



Oleh: IRHAMNI¹
Email: irhamni@perpusnas.go.id

Transformasi Perpustakaan dari Pusat Informasi ke Pusat Aktivitas (*Makerspace*)

Abstrak

Selama dua dekade ini teknologi terus berkembang dan telah menjadi sebuah kebutuhan hidup dan merubah semua aspek kehidupan manusia. Kehidupan manusia yang banyak mengalami perubahan terutama di bidang perpustakaan adalah hubungan pemustaka dengan perpustakaan dan pustakawan di dalamnya yang mengalami transformasi menjadi suatu ruang publik yang bersifat kompleks. Tulisan ini akan membahas mengenai peluang perpustakaan bertransformasi dari pusat informasi menjadi pusat aktivitas (*makerspace*). Ada banyak cara untuk bertransformasi antara lain dengan menambahkan layanan *Tech Hub*, *Co-Working Space*, *Mini Lab*, *Research Pod*. Namun terdapat dua masalah yaitu masalah eksternal yaitu infrastruktur TIK yang belum merata, sementara itu untuk masalah internal yaitu *mindset* dan *culture set* perpustakaan yang masih belum bisa mengadopsi konsep *makerspace*. Peluang perpustakaan untuk bertransformasi menjadi *makerspace* atau pusat aktivitas masyarakat sangat besar namun, dibutuhkan usaha yang keras agar bisa meyakinkan para *stakeholders*.

Kata Kunci: *Transformasi perpustakaan, pusat informasi, pusat aktivitas, makerspace*

Pendahuluan

Selama dua dekade ini teknologi terus berkembang dan telah menjadi sebuah kebutuhan hidup dan merubah semua aspek kehidupan manusia. Perubahan gaya hidup tersebut telah mengantarkan kepada suatu era baru yaitu era disrupsi. Era disrupsi adalah sebuah terminologi bentuk suatu masa, di mana secara radikal terjadi perubahan pola bisnis dan interaksi semua kebutuhan manusia sehingga menjadi lebih nyaman, dan terciptanya sebuah mekanisme baru yang tidak mengenal lagi batas ruang dan waktu (Bekmezci, 2012). Di era sekarang ini, organisasi memiliki berbagai tanggung jawab dan tugas untuk memberikan layanan yang diperlukan dalam menemukan solusi dan jawaban atas pertanyaan terkait

persaingan pasar, teknologi, dan manusia. Pada saat yang sama, organisasi harus menemukan cara baru untuk meningkatkan kapasitas perubahannya dan agar mampu memperluas pasar dan memperbaiki kinerja dirinya. Kerjasama strategis dan kesepakatan organisasi serta berbagi pengetahuan dan pengalaman di era disrupsi, merupakan jawaban atas ketidakefektifan yang ditimbulkan oleh bentuk atau pola hubungan selama ini.

Tahun 2000-an awal kita semua masih ingat mengenai produk telepon genggam yang merajai hampir 70% pasar yaitu NOKIA, namun ketika tahun 2007 muncul produk Android dan Iphone, NOKIA kehilangan seluruh pasarnya hilang ditelan produk baru yang sangat adaptif

¹ Kasubbag Pelaporan Program dan Anggaran Perpustakaan Nasional RI

kepada perubahan perilaku konsumen. Itulah era disrupsi, era dimana sebuah organisasi harus bisa bertransformasi secara cepat menghadapi perilaku konsumennya. Saat ini perpustakaan juga dihadapkan pada tantangan atas ketersediaan dan akses terhadap data dan informasi yang serba cepat dan tak pasti (Junaedi, 2018). Kondisi ini juga mengarahkan perpustakaan untuk merubah paradigma yang telah ada selama ini, agar mampu merespon kondisi tersebut dengan lebih cepat. Lebih utama lagi adalah bagaimana memformulasikan layanan perpustakaan dan merubah *mindset* para pustakawan agar mampu membangun cara-cara baru, sehingga pelayanan perpustakaan dapat terus berlangsung dan bisa berkembang.

