

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai organisasi yang terus berkembang (*growing organism*), perpustakaan terus mengalami transformasi dari waktu ke waktu. Pemahaman perpustakaan layaknya gudang buku sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Perpustakaan bukan sekadar tempat fisik yang menyediakan beragam sumber informasi, tetapi juga merupakan tempat di mana setiap orang dapat melakukan interaksi sosial dan juga mengembangkan ide dan kreatifitasnya di dalam perpustakaan. Perpustakaan tidak lagi menyediakan tumpukan koleksi fisik yang menghabiskan banyak ruang (*space*). Hampir sebagian besar koleksi perpustakaan telah berubah menjadi koleksi elektronik, mulai dari *e-book*, *e-magazine*, *e-journal*, dan lainnya. Hal ini kemudian memungkinkan koleksi fisik perpustakaan semakin berkurang dan di satu sisi ruang kosong perpustakaan semakin bertambah (Mursyid, 2016: 29).

Di lain sisi, keberadaan ruang-ruang publik dan komunitas semakin dibutuhkan dewasa ini. Kehidupan masyarakat modern tidak bisa dilepaskan dengan fenomena bersosialisasi dan berkolaborasi dalam berbagai bidang sebagai salah satu wujud dari budaya *knowledge sharing*. Hal ini semata untuk pengembangan bakat dan kreatifitas setiap orang. Bagaimanapun, persaingan di era global menuntut setiap orang memiliki kompetensi tertentu. Menerapkan ruang-ruang interkasi dalam rangka membangun budaya berjejaring,

berkolaborasi dan bersosialisasi dapat diterapkan melalui perpustakaan komunitas (Allred, 1995: 14).

Perpustakaan komunitas merupakan suatu perpustakaan yang didirikan berdasarkan kebutuhan kelompok (komunitas) tertentu dan dibentuk oleh komunitas tertentu atau diperuntukkan untuk komunitas tertentu. Pendirian perpustakaan komunitas juga didasari keinginan untuk membantu masyarakat yang belum merasakan manfaat perpustakaan umum, sehingga dapat merasakan manfaat perpustakaan komunitas yang mereka dirikan. Keberadaan perpustakaan berbasis komunitas tidak sekadar menyediakan bahan bacaan sebagai sumber ilmu. Umumnya pendirian perpustakaan ini juga diiringi dengan hadirnya pusat pembinaan masyarakat (Siregar, 1998: 87).

Perpustakaan komunitas bukan sekadar tempat fisik yang menyediakan beragam sumber informasi, tetapi juga merupakan tempat dimana setiap orang baik tua maupun muda dapat melakukan interaksi sosial dan mengembangkan ide serta kreatifitasnya di dalam perpustakaan. Perpustakaan komunitas tidak lagi menyediakan tumpukan koleksi fisik yang menghabiskan banyak ruang. Memanfaatkan ruang (*space*) melalui penyediaan *makerspace* telah menjadikan tren baru perpustakaan sebagai sarana pembelajaran dan pemberdayaan masyarakat.

Makerspace menjadikan perpustakaan tidak lagi sebagai ruang senyap, melainkan menjadi ruang berekspresi dan terbuka bagi pengembangan kreatifitas dan pemecahan permasalahan (*problem solving*) yang berakhir pada sebuah hasil (produk) dari kreatifitas itu sendiri. Keberadaan *makerspace* membuat

perpustakaan turut serta dalam pengembangan *softskill* masyarakat. Ada banyak aktifitas yang dapat dilakukan di *makerspace*, mulai dari menyolder, memotong, mencetak gambar dengan print 3D, dan lainnya. Dengan adanya *makerspace* ini, seseorang dapat meningkatkan inovasi mereka dan menuangkannya secara langsung dalam bentuk produk. Nantinya, seseorang tidak hanya bisa membaca buku di perpustakaan, tetapi juga bisa memperbaiki *handphone*, *laptop*, dan membuat produk lain di perpustakaan secara langsung. (Colegrove, 2013: 11)

Fenomena *makerspace* di Indonesia belum begitu familiar. Indonesia masih tertinggal jika dibandingkan dengan negara tetangga, Singapura misalnya. Singapura merupakan negara yang terkenal aktif dalam bidang *makerspace* dan memiliki banyak ruang-ruang *makerspace*. Bahkan, negara tersebut berhasil meraih peringkat ke-7 pada Global Innovation Index tahun 2014 dan memimpin di antara negara-negara Asia (Nugrahanto, 2015).

