

Co-Working Space di Lingkungan Akademis sebagai Media Kreativitas Studi Kasus: Perpustakaan Fakultas Teknik UGM

Isnaini Syamsiati, S.Sos.^{1*)}

¹⁾ Pustakawan Madya
Perpustakaan Pusat Universitas Gajah Mada

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 02 Februari 2018

Accepted: 26 Maret 2018

Keywords:

*Kompetensi; Pustakawan
Keterampilan; Alih kategori*

ABSTRAK (ABSTRACT)

Perpustakaan di era milenium harus bisa melakukan inovasi baru dalam menyajikan layanannya pada pemustaka (mahasiswa, dosen, dan staf karyawan). Perpustakaan Fakultas Teknik dengan tagline: Space, Community, and Knowledge terus mengembangkan ide-ide kreatifnya dalam bentuk kegiatan dan pelatihan keterampilan yang diikuti oleh mahasiswa, staf, dan juga dosen. Selain itu juga melengkapi koleksi bahan pustakanya dengan buku-buku teknik dan buku-buku non teknik seperti karya sastra, entrepreneur, novel, psikologi, kesehatan dll, serta majalah pengetahuan umum populer. Ini merupakan ciri khas khusus Perpustakaan Fakultas Teknik untuk membedakan koleksi yang ada di Perpustakaan Departemen. Adapun kegiatan dan berbagai macam pelatihan keterampilan yang diadakan di Perpustakaan Fakultas Teknik merupakan bentuk kolaborasi yang menumbuhkan sinergitas dalam kerjasama, bertukar informasi, ilmu pengetahuan, dan berbagi pengalaman antar individu, serta untuk menambah relasi dalam berinteraksi sosial. Konsep Co-Working Space ini bertujuan untuk membuka sekat-sekat pembatas yang menjadi penghalang kemajuan baik bagi pemustaka maupun pustakawannya. Korelasi konsep Co-Working Space yang ada di Perpustakaan Fakultas Teknik sebagai media kreativitas dapat dilihat dari jumlah pemustaka yang memanfaatkan fasilitas layanan dan mengikuti kegiatan yang diadakan. Perpustakaan Fakultas Teknik mengalami peningkatan yang signifikan dengan layanan yang disajikan.

A. Pendahuluan

Dalam dunia kampus perpustakaan merupakan jantungnya sebuah Universitas. Perpustakaan di era milenium sudah mengalami transformasi untuk terus berkembang memenuhi kebutuhan pemustakanya. Seperti halnya yang terjadi di Perpustakaan Fakultas Teknik UGM, yang pada tahun 2012 berubah menjadi E-Library. Transformasi tersebut didasarkan atas membanjirnya arus informasi global yang tiap hari semakin booming. Selain

* Corresponding Author: syam_isnaini@ugm.ac.id

itu juga mempertimbangan pemustaka yang akan hadir di perpustakaan adalah 80% generasi milenial. Dimana generasi tersebut lahir disaat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern sudah berkembang pesat.

Adapun karakteristik generasi milenial di tandai oleh peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital. Menurut William Strauss dan Neil Howe, generasi milenial mempunyai karakter yang spesial, penuh percaya diri, berwawasan kelompok, tahan terhadap tekanan, dan mengejar pencapaian (*Milenial Rising: The Next Great Generation*, 2000). Pada tahun 2012 jurnalis Bruce Horowitz mengenalkan generasi Z yaitu generasi yang terlahir antara tahun 1995-2014. Anak-anak yang terlahir di generasi internet, generasi yang sudah menikmati keajaiban teknologi, generasi yang serba bisa, lebih global, lebih berpikiran terbuka, lebih cepat terjun ke dunia kerja, lebih suka berwirausaha, dan lebih ramah terhadap teknologi.

Untuk menjembatani realitas saat ini, maka konsep Co-Working Space di lingkungan akademis sebagai media kreativitas sangat sesuai dengan kebutuhan pemustaka di Perpustakaan Fakultas Teknik. Dengan adanya konsep tersebut harapannya, Perpustakaan Fakultas Teknik bisa hadir untuk memenuhi kebutuhan pemustakanya yang mayoritas adalah generasi milenial. Perpustakaan yang lebih nyaman, lebih familiar, lebih ramah pada pemustaka, ada komunikasi yang hangat, ada kerjasama yang saling bersinergi antara pustakawan dan pemustaka yang meliputi mahasiswa, dosen, dan staf karyawan.

