

MENERAPKAN KONSEP PERPUSTAKAAN 2.0¹

Blasius Sudarsono
Pustakawan Utama PDII-LIPI

ABSTRACT

The Library 2.0 terminology was coined in 2005 by Michael E Casey in his blog entitled Library Crunch. This article discusses the implementation of Library 2.0 concept, as a continuation of the previous article by the same author which had introduced the concept. Basically, Library 2.0 is an application of Web 2.0 for library purposes. It based on two fundamentals that are: the strength of participation and the sophisticated of information technology. For library, these forces based on three basic transformations i.e.: from book centered to human centered, from users oriented to users centered, and from information management to knowledge management. To discuss the implementation of the concept, the author did not start from the scratch, but looking other libraries that already had undertaken the effort. Examples are taken from USA, Australia, and China. Finally, the author discusses the possibility of Indonesian Librarians to implement the Library 2.0 concept. In addition the author also gives some suggestions.

Keyword : Library 2.0; Web 2.0; Information technology; Internetworking

PENDAHULUAN

Jargon 2.0 merebak di kalangan pengguna dan perancang substansi yang dipampangkan di internet. bermula dari istilah Web 2.0 yang lahir pada tahun 2004. Sejak itu banyak topik yang menyandang label 2.0, seperti: *education 2.0, publishing 2.0, enterprise 2.0, marketing 2.0, office 2.0, museum 2.0, identity 2.0, mobile 2.0, business 2.0*, atau perpustakaan 2.0 (P 2.0). Istilah ini dikenalkan oleh Michael E. Casey pada tahun 2005 dalam blognya yang bernama *Library Crunch*. Pada dasarnya penyelenggaraan layanan

perpustakaan menggunakan Web 2.0 itulah yang disebut P 2.0. Dengan layanan tersebut interaksi pemustaka dan perpustakaan akan lebih efektif. Bahkan dapat dikatakan terjadi transformasi atas konsep perpustakaan terdahulu yang dikenal dengan istilah *users oriented* menjadi *users centred*.

Layaknya ide baru tentu ada pihak yang setuju maupun menolak. Pihak kontra mengatakan bahwa dengan menerapkan Web 2.0 tidak ada perubahan mendasar dalam praktik penyelenggaraan perpustakaan. Sementara itu pihak

¹Disampaikan pada : Workshop Library 2.0 : Challenge and Opportunities to Library Management. Semarang, Universitas Diponegoro, 11 Agustus 2009.

yang mendukung mengatakan bahwa dengan menerapkan Web 2.0 maka ada bentuk baru dari layanan perpustakaan. P 2.0 menjadikan layanan perpustakaan yang berbeda, diarahkan semata untuk memenuhi kebutuhan pemustaka dewasa ini. Suatu layanan perpustakaan yang selalu tersedia selama tujuh hari 24 jam, kapan pun pengguna memerlukan. Oleh sebab itu, penggunaan internet serta penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) lainnya menjadi keniscayaan.

Pengenalan akan konsep Perpustakaan 2.0 (P 2.0) telah penulis sampaikan dalam majalah *Visi Pustaka* Agustus 2008 (Sudarsono, 2008). Tulisan ini merupakan langkah berikut setelah kita pahami konsep tersebut. Kira-kira bagaimana menerapkannya? Untuk itu kita tidak perlu memulai dari *scrath*, namun ada baiknya melihat pengalaman pihak lain dalam melakukannya. Dari pengalaman mereka itu kita mempunyai kesempatan menirunya. Namun sekedar meniru tentu juga tidak benar, karena belum tentu sesuai dengan situasi kita. Mungkin kita dapat mengadaptasikan cara mereka demi kondisi kita sendiri. Selanjutnya, kita dapat lebih mengembangkan

atau meningkatkannya. Dalam hal ini hendaknya konsep *bench-marking* (melihat, menirukan dan meningkatkan) dapat diterapkan.