Sementara itu, *makerspaces* bukanlah hal yang mudah untuk didefinisikan, tetapi dalam beberapa pengertian bisa dikatakan *makerspace* merupakan tempat untuk belajar kolaboratif dan kreatif. Isu *makerspace* perlu dikolaborasikan dengan teknologi yang muncul dan dimasukkan ke dalam ruang perpustakaan. Makalah ini akan mencoba peluang bagaimana perpustakaan bertransformasi di era disrupsi dari sebagai pusat informasi menjadi pusat aktivitas dan pusat kreatifitas pemustaka.

Masalah

Saat ini banyak bisnis yang mengalami perubahan akibat adanya teknologi baru, terutama yang membawa lebih banyak kecerdasan dan mobilitas ke operasional dan produk mereka. Beberapa perusahaan mempercepat transformasi ini dengan mengejar inovasi bisnis yang didukung TI sebagai strategi inti di seluruh organisasi mereka. Menurut survei layanan bisnis Harvard terbaru terhadap lebih dari 400 pemimpin bisnis di seluruh dunia telah melaksanakan hal tersebut. Sebagai salah satu proses bisnis yang banyak berubah karena teknologi, perpustakaan saat ini sedang menghadapi sebuah era yang penuh dengan ketidakpastian, kondisi ini mengharuskan perpustakaan melakukan *Reshape* (membentuk ulang) atau *Create* (berinovasi), bisa dibilang perubahan yang terjadi merupakan perubahan yang luar biasa. Perubahan tersebut telah merubah peradaban secara cepat. Perubahan tersebut bukan hanya dalam hal interaksi manusia dengan sesamanya saja; namun juga interaksi antara manusia dengan teknologi dan lembaga sosial, termasuk perpustakaan. Salah satu interaksi yang banyak mengalami perubahan adalah hubungan pemustaka dengan perpustakaan dan pustakawan di

dalamnya yang mengalami transformasi menjadi suatu ruang publik yang bersifat kompleks. Kompleksitas ruang publik ini tidak hanya untuk menampung interaksi antara pemustaka dan pustakawan dalam hubungannya dengan akses informasi dan pengetahuan, tetapi juga sebagai ruang pertemuan antargenerasi, antarkepentingan, antarkomunitas, antarprofesi yang berkepentingan dan berinteraksi dengan pustakawan, teknologi, jejaring dan direkatkan oleh bahan perpustakaan dan dokumen koleksi perpustakaan. (Junaedi, 2018).

Saat ini semua jenis perpustakaan sedang mengalami perubahan yang paling setuju bersifat transformatif. Tapi apa yang dimaksud ketika kita berbicara tentang transformasi perpustakaan? Transformasi perpustakaan bukan hanya berurusan dengan perubahan yang kuantitatif (ruangan, buku, koleksi) namun juga menyentuh pada perubahan mendasar misalnya apa yang dilakukan dan bagaimana melakukannya (proses bisnis). Pertumbuhan yang signifikan dalam penggunaan *e-books* dan konten *digital* lainnya telah menarik perhatian media besar terhadap transformasi layanan perpustakaan dalam beberapa tahun terakhir, perubahan yang sangat dramatis terjadi di hampir setiap dimensi pekerjaan pustakawan. Sejumlah elemen penting yang mengalami perubahan mendasar adalah sebagai berikut:

- Komunitas
- Hubungan Masyarakat
- Harapan Pengguna dan Layanan Pengguna
- Koleksi
- Ruang Fisik
- Tenaga Perpustakaan
- Kepemimpinan

