

KREATIFITAS PUSTAKAWAN DALAM MEWUJUDKAN PERPUSTAKAAN YANG INOVATIF

Ahmad Irfan

Pustakawan Madya IAIN Bengkulu

Email: stkhalifah@gmail.com

Tri Winda Astuti

Pustakawan Pelaksana IAIN Bengkulu

Email: triwindaa@gmail.com

Abstrak:

Tujuan Penulisan ini untuk menganalisis kreatifitas pustakawan di era global. Menjadi pustakawan adalah kerja kreatif. Tingkat atau produk kreatifitas tidak harus sama antara berbagai perpustakaan. Penyesuaian pada kebutuhan pemustaka dan kondisi lingkungan atau jejaring yang ada disekitar turut mewarnai dinamika kreatifitas tersebut. Pustakawan harus mempunyai kemampuan menyesuaikan diri dengan berbagai perkembangan atau tren perpustakaan dan menangkap berbagai peluang. Kemudian menerjemahkan berbagai tren dan perkembangan tersebut pada program perpustakaan serta mengomunikasikan kepada berbagai pihak. Selain itu, pustakawan perlu mengembangkan kreatifitasnya pada bidang pengelolaan perpustakaan yang meliputi unsur pengembangan pada aspek person, process, press dan product. Kreativitas seorang pustakawan sangat diperlukan guna peningkatan kemajuan sebuah perpustakaan yang selalu tanggap terhadap perkembangan jaman.

Kata kunci: *Kreatifitas pustakawan, inovasi, perpustakaan.*

Abstract:

The purpose of this writing is to analyze librarian creativity in the global era. Being a librarian is creative work. The level or product of creativity does not have to be the same between various libraries. Adjustment to the needs of users and the surrounding environment or network conditions also color the dynamic of creativity. Librarians must have the ability to adapt to various library developments or trends and capture various opportunities. Then translate various trends and developments in the library program and communicate to various parties. In addition, librarians need to develop their creativity in the field of library management which includes elements of development in aspects of person, process, press and product. The creativity of a librarian is very necessary to increase the progress of a library that is always responsive to the development of the times.

Keywords: *Librarian creativity, innovation, library.*

Pendahuluan

Kita tahu tugas pustakawan tidak hanya sebatas menyusun dan mendata buku saja. Pustakawan juga dituntut mampu membuat suatu program serta terobosan yang mampu atau bisa membuat mahasiswa atau masyarakat sering mengunjungi perpustakaan dan mencintai perpustakaan. Perpustakaan juga harus membuat nyaman mahasiswa dalam membaca dan juga harus memiliki ruang dan pelayanan nyaman jadi para user betah keperpustakaan, perpustakaan juga harus dikelola oleh pustakawan yang profesional yang sanggup menjawab kebutuhan buku pelajar dan menyediakan koleksi buku yang lengkap dan sesuai

dengan kebutuhan.

Pustakawan harus kreatif menciptakan berbagai ide metode, guna menarik dan memacu minat mahasiswa terhadap berbagai fasilitas bacaan yang di siapkan perpustakaan. Pustakawan tidak boleh hanya duduk diam dan hanya menunggu pengunjung. Pustakawan harus bisa menciptakan metode untuk menjadikan membaca sebagai budaya ditengah mahasiswa sehingga ada koneksi untuk mewujudkan minat mahasiswa untuk membaca.

Pustakawan disebut sebagai orang yang bergerak di bidang perpustakaan atau ahli perpustakaan. Pustakawan ada juga yang menyebutnya sebagai

seorang yang melaksanakan kegiatan perpustakaan dengan jalan memberikan pelayanan kepada mahasiswa dan masyarakat sesuai dengan tugas lembaga induknya berdasarkan ilmu perpustakaan, dan informasi yang dimilikinya melalui pendidikan. Pustakawan harus inspiratif, banyak pekerja di perpustakaan, diantaranya sebagai penulis, konsultan informasi, analisis informasi bahkan menjadi seorang pengusaha, bila benar-benar menerapkan ilmu yang diperoleh di perpustakaan dengan baik. Pustakawan harus memiliki konsep diri dan mimpi yang harus diakutalisasikan dalam perayaan di perpustakaan, sehingga kemanfaatannya tidak hanya dibutuhkan oleh pelanggan, tetapi juga dapat meningkatkan kesejahteraan bagi pustakawan.

Kita lihat saja banyak pradigma tentang bahwa pustakawan hanya menjaga buku saja. Sebenarnya kreativitas bisa lahir dari pustakawan tersebut. Tugas pustakawan tidak sebatas menyusun dan mendata buku. Pustakawan juga dituntut mampu membuat program serta terobosan yang mampu membuat mahasiswa sering mengunjungi perpustakaan. Pustakawan dapat membuat suasana nyaman mungkin. Bukan hanya dari segi fasilitas serta kelengkapan buku, Namun, program pencarian elektronik juga dapat disediakan oleh pustakawan. Pustakawan dapat memberikan sebuah ruangan audio visual yang mampu digunakan pengunjung untuk menonton film supaya user itu tidak jenuh.

