

Perpustakaan dalam Bayang-bayang Transformasi *Metaverse*

Agung Nugrohadhi

Pustakawan Perpustakaan Universitas Atma Jaya, Yogyakarta

Email : agung.adhi@uajy.ac.id

Diajukan: 31-07-2022 Direvisi: 30-11-2022 Diterima: 06-12-2022

INTISARI

Teknologi informasi begitu kuat dalam mempengaruhi dunia kerja perpustakaan khususnya dalam mengakses informasi. Koleksi perpustakaan yang semakin beragam tidak hanya berbentuk tercetak namun sudah dalam bentuk softcopy sehingga semakin mudah dalam diseminasi informasi. Keberagaman koleksi koleksi yang dilayankan tentunya akan memberikan keleluasaan pemustaka dalam mendayagunakan koleksi yang diinginkannya sehingga dapat mendukung tidak saja aktivitas belajar mengajar, namun juga dapat mendukung dalam pengembangan kegiatan penelitian. Dikaitkan dengan perkembangan teknologi informasi yang selama ini banyak dipergunakan dalam dunia perpustakaan maka transformasi layanan semakin berkembang. Tujuan penulisan ini adalah memberikan informasi adanya teknologi metaverse yang akan menggeser tugas-tugas pustakawan pada masa yang akan datang dan Mengingatkan kepada pustakawan untuk selalu meningkatkan kompetensinya sejalan dengan teknologi metaverse khususnya dalam kompetensi content creative pada layanan maya. Pendekatan penulisan yang dipergunakan adalah deskriptif dengan metode kualitatif dengan tujuan untuk menggambarkan fenomena yang saat ini sedang terjadi dalam perkembangan teknologi masa depan. Transformasi layanan tak dapat dihindari sehingga kedudukan pustakawan menjadi sangat terancam, maka jalan satu – satunya adalah peningkatan diri pustakawan agar terus meningkatkan kompetensinya sehingga keberadaan pustakawan tetap mendapatkan tempat dihati pemustaka meskipun tanpa harus bertemu secara fisik, namun layanan-layanan yang diberikan pustakawan dapat dirasakan oleh pemustaka.

Kata kunci: Teknologi informasi; Metaverse; Transformasi layanan perpustakaan

ABSTRACT

Information technology is so strong in influencing the world of library work, especially in accessing information. The increasingly diverse library collections are not only in printed form but also in softcopy form, so information dissemination is easier. The diversity of collections served will undoubtedly give users flexibility in utilizing the collections they want so that they can support not only teaching and learning activities but also the development of research activities. Service transformation is growing due to the development of information technology, which has been widely used in the library world. This writing aims to provide information on the existence of metaverse technology that will shift librarian tasks in the future and remind librarians to continually improve their competence in line with metaverse technology, especially in creative content competence in virtual services. The writing approach is descriptive with qualitative methods to describe phenomena currently occurring in future technological developments. Service transformation is unavoidable, so the position of librarians is seriously threatened. The only way is to improve the librarians themselves so that they continue to improve their competence and that the existence of librarians still has a place in the hearts of users even without having to meet physically. However, the services provided by librarians can be felt by librarians.

Keywords: Information technology; metaverse; Library service transformation

PENDAHULUAN

Layanan perpustakaan mengalami transformasi yang semakin mempermudah dalam pelayanan pemustaka. Fasilitas teknologi informasi memudahkan pemustaka dalam mengakses informasi. Melimpahnya jumlah informasi yang sangat masif merupakan tantangan bagi pustakawan untuk dapat melakukan pengelolaan informasi secara benar melalui seleksi informasi. Kegiatan tersebut bermanfaat agar setiap informasi yang dinikmati oleh pemustaka merupakan informasi yang benar dan bukannya menyesatkan. Tidak dipungkiri bahwa kemajuan teknologi informasi berpengaruh kuat terhadap perilaku manusia

dalam mengakses informasi. Koleksi perpustakaan yang semakin beragam tidak hanya berbentuk tercetak namun dalam bentuk elektronik yang dapat diakses secara *online* sehingga semakin mudah dalam diseminasi informasi.

Keberagaman koleksi yang dilayankan tentunya memberikan keleluasaan pemustaka dalam mendayagunakan koleksi yang diperlukan sehingga dapat mendukung aktivitas belajar mengajar dan pengembangan kegiatan penelitian. Transformasi layanan juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari setiap kegiatan akreditasi perpustakaan maupun akreditasi program studi. Layanan perpustakaan merupakan salah satu poin penilaian yang cukup penting, meliputi koleksi buku-buku sesuai silabus mata kuliah, koleksi jurnal terakreditasi, dan inovasi-inovasi layanan yang telah dilakukan. Dengan demikian memperbincangkan kontribusi perpustakaan tidak lepas dari ketersediaan koleksi-koleksi tersebut yang tidak saja merupakan kekuatan bagi perpustakaan namun juga merupakan sumber referensi yang sangat berguna bagi pengembangan keilmuan sivitas akademika.

