

MENGEMBANGKAN PERPUSTAKAAN SEJALAN DENGAN KEBUTUHAN *NET GENERATION*

Oleh: Dian Wulandari

dian@peter.petra.ac.id

Pustakawan Universitas Kristen Petra Surabaya

ABSTRAK

Generasi yang tumbuh dan berkembang saat ini dibesarkan dalam dominasi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang disebut sebagai internet atau *net generation*. Ketergantungan yang sangat tinggi terhadap internet menyebabkan mereka lebih menggunakan internet sebagai sumber informasi dibandingkan perpustakaan. Dari berbagai survey ditemukan bahwa *net generation* mengakui pentingnya perpustakaan sebagai sumber informasi, tetapi bagi mereka internet lebih menjanjikan kemudahan penggunaan dan kecepatan akses.

Perpustakaan perlu melakukan pengembangan perpustakaan dari sisi teknologi informasi, fasilitas fisik, koleksi maupun layanan perpustakaan sesuai dengan karakteristik *net generation* agar mereka mau melirik dan tertarik untuk datang ke perpustakaan secara fisik maupun maya.

PENDAHULUAN

Abad 21 membawa kita pada sebuah periode besar transisi sejarah, yaitu perubahan yang sedang mempengaruhi kita tidak terbatas di satu wilayah di muka bumi, tetapi menjangkau hampir setiap tempat karena perubahan teknologi informasi yang bersifat konvergensi, dimana teknologi pengolahan, penyimpanan dan penyebaran informasi terkait dalam telekomunikasi (Giddens, 2001; Webster, 2006). Sehingga akses informasi dapat dengan mudah dilakukan menggunakan teknologi informasi yang sekaligus berfungsi sebagai alat telekomunikasi. Perubahan tersebut tentu saja membawa perubahan pada ekonomi, sosial dan budaya pada masyarakat, dan tentu saja pada generasi yang dibesarkan dalam masyarakat informasi, dimana penggunaan teknologi informasi sangat mendominasi berbagai bidang kehidupan manusia.

Generasi yang dibesarkan dalam dominasi penggunaan teknologi informasi dikenal dengan sebutan *internet generation* atau *net generation*. Generasi ini lahir tahun 1994 sampai dengan sekarang. Generasi ini disebut dengan *net generation* untuk merepresentasikan generasi

yang lahir di tengah pertumbuhan komputer dan internet yang sangat pesat. Mereka tumbuh dalam dunia *world wide web*. *Net generation* disebut juga sebagai *Z generation* atau generasi platinum atau *the native gadget* (Suprpto, 14 Maret 2010).

Apapun definisinya, *net generation* sangat berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya terutama kemampuannya dalam memanfaatkan *gadget*. Mereka ini sangat paham berinteraksi dengan *gadget* atau peralatan teknologi informasi dan komunikasi (*information and communication technology*). Mereka seakan dikendalikan oleh industri teknologi informasi dan komunikasi, dan mereka tidak dapat membayangkan kehidupan tanpa internet. Akibatnya *net generation* juga memiliki pola pencarian informasi atau memiliki perilaku pencarian informasi yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya terkait dengan penggunaan teknologi informasi untuk mengakses informasi. Tulisan ini mencoba menjawab berbagai pertanyaan seputar karakteristik *net generation* berkaitan dengan perubahan pola penggunaan perpustakaan oleh *net generation* dan memberikan gagasan pengembangan perpustakaan sejalan dengan kebutuhan mereka.

KARAKTERISTIK NET GENERATION

Ada banyak artikel dan penelitian yang sudah mempelajari karakteristik generasi ini (Lippincott, 2005; Woodall, 2004, Morgan, 2005). Generasi internet adalah generasi yang sangat cerdas teknologi. Internet telah menjadi media utama mereka. E-mail dan pesan instan adalah bentuk yang lebih disukai dalam komunikasi. Hal ini tidak mengherankan bahwa survei OCLC menunjukkan mahasiswa di universitas yang ada di seluruh wilayah di Amerika memulai penelitian mereka dari *search engine*. Ini telah dikonfirmasi di berbagai studi dan jumlah tampaknya untuk meningkat selama bertahun-tahun.