Guna menyegarkan kembali dan menyamakan persepsi atas P 2.0, perlu dikemukakan kembali pokok terpenting dari konsep P 2.0. Selanjutnya akan disampaikan beberapa pendekatan dan pengalaman dari pihak perpustakaan yang sudah mencoba menerapkan konsep tersebut. Sayang dalam upaya penelusuran, penulis belum berhasil menemukan artikel dari Indonesia. Oleh sebab itu, tulisan ini menyampaikan pengalaman perpustakaan manca negara, namun berusaha membahasnya dalam konteks Indonesia. Dengan demikian tulisan ini baru merupakan pemikiran tentang salah satu pendekatan jika ada keinginan menerapkan konsep P 2.0 di Indonesia.

Sebenarnya langkah mendalami P2.0 sekarang ini dapat dikatakan terlambat karena di balik pintu itu sudah mengintip konsep Perpustakaan 3.0. Yang terakhir ini merupakan tranformasi lanjutan setelah konsep P 2.0. Dengan tranformasi web yang akan berciri semantik serta ontologi maka web juga berkembang menjadi Web 3.0.

Kondisi inilah yang memungkinkan pengembangan konsep Perpustakaan 3.0. Konsep terakhir ini nampaknya akan sangat mempengaruhi cara kerja pustakawan dalam mendeskripsikan pustaka yang berupa multimedia. Di dunia internasional,antisipasi ke arah tersebut sudah dilakukan pustakawan. Sebagai salah satu contoh adalah kemauan meninggalkan cara katalogisasi pustaka yang selama ini berdasar Anglo American Cataloging Rules (AACR) dengan beralih ke *Resources Description and Access* (RDA). Namun demikian untuk menuju P 3.0 harus melalui P 2.0. Oleh sebab itu memahami P 2.0 terlebih dahulu adalah keharusan!

WEB 2.0 DAN PERPUSTAKAAN 2.0

Pada tahun 2004 Tim O'Reilly memprakarsai sebuah konferensi yang memakai nama Web 2.0. Menurut Paul Graham, nama 2.0 muncul dari sebuah *brainstorming* untuk memberi nama konferensi tentang Web yang baru. Mereka berpendapat bahwa sesuatu yang baru akan muncul, dan yang baru itulah disebut web 2.0 walaupun masih memiliki banyak ragam interpretasi. Dalam suatu sesi pertemuan yang dipimpin Tim O'Reilly

pada tahun berikutnya (2005) dicoba mendefinisikan ulang Web 2.0. Batasan yang muncul adalah sederet kriteria berikut:

- web 2.0 menggunakan jaringan sebagai landasan kerja yang menjangkau semua peralatan terkoneksi;
- penerapan web 2.0 memanfaatkan keunggulan intrinsik landasan kerja tersebut;
- menyediakan perangkat lunak yang secara kontinu diperbaiki karena semakin banyak pengguna yang berpartisipasi dalam upaya itu;
- memakai dan memadukan data dari beragam sumber termasuk dari setiap individu pemakai;
- menyediakan data dan jasa dalam format yang memungkinkan dipadukan oleh pihak lain;
- menciptakan keunggulan jaringan dengan memakai arsitektur yang sesuai untuk partisipasi banyak pihak; dan
- melebihi kemampuan Web 1.0 karena diperkaya oleh pengalaman para pengguna.

Kriteria di atas menunjuk pada dua hal yang saling mendukung dan

menguatkan, yaitu sisi teknologi dan sisi hubungan manusia dalam bentuk partisipasi. Sisi teknologi diwakili oleh kelompok piranti blogs, wikis, podcast, RSS, feeds, dll, sedangkan sisi sosial adalah dengan terbentuknya jejaring sosial yang akhir-akhir ini semakin meluas. Dengan kata lain, Web 2.0 adalah kecanggihan teknologi dan kekuatan partisipasi.