Metodologi

Metodologi pada penulisan *paper* ini menggunakan kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sejumlah data diambil berdasarkan hasil wawancara kunjungan penulis ke sejumlah perpustakaan di sejumlah negara ASEAN antara lain: Singapura, Malaysia dan Vietnam pada saat mengikuti program pelatihan INELI (*International Network on Emerging Library Innovator*). Selain itu penulis juga mengambil data dari beberapa kunjungan ke beberapa perpustakaan di Amerika Serikat yaitu di Ohio State University, Library of Congress, New York Public Library serta Seattle Public Library. Data diambil melalui observasi dan wawancara terhadap responden yaitu pemustaka, pustakawan serta para *stakeholder*

yang terlibat. Selain pengambilan data primer yang dilakukan dengan observasi dan wawancara, penulis juga mengambil data melalui kajian kepustakaan yang didapat dari sejumlah jurnal, buku dan dokumen lain yang dianggap perlu sebagai penunjang data pada tulisan ini.

Transformasi Perpustakaan dari Pusat Informasi menjadi Pusat Aktivitas

Dasar dari transformasi perpustakaan adalah konsepsi baru dari perpustakaan bukan sebagai bangunan tetapi sebagai sebuah sistem atau *platform*. Jika dianalogikan perpustakaan saat ini ibarat sebuah ponsel cerdas yang merupakan *platform* tempat koleksi aplikasi yang telah dipersonalisasi bagi pemakainya. Beberapa aplikasi ini umum untuk semua ponsel cerdas, seperti kemampuan untuk membuat panggilan telepon namun sisanya sangat bergantung pada preferensi pemilik ponsel cerdas. Jika perpustakaan sebagai *platform* dan didedikasikan untuk pengetahuan, pembelajaran, kreativitas dan imajinasi. Tugas pustakawan adalah membuat *platform* tempat berbagai aplikasi atau layanan yang berbeda dirangkai untuk memenuhi kebutuhan komunitas tertentu. Layanan adalah pemenuhan kebutuhan pemustaka di mana pustakawan membantu orang untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman mereka, untuk melepaskan kreativitas dan imajinasi mereka.

Selama tahun ini beberapa perpustakaan melakukan transformasi dari hanya sekedar pusat informasi yang dipenuhi oleh buku dan *e-resources* menjadi pusat aktivitas pemustaka yang dipenuhi dengan sentuhan dan harapan baru mengenai layanan perpustakaan. Perpustakaan menjadi tempat untuk mempersiapkan pemustakanya menjadi penuh kemampuan (*skillfull*) bukan hanya dengan teori (pengetahuan) semata namun juga melalui praktikum dengan aktivitas-aktivitas yang mendukung kreatifitasnya. Tercatat ada beberapa layanan yang dijadikan sebagai referensi dalam melakukan transformasi perpustakaan dari pusat informasi dan pusat aktivitas, antara lain:

1. Tech-Hub

Tech-Hub adalah komunitas yang mendorong inovasi untuk perusahaan *startup* teknologi. *Tech-Hub* dapat menjadi area khusus seperti *Silicon Valley*, bagian dari kota seperti *Silicon Circout* di London, atau bangunan atau kumpulan bangunan tertentu di mana perusahaan kecil dapat menyewa ruang bersama untuk berbagi

fasilitas dan ide. *Tech-Hub* menciptakan lingkungan yang secara khusus ditargetkan untuk membantu perusahaan teknologi berkembang dengan mendorong eksperimen, tidak takut menghadapi kegagalan, dan membantu jaringan perusahaan dengan individu dan perusahaan yang berpikiran serupa. Ini juga memudahkan perusahaan untuk bertemu investor untuk mendapatkan dana bagi proyek mereka dan membantu gagasan perusahaan berkembang menjadi lebih baik.

Sebuah *tech-hub* selain membutuhkan sumber daya yang bagus juga memerlukan konektivitas *digital* mutakhir, seperti kecepatan *broadband* secepat kilat, *Wi-Fi* di gedung, dan jangkauan 4G yang luas, serta serapan awal 5G. Untuk itu dibutuhkan infrastruktur teknologi informasi dalam penerapan *tech-hub* di sebuah perpustakaan. Layanan yang melibatkan teknologi informasi semakin menjamur di perpustakaan. Pada dasarnya layanan *tech-hub* merupakan *digital playground* atau sarana dan prasarana yang mendukung kreatifitas *digital* yang lengkap mulai dari PC, studio rekaman *digital* sampai dengan printer 3D di perpustakaan.

