

STRATEGI PUSTAKAWAN MEMBANGUN KREATIVITAS DI ERA DIGITAL (STUDI DI PERPUSTAKAAN STAIN CURUP)

Oleh: Rhoni Rodin

Perpustakaan STAIN Curup, Rejang Lebong, Bengkulu

Email: rhoni.rodin@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to analyze librarian strategies in developing innovative creativity in the digital age, especially in the STAIN Curup Library. This type of research is qualitative descriptive. Data obtained through interviews with informants and documentation. While data analysis is qualitative inductive, and the results of qualitative research emphasize the meaning rather than generalization. The results show that there are several strategies that librarians can do to build creativity and innovation in the digital era, namely First, passion means librarians must be spiritually motivated and not easily give up in carrying out activities as librarians and capturing. Second, time management means that librarians must be able to manage their time so that time can be used effectively and efficiently. Third, Networking means the network, librarians must surround, meaning that they can establish communication and cooperation with both librarians and other professions and other staff in carrying out their professional activities. Fourth, Sense of competition means that librarians must have a competitive spirit, librarians must be accustomed to being in the midst of competitors so that librarians will always be alert and have the spirit to progress in terms of career and professionalism. And fifth, humility means humility, librarians should not apply and be arrogant, both fellow librarians and visitors.

Keywords: Strategy, librarian, creative, innovative, digital era, STAIN Curup Library

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis strategi pustakawan dalam membangun kreativitas inovatif di era digital, khususnya di Perpustakaan STAIN Curup. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui wawancara kepada informan dan dokumentasi. Sedangkan analisis data bersifat induktif kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna dari pada generalisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa strategi yang bisa dilakukan pustakawan untuk membangun kreativitas dan inovasi di era digital yaitu Pertama, *passion* artinya pustakawan harus berjiwa semangat dan tidak mudah menyerah dalam melaksanakan aktivitas sebagai pustakawan dan *capturing*. Kedua, *time management* artinya pustakawan harus bisa mengatur waktunya sehingga waktu bisa digunakan secara efektif dan efisien. Ketiga, *Networking* artinya jaringan, pustakawan harus *surrounding*, artinya bisa menjalin komunikasi dan kerjasama baik sesama pustakawan maupun dengan profesi lainnya dan staf lainnya dalam melakukan aktivitas profesinya. Keempat, *Sense of competition* artinya pustakawan harus punya semangat berkompetisi, pustakawan harus terbiasa berada di tengah-tengah para pesaing sehingga pustakawan akan selalu siaga dan punya semangat untuk maju dalam hal karier dan profesionalitas. Dan kelima, *humility* artinya kerendahan hati, pustakawan tidak boleh berlaku dan bersikap arogan baik sesama pustakawan maupun dengan pemustaka.

Kata Kunci : Strategi, pustakawan, kreatif, inovatif, era digital, Perpustakaan STAIN Curup

PENDAHULUAN

Ada satu pendapat yang keliru tentang pustakawan selama ini. Pendapat tersebut menyatakan bahwa pustakawan hanya menjadi penjaga buku saja. Pendapat ini tidak semuanya benar, dan tidak semuanya salah, bisa saja karena selama ini mereka melihat bahwa pustakawan selalu identik dengan “penunggu” buku maka mereka mempersepsikan bahwa pustakawan hanya penjaga buku. Sebenarnya pendapat tersebut bisa ditepis oleh pustakawan itu sendiri dengan membuktikan bahwa mereka bukan hanya penjaga buku. Disinilah letak urgensinya bagi pustakawan untuk membangun kreativitas inovatif.

Pustakawan kreatif inovatif tidak hanya sebatas menyusun dan mendata buku. Pustakawan kreatif inovatif adalah pustakawan yang mampu membuat program serta terobosan yang mampu membuat pemustaka sering mengunjungi perpustakaan. Pustakawan dapat membuat suasana senyaman mungkin. Bukan hanya dari segi fasilitas serta kelengkapan buku, akan tetapi juga program pencarian elektronik juga dapat disediakan oleh pustakawan. Pustakawan dapat memberikan sebuah ruangan audio visual yang mampu digunakan pengunjung untuk menonton film supaya pemustaka itu tidak jenuh. Kemajuan teknologi harus dijadikan sebuah langkah baru untuk memudahkan layanan perpustakaan. Salah satu caranya, yaitu dengan melengkapi perpustakaan dengan peralatan elektronik yang mampu mengakses isi buku sesuai kebutuhan. Pustakawan yang kreatif adalah pustakawan yang melayani pemustaka sebaik mungkin layaknya raja yang harus disediakan dan dipenuhi semua kebutuhan dan keinginannya. Memperlakukan pemustaka sebagai aset penting perpustakaan untuk meningkatkan kemajuan perpustakaan.