Kemajuan teknologi itu harus dijadikan sebuah langkah baru untuk terus membuat pengunjung ke perpustakaan. Salah satu caranya, yaitu dengan melengkapi perpustakaan dengan peralatan elektronik yang mampu mengakses isi buku sesuai kebutuhan. Prinsip utama pustakawan yang kreatif adalah melayani pengunjung sebaik mungkin layaknya raja yang harus disediakan dan dipenuhi semua kebutuhan dan keinginannya. memperlakukan pengunjung dan khususnya anggota perpustakaan sebagai aset penting perpustakaan untuk meningkatkan kemajuan perpustakaan bersama. untuk membuat gerakan semakin solid dibutuhkan komitmen bersama untuk mengolala perpustakaan secara kreatif dan inovatif dengan tetap

mengedepankan kebersamaan.

Pustakawan harus kreatif mengembangkan berbagai akitifitas baru, manajemen baru yang belum pernah terlintas dibenak siapapun dalam mengembangkan perpustakaan, pustakwan juga dapat mengadakan workshop proses kreatif menulis, launching dan bedah buku, temu penerbit dan penulis buku dan tidak kalah menarik adalah mengadakan lomba membaca dan tulis buku serta dengan pemberian penghargaan dan hadiah kepada anggota perpustakaan setia berkunjung atau pengunjung yang berpartisipasi besar terhadap citra perpustakaan supaya user tidak mudah bosan dari sinilah pustakawan harus bisa berpikir inovatif dan kreatif dalam menciptakan hal yang baru, supaya user betah dan nyaman berkunjung diperpustakaan.

Pembahasan

Kreatifitas

Kreativitas merupakan bagian yang penting, pokok serta tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Karena berfikir dan bersikap secara kreatif menjadikan seseorang mampu melihat berbagai kemungkinan dalam pemecahan masalah, serta menjadi kunci dalam peningkatkan kualitas dan taraf hidup individu. Disisi lain, kreativitas merupakan bagian dari aktifitas mental yang dimiliki seseorang. Pada umumnya kreativitas hanya diartikan sebatas sebagai daya cipta atau kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Padahal sesungguhnya apa yang diciptakan seseorang tidak perlu hal-hal yang baru sama sekali, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Hal ini senada apa yang diungkapkan oleh Menurut M. Ali dan Asrori, (2004: 41) kreativitas merupakan “kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru”, Sesuatu yang baru bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

David Campbell (1995: 11) menyatakan bahwa kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil dan sifatnya, antara lain: 1) Baru, yakni inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik dan menge-

jutkan. 2) Berguna atau bermanfaat (useful), yakni lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, memecahkan masalah, mengurangi kesulitan dan mendatangkan hasil yang baik. 3) Dapat mengerti (understandable), yakni hasil yang sama dapat dimengerti dan dapat dibuat ditempat lain. Lebih lanjut menurut John Kao sebagaimana dikutip Warsito (2000: 21) menyatakan bahwa kreativitas merupakan proses ide-ide dicetuskan, dikembangkan dan diubah menjadi nilai kenyataan (solusi, jalan alternatif, kebijakan dan lainnya). Kreativitas juga mengandung unsur: (a) seni mengeluarkan ide-ide atau gagasan baru, (b) disiplin dalam rangka membentuk dan mengembangkan ide-ide atau gagasan baru menjadi kenyataan.

Implementasi dari kreativitas seseorang pun tidaklah sama, bergantung kepada sejauh mana orang tersebut mau dan mampu mewujudkan daya ciptanya menjadi sebuah kreasi ataupun karya. Dalam hal ini, seorang pustakawan harus mampu mengoptimalkan kreativitasnya, khususnya yang tertuang dalam sebuah bentuk layanan yang inovatif. Artinya, selain menjadi seorang pustakawan, seorang pustakawan juga harus menjadi seorang kreator.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa kreatifitas merupakan daya cipta atau hasil kerja dapat dikatakan sebagai kreativitas apabila memenuhi dua persyaratan, antara lain : (a) sesuatu yang dihasilkan harus dapat memecahkan masalah secara efektif dan realistis, artinya solusi tersebut adalah bermanfaat dan tepat guna, (b) hasil pemikirannya merupakan upaya mempertahankan suatu pengetahuan yang murni, orisinal dan baru.