Perpustakaan bisa diterapkan sebagai kawasan *tech-hub*, sehingga bisa bersinergi dengan *start up* lokal untuk proses pemindahan pengetahuan (*transfer knowledge*) untuk menambah keunggulan dari produk atau jasa *startup-startup* lokal, tanpa harus berinvestasi aset yang mahal seperti di kawasan elit. Implementasi layanan *tech-hub* sudah seharusnya mampu mengumpulkan pegiat teknologi *digital* maupun *developer* aplikasi nyaman berkarya. Layanan *tech-hub* di perpustakaan seharusnya bisa dibangun menjadi pemicu membangun daya pikir global, sehingga bisa berkarya nyata yang dibutuhkan oleh pasar lokal yang ternyata potensinya cukup besar dengan menciptakan gelombang disrupsi untuk ke arah yang lebih baik. Melalui layanan ini Perpustakaan mampu mencetak *digital nation* dengan perannya pula sebagai *incubator start-up*, namun perpustakaan perlu bersinergi dari segala aspek. Di dalam *tech-hub* nantinya menjadi pusat berpikir, kolaborasi, dan *think-tank*.

2. Co-Working Space

Seiring perkembangan zaman dan ilmu teknologi informasi, orang-orang semakin mudah mendapatkan lahan pekerjaan. Kini, banyak orang yang telah bekerja di sebuah bisnis *startup*. Tak butuh banyak orang, bisnis *startup* bisa berkembang dengan pesat dan cepat

di Indonesia. Jenisnya beragam, di antaranya seperti pengembang aplikasi, sistem pembayaran, jasa, dan banyak lainnya. Enaknya lagi, bisnis semacam ini belum butuh sebuah kantor tetap alias bisa dikerjakan di mana saja. Maka dari itu, muncullah sebuah tren tempat kerja bersama kekinian yang disebut *co-working space*.

Co-working space bisa menjadi tempat berkolaborasi dan kerja sama dan ini sangat cocok dengan perpustakaan sebagai tempat untuk berkolaborasi dalam menggerakkan pengetahuan. Saat ini peluang untuk bersaing di ranah *co-working space* masih sangat terbuka, perpustakaan bisa sebagai tempat untuk menyediakan layanan yang memungkinkan untuk melayani ruangan tidak terpakai sebagai tempat bekerja. Ini menjelaskan bahwa kebutuhan pasar terhadap lokasi *co-working space* bakal terus meningkat. Kondisi ini tidak terbatas hanya di kota-kota besar seperti Jakarta saja, tetapi juga merambah kota lainnya di Indonesia. Pasar *co-working space* di Indonesia telah tervalidasi dengan berbagai macam indikator yang terjadi dalam beberapa kurun waktu terakhir, mulai dari permintaan para tenaga kerja ekspatriat dari *startup* ataupun perusahaan multinasional, pekerja *freelancer*, kalangan pekerja *digital nomad*, dan lain-lain.

Meskipun jumlah *co-working space* di Indonesia terus bertambah, namun sebagian pihak merasa masih banyak orang yang belum paham alasan atau manfaat bekerja dalam *co-working space*. Perpustakaan sebagai tempat publik yang telah sejak awal dibuat berdasarkan semangat kolektivisme atau kebersamaan merupakan tempat yang tepat untuk memberikan pemahaman bagi pemustaka memahami esensi *co-working space* di perpustakaan sebagai sarana menumbuhkan semangat kolaboratif, agar mereka dapat memetik manfaat yang lebih besar daripada sekadar bekerja di ruangan umum berfasilitas lengkap.