Dengan dua hal tersebut wajar jika ada pihak yang menaruh minat hanya pada teknologi, namun ada yang menaruh minat hanya pada partisipasi. Idealnya, dua hal tersebut harus seimbang. Namun, dalam suatu organisasi tidak semua orang memiliki dua kemampuan tadi secara seimbang. Dalam hal inilah tugas manajer untuk membangun tim dengan memadukan dua kekuatan tersebut. Karena sifatnya, teknologi selalu harus baru, sedangkan partisipasi adalah klasik sehingga mudah membosankan. Oleh sebab itu, banyak orang yang menyangka bahwa konsentrasi konsep 2.0 adalah pada teknologi. Padahal yang pertama adalah partisipasi. Guna meluaskan dan menguatkan partisipasi ini diperlukan teknologi yang mendukung. Oleh karena itu, muncullah teknologi Web 2.0, dengan teknologi ini

dimungkinkan pustakawan membangun P 2.0.

Seperti telah disebut di muka bahwa Michael E. Casey adalah pencetus gagasan P 2.0. Cobalah kita simak apa yang ditulis Casey dan Laura C. Savastinuk, dalam *Library Journal*, 9/1/2006 yang berjudul *Library 2.0: Service for the next-generation library*. Dikatakannya bahwa P 2.0 dapat merevitalisasi cara berinteraksi dan melayani pemustaka. Jantung P 2.0 adalah perubahan yang berpusat pada pemustaka. P 2.0 merupakan model layanan perpustakaan yang mendorong perubahan berkelanjutan yang berguna dengan mengundang partisipasi pemakai dalam mencipta serta mengevaluasi, baik layanan fisik maupun virtual. Selain itu P 2.0 juga berupaya mencari pemustaka baru dan melayani pemustaka yang sudah ada dengan lebih baik.

Batasan yang diberikan oleh Sarah Houghton tentang P 2.0 secara singkat adalah membuat ruang perpustakaan (baik fisik maupun virtual) menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan didorong oleh kebutuhan masyarakat pemakai (pemustaka). Awal upayanya antara lain dengan menggunakan blog, permainan

(games), dan situs foto bersama. Hal yang mendasar adalah agar orang kembali menggunakan perpustakaan dengan membuat perpustakaan sesuai dengan kehendak dan kebutuhan hidup keseharian para pemakai. Membuat perpustakaan sebagai tujuan utama dan bukan pilihan akhir. Semua itu secara ringkas dinyatakan oleh Blyberg dengan rumus:

$$\text{library 2.0} = (\text{books and stuff} + \text{people} + \text{radical trust}) \times \text{participation}$$

atau

$$\text{Perpustakaan 2.0} = (\text{koleksi} + \text{orang} + \text{kepercayaan radikal}) \times \text{partisipasi}$$

Hal yang sudah menjadi lazim dalam perpustakaan adalah koleksi dan orang. Namun, parameter partisipasi agak langka, apalagi kepercayaan radikal. Padahal menurut persamaan di atas, partisipasi menjadi sangat menentukan karena sebagai faktor pengali. Meski nilai buku, orang, maupun kepercayaan radikal adalah tinggi, jika nilai partisipasi nol maka hasil persamaan di atas juga nol. Jadi kunci dari P 2.0 adalah partisipasi baik pustakawan maupun pemustaka.

Tentang kepercayaan radikal yang juga

masih langka dapat penulis uraikan bahwa :

- tidak sembarang dan asal percaya
- idealnya kepercayaan yang saling menumbuhkan; dan
- berawal dari interaksi menumbuhkan pengenalan, mengembangkan kepercayaan, dan berpuncak pada kepercayaan yang saling menumbuhkan sebagai syarat Perpustakaan 2.0.