Pandangan Pustakawan dalam Menuju Perubahan

Dalam prakteknya, pustakawan memiliki latar belakang ilmu perpustakaan yang sangat kuat dan berusaha menggunakan ilmunya tersebut dalam menjalankan pekerjaan. Sementara itu perpustakaan juga ingin menawarkan layanan sebaik-baiknya untuk para pemustakanya. Namun karena pustakawan kurang memiliki pengetahuan tentang model akses informasi para pemustakanya, maka yang terjadi adalah aturan

perpustakaan lama tetap berlaku dan pengawasan informasi diberlakukan dengan sangat ketat sesuai dengan kaidah-kaidah kepustakawanan masa lalu. Pada masa lalu, pemustaka hanya boleh memfotokopi sejumlah halaman tertentu dari sebuah skripsi, tesis atau disertasi dan dengan harga yang sangat mahal.

Di sebagian perpustakaan saat ini aturan yang sama diberlakukan hanya nuansanya berubah. Pemustaka dapat meminta printout (cetak) dari skripsi, tesis atau disertasi tetapi hanya halaman tertentu saja dan harga printout per lembar pun menjadi sangat fantastis. Ini adalah pola lama perpustakaan yang diwujudkan dalam kemasan baru. Namun tidak semua tradisi lama berubah. Bahkan kadang cenderung menjadi suatu ketakutan baru. Sebagai contoh sederhana adalah discovery service yang telah menjadi media untuk bertukar metadata. Perpustakaan pada masa lalu melakukan hal ini dengan mendiseminasikan accession list dan kemudian berkembang menjadi berbagi katalog dalam union catalog. Saat ini dengan discovery service, pustakawan tidak lagi memikirkan perlunya interoperabilitas yang secara teknis sangat rumit. Karena kekurangtahuan pustakawan atau penentu kebijakan perpustakaan, masih ada yang menganggap layanan discovery service hanya mengobrol informasi yang dimiliki.

Di sisi lain, dalam pandangan sebagian pustakawan, pemustaka yang masuk ke perpustakaan harusnya adalah belajar dan tidak boleh bersenang-senang atau bahkan akses ke facebook atau social network yang lain. Hal ini telah menjadikan pustakawan dan penentu kebijakan perpustakaan gerah karena, kembali dalam pandangan pustakawan, misi utama perpustakaan adalah untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada pemustaka. Apabila di perpustakaan pemustaka tidak belajar dengan fasilitas ilmiah maka hal itu dianggap misi perpustakaan tidak terrealisasi. Dengan kata lain, perpustakaan mengalami organizational-level schizophrenia karena kontradiksi antara misi yang didorong oleh pemustaka dan visi tradisional perpustakaan yang fokus pada kontrol yang ketat atas informasi (Carnegie, Abel, 2009: 34).

Jika perpustakaan ingin tetap kompetitif dan men-

jadi lembaga yang memiliki eksistensi dan apresiasi tinggi, maka perpustakaan perlu mempelajari sisi-sisi lain dari perubahan yang terjadi saat ini, seperti misalnya, perubahan perilaku pemustaka dalam mencari informasi; perubahan akses informasi pemustaka; perubahan dari industri informasi yang sekarang mulai mendekati para pemustaka secara langsung; dan bahkan industri informasi sekarang tidak lagi menunggu kontributor, tetapi mendekati para penulis untuk mengisi informasi dan pengetahuan dalam industri mereka.

Sementara itu, perpustakaan belum mampu melakukan pendekatan terhadap pemustaka maupun industri informasi. Untuk itulah maka perpustakaan perlu melakukan inovasi. Namun demikian, inovasi kepastakawanan tentu sangat tergantung pada kepemimpinan perpustakaan. Kepemimpinan yang handal akan mendorong terjadinya inovasi dan kreativitas dalam diri para pustakawan sehingga mampu membangun layanan dan program kepastakawanan yang sesuai dengan harapan para pemustaka.

Pustakawan Indonesia pada dasarnya memiliki kreativitas yang cukup tinggi bahkan lebih tinggi dibandingkan dengan pustakawan dari negara tetangga. Pustakawan di negara tetangga bisa maju karena adanya anggaran dan kesempatan yang lebih baik dari pustakawan Indonesia. Namun dalam hal kreativitas, pustakawan Indonesia dapat dikatakan unggul. Kreativitas tersebut justru sangat banyak dalam bidang membangun minat baca. Di sisi lain ketrampilan dan pengetahuan pustakawan dalam bidangnya tidak seunggul kemajuan kepastakawanan di dunia. Yang menarik perhatian adalah para pustakawan lebih banyak berjalan sendiri-sendiri tanpa adanya panutan dari lembaga secara nasional. Perkembangan-perkembangan kepastakawanan di daerah yang cukup maju kemudian ditangkap oleh lembaga di tingkat nasional. Inilah yang terjadi pada dunia kepastakawanan Indonesia. Pustakawan kreatif makin maju, pustakawan yang berani menghadapi tantangan akan unggul.