Menurut Djoko S, (2017), penguatan peran perpustakaan perguruan tinggi untuk mendukung kemajuan dan keunggulan perguruan tinggi mencakup tiga alasan, meliputi: 1) berbagai perubahan atau transformasi mendasar di seluruh dunia yang menghadirkan kebutuhan, tantangan, dan ancaman baru di bidang pendidikan tinggi berpengaruh terhadap peran perpustakaan perguruan tinggi; 2) transformasi tersebut perlu ditanggapi dan ditunaikan oleh perguruan tinggi dan perpustakaan perguruan tinggi beserta dengan pustakawan dan staf yang lain; dan 3) kondisi dan situasi terkini perpustakaan perguruan tinggi dalam merespon perubahan mendasar abad 21. Perpustakaan perlu memperhatikan keadaan sekelilingnya dan melakukan berbagai terobosan untuk menghadapi perubahan atau transformasi di bidang layanan tersebut. Perkembangan teknologi digital mempengaruhi perubahan pelayanan perpustakaan yang berorientasi pada kebutuhan *user* atau pemustaka.

Perkembangan layanan perpustakaan pun mengikuti *trend* pemustaka yang dilayani dan saat ini generasi yang dilayani adalah generasi milenial yang sudah sangat dimanjakan dengan teknologi digital. Teknologi digital menawarkan layanan perpustakaan yang lebih cepat dan lebih interaktif. (Cahyono, 2017) menjelaskan delapan karakter pemustaka digital, meliputi: 1) menginginkan kebebasan, bebas memilih sampai bebas berekspresi; 2) merubah yang sudah standar untuk disesuaikan dengan dirinya atau disebut *customize personalize*; 3) senang mengkaji sesuatu dengan seksama, dan tidak mudah menerima begitu saja; 4) menekankan pada kejujuran dan keterbukaan dari lembaga yang menawari produk atau pekerjaan; 5) menggabungkan konsep rekereasi sambil bekerja atau sebaliknya bekerja sambil rekreasi, dimanapun dan kapanpun; 6) terbiasa berkolaborasi, bersilaturahmi, dan berjejaring; 7) menginginkan kecepatan; dan 8) bertindak sebagai inovator atau memperkenalkan gagasan, ide, dan metode terbaru.

Kebebasan berekspresi pemustaka digital diwujudkan melalui pemanfaatan telepon pintar atau *android* sebagai sarana untuk pencarian informasi. Mereka lebih suka terhadap perpustakaan yang lebih mengerti mereka, baik dari sisi layanan, fasilitas, maupun pustakawan yang bersahabat. Pemustaka digital tidak begitu saja menerima berbagai informasi untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Mereka akan mengkaji dengan seksama

informasi yang diperolehnya, informasi yang benar-benar ilmiah dan logis, faktual dan aktual yang akan mereka pilih. Pemustaka digital lebih bersifat terbuka dan obyektif terhadap layanan yang disajikan oleh perpustakaan. Mereka dapat menyukai, memberi masukan, bahkan tidak memanfaatkan jasa perpustakaan apabila tidak sesuai harapan. Pemustaka digital menginginkan suasana santai di setiap aktivitasnya, tidak terlalu tegang dan monoton yang sering menyebabkan kebosanan dalam mencari informasi. Dengan canggihnya teknologi *superhighway* yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun, membuat pemustaka digital menginginkan kecepatan serta keakuratan informasi yang dicari. Berdasar informasi dan pengetahuan yang melimpah di internet, pemustaka digital dapat menjadi inovator di berbagai bidang keilmuan, karena informasi yang ada di internet dapat dicari secara lebih detail baik teknik maupun operasionalnya.

Teknologi *metaverse* merupakan salah satu terobosan inovasi yang dapat digunakan oleh perpustakaan sebagai upaya untuk menjembatani pemustaka digital yang sudah terbiasa dengan teknologi informasi virtual. Melalui teknologi *metaverse* diharapkan pemustaka digital akan menjadi lebih tertarik untuk mencari informasi tanpa harus datang secara fisik ke perpustakaan namun dapat berselancar mencari informasi melalui dunia maya. Media digital tersebut menandakan orang-orang dari seluruh dunia saling terhubung dan memungkinkan saling berbagi (Taufik A, 2022). Untuk memberikan dukungan terhadap teknologi *metaverse*, diperlukan pustakawan yang mendukung iklim perubahan. Pustakawan harus mempunyai keinginan untuk terus belajar agar kompetensi yang dimilikinya selalu dapat mengimbangi perkembangan teknologi, mengikuti trend pemustaka yang menginginkan pelayanan yang cepat, dan memperoleh hasil informasi secara terseleksi.

