PERPUSTAKAAN DUA TITIK NOL

Pengantar Pada Konsep Library 2.0

Oleh : Blasius Sudarsono
Pustakawan Utama PDII-LIPI

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terbukti sangat berpengaruh pada perkembangan perpustakaan. Meski pada dasarnya teknologi adalah alat, namun dengan menggunakannya ternyata terjadi perubahan atas pola pikir dan pola tindak penggunanya. Demikian juga dengan pola pikir dan pola tindak perpustakaan. Dengan munculnya konsep Web 2.0, perpustakaan di negara maju juga menghadapi perubahan konsep dalam mengelola perpustakaan. Perubahan konsep inilah yang disebut dengan *Library 2.0* atau L 2.0 yang kita terjemahkan menjadi Perpustakaan 2.0 atau kita singkat saja dengan P 2.0. Memang terjadi juga pro dan kontra atas perubahan itu. Pendukung P 2.0 mengatakan bahwa konsep ini jelas konsep baru yang belum pernah terjadi sebelumnya. Sedang pihak yang kontra mengatakan tidak ada yang baru. Jikapun ada hanya terbatas pada teknologi yang digunakan.

Editorial *Visi pustaka* Volume 10 Nomor 1 April 2008 telah mengutip pernyataan Michael E. Casey dan Laura C. Savastinuk dalam artikelnya di Library Journal 9/1/2006 yang menyatakan:

> *If you and your library staff are not among those already talking 2.0, pay attention; Library 2.0 could revitalize the way we serve and interact with our customers*.

Apakah sebenarnya P 2.0 itu? Apakah begitu penting P 2.0 itu sehingga pustakawan dianjurkan memperhatikannya? Apakah memang benar P2.0 akan menjadi alat dalam merevitalisasi cara kita melayani pemustaka? Sayang *Visi Pustaka* nomor tersebut belum membahas P 2.0. Sejauh ini penulis baru menemukan satu tulisan tentang P 2.0 dalam Bahasa Indonesia. Itupun masih dalam blog pribadi Umi Proboyekti dari Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW) Yogyakarta. Yang bersangkutan pernah menyampaikan topik tersebut dalam suatu seminar perpustakaan di Yogyakarta.

Mungkin banyak di antara kita pustakawan belum menyadari adanya konsep baru itu, apalagi memahaminya. Terlepas dari pro dan kontra tersebut, kiranya kita perlu mengenal dan memahami P 2.0 untuk dapat menentukan sikap. Tujuan tulisan ini mengajak para pemerhati kepustakawanan untuk mengenal dan memahami konsep dasar P 2.0 dari sisi non teknisnya. Dengan demikian jika memang akan menerapkan konsep P 2.0 diharapkan telah benar-benar menyadari alasan apa yang mendasari penerapan itu. Sering dalam praktik kepustakawanan di Indonesia, sesuatu dikerjakan dengan pertimbangan kalau di negara maju dilakukan mengapa kita tidak melakukannya? Jadi dapat dikatakan bahwa kita sekedar meniru apa yang terjadi di

negara maju. Padahal mungkin ada yang sebenarnya tidak cocok atau memang kondisi kita belum memungkinkan atau bahkan memang tidak perlu dilakukan. Sebelum membahas P 2.0 kiranya baik juga diketahui, sedikit tentang Web 2.0 yang memungkinkan terjadinya P 2.0 tersebut.

WEB 2.0

Bermula dari sebuah konferensi yang bertajuk Web 2.0 pada tahun 2004. Konferensi ini diprakarsai oleh Tim O'Reilly dan MediaLive International. Yang terakhir ini adalah *event organizer*. Menurut Paul Graham, nama 2.0 muncul dari sebuah *brainstorming* untuk memberi nama konferensi tentang Web, yang berbeda dengan konferensi atau pertemuan tentang Web yang pernah dilakukan. Mereka berpendapat bahwa sesuatu yang baru akan muncul. Dan inilah yang terjadi munculnya konsep Web 2.0 meski masih memiliki banyak ragam interpretasi.

