

MEMBANGUN KREATIVITAS PUSTAKAWAN DI PERPUSTAKAAN

Oleh: Abdul Karim Batu Bara
(Dosen Fak. Dakwah IAIN-SU)

Abstract

The main results of the library is the information, for what it's generating productivity excellence both quantitatively and qualitatively, either through intensification or extensification, so more and more diversifying the product so as to accommodate the needs of users and communities that require necessary skills librarians high creativity.

Kata Kunci: Kreativitas, pustakawan, perpustakaan

Pendahuluan

Kondisi perpustakaan dewasa ini umumnya ditandai dengan koleksi yang kurang dimanfaatkan, layanan tidak mencapai sasaran secara efektif, persepsi masyarakat kurang baik, gemar membaca masyarakat relatif rendah, diperburuk dengan produksi buku secara nasional juga masih rendah. Tidak kalah penting dan menarik adalah etos kerja, budaya kerja dan kinerja dari pustakawan itu sendiri selaku pengelola yang paling bertanggung jawab belum memadai, untuk itulah diperlukan kreativitas dalam usaha mendukung pelayanan prima sektor publik atau *customer excellent service*.

Apalagi dewasa ini tantangan pustakawan ke depan akan semakin berat, Peran pustakawan dituntut untuk kreatif serta memiliki kompetensi ketika mengelola perpustakaan dan melayani pengunjung. Dengan demikian, diharapkan pengunjung dapat memiliki wawasan luas dan bisa dikembangkan ke kehidupan sehari-hari. Kreatifitas dan hasil uji kompetensi meliputi profesional, individual, dan interpersonal sangat diperlukan untuk mewujudkan perpustakaan yang berdaya guna.

Dalam era global dibutuhkan gabungan antara kreativitas dan profesional, dimana satu sama lain saling mengisi kekosongan dan memperkuat, sehingga dapat memenuhi kebutuhan para pemakai sesuai dengan bidangnya. Berkembangnya teknologi media dapat memacu perkembangan dan kemampuan pustakawan dalam mengolah informasi. Informasi berbasis multimedia sangat disukai para pemakai karena dapat dilihat, didengar, dan dicoba sehingga informasi yang disampaikan akan lebih cepat diserap dan dipahami oleh para pemakai. Kemampuan para pustakawan dalam era global perlu ditingkatkan, terutama yang berhubungan dengan aplikasi teknologi informasi, termasuk multimedia di

bidang perpustakaan dan dokumentasi, sehingga layanan yang diberikan kepada para pemakai akan lebih cepat, tepat dan akurat.

Tantangan para pustakawan di era global, antara lain harus mampu meningkatkan kemampuan dan mengikuti perkembangan kebutuhan informasi yang berkualitas bagi masyarakat. Aplikasi teknologi informasi di perpustakaan merupakan peluang bagi para pustakawan untuk berkembang lebih maju, terutama dalam mengumpulkan, memproses, menyimpan, mencari kembali dan menyebarkan data secara elektronik sehingga informasi yang disebarluaskan dapat memenuhi keinginan pemakai. Bila informasi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan pemakai, maka pemakai akan dan menjadi pelanggan yang potensial untuk jasa informasi.

Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan individu untuk mempergunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain dan lingkungan untuk membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna. Suatu saat seseorang dihadapkan pada sebuah permainan atau masalah yang menuntut kreativitas berpikir dalam menyelesaikan. Orang tersebut tidak mampu menyelesaikan karena hanya berkuat pada satu jalan keluar kemudian ada seseorang yang dapat membantunya melalui cara yang tidak terpikir olehnya.

