

DESAIN PERPUSTAKAAN IDEAL DI ERA MODERN

Widiyastuti

Perpustakaan Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Email: widiyastuti07@yahoo.com

Abstrak

Perkembangan zaman menuntut pula perkembangan di berbagai bidang kehidupan termasuk perpustakaan. Perpustakaan diibaratkan sebagai sebuah sistem informasi yang memiliki tiga elemen pokok yaitu hardware, software dan brainware. Hardware disini adalah Interior gedung, software adalah layanan dan brainware adalah pustakawan. Dalam artikel ini penulis berupaya memaparkan ide atau gagasan mengenai konsep perpustakaan yang ideal ditinjau dari elemen interior, layanan dan pustakawannya. Tulisan ini diharapkan mampu menjadi salah satu referensi bagi para pengelola perpustakaan di era modern.

Kata Kunci: Perpustakaan Modern, Layanan, Pustakawan, desain interior

Abstract

The development of the era also requires developments in various fields of life including libraries. Library likened as an information system that has three main elements of hardware, software and brainware. Hardware here is the Interior of the building, software is a service and brainware is a librarian. In this article the author seeks to explain ideas or ideas about the concept of an ideal library in terms of interior elements, services and librarians. This paper is expected to be one of the reference for library managers in the modern era.

Keywords: Modern Library, Service, Librarian, interior design

PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri bahwa ilmu merupakan suatu hal yang sangat penting bagi manusia, dalam Islam ilmu merupakan prasyarat untuk menguasai dunia, akhirat dan keduanya secara sekaligus. Tidak mengherankan jika saat ini dunia Islam khususnya dikatakan mundur dibanding dengan Barat karena krisis ilmu tersebut.

Keberadaan dan perkembangan ilmu tidak akan terlepas dari keberadaan perpustakaan sebagai wadahnya, sehingga dapat dikatakan bahwa perpustakaan merupakan “*madinah al-ilm*”.

Kehadiran perpustakaan di tengah masyarakat menjadi isyarat penting bahwa masyarakat tersebut bukan saja sebagai masyarakat *literary* (pandai baca tulis), tetapi juga masyarakat *sense of knowledge* (sadar pengetahuan). Perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai institusi yang mendorong masyarakat untuk gemar membaca dan menulis tetapi juga sekaligus sebagai penyedia fasilitas untuk sejumlah aktivitas ilmiah. (Arianto: 2002:2)

Kondisi pemustaka dalam era Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini cenderung lebih aktif dalam akses informasi menggunakan internet. Pemustaka lebih

mengedepankan perangkat teknologi dalam akses informasi. Namun kenyataan yang muncul di lapangan, belum semua pustakawan perguruan tinggi menyadari betapa penting perannya di perpustakaan. Kondisi nyata sepertinya peran pustakawan belum nampak sumbangsih pemikiran dan kiprahnya untuk mengkonsepkan perpustakaan yang ideal itu seperti apa. Begitu pula dalam hal layanan perpustakaan, masih banyak terlihat pustakawan yang melayani belum sepenuh hati sehingga sering dijumpai komplain pemustaka hanya karena tidak dilayani dengan baik.

Oleh karena sedemikian berpengaruhnya peran pustakawan perguruan tinggi untuk membangun perpustakaan ideal, maka dalam artikel ini penulis mencoba menuangkan ide/gagasan kreatif sebagai solusi konkrit terhadap peran pustakawan untuk membangun perpustakaan ideal.

PEMBAHASAN

Dalam sebuah teknologi informasi sebut saja komputer harus memiliki tiga komponen pokok yaitu *hardware*, *software* dan *brainware*. Ketiga unsur tersebut harus bekerja secara baik secara bersama-sama, dalam artian apabila salah satu dari ketiga unsure rusak maka sistem akan rusak pula sehingga berjalan lambat atau tidak bisa berjalan sama sekali.

Dalam artikel ini penulis mengibaratkan perpustakaan sebagai sebuah sistem yang memiliki software berupa layanan, hard ware berupa gedung (interior) dan braind ware (pustakawan) sehingga disini penulis hanya membahas rekonstruksi ketiga elemen tersebut secara ideal.