Web 2.0 semula dimaksudkan menjadikan Web sebagai landasan kerja (*using the Web as a platform*). Makna awal Web 2.0 ini tidak berumur panjang (*Graham, 2005*). Pergeseran makna muncul tahun berikut-nya (2005) dalam suatu sesi dipimpin Tim O'Reilly yang mencoba mendefinisikan ulang Web 2.0. Menurut dia

> *'Web 2.0 is the network as platform, spanning all connected devices; Web 2.0 applications are those that make the most of the intrinsic advantages of that platform: delivering software as a continually-updated service that gets better the more people use it, consuming and remixing data from multiple sources, including individual users, while providing their own data and services in a form that allows remixing by others, creating network effects through an "architecture of participation," and going beyond the page metaphor of Web 1.0 to deliver rich user experiences.'*

Semula dia melukiskan peta semesta Web 2.0 dalam gambar yang cukup *ruwet* beri-kut:

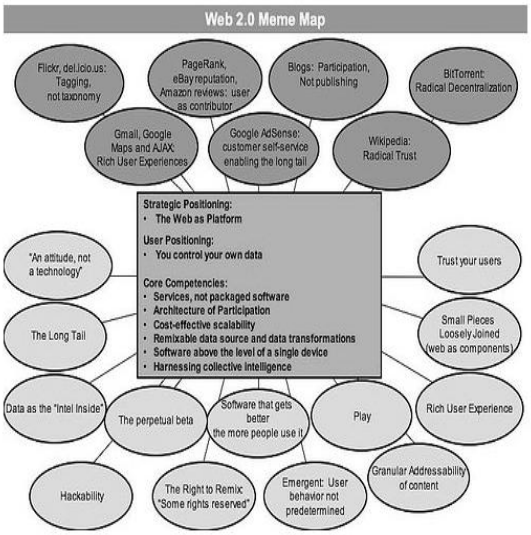


Figure 1 - Tim O'Reilly's Web 2.0 'meme map'

Gambar semesta Web 2.0 di atas menunjukkan :

Segi empat ditengah dapat disebut sebagai jantung Web 2.0 yang terdiri atas 1) titik tolak strategi yaitu Web sebagai landasan kerja; 2) posisi pengguna yang dimungkinkan mengontrol datanya sendiri; dan 3) kompetensi sistem yang menekankan : 1) jasa dan bukan paket peranti lunak; 2) arsitektur partisipasi; 3) keterukuran harga efektif; 4) sumber data yang dapat dipadukan atau ditransformasikan; 5) peranti lunak yang tidak hanya terbatas beroperasi pada satu alat; 6) mengendalikan dan mengarahkan kecerdasan kolektif.

Gambar elips di atas segi empat menunjukkan berbagai aplikasi Web yang sudah ada serta kekhususannya seperti: Flicker dan del.icio.us dengan *tagging*nya (*folksonomy*) yang bukan taksonomi; Gmail, Maps Google dan AJAX dengan keragaman pengalaman pengguna; Blogs dengan partisipasi dan bukan publikasi: Wikipedia dengan *radical turst* (kepercayaan radikal); dll.

Gambar elips di kiri, kanan, dan bawah segi empat menunjukkan karakter atau konsep yang mempengaruhi Web 2.0 seperti: sikap dan bukan teknologi, percayai pengguna anda, *the long tail* (si ekor panjang), *perpetual beta* (kesementaraan yang abadi), peranti lunak yang semakin baik karena digunakan banyak orang, permainan, kekayaan pengalaman pengguna, hak dan kebebasan untuk memadukan namun selalu ada bagian yang dilindungi, *hackability* (kemampuan membongkar dan memperbaiki), isi yang dapat disampaikan dalam butir-butir kecil, bagian-bagian kecil yang terhubungkan secara luwes, dll.