Ciri-ciri *net generation* (Oblinger & Oblinger, 2005)

1. Digital literate

Setelah terbiasa dan tumbuh dengan akses yang luas terhadap teknologi *net generation* tumbuh sebagai generasi yang memiliki kemampuan digital yang baik. Mereka dengan mudah menggunakan berbagai teknologi digital dan visual dan lebih menyukai tampilan visual dibanding dengan teks (Oblinger & Oblinger, 2005). Mereka adalah pelajar

visual dan melihat teks sebagai pendukung materi visual. Mereka ingin mengetahui hal-hal dengan sendirinya. Mereka memiliki kemampuan digital (*digital literate*) yang lebih baik dibandingkan dengan kemampuan menggunakan perpustakaan sebagai sumber informasi (*library literate*). Sehingga mereka lebih menyukai penggunaan sumber-sumber online dibandingkan dengan sumber informasi tercetak.

2. Selalu terhubung

Net generation selalu terhubung dengan dunia luar melalui internet mobile yang mereka bawa kemana-mana. Melalui laptop, *mobile phone* mereka selalu terkoneksi dengan informasi dan komunitas dunia maya. Keterhubungan dengan dunia maya inilah yang menyebabkan mereka sangat tergantung dengan keberadaan internet.

3. Segera

Net generation selalu menginginkan kecepatan, apakah itu berhubungan dengan respon yang mereka harapkan maupun kecepatan dalam memperoleh informasi. Mereka terbiasa melakukan *multitasking* dalam memperoleh informasi ataupun dalam melakukan apapun, Mereka dengan cepat bergerak dari satu aktifitas ke aktifitas lainnya dan kadang mereka melakukannya secara bersamaan. Mereka dengan cepat membalas email ataupun permintaan respon dari komunitasnya, bahkan mungkin mereka lebih mengutamakan kecepatan dibandingkan dengan ketepatan.

4. Experiential

Kebanyakan siswa *net generation* lebih suka belajar dengan melakukan daripada dengan diberitahu apa yang harus mereka lakukan. Siswa *net generation* belajar dengan baik melalui penemuan-dengan mengeksplorasi untuk diri sendiri atau dengan teman sebaya mereka. Gaya eksplorasi mereka memungkinkan untuk lebih baik menyimpan informasi dan menggunakannya secara kreatif dan bermakna.

5. Sosial

Net generation sangat tertarik dengan interaksi sosial, apakah itu *chatting* dengan teman-teman lama, bekerja sama dalam sebuah game online, memposting buku harian web (*blogging*), berbagi informasi dan bersosialisasi melalui situs jejaring sosial semacam facebook, twitter dan lain-lain. Mereka terbuka terhadap keanekaragaman, perbedaan, dan mereka nyaman berinteraksi dengan orang asing yang tidak dikenal sekalipun. Dalam berinteraksi terkadang mereka mengaku anggota dari kelompok tersebut agar dapat diterima oleh kelompok tersebut, kadang mereka juga menggunakan identitas alternatif yang terkadang jauh berbeda dengan keseharian pribadi mereka. *Net generation* suka bekerja dalam tim dan berinteraksi dalam *peer group* mereka.

6. Tim

Net generation lebih menyukai belajar dan bekerja dalam tim. Pendekatan *peer to peer* umumnya digunakan dan siswa saling membantu. Bahkan terkadang mereka menemukan *peer group* yang lebih kredibel dibandingkan dengan gurunya (Manuel, 2002 dalam Oblinger & Oblinger, 2005).

7. Struktur

Net generation sangat berorientasi pada prestasi. Mereka ingin parameter, aturan, prioritas, dan prosedur ... mereka berpikir bahwa semuanya harus serba terjadual, dan setiap orang harus memiliki agenda. Sebagai hasilnya, mereka ingin tahu apa yang dibutuhkan untuk mencapai tujuannya (Oblinger & Oblinger, 2005).

