

Library 4.0 untuk Perpustakaan Masa Depan

PERPUSTAKAAN telah mengalami beberapa kali evolusi dalam perkembangannya. Jika semula perpustakaan berfokus pada koleksi pustaka dan layanan, kini telah bergeser pada nilai tambah (Noh, 2015).

Dengan demikian, perkembangan perpustakaan pada tahapan berikutnya sangat mungkin terjadi dan bisa diciptakan. Hal ini diperlukan untuk menyesuaikan dengan perkembangan pustaka dan perkembangan teknologi informasi. Harapannya, berbagai penyesuaian dapat membuat perpustakaan semakin berharga dan memberi dampak yang semakin besar bagi dunia pendidikan.

Keberadaan kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI), *big data*, *internet of things* (IoT), layanan berbasis *cloud*, dan alat-alat cerdas, sebagai ciri dari Revolusi Industri 4.0 akan membuat banyak perubahan dunia pendidikan (Grewal, Motyka, & Levy, 2018). Akibatnya, pengelola perpustakaan di berbagai belahan dunia menebak-nebak terobosan berikutnya yang harus dilakukan.

Hal tersebut tidak ada yang salah. Hanya saja, melihat kebutuhan nyata yang ada di dalam dunia pendidikan justru harus menjadi fokus dalam pengembangan perpustakaan. Teknologi informasi dapat mewujudkan apabila kebutuhan dan solusi yang dirancang sudah mulai terbentuk.

Namun berbicara mengenai perpustakaan, tidak hanya membahas mengenai koleksi pustaka yang dimiliki dan pengembangan koleksi pustaka dalam bentuk digital. Masih ada pustakawan yang dapat menjadi nilai jual dan penguat dari keberadaan perpustakaan. Apalagi saat ini koleksi buku ataupun buku elektronik semakin mudah didapatkan dengan prose-

Oleh Ridwan Sanjaya



Konten lokal meliputi artikel ilmiah ataupun dokumentasi pembelajaran di perguruan tinggi masing-masing.



dur peminjaman dan pengembalian yang lebih mudah dan mandiri, bahkan tidak merepotkan peminjam.

Aplikasi iJakarta, iJateng, iPusnas, dan sejenisnya membuat Anda merasa dimanjakan dalam peminjaman buku ataupun pengembalian secara otomatis ketika masa waktu peminjaman sudah usai. Untuk itu, perlu dirumuskan nilai tambah yang menjadi kekuatan dari perpustakaan masing-masing. Konsep Library 4.0

yang mengadopsi unsur-unsur utama dalam Revolusi Industri 4.0 perlu dikembangkan.

Gambaran perpustakaan tradisional dilengkapi buku-buku dari masa lalu sampai masa kini yang tertata rapi berjajar di di rak-rak, juga meja-meja untuk belajar mandiri, sering ditemui di berbagai lokasi. Mungkin ada juga situasi perpustakaan yang terlihat lebih modern dengan sejumlah komputer untuk akses digital ke internet ataupun pustaka digital. Namun suasana yang sepi dan sunyi menjadi ilustrasi perpustakaan yang melekat dalam banyak orang sehingga menjadikannya sebagai tempat untuk mojak atau menghindari keramaian.

Perpustakaan Inovatif

Keberadaan gawai saat ini membuat layanan perpustakaan juga berubah dari semula mengan-dalkan lokasi, luasan ruang, kelengkapan koleksi, atau sistem informasi ke perpustakaan yang dapat menyediakan layanan yang dapat menjawab kebutuhan dunia pendidikan dalam hal menemukan rujukan berkualitas, penulisan rujukan yang baik, bahkan juga mengantisipasi plagiasi (Sanjaya, 2018).

Apabila aktivitas ini dilakukan dengan baik maka eksistensi perpustakaan pada masa depan akan tetap terjaga. Apalagi jika perpustakaan juga menjadi fasilitator bagi pengembangan konten-konten lokal yang akan menjadi koleksi di perpustakaan terkait. Konten lokal meliputi artikel ilmiah ataupun dokumentasi pembelajaran di perguruan tinggi masing-masing. Pengelolaan Massive Open Online Course (MOOC) bukan tidak mungkin akan lebih meningkatkan nilai tambah dan kecepatan berkembangnya jika ditangani oleh perpustakaan.

Koleksi pustaka digital juga harus dikembangkan tidak semata-mata buku, majalah, ataupun jurnal tetapi konten lain yang dapat memuaskan dahaga pengetahuan bagi pemustaka. Keberadaan perangkat Virtual Reality memungkinkan perpustakaan untuk mempunyai koleksi pustaka yang lebih menarik dan tampak nyata bagi masyarakat (Guan & Liang, 2015). Konten Virtual Reality bukan hanya tersedia di internet ataupun jasa penyedia konten tersebut, namun juga dapat dikembangkan sendiri melalui aplikasi yang sering tersedia gratis di internet.

Pengembangan asisten virtual yang cerdas dan membantu pemustaka mendapatkan kebutuhannya juga perlu dilakukan agar tetap menarik pemustaka dari generasi muda. Unika Soegijapranata mengembangkan Vanika atau Virtual Assistant Unika, salah satunya untuk tujuan tersebut.

Untuk itu, perpustakaan tidak boleh berhenti berinovasi, ke depan, bisa menjadi tempat untuk menemukan pengalaman yang lebih kaya bagi pemustakanya. Dengan menjadi perpustakaan inovatif, perpustakaan akan selalu hidup, memberikan pengalaman baru, dan menghasilkan nilai tambah bagi orang-orang di sekitarnya dan menjadi paru-paru pengetahuan di dunia pendidikan. (49)

—Prof Dr F Ridwan Sanjaya
MS IEC, guru besar bidang Sistem Informasi, Unika Soegijapranata.