



Desain Perpustakaan Generasi Z dan Alpha (antara Regulasi Pendanaan dan Teknologi)

Nurdiansyah*

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia

*Korespondensi: nurdiansyah.11.arifin@gmail.com

Diajukan: 10-05-2022; **Diterima:** 20-05-2022; **Diterbitkan:** 30-05-2022

Abstract

Information technology is now unstoppable, this is the impact of the continued development of science. To support this, the library must also be designed to follow the progress of the times, this is done to support the need for digital information. The formulation of the problem raised focuses on regulatory, funding, and technology aspects in creating a technology-based library which is the main concern so that it can be seen in terms of what needs to be improved in the future so that the library that is run will continue to develop according to the needs of generations Z and Alpha. This research uses the literature study method by looking at Law No.43 of 2007 concerning Libraries as a basis. The results obtained from this research are that libraries in generation Z and Alpha need to be designed in such a way according to the regulations in law no. 43 of 2007.

Keywords: Alpha; design, gen-Z

Abstrak

Teknologi informasi saat ini sudah tidak terbendung, hal ini merupakan dampak terus berkembangnya ilmu pengetahuan. Mendukung hal tersebut, perpustakaan juga harus didesain mengikuti kemajuan zaman untuk menunjang kebutuhan informasi yang bersifat digital. Rumusan masalah yang diangkat fokus pada aspek regulasi, pendanaan, dan teknologi dalam menciptakan perpustakaan yang berbasis teknologi menjadi perhatian utama sehingga dapat dilihat dalam hal apa saja yang perlu diperbaiki sehingga perpustakaan dapat dijalankan dan terus berkembang sesuai kebutuhan generasi Z dan Alpha. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan melihat Undang-undang No.43 tahun 2007 tentang perpustakaan sebagai landasan. Hasil yang diperoleh dari penelitian kali ialah perpustakaan pada generasi Z dan Alpha perlu didesain sedemikian rupa sesuai regulasi pada Undang-undang No. 43 tahun 2007, pendanaan yang ada diperuntukkan bukan hanya pengadaan koleksi namun juga sebagai dukungan pada perpustakaan membangun layanan digital dan tentunya dapat mendesain bentuk baik dari layanan, ruangan dan fasilitas penunjang lainnya yang sesuai gaya dari generasi Z dan Alpha.

Kata kunci: Alpha; desain; generasi Z

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini sudah tidak terbendung, hal ini merupakan dampak terus berkembangnya ilmu pengetahuan. Kemajuan yang paling besar dirasakan pada sektor teknologi informasi dunia digital, ini bisa terjadi karena adanya dorongan dari individu tersebut guna mendukung serta mengembangkan kemampuan dan wawasan manusia di berbagai penjuru dunia sehingga persaingan terhadap teknologi itu sendiri tidak dapat dihindari. Selain itu, kemajuan teknologi ini juga mempunyai dampak positif dan negatif bagi masyarakat, baik dari perilaku, pola pikir serta mobilitas dalam kehidupan sehari-hari. Bisa dilihat bagaimana setiap individu dari masyarakat tersebut pasti mempunyai kebutuhan akan suatu informasi yang berbeda-beda dan salah satunya ialah informasi dalam dunia digital. Termasuk informasi perkembangan pada dunia perpustakaan. Dalam hal ini perpustakaan tidak bisa dilupakan sebagai tempat atau sarana yang berguna menunjang untuk memenuhi sumber informasi yang berkembang lebih khusus untuk dunia pendidikan.

Informasi bisa di dapatkan dengan mudah melalui mobile technology seperti gadget dengan menggunakan website ataupun aplikasi penyedia informasi dunia digital. Namun perpustakaan tetap memiliki daya tarik tersendiri bagi kalangan individu yang terlibat dalam dunia pendidikan seperti (pelajar, mahasiswa, guru ataupun dosen), oleh sebab itu perpustakaan harus menyesuaikan diri terhadap perkembangan perilaku pengguna dalam pemanfaatan perpustakaan. Secara singkat, bisa diartikan bagaimana perpustakaan tersebut mampu di desain sedemikian rupa oleh pengelola yang bertanggungjawab terhadap perpustakaan, bukan hanya menjadi tempat koleksi buku-buku dalam ruangan yang baku, tetapi menjadi tempat yang mampu menyediakan dan memberikan kepuasan bagi penggunaannya baik dari segi koleksi dan layanan yang diberikan.

Perpustakaan mengamankan, bahwa pembangunan perpustakaan bertujuan memberikan layanan kepada pemustaka, meningkatkan kegembiraan membaca dan wahana belajar sepanjang hayat. Perpustakaan berperan juga dalam mengembangkan potensi masyarakat agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta bertanggung jawab dalam mendukung penyelenggaraan pendidikan nasional menuju terwujudnya masyarakat unggul, cerdas, kritis, dan inovatif berbasis pada penguatan mentalitas budaya

sejalan dengan agenda revolusi mental diharapkan terjadi perubahan yaitu Indonesia berdaulat secara politik, mandiri secara ekonomi, dan berkepribadian sosial budaya, melalui terwujudnya masyarakat yang informatif dan berbudaya baca (Perpustakaan, 2019).

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 (Widiyastuti, 2017). Penataan perpustakaan pada era modern juga perlu dilakukan, hal ini disebabkan karena adanya perubahan selera dan gaya pada pengguna, khusus di lihat pada generasi Z dan Alpha. Pada dasarnya dalam desain perpustakaan aspek yang harus diperhatikan pertama ialah masalah dana, karena dana lebih dialokasikan kepada kegiatan lain, seperti misalnya koleksi, kualitas layanan dan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan perpustakaan lainnya, sehingga pengembangan desain seperti interior perpustakaan menjadi faktor kesekian dalam pengembangan perpustakaan dan pembangunan perpustakaan seakan terhambat dikarenakan hal tersebut (Sainttyauw, 2013).