Bagaimana Perpustakaan Fakultas Teknik bisa tetap eksis keberadaannya ditengah gempuran arus informasi global yang kian gencar? Daya tarik apa saja yang disajikan oleh Perpustakaan Teknik agar pemustaka merasa nyaman dan selalu ingin kembali lagi untuk berkunjung ke perpustakaan? Strategi apa yang dilakukan oleh pustakawan Perpustakaan Fakultas Teknik selama memberikan layanan dan pendampingan pemustaka (dosen, mahasiswa, dan staf karyawan) yang akan dipaparkan dalam bab pembahasan.

“The Mission Of Librarians Is To Improve Society Through Facilitating Knowledge Creation In Their Communities“ (Lakes). Motivasi ini yang mendasari pustakawan Perpustakaan Fakultas Teknik untuk terus maju dan berkembang mengantarkan semua civitas akademika menuju perubahan peradaban yang lebih baik.

B. Rumusan Masalah

Dalam penulisan karya tulis ini ada beberapa rumusan masalah yang harus dipecahkan yaitu:

1. Bagaimana Perpustakaan Fakultas Teknik bisa tetap eksis keberadaannya di tengah gempuran arus informasi global?
2. Daya tarik apa saja yang disajikan Perpustakaan Fakultas Teknik untuk memikat hati pemustaka agar ingin kembali datang berkunjung ke perpustakaan?
3. Strategi apa saja yang dilakukan pustakawan Perpustakaan Fakultas Teknik selama memberikan layanan dan pendampingan pada pemustaka?

C. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan karya tulis ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat pemanfaatan Perpustakaan Fakultas Teknik bagi pemustaka.
2. Untuk mengetahui seberapa jauh peran pustakawan dalam melayani dan mendampingi pemustaka selama di perpustakaan.
3. Untuk menciptakan dan meningkatkan kolaborasi antara pustakawan dan pemustaka dalam menjalin hubungan kerjasama yang bersinergi di perpustakaan.

D. Tinjauan Pustaka

Keberadaan perpustakaan perguruan tinggi di era informasi global mempunyai banyak sekali tantangan. Apabila perpustakaan tidak mau bertransformasi menuju perpustakaan yang kekinian, tentu saja perpustakaan akan mengalami stagnan dan menjadi tidak berkembang, tidak maju dan lama-lama akan ditinggalkan oleh pemustakanya. Untuk menghindari hal tersebut, maka perpustakaan harus mempercantik diri bertransformasi sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh pemustakanya (mahasiswa, dosen, dan staf karyawan). Perpustakaan Fakultas Teknik hadir dengan membawa konsep Co-Working Space sebagai media kreatifitas bagi pemustakanya.

D.1 Konsep Co-Working Space

Menurut Kamus Bahasa Inggris Oxford, definisi kata Co-working adalah penggunaan kantor atau lingkungan kerja lainnya dengan orang-orang yang bekerja sendiri atau bekerja untuk perusahaan yang berbeda, biasanya untuk berbagi peralatan, ide, dan pengetahuan. Co-working merupakan sebuah gaya bekerja yang membutuhkan lingkungan kerja bersama dan kegiatan mandiri yang berbeda dengan lingkungan kerja di kantor pada umumnya. Co-working menjadi tempat bertemunya sekumpulan orang yang bekerja secara independen dan saling berbagi pengalaman, ilmu, dan informasi.

Orang-orang tersebut biasanya akan menjadi akrab dan saling menghargai, tidak sedikit juga dari mereka yang mampu menciptakan hal-hal baru dari apa yang telah mereka bicarakan. Co-Working Space yang pertama kali muncul adalah Schraubenfabrik di Wina Austria yang didirikan oleh Stefan Leitner Sidl dan Michael Poll pada tahun 2002.

Adapun perpustakaan di perguruan tinggi bisa difungsikan sebagai Co-Working Space, maupun Makerspace bagi pemustakanya. Mengingat mahasiswa yang belajar di bangku kuliah saat ini adalah generasi Y dan Z maka perpustakaan harus mampu menyediakan apa yang mereka butuhkan? Apa yang mereka cari? Dan apa yang mereka inginkan di perpustakaan itu? Dan apabila perpustakaan perguruan tinggi bisa memenuhi permintaan pasar pasti perpustakaan akan selalu ramai untuk dikunjungi dan pemustaka akan merasa puas dengan fasilitas layanan yang disajikan.