KONSEP PERPUSTAKAAN IDEAL

Standar Nasional Perpustakaan

Jika membahas mengenai standar nasional perpustakaan, maka yang menjadi payung hukum yaitu Undang-Undang RI No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan. Hemat penulis, dikatakan perpustakaan itu ideal jika jelas ukuran standarnya. Jadi dikatakan ideal jika perpustakaan perguruan tinggi setidaknya dalam pelaksanaan, pengelolaan, dan penyelenggaraan sudah mengacu pada standar atau aturan baku yang telah ditentukan.

Dalam UU RI No. 43 Tahun 2007 tersebut yaitu pada Bab III pasal 11, sebenarnya jelas sekali bahwa adanya Standar Nasional Perpustakaan (SNPerp) yang digunakan sebagai acuan penyelenggaraan, pengelolaan, dan pengembangan perpustakaan. Standar nasional perpustakaan tersebut terdiri atas: koleksi perpustakaan, sarana dan prasarana, pelayanan perpustakaan, tenaga perpustakaan, penyelenggaraan, dan pengelolaan.

Sementara itu, dalam Standar Nasional Indonesia yaitu pada SNI 7330: 2009, juga dijelaskan bahwa perpustakaan perguruan tinggi dimaksudkan untuk menyediakan acuan tentang manajemen perpustakaan yang berlaku pada perguruan tinggi tersebut. Hal inilah yang seharusnya menjadi dasar pengelolaan perpustakaan perguruan tinggi yang tujuannya tiada lain untuk memenuhi kebutuhan dan akses informasi civitas akademik di perguruan tinggi.

Apabila dicermati dari fungsi perpustakaan perguruan tinggi, menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (2004: 3) terdiri dari fungsi: edukasi, informasi, riset, rekreasi, publikasi, deposit, dan interpretasi. Jadi jika bicara bagaimana perpustakaan perguruan tinggi ideal, jawabannya tegas yaitu butuh rekonstruksi peran pustakawannya dalam pengelolaan yang mengacu pada fungsi tersebut.

Permasalahan disini adalah dalam pelaksanaannya yang belum terarah dan maksimal. Sepertinya perlu langkah konkrit agar pustakawan bangkit kembali dan berbenah mengikuti trend yang berkembang. Intinya bahwa dengan berkembangnya TIK, maka perpustakaan membutuhkan dukungan dalam hal manajemen layanan informasi, sehingga disinilah perlu rekonstruksi peran pustakawan di perguruan tinggi agar lebih optimal.

1. Desain Interior Perpustakaan

Desain interior adalah karya artistik yang khusus menyangkut bagian dalam bangunan. Desain interior pada dasarnya adalah karya seni yang mengungkapkan dengan jelas dan tepat tata kehidupan manusia dari suatu masa melalui media ruang (Ensiklopedi Nasional Indonesia 1997: 195).

Menurut Sasongko (1996: 8-9). Desain interior merupakan cabang dari disiplin ilmu arsitektur yang telah berdiri sendiri seperti halnya teknik sipil dan arsitektur lanskap. Ruang lingkup desain interior berkaitan dengan kebutuhan fungsi pemakai dalam suatu bangunan berupa pemecahan masalah objektif yang mengacu kepada kebenaran sistem pengelolaan ruang secara manusiawi melalui manajerial dan kesesuaian fungsi ruangan tersebut sehingga memberikan kenyamanan, keamanan, mudah pemeliharaan, menguntungkan, estetis dan sebagainya. Kesemua dari tujuan yang diharapkan tersebut tersirat dalam unsur – unsur desain interior itu sendiri berupa suatu keselarasan dalam hal proporsi dan skala, warna, irama yang semuanya terintegrasi dalam bentuk.

Dari definisi diatas dapat penulis simpulkan bahwa desain interior adalah perencanaan bagian dalam ruangan perpustakaan yang mempunyai tujuan yang sesuai dengan fungsinya dan memiliki unsur keindahan (estetika) serta mampu memberikan rasa nyaman bagi

penggunanya, seperti kenyamanan ruang untuk membaca, penataan susunan rak koleksi bahan pustaka, penerangan yang memadai, pewarnaan dinding yang menarik, fasilitas pendukung yang lengkap dan sebagainya.