Penataan perpustakaan diperlukan agar membuat kenyamanan dari para pengguna itu tumbuh, apalagi bila didukung oleh peraturan dan teknologi yang memadai sesuai dengan keinginan para pengguna, namun untuk mewujudkan hal tersebut hambatan yang terjadi perlu dicari jalan keluarnya, sehingga perpustakaan dapat terus menunjukkan eksistensinya di tengah perkembangan zaman dan kemajuan pola pikir generasi yang menikmatinya. Hal ini juga bertujuan agar perpustakaan tetap menjadi primadona seiring perkembangan teknologi dalam bentuk e-book ataupun e-journal oleh sebab itu penataan kembali perpustakaan berapilisasi terhadap teknologi sangat diperlukan agar dapat menyesuaikan dan menempatkan posisi sebagai gudangnya ilmu pengetahuan pada generasi milenial saat ini yaitu generasi Z dan Alpha.

Undang-undang No 43 Tahun 2007 Bab VI mengenai pembentukan, penyelenggaraan, serta pengelolaan dan pengembangan perpustakaan pada bagian satu tertera jelas mengenai pembentukan perpustakaan pasal 15, (1) Perpustakaan dibentuk sebagai wujud pelayanan

kepada pemustaka dan masyarakat, (2) Pembentukan perpustakaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan oleh pemerintah, pemerintah daerah, dan/atau masyarakat, (3) Pembentukan perpustakaan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) paling sedikit memenuhi syarat: a. memiliki koleksi perpustakaan; b. memiliki tenaga perpustakaan; c. memiliki sarana dan prasarana perpustakaan; d. memiliki sumber pendanaan; dan e. memberitahukan keberadaannya ke Perpustakaan Nasional (Undang-undang Republik Indonesia No. 43 Tahun, 2007).

Kemudian pada bagian ketiga pengelolaan dan pengembangan perpustakaan, pasal 19 menyebutkan bahwa, (1) Pengembangan perpustakaan merupakan upaya peningkatan sumber daya, pelayanan, dan pengelolaan perpustakaan, baik dalam hal kuantitas maupun kualitas. (2) Pengembangan perpustakaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan berdasarkan karakteristik, fungsi dan tujuan, serta dilakukan sesuai dengan kebutuhan pemustaka dan masyarakat dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. (3) Pengembangan perpustakaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) dilakukan secara berkesinambungan (Undang-undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun, 2007). Aturan pengembangan pada UU No. 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan, akan dibahas lebih mendalam pada aspek desain perpustakaan.

Penelitian kali ini penulis mengambil beberapa literatur mengenai desain perpustakaan, diantaranya tulisan dari Widiastuti yang berjudul Desain Perpustakaan Ideal di Era Modern, penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui perpustakaan sebagai sebuah sistem yang memiliki software berupa layanan, hardware berupa gedung (interior) dan brainware (pustakawan) sehingga disini penulis hanya membahas rekonstruksi ketiga elemen tersebut secara ideal (Widiastuti, 2017). Kemudian penulis juga merujuk tulisan dari Stefanie Magdalena, dkk yang berjudul Implementasi Konsep Hybrid Library pada Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang, hasil yang didapat dari tulisan ini ialah perancangan perpustakaan yang dilakukan dapat melanjutkan eksistensi perpustakaan di era generasi baru sehingga identitas perpustakaan sebagai media/layanan publik dalam mencari informasi tidak ikut luntur. Selain itu, diharapkan agar paradigma masyarakat mengenai perpustakaan yang kaku dapat tergantikan dengan kesan

menyenangkan sehingga masyarakat dapat memanfaatkan perpustakaan di waktu senggang (Magdalena, 2019).

Dari kedua literatur diatas, mengenai desain perpustakaan yang ideal. Penulis lebih fokus menelaah tentang desain perpustakaan generasi Z dan Alpha apabila dilihat dari segi regulasi, pendanaan dan teknologi yang dapat diterapkan. Karena pada suatu sisi poin-poin tersebut menarik apabila diangkat lebih jauh. Dan tentunya mengupas, mengenai pentingnya mendesain perpustakaan itu sebaik mungkin secara mendalam.

Pendahuluan yang dibahas pada awal mengenai desain perpustakaan pada generasi Z dan Alpha yang dilihat dari aspek regulasi, pendanaan dan teknologi. Peneliti mengangkat rumusan masalah yang diangkat mengenai hal tersebut, yaitu bagaimanakah mendesain perpustakaan yang sesuai dengan generasi saat ini yang dilihat pada beberapa aspek, antara regulasi, pendanaan dan teknologi.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data. Dengan bantuan UU No. 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan sebagai literatur ilmiah sebagai pedoman dalam pengkajian mengenai desain perpustakaan ideal di era modern, yang dilihat dari regulasi, pendanaan dan teknologi yang diteliti (Sugiyono, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teori generasi

Teori generasi menjelaskan bahwa era di mana seseorang dilahirkan dapat mempengaruhi sudut pandangan tentang dunia. Sistem ini dibentuk melalui pengalaman dari kehidupan, keluarga, teman-teman, komunitas, acara-acara penting dan juga era umum dimana seseorang dilahirkan. Teori generasi ini dipublikasikan oleh Graeme Codrington dengan beberapa tahapan. Tahapan pertama ialah pada generasi GI (lahir 1900-1920) yaitu generasi yang paling tua dari generasi lainnya. Generasi ini merupakan generasi pertama yang dikelompokkan dalam teori generasi ini. Pada era ini, pendidikan dan dunia kesehatan masih kuno dan tidak seperti sekarang. Generasi ini dididik dengan kedisiplinan akan waktu. Tahapan selanjutnya ialah Generasi Silent atau Veteran (lahir 1929-1945), generasi ini tumbuh

dalam masa peperangan (Perang Dunia 2) sehingga generasi ini tumbuh dalam lingkungan yang serius. Generasi ini memiliki cara pandang yang konservatif, pekerja keras dalam melakukan suatu tugas, terstruktur atau terencana dalam penyelesaian tugas, menyukai aturan sebagai kontrol, tertib dan memiliki kejelasan dalam hierarki kekuasaan (Magdalena, 2019).