D.2 Manfaat dari Co-Working Space

Adapun manfaat dari Co-Working Space adalah sebagai berikut :

1. Lingkungan/suasana kerja dan belajar yang lebih kondusif.
2. Pengunjung/pemustaka dapat berbagi wawasan dengan pengunjung/pemustaka lainnya.
3. Pengunjung/pemustaka dapat membangun komunitas bersama.
4. Masuk ke dalam radar media.
5. Mendapatkan semua kebutuhan yang diperlukan dalam menyelesaikan pekerjaan/belajar di satu tempat.

Konsep Co-Working Space di perpustakaan merupakan salah satu cara strategi untuk memikat daya tarik pemustaka untuk selalu kembali berkunjung ke perpustakaan.

Perpustakaan menjadi arena berkumpulnya mahasiswa, dosen, dan staf karyawan untuk mengerjakan tugasnya masing-masing maupun berkolaborasi dalam sebuah komunitas, berdiskusi saling bertukar pikiran dan berbagi pengalaman dalam satu forum dengan santai. Hasil dari interaksi dan kolaborasi selama di perpustakaan tersebut dapat melahirkan ide-ide cemerlang yang kreatif dan inovatif dengan rasa nyaman dan santai sehingga suasana menjadi akrab dan menyenangkan.

D.3 Tujuan Utama dari *Co-Working Space*

Tujuan utama dari konsep *Co-Working Space* adalah sebagai tempat bertemunya individu atau komunitas yang bersinergi guna mengembangkan jejaring mereka dan menghasilkan ide-ide baru (Uzzaman, 2015 :160), karena konsep *Co-Working Space* sifatnya terbuka atau transparan sehingga membuat individu menjadi lebih aktif berinteraksi maupun bersosialisasi dengan yang lain. Selain itu, di dalam *Co-Working Space* biasanya memiliki suasana yang sangat mendukung semangat dan produktifitas kerja. Jadi, tidak menutup kemungkinan untuk membentuk networking hingga menjadi sebuah partnership di masa depan. Konsep *Co-Working Space* yang ada di Perpustakaan Fakultas Teknik bertujuan untuk menciptakan ataupun meningkatkan branding baik bagi pustakawan maupun pemustakanya.

D.4 Kompetensi Pustakawan

Kompetensi adalah perpaduan antara pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), dan sikap (attitude). Menurut Ruky (2003, dalam Sutrisno 2011) menyatakan bahwa pustakawan harus memiliki karakteristik sebagai berikut: 1. Memiliki pengetahuan penuh tentang tugas, kewajiban, tanggung jawab, dan wewenang masing-masing sesuai tugas pokok dan fungsinya. 2. Mampu melaksanakan tugas-tugas dengan baik sesuai keahlian, kemampuan, dan keterampilan masing-masing. 3. Bersikap produktif, inovatif, mau dan mampu bekerja sama dengan orang lain, loyal, disiplin, komitmen, dan bertanggung jawab. Prestasi seorang pustakawan itu sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan penguasaan kompetensinya. Menurut Spencer and Spencer (1993, dalam Sutrisno 2011: 206) menyatakan bahwa karakteristik kompetensi itu meliputi 5 (lima) aspek yaitu:

1. **Motives:** ketika seseorang secara konsisten berpikir sehingga ia melakukan tindakan. Contohnya, orang memiliki motivasi berprestasi secara konsisten mengembangkan tujuan-tujuan yang memberikan tantangan pada dirinya dan bertanggung jawab penuh

untuk mencapai tujuan tersebut serta mengharapkan umpan balik untuk memperbaiki dirinya.

2. Traits: Watak yang membuat orang untuk berperilaku atau bagaimana seseorang merespons sesuatu dengan cara tertentu. Contohnya : rasa percaya diri, kontrol diri.
3. Self Concept: Sikap dan nilai-nilai yang dimiliki seseorang. Contohnya: seseorang yang dinilai menjadi pimpinan, sebaiknya memiliki perilaku kepemimpinan.
4. Knowledge: Pengetahuan/informasi yang dimiliki seseorang dalam bidang tertentu.
5. Skills: Kemampuan untuk melaksanakan suatu tugas tertentu baik secara fisik maupun mental.