Sementara Indonesia memiliki komunitas *makerspace* seperti halnya di negara maju lainnya. Mereka mengeluarkan ide-ide kreatif dan melakukannya bersama-sama di suatu tempat. Ide kreatif dapat berupa produk baru atau pengembangan dari produk yang pernah ada. Ada beberapa contoh komunitas *makerspace* di Indonesia antara lain: (1) MakeDoNia, makedonia.co (2) Crazy Hackerz (Crackerz) crazyhackerz.com (3) LifePatch, lifepatch.org (4) GeekNesia, geeknesia.com (5) Gerai Cerdas, geraicerdas.com (6) Bekasi Makerspace (7) Indoestri, indoestri.com.

Salah satu perpustakaan berbasis komunitas yang mempelopori *makerspace* adalah *C2O Library and Collabtive*. Mengusung konsep *independent*

library dan *coworking community*, *C2O Library and Collabtive* menyediakan fasilitas berkumpul bagi para komunitas untuk berbagi ide, pengetahuan, sehingga terciptanya suatu produk yang dapat meningkatkan kompetensi anggota komunitasnya. *C2O Library and Collabtive* telah menggeser paradigma perpustakaan yang hanya dipahami sebagai tempat pembinaan dan pengelolaan koleksi, layanan sirkulasi, referensi, serta administrasi, menjadi ke arah pemberdayaan sumber daya perpustakaan (*library resource*), pemberdayaan pemustaka (*user*), dan inovasi layanan (*service*). *C2O Library and Collabtive* menyediakan fasilitas ruang tenang untuk belajar dan bekerja (*co-working space*, atau warnet dengan laptop sendiri), ruang pertemuan, dan ruang galeri serbaguna yang dapat digunakan untuk pameran, festival, diskusi, pentas musik, pemutaran film, dan sebagainya, yang bermuara pada pemberdayaan komunitas.

Sebagai perpustakaan komunitas yang menyediakan *makerspace*, *C2O Library and Collabtive* sangat mendukung iklim kolaborasi dan ekosistem berbagi. Kriteria pemilihan tempat penelitian didasarkan pada: perpustakaan berbasis komunitas yang sudah berdiri selama 10 tahun, pemilihan jangka waktu tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa perpustakaan berbasis komunitas tersebut tidak merupakan *trend* belaka. *C2O Library and Collabtive* memiliki misi menciptakan ekosistem, sumber daya dan perangkat bersama (*shared ecosystem, resources, and tools*) untuk belajar, berinteraksi, dan berkarya/bekerja. Selain itu kriteria lainnya adalah mempunyai program kerja yang berhubungan dengan pemberdayaan masyarakat, seperti pelatihan yang bertujuan meningkatkan keahlian dan kreativitas masyarakat. Hal inilah yang menjadi inspirasi peneliti,

untuk tergerak melakukan penelitian terhadap masalah *makerspace* di perpustakaan komunitas. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Peran *Makerspace* dalam Komunitas *C2O Library and Collabtive* di Kota Surabaya”

1.2 Perumusan dan Pembatasan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana peran *makerspace* dalam komunitas *C2O Library and Collabtive* di Kota Surabaya?”

Masalah dalam penelitian ini diberikan pembatasan pada aktivitas *makerspace* di *C2O Library and Collabtive* yang meliputi: *coworking space*, *food/culinary arts* berupa kelas sehat dan pasar sehat pada bulan Juli tahun 2018.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peran *makerspace* dalam komunitas *C2O Library and Collabtive* di Kota Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah penelitian di bidang ilmu perpustakaan, khususnya berhubungan dengan peran *makerspace* dalam komunitas *C2O Library and Collabtive* di Kota Surabaya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan terkait peran *makerspace* dalam komunitas *C2O Library and Collabtive*. Sehingga Perpustakaan *C2O Library and Collabtive* lebih efektif dan efisien dalam menjalankan peran *makerspace* di perpustakaan.