Kreativitas menurut Lumsdaine (1995: 14) adalah mempergunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain dan lingkungan untuk membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna. Artinya mengembangkan pemikiran alternatif atau kemungkinan dengan berbagai cara sehingga mampu melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang dalam interaksi individu dengan lingkungan sehingga diperoleh cara-cara baru untuk mencapai tujuan yang lebih bermakna. Pernahkah anda merasa pemikiran kosong atau merasa tidak berdaya karena tidak dapat berbuat apa-apa?. Kreativitas merupakan aktivitas dinamis dalam diri kita yang melibatkan proses mental pada alam sadar maupun di bawah sadar. Pada saat kita mengatakan dalam alam bawah sadar tidak mampu melakukan maka secara sadar kita menjadi tidak mampu melakukan. Sebaliknya pada saat kita menunjukkan kemampuan kita melakukan sesuatu secara sadar maka akan tumbuh keberhargaan diri pada alam bawah sadar dan tertampilkan kembali dalam sikap percaya diri. Kreativitas melibatkan keseluruhan otak. Seseorang akan bertindak kreatif manakala mempergunakan potensi otak dengan optimal. Mempergunakan kedua belahan otak, otak kiri dan otak kanan. Otak kiri yang mengatur kemampuan logika dan otak kanan yang mengatur humanistik.

Kreativitas mengekspresikan kualitas solusi penyelesaian masalah. Kunci kreativitas adalah kemampuan menilai permasalahan dari berbagai sudut pandang sehingga menjadi solusi yang lebih baik. Sudut pandang yang berbeda akan menstimulasi beragam ide dan mengembangkan struktur kognitif baru. Contoh seorang anak mungkin dipandang bodoh oleh guru

manakala memperoleh nilai 2 pada saat ulangan Matematika. Pertanyaannya mengapa?, akan merujuk pada berbagai kemungkinan kondisi anak. Apakah anak tidak mengalami gangguan fisik yang menghambat penerimaan materi belajar? Apakah anak tidak memiliki alat penunjang belajar?. Ada berapa anak yang memperoleh nilai 2?. Pada pelajaran lain berapa nilai yang dapat diperoleh?. Itu beberapa pertanyaan yang dapat kita ajukan jika kita melihat dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Jawaban berbeda dari beragam pertanyaan akan memberikan gambaran masalah utama yang dihadapi anak sehingga memfasilitasi kita untuk menetapkan solusi bantuan yang paling mungkin dilakukan.

Menurut Mamat Supriatna (2006), kreativitas adalah kemampuan cipta, karsa dan karya seseorang untuk dapat menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru itu dapat ditemukan dengan menghubungkan atau menggabungkan sesuatu yang sudah ada. Kreativitas adalah bakat yang dimiliki oleh setiap orang yang dapat dikembangkan dengan pelatihan dan aplikasi yang tepat. Banyak studi telah dilakukan tentang perilaku kreatif dari para musisi, ilmuwan besar, arsitek, pujangga, dan pelukis. Hasilnya adalah bahwa proses kreativitasnya sama, baik kreativitas itu terpusat pada pemecahan masalah sehari-hari, atau penemuan ilmiah tingkat tinggi. Menurut Need Herrmann pada dasarnya jika kita melibatkan secara penuh pikiran yang dimiliki sehingga membangkitkan ide dan kenyataan tentang sesuatu yang diinginkan atau ingin dicapai kita memfasilitasi berkembangnya kreativitas. Kekuatan pikiran membayangkan berbagai kemungkinan dalam mencapai apa yang diinginkan dalam koridor norma norma yang dapat ditoleransi. Artinya orang kreatif tahu apa yang diinginkan dan dapat menetapkan tujuan berperilaku.

Kreativitas dan Ciri-cirinya

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 peningkatan 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. Menurut Moreno, yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah di ketahui orang sebelumnya, melainkan produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya (Munandar, 1992: 21).

Definisi sederhana juga dikemukakan Guilford (dalam Munandar, 1992: 35) bahwa kreativitas atau berfikir kreatif merupakan kemampuan

untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Selanjutnya Seto (2004: 22), bahwa berfikir kreatif adalah kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah berdasarkan data atau informasi yang tersedia, dimana penekanannya didasarkan pada kualitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban.