Penelitian *metaverse* sebelumnya adalah *Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi*. Penelitian yang dilakukan (Akbar Endarto & Martadi, 2022) ini mengungkapkan tentang penggunaan *metaverse* dalam bidang pendidikan dan implementasinya yang dapat dilihat dari penggunaan *augmented reality* dan *virtual reality*nya meskipun saat ini masih dalam proses pengembangan. Menurut Ikhwan Akbar Endarto, *metaverse* ini sangat berpotensi dalam media edukasi secara interaktif bagi pembelajaran anak didik karena akan mampu menampilkan visual yang menarik sekaligus 3 dimensi secara real time untuk memudahkan pembelajaran anak didik sehingga metode pembelajaran ini akan lebih menarik dan interaktif dan mensimulasikan objek yang ada. Tulisan ini mempunyai persamaan dalam memandang teknologi *metaverse* sebagai teknologi masa depan yang akan dihadapi sehingga saat ini sudah terbayang hendak kemana peradaban teknologi digital akan menjadi ancaman ataukah justru akan membantu tugas-tugas manusia? Akbar Endarto & Martadi, (2022) memandang *metaverse* akan menolong dalam membantu sebagai media edukasi, namun dalam tulisan kami ini tentang manfaat *metaverse* yang akan membayangi dalam layanan-layanan perpustakaan masa depan sehingga bukan tidak mungkin profesi pustakawan akan tergusur sehingga pekerjaan kepustakawanan menjadi hilang ciri khasnya seperti pengkatalogan, klasifikasi dan labelling karena pencarian informasi dilakukan melalui teknologi maya seperti *metaverse* ini.

Tujuan penulisan ini adalah 1) Memberikan informasi adanya teknologi *metaverse* yang akan menggeser tugas-tugas pustakawan pada masa yang akan datang. 2) Mengingatkan

kepada pustakawan untuk selalu meningkatkan kompetensinya sejalan dengan teknologi *metaverse* khususnya dalam kompetensi *content creative* pada layanan maya. Pendekatan penulisan yang dipergunakan adalah deskriptif dengan metode kualitatif. Menurut (Silalahi, 2012) pendekatan kualitatif untuk menggambarkan fenomena yang saat ini sedang terjadi dalam perkembangan teknologi masa depan dengan maksud untuk menggambarkan fakta-fakta dengan jelas, teliti dan lengkap seperti dalam penelitian eksplorasi bagaimana hal itu terjadi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa studi literatur yang berkaitan dengan *metaverse* dan sumber-sumber dengan subjek perpustakaan.

PEMBAHASAN

Teknologi *Metaverse*

Belum banyak tulisan atau artikel yang mengulas tentang *metaverse*, karena memang teknologi ini belum begitu banyak dipergunakan dalam perpustakaan. Sepanjang penulis ketahui, perkembangan *metaverse* ternyata telah menarik perhatian sejumlah dosen di Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan dosen Institut Seni Indonesia yang telah berhasil menciptakan *metaverse* gamelan. Dalam program ini, Yohanes Priadi bersama tim mengembangkan produk digital *Metaverse* Gamelan sebagai upaya untuk pelestarian budaya seni musik gamelan. Dengan teknologi ini, semua orang dapat mengetahui gamelan merupakan salah satu aset asli Bangsa Indonesia (Baskoro, 2022).

Untuk mengetahui lebih jelas bagaimana konsep teknologi *metaverse* bekerja dalam proses pembelajaran, peneliti ini merangkum hasil penelitian penggunaan teknologi AR dan VR. AR mampu memproyeksikan objek maya ke dalam objek nyata secara real time. Teknologi ini akan menampilkan objek virtual 3D ke dunia nyata. AR dinilai dapat memudahkan penggunaannya untuk mendapatkan informasi lebih jelas dengan cara yang lebih menarik. Teknologi *Augmented Reality* pada nyatanya memberikan banyak manfaat dan peluang untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian terkait penerapan teknologi AR dan keseluruhan penelitian tersebut yang menyebutkan bahwa teknologi AR memiliki potensi dan layak digunakan sebagai media edukasi. Implementasi teknologi AR sebagai media edukasi memberikan beberapa potensi, yaitu peserta didik lebih memahami materi atau bahan ajar yang diberikan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, peserta didik dapat merasakan sensasi belajar yang unik, peserta didik bisa langsung menstimulasikan objek pembelajaran secara langsung, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, keberhasilan penyampaian materi bahan ajar lebih efektif dan efisien, dan meningkatkan nilai atau hasil belajar.