Reorganisasi atas lembaga perpustakaan menjadi keharusan bagi yang menerapkan P 2.0. Tidak saja reorganisasi, bahkan dituntut untuk merevisi tugas dan kewajibannya secara mendasar. Dapat dikatakan P 2.0 akan meruntuhkan ortodoksi dan konservatisme perpustakaan. Hal ini akan menimbulkan perbedaan pendapat bahkan pertentangan dengan pihak otoritas. Jelas diperlukan keahlian khusus dalam menghadapi pihak otoritas. Seperti telah disebut sebelumnya bahwa P 2.0 tidak sekedar memperbarui tampilan saja. Diperlukan perubahan radikal dari cara kerja pihak pemasok sistem perpustakaan dan informasi.

Dengan P 2.0 memungkinkan dan memerlukan kerja sama perpustakaan.

Adagium yang selama ini dianut perpustakaan adalah tidak ada satu perpustakaan pun yang dapat memenuhi kebutuhan, walaupun kebutuhan sendiri. Artinya, perpustakaan masih memerlukan perpustakaan lain untuk memperoleh informasi yang diperlukan. P 2.0 menjadikan kerja sama antarperpustakaan, selain lebih mudah namun juga sebuah keniscayaan. Kenyataan itulah yang terjadi dalam perkembangan perpustakaan. Mungkin dapat dikatakan sebagai revolusi yang mendasar bagi keberlanjutan hidup perpustakaan. Revolusi ini lebih menyangkut konsep keterbukaan sebuah perpustakaan. Sejauh mana keterbukaan itu? Blyberg menyebut perlunya delapan keterbukaan, meliputi ruang, standar, data, sumber, pikiran, pertemuan, proses, dan dialog. Dengan delapan keterbukaan itu sebuah perpustakaan siap mengundang pengguna untuk memanfaatkan jasanya. Sebuah undangan: "Silakan masuk kami sudah siap melayani".

MEMPELAJARI DAN MENERAPKAN P 2.0

Langkah pertama dalam menerapkan konsep P 2.0 tentu harus memahami dengan benar konsep tersebut. Semangat

partisipasi dan kecanggihan teknologi telah tersedia di internet, suatu blog memungkinkan setiap orang dengan mudah dan gratis menggunakan fasilitas belajar mandiri tersebut. Sebuah fasilitas yang disampaikan dalam tulisan ini dapat diakses pada alamat : <http://plcmclearning.blogspot.com/> Tajuk blog tersebut adalah *Learning 2.0 : expanding minds, empowering individuals, enriching the community*. Pada tahun 2006, Public Library of Charlotte and Mecklenburg County (PLCMC) mengembangkan program ini dengan partisipasi 352 anggota. Program pembelajaran mandiri ini bebas digunakan dan dikembangkan karena berlisensi Creative Commons. Lebih dari 250 perpustakaan dan organisasi lainnya telah menggunakan dan mengadaptasi program ini. Berikut adalah 23 langkah yang dianjurkan untuk mempelajari P2.0. Untuk menjaga orisinalitas maka 23 langkah tersebut sengaja tidak penulis terjemahkan.

Week 1: Introduction (official start of week August 7th)

- *Read this blog & find out about the program.*
- *Discover a few pointers from lifelong learners and learn how*

to nurture your own learning process.

Week 2: Blogging

- *Set up your own blog & add your first post.*
- *Register your blog on PLCMC Central and begin your Learning 2.0 journey*

Week 3: Photos & Images

- *Explore Flickr and learn about this popular image hosting site.*
- *Have some Flickr fun and discover some Flickr mashups & 3rd party sites.*
- *Create a blog post about anything technology related that interests you this week.*

Week 4: RSS & Newsreaders

- *Learn about RSS feeds and setup your own Bloglines newsreader account.*
- *Locate a few useful library related blogs and/or news feeds.*

Week 5: Play Week

- *Play around with an online image generator.*
- *Take a look at LibraryThing and catalog some of your favorite books.*
- *Roll your own search tool with*

Rollyo.