Sund (dalam Munandar 1987: 37) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif memiliki ciri-ciri berikut: (a) hasrat ingin tahu yang besar, (b) bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, (c) panjang akal, (d) keinginan untuk menemukan dan meneliti, (e) cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit, (f) cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, (g) memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, (h) berfikir fleksibel, (i) menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung member jawaban lebih banyak, (j) kemampuan membuat analisis dan sintesis, (k) memiliki semangat bertanya serta meneliti, (l) memiliki daya abstraksi yang cukup baik, dan (m) memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

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, Ciri-ciri tersebut semakin dimiliki. Tetapi ciri-ciri tersebut belum menjamin perwujudan kreativitas seseorang. Sedangkan ciri-ciri lain yang berkaitan dengan perkembangan afektif seseorang sama pentingnya agar bakat kreatif seseorang dapat terwujud. Diantara ciri-ciri afektif dari kreativitas yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang antara lain motivasi dari dalam untuk berbuat sesuatu, pengabdian atau penglihatan diri terhadap suatu tugas dan sebagainya.

Menurut Munandar (1987: 36), bahwa ciri-ciri afektif yang sangat esensial dalam menentukan prestasi kreatif seseorang yaitu (a) rasa ingin tahu, (b) tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, (c) berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik orang lain, (d) tidak mudah putus asa, (e) menghargai keindahan, (f) mempunyai rasa humor, (g) ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dan (h) dapat menghargai dirinya sendiri maupun orang lain.

Aplikasi Kreativitas Bagi 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, 1990: 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 mempunyai pengaruh yang lebih menentukan terhadap masyarakat ketimbang revolusi tenaga yang di cetuskan 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 pengembangan 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.

Kedua, 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.

Ketiga, keinginan untuk menemukan dan meneliti. 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.

Keempat, 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.

Dari kelima poin tersebut, 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.

Suud menyatakan, bahwa pengembangan pribadi kreatif secara kognitif sebagai tenaga fungsional seperti pustakawan dan dosen dapat dilakukan dengan beberapa tahapan:

(1) mentoring yaitu pustakawan memberikan bimbingan kepada pemustaka terkait dengan user

education, short course (kursus kilat penelusuran informasi), bimbingan penelitian ilmiah

bagi mahasiswa dan sebagainya. Mentoring dapat pula diberikan oleh pustakawan senior

terhadap pustakawan junior dalam bentuk sharing.

- (2) *exploring/researching* yakni pustakawan menyelenggarakan kajian ilmu ataupun penelitian lapangan.
- (3) *publishing*; menulis dan menerbitkan buku atau tinjauan masalah maupun hasil penelitian. (4) *reaching beyond the world*; berbicara dalam seminar atau menghadiri seminar.
- (5) *change the world*; memiliki kepedulian terhadap perkembangan dunia dengan ilmu yang terkini.
- (6) *till the truth*; memiliki sikap sebagai ilmuwan dalam membantu pembangunan peradaban dunia yaitu kejujuran.
- (7) *reading*; merupakan sikap ilmuwan lain sebagai manivestasi keingintahuan akan perkembangan dunia dan keilmuan serta,
- (8) *discussing*; merasa perlu mendiskusikan berbagai hal dengan berbagai pihak, baik mahasiswa, sesama pustakawan ataupun guru dan dosen pada tiap-tiap lingkungan pendidikan (7 Januari 2009, hal 07).

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 professional, 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 perpustakaan 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 1984: 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 adalah sebuah dorongan atau motivasi guna memberikan semangat. Press dapat diberikan oleh lembaga terhadap pustakawan, pustakawan kepada 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 menggerakkan 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 chandradimuka 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.

Kreativitas Pustakawan Menuju Perpustakaan Digital

Sesungguhnya perpustakaan dapat mulai merintis untuk menuju ke perpustakaan berbasis otomasi dan layanan perpustakaan digital

(perpustakaan maya atau perpustakaan tanpa dinding) secara tepat guna di tengah kesulitan dana dan keterbatasan SDM. Apa yang diperlukan hanya kreatifitas dan kemauan untuk bekerja keras, semata-mata untuk meningkatkan layanan perpustakaan menjadi layanan bermutu (prima). Dengan demikian diharapkan perpustakaan dapat lebih berperan memberi layanan prima dan akhirnya tidak akan ditinggalkan oleh penggunanya.

Memasuki millenium ke tiga, yang ditandai dengan maraknya pembicaraan mengenai digital library, peranan perpustakaan sangat drastis berubah seiring dengan berubahnya paradigma layanan perpustakaan dan informasi. Perubahan drastis itu sudah barang tentu menuntut pula perubahan dalam kompetensi dan ketrampilan serta karakteristik pustakawan sebagai pengelola perpustakaan atau pun sebagai manajer informasi.

