

**Penerapan Konsep *Learning Commons* Pada Interior Perpustakaan
Untuk Menghadapi Generasi Digital**



Syaiful Anwar
1511958023

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berjalan sangat cepat tanpa disadari telah membawa manusia pada suatu kehidupan dan kebiasaan yang baru. Hadirnya teknologi internet yang memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam memenuhi kebutuhan informasinya. Hal tersebut kemudian dianggap sebagai salah satu faktor penyebab turunnya minat masyarakat untuk berkunjung ke perpustakaan. Teknologi internet juga turut merubah kebutuhan masyarakat terhadap perpustakaan dan perilaku dalam mencari informasi yang dibutuhkan. (Fourie & Dowell, 2002)

Pada abad 21 ini manusia dibawa ke era digital, dimana informasi dapat diakses dengan sangat mudah tanpa batas ruang dan waktu. Dan hal tersebut memberikan dampak yang cukup besar terhadap perpustakaan. Perubahan perilaku tersebut menuntut perpustakaan untuk terus berkembang dan mampu menyesuaikan dengan era digital ini. Generasi digital ini merupakan generasi yang tidak bisa lepas dari internet. Mereka lebih menyukai berkegiatan di tempat yang didukung dengan teknologi dan koneksi internet.

Dengan adanya internet informasi baik ilmiah maupun hiburan dapat diperoleh dengan mudah oleh masyarakat bahkan dalam berbagai bentuk (file, teks, audio, video) kapanpun dan dimanapun. Kondisi tersebut menimbulkan keresahan pada lingkungan perpustakaan dan menimbulkan pertanyaan masihkah dibutuhkan keberadaan dari perpustakaan? Seperti yang dikatakan oleh (Stewart, 2009) perkembangan teknologi informasi yang terus meningkat telah menyebabkan munculnya berbagai macam pertimbangan tentang keberadaan dari bangunan perpustakaan.

Generasi digital 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 & Oblinger, 2005). 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 mengunjungi perpustakaan konvensional bukanlah hal mudah di era digital ini. 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. Berdasarkan hal inilah perpustakaan perlu mengambil langkah untuk merubah konsep pengelolaannya yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh generasi digital.

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 (Donkai, Toshimori, & Mizoue, 2011) *Learning commons* mencoba memberikan bentuk baru untuk perpustakaan bukan hanya sekedar menyediakan ruang dan materi pembelajaran tetapi juga kegiatan pembelajaran yang melibatkan pihak-pihak yang terkait. Hal yang terpenting dalam konsep *learning commons* adalah terciptanya suasana yang nyaman di perpustakaan dengan berorientasi kepada kebutuhan pemustaka. 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 seperti pemustaka dengan pustakawan di satu area/ lokasi. Konsep diatas dapat tercapai melalui desain interior yang tepat.

II. Pembahasan

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.

Keberadaan learning commons sudah banyak dikembangkan di perpustakaan luar negeri. Hal ini mengingatkan bahwa generasi pada era digital ini berbeda dengan generasi – generasi sebelumnya, sehingga perlu pendekatan yang berbeda. Learning commons sendiri lebih menekankan bagaimana menyediakan fasilitas ruang atau tempat bagi pemustaka baik untuk belajar secara serius maupun belajar santai, atau bahkan sekedar melakukan eksplorasi ke dalam sumber – sumber yang diminati.

Maka tak heran apabila dalam learning commons terdapat fasilitas yang merupakan kolaborasi dari perpustakaan, teknologi informasi dan komunikasi, serta lingkungan yang menyenangkan. Pustakawan sendiri dapat mewakili kebutuhan semua generasi yang memanfaatkan perpustakaan dan juga learning commons. Bahkan pustakawan dapat menjadi supervisor, maupun sekedar teman berdiskusi dan belajar bagi pemustaka, terutama terkait dengan sumber – sumber informasi yang mendukung proses belajar mereka. Keberadaan learning commons merupakan satu bentuk upaya peningkatan layanan perpustakaan dari segi penyediaan fasilitas yang dapat mendorong iklim belajar dan pendidikan yang lebih

baik. karena dengan fasilitas yang memadai maka perpustakaan akan dapat benar – benar hadir sebagai solusi edukatif bagi para pemustakanya.

Aspek tentang upaya yang dapat dilakukan oleh perpustakaan untuk menerapkan konsep *learning commons* pada perpustakaan salah satunya adalah fleksibel. (Donkai, Toshimori, & Mizoue, 2011). Konsep *learning commons* pada interior perpustakaan dapat diterapkan dengan cara menciptakan layout yang fleksibel. Dengan layout yang fleksibel berbagai kegiatan yang dapat dilakukan dalam rangka memberikan pelayanan kepada pemustaka dapat terpenuhi.

Furniture yang digunakan juga merupakan *furniture* yang ringan dan *moveable* agar dapat dengan mudah dipindahkan. Penataan *furniture* dapat disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan yang akan dilakukan seperti *workshop*, *talkshow*, dan kegiatan-kegiatan lain yang mendukung pembelajaran di perpustakaan. Pemustaka juga dapat memindahkan tempat duduk sesuai dengan yang mereka inginkan sesuai dengan kenyamanan mereka. Hal ini juga dapat memancing agar terciptanya kolaborasi diantara pengguna perpustakaan.