Week 6: Tagging, Folksonomies & Technorati

- *Learn about tagging and discover a Del.icio.us (a social bookmarking site)*
- *Explore Technorati and learn how tags work with blog posts.*
- *Read a few perspectives on Web 2.0, Library 2.0 and the future of libraries and blog your thoughts.*

Week 7: Wikis

- *Learn about wikis and discover some innovative ways that libraries are using them.*
- *Add an entry to the Learning 2.0 SandBox wiki.*

Week 8: Online Applications & Tools

- *Take a look at some online productivity (word processing, spreadsheet) tools.*
- *Explore any site from the Web 2.0 awards list, play with it and write a blog post about your findings.*

Week 9: Podcasts, Video & Downloadable audio

- *Discover YouTube and a few sites that allow users to upload and*

share videos.

- *Discover some useful search tools for locating podcasts.*
- *Take a look at the titles available on NetLibrary and learn how to download audiobooks.*
- *Summarize your thoughts about this program on your blog.*

Pengalaman dalam menerapkan program pembelajaran ini dilaporkan antara lain oleh Julia Gross dan Lyn Leslie dari Edith Cowan University Library, Edith Cowan University, Perth, Australia (Gross, 2008). Sementara itu, penerapan pada perpustakaan umum juga dilaporkan oleh Hui-Lan H. Titangos dan Gail L. Mason dari Santa Cruz Public Libraries, Santa Cruz, California, USA (Hui-Lan, 2009).

Setelah benar memahami konsep dan dapat menggunakan teknologi P 2.0 barulah sampai pada langkah berikutnya. Penerapan P 2.0 ekuivalen dengan pembaruan konsep. Oleh sebab itu, pihak manajemen adalah yang pertama harus menerima perubahan tersebut. Suzie Allard melalui artikelnya berjudul "*Library managers and information in World 2.0*" mencoba menyiapkan bagi manajer, kemampuan untuk memahami dan menjawab isu informasi mutakhir

agar manajemen siap meningkatkan kemampuannya untuk merencanakan masa depan. Untuk itu, manajemen perlu memahami dan menjadikan pertimbangan tiga dimensi informasi dalam dunia 2.0, yaitu ekspansi isi atau substansi (*content expansion*), ekspansi kecepatan (*rate expansion*), dan akumulasi pengetahuan manusia (*accumulation of human knowledge*).

Selain itu, empat karakteristik web 2.0 yaitu:

- pengalaman pemakai sebagai pencari informasi sekarang berubah,
- pengalaman pemakai sebagai produsen informasi merupakan hal yang baru,
- pemrosesan isi atau substansi menggunakan cara di luar yang tradisional, dan
- infrastruktur cyber yang implisit.

Dengan bekal itu semua, manajemen akan mampu mengantisipasi masa depan dan merumuskan strategi yang tepat.

Selanjutnya, penulis menemukan laporan penerapan P 2.0 bagi perguruan tinggi, antara lain laporan Qiaoying Zheng dan Shaoping Wang dari

Shanghai Jiao Tong University Library, Shanghai, People's Republic of China. Mereka melakukan studi mendalam atas pandangan dan harapan pengguna P 2.0. Dengan studi ini diharapkan mereka dapat merancang sistem P 2.0 yang benar-benar berpusat pada pemakai. Perancangan P 2.0 kemudian dilakukan berdasar empat landasan yaitu: ide dasar manajemen, pola layanan, dukungan teknis, dan pengembangan isi (*content development*). Laporan ini tidak mendiskusikan teknologi, namun lebih memfokuskan pada identifikasi kunci utama dalam merealisasikan konsep P 2.0 dan metodologi pengembangan programnya.

Secara keseluruhan arsitektur sistem untuk P 2.0 dilaporkan oleh Xinya Yang, Qunyi Wei, dan Xiaodong Peng (2009). Dalam hal merancang, arsitektur sistem ini bertolak bahwa perpustakaan berubah dari manajemen literatur menjadi manajemen layanan pengetahuan sesuai kebutuhan pengguna. Oleh sebab itu, rancang bangun arsitektur sistem P 2.0 hendaknya tidak saja mempertimbangkan bahkan harus memenuhi kondisi berikut:

- Erat berhubungan dengan perpustakaan digital,

- Layanan dan manajemen personal bagi pengguna maupun pustakawan,
- Integrasi menyeluruh atas manajemen perpustakaan,
- Integrasi menyeluruh atas layanan pengetahuan, dan
- Sistem otentifikasi yang seragam.