D.5 Kompetensi Pustakawan

Kerjasama adalah aktivitas individu untuk saling mengisi dan melengkapi perbedaan guna mencapai hasil yang lebih besar dari pada jumlah bagian per bagian.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk bisa membuat sesuatu yang biasa menjadi tidak biasa, menciptakan keunikan, berkarakter dan dapat membuat sesuatu menjadi menarik. Kerjasama dalam membangun kreativitas di perpustakaan perguruan tinggi sangatlah penting. Disinilah peran pustakawan sebagai mediator bagi pemustakanya. *The Best Collaborations Create Something than The Sum Of What Each Person Can Create On Their Own.*

E. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yang pengumpulan datanya dilakukan dilapangan untuk mengadakan pengamatan terhadap suatu fenomena dalam suatu keadaan alamiah (Susanto, 1999). Penelitian ini bersifat kualitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dll, secara keseluruhan, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2008). Pendekatan deskriptif untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang dilakukan, tidak dimaksudkan untuk mengukur hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang variabel, gejala, dan keadaan (Arikunto, 1998).

Penelitian ini dilakukan selama dua bulan, Februari-Maret 2018. Tempat penelitian di Perpustakaan Fakultas Teknik UGM, dengan teknik pengambilan subjek menggunakan purposive sampling yaitu suatu teknik yang dilandasi pada tujuan atau pertimbangan tertentu terlebih dahulu (Yusuf, 2014). Subjek dalam penelitian ini empat (4) informan yang mewakili dari jenis pemustaka perpustakaan, yang dipilih dari unsur mahasiswa. Adapun objek penelitiannya adalah *Co-Working Space* di lingkungan akademis sebagai media kreativitas. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi lapangan, interview, dan dokumentasi. Metode analisis datanya menurut Miles dan Huberman dalam Idrus (2009), yaitu menggunakan tahap-tahap yang dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menurut Yusuf (2014), melalui uji kredibilitas, uji transferabilitas, uji dependibilitas, dan uji konformabilitas.

F. Hasil dan Pembahasan

F.1 *Co-Working Space* Arena Belajar Anak Milenial

Di zaman milenial kegiatan belajar mengajar ataupun bekerja bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Asalkan ada gawai, koneksi internet cepat, ada cemilan enak, dan sambil duduk santai minum kopi sudah dapat melahirkan hasil karya. Itulah gambaran konsep perpustakaan perguruan tinggi di era informasi global. Perpustakaan yang mengubah tampilannya sebagai *Co-Working Space* di lingkungan akademis sebagai media kreativitas bagi mahasiswa, dosen, staf karyawan, dan pustakawannya sendiri. *Co-Working Space* merupakan tempat yang ideal untuk mengaplikasikan atau mencoba ilmu dan pengetahuan yang baru diperoleh. Tempat ini akan menjadi jembatan antara teori dan praktek yang akan membantu para mahasiswa untuk mengerti dan mendalami apa yang mereka peroleh saat itu. Di Indonesia pusat-pusat kreatif yang dikenal sebagai *creative hubs* seperti ruang kerja bersama (*co-working*) dan ruang berkarya (*makerspace*) menjadi tempat pekerja kreatif mewujudkan ide-ide orisinal mereka karena tempat-tempat tersebut dapat mendorong inovasi.



Gambar F.1 Co-Working Space

Tempat yang nyaman dan santai untuk mengerjakan tugas kuliah/pekerjaan bagi siapa saja yang ada didalamnya, serta bebas berkreasi menuangkan ide-ide kreatifnya baik secara individu maupun kelompok. Itu salah satu cara yang dilakukan oleh pustakawan Perpustakaan Fakultas Teknik untuk membikin daya tarik mahasiswa, dosen, dan staf karyawan agar senang berkunjung di perpustakaan.