Generasi Boomers atau Baby Boomers (lahir 1946-1960). Generasi ini lahir setelah masa peperangan. Generasi ini memiliki visi idealis dalam politisi dan berjuang untuk kebebasan. Generasi ini mempunyai keinginan untuk dapat selalu memberikan ide bagi generasi muda di bawahnya. Generasi X (lahir 1966-1976). Generasi ini mulai mengenal teknologi seperti radio, komputer dan alat elektronik lain pada masa itu. Generasi ini merupakan generasi yang aktif, ceria, dan mencapai keseimbangan kerja serta kehidupan. Generasi millennial atau generasi Y (lahir 1977-1994). Generasi ini memiliki pola pikir *why* dan selalu berperan aktif untuk mencari tahu alasan dibalik adanya peraturan. Oleh karena itu, generasi ini menjadi generasi yang bebas dalam *berekplorasi* dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk aktivitas seperti berlibur, olahraga, musik, dll). Generasi ini lebih kritis daripada generasi yang lainnya. (Codrington, 2012).

Generasi Z atau *net* (lahir 1995-2009) Generasi ini muncul dengan adanya perkembangan teknologi yang telah pesat berkembang. Oleh karena itu, mulai dari kecil, generasi ini telah mengenal teknologi dalam kehidupan mereka. Generasi Z menggunakan internet sejak usia muda dan merasa nyaman dengan adanya teknologi dan media sosial di sekeliling mereka (Seemiller, 2016).

Generasi Alpha (lahir 2010-sekarang) generasi Alpha merupakan keturunan dari gen Y yang merupakan generasi awal gemparnya teknologi. Generasi ini lebih banyak mendapat hiburan dari teknologi daripada pengalaman sosial di dunia. Oleh karena itu, generasi ini cenderung individualis. Generasi Alpha tidak ingin mengikuti aturan, dominan dalam kepemimpinan (Madden, 2017).

Perjalanan mengenai perkembangan generasi pada penjelasan di atas, menggambarkan secara gamblang mengenai kecenderungan perilaku serta kebiasaan pada setiap masa, dan fokus generasi pada kali ini bisa dilihat pada generasi Z dan Alpha, dimana kecenderungan kedua generasi ini sudah mengenal teknologi dan menjadikan teknologi itu sebagai rutinitas

keseharian. Sehingga penting perpustakaan menangkap hal tersebut sebagai introspeksi dan perbaikan guna menyesuaikan diri terhadap kebutuhan pengguna. Kesiapan dalam mengembangkan perpustakaan berbasis teknologi sangat perlu dilakukan.

Regulasi Tentang Perpustakaan

Pembahasan mengenai regulasi disini memfokuskan pada Undang-undang No.43 Tahun 2007 tentang perpustakaan, berkaitan terhadap pendidikan terdapat di pasal 3 yang berbunyi perpustakaan berfungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Kemudian pada pasal 4 juga menjelaskan bahwa perpustakaan bertujuan memberikan layanan kepada pemustaka, meningkatkan kegemaran membaca, serta memperluas wawasan dan pengetahuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Undang-undang Republik Indonesia No. 43, 2007). Pada pasal 3 dan 4 ini menjelaskan bagaimana peran perpustakaan menjadi tempat yang benar-benar mendukung dalam proses pendidikan, informasi bahkan rekreasi dan tentunya juga memberikan layanan yang berguna untuk meningkatkan kegemaran membaca, menambah pengetahuan, dan wawasan.

Selanjutnya beralih ke Bab VI Undang-undang No. 43 Tahun 2007 mengenai pembentukan, penyelenggaraan, serta pengelolaan dan pengembangan perpustakaan pada bagian satu tertera jelas mengenai pembentukan perpustakaan pasal 15 dan pada bagian ketiga di pasal 19 penerapannya dalam pengembangan perpustakaan. Kedua regulasi ini tertera jelas tentang pentingnya pengembangan perpustakaan itu mengikuti perkembangan generasi, karena perpustakaan harus mempunyai andil besar dalam memberikan kenyamanan bagi pengguna salah satunya pada pengembangan perpustakaannya.

Dengan adanya regulasi yang menjelaskan peran perpustakaan tersebut, penting adanya dukungan lembaga tempat perpustakaan itu bernaung baik itu sekolah, perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lainnya. Fungsi dari perpustakaan pada pasal 3 dan 4 bisa didukung secara maksimal. Hal ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dari pengguna melalui perpustakaan dan pentingnya perpustakaan berkembang mengikuti perubahan zaman dan sesuai kebutuhan generasi saat ini. Dan penjelasan di bab VI dari Undang-undang No. 43 Tahun 2007, pasal

15 dan 19 mengenai pengembangan perpustakaan secara khusus meliputi desain, unsur distinction harus ada karena gaya atau perilaku pengguna generasi Z dan Alpha lebih condong ke bentuk layanan dan koleksi teknologi terbaru yang terkoneksi jaringan internet. Hal ini menjadi perhatian, karena bukan tidak mungkin dengan sadarnya pihak perpustakaan terhadap (desain perpustakaan) di tinjau dari segi regulasi bisa menciptakan generasi yang gemar akan pengetahuan dan ikut andil dalam membawa perubahan bagi bangsa dan negara Indonesia khususnya.

Pendanaan Bagi Perkembangan Perpustakaan

Berbicara mengenai perkembangan perpustakaan saat ini juga tidak bisa lepas dari yang namanya pendanaan, hal ini merupakan penyangga utama bagi perpustakaan untuk selalu berkembang dan mengupgrade diri. Menurut Standar Nasional Indonesia (SNI) No 7330 tahun 2009 poin 12, menyebutkan bahwa: sekolah menjamin tersedianya anggaran perpustakaan setiap tahun sekurang-kurangnya 5% dari total anggaran sekolah di luar belanja pegawai dan pemeliharaan serta perawatan gedung (Perpustakaan Perguruan Tinggi, 2009). Dengan adanya standar tersebut menunjukkan lembaga induk harus ikut berperan mendukung berkembangnya perpustakaan sehingga bisa menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna sesuai dengan generasi saat ini. Pertanyaannya ialah apakah dari pendanaan tersebut apakah mampu mengupgrade perpustakaan sesuai perkembangan generasi yang terjadi saat ini? Hal itu bisa saja terjadi apabila perangkat yang disediakan sesuai dengan kebutuhan kelompok generasi saat ini.