Bagi perpustakaan umum, Gobinda Chowdhury dan kawan-kawan (2006) mengusulkan visi baru perpustakaan umum dalam era digital. Konsep tersebut berbasis pemahaman akan perkembangan TIK yang begitu cepat, internet, perpustakaan digital, dan pengalaman pribadi selama menjalankan penelitian dan pengembangan ilmu perpustakaan dan informasi. Dinyatakan bahwa sampai kini belum ada mekanisme yang tepat untuk menangkap, melestarikan, dan memencarkan pengetahuan masyarakat. Peluang ini hendaknya dimanfaatkan oleh perpustakaan untuk mengambil peran baru dalam memfasilitasi penciptaan dan penyediaan akses pada pengetahuan masyarakat. Oleh sebab itu, diusulkan bahwa model P 2.0 bagi perpustakaan adalah menjadi jejaring pengetahuan masyarakat.

BAGAIMANA DI INDONESIA ?

Sejauh ini telah kita simak makna Web 2.0, P 2.0, dan upaya penerapan di manca negara. Bagaimana dengan di Indonesia ? Sudah kita ketahui dan akui bahwa dalam perkembangan perpustakaan, Indonesia memang tertinggal dari perkembangan dunia perpustakaan internasional. Demikian juga dalam penerapan TIK jelas kita tertinggal. Bahkan saat ini kita sedang mendiskusikan P 2.0, dunia perpustakaan sebenarnya sudah mengantisipasi dan menanti munculnya P3.0. Lalu bagaimana sikap pustakawan, perpustakaan, dan sekolah perpustakaan di Indonesia? Idealnya memang sekolah perpustakaan yang menjadi motor penggerak bagi pengembangan perpustakaan di Indonesia.

Oleh karena itu, tidaklah berlebihan jika sekolah perpustakaan mulai menyimak dan mengkaji berbagai kemajuan dunia perpustakaan. Sejauh pengalaman penulis selama ini, di Indonesia belum ada suatu diskursus perpustakaan dan kepustakawanan. Bahkan pembangunan dan pengembangan perpustakaan di Indonesia pada umumnya dapat dikatakan lebih sebagai kegiatan

pribadi. Sekolah perpustakaan yang jumlahnya sekitar 20 itu pun belum juga menghasilkan gagasan nasional pengembangan perpustakaan.

Problem perpustakaan di Indonesia cukup besar. Kondisi perpustakaan sangat beragam dari yang paling canggih sampai yang sangat sederhana karena memang dibangun dalam kondisi keterbatasan segalanya. Justru karena keterbatasan itu sering menjadi alasan untuk "menolak" pembaruan. Sebagai contoh sewaktu penulis memulai upaya komputerisasi perpustakaan pada awal dasawarsa 1980-an, ternyata ada pernyataan bahwa Indonesia belum memerlukan komputerisasi perpustakaan. Di bidang ketenagaan perpustakaan sekarang pun masih ada pendapat bahwa perpustakaan dapat dikelola oleh siapa saja meski belum pernah mengikuti pendidikan formal perpustakaan. Apakah ada juga pernyataan bahwa P 2.0 belum kita perlukan?