F.2 Layanan Khas yang Disajikan

Perpustakaan Fakultas Teknik merupakan perpustakaan yang berada di tingkat fakultas yang koleksinya bersifat umum, sedangkan perpustakaan departemen koleksinya lebih spesifik sesuai dengan departemennya masing-masing. Di Fakultas Teknik ada 8 departemen yaitu : Arsitektur & Perencanaan, Elektro & Teknologi Informasi, Fisika Teknik & Nuklir, Geodesi, Geologi, Kimia, Mesin & Industri, Sipil & Lingkungan. Untuk membedakan antara perpustakaan fakultas dan departemen, maka harus ada ciri khusus yang membedakannya. Adapun kekhasan yang ada di Perpustakaan Fakultas Teknik adalah sebagai berikut:

1. Koleksi yang tersedia.

Untuk koleksi yang ada di perpustakaan teknik selain buku-buku keteknikan juga tersedia buku-buku tentang sejarah, karya sastra, religi, pendidikan, kewirausahaan, novel,

biografi, buku cerita ilmu pengetahuan untuk anak-anak, sosial, budaya, dan ekonomi. Selain itu juga tersedia koleksi majalah seperti: Intisari, National Geography, Idea, Gatra, Tempo, Info Komputer, Commando, dan Jip.

Tabel F.1 Statistik Buku Dipinjam

Bulan	Tahun 2016	Tahun 2017
Januari	233	143
Februari	585	337
Maret	535	250
April	376	203
Mei	382	251
Juni	245	75
Juli	8	71
Agustus	650	433
September	399	360
Oktober	420	417
November	380	319
Desember	185	231
Jumlah Buku yang di Pinjam	4398	3062

Keterangan:

Jumlah buku yang dipinjam tahun 2017 mengalami penurunan dibandingkan tahun sebelumnya. Kemungkinan penurunan ini disebabkan oleh:

- 1) Penggunaan e-book yang dilanggan UGM atau dari sumber lainnya`
 - 2) Tersedianya e-book bajakan di internet.
 - 3) Perubahan aturan peminjaman dari 4 hari menjadi 7 hari kerja.
 - 4) Tidak adanya penambahan buku non-teknik pada tahun 2017.
2. Kegiatan yang diadakan

Untuk kegiatan yang diadakan di Perpustakaan Fakultas Teknik ada beberapa bentuk macam kegiatan yaitu: a. Pelatihan soft skills seperti: Mendeley, Prezi, Zotero, Latex, Canva, Google Drive, Sway, Corel Draw, Vivo, b. Diskusi bersama pakar, c. Mini workshop.

Tabel F.2 Statistik Kegiatan Tahun 2017

No.	Nama Kegiatan	Jumlah Pertemuan	Jumlah Peserta
1.	Pelatihan reguler (mendeley, Zotero, Prezi, Latex, Ms. Office, Xmind)	108	836
2.	Sosialisasi sumber informasi oleh Perpustakaan UGM	1	85
3.	Curriculum Vitae dan Wawancara kerja (ECC)	8	107
4.	Kegiatan mahasiswa	26	-
5.	Dosen	1	30
6.	Eksternal (bersama alumni, atau pihak luar FT UGM)	7	182

No.	Nama Kegiatan	Jumlah Pertemuan	Jumlah Peserta
7.	MIC (kegiatan yang dilaku kan oleh MIC)	13	254
		151	1240

Keterangan: Mahasiswa teknik sangat antusias untuk mengikuti kegiatan pelatihan soft skill yang diadakan oleh perpustakaan.

- Adanya pembagian fungsi ruang menurut kebutuhan pemustaka. Pembagian ruang di Perpustakaan Fakultas Teknik berdasarkan zona/area. Ada 2 zona yang tersedia yaitu zona merah dan hijau. Zona merah berarti menunjukkan bahwa ruangan tersebut harus dalam kondisi tenang, tak ada suara keras ataupun kegaduhan. Zona hijau merupakan arena diskusi, mengobrol santai sambil berinteraksi, bersosialisasi dengan yang lain.



Gambar F.2 Zona Ruang

4. Fasilitas Ruang yang Tersedia

Fasilitas ruang yang tersedia di Perpustakaan Fakultas Teknik dibagi menjadi 5 jenis ruangan. Yaitu ruang digital (koleksi tugas akhir), ruang manajemen (pelatihan *soft skill*), ruang sirkulasi & pengolahan, ruang diskusi (*workshop*, nonton film bareng) dan ruang belajar mandiri. Untuk ruang belajar mandiri cara peminjamannya harus dipesan terlebih dahulu *via online*. Ruang belajar mandiri ada 2 jenis yaitu ruang untuk diskusi kelompok besar dan kelompok kecil yang dilengkapi dengan layar LCD, *white board*, spidol. Ruangan ini biasanya digunakan untuk latihan presentasi maupun *micro teaching*.