Selain itu aspek lainnya adalah *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 adalah dengan membagi zona di dalam perpustakaan.

Menurut Donkai, Toshimori, & Mizoue (2011) setiap pustakawan membutuhkan kebutuhan yang berbeda, namun dalam satu ruangan dapat di rancang untuk memenuhi semua kebutuhan tersebut pada saat yang bersamaan, yaitu dengan cara pembagian zona. Masing-masing zona memiliki perabotan khusus untuk mendukung berbagai gaya belajar pustakawan. 3 zona yang merupakan karakteristik *learning commons* adalah *The Collaborative Zone*, *The Social Media Learning Zone*, dan *The Individual Study Zone*.

The Collaborative Zone atau zona kolaboratif difokuskan untuk pembelajaran berbasis proyek dan kerja kelompok. Pada zona ini *furniture* seperti meja dan

tempat duduk yang digunakan dapat di pindahkan dengan mudah. Hal tersebut bertujuan untuk mendorong kolaborasi spontan diantara pengguna ruang ini. Maka dari itu furniture yang ditempatkan di area ini sebaiknya menggunakan furniture yang ringan agar lebih mudah dipindahkan.

The Social Media Learning Zone adalah zona yang hampir mirip dengan zona kolaboratif namun dibuat lebih menyenangkan, santai dan nyaman. Zona ini di desain dengan suasana yang hangat dan cair seperti di ruang tamu ataupun di *café* sehingga dapat menumbuhkan interaksi sosial diantara pengguna perpustakaan.

Dan yang terakhir adalah *The Individual Study Zone*. Zona ini diperuntukan bagi pengunjung yang ingin belajar sendiri atau memiliki ruang tersendiri di tengah-tengah orang yang sedang berdiskusi atau berbicara. Dalam hal ini tidak selalu harus menggunakan partisi yang besar sebagai sekat, namun cukup dengan memberikan elemen privasi. Sebagai contoh adalah tempat duduk individual, layar privasi, carrels atau meja kecil dengan satu atau 2 kursi.

Hal lain yang bisa diaplikasikan pada interior perpustakaan dengan konsep *learning commons* adalah memberikan area bebas makan. Pada umumnya perpustakaan melarang pengunjung untuk membawa makanan ataupun minuman ke dalam area perpustakaan. Untuk memenuhi kebutuhan pengunjung akan hal tersebut maka interior dengan konsep *learning commons* menyediakan area khusus untuk bebas makan yang dilengkapi dengan *café*.

Penerapan aspek *User-Centered* juga bisa dilakukan oleh perpustakaan dengan memanfaatkan salah satu sudut perpustakaan untuk menyediakan perlengkapan ATK seperti bolpoint, pensil, gunting, cutter, penggaris, dan kelengkapan lainnya yang bisa dimanfaatkan oleh pemustaka. Melalui cara sederhana ini perpustakaan akan dapat sedikit memahami dan memenuhi kebutuhan pemustaka saat berada di perpustakaan.

Aspek lain yang merupakan upaya untuk menciptakan interior perpustakaan dengan konsep *learning commons* adalah 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 pusat informasi bagi seluruh pemustaka.

Penerapan konsep *learning commons* pada interior perpustakaan ini diharapkan mampu membawa perubahan paradigma dalam pemanfaatan perpustakaan masa kini yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat di era modern dengan menggabungkan 3 aspek yakni fleksibilitas, interaksi, dan teknologi sehingga mampu menarik minat masyarakat untuk mengunjungi perpustakaan.

III. KESIMPULAN

Penerapan *learning commons* pada interior perpustakaan menjadi salah satu solusi bagi perpustakaan menghadapi perkembangan teknologi yang sangat cepat, sehingga kebutuhan pemustaka yang memiliki kebiasaan dan perilaku baru bisa dipenuhi dengan *learning commons*. Dengan *learning commons* perpustakaan dapat menerapkan dengan menyediakan area yang nyaman bagi pemustaka untuk melakukan berbagai macam kegiatan dan menciptakan suasana terbuka di perpustakaan sehingga mereka merasa nyaman dan menemukan dunianya berada di dalam perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

Chan, D., & Wong, G. (2013). *If You Build It, They Will Come: An IntraInstitutional*. New Library World.

Donkai, S., Toshimori, A., & Mizoue, C. (2011). *Academic Libraries as LearningSpaces in Japan: Toward the Development of Learning Commons*. The International Information & Library Review.

Fourie, D., & Dowell, D. (2002). *Libraries in the Information Age: An*. Colorado: Libraries Unlimited.

Oblinger, D., & Oblinger, J. (2005). *Is IT Age or IT: First Steps Toward*. Washington, DC: Educause.

Stewart, C. (2009). *The Academic Library Building in the Digital Age: A Study of*. A Dissertation: Pennsylvania University.