8. Keterlibatan dan Pengalaman

Net generation berorientasi pada penemuan dan cara belajar induktif atau pengamatan membuat, merumuskan hipotesis dan mencari tahu aturan. Mereka menginginkan interaktifitas. Dan sejalan dengan keinginan mereka dalam memperoleh informasi berarti mereka sering tidak memperhatikan jika kelas tidak interaktif, tidak komunikatif dan terlalu lambat (Prensky dalam Oblinger & Oblinger, 2005).

9. **Visual dan Kinesthetic (Manuel dalam Oblinger & Oblinger, 2005)**
Net generation merasa lebih nyaman di lingkungan yang kaya gambar dibandingkan dengan teks. Para peneliti banyak menghasilkan temuan bahwa *net generation* menolak untuk membaca banyak teks, mereka lebih menyukai petunjuk visual yang menuntuk kepada langkah demi langkah dalam memahami sebuah pengetahuan.

FAKTA-FAKTA PENGGUNAAN INTERNET VS PERPUSTAKAAN OLEH NET GENERATION

Perkembangan penggunaan internet sebagai sumber informasi dari tahun ke tahun semakin berkembang dan menunjukkan peningkatan yang luar biasa. Kemudahan, kecepatan akses, serta minimnya gangguan teknis, menyebabkan internet sangat digemari oleh *net generation*, meskipun mereka sadar bahwa tidak semua informasi yang ditemukan di internet dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Berikut ini fakta-fakta yang diperoleh dari hasil penelitian yang mencerminkan tingkat penggunaan dan kepercayaan yang sangat tinggi terhadap internet dan sumber-sumber elektronik (dalam Jia dan Nesta, 2006):

- Hampir empat perlima dari mahasiswa sepakat bahwa penggunaan internet membawa dampak positif pada pengalaman akademis mereka di perguruan tinggi (Jones dan Madden, 2002).
- Sebanyak 83 persen dari dosen sekarang mereka merasa menghabiskan waktu lebih sedikit di perpustakaan ketika memiliki akses ke internet dibanding sebelumnya (Jones dan Johnson-Yale, 2005)
- Sebanyak 94 % dosen di fakultas memperbolehkan mahasiswa untuk mengutip sumber dari internet dalam mengerjakan tugas perkuliahan (Jones dan Johnson-Yale, 2005).
- Jurnal elektronik sebagai persentase dari semua jurnal telah meningkat 83,3 persen pada lembaga dengan jenjang sarjana dan 71,3 persen di lembaga-lembaga pasca sarjana (McCracken, 2003)
- Sebanyak 79 persen dari mahasiswa dalam survei tahun 2002 menggunakan *search engine* sebagai pilihan utama sumber informasi web untuk mengerjakan sebagian besar tugas-tugas mereka (OCLC, 2002).

- Sebanyak 89 persen mahasiswa di seluruh beberapa wilayah negara memulai penelusuran informasi dari *search engine*. Hanya 2 persen dari mahasiswa yang memulai penelitian mereka dengan menggunakan website perpustakaan (De Rosa, et. al, 2005).
- Sebanyak 71 persen mahasiswa menggunakan internet sebagai sumber utama informasi pada tahun 2002 (Jones dan Madden, 2002).
- Google Scholar membawa lebih dari tujuh kali lebih pengunjung ke British Medical Journal daripada PubMed (Giustini, 2005).

Meskipun penulis belum menemukan penelitian sejenis di Indonesia, tetapi penelitian Jia dan Nesta (2006) tersebut dapat menjadi acuan bagi pustakawan di Indonesia untuk mengetahui fakta penggunaan internet oleh *net generation* di Indonesia.

PENDAPAT NET GENERATION TERHADAP PERPUSTAKAAN

Survei OCLC menunjukkan walaupun 45 persen mahasiswa "benar-benar setuju" bahwa situs web perpustakaan memberikan informasi yang bermanfaat, namun hanya 2 persen dari mereka memulai penelitian mereka dari situs web perpustakaan. Dalam perpustakaan, 72 persen mahasiswa sangat setuju dan setuju bahwa database online menyediakan informasi berharga ; 85 persen mahasiswa sangat setuju dan setuju bahwa majalah/ jurnal elektronik menyediakan informasi yang bermanfaat (De Rosa et al, 2005, p. 1.30, dalam Jia dan Nesta, 2006.).