Pada Undang-undang No. 43 Tahun 2007 juga menjelaskan hal tersebut tepatnya pada bab X mengenai pendanaan, di sini ada 3 pasal yang menjelaskan tentang pentingnya pendanaan perpustakaan, pertama pasal 39, yang berisi tentang (1) Pendanaan perpustakaan menjadi tanggung jawab penyelenggara perpustakaan, (2) Pemerintah dan pemerintah daerah mengalokasikan anggaran perpustakaan dalam Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) dan Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD). Pasal 40, (1) Pendanaan perpustakaan didasarkan pada prinsip kecukupan dan berkelanjutan, (2) Pendanaan perpustakaan bersumber dari: a. anggaran pendapatan dan belanja negara dan/atau anggaran pendapatan dan belanja daerah; b. sebagian anggaran pendidikan;

c. sumbangan masyarakat yang tidak mengikat; d. kerja sama yang saling menguntungkan; e. bantuan luar negeri yang tidak mengikat; f. hasil usaha jasa perpustakaan; dan/atau g. sumber lain yang sah berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan. Kemudian yang terakhir pasal 41, pengelolaan dana perpustakaan dilakukan secara efisien, berkeadilan, terbuka, terukur, dan bertanggungjawab (Undang-undang Republik Indonesia No. 43 Tahun, 2007).

Tertera jelas bahwa pendanaan menjadi hal yang vital untuk diperhatikan dalam perkembangan perpustakaan tersebut. Lebih lanjut mengenai perkembangan informasi dan kenapa perpustakaan juga harus berbenah, hal ini berguna untuk menyesuaikan baik itu dari segi ruangan, koleksi dan layanan yang disediakan, ini juga tidak terlepas dari pergeseran yang terjadi terhadap generasi yang menggunakan layanan tersebut, dalam hal ini akan dilihat dari generasi yang lebih familier terhadap kemajuan teknologi digital dan bahkan lahir saat teknologi digital tersebut bisa dikatakan telah berkembang maju, untuk itu generasi yang dimaksud ialah generasi Z dan Alpha. Secara singkat generasi terbagi atas beberapa fase antara lain: Generasi Baby Boom dan generasi X (lahir 1965-1980) sudah hadir di pasar tenaga kerja, generasi Y (lahir 1981-1999) sudah dimulai untuk memasuki dunia TI; generasi Z (lahir 2000-2009) dan generasi Alpha (lahir dari 2010) di masa depan (Buitenhuis, 2011).

Teknologi di Era Generasi Z dan Alpha

Membahas mengenai perkembangan teknologi saat ini, terutama pada generasi Z dan Alpha secara lebih terperinci, harus kita ketahui bahwa kedua generasi ini merupakan generasi yang lahir di tengah dan sudah merasakan namanya perkembangan teknologi informasi, namun terdapat perbedaan yang dimiliki oleh kedua generasi ini yaitu dari segi pengalaman dimana generasi Z sudah lebih dahulu merasakan perkembangan teknologi dan tentunya secara bijak generasi ini lebih paham dan bisa mengambil peran yang lebih untuk memanfaatkan hal tersebut, ciri khas yang dimiliki oleh generasi yaitu mereka menyukai bekerja di lingkungan yang memberikan ruang yang lebih sehingga mereka dapat bertumbuh, lebih kreatif, dan penuh tantangan. Dampak perkembangan dari lahirnya generasi ini ialah hadirnya bentuk usaha dengan jenis start-up atau usaha baru yang berkaitan dengan kemajuan teknologi sedangkan untuk generasi Alpha sendiri masih belum terlihat secara nyata perbedaan yang menonjol karena

pada kenyataannya generasi ini masih dikategorikan sebagai anak-anak. Teknologi pada era generasi Alpha dikutip pada artikel yang berjudul *Understanding Generation Alpha* “One big trend that is already shaping Generation Alpha’s experience of technology is artificial intelligence. Some AI devices are specifically aimed at Generation Alpha the “internet of toys” includes devices that incorporate technologies such as image or voice recognition, with current examples including Mattel’s Hello Barbie and last Christmas’ must- have Hatchimals. Others are entering homes in the form of internet-of-things devices and AI assistants such as Amazon Echo and Google Home”, yang menjelaskan bahwa salah satu tren besar yang telah membentuk pengalaman teknologi Generasi Alpha adalah kecerdasan buatan. Beberapa perangkat pendukung “mainan internet” termasuk perangkat yang menggabungkan teknologi seperti pengenalan gambar atau suara (Wired, 2017).

Mengapa hal ini menjadi perlu diperhatikan oleh perpustakaan untuk menyesuaikan layanannya, “*Generation Alpha is defined by technological devices like smartphones and tablets, video games, driverless trains, autonomous cars and smart speakers that speak back to you. This technology has only been developed within their generation and it is all they have ever known. It is also being taken up quicker than ever before. While radio took 38 years to reach 50 million users, the television took 13, the iPod just four, the internet three, Facebook just one and the Pokémon Go phenomenon took just 19 days*”, yang coba dijelaskan bahwa pada Generasi Alpha inilebih banyak ditentukan oleh perangkat teknologi seperti *smartphone* dan tablet, videogame, kereta tanpa pengemudi, mobil otonom, dan speaker pintar yang dapat berbincang kepada kita. Ini menjadi semacam pandangan bahwa generasi Alpha pada saat ini benar-benar membutuhkan layanan yang bersifat *mobile*, apapun bentuknya, bisa diambil contoh sekarang layanan elektronik bukan merupakan suatu hal yang baru, namun apakah perpustakaan saat ini mampu mewujudkan itu (McCrinkle, 2020).