3. *Mini-Lab/Mini-Workshop*

Laboratorium mini merupakan sebuah sarana dan prasarana yang dimungkinkan untuk dibangun di perpustakaan sebagai salah satu layanan di perpustakaan. Layanan *mini lab* dimulai pada Resesi Besar tahun 2000an, di Amerika Serikat, dimana banyak lembaga penelitian berbasis laboratorium yang terkena dampak sehingga mengalami pengurangan besar pada pendanaannya. Kondisi tersebut menghasilkan sebuah revolusi perpustakaan. Gerakan ini akan mengubah patron perpustakaan dari konsumen informasi ke pembuat

konten. Kondisi ini menciptakan inovasi dimana banyak perpustakaan membuat layanan laboratorium media digital. *Laboratorium Media Digital* (LMD) merupakan kumpulan peralatan yang memungkinkan konten digital asli dibuat atau konten analog dikonversi menjadi format digital. Laboratorium ini merupakan bagian dari fasilitas layanan di perpustakaan dimana pemustaka bisa menggunakan fasilitas tersebut secara cuma-cuma atau berbayar.

Ada beberapa kriteria dalam implementasi laboratorium media *digital* yang digunakan untuk mendukung layanan perpustakaan. Berikut adalah perincian tentang bagaimana ukuran *Laboratorium Media Digital* dapat dikategorikan sebagai berikut:

- *Portable*. *Portable* LMD sering terdiri dari gerobak atau tas yang berisi beberapa peralatan. Peralatan tersebut antara lain *laptop*, *mic*, dan *headphone*. Karena LMD ini bersifat *mobile*, mereka tidak memakai ruang yang banyak ketika mereka tidak digunakan dan karena itu dapat muncul di mana saja di perpustakaan atau di komunitas.
- Kecil - 1 orang. LMD kecil biasanya berasal dari mengubah ruang yang sudah ada sebelumnya di sebuah gedung. Di Perpustakaan Darien, perpustakaan umum satu cabang di Connecticut contohnya, ruang belajar diubah. Karena kamar ini diatur di lokasi yang sudah ada sebelumnya, lingkungan mungkin tidak terlalu ideal untuk pekerjaan audio yang sensitif karena ruangan mungkin tidak kedap suara.
- Medium - 2 hingga 4 orang. Meskipun LMD berukuran sedang atau lebih besar dapat diatur dalam ruang yang sudah ada sebelumnya, itu juga dapat ditambahkan ke perpustakaan. LMD berukuran sedang dalam satu ruangan sangat cocok untuk kerja kelompok. Ini juga cocok untuk beberapa pelanggan yang bekerja secara individual pada komputer yang terpisah (selama mereka menggunakan *headphone*).
- Besar - 4 orang atau lebih. LMD besar biasanya terdiri dari beberapa ruang atau ruang studio. Laboratorium ini menawarkan layanan untuk audio, visual, dan kegiatan kreatif lainnya seperti UM3D Lab (untuk pencetakan 3-D), dan laboratorium untuk pengajaran dengan teknologi 2.0.

Pengembangan *mini Lab* sebagai fasilitas layanan publik di perpustakaan merupakan salah satu cara

untuk mengubah perpustakaan dari hanya sebagai penyedia informasi menjadi salah satu penyedia tempat (*spacemaker*) untuk meningkatkan kreatifitas dan produktivitas masyarakat.

4. *Research Pod*

Konsep *research pod* sebenarnya adalah konsep lama yang berasal dari *study carrel* atau sebuah meja khusus yang digunakan untuk para peneliti atau pemustaka yang mempunyai keperluan khusus di perpustakaan. Saat ini *study carrel* sebenarnya masih banyak digunakan, sebuah survey di Amerika Serikat menyatakan mereka masih menggunakan *study carrel* di perpustakaan setidaknya sekali seminggu. Berkembangnya teknologi saat ini membuat *study carrel* berevolusi dan berkolaborasi dengan teknologi. *Study carrel* yang dulu dengan bentuk kaku menjadi tempat yang nyaman dilihat dan digunakan dengan segala fasilitas yang terbaru.