Net generation mengakui nilai perpustakaan dan sumber daya perpustakaan. *Net generation* mengakui bahwa perpustakaan itu penting, tetapi bagi mereka internet lebih menjanjikan kemudahan penggunaan dan kecepatan akses.

Dalam penelitian OCLC itu juga ditanyakan mengenai pendapat responden terhadap atribut yang membandingkan antara *search engine* dan perpustakaan, dan hasilnya adalah perpustakaan memiliki nilai tinggi hanya pada kredibilitas dan akurasi. *Search engine* mengalahkan perpustakaan dalam hal kehandalan, efektivitas biaya, kemudahan penggunaan, kenyamanan dan kecepatan, dengan 85 persen responden lebih memilih *search engine* untuk kemudahan penggunaan, 89 persen untuk kenyamanan, dan 92 persen untuk kecepatan (De Rosa et al., 2005, p. 2.18).

Melihat angka-angka dan kenyataan di atas tampaknya perpustakaan harus melakukan upaya yang cukup fenomenal untuk membuat *net generation* tidak saja mengakui dan

menghargai keberadaan perpustakaan sebagai sumber informasi, tetapi perlu membuat mereka tertarik untuk datang ke perpustakaan baik secara fisik maupun maya.

The University of Southern California's Leavey Library telah dikunjungi kurang lebih 1,4 juta pengunjung pada tahun terakhir (Lippincot, 2005). Berdasarkan laporan tahunan 2009/2010, Perpustakaan Universitas Kristen Petra pada tahun 2009/2010 menerima kunjungan secara maya dari 6.765.856 pengunjung. Hal ini menunjukkan bahwa perpustakaan tetap menjadi bagian yang penting dari kehidupan kampus dan tetap dibutuhkan oleh penggunanya yang notabene adalah *net generation* jika perpustakaan telah dirancang dengan memahami kebutuhan dari *net generation*. Pemahaman ini tidak hanya berkaitan dengan fasilitas fisik perpustakaan, tetapi untuk semua hal yang berkaitan dengan perpustakaan seperti konten, akses, koleksi, dan layanan perpustakaan.

Dengan ledakan teknologi internet, perpustakaan harus mengembangkan dan *re-design* perpustakaan dari berbagai aspek seperti sumber informasi berupa konten digital, memperbarui jaringan, kabel, dan wireless, prasarana bangunan, dan pelayanan virtual yang dirancang dan termasuk pustakawannya (Lippincot, 2005).

MENGEMBANGKAN PERPUSTAKAAN SESUAI DENGAN KEBUTUHAN *NET GENERATION*

Teknologi Informasi dan Sistem Temu Kembali Informasi

- ***One stop searching***

Biasanya pustakawan menggolong-golongkan akses terhadap koleksinya sesuai dengan jenisnya masing-masing, misalnya OPAC digunakan untuk mengakses koleksi yang secara fisik ada di dalam perpustakaan, sedangkan akses ke koleksi digital pada alamat yang berbeda, begitu juga dengan akses ke koleksi database jurnal menggunakan alamat yang berbeda juga. *Net generation* tidak menyukai model seperti itu, mereka lebih menyukai jika semua koleksi perpustakaan dapat dicari pada satu pintu atau *one stop searching* seperti pada *search engine* internet. Perpustakaan harus dapat mengintegrasikan sistem temu kembali informasinya dalam sebuah pintu yang akan menjadi pintu masuk pada koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan, tersedia secara bebas di internet maupun koleksi yang dilanggan oleh perpustakaan seperti database jurnal dan

database *ebooks*. Dan baru pada hasil penelusuran disebutkan masing-masing jenis dari koleksinya. *Net generation* biasanya menggunakan pendekatan penelitian mereka tanpa memperhatikan struktur perpustakaan dimana biasanya pustakawan menggolong-golongkan sumber daya perpustakaan sesuai dgn segmen atau area tertentu. Situs web dan juga sistem informasi perpustakaan juga mencerminkan hal itu sehingga membuat *net generation* malas untuk berkunjung karena membutuhkan waktu yang lama dan harus memperkirakan segmen dan areanya.