Begitu banyak variabel yang menentukan pembangunan Web 2.0 seperti terlihat dalam skema yang dibuat O'Reilly itu. Variabel tersebut dapat diduga akan selalu bertambah seiring dengan perkembangan Web. Kemunculan variabel baru terjadi karena kreatifitas para perancang dan pembangun Web. Kemampuan sebuah Web untuk menarik orang untuk mengakes selalu ditingkatkan. Semakin tinggi frekuensi akses akan semakin produktif Web itu menghasilkan uang. Dengan kata lain Web adalah bisnis.

Dari berbagai variabel dalam peta O'Reilly tersebut Paul Graham memilih tiga yang terpenting yaitu AJAX, *democracy*, dan sikap *don't maltreat users*.

AJAX adalah kependekan dari *asynchronous JavaScript and XML*. Merupakan berbagai teknik pengembangan web yang saling terhubung, digunakan untuk membuat aplikasi web interaktif. Dengan Ajax inilah aplikasi web mampu mencari data dari berbagai *server* secara asinkron.

Demokrasi merupakan elemen kedua terpenting. Siapa saja dimungkinkan untuk berpartisipasi membangun isi web. Sebagai contoh nyata adalah Wikipedia. Meski pada awalnya informasi yang ada dalam Wikipedia diragukan keseriusannya, namun pada perkembangannya banyak pihak yang dengan senang dan bersemangat ikut membetulkan jika dirasa ada yang tidak tepat. Hal ini hanya mungkin terjadi karena kemudahan dalam berpartisipasi mengelola Wikipedia. Pihak yang kelihatannya amatir ternyata dapat mengimbangi bahkan mengalahkan mereka yang menyebut dirinya profesional.

Don't maltreat users. Pesan ini memang selayaknya sungguh diperhatikan. Menurut Paul Graham, semula pengembang situs melakukan yang salah dalam menghadapi pengguna. Ada dugaan bahwa pemilik situs menganggap pengunjung situs adalah pihak yang membutuhkan sehingga boleh saja diperlakukan sesuka hati pengembang. Situs itu kan milik pengembang. Kenyamanan dan kemudahan pengguna kurang atau belum diperhatikan. Dengan konsep Web 2.0 keadaan terbalik. Semakin mudah dan *friendly* sebuah situs digunakan akan semakin diminati dan laku. Sebenarnya konsep ini tidak lagi benar-benar baru, karena sebelumnya juga sudah ada. Hanya mungkin kurang diperhatikan. Dapat dikatakan bahwa Web 2.0 itu sebenarnya menunjukkan bagaimana seharusnya web itu bekerja!

KEMUNCULAN P 2.0

Adalah Michael Casey pada tahun 2005 yang pertama kali mencetuskan pemakaian istilah *Library 2.0* dalam blognya yang bernama *Library Crunch*. Dikatakannya bahwa perpustakaan pada umumnya, terutama perpustakaan khusus dapat memanfaatkan berbagai kelebihan Web 2.0. Dalam konferensi Internet Librarian pada 2005 isu ini mulai diperdebatkan di kalangan pustakawan. Seperti layaknya ide baru tentu ada pihak yang pro dan kontra. Pihak kontra mengatakan bahwa tidak ada perubahan mendasar dalam praktik kepustakawanan dengan menerapkan Web 2.0. Sedang pihak yang mendukung mengatakan bahwa dengan menerapkan Web 2.0 maka ada bentuk baru dari layanan perpustakaan. Di manakah sebenarnya perbedaan itu?