Tabel F.3 Statistik Penggunaan Ruang ETD

No.	Bulan	2016		2017	
		Dalam UGM	Luar UGM	Dalam UGM	Luar UGM
1.	Januari	154	8	166	27
2.	Februari	212	23	220	56
3.	Maret	192	42	203	46
4.	April	166	12	174	34
5.	Mei	181	17	185	46
6.	Juni	126	34	101	8
7.	Juli	54	0	127	4
8.	Agustus	191	8	204	20
9.	September	131	32	151	14
10.	Oktober	119	23	190	41
11.	November	153	23	198	19
12.	Desember	74	10	172	4
		1753	232	2091	319

Tabel F.4 Statistik Penggunaan Ruang Belajar Mandiri Tahun 2017

No.	Bulan	Jumlah Penggunaan	Jumlah Jam
1.	Maret	18	90
2.	April	76	375
3.	Mei	93	465
4.	Juni	33	165
5.	Juli	38	190
6.	Agustus	77	385
7.	September	82	410
8.	Oktober	123	575
9.	November	127	635
10.	Desember	92	460
		759	3750

Tabel F.5 Statistik Penggunaan Ruang Diskusi Tahun 2017

No.	Bulan	Jumlah Penggunaan	Jumlah Jam
1.	Maret	11	27
2.	April	75	212
3.	Mei	90	248
4.	Juni	29	77
5.	Juli	19	54
6.	Agustus	45	132
7.	September	57	167
8.	Oktober	115	330
9.	November	126	341
10.	Desember	85	235
		652	1823

5. Fasilitas Ruang yang Tersedia

Creative Hubs adalah istilah yang dipopulerkan Pusat Kebudayaan Inggris (British Council) untuk mengidentifikasi ruang, baik virtual maupun fisik yang menjadi tempat bertemu orang-orang kreatif. Di Indonesia, kebanyakan tempat semacam ini berbentuk ruang kerja bersama (*Co-Working Space*) yaitu tempat kerja berbasis keanggotaan, ruang tempat kerja dengan alat produksi bersama yang dikenal *makerspace*, atau ruang kreatif seperti galeri seni independen. Ruang-ruang ini menyediakan lingkungan tempat ide-ide dapat bermunculan dan berbagai rencana diwujudkan. Contohnya, Code Margonda Depok adalah markas beberapa startup. Sementara Macedonia di Jakarta menyediakan printer 3D untuk murid sekolah menengah atas untuk bereksperimen secara gratis. Ruang-ruang ini memungkinkan ide-ide dan pendekatan yang baru dalam mengembangkan komunitas. Perkembangan ruang-ruang semacam ini tumbuh dengan stabil antara tahun 2002 dan 2010 di Bandung, Jakarta, Surabaya, dan Yogyakarta. Di Jakarta sejumlah ruang kerja bersama bermunculan antara 2010 dan 2012. Pergeseran ke teknologi digital dalam lima tahun terakhir telah membuat jaringan orang-orang dan ide-ide kreatif menjadi lebih penting ketimbang ruang fisik permanen. Bertumbuhnya ruang-ruang kerja bersama adalah fenomena sosial dan ekonomi, terutama berkaitan dengan meningkatnya *startup* digital dan ekonomi berbasis internet. Di kalangan generasi muda sekarang, menghabiskan waktu produktif di ruang kerja bersama telah menjadi kebutuhan dan norma baru[1].