Desain Perpustakaan pada Generasi Z dan Alpha

Konsep desain pada perpustakaan generasi Z dan Alpha harus memperhatikan detail teknologi dan pembaharuan salah satu yang bisa diterapkan yaitu *Hybrid Library*. *Hybrid Library* memiliki pengertian peralihan/perubahan sistem dan gaya

desain perpustakaan dari ranah konvensional menjadi modern baik dalam sumber daya manusianya ataupun sumber daya informasi perpustakaan. Dengan mengusung konsep ini diharapkan eksistensi perpustakaan dengan menggabungkan karakter bangunan di masa depan dapat menambah ketertarikan masyarakat untuk mengunjungi perpustakaan terutama pengunjung generasi-generasi muda, pada konsep ini hal yang perlu diperhatikan meliputi, bentuk, warna dan material dalam perencanaan perpustakaan (Magdalena, 2019).

Desain perpustakaan saat ini sudah bertransformasi ke arah digital dan lebih mengedepankan teknologi berbasis digital yang sesuai dengan kemajuan dan tingkat kelakuan pengguna yang telah berubah. Untuk itu kali ini akan dibahas apa saja yang bisa dilakukan oleh perpustakaan saat ini untuk bertransformasi menjadi perpustakaan yang berbasis teknologi. Hal ini bertujuan, agar mereka merasakan kenyamanan, berikut ini beberapa aspek yang bisa ditawarkan pada perpustakaan di era *milenial*.

Access to information, perpustakaan harus mampu memberikan akses terhadap informasi yang dibutuhkan pengguna, konteks pada generasi Z dan Alpha ialah informasi yang cepat, tepat dan akurat dan tentunya kecenderungan informasi tersebut bersifat *digital*, karena pada dasarnya itu yang mereka hadapi. *Guidance (information skills)*, perpustakaan harus mampu membimbing pengguna secara bijak guna menemukan informasi yang mereka butuhkan secara tepat, yang bisa diketahui ketertarikan bidang ilmu yang mereka cari, oleh sebab itu kecakapan pustakawan sebagai bagian perpustakaan harus memenuhi hal tersebut. *Possibility for communication*, perpustakaan juga harus membuka komunikasi yang intens kepada pengguna, guna menyebarluaskan keunggulan perpustakaan dan tentunya sebagaimasukan bagi perpustakaan itu sendiri sebagai perbaikan kedepannya untuk mendesain perpustakaan sesuai dengan gaya pengguna generasi saat ini. *Working environment*, perpustakaan juga harus mendukung suasana kerja, hal ini terhadap kondusif terhadap pustakawan, sebagai bentuk profesionalisme suatu perpustakaan pada era saat ini. *Inspiring atmosphere*, kemudian yang terakhir perpustakaan harus mampu menciptakan atmosfer yang dapat menginspirasi para pengguna untuk memunculkan ide-ide dalam pekerjaan mereka ataupun sebagai temuan baru yang tentunya berguna bukan hanya individu (pengguna) namun orang lain, hal ini bisa

dilakukan dengan memberikan nuansa *fresh* pada segi desain ataupun tata ruang perpustakaan.

Kemudian beralih ke desain perpustakaan itu sendiri, prinsip apa saja yang bisa dilakukan sehingga perpustakaan era *milenial* tersebut bisa dikatakan berhasil diterapkan, berikut ini beberapa prinsip baru yang bisa diperhatikan: *Access to the library and its medias should be obvious and easy for everybody*, hal ini dimaksudkan agar pengguna dapat memahami layanan dan keunggulan yang dimiliki oleh perpustakaan, dengan diadakannya bimbingan pemustaka dalam bentuk virtual yang dapat dipahami oleh para pengguna. *There should be multifarious space for formal and informal communication between customers and staff*, layanan ini diperlukan sebagai komunikasi kebutuhan pengguna lebih intens, sehingga kebutuhan pengguna akan suatu informasi cepat bisa terpenuhi. *The interior should offer an attractive and comfortable environment for both customers and staff*, pada bagian ini lebih mengedepankan kenyamanan baik dari pustakawan ataupun pengguna (pemustaka) agar puas terhadap desain yang dikembangkan oleh perpustakaan dan tentunya harus dengan gaya *futuristic* yang sesuai dengan selera pengguna saat ini.

The library building should adequately represent its institutional philosophy and aims, walaupun mengusung desain modern, perpustakaan juga perlu menunjukkan budaya dimana perpustakaan itu bernaung, sebagai contohnya apabila, perpustakaan tersebut berada di naungan Kementerian Agama (STAIN, IAIN ataupun UIN) nuansa corak khusus harus ditampilkan, sehingga menjadi ciri khas yang dimiliki. *Its building design, structure and appliances should give consideration to sustainability*, terakhir desain perpustakaan tentunya harus selalu disusun program berkelanjutan agar perpustakaan terus eksis dalam menaungi perkembangan generasi yang selera akan desain akan perpustakaan itu selalu berubah. Ini merupakan prinsip mengenai desain perpustakaan yang bisa dilakukan di masa depan. Kemudian secara lebih jauh dijelaskan tentang generasi Z dan Alpha yang bisa dikatakan sudah familier dan lahir di tengah-tengah perkembangan teknologi, perpustakaan berbasis digital merupakan jawaban untuk mengatasi kebutuhan informasi dan layanan yang bersifat teknologi bagi dua generasi tersebut (Hohmann, 2006).

Perpustakaan harus memperhatikan beberapa aspek penting, untuk memberikan pelayanan bagi

generasi Z adalah sebagai berikut, a) layanan perpustakaan, yang meliputi layanan literasi informasi dan konsultasi juga dapat diberikan dengan menitikberatkan pada konsep sebuah *research lifecycle*, b) layanan penelusuran informasi dan *partfinder* merupakan layanan bantuan pencarian informasi yang lebih akurat dan efektif, c) layanan *delivery*, layanan ini bisa diimplementasikan di perpustakaan-perguruan tinggi sebagai bentuk jemput bola.