Fasilitas atau layanan *Research pod* merupakan fasilitas yang diberikan perpustakaan untuk para peneliti atau pemustaka yang mempunyai suatu pekerjaan penting dalam hal penelitian atau *project* dan membutuhkan tempat khusus dengan akses kepada pustakawan, perangkat lunak khusus dan sumber daya lainnya. Biasanya *research pod* dilengkapi dengan sekelompok perangkat khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna seperti seperangkat software statistik, penelitian, dan paket perangkat lunak presentasi. Seiring dengan peruntukannya *research pod* juga bisa digunakan untuk sekelompok peneliti yang sedang mengerjakan penelitiannya secara kolektif.

Pembahasan

Transformasi perpustakaan menjadi pusat aktivitas bukanlah hal yang mudah untuk dilaksanakan, dibutuhkan satu kesatuan persepsi mengenai fungsi perpustakaan sebagai aktivitas publik. Saat ini publik memang banyak mempertanyakan kapasitas perpustakaan sebagai pusat informasi, banyak masyarakat menganggap bahwa perpustakaan akan kalah bersaing dengan internet dalam hal ini mesin pencari sebagai pusat informasi. Untuk itu perpustakaan perlu melakukan *shifting* paradigma dengan melakukan nilai tambah terhadap perpustakaan dengan bertransformasi sebagai pusat aktivitas (*makerspace*). Melihat hal tersebut sejumlah masalah yang dihadapi oleh perpustakaan dalam bertransformasi adalah sebagai berikut:

- Masalah Infrastruktur menjadi masalah yang mendasar. Ketidakmerataan infrastruktur khususnya TIK menjadi masalah dasar dalam implementasi perpustakaan sebagai *makerspace* di Indonesia. Saat ini Indonesia agak lambat untuk membangun atau memposisikan TIK ini sebagai konteks infrastruktur. Secara infrastruktur fisik Indonesia di ASEAN ini masih nomor empat setelah Singapura, Malaysia, dan Thailand. sementara itu infrastruktur non fisik atau tiga ekosistem yaitu *network*, *device*, dan *application*, untuk *network* atau jaringan, masih terus diperbaiki dengan meluncurkan teknologi *refarming* akses 4G mulai bulan April dari Indonesia bagian Timur. Akses komunikasi dan internet khususnya di Indonesia bagian timur, Maluku, dan Papua, saat ini memang masih belum bagus namun Pemerintah mencanangkan proyek Palapa Ring yaitu menghubungkan semua Ibukota, Kabupaten, dan Kotamadya di seluruh Indonesia menggunakan *broadband fiber optic* yang akan selesai pada tahun 2018, sehingga di masa depan tidak ada lagi perbedaan akses antara Barat, Timur, dan Tengah di Indonesia.
- *Mindset* atau pola pikir *stakeholder* perpustakaan yang saat ini masih menganggap bahwa perpustakaan adalah hanya penyalur informasi bahkan ada yang menganggap bahwa perpustakaan adalah gudang tempat menyimpan buku. Kondisi ini diperparah dengan tingginya mobilitas pegawai di daerah sehingga menghambat keberlanjutan operasional pengelolaan perpustakaan di Indonesia. Pola pikir para *stakeholder* perpustakaan masih sangat konservatif dan sulit untuk bisa berubah, pola pikir yang rigid dan terkungkung oleh birokrasi membuat sulit bagi perpustakaan untuk bertransformasi menjadi lebih *agile* (lincah) dalam menghadapi perubahan zaman. Dengan kata lain, *mindset* yang mempengaruhi seseorang dalam bertindak merespon stimulus yang dia hadapi dapat berubah dan terus dikembangkan. Siapapun akan dapat mengubah *mindset* dirinya sesuai dengan yang dibutuhkan dengan cara mempengaruhi komponen *mindset*, yaitu pengalaman, pengetahuan, nilai, dan kepribadian. Nilai dan kepribadian membutuhkan waktu dan sulit diintervensi, tetapi pengalaman dan pengetahuan lebih mudah diberikan perlakuan (*treatment*).