Kreativitas dan inovasi harus ditumbuhkan dalam sanubari pustakawan. Ada satu kata-kata motivasi yang menyatakan bahwa ketika kita ingin menghasilkan atau menjadi luar biasa, maka usaha atau ikhtiar kita pun harus luar biasa. Artinya kinerja akan berbanding lurus dengan kerja yang dilakukan. Begitu juga ketika ingin menjadi seseorang yang kreatif inovatif, maka usaha maksimal dan luar biasa harus dilakukan agar bisa menjadi seorang yang kreatif inovatif. Begitu juga halnya dengan pustakawan, ketika ingin menjadi kreatif inovatif maka usaha luar biasa pun harus dilakukan.

Pustakawan kreatif dan inovatif merupakan pustakawan yang luar biasa. Pustakawan seperti ini akan mampu menguraikan kompleksitas tantangan dan memikirkan berbagai alternatif tindakan yang dapat dilakukan untuk menghadapi tantangan zaman. Pustakawan kreatif inovatif selalu bekerja dengan luar biasa. Pustakawan seperti ini selalu berpandangan positif dan orientasi pandangannya terhadap suatu persoalan merupakan kunci awal baginya untuk membangun kreativitas.

Menurut Houtz sebagaimana dikutip Andreas, memberikan penekanan bahwa kreativitas bukanlah suatu bakat yang dianugerahkan sejak lahir, melainkan sesuatu yang harus diusahakan dengan kerja keras dan luar biasa. Lebih lanjut dikatakannya bahwa orang-orang kreatif adalah mereka yang memiliki kedisiplinan untuk terus menciptakan ide-ide baru dan ketekunan untuk mewujudkan ide-ide mereka. Pustakawan di era digital seperti sekarang ini menghadapi masalah yang semakin kompleks. Kompleksitas permasalahan tersebut harus dijawab oleh pustakawan dengan menghasilkan suatu karya atau memikirkan ide-ide baru dalam dunia perpustakaan dan kepustakawanan. Pustakawan di era digital harus memiliki keahlian yang memungkinkan pustakawan untuk

mengeksplorasi kreativitas dalam mencari dan mengevaluasi informasi kritis serta inovasi dalam bekerja secara produktif sebagai pustakawan.

Menurut Purwono (2013) ada 2 (dua) aspek profil pustakawan Indonesia (sebagai pustakawan ideal) yang cukup menarik untuk didiskusikan, yaitu aspek profesional yang meliputi gemar membaca, terampil, kreatif, cerdas, tanggap dan sebagainya. Kemudian aspek kepribadian dan perilaku, yang meliputi ketakwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa, bermoral, memiliki etos kerja yang tinggi, loyalitas yang tinggi terhadap profesi, tanggap terhadap kemajuan dan perkembangan ilmu dan teknologi, dan sebagainya. Kedua aspek tersebut tentunya akan memberi dampak yang sangat luar biasa bagi dunia kepus-

takawanan manakala dihayati dan diamalkan oleh para pustakawan dalam aktivitas kepastakawan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis tertarik untuk membahas bagaimana strategi pustakawan untuk membangun kreativitas inovatif di era digital seperti sekarang ini, apa saja upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan pustakawan yang kreatif inovatif.

TINJAUAN PUSTAKA

Kompetensi Pustakawan di Era Digital

Eksistensi dan kemajuan perpustakaan tidak terlepas dari kualitas sumber daya manusia (SDM), sehingga ada istilah dalam dunia perpustakaan dan kepastakawanan yaitu *library is librarians*. Oleh karena itu, pustakawan harus dan perlu menyalurkan kreativitasnya, terutama di era teknologi dan digital seperti sekarang ini. Pustakawan dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam berbagai kegiatan (*multi task*) dalam bidang kepastakawanan. Pustakawan sebagai

gawang peradaban informasi, mediator, fasilitator harus mampu meningkatkan kreativitasnya dan membangun inovasi. Bukan saatnya lagi pustakawan sebagai pelayan perpustakaan atau menunggu pemustaka yang datang berkunjung ke perpustakaan.

Peran pustakawan semakin berkembang dari waktu ke waktu tidak hanya melayani dan display buku. Namun peran pustakawan bersifat *multi task* meliputi *hard skill* dan *soft skill*. *Hard skill* yaitu penguasaan teknis dan detail bidang kepastakawanan serta keperpustakaan, sedangkan *soft skill* yakni berkaitan dengan kemampuan berpikir strategis sebagai perumus kebijakan, wawasan masa depan (*forward looking*), dan kemampuan perencanaan strategis, kemampuan manajerial, kemampuan komunikasi publik, dan lainnya yang berkaitan dengan perpustakaan. Tujuan dari penguasaan *multi task* tersebut adalah agar pustakawan mampu berkompetensi. Kompetensi tersebut akan memberi citra positif dan meningkatkan kinerja pustakawan. Dimana selama ini *stereotype* yang melekat pada pustakawan sungguh sangat ironis, misalnya bekerja di perpustakaan dianggap sebagai tempat buangan. Di sisi lain, memang ada *image* dan anggapan masyarakat yang berkembang selama ini bahwa pustakawan itu kinerjanya hanya sebatas pelayanan dan tidak ramah pada pemustaka. Hal ini mengindikasikan bahwa pustakawannya belum kreatif. Padahal kita tahu bahwa di era digital seperti sekarang ini berbagai profesi mengutamakan serta menjunjung tinggi yang namanya kreativitas dan inovatif.