Koleksi perpustakaan, meliputi koleksi digital (*e-book*). Selain itu, perpustakaan juga mulai menyediakan koleksi *digital* lainnya yang digunakan untuk menunjang penelitian dan akademik seperti *e-journal*, *e-proceeding*, serta *e-magazine*.

Physical space, berkenaan dengan transformasi perpustakaan dari aspek penyediaan ruangan perpustakaan yang nyaman dan menyenangkan bagi pengguna sehingga mereka merasa betah dan menginspirasi dengan tujuan utama adalah penggunaan ruang perpustakaan untuk berdiskusi, belajar kelompok, belajar mandiri bahkan bersantai untuk bertemu dengan temannya.

Virtual space, merupakan aspek virtual atau online dimana pengguna dapat mengakses layanan perpustakaan melalui media *online*, seperti *digital library*, *website* perpustakaan dan media sosial yang digunakan perpustakaan.

Socio-cultural space, perpustakaan dapat mulai aktif mengadakan kegiatan seminar dan pelatihan bagi mahasiswa yang berguna untuk mendukung proses akademik dan pengembangan *softskill*, seperti latihan penelusuran database jurnal *online*, seminar pengembangan *softskill* dengan mengundang seorang pakar (Kristina, 2018).

Selain itu desain interior dalam perpustakaan generasi Z dan Alpha juga harus diperhatikan, hal ini dilakukan agar memberikan kesan yang modern bagi para pengguna. Salah satu konsep desain interior perpustakaan yang dapat ditawarkan saat ini pada generasi Z dan Alpha adalah *post-modern space*. *Post-modern* merupakan pemikiran baru tentang konsep ruang dan bentuk yang non-konvensional, *hybrid*, *local*, *hitch*, *eklektik*. Pemilihan konsep kenyamanan dengan menggunakan ciri ide rancangan *Post-Modern Space* didasarkan pada sifatnya yang memberi keleluasaan pada ruang tanpa membuat batasan yang masif dan bersifat kaku. Konsep perpustakaan *Post-Modern* lebih menonjolkan desain interior yang berbeda dari biasanya dan terkesan modern dan futuristik. Perpustakaan

Post-Modern mencerminkan karakteristik desain yang berbeda dengan perpustakaan pada umumnya, seperti desain warna yang terkesan modern dan tidak monoton (Rifauddin dan Halida, 2018).

Perpustakaan Post-Modern dapat dibedakan menjadi beberapa karakteristik, diantaranya, warna yang dapat memberi efek aktif: seperti merah, oranye, kuning lembut dan turunannya dapat memberi kesan intelektual dan semangat; warna yang dapat memberi efek relaksasi: warna seperti biru, hijau dan turunannya dapat memberi kestabilan serta meningkatkan konsentrasi; warna pemantul cahaya: warna-warna yang membantu efisiensi penyebaran cahaya alami untuk interior, dan memberi kenyamanan saat membaca dan beraktifitas; warna dalam aspek identitas: 1). Warna identitas yang dapat mewakili visi dan misi serta mewakili image, warna gradasi dari hangat ke dingin yang memberi efek dinamis. 2). Warna tema diambil dari warna-warna khas dari *post modern*, yang tidak terduga dan non tradisional seperti ungu, biru terang, merah, hijau kuning, pink neon, toska (Susanti dan Budiono, 2014).

Lebih lanjut mengenai desain perpustakaan yang ideal pada generasi ini juga terdapat beberapa aspek penunjang yang perlu diperhatikan, baik itu dari semua segi perpustakaan terutama dalam aspek pendanaannya, yaitu: Pembangunan Gedung Memadai; Memiliki Tata Tertib yang Baik; Lokasi Strategis; Kelengkapan Sarana dan Prasarana; Kelengkapan Koleksi yang sesuai dengan Kebutuhan Pemustaka; Memiliki Prosedur dan Mekanisme Kerja yang Baik; Persediaan dan Penerapan Teknologi yang Memadai; Standard Pelayanan yang Berkualitas.

Selain itu layanan yang berkualitas juga paling diharapkan dari para pemustaka, diantaranya ada beberapa karakteristik layanan perpustakaan yang berkualitas yaitu: memiliki komunitas pembaca, layanan hotspot, layanan perpustakaan secara *online/e-book*, Layanan perpanjangan/peminjaman secara *online*, pengelola perpustakaan yang ramah (Penerbit Deepublish, 2019).

Role model Perpustakaan sebagai Referensi

Membahas mengenai desain perpustakaan ideal generasi Z dan Alpha, perlu rasanya di lihat role model atau contoh dari perpustakaan itu dikatakan ideal. Indonesia mempunyai beberapa referensi perpustakaan yang bisa dikatakan ideal bagi generasi Z dan Alpha saat itu yang pertama ialah *The Crystal of Knowledge*, perpustakaan

pertama yang dikenal memiliki koleksi buku yang lengkap serta fasilitas mumpuni adalah perpustakaan pusat dari Universitas Indonesia (UI). *The Crystal of Knowledge* memiliki jumlah koleksi sekitar 5 juta buku, baik berupa buku konvensional atau e-book, serta dilengkapi sofa-sofa nyaman yang bisa digunakan untuk membaca buku.

Selain itu, perpustakaan yang terdiri dari 8 lantai ini juga dilengkapi dengan berbagai fasilitas lain, seperti ruang multimedia yang dilengkapi dengan komputer-komputer canggih, ruang seminar dan *workshop*, dan koneksi *wifi*. Jika Anda merasa lapar saat sedang membaca, tak perlu jauh-jauh mencari makanan. Sebab, perpustakaan ini juga telah dilengkapi *food court* dan *coffee shop*. Walau berada di dalam kawasan Universitas Indonesia, *The Crystal of Knowledge* tak hanya diperuntukkan bagi mahasiswa UI saja, tetapi juga dapat diakses oleh umum (Universitas Indonesia, 2022).