Dikatakan bahwa konsep P 2.0 menjadikan layanan perpustakaan yang berbeda, diarahkan semata untuk memenuhi kebutuhan pemustaka dewasa ini. Suatu layanan perpustakaan yang selalu tersedia kapanpun pengguna memerlukan. Oleh sebab itu penggunaan TIK nampaknya menjadi prasyarat. P 2.0 dikembangkan dengan layanan perpustakaan virtual berbasis Web. Jantung P 2.0 adalah perubahan yang berpusat pada pemustaka. Layanan perpustakaan di-sajikan dengan partisipasi pengguna. Ibaratnya seperti halnya restoran Jepang yang

mengundang penyantap ikut memasak masakan pesanannya sendiri. Model ini telah lama dilakukan antara lain oleh *Yahoo* dengan kemungkinan pengguna mengubah tampilan layar sesuai dengan yang diinginkan, dan diwujudkan dalam *My Yahoo*.

Dapat dibayangkan bahwa perpustakaan yang sudah menerapkan P 2.0 akan memiliki tampilan dasar umum dan tampilan perorangan sesuai yang diinginkan pengguna. Namun P 2.0 tidak terbatas pada perwujudan tampilan saja. Pengguna juga berpartisipasi dalam tiga fungsi dasar suatu perpustakaan yaitu: akuisisi, pengolahan pustaka, dan pendayagunaan koleksi. Semua jasa perpustakaan dikembangkan dengan meminta masukan dari pemakai. Semua usaha peningkatan ini selalu dievaluasi pelaksanaannya. Untuk inilah interaksi antara perpustakaan dan pengguna dilakukan secara intensif. Oleh karena itu ada yang beranggapan bahwa P 2.0 tidak harus dilakukan dengan penerapan TIK, selama interaksi dengan pengguna dapat dilakukan untuk meningkatan layanan. Dengan kata lain, konsep *user oriented* yang sudah lama dikenal oleh para pustakawan itu direvitalisasi kembali. Namun jelas bahwa TIK akan sangat membantu dan memudahkan interaksi tersebut.

APA DAN MENGAPA P 2.0 ?

Sarah Houghton mendefinisikan L 2.0 sebagai berikut:

> *"Library 2.0 simply means* ***making your library's space (virtual and physical) more interactive, collaborative, and driven by community needs****. Examples of where to start include blogs, gaming nights for teens, and collaborative photo sites. The basic drive is to get people back into the library by* ***making the library relevant to what they want and need in their daily lives****…to make the library* ***a destination*** *and not an afterthought."*

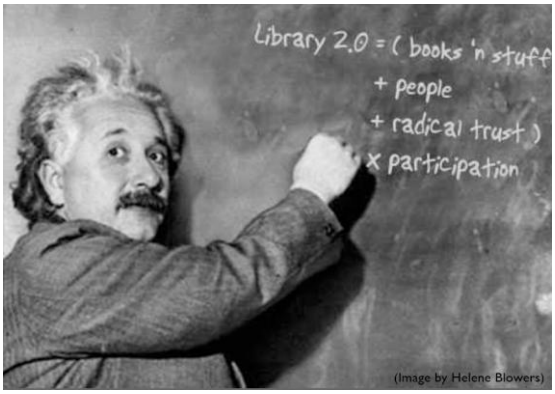
Penulis memberikan penekanan (huruf tebal) pada upaya membuat ruang perpustakaan baik fisik maupun ruang maya menjadi semakin interaktif, kolaboratif, didorong oleh kebutuhan masyarakat. Selain itu juga upaya membuat perpustakaan relevan pada apa yang diinginkan pengguna dalam hidup kesehariannya, serta membuat perpustakaan kembali menjadi tujuan utama bukan sekedar pilihan kedua.