Pendit (2007) mengutip pendapat Shapiro dan Hughes berkaitan dengan kemampuan yang harus dimiliki pustakawan dalam era digitalisasi disyaratkan ada 7 (tujuh) yaitu:

1. *Tool literacy*, yaitu kemampuan memahami dan menggunakan alat teknologi informasi, baik secara

konseptual maupun praktikal, keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak, perangkat keras, multimedia, dan sebagainya.

2. *Resource literacy*, yaitu kemampuan memahami bentuk, format, lokasi, dan cara mendapatkan informasi terutama dari jaringan informasi yang selalu berkembang.
3. *Social-structural literacy*, pemahaman yang benar bagaimana informasi dihasilkan oleh berbagai pihak dalam masyarakat.
4. *Reserach literacy*, kemampuan menggunakan peralatan berbasis teknologi informasi sebagai alat riset
5. *Publishing literacy*, kemampuan menerbitkan informasi dan ide ilmiah pada kalagan luas dengan memanfaatkan komputer dan internet
6. *Emerging technology literacy*, kemampuan terus menerus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan bersama komunitasnya menentukan arah pemanfaatan teknologi informasi untuk kepentingan pengembangan ilmu.
7. *Critical literacy*, kemamuan mengevaluasi secara kritis terhadap untung ruginya menggunakan teknologi telematika dalam kegiatan ilmiah.

Selain kemampuan diatas, pustakawan di era digital seperti sekarang ini harus mempunyai kemampuan bertahan hidup atau *survival skill* yang digunakan agar pustakawan mampu bertahan dan berkembang pada setiap perubahan zaman (Kristina). Oleh sebab itu, bagaimana pustakawan menciptakan suatu hal yang tak pernah terpikir oleh orang lain, sehingga mampu memberi

kepuasaan kepada pemustaka serta mengangkat citra pustakawan di mata masyarakat. Namun mencermati perkembangan di era digital seperti sekarang ini, manajemen pustakawan dan kaitannya dengan kompetensi pustakawan menurut Hakrisyati Kamil sebagaimana dikutip Hartono bahwa pustakawan Indonesia pada umumnya memiliki keterbatasan antara lain:

1. Kurang memiliki pengetahuan bisnis
2. Pustakawan tidak memiliki kemampuan untuk bergerak secara bersamaan dalam ruang lingkup informasi, organisasi dan sasaran organisasi
3. Kemampuan kerjasama sebagai dalam kelompok dan juga kepemimpinannya tidak memadai untuk posisi strategis dan
4. Kurang memiliki kemampuan manajerial.

Realitas menunjukkan bahwa kebanyakan pustakawan Indonesia tidak bangga berprofesi sebagai pustakawan yang bekerja di perpustakaan. Bagaimana untuk kreatif ketika seorang pustakawan tidak mencintai profesinya dan tidak ada kebanggaan berprofesi sebagai pustakawan. Sebab salah satu indikator untuk membangkitkan kreativitas adalah adanya dorongan (motivasi) mencintai profesinya. Rasa cinta terhadap profesi mampu membangkitkan kreativitas dan merasa senang dalam bekerja. Pengakuan masyarakat terhadap profesi pustakawan juga dapat diciptakan melalui kepercayaan diri pustakawan baik secara akademis maupun secara profesional.

Kategori Kreativitas

Secara definitif dapat ditarik sebuah benang merah bahwa kreativitas dirumuskan sebagai kemampuan yang

mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Ciri-ciri kreativitas seperti ini merupakan ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berfikir seseorang dengan kemampuan berfikir kreatif. Sehingga semakin kreatif seseorang maka ciri-ciri tersebut semakin dimilikinya. Tetapi ciri-ciri tersebut belum menjamin perwujudan kreativitas seseorang. Sedangkan ciri-ciri lain agar akar kreativitas semakin utuh yakni harus memiliki sikap dan perasaan memotivasi kreativitas seseorang.

Dalam konteks pustakawan, kreativitas pustakawan tidak hanya dapat dilakukan dengan memberikan pengetahuan konseptual dan teoritis mengenai berbagai masalah informasi dan masalah sosial yang terkait dengan kemampuan pustakawan analisis untuk menciptakan produk baru di perpustakaan. Hanya dengan berpikir secara teoritis yang berjenjang serta visioner akan dapat meningkatkan kreativitas pustakawan. Pustakawan membutuhkan suatu sarana dan wadah untuk mengkaji masalah-masalah yang berkaitan dengan kreativitas pustakawan di era digital. Melalui berbagai kegiatan penelitian, pengkajian, seminar yang dilakukannya oleh komunitas pustakawan diharapkan mampu merekomendasikan kreatifitas objektif dan kinerja konstruktif dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Munandar (2002:26) mengutip Rhodes yang mengategorikan kreativitas menjadi 4 (empat) sebagai berikut:

1. *Person* (pribadi kreatif), menjadi motor sekaligus pondasi bagi tumbuhnya aktivitas-aktivitas kreatif.
 2. *Process* (proses kreatif) menghasilkan atmosfer kerja untuk selalu menghasilkan ide-ide dalam mendukung aktivitas kreatif.
 3. *Press* (dorongan/ dukungan lingkungan), mempengaruhi variasi/ aneka ragam aktivitas kreatif.
 4. *Product* (produk kreatif), menjadi andalan bagi aktivitas kreatif untuk selalu dimanfaatkan pelanggan perpustakaan.
- Lebih lanjut Sund (dalam Munandar 1987: 37) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif memiliki ciri-ciri berikut:
1. Hasrat ingin tahu yang besar. Seseorang yang kreatif tentunya mempunyai hasrat ingin tahunya sangat tinggi dan besar.
 2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru. Baginya pengalaman merupakan guru yang terbaik.
 3. Panjang akal. Artinya dia berpandangan luas dan tidak sempit memandang suatu persoalan.
 4. Keinginan untuk menemukan dan meneliti. Karena hasrat ingin tahunya besar, maka dia mempunyai keinginan untuk meneliti suatu persoalan yang dihadapinya.
 5. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit. Dia menyukai tantangan dan tugas yang bisa membuatnya berpikir secara kreatif dan inovatif.
 6. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.
 7. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas
 8. Berfikir fleksibel
 9. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak
 10. Kemampuan membuat analisis dan sintesis
 11. Memiliki semangat bertanya serta meneliti

12. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik, dan
13. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Berdasarkan uraian di atas, maka point utama kreativitas pustakawan adalah bagaimana implementasi berfikir positif dan bersikap kreatif pustakawan dalam menjalani tugas pokok dan fungsinya di dunia kepustakawanan. Sehingga dengan adanya kreativitas pustakawan diharapkan mampu beradaptasi dengan kemajuan di era digital seperti sekarang ini.

Urgensi Kreativitas dan Inovasi Pustakawan

Biranvand (2015: 13) dalam penelitiannya menyatakan bahwa perpustakaan modern harus lebih kreatif dan inovatif untuk mengatasi kompleksitas komunikasi ilmiah dan berhasil menangani teknologi informasi. Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pelayanan, pustakawan harus kreatif dan mempersiapkan kondisi yang diperlukan untuk menunjukkan kreativitas mereka. Pustakawan tersebut harus memiliki *performa* kerja yang baik dan kondisi mental positif bahwa dengan kreativitas dalam kerja dan kemajuan mental dan memberikan ide-ide baru, menyajikan pelayanan terbaik secara efektif dan dengan biaya terendah dan mudah kepada pemustaka.

Lebih lanjut Hasanah (2015:91) menyatakan bahwa seorang pustakawan bukan hanya sekedar sebagai pengelola perpustakaan saja, tetapi menjadi ujung tombak keberhasilan kemajuan perpustakaan, yang di dalamnya terdapat fungsi besar pustakawan, sebagai sosok yang cerdas, berwawasan luas, inovatif, menyenangkan, motivator dan memiliki tanggung jawab yang besar. Sehingga pemustaka menjadi respek dan selalu memiliki keinginan untuk selalu datang ke

perpustakaan untuk membaca atau meminjam buku.

Kreativitas sangat diperlukan dalam pengembangan profesi. Kreativitas harus didukung dengan kualitas pribadi yang ditandai dengan penguasaan kompetensi, konsistensi terhadap pendiriannya, kreatif dalam berfikir dan bertindak, mampu mengendalikan dirinya, dan memiliki komitmen yang kuat terhadap berbagai hal. Oleh karena itu menurut Epstein untuk membangun kreativitas inovatif pustakawan perlu dilatih melalui empat cara, yaitu:

1. *Capturing*
Jangan biarkan satupun ide lewat begitu saja, walaupun merasa ide itu tidak terlalu istimewa. Suatu ide harus diimplementasikan bisa dalam bentuk tulisan maupun lisan.
2. *Surrounding*
Ide-ide kreatif tidak muncul begitu saja dari dalam otak kita, melainkan hasil dari interaksi kita dengan lingkungan. Karena itu, lingkungan fisik dan sosial pun sebisa mungkin harus penuh dengan kreativitas pula. Perbanyaklah pergaulan dengan orang-orang yang latar belakang, kepribadian, atau minatnya jauh berbeda.
3. *Challenging*
pada dasarnya kreativitas seringkali muncul mendadak saat menghadapi hambatan atau rintangan.
4. *Broadening*
Bagi seseorang yang kreatif sangat penting untuk memiliki wawasan yang luas. Jangan sungkan untuk mempelajari hal-hal baru yang mungkin tidak berhubungan dengan pekerjaan atau pendidikan.