Penulis justru berpendapat bahwa P 2.0 sangat tepat menjadi solusi bagi kehidupan perpustakaan dan kepustakawanan kita. Telah diuraikan bahwa pada dasarnya P 2.0 adalah

kecanggihan teknologi dan kekuatan partisipasi. Mungkin urutan pernyataan ini lebih tepat di balik menjadi kekuatan partisipasi dan kecanggihan teknologi karena modal untuk melaksanakan partisipasi lebih mudah di miliki daripada modal untuk mencapai kecanggihan teknologi. Modal partisipasi adalah niat diri. Pertanyaan sekarang adalah "Apakah kita berniat untuk berpartisipasi?" P 2.0 mengajarkan bahwa partisipasi menjadi faktor pengali atas upaya untuk mewujudkan P 2.0. Adalah kewajiban kita semua menjaga nilai partisipasi tersebut tidak menjadi nol. Dengan demikian, partisipasi menjadi keharusan bagi pustakawan Indonesia.

Setelah kita berniat berpartisipasi, niat itu kita wujudkan dalam upaya belajar bersama tentang P 2.0. Telah disampaikan bahwa di internet kita dapat belajar memahami P 2.0 melalui situs <http://plcmclearning.blogspot.com>. Maukah kita membuat kelompok belajar menggunakan fasilitas tersebut? Mengapa kita harus belajar berkelompok? Dengan itu kita sebenarnya telah mempraktikkan ajaran P 2.0. Sehingga kita mempelajari sebuah konsep sekaligus melaksanakannya.

Hasil pembelajaran ini tentu akan lebih efektif. Jika kelompok adalah partisipasi pribadi, pada tingkat yang lebih tinggi hendaknya ada partisipasi kelompok yang akan menghasilkan kelompok yang lebih besar. Proses inilah yang pada akhirnya akan membentuk sistem nasional perpustakaan di Indonesia. Sistem nasional tidak selalu harus dibangun berdasarkan dari atas ke bawah (*top-down*) namun akan lebih mengakar jika dibangun dari bawah ke atas (*bottom-up*). Dengan mekanisme kerja dan semangat P 2.0 akan dapat mempercepat pertumbuhan perpustakaan Indonesia di jalan yang benar.

Pada jalan yang benar itulah kita siap mengantisipasi perkembangan internasional. Dunia internasional sangat cepat menerapkan TIK dalam perpustakaan. Dapat disebut isu internasional yang perlu diperhatikan (PFP). Isu tersebut antara lain adalah perkembangan :

- konsep fisik perpustakaan dari *book centred* menjadi *human centred*;
- konsep manajemen buku menjadi manajemen informasi menuju manajemen pengetahuan;

- konsep layanan *user oriented* menjadi *user centred*
- konsep layanan dari *right information for the right persons* menjadi *right information for the right persons and right know*;
- konsep TIK yang dahulu sekedar alat ternyata memaksa perubahan pola pikir dan pola tindak pihak yang menerapkannya;
- konsep Perpustakaan 2.0 (Library 2.0) yang memerlukan juga kriteria pustakawan 2.0 (Librarian 2.0);
- konsep web semantik dan ontologi yang nantinya diperkirakan memunculkan konsep Perpustakaan 3.0 (library 3.0).

Mudah-mudahan kita dapat menghadapi dan mencari solusi atas isu di atas dengan semangat 2.0 asli Indonesia yaitu gotong-royong.

EPILOG

Dapat dikatakan bahwa perpustakaan kita relatif cukup cepat mengikuti perkembangan TIK. Namun, perhatian itu masih bersifat individual, dan belum dapat dikatakan menjadi perhatian masyarakat perpustakaan kita. Beberapa

perpustakaan memang dengan cepat menyesuaikan dengan perkembangan mutakhir karena pribadi-pribadi itu. Namun, hal tersebut belum berdampak luas pada seluruh perpustakaan. Demikian juga dengan kemampuan pribadi beberapa pustakawan belum berdampak pada seluruh pustakawan kita. Hal inilah sebenarnya yang menjadi problem kepustakawanan kita. Masyarakat pustakawan kita masih sangat individual. Jika kita benar-benar menghayati semangat 2.0 yaitu menekankan partisi, seharusnya keadaan perpustakaan kita dapat lebih cepat di tingkatkan. Pertanyaan terakhir adalah "Apakah kita semua berkehendak mewujudkan partisipasi tersebut?" "Apakah kita akan menghidupkan kembali falsafah gotong-royong kita yang rasanya semakin ditinggalkan?"