Kondisi fisik gedung perpustakaan dan desain interior ruang perpustakaan menjadi hal yang perlu diperhatikan. Paling tidak perpustakaan perguruan tinggi menyediakan gedung dengan ruang yang cukup untuk koleksi, pustakawan, dan pemustakanya. Perpustakaan perguruan tinggi dikatakan ideal jika dapat menyediakan ruang sekurang-kurangnya 0,5 m² untuk setiap mahasiswa. Selanjutnya areal koleksi seluas 45%, ruang pustakawan seluas 25%, dan ruang pemustaka seluas 30% yang terdiri dari ruang baca dengan meja baca, meja baca berpenyekat, ruang baca khusus, ruang diskusi, lemari katalog/komputer, meja sirkulasi, tempat penitipan tas dan toilet.

Menurut seorang arsitek Inggris yang bernama Faulkner-Brown (1989, 1998) sebagaimana dikutip oleh McDonald (2002: 148) bahwa setidaknya ada 10 aspek kriteria dasar saat merencanakan dan mendesain sebuah perpustakaan yang ideal. Kesepuluh aspek tersebut adalah:

1. Fleksibel (*flexible*). Pustakawan dapat sewaktu-waktu mengubah *lay out* ruang kerjanya agar dapat difungsikan secara maksimal. Hal ini bisa untuk mengatasi kebosanan dan kejenuhan sewaktu bekerja.
2. Kekompakan bentuk (*compact*). Contohnya pada rak buku yang bentuk maupun ukuran tingginya sama sehingga terlihat rapi. Kekompakan komposisi warna dari *furniture* juga harus diperhatikan agar serasi.
3. Mudah diakses (*accessible*). Perpustakaan dibangun dengan letak yang paling strategis agar mudah diakses dan dijangkau pemustakanya.
4. Mudah dikembangkan (*extendible*). Perpustakaan dirancang agar dalam jangka waktu ke depan masih bisa dikembangkan, misalnya: penambahan ruang layanan.
5. Variasi/beragam (*varied*). Tersedianya ruang layanan perpustakaan yang beraneka fungsi sesuai dengan kebutuhan pemustakanya.
6. Terorganisir (*organized*). Sekalipun banyak unit layanan perpustakaan yang letaknya berjauhan, namun tetap bisa dikendalikan sehingga memudahkan interaksi antara pemustaka dengan pustakawan.
7. Nyaman (*comfortable*). Faktor kenyamanan perpustakaan sangat kondusif untuk melahirkan inspirasi positif bagi pemustaka. Lingkungan yang menyenangkan dengan beragam fasilitas akan menjadi daya tarik bagi pemustaka untuk berkunjung ke perpustakaan.

8. Konstan terhadap lingkungan (*constant in environment*). Hal ini terkait dengan upaya menjaga agar koleksi yang ada di perpustakaan terbebas dari hal-hal yang cenderung merusak koleksi, misalnya: terkena sinar matahari ataupun AC secara terus-menerus. Dengan demikian pengaturan pencahayaan dan penerangan harus diperhatikan agar sesuai dengan standar.
9. Keamanan (*secure*). Keamanan meliputi baik dari sisi koleksi maupun keselamatan pustakawannya sendiri. Langkah preventif agar koleksi tidak hilang yaitu memasang sarana: cermin cembung (*convex mirror*), produk *security sistem*, maupun kamera *Center Circuit Television* (CCTV). Pustakawan juga harus memperhatikan masalah keselamatan yang menunjuk ke manusianya baik itu pemustaka maupun pustakawannya, misalnya: ketersediaan tabung pemadam kebakaran (*fire extenguisher*), *fire alarm*, kabel listrik yang ditanam, maupun tangga/pintu darurat.
10. Ekonomis/penghematan (*economic*). Maksudnya memperhatikan sisi yang lebih ekonomis dan efisien dengan cara menekan biaya operasional yang timbul dari kegiatan perpustakaan. Hal ini bisa diperhitungkan dengan cara yang paling hemat manakala dalam pemasangan AC, kabel telepon, lampu penerangan, dan lain sebagainya.