Grahatama Pustaka, perpustakaan berikutnya berada di Daerah Istimewa Yogyakarta disebut sebagai Kota Pelajar, pemerintah setempat mendirikan sebuah perpustakaan yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas, yaitu Grahatama Pustaka. Di perpustakaan yang buka setiap hari ini, anda bisa menemukan berbagai koleksi buku. Mulai dari buku-buku terbaru, buku yang tergolong langka, hingga koleksi buku dengan huruf Braille. Tak hanya untuk orang dewasa ataupun pelajar, perpustakaan dengan 3 lantai ini juga memiliki satu lantai yang dikhususkan bagi anak-anak, lengkap dengan berbagai macam fasilitas pendukung.

Selain itu, Grahatama Pustaka juga memiliki fasilitas lainnya, seperti ruang digital, musik, audisi visual, diskusi dan seminar, auditorium, dan bioskop 6 dimensi. (Perpustakaan & DIY, 2019). Selanjutnya, ada Perpustakaan Soeman, HS yang terletak di Kota Pekanbaru, Riau. Nama perpustakaan ini diambil dari nama sastrawan sekaligus pejuang nasional asal Riau keturunan Tapanuli, yaitu Soeman Hasibuan. Perpustakaan umum yang menjadi salah satu landmark Kota Pekanbaru ini memiliki bentuk bangunan yang cukup unik. Bentuknya yang menyerupai sebuah buku terbuka dengan banyak pilar-pilar besar menjadi daya tarik tersendiri bagi gedung perpustakaan ini. Bangunan Perpustakaan Soeman H.S. terdiri dari enam lantai, dan dilengkapi fasilitas seperti *public library*, *children library*, *student library*, *energy corner* (*chevron library*), *educational room*, *auditorium*, bilik Melayu (ruangan khusus untuk literatur

budaya Melayu), atrium, *meeting room*, ruang diskusi, ruang audio visual, internet room, CCTV, dan juga lift. Tak hanya itu, Soeman HS juga memiliki kafetaria, serta ruangan khusus bagi anak-anak (Perpustakaan Soeman HS, 2018).

Perpustakaan Freedom Institute, Perpustakaan Freedom Institute merupakan salah satu perpustakaan umum yang didirikan oleh Bakrie Foundation. Terletak di Wisma Bakrie I, Jakarta Selatan, perpustakaan ini menyediakan 15 ribu judul buku dari berbagai kategori. Tak hanya itu, perpustakaan ini memiliki konsep homey dan memilikitata ruang yang didesain secara modern dengan sudut-sudut instagramable, serta dibalut oleh sentuhan etnik Indonesia. Bagi pengunjung yang ingin membaca koleksi buku di Freedom Institute, pengelola sama sekali tidak menarik biaya administrasi. Namun, buku-buku di sini hanya diperbolehkan untuk dibaca di tempat alias tidak boleh dibawa pulang (Freedom Institute, 2022).

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Selain memiliki perpustakaan umum di berbagai kota, Indonesia juga memiliki Perpustakaan Nasional. Perpustakaan ini terletak di Jalan Medan Merdeka Selatan dan diharapkan sebagai gedung perpustakaan paling tinggi di dunia karena memiliki 27 lantai plus 1 *basement floor*. Koleksi literasi dari Perpustakaan Nasional juga tergolong lengkap. Anda bisa menemukan beragam buku, mulai dari yang untuk anak-anak hingga untuk lansia. Perpustakaan yang berdiri pada tahun 1980 ini juga dilengkapi dengan beragam sarana, seperti ruang teater, ruang zona promosi budaya baca, ruang laktasi, layanan koleksi buku langka, hingga layanan multimedia (Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, 2017).

Referensi ke lima perpustakaan di atas melihat bahwa penggunaan teknologi, desain ruang dan layanan menjadi hal pokok yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan suatu perpustakaan, semua ini dilakukan untuk kenyamanan pengguna dan tentunya sebagai upaya eksistensi suatu perpustakaan mengikuti perkembangan generasi dengan memegang prinsip utama sebagai jendela dunia.

KESIMPULAN

Kemajuan teknologi saat ini sangat berpengaruh terhadap perilaku dan cara seseorang dalam memanfaatkan informasi, lebih khusus terhadap penggunaan informasi di bidang perpustakaan. Perpustakaan harus mampu memberikan pengetahuan informasi yang

mumpuni bagi para penggunanya, kemudian layanan bagi penggunanya juga harus diperhatikan dengan pola ataupun kemajuan zaman pada generasi saat ini, apalagi teknologi berbasis digital bukan menjadi hal yang baru tetapi sudah lumrah digunakan. Jadi, fasilitas di bidang informasi dan layanan yang bersifat teknologi digital harus mulai diterapkan pada generasi milenial saat ini yang meliputi generasi Z dan Alpha. Perlu diperhatikan bahwa dukungan dari pihak yang terkait bagi perpustakaan itu bernaung harus didukung secara maksimal.

Dukungan yang intens pada tiga aspek yang telah dibahas harus lebih diperhatikan antara lain meliputi regulasi yang dapat menjadi acuan penting dalam pengembangan perpustakaan yang terdapat aturan pokok dan dapat memayungi perpustakaan tersebut. Kemudian dari pendanaan, adanya dukungan dana dapat membuat perpustakaan menyediakan fasilitas yang mampu memenuhi kebutuhan akan fasilitas layanan yang berbasis teknologi informasi. Karena untuk mewujudkan hal tersebut tentunya biaya yang dikeluarkan tidaklah sedikit, sehingga perlu dikaji ulang bagaimana seharusnya perpustakaan itu bisa menjadi prioritas untuk dinaikkan pendanaannya agar daya saing perpustakaan di era teknologi tidak ketinggalan dan bisa mewujudkan citra perpustakaan sebagai jendela dunia yang sesungguhnya. Dan yang terakhir ialah teknologi, pada aspek ini memang tidak dapat dielak bahwa perpustakaan harus mengikuti pola atau gaya generasi yang berkembang saat ini, yaitu generasi Z dan Alpha, namun dana yang dikeluarkan tidaklah sedikit oleh sebab itu untuk meminimalisir pembiayaan yang terlalu besar dalam penyediaan teknologi terbaru dapat digunakan strategi dengan memberikan layanan atau koleksi dalam bentuk digital seperti layanan aplikasi perpustakaan digital dan ebook/ejournal yang bisa dikatakan masih bisa untuk direalisasikan dan tentunya sesuai dengan perilaku generasi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Buitenhuis, J. M (2011). In the Pipeline: The New Generations of IT Professionals. In J. Luftman (Eds.), *Managing IT Human Resources: Considerations for Organization and Personnel*. IGI Global . <https://doi.org.10.4018/978-1-60960-535-3.ch011>
- Codrington, G. (2012). *Mind the Gap : Own Your Past, Know Your Generation, Choose Your*