F.3 Inovasi yang bisa dikembangkan pada Perpustakaan Fakultas Teknik

1. Data: Data digunakan untuk mengendalikan atau membentuk suatu akses informasi. Pemustaka mungkin butuh diingatkan bahwa informasi disekitarnya sangat beragam. Apabila perpustakaan menjadi organisasi yang tertarik untuk mengoleksi data untuk meningkatkan produk dan jasa (*data provider service*) akan mendapatkan keuntungan dari peluang menggunakan datanya sebagai kebutuhan internal, atau bahkan menyebarkannya untuk ranah bisnis, pemerintahan, dan organisasi lainnya. Ketika dataset (kumpulan data) menjadi sumber informasi yang bernilai, perpustakaan mungkin akan dibutuhkan sebagai repositori dataset yang berguna untuk menghubungkan riset data dari seluruh bidang keilmuan, inisiatif, dan report, untuk diklasifikasikan dan pengarsipan, atau akses secara digital. Hal tersebut dapat dilakukan dengan melihat kembali sasaran etika yang berelasi dengan privasi pengguna dan kebebasan intelektual.

2. *Makerspace*: Perpustakaan secara tradisional merupakan institusi yang hanya menyediakan akses materi yang diciptakan oleh orang-orang. Namun saat ini sudah bertransformasi menuju perpustakaan yang kekinian. Yaitu dengan menyediakan kesempatan bagi komunitas untuk menciptakan atau cipta ulang konten bagi mereka sendiri, untuk komunitasnya, atau inklusif sebagai koleksi perpustakaan. *Maker movement*, secara umum didefinisikan sebagai gerakan penciptaan. Apa yang diciptakan disini? Penciptaan tersebut meliputi inovasi dalam 3D Printing, *Do It Yourself Project*. Proyek *maker* ini telah menginspirasi ratusan vendor berinovasi yang memungkinkan perorangan untuk membuat produk dengan inovasi mandiri. Perpustakaan yang telah menerapkan konsep *Makerspace* adalah perpustakaan kedutaan besar Amerika Serikat di Jalan Budi Kemuliaan Jakarta. Sekolah, universitas, dan institusi pendidikan lainnya bisa mulai mengadopsi pelatihan “*maker*” ini dengan menyediakan aktivitas pembelajaran secara praktis dan praktek untuk pelajar dan mahasiswa. Di pendidikan tinggi, penciptaan disiapkan dengan disiplin yang lebih spesifik seperti ilmu teknik, seni, jurnalistik, kesehatan, dan bisnis.
3. Drone: Alat ini dapat membantu pendokumentasian video dan fotografi objek areal, bangunan, dan pemandangan. Termasuk daerah terisolasi yang tidak bisa terjangkau oleh manusia, misalkan dalam bencana atau potensi konflik. Dalam bidang riset, drone dipakai oleh ilmuwan ahli melalui fungsi kamera atau manuvernya. Drone akan menyediakan peluang baru bagi pencipta konten dan riset, dimana pengguna akan melihat drone sebagai bagian dari sumber teknologi yang wajib disediakan oleh perpustakaan. Sebagai tambahan video atau survey yang telah diproduksi oleh drone dapat diorganisasi oleh perpustakaan.
4. IoT (*Internet of Things*): IoT bertujuan untuk membuat aktivitas manusia menjadi lebih mudah, namun tentu saja mau tidak mau tantangan yang sebenarnya adalah mengenai privasi. Karena IoT mungkin akan menjadi benda yang membutuhkan pemahaman tinggi ketika masuk ke sarana publik. “*If you think that the internet has changed your life, think again. The IoT about to change it all over again!*” Brendan O’Brien Chief Architect & Co-Founder, Aria Systems.

F.4 Pustakawan Mitra Terbaik Pemustaka

Leadership merupakan seni melayani orang lain dan mengembangkan potensi diri yang dimiliki oleh pustakawan melalui pembekalan pengetahuan dan keterampilan. Pada dasarnya seorang pustakawan harus memiliki jiwa kepemimpinan (*leadership*) untuk menggerakkan potensi yang ada guna mempengaruhi orang lain dan menjalin hubungan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Pustakawan adalah mitra terbaik bagi pemustaka. Disini pustakawan bisa memainkan perannya sebagai *Coach* bagi pemustaka. Ini merupakan tantangan baru bagi pustakawan di era milenial. Karena perpustakaan adalah layanan publik, dimana produk yang dihasilkan itu berupa jasa layanan, maka sebagai pustakawan di perpustakaan perguruan tinggi harus memiliki banyak kompetensi (multi talenta). Yang dimaksud multi talenta disini adalah sebuah potensi kemampuan yang tinggi yang dimiliki oleh seorang individu untuk menerima stimulus berupa apapun. Mudah menerima rangsangan dan mudah beradaptasi untuk situasi apapun. Potensi utamanya menjadi manusia yang generik, serba bisa[2].