Membangun Kreatifitas Pustakawan

Kreatifitas pustakawan dapat dimaknai sebagai sebuah pustakawan yang selalu aktif digerakkan dengan memunculkan inovasi baru, disesuaikan dengan kebutuhan pemustaka. Kreatifitas dalam pustakawan tidak harus sesuatu yang benar-benar baru dalam dunia perpustakaan, namun dengan meniru apa yang dilakukan oleh pustakawan lain untuk dilakukan dalam perpustakaan yang dikelola dapat juga dimaknai sebagai kreatifitas.

Mengetahui keberadaan perpustakaan, Casey and Savastinuk (2007: 75) menyatakan dengan termonologi *where we are now*, sangatlah penting. Mengetahui siapa pemustaka yang sering datang, siapa yang tidak menggunakan perpustakaan meskipun bagian dari komunitas atau anggota, bagaimana pemustaka (minta) dilayani, apa kebutuhan dan keinginan mereka harus diketahui sebelum melangkah lebih jauh.

Selain tetap melakukan layanan sirkulasi, pustakawan harus segera berbenah diri untuk membuat terobosan baru. Terobosan ini berbentuk layanan baru, tidak ada atau tidak dilakukan sebelumnya, memiliki nilai pembeda serta memiliki tujuan yang jelas. Dalam pengembangan perpustakaan, konsep yang dibangun adalah konsep kegiatan dan layanan kreatif. Slogan perpustakaan ditentukan untuk mendukung kegiatan dan layanan tersebut. Pada tahap pertama, ditentukan slogan apa yang bisa menarik minat mahasiswa. Slogan harus bertujuan ke dalam dan ke luar, bahwa perpustakaan bukan sekedar tempat meminjam dan mengembalikan buku, namun juga bertemunya berbagai pemustaka dengan berbagai ide yang butuh berkomunitas untuk mengembangkan ide tersebut.

Dengan slogan tersebut, pustakawan harus membuat program untuk membuat pemustaka merasa nyaman di perpustakaan dan terfasilitasi kebutuhannya. Sementara itu, bagi pemustaka teryakinkan bahwa di perpustakaan mereka tidak hanya bisa meminjam dan mengembalikan buku saja. Selanjutnya, slogan ini dikembangkan menjadi *space, community, knowledge*. Slogan ini dimaksudkan sebagai penerus slogan sebelumnya. Setelah dilakukan berbagai perbaikan

tata ruang, serta memfasilitasi bertemunya berbagai komunitas di perpustakaan, maka perpustakaan lebih mendorong agar lebih banyak lagi terjadi proses transfer pengetahuan di perpustakaan.

Berikut ini beberapa tahapan yang dapat dilakukan pustakawan dalam mengembangkan perpustakaan untuk mewujudkan perpustakaan kreatif;

1. Penataan ruang

Pemustaka yang datang ke perpustakaan membawa kepentingannya masing-masing. Berbagai kepentingan ini diusahakan difasilitasi pada berbagai ruang di perpustakaan, namun dengan tidak mengganggu pemustaka lain. Pustakawan dapat menetapkan 2 zona utama, yaitu hijau dan merah. Zona merah merupakan zona diam tanpa diskusi. Ruang ini dapat digunakan bagi pemustaka yang ingin belajar mandiri. Sementara zona hijau adalah zona tenang. Pemustaka diperkenankan berdiskusi sebatas kebutuhan dan tidak mengganggu pemustaka lain.

2. Kegiatan untuk Pemustaka

Berbagai kegiatan pustakawan dapat dikembangkan berdasarkan pengamatan kebutuhan mahasiswa. Kegiatan yang dikembangkan oleh pustakawan dengan berkerja sama dengan unit terkait untuk melakukan pelatihan aplikasi pendukung akademik, kegiatan tematik dan kegiatan kolaborasi. Pelatihan aplikasi pendukung akademik di perpustakaan. Materi pelatihan ini terdiri dari manajemen data riset, mind mapping dan membuat presentasi. Berkaca pada berbagai perpustakaan yang telah maju, perpustakaan tersebut memiliki divisi pelatihan yang menjadi tempat berdiskusi dan konsultasi mahasiswa tentang hal teknis dalam kegiatan akademik. Misalnya terkait cara menyusun daftar pustaka, mengutip, membuat presentasi yang menarik, menggunakan perangkat lunak pengolah data, serta hal lainnya.

Dalam hal ini, pelaksanaan kegiatan menuntut pustakawan untuk menguasai berbagai perangkat lunak pendukung akademik. Perangkat lunak yang dapat digunakan adalah Mendeley, Zotero, Prezi, XMind, LyX.

Dalam mengatur pelaksanaannya, penyesuaian jadwal pada kenyataan sempitnya waktu mahasiswa karena disibukkan oleh perkuliahan harus diperhatikan. Waktu pelaksanaan tidak dibuat kaku, namun berdasarkan kemauan mahasiswa sesuai waktu luangnya. Pembatasan peserta juga dihindari agar kapanpun dan berapapun mereka siap, tetap dapat dilaksanakan.