- ***Single Sign On***

Single sign on adalah teknologi yang mengizinkan pengguna jaringan agar dapat mengakses sumber daya dalam jaringan hanya dengan menggunakan satu akun pengguna saja. Teknologi ini sangat diminati, khususnya dalam jaringan yang sangat besar dan bersifat heterogen (di saat sistem operasi serta aplikasi yang digunakan oleh komputer adalah berasal dari banyak *vendor*, dan pengguna dimintai untuk mengisi informasi dirinya ke dalam setiap *platform* yang berbeda tersebut yang hendak diakses oleh pengguna). Dengan menggunakan *SSO*, seorang pengguna hanya cukup melakukan proses autentikasi sekali saja untuk mendapatkan izin akses terhadap semua layanan yang terdapat di dalam jaringan (Wikipedia, 14 Mei 2011). *Single sign on* pada jaringan kampus termasuk perpustakaan adalah fasilitas layanan yang memungkinkan sivitas akademika untuk mengakses berbagai layanan dan sumberdaya kampus hanya dengan menggunakan 1 akun dan 1 password saja. Jadi pada perpustakaan, aplikasi *single sign on* bisa dimanfaatkan untuk mengakses internet menggunakan fasilitas WIFI kampus, mengakses database jurnal, melakukan atau melihat transaksi perpustakaan seperti tagihan, denda, history peminjaman perpanjangan koleksi, dan lain-lain. *Single sign on* sejalan dengan kebutuhan *net generation* yang lebih menyukai kemudahan, karena mereka tidak perlu mengingat-ingat masing-masing akun dan password untuk dapat mengakses fasilitas layanan perpustakaan.

- **Sistem akses informasi perpustakaan yang dapat ditemukan dengan mudah di Search Engine**

Seperti kita ketahui bahwa sebanyak 89 persen mahasiswa di seluruh beberapa wilayah Negara bagian di Amerika memulai penelusuran informasi dari *search engine*. Dan hanya 2 persen dari mahasiswa memulai penelitian mereka dengan menggunakan website perpustakaan (De Rosa et al, 2005.). Fakta ini tidak dapat kita pungkiri. Maka perpustakaan perlu menemukan sebuah cara agar akses ke sistem informasi dapat lebih sering dikunjungi oleh siswa dengan meningkatkan kemunculan situs web perpustakaan pada *search engine* internet seperti Google Scholar. Perpustakaan harus dapat mengintegrasikan sistem informasi perpustakaan ke dalam Google atau *search engine* lainnya.

- **Aksesibilitas dan kemudahan penggunaan**

Kemudahan akses serta kemudahan penggunaan *search engine* ternyata benar-benar telah menjadi salah satu penyebab tingginya frekuensi penggunaan *search engine* oleh *net generation*. Sebuah penelitian tentang pencarian informasi profesional dikutip temuan dari studi 1968 dari Gerstberger dan Allen (1968) ditemukan bahwa aksesibilitas dan kemudahan penggunaan merupakan kunci pada frekuensi penggunaan, bahkan mungkin dengan mengabaikan kualitas (Leckie et al, 1996, dalam Jia dan Nesta, 2006). Perpustakaan harus dapat membuat sistem informasi yang dapat diakses secara mudah, cepat dan *user friendly* dalam penggunaannya. Kemudahan akses disini termasuk bahwa perpustakaan harus memberikan sebuah jalan masuk ke database koleksi yang dilanggan oleh perpustakaan tanpa batasan ruang dan waktu.

- **Situs web dan sistem informasi perpustakaan yang interaktif**

Sesuai dengan karakteristik dari *net generation* yang serba ingin terlibat (interaktif), maka perpustakaan perlu mendesign situs web dan sistem informasinya dengan fasilitas yang dapat melibatkan penggunanya, misalnya dengan menyediakan situs web semacam jejaring sosial yang memungkinkan para pengguna perpustakaan saling berinteraksi dengan pengguna lainnya, melakukan *information sharing*, memberikan *review* terhadap

koleksi perpustakaan, melakukan pemesanan koleksi, pengusulan koleksi, bertanya jawab dengan pustakawan melalui fasilitas email maupun chatting dan lain-lain. Situs web perpustakaan yang di disain menggunakan konsep *library 2.0* menjadi jawaban bagi kebutuhan ini.