Di sisi lain perpustakaan juga menghadapi sejumlah tantangan antara lain: Tantangan pertama, mereka harus memahami lingkungan baru ini dan menentukan bagaimana cara memindahkan organisasi ke arah yang benar meski situasi dan kondisi tidak jelas. Tantangan kedua, perpustakaan ditantang untuk memiliki sejumlah program yang mampu meyakinkan para *stakeholders*. Pustakawan ditantang untuk melakukan advokasi terhadap kepentingan pemustaka kepada *stakeholder* melalui program advokasi perpustakaan. Advokasi perpustakaan memerlukan pendekatan *marketing*, komunikasi dan kreatifitas dari para pustakawan untuk itu pustakawan ditantang untuk bisa mengidentifikasi masalah-masalah, dan kesenjangan, perpustakaan perlu juga melakukan:

- Pengembangan hubungan baru dengan para pemangku kepentingan;
- Menjalinkan kemitraan jika perlu;
- Mendengarkan pengguna tentang kebutuhan mereka dan melibatkan mereka dalam pemecahan masalah, membuat keputusan dan merencanakan masa depan;
- Membuat rencana berdasarkan kebutuhan aktual daripada asumsi tentang kebutuhan pemustaka.

Pustakawan juga harus selalu bergerak dan berinovasi untuk meningkatkan layanan. Untuk itu pustakawan dituntut untuk mampu berkolaborasi bukan hanya dengan sesama pustakawan namun juga dengan profesi lain. Kolaborasi merupakan salah satu jalan tengah untuk mengatasi ketidakpastian. Melalui kolaborasi pustakawan bisa melihat dari berbagai sisi perspektif untuk mengetahui bagaimana mengatasi hambatan dan melangkah lebih dekat ke tujuan.

Kesimpulan

Perpustakaan saat ini sedang menghadapi sebuah era yang penuh dengan ketidakpastian. Kehidupan manusia berubah dengan sangat cepat. Perubahan tersebut menimbulkan tantangan atas ketersediaan dan akses terhadap data dan informasi yang serba cepat dan tak pasti. Kondisi ini juga mengarahkan perpustakaan untuk merubah paradigm yang telah ada selama ini, agar mampu merespon kondisi tersebut dengan lebih cepat. Lebih utama lagi adalah bagaimana memformulasikan layanan perpustakaan dan merubah *mindset* para pustakawan agar mampu membangun cara-cara baru, sehingga pelayanan perpustakaan dapat terus berlangsung dan bisa berkembang.

Perpustakaan saat ini dituntut berubah cara pandangnya kepada pemustaka dengan cara pandang yang berbeda. Untuk itu perpustakaan perlu melakukan transformasi menjadi aktivitas masyarakat atau *makerspace*. *Makerspaces* merupakan proses menciptakan ruang-ruang sebagai tempat untuk belajar kolaboratif dan kreatif. Seiring dengan meningkatnya teknologi, perpustakaan harus bisa berkolaborasi dengan teknologi agar tercipta proses interaksi yang menguntungkan bagi pemustaka. Ada banyak peluang yang bisa dilakukan perpustakaan antara lain dengan mengalih fungsikan ruangan di perpustakaan sebagai pusat aktivitas pemustaka menjadi *tech-hub*, *co-working space*, *mini lab*, serta *research pod*.