Definisi dan Sejarah Singkat

Metaverse merupakan sebuah dunia virtual sekaligus proyek besar Mark Zuckerberg sebagai *CEO Facebook* yang kini berganti nama menjadi *Meta Platform Inc.*, atau yang lebih dikenal dengan nama Meta. Ide *metaverse* yang diinisiasi Mark Zuckerberg sesungguhnya

sudah ada dan pertama kali muncul dalam novel fiksi karya Neal Stephenson dengan judul *Snow Crash* tahun 1992. Definisi *metaverse* masih belum dapat dijelaskan secara pasti karena *metaverse* sendiri masih berada dalam tahap pengembangan dan belum terealisasi secara aktual hingga saat ini. Mark Zuckerberg memiliki pandangan bahwa *metaverse* akan menjadi dunia internet yang dapat dimasuki dengan cerminan diri atau biasa disebut avatar, alih-alih melihat, layar. Proyek *metaverse* muncul dari gagasan Mark Zuckerberg tentang arah perkembangan internet masa depan. Mark Zuckerberg beranggapan bahwa dunia virtual merupakan masa depan dari internet dan sosial media yang menggabungkan realita dan virtual. Dunia virtual memungkinkan penggunanya untuk saling terhubung dan berkomunikasi layaknya di dunia nyata. Gagasan inilah yang menjadi awal mula tercetusnya proyek *metaverse* yang diharapkan akan menghilangkan keterbatasan di dunia nyata.

Akbar Endarto & Martadi, (2022) mengungkapkan bahwa *metaverse* ini memiliki basis teknologi berupa *Virtual Reality* dan *Augmented Reality*. Dapat dikatakan bahwa cara kerja *metaverse* mengusung 2 (dua) teknologi terkini sekaligus, yaitu meliputi AR atau *Augmented Reality* dan VR atau *Virtual Reality*. Sebelum mengetahui cara kerja *metaverse*, definisi dan perbedaan dari teknologi *Augmented Reality* dan *Virtual Reality* akan dijelaskan terlebih dahulu agar pembaca dapat memahami lebih dalam mengenai kedua teknologi ini. *Augmented Reality* (AR) menggabungkan benda-benda dalam dunia virtual atau maya yang diproyeksikan ke dunia nyata dalam bentuk dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D), sehingga objek virtual ini dapat disentuh, dilihat, dan didengar. *Augmented Reality* bisa disimpulkan sebagai sebuah proyeksi dari objek maya ke dunia nyata dalam bentuk 2D atau 3D, dimana objek maya tersebut dapat disentuh, dilihat, dan dirasakan melalui dunia nyata. Teknologi ini sudah banyak digunakan dalam pembuatan *film*, *game*, dan robot saat ini.

Penerapan teknologi *Augmented Reality* dalam konsep *metaverse*. *Virtual Reality* (VR) adalah teknologi yang menghasilkan visual atau suasana realistis tiga dimensi (3D), sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan virtual (dunia maya) yang disimulasikan oleh komputer. *Virtual Reality* memanfaatkan grafik, suara, dan objek tiga dimensi lainnya untuk menghasilkan simulasi imaji. Teknologi ini juga mendukung antar penggunanya untuk saling terhubung, berkomunikasi, dan bersosialisasi tanpa batas di dunia maya layaknya di dunia nyata. Berdasarkan uraian di atas, *Virtual Reality* bisa disimpulkan sebagai simulasi lingkungan berupa objek maya yang tampak nyata dan penggunanya dapat berinteraksi dengan objek tersebut. Penerapan teknologi *Virtual Reality* dalam konsep *metaverse*.

Berdasarkan berita yang dipublikasikan di *cncindonesia.com.*, cara kerja *metaverse* secara garis besar adalah penggunaan teknologi *Virtual Reality* (VR) secara masif hingga waktu yang berjalan di dalam dunia virtual dan dunia nyata berjalan secara simultan. Penggunaan *Augmented Reality* (AR) pada *metaverse* berfungsi untuk menambahkan dunia virtual pada dunia nyata untuk menciptakan pengalaman virtual yang lebih menarik pada dunia nyata. Selain itu, *metaverse* juga akan memanfaatkan teknologi *motion capture* yang akan merekam pergerakan objek di dunia nyata dan memproyeksikannya dalam lingkungan virtual, sehingga lingkungan virtual seolah-olah dapat disimulasikan secara benar di dunia nyata.

Metaverse Dalam Dunia Perpustakaan

Dikaitkan dengan perkembangan teknologi informasi yang selama ini banyak dipergunakan dalam dunia perpustakaan dengan transformasi layanan semakin berkembang maka seharusnya perpustakaan akan semakin membantu mempermudah pemustaka dalam mencari informasi. Transformasi layanan berbanding lurus dengan siapa pemustaka yang dilayaninya. Maka kalau kita berbicara siapa pemustaka kita saat ini maka tidak lain tidak bukan adalah pemustaka milenial sebagai generasi yang lahir pada era teknologi informasi yang sangat berkembang dengan pesat. Generasi ini begitu lahir sudah dikelilingi oleh berbagai perangkat sosial media milik orang tuanya.