- **Memberi efek-efek visual pada situs web perpustakaan dan sistem informasi perpustakaan**

Seperti kita ketahui bahwa *net generation* lebih menyukai tampilan secara visual dibandingkan tekstual. Mereka adalah pelajar visual yang melihat teks sebagai pelengkap materi visual (Jia & Nesta, 2006). Melihat kenyataan ini maka perpustakaan harus mendisain situs web maupun sistem informasinya dengan efek dan tampilan visual yang menarik. Sebaiknya perpustakaan melibatkan mahasiswa ketika melakukan *design* atau *redesign* situs web maupun sistem informasi perpustakaan, karena dengan demikian perpustakaan dapat mengetahui harapan dan kebutuhan *net generation* terhadap tampilan website maupun sistem informasi perpustakaan. Misalnya dengan menampilkan *cover* buku, relevansi dengan kata kunci yang digunakan pada penelusuran, menunjukkan lokasi koleksi secara visual, dan lain sebagainya.

Koleksi Perpustakaan

Lancaster, seorang pustakawan dan pengajar di bidang ilmu perpustakaan di Amerika telah memprediksi akan kehadiran teknologi informasi dan komunikasi yang dahsyat yang akan mengubah kehidupan manusia, yang disebut dengan "*paperless society*" seperti yang diungkapkan berikut ini " Lebih dari 20 tahun yang lalu, di sebuah konferensi di Finlandia, saya menggambarkan masyarakat tanpa kertas (*paperless society*), dan sebagai sebuah bagian besar dari *paperless*, akan hadir jaringan berbasis sistem komunikasi yang memiliki banyak karakteristik yang saat ini terjawab dengan teknologi berbasis internet". (Lancaster, 1999, p. 48).

Kehadiran komputer dengan jaringan komunikasi didalamnya memungkinkan perpustakaan untuk tidak hanya mengotomatisasi kegiatan dan menyimpan data-data internal, tetapi juga memungkinkan terjadinya akses ke informasi yang secara fisik tidak tersedia di perpustakaan. Pernyataan kedua mengandung arti penting yang mengubah konsep kita tentang

sebuah perpustakaan yang ada selama ini dan menggambarkan perpustakaan ke depan sebagai sebuah toko besar informasi yang berwujud elektronik/digital daripada sebuah perpustakaan dengan koleksi berwujud secara fisik (Lancaster, 1985).

Konsep ini membawa Lancaster (1985, p. 55) untuk memprediksi bahwa “perpustakaan sebagai lembaga tempat menyimpan koleksi secara fisik/perpustakaan konvensional akhirnya akan menjadi usang”.

Di era *net negeration* seperti saat ini, perpustakaan akan tetap memiliki masa depan dengan mempertahankan diri menjadi perpustakaan hibrida atau perpustakaan *gateway* yang menyediakan campuran antara informasi elektronik/digital dan sumber informasi tercetak. Perpustakaan hibrida memiliki bangunan yang berisi materi tercetak serta perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk menggunakan informasi secara online. Perpustakaan tersebut akan menyimpan sejumlah sumber informasi elektronik dan dikelola oleh pustakawan yang ahli dalam penggunaan sumber-sumber informasi tersebut (Wilson, 2005).

Perpustakaan hibrida merupakan jawaban bagi bentuk perpustakaan di era *net generation* agar tetap dapat eksis dan tidak ditinggalkan oleh penggunanya. Perubahan bentuk perpustakaan tersebut tentu akan membawa perubahan besar pada jenis koleksi yang secara frontal akan menunjukkan perubahan. Koleksi digital baik yang diproduksi oleh perpustakaan, *institutional repository* maupun yang dilanggan oleh perpustakaan dalam bentuk database jurnal, database *e-books*, database hasil riset dalam berbagai bidang seperti keuangan dan bisnis akan lebih mendominasi. Karena koleksi seperti itulah yang banyak diminati oleh *net generation*, yang dapat diakses dari manapun tanpa harus menuju ke rak koleksi.