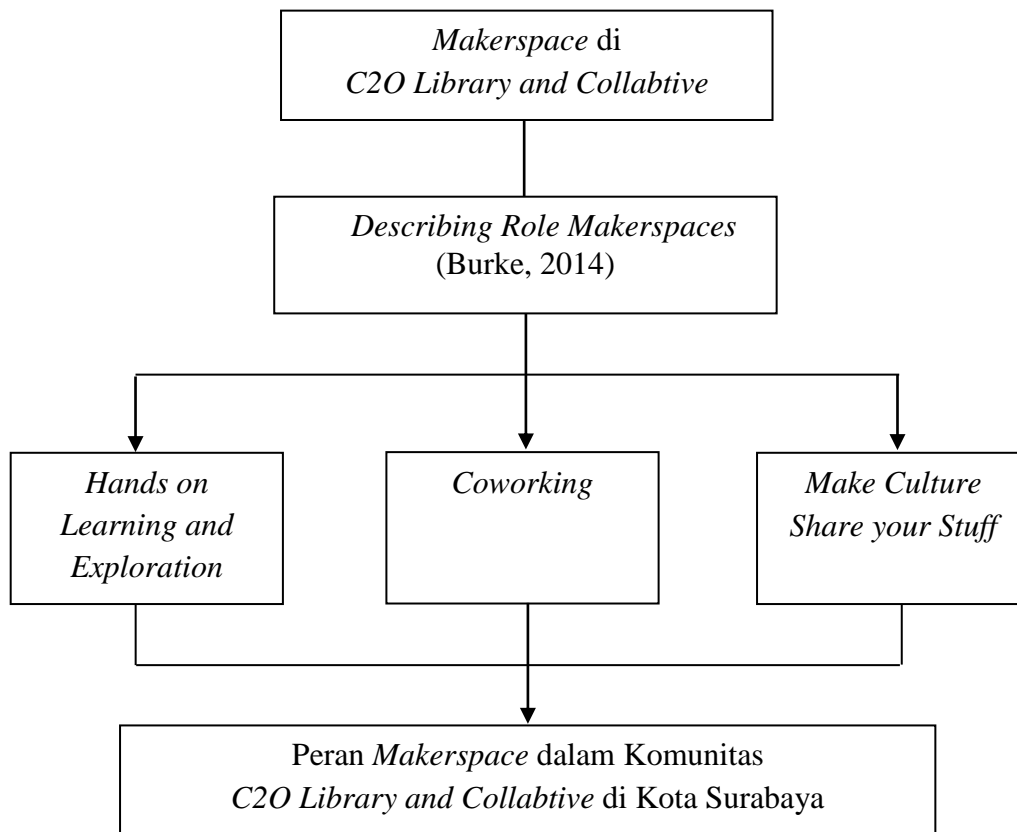
1.5 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di *C2O Library and Collabtive*, yang beralamat di Jl. Dr. Cipto 22, Kota Surabaya. Penelitian dilakukan selama delapan bulan pada Januari 2018 hingga Agustus 2018.

1.6 Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini akan dikaji tentang peran *makerspace* dalam komunitas *C2O Library and Collabtive* di Kota Surabaya. Peran *makerspace* di perpustakaan dipengaruhi oleh faktor-faktor kegiatan di dalam perpustakaan komunitas yang diuraikan dalam bagan berikut:

Bagan 1.1 Kerangka Pikir



C2O Library and Collaborative sebagai perpustakaan swadaya mendukung ekosistem berbagi dan iklim berjejaring melalui penyediaan *makerspace*. *Makerspace* di *C2O Library and Collaborative* menjadi peluang bagi perpustakaan komunitas dalam penyediaan ruang (*space*) untuk melakukan interaksi sosial dan mengembangkan ide serta kreativitas sebagai sarana pembelajaran dan pemberdayaan masyarakat.

Aktivitas *makerspace* di *C2O Library and Collaborative* tidak lepas dari kegiatan berbagi peralatan dan pengetahuan di perpustakaan. Menurut Burke (2014: 4) dalam *describing role makerspaces* terdapat empat karakteristik *makerspace* di perpustakaan yaitu pembelajaran dengan model praktik (*hands on*

learning and explorations), ruang kerja bersama (*coworking*), dan saling berbagi barang atau peralatan (*make culture share your stuff*).

1.7 Batasan Istilah

Batasan istilah digunakan agar tidak terjadi salah pengertian. Beberapa istilah yang digunakan yaitu:

1. *Makerspace*

Makerspace adalah ruang berkumpul, berinteraksi dan berkolaborasi untuk menuangkan ide dan mengembangkan produk di perpustakaan. *Makerspace* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ruang berkumpul komunitas untuk saling berbagi ide, dan berkolaborasi mencipta sebuah karya (produk) di *C2O Library and Collabtive*.

2. Komunitas

Komunitas adalah sekelompok orang yang saling berkumpul dan berinteraksi satu sama lain sehingga terjadi relasi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*. Komunitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah komunitas yang melakukan kegiatan dengan memanfaatkan *makerspace* di *C2O Library and Collabtive*.

3. Perpustakaan Komunitas

Perpustakaan komunitas adalah perpustakaan yang menyediakan informasi dengan cara yang disesuaikan dengan karakteristik komunitasnya baik isi maupun kemasannya. Perpustakaan komunitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perpustakaan *C2O Library and Collabtive*.