Pustakawan dalam tahap awal perencanaan pembangunan gedung perpustakaan harus ambil bagian dan berkolaborasi dengan pihak arsitek (*architecture*), teknik (*engineering*), maupun desainer interior (*interior design*). Hal ini sangat penting, karena jika pustakawan tidak memberikan konsep/usulan perpustakaan ideal nantinya seperti apa, maka hasil akhirnya bisa jadi tidak sesuai dengan yang diharapkan pustakawannya.

Melalui tahap perencanaan yang matang dan desain perpustakaan yang baik menjadi hal yang sangat penting dan menunjang semua kegiatan di perpustakaan. Paling tidak mendesain gedung perpustakaan menjadi upaya awal untuk membangun perpustakaan yang ideal, sehingga harapannya ke depan dapat juga berdampak untuk meningkatkan gairah kerja pustakawannya.

2. Kompetensi Pustakawan.

Pustakawan merupakan aspek utama dari sebuah layanan terutama layanan yang bersifat humanis, dimana aspek kenyamanan pemustaka diutamakan. Laughlin dan Wilson (2008: 2) menyatakan bahwa pemustaka menginginkan informasi yang terbaru yang akurat, mengharapkan layanan yang nyaman, menginginkan layanan yang didesain secara handal, dan mengharapkan layanan yang berkualitas tinggi. Dengan demikian seorang pustakawan

sebagai tenaga profesional dituntut untuk memiliki kompetensi menyangkut aspek bagaimana sikap pustakawan saat melayani pemustakanya, yaitu: mampu memberikan perhatian (*attentive*), penuh pertolongan (*helpful*), tenggang rasa (*considerate*), sopan (*polite*), maupun peduli (*respectful*).

Benson (1997) dalam Saez (2002: 139) mengidentifikasi peran pustakawan dalam era global, yaitu: sebagai penyedia akses internet, navigator, pendidik, penerbit, perantara, evaluator informasi, pengorganisasi informasi, maupun perencana dan pengambil kebijakan. Jadi saya rasa pustakawan mau tidak mau harus berupaya merekonstruksi perannya dengan menjadi “*holistic librarian*”, yang artinya memiliki berbagai macam kompetensi yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan perpustakawia yang berorientasi pada teknologi.

Diibaratkan sebuah teknologi informasi dimana didalamnya harus ada hard ware, soft ware dan braind ware, maka seorang pustakawan dalam sebuah perpustakaan merupakan braind ware nya. Sehingga seberapa hebat dukungan layanan TIK juga harus dibarengi dengan pustakawan yang “mumpuni”, artinya pustakawan harus mempunyai kepekaan terhadap perubahan perilaku pemustaka dalam akses informasi dan memunculkan kreatifitas ataupun inovasi untuk maju karena tanpa braind ware (pustakawan) yang handal sebuah sistem (perpustakaan) hanya akan berjalan secara lambat (lola).

3. Layanan perpustakaan.

Ketika kita berbicara konsep perpustakaan yang ideal maka tidak akan dapat dipisahkan dari sisi layanan, aspek layanan menjadi ujung tombak keberhasilan sebuah perpustakaan.

Pada perkembangannya layanan perpustakaan tidak lagi terbatas pada peminjaman dan pengembalian buku, saat ini beberapa perpustakaan telah meningkatkan kualitas layanan dengan pemanfaatan teknologi informasi yang telah ada. Beberapa layanan tersebut adalah:

1. Layanan koleksi digital

Kelebihan dari layanan koleksi digital adalah memberikan keleluasaan agar lebih banyak pengguna dan dalam waktu bersamaan memanfaatkan sumber informasi yang sama.

2. Layanan audio visual.

Layanan ini terkait dengan informasi yang dikemas dalam bentuk kaset, cd, disket dan sebagainya. Pada layanan ini perpustakaan menyediakan peralatan audi visual

sehingga pengguna dapat langsung mengakses informasi yang ada dalam media tersebut.