Lebih lanjut definisi di atas dirumuskan oleh John Blyberg dengan persamaan berikut :

library 2.0 = (books and stuff + people +
radical trust) x participation

Rumus ini penulis terjemahkan menjadi :

Perpustakaan 2.0 = (koleksi + orang + keperca-
yaan radikal) x partisipasi



Sumber: *Library 2.0 : life as a twopointopian*
pada www.blyberg.net

Dalam rumus tersebut, variabel *koleksi*, *orang*, dan *partisipasi* merupakan variabel yang sudah terbiasa kita kenal dalam perpustakaan. Variabel yang mungkin baru adalah *kepercayaan radikal*. Namun variabel yang sangat menentukan adalah *partisipasi* karena sebagai **faktor pengali**. Semakin besar faktor ini akan semakin besar hasil persamaan di atas. Permasalahan kita adalah bagaimana mewujudkan keempat variabel tersebut agar hasilnya optimum. Perlu diingat bahwa meski variabel koleksi sudah sering kita kenal dan menjadi variabel utama perpustakaan, justru kita suka lupa bahwa variabel ini merupakan fungsi dari waktu (*t*). Bahkan semua variabel dalam persamaan itu adalah fungsi dari waktu juga. Artinya variabel itu berubah tergantung dari waktu, atau dapat dikatakan dinamis. **Dinamika** adalah roh menuju masa depan!

Haruslah diperhatikan tiga variabel yang sangat berkaitan yaitu: *orang*, *kepercayaan radikal*, dan *partisipasi*. Orang dalam hal ini adalah yang berada dalam lembaga perpustakaan dan yang berada di luar lembaga termasuk para pengguna perpustakaan. Pertanyaan pertama yang mendasar adalah apakah sudah ada komunikasi di antara orang-orang itu? Selanjutnya apakah komunikasi itu menghasilkan kepercayaan di antara mereka? Secara rinci: 1) apakah sudah ada kepercayaan antar pustakawan dalam satu perpustakaan; 2) bagaimana kepercayaan antara pustakawan dan pihak non-pustakawan termasuk para penentu kebijakan dalam satu lembaga; dan 3) bagaimana juga kepercayaan antara pustakawan dan para pengguna perpustakaan?

Selanjutnya upaya yang harus kita laksanakan adalah bagaimana membangun kepercayaan itu dan mengembangkannya menjadi kepercayaan yang radikal diantara mereka. Kepercayaan radikal hukanlah sembarang asal percaya. Idealnya adalah kepercayaan yang saling menumbuhkan. Kepercayaan yang saling menguatkan. Berawal dari interaksi akan menumbuhkan perkenalan; selanjutnya akan mengembangkan kepercayaan; dan berpuncak pada kepercayaan yang saling menumbuhkan atau menguatkan. Kepercayaan yang radikal inilah yang akan melipatgandakan *partisipasi*. Dengan tingginya *partisipasi* maka persamaan Blyberg di atas akan menghasilkan nilai yang besar. *Partisipasi* menjadi mutlak dalam P 2.0. Bayangkan jika nilai faktor ini = nol, meski nilai semua variabel tinggi, hasilnya tetap **nol besar.**

Selain itu Blyberg dalam blognya di www.blyberg.net juga menyatakan 11 (sebelas) apa dan alasan mengapa P 2.0 muncul dan yang perlu diperhatikan.

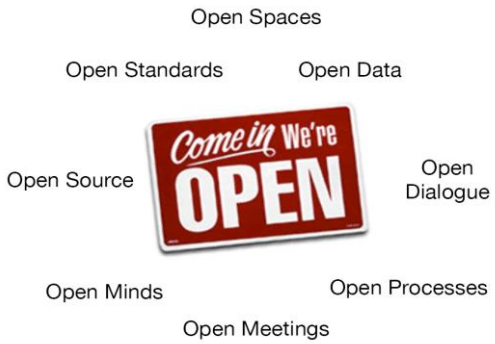
1. P 2.0 merupakan sebagian dari jawab atas dunia pasca Google
2. P 2.0 memerlukan reorganisasi internal
3. P 2.0 memerlukan perubahan fundamental atas misi perpustakaan
4. P 2.0 memerlukan perubahan fundamental bagaimana menghadapi otoritas
5. P 2.0 memerlukan kecekatan teknologi
6. P 2.0 menantang ortodoksi perpustakaan pada hampir semua tingkatan
7. P 2.0 memerlukan perubahan radikal dari cara kerja pemasok sistem perpustakaan dan informasi
8. P 2.0 memungkinkan dan memerlukan kerjasama perpustakaan
9. P 2.0 adalah kejadian yang nyata
10. P 2.0 adalah revolusioner
11. P 2.0 adalah mendasar bagi kelanjutan hidup perpustakaan