Selain itu juga dapat dilakukan kegiatan workshop teknis, yang dikembangkan berdasar tema-tema hangat yang dibutuhkan mahasiswa. Seperti menyelenggarakan diskusi dan pelatihan dengan tema plagiat, jurnal internasional, beasiswa serta Library English Club. Selain itu dapat juga dilakukan kegiatan bertajuk mini workshop dengan tema ringan seputar softskill.

Berbagai pihak hendaknya turut ambil bagian dalam kegiatan ini. Mulai dari dosen, mahasiswa, organisasi mahasiswa, atau lembaga eksternal. Kemudian dibutuhkan strategi pustakawan dalam menentukan tema didasarkan pada kebutuhan mahasiswa dan kebutuhan pustakawan. Artinya selain berangkat dari kebutuhan mahasiswa, diharapkan pustakawan juga turut ambil bagian dalam rangka meningkatkan kapasitas kompetensi dirinya. Kompetensi ini kemudian dijadikan sarana untuk transfer kepada pemustaka lainnya.

3. Pembelajaran yang kolaboratif dan inspiratif

Pembelajaran kolaboratif dan inspiratif dapat diartikan sebagai kegiatan pembelajaran bersama-sama antara berbagai pihak dengan kemampuan yang beragam, yang dapat menumbuhkan ide/ilham baru yang dapat meningkatkan proses pengembangan ilmu pengetahuan. Kesuksesan dalam pembelajaran kolaboratif harus dapat dirasakan bersama-sama antar individu. Kreatifitas perpustakaan dalam membangun layanan dan kegiatannya, diharapkan dapat menumbuhkan kedua nilai di atas bagi pemustaka yang berasal dari berbagai unsur, serta bagi pustakawan.

Kegiatan dapat yang dilaksanakan oleh pustakawan dan mahasiswa tentunya akan menambah

wacana dan dinamika dalam kegiatan. Dialektika ilmu pengetahuan dari berbagai sudut pandang pada tema yang didiskusikan akan jauh lebih berbobot.

Kerja sama menjadi salah satu kunci dalam pengembangan kegiatan kreatif. Tidak semua hal atau tema mampu ditangani oleh pustakawan. Maka kolaborasi dalam arti kerja sama antara pustakawan dengan pihak luar perpustakaan menjadi hal yang harus dilakukan. Mahasiswa, dosen, organisasi mahasiswa, unit lain selain perpustakaan dan berbagai pihak yang lain dapat diajak bekerja sama. Dengan banyaknya pihak yang diajak bekerja sama, maka kegiatan yang munculpun akan lebih bervariasi. Hal ini ditegaskan Nault (2013: 12), bahwa kesuksesan pustakawan sebagian besar tergantung pada kerja membangun relasi, baik dengan sesama pustakawan atau pihak lainnya. Glover (2013) juga menekankan bahwa dalam rangka mendukung kesuksesan mahasiswa pustakawan harus berkolaborasi dengan fakultas serta unit lain.

Kolaborasi yang terbangun ini, pada akhirnya akan memunculkan inspirasi baru baik bagi mahasiswa atau pustakawan. Bagi mahasiswa, dialektika dalam kegiatan kreatif akan memunculkan berbagai pemahaman dan ide baru khususnya terkait proses pendidikannya. Sementara bagi pustakawan, akan memicu pengembangan ide atau program kreatif baru untuk dikembangkan di perpustakaan.

Implementasi Kreativitas Pustakawan

Pada era informasi saat ini, pustakawan dituntut bekerja secara kreatif. Tuntutan ini dikarenakan perkembangan informasi telah berkembang pesat, berubah dalam skala perhitungan detik. Bahkan menurut Beg Dikin (dalam Ziadudin Sardar, 1999: 54), bahwa informasi kini berperan sebagai ruh dari revolusi teknologi. Bilamana teknologi telah memperoleh ruh berupa informasi, maka masyarakat teknologi akan mencapai kematangan secara pola pikir maupun sikap.

Seiring dengan realitas zaman, pustakawan harus mampu mengubah struktur paradigma yang strategis. Karena revolusi informasi mengubah dan mem-

punyai pengaruh yang lebih menentukan terhadap masyarakat ketimbang revolusi tenaga yang dicetuskan oleh mesin uap. Sehingga revolusi informasi merubah akan pekerjaan yang tadinya dilakukan oleh manusia digantikan oleh teknologi secara otomatis. Bahkan teknologi informasi membuat pekerjaan yang tidak pernah dilakukan sebelumnya oleh manusia bisa dilakukan oleh manusia sehingga berdampak pada inovasi sistem, yakni struktur-struktur sosial ekonomi yang ada digantikan oleh sistem-sistem sosial dan ekonomi yang baru.

Mengembangkan kreativitas sebagai pustakawan dapat dilakukan melalui pendekatan psikologis, yaitu pendekatan secara person, process, press, dan product (Kak Seto, 2004: 15).