Sejumlah masalah yang dihadapi adalah dari segi eksternal adalah infrastruktur yang masih terbatas, masalah kedua adalah masalah internal yang dihadapi perpustakaan itu sendiri yaitu mengenai *mindset* (pola pikir) dan *culture set* (budaya kerja) perpustakaan yang masih belum bisa *move-on* ke arah kolaborasi antar sesama baik antara perpustakaan maupun dengan para *stakeholder* lain. Untuk itu perpustakaan dan pustakawan dituntut untuk bisa melakukan advokasi perpustakaan secara kreatif dengan menggabungkan sejumlah pendekatan komunikasi dan marketing secara modern. Peluang perpustakaan untuk bertransformasi menjadi *makerspace* atau pusat aktivitas masyarakat sangat besar namun dibutuhkan usaha yang keras agar bisa meyakinkan para *stakeholders*. Akibatnya, perpustakaan juga memainkan peran yang semakin meningkat sebagai tempat kreativitas di masyarakat.

Daftar Pustaka

- Bekmezci, M. (2012). The Elements That Determine The Success Of The Strategic Allies In. Diakses Maret 16, 2018 dari <http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.09.1149>
- Bennet, Nathan,, Lemoine, James G.(2014). What VUCA Really Means for You. *Harvard Business Review*, January-February.
- British Department for Digital, Culture, Media & Sport. (2017). Guidance Libraries and *makerspaces*. Diakses April 16, 2018 dari <https://www.gov.uk/government/publications/libraries-and-makerspaces/libraries-and-makerspaces#what-are-makerspaces>.
- Curous, George. (2014). 8 Characteristics of the “Innovator’s Mindset. *Principles of change: The stories of learning and leading*. Diakses April 5, 2018 dari <https://georgecouros.ca/blog/archives/4783>
- Goodman, A. (2004). The Library Context for Digital Media Labs. Diakses April, 21 2018 dari <https://journals.ala.org/index.php/ltr/article/view/4311>
- Gupta, A.K. and Govindarajan, V., (2002). Cultivating a Global *Mindset*, *Academy of Management Executive*, Vol. 16, No. 1, pp. 116-126
- HBR. (s.n). A Report By Harvard Business Review Analytic Services: Business Transformation and the CIO Role. Diakses April 5, 2018 <https://enterpriseproject.com/sites/default/files/Business%20Transformation%20and%20the%20CIO%20Role.pdf>
- Junaedi, Dedi. (2018). Tantangan Kepustakawanan di Era Disrupsi. *Pidato Pengukuhan Pustakawan Utama Perpustakaan Nasional*. 18 April 2018
- Kasali, R. (2016). *Disruption: Tak ada yang tak bisa diubah sebelum dihadapi motivasi saja tidak cukup*. Jakarta. Rumah Perubahan.
- Narendra, Alberto. (2014). *Layanan Perpustakaan Prima Di Era Generasi Digital (Digital Native): Inspirasi, Transformasi Dan Inovasi*. *Jurnal FPPTI* 13(15), 81-92.
- Nasution, R. A. 2012. *Excellence in practice in interactive knowledge sharing system*. Diakses pada April 5, 2018 dari <http://www.sbm.itb.ac.id/id/menciptakan-innovation-mindset>
- Priyanto, Ida Fajar. 2018. *Menghadapi era normal baru*. Diakses 4 April 2018 dari <https://kompas.id/baca/opini/2018/02/03/menghadapi-era-normal-baru/>
- Svetlik, Joe. (2017). What is a tech hub? Areas fostering tech innovation explained. Diakses pada Diakses Juni 4, 2018 dari <http://home.bt.com/tech-gadgets/internet/what-is-a-tech-hub-company-london-11364204843820>
- The James Reckitt Library Trust. (2017). Rethinking public library services in Hull: a framework for transformation and growth. Diakses Mei 18, 2018 http://jreckittlibrarytrust.co.uk/uploads/files/RethinkingPublicLibrary_Services_JRLT_JULY17.pdf
- Toronto Public Library. (2012). Toronto Library Implements Quiet Study Pods For Crammers. Diakses Mei 28, 2018 <http://humberetc.com/toronto-library-implements-quiet-study-pods-for-crammers/>