Sedangkan Gawain dalam "Creative Visualization" (Creating Strategies Inc.: 2002), berpendapat bahwa para kreativitor perlu melewati empat

tahapan proses untuk menajamkan visinya, yaitu:

1. Memiliki tujuan yang jelas
2. Memiliki potret mental yang jelas dari sebuah obyek yang diinginkan
3. Memiliki ketahanan konsentrasi terhadap obyek atau tujuan, dan
4. Memiliki energi, pikiran, keyakinan positif.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa seorang pustakawan dalam meningkat kreativitasnya sejatinya sesuai dengan apa yang telah diuraikan oleh para pakar. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh pustakawan meliputi percaya diri, komitmen dan membangun relasi dengan professional lain seperti psikolog, programmer, penulis dan sebagainya. Sehingga dengan demikian diharapkan lewat hal seperti itu pustakawan termotivasi serta mampu menangkap ide-ide baru yang bisa diterapkan dalam dunia perpustakaan dan kepustakawanan.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Tujuannya adalah untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah ingin menggambarkan realita empirik di balik fenomena secara mendalam, rinci dan tuntas. Oleh karena itu penggunaan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini dilakukan dengan mencocokkan antara realita empirik dengan teori yang berlaku dengan menggunakan metode studi kasus. Data diperoleh melalui wawancara kepada informan dan

dokumentasi. Sedangkan analisis data bersifat induktif kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2007).

PEMBAHASAN

Strategi Pustakawan Membangun Kreativitas Inovatif

Strategi merupakan pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, perencanaan, dan eksekusi sebuah aktivitas dalam kurun waktu tertentu. Strategi pustakawan membangun kreativitas inovatif artinya bagaimana seorang pustakawan melakukan pendekatan secara keseluruhan terkait dengan gagasan, perencanaan, dan eksekusi sebuah aktivitas yang berhubungan dengan kreativitas seorang pustakawan.

Supriyanto (2012) menyatakan bahwa arah pengembangan pustakawan ditujukan agar mampu berperanserta melaksanakan dukungan secara rasional dan proporsional (kompeten) terhadap tugas pokok dan fungsinya sebagai wujud karakter pustakawan yang dikehendaki. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan profesionalisme dan membangun kreativitas inovatif para pustakawan.

Pustakawan kreatif adalah pustakawan yang bisa menciptakan berbagai ide dan metode yang berfungsi untuk menarik dan memacu minat masyarakat terhadap berbagai fasilitas bacaan yang disiapkan perpustakaan. Sebagaimana kita ketahui bahwa tugas pustakawan tidak hanya sebatas melakukan rutinitas pekerjaan sebagai pustakawan saja, akan tetapi juga dituntut mampu membuat suatu program serta terobosan yang mampu atau bisa membuat pemustaka sering mengunjungi perpustakaan dan mencintai perpustakaan. Fasilitas perpustakaan juga

harus membuat nyaman pemustaka dalam membaca, memiliki ruang yang memadai, dan pelayanan nyaman, sehingga para pemustaka betah berada di perpustakaan. Menindaklanjuti hal ini, maka perpustakaan juga harus dikelola oleh pustakawan yang profesional dan berkompeten sehingga sanggup menjawab kebutuhan dan menyediakan koleksi perpustakaan yang lengkap dan sesuai dengan kebutuhan pemustaka.

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 pemustaka sesuai dengan tugas lembaga induknya berdasarkan ilmu perpustakaan dan informasi yang dimilikinya melalui pendidikan. Oleh karena itu, pustakawan harus kreatif menciptakan berbagai ide dan metode guna menarik dan memacu minat pemustaka terhadap berbagai fasilitas bacaan yang disiapkan perpustakaan. Pustakawan tidak boleh hanya duduk diam dan hanya menunggu pengunjung. Pustakawan harus bisa menciptakan metode untuk menjadikan membaca sebagai budaya di tengah masyarakat sehingga ada koneksi antara penurunan angka buta aksara dengan gerakan dan budaya membaca. Pustakawan harus inspiratif dan tidak hanya mengerjakan rutinitas pekerjaan sebagai pustakawan. Kegiatan inspiratif dan kreatif tersebut bisa berupa sebagai penulis, konsultan perpustakaan dan informasi, analisis informasi bahkan menjadi seorang pengusaha. Pustakawan harus memiliki konsep diri dan mimpi yang harus diakutalisasikan dalam pelayanan di perpustakaan, sehingga kemanfaatannya tidak hanya dibutuhkan oleh pemustaka, tetapi juga dapat meningkatkan kesejahteraan bagi pustakawan itu sendiri.

Menurut Eke Wince (pustakawan) bahwa “strategi untuk menumbuhkan kreativitas dan inovasi di era digital yaitu perbanyak pengetahuan dengan membaca dan pengalaman-pengalaman, kemudian mengikuti perkembangan pengetahuan dan teknologi dengan terus belajar, selanjutnya mencoba melakukan sesuatu hal, dan belajar dari pengalaman/kegagalan untuk berusaha lebih baik lagi.” Pernyataan ini diperkuat oleh Batu Bara (2012) bahwa “pustakawan yang ideal memiliki sikap yang *committed to learning* yaitu berusaha mencari pengetahuan secara terus menerus, mensintesis 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 zaman, terutama di era digital seperti sekarang ini. Pendidikan dan pelatihan merupakan salah satu sarana untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman pustakawan. Lebih lanjut Epstein menyatakan bahwa “Sangat penting bagi seseorang yang kreatif untuk memiliki wawasan yang luas. Jangan sungkan untuk mempelajari hal-hal baru yang mungkin tidak berhubungan dengan pekerjaan atau pendidikan.”