1. Aspek Person

Menurut UU No 43 Tahun 2007, Pustakawan adalah seorang yang memiliki kompetensi yang diperoleh melalui pendidikan dan atau pelatihan kepustakawanan serta mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk melaksanakan pengelolaan dan pekerjaan perpustakaan. Istilah kompetensi biasa diukur dengan latar belakang pendidikan sehingga memiliki kemampuan secara profesional dalam mengelola dan mengembangkan perpustakaan.

Tuntutan ke profesionalan dan kreativitas pustakawan menjadi ujung tombak berhasilnya program-program sebuah perpustakaan sebagai jantung lembaga pendidikan. Hal ini diketahui bahwa perpustakaan bertujuan memberikan layanan kepada pemustaka, meningkatkan kegemaran membaca, serta memperluas wawasan dan pengetahuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan demikian pustakawan era kini perlu menerapkan dan mengembangkan prinsip kepribadian (person) dalam melayani pemustaka.

Prinsip person sebagai pustakawan minimalnya mampu memberikan layanan kepada pemustaka secara prima dan berorientasi bagi kepentingan pemustaka yang dikembangkan melalui pemanfaatan sumber daya perpustakaan serta pemberian layanan secara terpadu yang diwujudkan melalui kerja sama antar perpustakaan (networking). Diantara pengem-

bangan pribadi (person) secara kognitif bagi pustakawan dalam meningkatkan pelayanan prima antara lain: pertama, pustakawan harus memiliki hasrat ingin tahu yang besar akan kemajuan perkembangan sains dan teknologi. Hal ini diperoleh melalui pengayaan intelektual dan informasi dari berbagai media cetak maupun elektronik. Pentingnya pustakawan menguasai berbagai informasi secara detail maupun general dimaksudkan agar kebutuhan pemustaka dapat terpenuhi dan terpuaskan sehingga pemustaka berkehendak untuk selalu memanfaatkan jasa pustakawan dan informasi dapat tersebar secara dinamis.

Pustakawan harus bersikap terbuka terhadap pengalaman-pengalaman baru. Artinya seorang pustakawan tidak bersikap fanatik terhadap berbagai informasi ataupun terhadap informan. Sikap semacam ini akan berdampak pada pengayaan diri, fleksibel, dan cenderung disukai oleh berbagai pemustaka sehingga pustakawan benar-benar berperan dan dibutuhkan masyarakat yang berpola pikir kompleks.

Pustakawan sebagai penemu dan peneliti jarang terlihat. Secara realita, sebagian besar pustakawan Indonesia hanya lebih menitik beratkan pada bidang pelayanan dan penyajian informasi semata. Padahal melalui kedua bidang tersebut, penelitian dan berbagai temuan dapat diperoleh hingga dipikirkan solusi, evaluasi, serta pada akhirnya mampu memunculkan berbagai ragam teori ilmiah. Untuk itu, berbagai kegiatan penelitian secara kualitatif dan kuantitatif perlu dilakukan secara berkala dengan membentuk tim yang saling belajar dan bekerja sama sehingga pustakawan benar-benar mengetahui kondisi dan kebutuhan pemustaka pada perpustakaan. Selain hal tersebut, perpustakaan perlu memberikan pembekalan baik melalui kursus ataupun pelatihan tentang penelitian perpustakaan kepada pustakawan ahli, madya dan utama.

Disamping sebagai evaluasi juga diperlukan dalam pengumpulan angka kredit. Disamping itu juga pustakawan perlu mengembangkan kreativitas dalam kemampuannya menyusun sintesis, analisis hingga cenderung dapat memberikan jawaban yang luas dan memuaskan. Kemampuan ini dapat diperoleh secara

baik bilamana pustakawan memiliki semangat bertanya, bersikap tanggap, berdedikasi dan aktif dalam melaksanakan tugas. Kelima, kepribadian membaca perlu diterapkan dalam keseharian hingga pustakawan memiliki daya abstraksi yang cukup baik.

Pengembangan kreativitas dari aspek person akan membawa perubahan pada pribadi pustakawan dalam memberikan pelayanan secara kreatif sehingga pustakawan memiliki kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), orisinalitas (originality) dalam berfikir serta mampu mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) berbagai informasi yang diperlukan pemustaka.

Pengembangan pribadi kreatif secara afektif perlu mendapatkan perhatian. Sebab hal tersebut berkaitan erat dengan manajemen pelayanan hati, sikap dan moralitas pustakawan. Adapun sikap kreatif dari segi afeksi yang perlu dikembangkan antara lain: pertama, bersemangat, sabar, dan tertarik terhadap tugas dan majemuk yang dirasakan sebagai tantangan. Kedua, pustakawan berani untuk dikritik oleh pemustaka dan memiliki keberanian dalam mengambil resiko. Ketiga, mampu menghargai dirinya sendiri maupun orang lain.