3. Learning Common

Learning Common merupakan fasilitas belajar yang disediakan perpustakaan dirancang secara unik yang menyatukan beberapa fasilitas pendukung pembelajaran. Pengguna dapat melakukan berbagai kegiatan dalam proses belajar di perpustakaan, misalnya pilihan yang diinginkan adalah belajar kelompok dimana mereka membutuhkan ruangan tertutup maka perpustakaan menyediakan kebutuhan ruang tersebut. Jika pengguna menginginkan presentasi dengan LCD maka di perpustakaan juga menyediakan peralatan tersebut. Dalam learning Common juga memiliki fasilitas pendukung yang biasanya tersedia yaitu komputer, akses wifi, pengaturan tempat duduk yang nyaman dengan desain tempat duduk yang ergonomis disertai penyediaan ruang-ruang pertemuan. (Istiana: 2014: 49-50)

4. *Multitasking*

Teknologi informasi dan telekomunikasi (ICT) memungkinkan pustakawan dan pemustaka menggunakan multi tasking di komputer yang sama. Pekerjaan tradisional perpustakaan seperti akuisisi, pengolahan, penyebaran informasi dan pengelolannya dapat dilakukan dalam satu komputer dengan prosedur yang lebih pendek jika dibanding pengelolaan secara manual. Pustakawan dapat menerima pesanan mencari informasi suatu topik, melakukan pencarian di dalam dan luar perpustakaan, memesan pada toko buku ataupun mendownload melalui internet, mengolah informasi yang didapat dan menyampaikan kepada pemesan tanpa harus berpindah komputer apalagi melakukan perjalanan ke luar perpustakaan. Demikian juga pemustaka dapat melakukan multi tasking di satu komputer dan perpustakaan yang sama tanpa harus berpindah komputer apalagi keluar perpustakaan. Pemustaka dapat melakukan beberapa tugas sekaligus melalui sistem perpustakaan. Saat mencari informasi, pemustaka bisa mendapatkan sumber informasi non-personal, tetapi juga nama-nama pengguna yang memiliki keahlian di bidangnya, kemudian pemustaka dapat mengklik dan berkonsultasi dengan orang tersebut. Selain itu karya tulis yang dikerjakan dapat dikirim ke orang-orang yang dia inginkan dan juga pemustaka dapat menaruh karya mereka dalam database perpustakaan supaya dapat diberi masukan oleh siapa saja.

Pemustaka juga dapat melihat dan mengecek sejauh mana pesanan buku yang diajukan ke perpustakaan ditindak lanjuti (Purwono 2013: 94).

5. Library 2.0

Perkembangan internet melahirkan konsep baru yang berupa Web 2.0 yang merupakan generasi kedua dari *www*.web 2.0 atau *participatory Wet* menggambarkan bagaimana teknologi *www* dimanfaatkan oleh aplikasi yang berkembang saat ini untuk berkolaborasi oleh para penggunanya dari seluruh penjuru dunia. Konsep kolaborasi dengan banyak orang inilah yang kemudian memberikan inspirasi lahirnya konsep *library 2.0* untuk mewujudkan *participatory library service*.

Konsep *library 2.0* adalah konsep baru yang berkaitan dengan mengadakan perubahan di perpustakaan yang melibatkan pengguna. Perubahan ini dimaksudkan untuk perubahan yang senantiasa terjadi dan tidak bersifat merombak sistem secara drastis tetapi sebuah perubahan yang bertahap. Dengan demikian perubahan akan selalu terjadi di perpustakaan, baik layanan, infrastruktur, fasilitas bahkan atmosfer perpustakaan. Perubahan yang dapat dilakukan dalam konsep *library 2.0* adalah perubahan pelayanan, prosedur dan operasional lainnya. Perubahan ini bersifat terus menerus melalui evaluasi dan pembaharuan. (Purwono:2013: 95)