Saat ini perpustakaan dihadapkan dengan pemustaka milenial yang memiliki gaya hidup yang sangat bertolak belakang dengan generasi “kolonial” sebagai ungkapan “*joke*” bagi generasi sebelum milenial. Untuk melakukan transformasi layanan perpustakaan, pertama kali yang harus diketahui adalah memahami kebiasaan, perilaku, *passion* dan juga gaya hidup mereka. Meskipun transformasi layanan perpustakaan saat ini tidak serta merta dapat melakukan perubahan koleksi dari cetak yang dilayankan secara *onsight* menjadi layanan *online* dengan berbasis digital namun transformasi layanan sedikit demi sedikit bergerak ke arah digital sebagai sistem menuju layanan masa depan dan ini sudah banyak dirasakan fenomena digital yang sudah dipergunakan di semua lini pelayanan.

Tak dipungkiri transformasi layanan digital mengubah sistem kerja sehingga diharapkan sistem kerja ini mempercepat tata kelola sebuah perpustakaan sehingga akan menimbulkan inovasi-inovasi baru sebagai *trigger* karena perubahan gaya hidup masyarakat. Terlebih seorang pustakawan dikatakan berkompeten jika ia dapat memberikan solusi dalam memberikan alternatif informasi mutakhir sehingga mampu memberikan solusi yang dihadapi oleh pemustaka. Dengan demikian diharapkan pustakawan mampu menjadi *solution maker* yang akan mengubah informasi menjadi pengetahuan dan bahkan pencipta dan pemandu pengetahuan bagi masyarakat.

Oleh karena itu transformasi layanan saat ini menantang pustakawan untuk semakin meningkatkan kompetensinya agar pustakawan semakin mampu menjadi mitra bagi pemustaka milenial yang dapat membantu memberikan informasi secara cepat dan akurat. Kompetensi pustakawan agar dapat menjadi mitra yang baik bagi pemustaka sesuai dalam (Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan, 2007) dimaknai sebagai seseorang yang memperoleh kompetensi yang diperoleh melalui pendidikan dan atau pelatihan kepustakawanan.

Untuk memberikan layanan yang prima dalam transformasi layanan bagi pemustaka milenial seharusnya akan memberikan keterbukaan perpustakaan. Peran pustakawan semakin dapat melayani khususnya dalam memberikan rujukan informasi secara cepat, tepat dan efektif. Inovasi lain yang dapat dilakukan dengan meningkatkan kemampuan bidang profesi dan publikasi. Maka adanya transformasi layanan perpustakaan karena faktor pertama berupa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang tidak terelakkan, bahkan ketergantungan masyarakat sangat tinggi terhadap media teknologi informasi yang semakin berkembang,

sehingga menjadi catatan yang penting bagi perpustakaan untuk dapat lebih proaktif memberikan informasi yang semakin berkualitas yang dapat mempertinggi derajat kemanusiaannya, maka sangat penting perpustakaan untuk memberikan pendidikan literasi informasi bahkan literasi digital sehingga masyarakat dapat menggunakan informasi secara bijak melalui pemahaman, evaluasi dan mengintegrasikan informasi dalam berbagai format. (Darmanto, 2018)

Profesionalisme pustakawan menjadi kata kunci untuk dapat melakukan transformasi layanan sesuai dengan arah mana pemustaka menghendaki layanan yang diinginkannya. Apabila profesionalisme ini dapat terus dikembangkan akan semakin meningkatkan kedudukan pustakawan yang semakin baik. Maka pengembangan profesi pustakawan yang dilakukan secara berkesinambungan dan berkelanjutan dapat meningkatkan kompetensi pustakawan. Menurut Ranganathan dalam Mustika, (2017) perpustakaan adalah sebuah organisasi yang berkembang sehingga seorang pustakawan profesional dapat menyesuaikan diri dan tanggap dengan perkembangan yang ada sehingga pustakawan selalu menyesuaikan dengan sumber-sumber informasi yang dibutuhkan oleh pemustaka. Dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, pustakawan hendaknya selalu aktif dalam melakukan kegiatan yang dapat memperkuat kompetensinya sebagai pustakawan.

Menurut penulis pemahaman teknologi informasi menjadi hal yang penting untuk dilakukan oleh pustakawan dan penguasaan teknologi informasi adalah bidang seorang *information technology* (IT) yang mengetahui tentang jaringan, *software* dan komputer. Maka sangat ideal bila dalam sebuah perpustakaan di samping ada pustakawan ada juga seorang IT yang akan menerjemahkan apa yang dibutuhkan perpustakaan dalam pemrograman yang diperlukan. Maka dalam jabatan fungsional seorang IT ini akan diakomodasi dalam jabatan pranata komputer selain jabatan fungsional pustakawan dalam sebuah perpustakaan perguruan tinggi.