Dalam dunia internet siapa yang tidak kenal Google? Bahkan ada yang berpendapat tidak usah repot-repot pergi ke perpustakakan dan tanya pada pustakawan! Kenapa tidak tanya Google saja? Bahkan dalam Bahasa Inggris sudah muncul istilah *googling* yang berarti mencari informasi menggunakan mesin pencari Google. Seakan-akan Google menjadi *panacea* bagi sakit kekurangan informasi. Ini menunjukkan begitu kuatnya keberadaan Google dalam hidup keseharian masyarakat sekarang. Dengan Google serasa telah terjadi revolusi dalam pencarian informasi. P 2.0 merupakan fenomena yang menjawab kehadiran Google.

Perpustakaan yang menerapkan konsep P 2.0 dituntut untuk melakukan reorganisasi atas lembaga perpustakaannya. Tidak saja reorganisasi, bahkan dituntut untuk merevisi tugas dan kewajibannya secara mendasar. Bahkan akan menantang ortodoksi perpustakaan yang ada pada hampir semua tingkatan organisasi. 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 memperbaharui tampilan saja. Oleh sebab itu diperlukan penguasaan dan kemampuan teknologi, khususnya TIK. Di sisi lain diperlukan perubahan radikal dari cara kerja pemasok sistem perpustakaan dan informasi.

Dengan P 2.0 memungkinkan dan memerlukan kerjasama perpustakaan. Jauh sebelum era Google perpustakaan sudah meyakini kerjasama antar perpustakaan. Adagium yang dianut adalah tidak ada satu perpustakaanpun yang dapat memenuhi kebutuhan, meski kebutuhan sendiri. Artinya perpustakaan masih memerlukan perpustakaan lain untuk mencari informasi yang diperlukan. Keadaaan tersebut menimbulkan konsep kerja sama antar perpustakaan yang sudah diyakini dan dilakukan perpustakaan. Dengan konsep P 2.0 kerjasama antar perpustakaan selain lebih dipermudah namun juga menjadi keniscayaan. Ini semua memang kenyataan yang terjadi dalam perkembangan perpustakaan. Mungkin dapat dikatakan sebagai revolusi yang mendasar bagi keberlanjutan hidup perpustakaan. Revolusi ini lebih berupa revolusi menyangkut konsep keterbukaan sebuah perpustakaan.

Sejauh mana keterbukaan itu? Blyberg menyebut delapan jenis keterbukaan dan digambarkan dalam skema berikut:



Sumber: *Library 2.0 : life as a twopointopian*
pada www.blyberg.net

Ruang (*spaces*) dalam gambar di atas dimaksudkan adalah ruang perpustakaan, tempat koleksi disimpan dan layanan perpustakaan diselenggarakan. Sekarang pengertian ruang ini tidak terbatas hanya pada ruang secara fisik saja, namun berarti juga ruang yang maya (*virtual*) karena koleksi sudah menjadi digital dan layanan dapat dilakukan secara *on-line* juga. Membuka ruang baik ruang fisik maupun ruang maya menjadikan perpustakaan mampu melakukan pertemuan dan dialog terbuka dengan para pengguna. Jika perpustakaan belum beroperasi secara *on-line* maka P 2.0 dapat diwujudkan jika pihak perpustakaan sering berkomunikasi dengan pengguna baik melalui diskusi formal ataupun komunikasi saat melakukan layanan. Kuncinya adalah interaksi antara pihak perpustakaan dan pengguna. Dalam era internet, interaksi ini dapat lebih mudah dilakukan bahkan dapat dikatakan secara *real time*. Teknologi interaksi inilah yang dikembangkan dalam konsep Web 2.0 dan memungkinkan transaksi multi media secara *real time*.