Kompetensi yang dituntut setidaknya meliputi kompetensi kultural dan kompetensi manajemen. Beberapa kompetensi kultural yang dituntut dari seorang pustakawan di era globalisasi adalah:

1. Kreatif, proaktif dan percaya diri tinggi
2. Tidak pernah bosan belajar
3. Ada kemauan untuk selalu berubah dan memperbaiki diri
4. Berkepribadian dan berpenampilan menarik
5. Mudah bergaul dan bekerja sama dengan siapa.
6. Punya komitmen terhadap layanan yang bermutu dan tidak pernah puas dengan layanan yang diberikan
7. Berjiwa kewirausahaan (enterpreneurship)
8. Tegak dalam aturan namun fleksibel pelaksanaan
9. Jujur dan bermoral

Sedangkan beberapa kompetensi manajemen dan ketrampilan yang dituntut dimiliki oleh seorang pustakawan di era globalisasi adalah:

1. Menguasai ketrampilan teknis yang diperlukan sebagai seorang pustakawan dan manajer informasi
2. Tidak gagap teknologi, bahkan dituntut menguasai penggunaan TI
3. Menguasai setidaknya satu bahasa asing
4. Trampil berkomunikasi baik lisan maupun tulisan serta rajin membaca
5. Punya kemampuan untuk melakukan penelitian secara mandiri atau kelompok
6. Punya kemampuan untuk mengajar dan membimbing pengguna

Penutup

Perkembangan perpustakaan pada hakikatnya sangat dipengaruhi oleh peran kreatif dari pustakawan. Di era sekarang pustakawan dituntut untuk menjadi peneliti guna mengetahui seberapa besar selera masyarakat terhadap budaya baca dan kecintaannya pada perpustakaan. 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, mensintesis segala input, menyeimbangkan segala informasi yang terkumpul, dan menyelaraskan setiap tindakan. Kekreativitas seorang pustakawan sangat diperlukan guna peningkatan kemajuan sebuah perpustakaan yang selalu tanggap terhadap perkembangan jaman.

Pustakawan yang ideal diharapkan memiliki sikap yang senantiasa mengeksplorasi lingkungannya dan menginfestasi kemungkinan-kemungkinan baru, memiliki rasa kekaguman (*sense of awer*).

DAFTAR PUSTAKA

Ariks. 2006. **Enam Penyebab Rendahnya Minat Baca**. Sumber: <http://www.cybertokoh.com/mod>.

Aziz, Safrudin. 2009. **Pengembangan Kreativitas Pustakawan: Tinjauan Secara Psikologis**. Dalam <http://alfianaziz.blogspot.com>.

Basuki, Sulistyoy. 1991. **Pengantar Ilmu Perpustakaan**. Jakarta: Gramedia

B. Mustafa. **Pustakawan Kreatif Mampu Mengembangkan Teknologi Tepat Guna Untuk Otomasi Perpustakaan Dan Perpustakaan Digital**.

Chamkphel, David. 1984. **Mengembangkan Kreativitas**. Jakarta: Kanisius.

E. Koswara. Ed. 1998. **Dinamika Informasi Dalam Eraglobal**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,

Iskandar. **Pengelola American Corner UNHAS. Membangun Kreativitas di Perpustakaan**. <http://www.fajar.co.id>

Liliweri, Alo. **Komunikasi Serba Ada Serba Makna**. Jakarta: Prenada Media Kencana, 2011

Munandar, SC Utami. 1992. **Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah**.

Robert, Noeman and Tania Kohn. 1991. **Libraries and Professional Status**. London: The Library Association.

Sinaga, Dian. 1997. Ilmu Perpustakaan dan Profesi Pustakawan. Bandung: Binacipta.

Seto, Mulyadi. 2004. Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak. **Jakarta: Gramedia.**

Yusup, Pawit M. 2010. **Toeri & Praktek. Penelusuran Informasi (Information Retrieval)**. Jakarta: Kencana Pranada Media Group.