Perpustakaan adalah juga pustakawannya, sehingga gerak laju perpustakaan tidak lepas dari peran pustakawan sehingga harus tetap produktif untuk melalui layanan-layanan unggulan. Adanya transformasi layanan pemustaka akan merasakan perpustakaan yang berdampak dalam kontribusi dalam pembelajaran sepanjang hayat kepada pemustaka. Suwarno, (2016) mengatakan perpustakaan tidak saja sebagai tempat terkumpulnya koleksi-koleksi pustaka namun juga merupakan sumber referensi bagi permasalahan informasi dan dipermudah dengan teknologi informasi internet sehingga pencarian informasi pengetahuan ilmiah begitu mudah dilakukan.

Melihat sisi manfaat koleksi yang terintegrasi secara jejaring akan memudahkan dalam menyediakan akses yang cepat dan mudah meskipun melalui jarak jauh, dan menyediakan informasi yang lebih mutakhir agar dapat digunakan secara luas bagi pemakai sesuai kebutuhannya, serta memudahkan format ulang dan kombinasi data dari berbagai sumber dalam bentuk kemas ulang informasi.

Anastasia T.S, (2022) mengatakan bahwa dengan transformasi layanan dengan berbasis digital juga memungkinkan untuk memberikan ruang untuk saling berkolaborasi antar

perpustakaan sehingga akan semakin memudahkan pemustaka dalam mengakses informasi. Terlebih saat ini *metaverse* membayangkan-bayangi peran pustakawan untuk lebih berperan semakin besar dalam olah informasi. *Metaverse* sebagai jejaring dunia virtual tiga dimensi secara *real-time* dan persisten, yang mana pemustaka dapat berinteraksi dengan pengguna lain. Teknologi ini dapat dibayangkan sebagai ruang virtual yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi bersama dengan pengguna internet lain yang tidak berada dalam satu ruang secara fisik. Lambat laun *metaverse* ini akan menjadi salah satu layanan unggulan yang dapat dilakukan oleh perpustakaan dan akan membantu pemustaka dalam pencarian informasi.

Maka dari itu, perpustakaan khususnya perpustakaan perguruan tinggi seharusnya menjadi ruh bagi perguruan tinggi yang diwujudkan dalam layanan-layanan yang mempunyai wawasan keilmuan yang luas sehingga koleksi yang dimilikinya selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bagi sivitas akademika perpustakaan berfungsi sebagai sumber informasi dan ini jelas akan menaikkan peran perpustakaan, sehingga akan menggerakkan perpustakaan sebagai unit yang mempunyai posisi penting.

Untuk itu diperlukan pustakawan-pustakawan yang dapat membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh sivitas akademika dalam mencari informasi yang dicarinya. Maka dari itu, pustakawan seharusnya menempatkan diri sebagai fasilitator yang siap membantu pemustaka dalam pencarian informasi yang diperlukan oleh pemustaka sehingga keberadaan perpustakaan dapat dirasakan manfaatnya. Hal ini dapat didayagunakan jika keberadaannya memang mempunyai nilai tambah bagi pengembangan ilmu pengetahuan dengan menyediakan koleksi-koleksi yang relevan dengan kebutuhannya. Tristiana C. D, (2006) mengatakan, langkah awal agar keberadaannya dapat diakui adalah dengan memperkaya informasi yang berorientasi kepada kebutuhan pemustaka (*customer oriented*). Demikian halnya dengan perpustakaan khususnya perpustakaan perguruan tinggi sudah seharusnya dalam setiap kegiatan pengelolaan informasi diselaraskan dengan visi dan misi perguruan tinggi yang menaunginya.

Peran pustakawan terletak dalam perannya saat menjalankan fungsinya sebagai pengelola informasi yang terseleksi dan fungsinya sebagai aktor diseminasi informasi. Berita-berita *hoax* yang mudah diterima oleh masyarakat dapat disinyalir sebagai kurangnya masyarakat dalam memperoleh literasi informasi secara benar, salah satunya adalah tuna literasi karena kurangnya pemahaman dalam menyerap informasi dan karena kurangnya minat membaca seseorang. Maka literasi informasi ini seharusnya menjadi “gerakan rakyat” yang dapat dimulai dari sekolah dasar dan sekolah lanjutan untuk diajarkan tentang budaya minat membaca khususnya meningkatkan budaya membaca ilmiah sampai menyaring informasi yang benar sesuai dengan usia dan jenjang pendidikan anak didik.

Literasi informasi diperlukan untuk meningkatkan diri dalam rangka belajar seumur hidup untuk meningkatkan taraf hidupnya, maka ia memerlukan kompetensi untuk meningkatkan keterampilannya mencapai kinerja yang lebih baik. Azwar-Muin Moh, (2014) mengatakan, dengan kompetensi yang memadai ini akan menentukan taraf informasi yang diserapnya sehingga akan mempunyai daya nalar, kritis dan logis dan tidak mudah diperdaya oleh informasi yang diterimanya tanpa melalui evaluasi.