Pertemuan dan dialog terbuka (*open meetings* dan *open dialogue*) baik secara fisik maupun maya menjadi basis P.2.0. Kegiatan tersebut akan efektif jika dilandasi pola keterbukaan pikiran dan dalam cara berpikir (*open minds*). Kegiatan ini dapat menghasilkan jenis layanan yang memang benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Layanan perpustakaan tidak lagi menjadi satu arah dari penyelenggara ke pemakai saja, namun justru dikembangkan bersama. Hal ini jelas menuntut keterbukaan pikiran pihak perpustakaan. Proses dalam perpustakaan dengan sendirinya juga berkembang untuk memenuhi kriteria yang diperlukan pengguna. Tentu semua ini juga memerlukan adanya standar yang terbuka karena partisipasi banyak pihak. Namun perlu kesepakatan akan standar format komunikasi agar akses pada sumber dan data dimungkinkan dan lebih mudah dilakukan (*open resource* dan *open data*).

PUSTAKAWAN 2.0

Membangun perpustakaan 2.0 tentu tidak akan dapat dilaksanakan tanpa ada pustakawannya. Ada pihak yang mulai menyebut dengan nama Pustakawan 2.0. Paling tidak artikel Stephen Abram (2005) sudah mengidentifikasi karakter *Librarian 2.0*. Karena tulisan ini merupakan

langkah pengenalan, maka sengaja penulis tidak menerjemahkannya agar pembaca dapat menyimak dari bahasa asli sehingga dapat menafsirkan secara pribadi dan membuka peluang untuk kita mendiskusikannya bersama.

Librarian 2.0 is the guru of the information age. Librarian 2.0 strives to

- *Understand the power of the Web 2.0 opportunities*
- *Learn the major tools of Web 2.0 and Library 2.0*
- *Combine e-resources and print formats and its container and format agnostic*
- *Be device independent and uses and delivers to everything from laptops to PDAs to iPods*
- *Develop targeted federated search and adopts the OpenURL standard*
- *Connect people and technology and information in context*
- *Doesn't shy away from non-traditional cataloging and classification and chooses tagging, tag clouds, folksonomies, and user-driven content descriptions and classifications where appropriate*
- *Embrace non-textual information and the power of pictures, moving images, sight, and sound*
- *Understand the "long tail" and leverages the power of old and new content*
- *See the potential in using content sources like the Open Content Alliance, Google Print, and Open WorldCat*
- *Connect users to expert discussions, conversations, and communities of practice and participates there as well*
- *Use the latest tools of communication (such as Skype) to connect content, expertise, information coaching, and people*
- *Use and develops advanced social networks to enterprise advantage*
- *Connect with everyone using their communication mode of choice – telephone, Skype, IM, SMS, texting, email, virtual reference, etc.*
- *Encourage user driven metadata and user developed content and commentary*
- *Understand the wisdom of crowds and the emerging roles and impacts of the blogosphere, Web syndicasphere and wikisphere*

BAGAIMANA SIKAP KITA?

Pertanyaan ini kadang tidak terlalu kita hiraukan. Biasanya perkembangan perpustakaan kita lebih diwarnai dengan sekedar mengikuti apa yang oleh negara maju dikerjakan. Seakan apa yang terjadi di sana harus terjadi juga di Indonesia. Inilah menurut penulis menjadi kelemahan kita yang senang dengan serba seketika (*instant*). Ada kecenderungan kita kurang sareh dalam menghadapi sesuatu. Juga kurang mau bersabar dan mempelajari sesuatu dengan cermat sebelum menerapkannya.