Strategi pustakawan dalam membangun kreativitas dan inovasi merupakan suatu hal yang penting karena kreativitas inovasi merupakan kendaraan bagi pustakawan untuk menjadi pemenang dalam segala bidang. Oleh karena itu, ada beberapa strategi meningkat kreativitas pustakawan seperti yang diungkap dalam milis motivasi sebagai berikut:

1. *Passion*

Passion merupakan sesuatu yang kita tidak pernah bosan untuk melakukannya, dimana kita akan mengorbankan segala hal untuk mencapai

itu. Passion adalah sesuatu yang dikerjakan dengan ikhlas, tanpa paksaan dan suatu bentuk panggilan dari alam bawah sadar manusia, dan tidak memikirkan untung dan rugi. Passion adalah sesuatu yang sangat kita sukai, sesuatu yang bisa kita lakukan berjam-jam tanpa kita merasa capek. Oleh karena itu, menurut Eke Wince (pustakawan) menyatakan bahwa “karena banyaknya uraian pekerjaan dalam jabatan pustakawan maka untuk mengatasi rasa bosan saya melakukan selang seling pekerjaan.” Hal ini dilakukan sebagai strategi untuk mengatasi rasa bosan terhadap pekerjaan yang sedang dihadapi.

Seseorang pustakawan yang memiliki passion akan terus menerus memikirkan untuk mewujudkan sesuatu, dan ia tidak pernah akan berhenti sebelum sesuatu itu terjadi. Tiada hari tanpa memikirkannya dan tidak akan pernah menyerah untuk mewujudkannya.

Seorang pustakawan akan melakukan yang terbaik, baginya setiap hari merupakan hari baru yang membawa kesempatan untuk berkreaitivitas dan berinovasi. Setiap pustakawan pasti memiliki Passion yang berbeda-beda. Oleh karena itu, setiap pustakawan harus mulai menggali *passion* yang ada pada dirinya dan menjalani hidupnya dengan penuh semangat.

Passion membuat seseorang punya *fighting spirit* (semangat juang) yang tidak mudah menyerah dan putus asa dalam menghadapi berbagai masalah sesulit apa pun, termasuk di bidang pekerjaan. Masalah justru menjadi pemicu untuk mencari terobosan, maka disinilah *passion* akan memunculkan kreativitas inovatif secara spontan. Tanpa *passion*, seorang pustakawan sulit untuk dapat meraih prestasi gemilang.

2. *Time Management*

Manajemen waktu merupakan kemampuan seseorang dalam merencanakan, mengorganisasikan dan mengatur waktu yang akan dihabiskan untuk melakukan kegiatan tertentu secara efektif demi untuk mencapai tujuan yang telah dibuat. Manajemen waktu sebagai sebuah dogma dimana setiap manusia yang berkegiatan dituntut untuk dapat mengatur waktu yang tersedia. Pengertian ini telah menjadi kebanggaan banyak orang bahkan institusi yang menjual program *time management* sebagai salah satu kurikulum dalam sebuah pencapaian akademisnya.

Pengaturan waktu yang baik juga akan memunculkan kreativitas dan inovasi dalam berkarya. Seorang pustakawan harus bisa mengatur waktunya. Ada waktu bekerja memberikan pelayanan kepada pemustaka dan ada waktu untuk beristirahat. Oleh karena itu, pustakawan harus bekerja cerdas yaitu pustakawan yang mampu memanfaatkan waktu secara efektif dan efisien untuk memperoleh hasil optimal. Keberhasilan dalam perpustakaan, tidak diukur berdasar lamanya waktu kerja pustakawan. Tetapi pada hasil akhirnya, apakah sesuai harapan atau kriteria yang ditetapkan oleh perpustakaan. Bekerja terus menerus tanpa diimbangi istirahat cukup membuat otak pustakawan *overload* (kelebihan beban). Dengan mengatur jam kerja serta jam istirahat dengan disiplin, aliran darah ke otak tidak terhambat karena pustakawan memperoleh oksigen dengan sempurna. Ketika pustakawan merasa relaks, maka pustakawan punya kesempatan untuk mengembangkan ide baru dan gagasan yang cemerlang.

3. *Networking*

Hubungan sosial atau *networking* dengan siapa pun menjadi bagian penting dalam segala aktivitas kehidupan, baik itu

di tempat kerja, di rumah, lingkungan rumah, tempat umum dan lain sebagainya. *Networking* adalah membangun hubungan dengan orang lain atau organisasi yang berpengaruh terhadap kesuksesan profesional maupun personal. Esensinya *Networking* lebih dari sekadar berkenalan, melainkan berbagi potensi dan informasi, mendapatkan integritas dan menciptakan visi yang mengarahkan kemampuan masing-masing individu untuk melakukan sesuatu terhadap orang lain.