Para pustakawan sebagai salah seorang pengelola informasi bertugas pemahaman pemustaka harus dibekali pengetahuan yang cukup bagaimana cara mengidentifikasi secara baik. Pemahaman masyarakat digital akan pentingnya mengerti literasi informasi karena masyarakat harus mampu mengidentifikasi, menemukan, mengevaluasi, menyusun, menciptakan ide baru, memanfaatkan dan menyampaikan informasi untuk dapat memberi solusi terhadap permasalahan, hambatan dan tantangan yang terjadi.

Menurut Noorika R.W et al., (2019) literasi informasi dibagi menjadi enam jenis, meliputi 1) literasi visual adalah kemampuan seseorang dalam menyeleksi dan interpretasi berbagai langkah visual, simbol atau objek sehingga dapat mengkomunikasikan melalui *brosur, pamphlet, leaflet* atau media lain seperti halaman *website* serta media lainnya; 2) literasi media meliputi persoalan keterampilan, wawasan dan kemampuan yang juga dipengaruhi oleh lembaga dan cara mengkomunikasikan informasi sehingga setelah dianalisis melahirkan kemampuan dalam wawasan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memanfaatkan teknologi baik yang sudah lama maupun baru serta selalu kritis terhadap isi media; 3) literasi teknologi komputer dan komunikasi adalah kemampuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memahami informasi dan komunikasi teknologi, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, sistem jaringan serta komponen lain dari komputer dan sistem telekomunikasi sehingga seseorang. Ketika menggunakan komputer dan teknologi komunikasi dapat melakukan secara efisien sehingga nyaman dan menikmati program komputer dan perangkatnya; 4) literasi jaringan berkaitan erat dengan kemampuan menggunakan, memahami, menemukan dan memanipulasi informasi dalam jaringan contohnya internet. Literasi ini mencakup memahami informasi yang dikelola, terpasang di database dan dapat ditemukan kembali dengan mesin pencari sehingga memunculkan sikap untuk mau berbagi informasi agar dapat diakses orang lain sehingga dibutuhkan sarana temu kembali melalui database elektronik sebagai tuntutan kompetensi; 5) literasi kultural adalah pengetahuan dan pemahaman tentang bagaimana budaya atas kebiasaan, keyakinan, simbol-simbol dan lambang sehingga literasi informasi ini berkait erat dengan literasi kultural yaitu ketika dampak budaya terpengaruh dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi secara cermat sehingga dapat mengurangi eksese negatifnya; dan 6) literasi digital berkait dengan perilaku, persepsi, keahlian dalam mengatasi dan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara tepat melalui berbagai sarana dan bentuk *file*.

Dengan beragam literasi yang akan menjadi dasar masyarakat digital untuk dapat menerima informasi dalam format digital akan menjadi siap dalam menghadapi era *disruptif* yakni era dimana masyarakat akan menerima banyak gangguan karena perubahan dalam perkembangan teknologi komunikasi. Ada yang menyebut era saat ini disebut sebagai era VUCA, yakni “*volatility*”, “*uncertainty*”, “*complexity*” dan “*ambiguity*” dimana saat ini ditandai dengan munculnya ketidakpastian, kompleksitas dan hal hal lain yang sifatnya ambigu (Wawan S, 2017).

Para pengelola informasi dapat berperan sangat penting dalam menanggulangi berbagai dampak dari perkembangan teknologi digital ini sehingga pustakawan sebagai bagian dari pengelola informasi mempunyai tanggung jawab dalam memberikan pemahaman yang benar

dalam mengelola informasi. Hasil *survey GIGI –Ipsos* menunjukkan bahwa 65% dari 132 juta pengguna media sosial tidak melakukan cek dan ricek atas informasi yang diterimanya (Kristian, 2017). Dapat dibayangkan betapa berbahayanya dengan kondisi ini akan berdampak pada berita bohong, radikalisme dan pornografi.

Masyarakat digital perlu mendapatkan pemahaman yang luas dalam menghadapi era digital ini dengan sikap bijaksana dalam menerima informasi sehingga tidak menjadi sasaran dari teknologi digital sendiri untuk melemahkan setiap usaha dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai *tools* dalam mempertinggi harkat kemanusiaan yang bermartabat meski tidak dapat dikesampingkan bahwa masyarakat yang tidak atau kurang memperoleh kesempatan dalam akses informasi akan menjadi tertinggal dibandingkan dengan masyarakat yang memperoleh akses akan dapat mengurus dan mengatur dunia. Teknologi digital sangat membantu dalam tugas tugas manusia sehingga melalui kemajuan teknologi informasi ini tergantung kepada umat manusia dalam menggunakannya setiap kemajuan yang ada untuk peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi

KESIMPULAN

Kemajuan teknologi informasi tak dapat dibendung sehingga kemana orientasi pemustaka akan berjalan, maka perpustakaan harus mengikuti *trend* pemustaka. Dengan memahami implikasi teknologi *metaverse*, pustakawan dapat mulai berbenah dalam memahami layanan, khususnya memaknai kunjungan pemustaka yang tidak lagi dalam makna kehadiran secara fisik, namun juga kunjungan dalam akses *e-resources* yang akan semakin meningkat *traffick*-nya saat adanya inovasi teknologi *metaverse* ini.

