sites/default/files/LC_SocialLibrarian_infographic.png

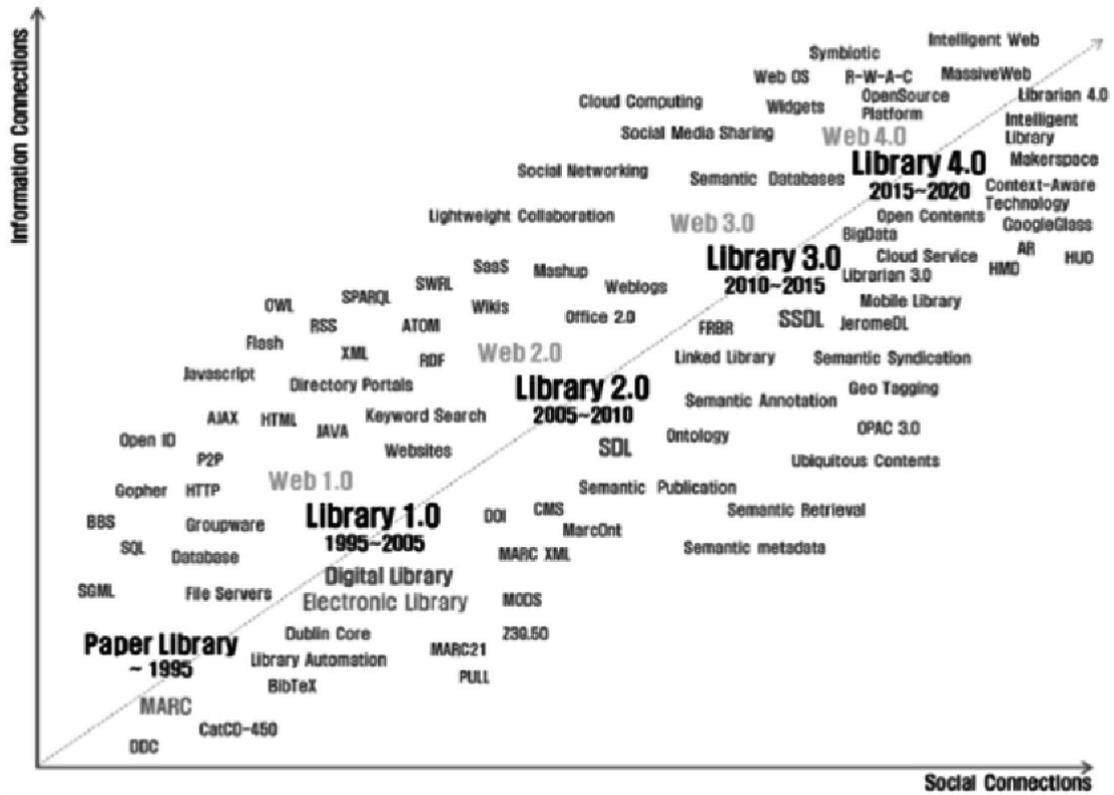
IFLA. 2017. IFLA Statement on Digital Literacy, 18 August 2017. https://www.ifla.org/files/assets/faife/statements/ifla_digital_literacy_statement.pdf

[org/files/assets/faife/statements/ifla_digital_literacy_statement.pdf](https://www.ifla.org/files/assets/faife/statements/ifla_digital_literacy_statement.pdf)

O'Connor, Steve. 2015. Library Management Disruptive Times: Skill and Knowledge for an Uncertain Future. London: Facet Publishing.

Oey-Gardiner, Mayling et al. 2017. Era Disrupsi: Peluang dan Tantangan Pendidikan Tinggi Indonesia. Jakarta: Akademi Ilmu Pengetahuan Indonesia.

<https://datareportal.com/social-media-users>



	Library 2.0 User-oriented	Library 3.0 Values-driven	Library 4.0 Richer user experience
Tujuan	Kepuasan dan keterlibatan pemustaka	Dunia pengetahuan yang lebih baik	Wawasan yang lebih luas
Kunci Aktivitas	Diferensiasi Jenis Pustaka	Nilai-nilai kebaikan	Memperkaya wawasan
Fokus	Layanan	Pendidikan	Konten Lokal
Pendorong	Teknologi Informasi	Kolaborasi Teknologi	Disruptive Innovation
Cara perpustakaan memandang	Pemustaka yang harus dipuaskan kebutuhannya	Pemustaka menjadi lebih baik	Pemustaka menjadi lebih kaya wawasan
Panduan	OPAC	Knowledge Management Tools	Kecerdasan buatan
Interaksi Dengan Pustakawan	Hubungan intimasi bersifat <i>one-to-one</i>	Kolaborasi keduanya (<i>many-to-many</i>)	360 °