Menurut Rahmat Iswanto (salah seorang pustakawan) bahwa “kerjasama atau *networking* dengan pihak lain itu penting, terutama di bidang kepustakawanan. Kerjasamanya bisa antar pustakawan maupun dengan sesama perpustakaan.” Lebih lanjut Epstein menyatakan bahwa “ide-ide kreatif tidak muncul begitu saja dari dalam otak kita, melainkan hasil dari interaksi kita dengan lingkungan.” Oleh karena itu, lingkungan fisik dan sosial pun sebisa mungkin harus penuh dengan kreativitas pula. Perbanyaklah pergaulan dengan orang-orang yang latar belakang, kepribadian, atau minatnya jauh berbeda.

Pustakawan merupakan makhluk sosial yang selalu membutuhkan yang lainnya. Sesibuk apa pun pustakawan dalam dunia perpustakaan, pustakawan perlu mengupayakan tetap menyediakan waktu berkualitas untuk bertemu dengan berbagai kolega. Pertemuan tersebut mendatangkan energi kreativitas pustakawan. Sikap utama yang dibutuhkan dalam membina *networking* yang positif adalah “sikap rendah hati”. Mau mendengar pendapat dan dapat menghargai kelebihan orang lain. Sering berdiskusi dengan banyak orang akan menyulut ide yang memunculkan kreativitas inovatif sesuai dengan kemajuan zaman.

4. *Sense Of Competition*

Banyak pustakawan merasa tidak nyaman dikelilingi pesaingnya. Baik itu secara individu di tempat kerja maupun terhadap lembaga itu sendiri. Padahal, berada di tengah-tengah pesaing, alarm kewaspadaan pustakawan untuk “selalu siaga” akan terus berbunyi. Pustakawan di era digital tidak hidup dalam zona kenyamanan. Kreativitas akan lebih mudah ditingkatkan saat situasi pustakawan terjepit. Bila perlu carilah obyek yang dapat dipakai untuk membangkitkan “*sense of competition*” agar kreativitas pustakawan senantiasa berkembang.

Menurut Eke Wince bahwa “ketika ada teman sesama pustakawan yang berhasil dalam tugasnya maka saya juga turut merasa bangga dan bahagia atas keberhasilan yang didapat oleh teman/ rekan kerja saya karena dia juga memberikan nama baik untuk instansi saya bekerja, dan saya berusaha juga menjadi lebih baik.” Kata “saya berusaha juga menjadi lebih baik” merupakan kata kunci untuk menumbuhkan kreativitas. Artinya dia berusaha juga dan melakukan kreativitas yang sama untuk menyamai teman yang berhasil tersebut, bahkan harus melebihi teman tersebut, maka disinilah letak strategi seorang pustakawan untuk menumbuhkan kreativitas inovatifnya.

5. *Humility*

Sikap rendah hati membuat pustakawan selalu melakukan introspeksi dan koreksi terhadap semua aktivitasnya. Sikap rendah hati merupakan sumber kreativitas. Hanya dengan kerendahan hati pustakawan mau menerima teguran / masukan. Hanya dengan kerendahan hati pula pustakawan tidak merasa *superior* dalam wawasan tetap “merasa kurang”, sehingga selalu mencari sumber pengetahuan dengan berbagai cara. *Humility*

sangat berperan dalam me-ningkatkan kreativitas.

Pada dasarnya, secara konkrit strategi pustakawan membangun kreativitas inovatif bisa dilakukan dengan:

- a. Mengikuti perkembangan teknologi informasi. Artinya pustakawan harus punya keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi.
- b. Memiliki keterampilan komputer. Era digital seperti sekarang ini, komputer merupakan salah satu sarana akses ke era digital. Oleh karena itu penguasaan komputer bagi seorang pustakawan menjadi suatu keharusan.
- c. Meminta izin kepada pimpinan untuk studi lanjut ke jenjang yang lebih tinggi di dalam dan luar negeri. Hal ini untuk mengimbangi perkembangan zaman dan tuntutan karir.
- d. Mengikuti pelatihan kepastakawanan yang diselenggarakan oleh Perpustakaan Nasional dan lembaga lainnya. Hal ini dilakukan untuk memperluas wawasan dan keterampilan serta kompetensi seorang pustakawan.
- e. Kunjungan atau studi banding ke perpustakaan yang lebih besar dan maju baik dalam maupun luar negeri. Pengalaman merupakan guru yang terbaik. Dengan studi banding maka ada pelajaran dan pengalaman yang bisa diambil dan kemudian diterapkan di perpustakaan.
- f. Peningkatan kompetensi berbahasa asing, minimalnya bahasa Inggris.
- g. Peningkatan jumlah dan kualitas terbitan ilmiah dan penelitian bagi pustakawan. Hal ini

dilakukan untuk menunjang referensi pustakawan untuk mengembangkan ide-ide kreatifnya.