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, Stephen. (2005). Web 2.0, Library 2.0, and Librarian 2.0: Preparing for the 2.0 World SirsiDynix OneSource, December 21, 2005. http://www.imakenews.com/sirsi/e_article000505688.cfm.

Allard, Suzie. (2009). Library managers and information in World 2.0. *Library Management*, 30 (1/2), 57-68.

- Blyberg, John. (2007). Library 2.0 : life as a twopointopian. Tersedia pada <http://www.blyberg.net> Darien Library, Darien, CT, ACRL/NY - Baruch College, Nov 30, 2007.
- Casey, Michael E. and Laura C. Savastinuk. (2006). Library 2.0 : Service for the next generation library. *Library Journal*, 9/1/2006.
- Chad Ken & Paul Miller Do Libraries Matter? The rise of Lib-rary 2.0 Tersedia pada http://www.talis.com/downloads/white_papers/DoLibrariesMatter.pdf
- Chowdhury, Gobinda, Alan Poulter and David McMenemy. (2006). Public Library 2.0 : towards a new mission for public libraries as a “network of community knowledge” *Online Information Review*, 30 (4), 2006, pp. 454-460.
- CONG, Yu. (2007). Welcome to the World of Web 2.0. *The CPA Journal*, May 2007.
- Coyle, Karen. (2007). Resource Description and Access (RDA) : Cataloging Rules for the 20th Century. *D-Lib Magazine*, 13 (1-2).
- Curran, Kevin, Michelle Murray and Martin Christian. 2007. Taking the information to the public through Library 2.0. *Library Hi Tech*, 25 (2), 288-297.
- Flifarek, Aimee, (2007). Web 2.0? I am not finished with 1.0 yet! Back to basics at the 2007 American Library Association Conference. *Library Hi Tech News* (8), p. 43.
- Graham, Paul. (2005). Web 2.0. <http://www.paulgraham.com/Web20.html> November 2005.
- Gross, Julia and Lyn Leslie. (2008). Twenty-three steps to learning Web 2.0 technologies in an academic library. *The Electronic Library*, 26 (6), 790-802.
- Hui-Lan, H. Titangos and Gail L. Mason. (2009). Learning Library 2.0: 23 Things @SCPL Santa Cruz Public Libraries, Santa Cruz, California, USA. *Library Management*, 30 (1/2), 44-56.
- Joint, Nicholas. (2009). The web 2.0 challenge to libraries. *Library Review*, 58, (3), 167-175.
- Miller, Paul, (2005). Web 2.0: Building the New Library. *Ariadne* 45, October 2005. Tersedia pada <http://www.ariadne.ac.uk/issue45/miller/>.
- Miller, Paul. (2006). Library 2.0: the challenge of disruptive innovation. A Talis white paper [Version:1.0].
- O'reilly, Tim. (2005). What Is Web 2.0 : Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. 09/30/2005. Tersedia pada : <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-Web-20.html>.
- Qiaoying, Zheng and Shaoping Wang (2009), Programming Library 2.0 that users need. *The Electronic Library*, 27. (2) 292-297.

Saw. (2007). Grace and Heather Todd Library 3.0: where art our skills? Disampaikan dalam World Library and Information Congress: 73rd IFLA General Conference And Council. Durban, South Africa, 19-23 August 2007. <http://www.ifla.org/iv/ifla73/index.htm>.

Sudarsono, Blasius. (2008). Perpustakaan dua titik nol : pengantar pada konsep library 2.0. *Visi Pustaka*, 10 (2), Agustus 2008.

Xinya Yang, Qunyi Wei and Xiaodong Peng. (2009). System architecture of Library 2.0. *The Electronic Library*, 27 (2), 283-291.