Penulis sepakat dengan Paul Graham yang melihat Web 2.0 sebagai sebagian konsep lama yang diterapkan dengan teknologi baru. Dalam dunia kepustakawan kita juga telah lama dikenal konsep *users oriented*. Konsep ini penulis dengar pertama kali sejak penulis bergabung dengan PDII-LIPI pada tahun 1973. Demikian juga dengan konsep *user friendly* yang penulis sudah dengar dan menjadi salah satu pertimbangan sewaktu penulis merancang komputerisasi sebagian tugas PDII-LIPI pada tahun 1982 dan menerapkannya pada 1984. Me-

mang semua itu lebih mudah dipahami jika kita memang sadar bahwa yang ada di dunia ini adalah fungsi ruang dan waktu. Ada konsep dasar yang nampaknya abadi. Terjadinya perubahan karena ruang dan waktu yang berubah, terutama variabel waktu yang selalu berjalan ke depan dan tidak akan mundur (*irreversible*).

Jadi bagaimana kita menyikapi P 2.0? Jika penulis boleh menyarankan, rasanya kita masih berada dalam keadaan *dwi kondisi*. Di satu sisi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terbukti begitu cepat dan tidak dapat dihindari. Suka atau tidak suka kita harus memakainya. Sebagian perpustakaan di Indonesia sudah dapat mengikuti perkembangan ini. Namun di sisi yang lain ternyata belum semua konsep dasar suatu perpustakaan telah dilakukan oleh perpustakaan yang ada. Bahkan mulai ada juga pihak yang merasa perpustakaan sudah tidak diperlukan lagi. Bagi lembaga perpustakaan saja, dapat dinilai sejauh mana mereka menyadari akan mendasarnya perpustakaan dalam hidup keseharian manusia. Ukuran ini dapat diamati antara lain dari sejauh mana perpustakaan itu memperhatikan pustakawannya.

Menghadapi dua kondisi itu kita tidak boleh memilih mana yang akan kita kejar terlebih dahulu. Adalah keniscayaan bahwa dua-duanya harus kita laksanakan bersamaan. Oleh karena itu kolaborasi seluruh perpustakaan dan pustakawan di Indonesia menjadi keniscayaan juga. Ini akan menjadi **Agenda Nasional Kepustakawan Indonesia**. Jika Perpustakaan Nasional R.I. dikenal sebagai institusi yang bertanggung jawab atas pembinaan seluruh jenis perpustakaan di Indonesia, dan Ikatan Pustakawan Indonesia (IPI) masih ingin berperan dalam kancah perkembangan kepustakawanan Indonesia, maka dua lembaga ini harus mulai memikirkan dan merencanakan agenda tersebut. Memang urusan agenda nasional itu bukan monopoli dua entitas tersebut. Namun bagi Perpustakaan Nasional hal ini adalah tugas. Bagi IPI adalah kesempatan untuk kembali memegang peran utama dalam kepustakawanan Indonesia. Akankah kesempatan ini dimanfaatkan dengan benar? Mungkin skema pemikiran Blyberg yang melukiskan berbagai keterbukaan P 2.0 perlu dipelajari dan dihayati. Dengan demikian masyarakat umum dan khususnya masyarakat perpustakaan serta pustakawannya akan gembira hati memasuki gerbang yang memasang tanda: *Come In We Are Open*. **Semoga**.

BACAAN

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

BLYBERG, John (2007)
Library 2.0 : life as a twopointopian. Tersedia pada 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 Library 2.0 Tersedia pada
http://www.talis.com/downloads/white_papers/DoLibrariesMatter.pdf

CONG, Yu (2007)
Welcome to the World of Web 2.0. dalam *The CPA Journal*, May 2007

GRAHAM, Paul (2005)
Web 2.0. Tersedia pada http://www.paulgraham.com/Web20.html November 2005

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], February 2006

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

PROBOYEKTI, Umi (2008)
Library 2.0 : Konsep Pengembangan Perpustakaan. Tersedia on-line pada
http://sambungjaring.blogspot.com/2008/03/library-20-konsep-pengembangan.html