Perpustakaan harus kreatif dan inovatif mengembangkan berbagai aktifitas yang menunjang kegiatan kepastakawanan. Kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan mengadakan workshop proses kreatif menulis, aktif menulis di media massa dan jurna ilmiah, launching dan bedah buku, temu penerbit dan penulis buku. Dan yang tidak kalah menarik adalah ketika pustakawan mampu mengadakan riset yang berbasis kepastakawanan. Hasil riset tersebut tentunya akan memberikan sumbangsih terhadap pengembangan perpustakaan dan kepastakawanan. Selanjutnya pemberian penghargaan dan hadiah kepada pemustaka yang aktif berkunjung atau pengunjung yang berpartisipasi besar terhadap citra perpustakaan supaya pemustaka tidak mudah bosan. Kegiatan-kegiatan seperti ini merupakan strategi pustakawan untuk membangun kreativitas inovatif dalam menciptakan hal yang baru, supaya pemustaka betah dan nyaman berkunjung ke perpustakaan.

Penutup

Di era digital seperti sekarang ini pustakawan harus kreatif inovatif, harus selalu melihat perkembangan perpustakaan dan kepastakawanan, harus mampu mengamati perkembangan-perkembangan termasuk *convergences* dan melihat perkembangan lingkungan lokal dan nasional. Kemudian pustakawan jangan terkekang dengan lingkungan perpustakaan saja. Pustakawan harus mampu berkoneksi dan berjaring dengan profesi-profesi lainnya yang mampu membangkitkan kreativitas seperti membangun jaringan dengan lembaga swadaya masyarakat, komunitas dan bahkan bakti sosial. Pustakawan

jangan takut dengan hal-hal baru yang dihadapi, termasuk semua tantangan baru terjadi di era digital seperti sekarang ini tentunya bagi pustakawan ada solusinya, bahkan pustakawan harus berkomitmen untuk berkreasi dengan kreativitas yang inovatif.

Kreativitas dan inovasi juga dapat ditingkatkan dengan cara mencoba hal-hal baru untuk meningkatkan pengalaman. Lakukan setiap proses mencoba hal baru itu sebagai sebuah permainan, sehingga pustakawan merasa senang melakukannya, serta lebih siap menerima kegagalan dan belajar dari kegagalan tersebut. Perasaan senang itu merupakan kunci meningkatkan daya kreativitas. Serta pustakawan hendaknya selalu mengikuti secara *continue* pelatihan, pengembangan diri, dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreas. 2008. *7 Pedoman Esensial untuk Meningkatkan Kreativitas Anda*. Diunduh dari <https://popsy.wordpress.com/2008/08/12/7-pedoman-esensial-untuk-meningkatkan-kreativitas-anda/>, pada tanggal 07/03/2017
- Batu Bara, Abdul Karim. *Membangun kreativitas pustakawan di perpustakaan*. Dalam jurnal Iqra' Vol. 6 No. 02 Oktober 2012. Medan: Perpustakaan IAIN Sumatera Utara.
- Biranvand, Ali. 2015. *Creativity of librarians in public libraries: case study on public libraries of Fars Province (Iran)*. Lincoln: University of Nebraska
- Epstein, Robert. 1999. *Encyclopedia of creativity*. United Kingdom: Academic Press
- Gawain, Shakti. 1995. *The Creative Visualization Workbook: Use the Power of Your life. Imagination*. USA: Publisher Group West.
- Hartono. *Perpustakaan dalam Praktek Knowledge Enabler :Perspektif Pustakawan*. Diunduh dari <https://byupustakawan.wordpress.com/2008/05/03/perpustakaan-dalam-praktek-knowledge-enabler-perspektif-pustakawan/>, pada tanggal 05/03/2017.
- Hasanah, Uswatun. 2015. *Pustakawan menari diantara kreativitas dan inovasi*. Makalah disampaikan pada seminar nasional UPT Perpustakaan UNS tahun 2015.
- Kristina. *Transformasi pustakawan dalam era globalisasi*. Artikel pustakawan STIESIA Surabaya.
- Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas & Keberbakatan : Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Petunjuk bagi para guru dan orang tua. Jakarta: PT Gramedia Widiaswara Indonesia indonesianschoollibrarian.
- Pendit, Putu Laxman. 2007. *Perpustakaan Digital : perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia*. Jakarta : Sagung Seto.
- Purwono. 2013. *Profesi Pustakawan menghadapi Tantangan Perubahan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian administrasi : dilengkapi dengan metode R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Supriyanto. 2012. *Masa depan pustakawan di era digital*, dalam Marsela; Jurnal Ikatan Pustakawan Indonesia Vol. 4 No 1 dan 2 Tahun 2012. Jakarta: Ikatan Pustakawan Indonesia.
- Testiani. 2010. *Strategi Meningkatkan Kreativitas Pustakawan Di Abad 21*, diunduh dari <https://simfonikehidupan.wordpress.com/2010/09/20/strategi-meningkatkan-kreativitas-pustakawan-di-abad-21/>, pada tanggal 05/03/2017.