Fasilitas Fisik Perpustakaan

Meskipun teknologi telah mengubah berbagai kampus, ruang fisik tetap penting pada perpustakaan. Menyikapi kebutuhan *net generation*, perpustakaan harus dapat menawarkan tempat dimana mahasiswa dapat mengerjakan tugas-tugas kuliah yang dapat dilakukan dalam konteks sosial. *Net generation* memerlukan ruangan perpustakaan yang nyaman untuk mengerjakan tugas kuliah dan melakukan interaksi sosial secara informal dengan berbagai fasilitasnya seperti:

- *Information Commons*

Sebuah ruangan di dalam maupun diluar perpustakaan yang menyediakan WIFI connection dengan kecepatan tinggi, yang dilengkapi dengan *workstation* dan perangkat lunak yang mendorong akses terhadap koleksi maupun kemampuan untuk menciptakan produk informasi baru. *Information common* biasanya berada di lantai pertama pada sebuah perpustakaan dan menyediakan perabotan yang nyaman bagi para penggunanya. Information commons biasanya disediakan oleh perpustakaan dengan bekerjasama dengan unit IT (Puskom) yang juga menyediakan layanan yang berkaitan dengan permasalahan di bidang komputer dan IT. Perpustakaan melalui penyediaan berbagai fasilitas IT yang dilengkapi dengan akses ke konten perpustakaan, memiliki kesempatan untuk mengubah strategi pemasaran dan menggunakan representasi visual dari informasi untuk mendorong menggunakan sumber informasi digital secara kreatif. Perpustakaan perguruan tinggi di Singapura dapat menjadi contoh yang sangat *representative* akan pentingnya fasilitas *information commons* di perpustakaan bagi *net generation*.

- ***Project room***

Selain tersedia fasilitas untuk pribadi maupun kelompok, *information commons* biasanya juga memiliki *project room* yang bisa dipesan, dilengkapi dengan multimedia yang lengkap dan pustakawan referensi yang siap membantu mereka. Melalui fasilitas *project room* mahasiswa dapat mendiskusikan dan mempresentasikan *project* akademik dan memproduksi pengetahuan baru.

Layanan Perpustakaan

Layanan perpustakaan konvensional yang mengharuskan pengguna jasa perpustakaan dan pustakawan bertatap muka secara langsung tetap diperlukan tetapi hanya merupakan salah satu cara perpustakaan dalam melayani penggunanya. Pada era *net generation*, layanan secara online merupakan pilihan yang harus diambil oleh perpustakaan agar tetap dapat dimanfaatkan oleh penggunanya. Berikut ini beberapa alternatif layanan yang bisa dikembangkan untuk melayani kebutuhan *net generation*:

- *Net generation* adalah siswa yang cerdas dan mandiri dalam menggunakan teknologi informasi. Layanan perpustakaan secara swalayan perlu dipertimbangkan oleh perpustakaan di Indonesia.
- Layanan perpustakaan yang dapat diakses melalui *mobile phone*, misalnya pertanyaan sederhana tentang jam layanan perpustakaan, memesan *project room*, dll.
- Layanan informasi dan referensi melalui *chatting*, bukan email saja. *Net generation* adalah siswa yang *multitasking*, jadi mereka dapat bertanya dan menunggu jawaban dari pustakawan sambil mengerjakan aktifitas yang lain.
- Mengembangkan program literasi informasi melalui tutorial, latihan, dan panduan yang mudah dipahami oleh siswa dengan permainan yang interaktif dan menarik. *Net generation* adalah siswa 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 sifatnya hanya bersenang-senang, tetapi juga dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk keperluan akademisnya, dengan memanfaatkan sumber informasi yang berkualitas dapat dipertanggungjawabkan dan memanfaatkannya secara etis.

KESIMPULAN

Pengguna potensial perpustakaan pada era informasi ini adalah internet atau *net generation* yang memiliki karakteristik yang berbeda dari generasi sebelumnya. Kemampuan yang tinggi dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan mereka lebih menggunakan media tersebut untuk mencari informasi dibandingkan mencarinya di perpustakaan.