Dari pengembangan kreativitas aspek person secara intelektual maupun moral, pustakawan akan berperan ganda. Satu sisi bergerak pada wilayah pelayanan (service) yang menyajikan informasi secara tepat dan akurat. Sedangkan di sisi lain sebagai peneliti atau penemu yang mengetahui perkembangan keilmuan dan perubahan berbagai kebutuhan pemustaka.

2. Aspek Process

Dalam rutinitas kegiatannya, perpustakaan merupakan sebuah wadah yang mengelola berbagai koleksi baik koleksi karya tulis, karya cetak maupun karya rekam secara profesional, guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi para pemustaka (UU No 43 Th. 2007).

Sebuah kata kunci dari pengertian di atas adalah dalam hal pengelolaan. Artinya sebuah proses yang dilakukan pustakawan dalam mengelola sebuah per-

pustakaaan benar-benar perlu mempertimbangkan secara cermat jenis koleksi apa yang dibutuhkan pemustaka. Untuk itu berbagai jenis koleksi perlu diseleksi, diolah, disimpan, dilayankan dan dikembangkan secara kreatif sesuai kepentingan pemustaka dengan memperhatikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Kreativitas pustakawan terletak pada prosesnya. Dalam proses kreatif tersebut, pustakawan perlu mencoba berbagai kegiatan manajemen perpustakaan dari pekerjaan yang ringan sampai dengan pekerjaan yang berat. Bahkan memerlukan konsentrasi pemikiran. Kita bisa lihat kreativitas yang tumbuh pada anak prasekolah. Anak prasekolah berkreasi dengan mencoba, menelusuri hingga mendapatkan sebuah hasil. Dalam proses mencoba, tidak semua anak lancar dan berhasil dalam melakukan sesuatu, tetapi sering kali dihadapkan pada kegagalan, rintangan dan kecelakaan. Dalam proses kreatif tersebut minimalnya anak-anak memperoleh pengalaman, belajar mencoba secara mandiri, bereksperimen, tanpa ada beban. Sebagaimana menurut De Bono (dalam Champhel 1995: 10) kreativitas dicapai dengan pola berfikir dihutan melalui tahap pencarian, percobaan hingga penyelesaian terhadap kegagalan.

Ketika berproses kreatif, pustakawan bisa melihat bagaimana kegiatan kreatif dari anak-anak. Kemudian semestinya berani mencoba berbagai kegiatan lapangan mengenai perihal “bagaimana sistem pengadaan yang efektif dan efisien”?, “bagaimana strategi melayani pemustaka agar dapat terpuaskan”?, bagaimana promosi yang perlu dilakukan dan sebagainya”. Sehingga dengan proses mencoba tersebut, pustakawan akan mampu mempertimbangkan dan mengambil sebuah tindakan melalui analisis aspek kekuatan yang dimiliki, jenis kekurangan dan hambatannya sehingga terpikirkan apa solusi yang perlu diambil dalam pengembangan perpustakaan.

3. Aspek Press

Press merupakan sebuah dorongan atau motivasi guna memberikan semangat. Press dapat diberikan oleh lembaga terhadap pustakawan, pustakawan ke-

pada pemustaka, ataupun pemerintah yang ditujukan secara konkret kepada masyarakat (mahasiswa, pemustaka) khusus dalam membudayakan gemar membaca.

Pada hakikatnya dorongan bisa berasal dari berbagai sumber dengan tanpa melihat dari sudut usia, pendidikan dan kedudukan. Pemberian dorongan dikemukakan dalam UU Perpustakaan No. 43 Th. 2007 pasal 48, bahwa pemerintah telah memfasilitasi buku murah dan berkualitas sebagai wujud pergerakan budaya baca bagi masyarakat serta menyediakan sarana perpustakaan ditempat-tempat umum yang mudah dijangkau, murah dan bermutu.

Pengembangan kreativitas bagi pustakawan tentunya sangat membutuhkan unsur dorongan. Sebagaimana dorongan dapat berkriteria materi seperti pemberian tunjangan fungsional, pemberian honor dan masa kerja mencapai 60 tahun. Dorongan non materi bagi pustakawan dapat berupa pemberian piagam penghargaan dari lembaga, pengiriman diklat, kerjasama antara pustakawan dengan dewan guru atau dosen sehingga menumbuhkan keakraban dan suasana kekeluargaan.