Coaching adalah: Membangkitkan potensi untuk memaksimalkan prestasi. Prestasi di sini bisa diartikan secara umum sebagai kinerja atau pencapaian. *Coaching* sebagai hubungan kemitraan dengan individu (pemustaka) melalui proses kreatif untuk memaksimalkan potensi personal dan profesionalnya. Prinsip penting dalam coaching:

1. *Coaching* merupakan hubungan kemitraan secara profesional yang dibangun antara *coach* dan *coachee* (pemustaka) untuk mencapai tujuan bersama.
2. *Coaching* melibatkan proses berpikir kreatif yang didalamnya ada pengamatan, pemetaan situasi dan penggalian ide.
3. *Coaching* fokus pada pengembangan potensi diri untuk memaksimalkan pengetahuan, kecakapan, dan kekuatan yang sudah disadari.
4. Proses membangkitkan kesadaran diawali dari pengenalan pola perilaku, termasuk kebiasaan, kelemahan, dan hambatan mental yang dimiliki.

Dalam *coaching* potensi yang dimaksud meliputi:

1. *Knowledge* atau pengetahuan, meliputi semua hal yang diketahui dari hasil proses belajar baik melalui membaca, duduk di kelas, maupun berdiskusi dengan orang lain.

2. *Skill* atau kecakapan, merupakan pengetahuan yang dipraktikkan dan dilatih terus menerus sehingga menjadi kecakapan. Dari praktik yang dijalankan, pengetahuan akan bertambah dalam bentuk pengalaman atau *experience*.
3. *Talent* atau talenta, yang berbeda dengan bakat bawaan atau *attitude*. Di beberapa tahun terakhir ini pengertian *talent* banyak merujuk pada buku populer tulisan Donald O. Clifton dan Marcus Buckingham yang berjudul *Now, Discover Your Strength*. Dalam buku tersebut dijelaskan bahwa *talent* sebagai pola pikir (*though*), perasaan (*feeling*), dan perilaku (*behavior*) yang muncul secara natural. Jadi *talent* yang dimaksud bersifat mentalitas yaitu kecenderungan psikologis diri dalam merespons suatu kejadian dengan cara berpikir, merasakan, dan bertindak yang masing-masing individu bisa berbeda-beda.
4. *Strength* atau kekuatan.

Pada intinya coaching merupakan percakapan. Coach bertanya, mendengarkan dan merespon kembali dengan pertanyaan. Keingintahuan menjadi salah satu modal bagi *coach* untuk mendalami situasi si *coachee* melalui pertanyaan-pertanyaan yang didasari oleh kemauan untuk menggali informasi, keterbukaan untuk mendengarkan hal apapun termasuk sudut pandang yang berbeda, kesabaran untuk menahan diri memberi solusi.

G. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan karya tulis diatas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Konsep *Co-Working Space* di perpustakaan sangat diminati oleh semua pemustaka.
2. *Co-Working Space* di perpustakaan meningkatkan antusias belajar para pemustaka.
3. *Co-Working Space* menciptakan daya kreatifitas, inovasi dan interaksi sosial semakin berkembang.
4. *Co-Working Space* sebagai arena berkumpulnya individu atau komunitas untuk menuangkan imajinasi dan ide-ide cemerlangnya dalam sebuah hasil karya.

H. Saran

Saran yang diusulkan dari beberapa responden yaitu:

1. Koleksi buku-buku seri pengembangan diri perlu ditambah karena sangat penting untuk anak-anak teknik.
2. Ruang belajar mandiri di lantai 3 perlu ditambah jumlahnya.
3. Kursi santai di ruang sirkulasi perlu ditambah lagi jumlahnya.

I. Daftar Pustaka

- [1] H. Sasmita, Co-working Space Dorong Inovasi Sekaligus Kesenjangan Digital, (2018). <https://nationalgeographic.grid.id/read/13309368/co-working-space-dorong-inovasi-sekaligus-kesenjangan-digital?page=all> (accessed March 20, 2018).
- [2] Sunaryo, Potensi Multi Talenta, (2011). <http://www.primaga.co.id/2011/09> (accessed March 20, 2018).