Dengan memahami karakteristik penggunanya, perpustakaan dapat mengembangkan fasilitas dan layanan perpustakaan sejalan dengan kebutuhan mereka. Sistem temu kembali informasi yang terintegrasi dan dapat dicari dengan menggunakan sistem one stop searching, fasilitas single sign on yang memungkinkan pengguna untuk mengakses semua fasilitas layanan perpustakaan online hanya dengan menggunakan 1 akun dan 1 password saja menjadi sesuatu yang dapat menarik *net generation* untuk mengunjungi perpustakaan secara maya. Fasilitas fisik perpustakaan yang nyaman dan di disain dengan memperhatikan kebutuhan *net generation* yang

ingin selalu terhubung dengan internet dan berinteraksi sosial secara informal dengan komunitasnya saat ini telah menjadi sebuah keharusan untuk disediakan oleh perpustakaan jika perpustakaan masih ingin selalu dikunjungi oleh penggunanya. Koleksi perpustakaan yang beragam dari sisi bentuk maupun subyeknya, serta layanan perpustakaan yang dapat diakses secara online menjadi sebuah pilihan cerdas agar perpustakaan selalu dikunjungi oleh penggunanya baik secara fisik maupun maya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bridges, K. (2003). *Expectations of librarians in the 21st century*. Wesport, CT: Praeger.
- California State University. (2002). *California State University information competence assessment*. Retrieved September 12, 2010, from <http://www.csupomona.edu/~library/reference/KKDunn/Icassess/background.htm>
- Geck, C. (2006, Feb.). The generation Z connection: teaching information literacy to the newest net generation. *Teacher Librarian*, 33(3), 19-23. Academic Research Library, ProQuest Database
- Giddens, A. (2001). *Runaway world: Bagaimana globalisasi merombak kehidupan kita*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ismail, L. (2009). What net generation students really want: Determining library help-seeking preferences of undergraduates. *Refences Services Review*, 38(1), 10-27. Academic Research Library, ProQuest Database.
- Jia, M. & Nesta, F. (2006). Marketing library services to the Net Generation. *Library Management*, 27 (6/7), 411-422. Academic Research Library, ProQuest Database.
- Lancaster, F.W. (1999, September 15). Second thoughts on the paperless society. *Library Journal*, 124, 15.
- Lancaster, F.W. (1985, September). The paperless society revisited. *American Libraries*, 16(8), 553-55.
- Lippincott, J.K. (2005). *Net generation and libraries*. in Educating the net generation . Diana G. Oblinger & James L. Oblinger (Eds.). S.l.: Educause. Retrieved April 1, 2011, from <http://www.educause.edu/educatingthenetgen/>

- Oblinger, D.G. & Oblinger, J.L. (2005). *Is It age or IT: First steps toward understanding the net generation*, in *Educating the net generation*. Diana G. Oblinger & James L. Oblinger (Eds.). S.l.: Educause. Retrieved April 1, 2011, from <http://www.educause.edu/educatingthenetgen/>
- Rowlands, et.al. (2008). The Google generation: the information behaviour of the researcher of the future. *Aslib Proceedings: New Information Perspectives*, 60(4), 290-310. Academic Research Library, ProQuest Database.
- Singh, S.P. (2004). Collection management in the electronic environment. *The Bottom Line: Managing Library Finances*, 17 (2), 55-60.
- Suprpto, Kahardityo. (March 14, 2010). Generasi platinum yang lekat dengan gadget. *Tribunnews*. Retrieved April 1, 2011, from <http://www.tribunnews.com/2010/03/14/generasi-platinum-yang-lekat-dengan-gadget>
- Webster, F. (2006). *Theories of the information society* (3rd ed.). New York: Routledge.
- Wikipedia ensiklopedia bebas*. (2011, May 14). Single sign on. Retrieved July 10, 2011, from <http://id.wikipedia.org/wiki/Single-sign-on>
- Wilson, Wayne. (2005, May 21). *The next decade of the internet revolution: will the internet kill sport libraries*. 12th IASI World Congress, Beijing.