Peningkatan kemampuan untuk menjadi pencipta konten menjadi sangat penting untuk dilakukan. *Metaverse* merupakan tawaran dari teknologi *metaverse* lintas informasi yang dapat dimanfaatkan untuk lebih meningkatkan keinginan pemustaka dalam mencari informasi tanpa harus hadir dalam sebuah gedung perpustakaan.

Faktor keengganan untuk hadir secara nonfisik dalam perpustakaan yang tidak dibatasi ruang dan waktu akan membuat *metaverse* ini menjadi tawaran yang menarik dan baru untuk meningkatkan kunjungan pemustaka. Transformasi layanan ini tak dapat dihindari sehingga kedudukan pustakawan menjadi sangat terancam apabila pustakawan tidak mengikuti perkembangan zaman dan terus melakukan inovasi.

Maka jalan satu-satunya adalah pustakawan harus melakukan peningkatan citra pustakawan dan mengembangkan profesionalisme agar terus dapat meningkatkan kompetensi sehingga keberadaan pustakawan tetap mendapatkan tempat di hati pemustaka meskipun tanpa harus bertemu secara fisik, akan tetapi layanan-layanan yang diberikan oleh pustakawan dapat terus dirasakan oleh pemustaka.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Endarto, I., & Martadi. (2022). Analisis Potensi Implementasi *Metaverse* pada Media Edukasi Interaktif. *Jurnal Barik*, 4(1), 37–51. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Anastasia T.S. (2022). *Metaverse Diseminasi Dokumen dan Pewartaan Gereja*. Praba Maret 1 - 2022 Tahun 72 No 5, 37.
- Azwar-Muin Moh. (2014). *Information Literacy Skills, Strategi Penelusuran Informasi Online*. Alaudin University Press.
- Baskoro, H. S. (2022). *Kolaborasi Dosen UAJY dan ISI Yogyakarta Ciptakan Metaverse Gamelan*. <https://www.timesindonesia.co.id/Read/News/420687/Kolaborasi-Dosen-Uajy-Dan-Isi-Yogyakarta-Ciptakan-Metaverse-Gamelan>.
<https://timesindonesia.co.id/entertainment/420687/kolaborasi-dosen-uajy-dan-isi-yogyakarta-ciptakan-metaverse-gamelan>
- Cahyono, T. Y. (2017). *Kepustakawanan Era Digital Dalam Memberikan Layanan Prima Kepada Pemustaka*. Diakses dari <http://lib.um.ac.id/wp-Content/uploads/2017/kepustakawanan-Era-Digital.pdf>.
- Darmanto. (2018). *Literasi Digital Untuk Mencegah Tindak Tutur Kekerasan di Kalangan Netizen dalam Teknologi dan Perubahan Sosial*. Gava Media.
- Djoko S. (2017). *Perpustakaan Akademik sebagai Infrastruktur Tri Dharma Perguruan Tinggi*.
- Kristian, E. (2017). *65 Persen Pengguna Internet Percaya Mentah-mentah Informasi Dunia Maya*. <https://nasional.kompas.com/>
- Mustika, P. (2017). Profesionalisme Pustakawan. *Buletin Perpustakaan*, 57. <file:///D:/MEDIA%20INFORMASI/Editor%20Desy/Agung/document%202.pdf>
- Noorika R.W, Tupan, & Mohamad D. (2019, July 11). Kemampuan Literasi Informasi Pustakawan: Studi Kasus Pustakawan PDII LIPI. *Prosiding Seminar dan Call for Paper Perpustakaan Universitas Airlangga*.
- Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan,
- Silalahi, U. (2012). *Metode Penelitian Sosial*. Refika Aditama.
- Suwarno, W. (2016). *Library Lifestyle (Trend dan Ide Kepustakawanan)*. Lembaga Ladang Kata .
- Taufik A. (2022). *Realitas Metaverse: Transformasi atau stagnasi* (Webinar Transformasi Perpustakaan Perguruan Tinggi Menuju Era Metaverse).
- Tristiana C. D. (2006). Membangun Citra “Excellent Service di perpustakaan Perguruan Tinggi. In *Makalah Seminar “Mewujudkan Layanan Prima “ di perpustakaan Universitas Atma Jaya Yogyakarta* (p. 1).
- Wawan S. (2017). Era Digital dan Tantangannya. *Seminar Nasional Pendidikan*. https://core.ac.uk/display/87779963?utm_source=pdf&utm_medium=banner&utm_campaign=pdf-decoration-v1