- Future. Cape town , Afrika Selatan : Penguin RandomHouse South Africa
- Freedom Institute. (2022). Perpustakaan Freedom. Jakarta Selatan : Wisma Bakrie. <https://www.freedom-institute.org/category/perpustakaan-freedom-6>
- Hohmann, T. (2006). New Aspects of Library Design. *LIBER QUARTERLY*, 16(2), 17. <https://doi.org/10.18352/lq.784>
- Kristina. (2018). Transformasi Perpustakaan bagi Generasi Z. In E. Masyhur.
- Dwiyana, Pinatasari. Setiawan (Ed.), *Disruptive Technology: Opportunities and Challenges for Libraries and Librarians* (p. 23). Surabaya : Universitas Surabaya https://www.researchgate.net/publication/331371645_Transformasi_Perpustakaan_Bagi_Generasi_Z
- Madden, C. (2017). *Hello Gen Z: Engaging the Generation of PostMillennials*. Sydney, Australia : Hello Clarity. Tersedia dari <https://books.google.co.id/> <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=bldKdWAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR11&dq=Hello+Gen+Z:+Engaging+the+Generation+of+Post+Millennials&ots=sXIkW588mt&sig=-p->
- Magdalena, S., Tulistyantoro, L., & Mulyono, H. (2019). Implementasi konsep hybrid library pada perpustakaan umum dan arsip Kota Malang. *Intra*, 7(2), 258-265. Tersedia dari <https://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/view/8900>
- McCrinkle, M (2020). *Understanding Generation Alpha*. 21. Australia: McCrinkle Research Pty Ltd. Tersedia dari <https://generationalalpha.com/wp-content/uploads/2020/02/Understanding-Generation-Alpha-McCrinkle.pdf>
- Perpustakaan perguruan tinggi, Pub. L. No. Nor 7330 Tahun 2009 (2009). <https://www.bsn.go.id/>
- Penerbit Deepublish. (2019). 8 standar perpustakaan yang baik dan ideal, penting untuk diketahui. Tersedia dari <https://penerbitbukudeepublish.com/pengadaan/standar-perpustakaan-yang-baik-dan-ideal/>
- Perpustakaan, B. L., & DIY, D. P. dan A. D. (2019). *Grahatama Pustaka - Penelusuran* Google. <https://www.google.com/search?q=Grahatama+Pustaka&oq=Grahatama+Pustaka&aqs=chrome..69i57j46i175i199i512j0i512j0i10i22i30i13j0i22i30i2j0i10i22i30i1207j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- Undang-undang Republik Indonesia No. 43. (2007). Undang-undang (UU) tentang Perpustakaan. Tersedia dari <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/39968/uu-no-43-tahun-2007>
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2017). *Perpustakaan Nasional Republik Indonesia*. <https://www.perpusnas.go.id/>
- Perpustakaan Soeman HS. (2018). *Perpustakaan Soeman HS*. <https://dipersip.riau.go.id/soemanhs/>
- Perpustakaan Nasional R.I. (2019). *Peraturan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia No. 1 tahun 2019*. Tersedia dari https://jdih.perpusnas.go.id/file_peraturan/PERKA_1_2019_PETUNJUK_OPERASIONAL_DAK_FISIK_TA_2019.pdf
- Rifauddin, M., & Halida, A. N. (2018). Konsep desain interior perpustakaan untuk menarik minat kunjung pemustaka. *Pustakaloka*, 10(2), 162-181. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v10i2.1424>
- Sainttyauw, A. A. C. Z. J. (2013). Pengaruh Desain Interior Perpustakaan Terhadap Kenyamanan Pengguna di Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. *Journal.Unair.Ac.Id*. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-JurnalAdrina.pdf>
- Seemiller, C., & Grace, M. (2016). *Generation Z Goes to College*. 2nd ed. Amerika Serikat: John Wiley & Sons. Tersedia dari https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=xjDvCQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=Generation+Z+Goes+to+College&ots=7BMpTBhz9g&sig=r3y2jtwGrH7KJ_vgSzvS10vaQao&redir_esc=y#v=onepage&q=Generation%20Z%20Goes%20to%20College&f=false
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif* (Cet. 11). Universitas Gresik. Tersedia dari https://digilib.unigres.ac.id/index.php/index.php?p=show_detail&id=966&keywords=S

- usanti, E., & Budiono, B. (2014). Desain interior perpustakaan sebagai sarana edukasi dan hiburan dengan konsep post modern. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 3(1), F36-F41
- Tersedia dari http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/6139
- Universitas Indonesia. (2022). Crystal of Knowledge Ensiklopedia Dunia. http://p2k.itbu.ac.id/ind/1-3070-2950/Crystal-Of-Knowledge_49622_itbu_ensiklopedia-dunia-q-itbu.html
- Widyastuti, W. (2017). Desain perpustakaan ideal di era modern. *JUPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi)*, 2(2), 200-211. Tersedia dari <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/jipi/article/view/1256>
- Wired, V. T. (2017). Understanding Generation Alpha. Hotwire, *INSIDE THE ALPHA BRAIN*, 21. <https://cnda.condenast.co.uk/wired/UnderstandingGenerationAlpha.pdf>