6. Library 3.0

Dalam perkembangan selanjutnya di luar negeri sudah mengenal istilah *library 3.0*. Dalam konsep ini terdapat *web semantic*, yang melalui web ini berbagai perangkat lunak akan mampu mencari, membagi, dan mengintegrasikan informasi dengan cara yang lebih mudah. Hal ini di samping untuk memberikan pelayanan terhadap *NetGen*, juga sebagai bentuk perwujudan pemanfaatan teknologi di perpustakaan. (Istiqomah: 2014:5)

Peningkatan layanan perpustakaan, sudah menjadi kewajiban dari setiap perpustakaan. Untuk menghadapi *NetGen* selain menerapkan konsep *library 3.0*, ada beberapa strategi yang bisa diterapkan perpustakaan, yaitu:

- a. Optimasi sistem automasi perpustakaan dan pengembangan perpustakaan digital.
- b. Mulai memperhatikan pengadaan sumber elektronik atau koleksi digital
- c. Peningkatan pengetahuan, keterampilan *hard skills* dan *soft skills* pustakawan
- d. Peningkatan fasilitas bagi generasi digital seperti, colokan listrik, wifi/hotspot,

kecepatan data internet, perabotan yang informal dan santai, fasilitas audio video.

Dalam mendesain penataan ruangan hendaknya memberikan ruang lebih bagi pemustaka agar dapat saling berinteraksi dan kolaborasi.

Lebih jauh mengenai *net generation* atau *Net Gen*, Wulansari mengemukakan bahwa strategi pelayanan perpustakaan juga harus dikembangkan, karena *NetGen* menuntut pelayanan yang cepat dan mudah, biasanya mereka menyukai sesuatu yang bisa diakses secara online. Beberapa strategi pelayanan yang bisa diterapkan, antara lain:

- a) *Net generation* merupakan pengguna yang cerdas dan mandiri dalam menggunakan teknologi informasi. Layanan perpustakaan harus mempertimbangkan hal ini.
- b) Menyediakan layanan perpustakaan yang dapat diakses melalui *mobile phone*, misalnya pertanyaan sederhana tentang jam layanan perpustakaan, memesan *project room*, dll.
- c) Layanan informasi dan referensi melalui chatting, bukan *email* saja. *Net generation* merupakan pengguna yang multitasking, jadi mereka dapat bertanya dan menunggu jawaban dari pustakawan sambil mengerjakan aktifitas yang lain.
- d) Mengembangkan program literasi informasi melalui tutorial, latihan, dan panduan yang mudah dipahami oleh pengguna dengan permainan yang interaktif dan menarik.

Net generation merupakan pengguna yang cerdas dan terampil dalam menggunakan teknologi informasi. Namun mereka tetap membutuhkan arahan dari pendidik (dalam hal ini dosen dan pustakawan) agar tidak tenggelam dalam hal-hal yang bersifat non-edukatif, tetapi juga dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk keperluan akademisnya, dengan memanfaatkan sumber informasi yang berkualitas dapat dipertanggungjawabkan dan memanfaatkannya secara etis. Dalam meningkatkan layanan perpustakaan, tentu tidak dapat lepas dengan peran pustakawan. Dalam hal pustakawan juga harus meningkatkan kinerjanya, agar mampu memberikan layanan yang maksimal. Dengan penerapan konsep *library 3.0* Pustakawan dituntut harus proaktif terhadap penggunaan alat dan teknologi terbaru untuk menciptakan sistem perpustakaan virtual.

7. Maker Space

Makerspace merupakan salah satu trend perpustakaan pembelajaran, perpustakaan saat ini telah berkembang dan mengalami perubahan peran menjadi sebuah makerspace yang mana perpustakaan tidak hanya menyediakan informasi dan juga bahan bacaan untuk meningkatkan budaya baca masyarakat, tetapi perpustakaan saat ini memberikan

kebebasan ruang kepada masyarakatnya terutama anak-anak dan remaja untuk menerapkan keterampilan yang didapatkan dari membaca di perpustakaan. Makerspace merupakan tempat dimana pengguna bisa berkumpul untuk berkreasi, menciptakan sesuatu dan belajar hal-hal baru.