Dalam menyebarkan informasi, pustakawan juga memerlukan press yang diberikan kepada pemustaka guna menumbuhkan kecintaan terhadap ilmu pengetahuan. Adapun beberapa langkah yang dapat dilakukan antara lain: pertama, pustakawan pada unit perpustakaan mengadakan gerakan nasional gemar membaca secara rutin. Kedua, mempromosikan seputar pemanfaatan dan fungsi perpustakaan bagi masyarakat. Ketiga, perpustakaan mengadakan lomba penyusunan karya ilmiah, artikel, paper serta bedah buku secara rutin. Keempat, membiasakan siswa atau mahasiswa yang lulus untuk meninggalkan kenangan buku khusus pada perpustakaan. Kelima, biasakan pustakawan memberikan kado hadiah berupa buku terhadap peminjam terbanyak. Dengan demikian peran press akan mampu menghidupkan perpustakaan sebagai pusat informasi pendidikan dan rekreasi.

4. Aspek Product

Product atau hasil karya merupakan bentuk akhir

dari kreativitas. Untuk dapat menghasilkan sebuah produk kreatif, pustakawan perlu membekali diri dengan 3-P (person, process, press). Sebab ke-3 P tersebut merupakan kawah Chandra di muka dalam pembelajaran dan pengembangan diri.

Pustakawan yang kreatif dituntut mampu menghasilkan produk. kriteria produk tidak mesti harus mengandung unsur kebaruan, orisinal sebagaimana belum pernah diciptakan oleh seseorang, tetapi produk kreatif bisa bersifat kombinasi dari beberapa unsur sehingga dapat berfungsi sebagai problem solving maupun sesuatu yang dapat mengembangkan perpustakaan.

Pustakawan dalam menghasilkan produk memiliki berbagai maksud dan tujuan. Produk-produk kreatif selain berguna terhadap diri pribadi pustakawan tentunya juga bernilai guna sebagai bentuk promosi serta mempermudah dalam penelusuran informasi. Sebagai penghasil produk, pustakawan terutama madya dan utama dituntut melakukan berbagai penelitian ilmiah seputar perpustakaan dan kepustakawanan. Sehingga produk kreatif bentuk karya ilmiah yang terpublikasikan dapat dihasilkan. Hal ini menjadi sangat penting melihat hingga saat ini pustakawan mengalami kemandulan dalam bidang penelitian sehingga koleksi buku tentang keilmuan perpustakaan masih jarang dihasilkan sehingga berdampak referensi perkuliahan pada jurusan ilmu perpustakaan sebagian besar masih menggunakan buku-buku produk lama, meskipun sebagian pakar telah menerbitkan hasil penelitian terbaru dalam jumlah kecil.

Kesimpulan

Menjadi pustakawan adalah kerja kreatif. Tingkat atau produk kreatifitas tidak harus sama antara berbagai perpustakaan. Penyesuaian pada kebutuhan pemustaka dan kondisi lingkungan atau jejaring yang ada disekitar turut mewarnai dinamika kreatifitas tersebut. Pustakawan harus mempunyai kemampuan menyesuaikan diri dengan berbagai perkembangan atau tren perpustakaan dan menangkap berbagai peluang. Kemudian menerjemahkan berbagai tren dan perkembangan tersebut pada program perpustakaan

serta mengomunikasikan kepada berbagai pihak.

Selain itu, pustakawan perlu mengembangkan kreativitasnya pada bidang pengelolaan perpustakaan yang meliputi unsur pengembangan pada aspek person, process, press dan product. Dengan dikembangkannya kreativitas tersebut maka diharapkan pustakawan akan mampu mengembangkan perpustakaan dan pemustaka akan merasa nyaman dengan sistem pelayanan prima guna mendapatkan informasi yang tepat dan akurat.

Pustakawan yang ideal memiliki sikap yang "Committed to learning", yaitu berusaha mencari pengetahuan secara terus menerus, mensintesakan segala input, menyeimbangkan segala informasi yang terkumpul, dan menyelaraskan setiap tindakan. Kreativitas seorang pustakawan sangat diperlukan guna peningkatan kemajuan sebuah perpustakaan yang selalu tanggap terhadap perkembangan jaman.

Daftar Pustaka

- Carnegie, T.A.M. & Abell, J. 2009, "Information, architecture, and hybridity: The changing discourse of the public library", *Technical Communication Quarterly*.
- Casey, M.E., Savastinuk, L.C., 2007. *Library 2.0: A Guide to participatory library service*. 1 edition ed., Information Today, Inc., Medford, N.J.
- David Campbell, 1995. *Mengembangkan Kreativitas*. Jakarta: Kanisius.
- Glover, K., 2013. *Certifiable: going rogue with non-library certifications*, in: Aho, M.K., Bennett, E. (Eds.), *The Machiavellian Librarian*. Chandos
- Kak Seto, 2004 *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak*, Jakarta: Gramedia
- M. Ali dan Asrori, 2004. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta didik*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Nault, A.J., 2013. *Weasels and honey badgers: networking for librarians*, in: Aho, M.K., Bennett, E. (Eds.), *The Machiavellian Librarian*. Chandos Publishing, pp.
- R. Warsito, 2000. *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Penerbit Ombak
- UU No 43 Tahun 2007 tentang Pustakawan