Menurut Priyanto (2015) perpustakaan di dunia sudah memasuki generasi 5, yaitu *makerspace*. *Makerspace* berarti perpustakaan sebagai media untuk *problem solving* dan menciptakan karya. Misalnya mahasiswa dapat memperbaiki hp, laptop atau membuat rekayasa hardware dan aplikasi di perpustakaan. Dijelaskan juga perlunya pengembangan pustakawan ke arah peningkatan *softskill*, dimana kemampuan yang ditambah meliputi kemampuan melobi, *personal branding* dll. Peran perpustakaan umum di Amerika sudah berkembang dari sekedar ruang untuk menyimpan dan meminjamkan bahan pustaka, menjadi pusat kegiatan komunitas yang menawarkan ruang pertemuan, laboratorium media digital, pusat sumber daya masyarakat, ruang seni, bengkel kreativitas.

Tren sebagai “makerspace”, inkubator untuk usaha kecil, dan program-program untuk mendukung pengusaha dan tenaga kerja baru sekarang biasa didapati di perpustakaan konvensional di Amerika. Dengan fokus yang lebih besar pada pengguna, perpustakaan juga bereksperimen dengan cara-cara baru untuk mengatur dan menampilkan koleksi dan menata kembali misi American Library Association untuk meningkatkan pembelajaran dan menjamin akses informasi bagi semua kalangan.

8. Layanan lain.

Beberapa layanan yang diterapkan di perpustakaan modern menurut (Priyanto: 2015) adalah:

- a. Self-check yang leluasa.
- b. Laptop Lounge
- c. Fasilitas komunikasi pemustaka
- d. Layanan dukungan teknologi
- e. Fasilitas peminjaman eReaders
- f. Layanan konten E-reader
- g. Layanan bantuan pemustaka

KESIMPULAN

Perpustakaan merupakan salah satu lembaga non-profit namun demikian bukan berarti perpustakaan harus berpangku tangan dengan perubahan zaman yang berimplikasi pada perubahan dalam segala aspek kehidupan masyarakat. Perpustakaan sebagai salah satu lembaga yang berperan serta dalam mencerdaskan kehidupan bangsa harus selalu berubah mengikuti tuntutan zaman.

Konsep perubahan harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna sehingga melahirkan gagasan membentuk perpustakaan yang ideal bagi masyarakat. Beberapa bagian perpustakaan yang perlu direkonstruksi dalam rangka penyesuaian diri dengan perkembangan zaman meliputi Desain interior, pustakawan dan layanan perpustakaan itu sendiri. Dengan perubahan yang dilakukan diharapkan perpustakaan tetap eksis menjadi pusat perkembangan ilmu pengetahuan dan peradaban manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianto, M Solihin, Perkembangan Perpustakaan Islam Pada Periode Klasik, dalam Jurnal Tsaqofiyat , vol 4, 2002.
- Badan Standardisasi Nasional. *Standar Nasional Indonesia SNI 7330: 2009 tentang Perpustakaan Perguruan Tinggi*. Jakarta: BSN. 2009.
- Brown, Sally., *et. al. 500 Tips for Academic Librarians*. London: Library Association Publishing. 1997.
- Laughlin, Sara and Ray W. Wilson. *The Quality Library: A Guide to Staff-Driven Improvement, Better Efficiency, and Happier Customers*. Chicago: American Library Association. 2008.
- Istiqomah , Zeni, “Perpustakaan di era keterbukaan informasi: sebuah tantangan yang harus dihadapi”, Visi Pustaka: Jurnal Perpustakaan, Perpunas RI, Vol 16 No 2 Agustus 2014.
- Priyanto, Idda Fajar, “Pengelolaan Perpustakaan Perguruan Tinggi” Paper dipresentasikan dalam acara *Good Governance in Question dalam Pegelolaan Perpustakaan Tinggi di Indonesia*, di Convention Hall UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, tanggal 21 Desember 2015.

_____, “Membangun lingkungan pembelajaran berbasis pengetahuan” Paper dipresentasikan dalam acara *Worshop Kepustakawanan nasional Munas ISIP II dan Rakernas FPTII* , di Bandung 19-21 Agustus 2015.

Saez, Eileen Elliott de. *Marketing Concepts for Libraries and Information Services*. Second edition. London: Facet Publishing. 2002.