

Trend mahasiswa milenial dan perpustakaan: Studi kasus di Perpustakaan UIN Mataram

Nuraeni

Universitas Islam Negeri Mataram

e-mail: nuraeni180677@gmail.com

Abstract

Millennial generation is gadget's generation. The gadget's generation use new technological innovations. We can find the gadget's generation in university as millennial students. Five characteristics of millennial students; always using gadgets; prefer instant and fast for everything; prefer to read in social media groups than on a bulletin board; no longer brings a pile of thick books to campus; starting to make lots of cashless transactions. UIN Mataram has accommodated the needs of millennial students, especially in library. The facilities and services that have provided the needs are by setting sockets in rooms; supplying free wifi; giving rooms for discussions; arranging space and adding flowers as accessories; simplifying any rules, and upgrading services by RFID technology.

Keywords: gadget generation, library, smartphone, millennial students.

Abstrak

Generasi millennial adalah generasi gadget. Generasi gadget adalah generasi yang memanfaatkan inovasi dari teknologi baru. Generasi gadget yang terdapat di perguruan tinggi dikenal dengan istilah mahasiswa milenial. Lima karakter mahasiswa milenial; tidak dapat lepas dari gadget; lebih suka yang serba instant dan cepat; tidak perlu lagi membawa setumpuk buku tebal ke kampus; lebih menyukai membaca di grup sosmed daripada di papan pengumuman; generasi milenial banyak melakukan transaksi secara cashless. Untuk mengakomodir kebutuhan mahasiswa milenial perpustakaan UIN Mataram mulai membenahi perpustakaan sesuai kebutuhan mahasiswa; dengan menyediakan stop kontak; menyediakan wifi gratis; menyediakan tempat berdiskusi; menata ruang dan menambah bunga sebagai aksesoris; mulai menghapus aturan birokratis; dan melengkapi layanan dengan teknologi RFID.

Kata Kunci: generasi gadget, perpustakaan, smartphone, mahasiswa milenial

Pendahuluan

Pada perguruan tinggi sistem pembelajaran yang dinamis menuntut akademisi untuk tetap meningkatkan keilmuannya dengan cara mencari, menggunakan sumber informasi terbaru, membaca, menggunakan informasi yang relevan, bervariasi, dan berkelanjutan/terus menerus. Kegiatan akademisi, memerlukan pencarian banyak informasi dengan cara yang beragam dan cepat dalam kegiatan seperti penelitian dan publikasi ilmiah. Belkin dan Alina (1989) merumuskan bahwa adanya kesenjangan (*gap*) yang terjadi yang disebabkan karena kebutuhan informasi antara struktur pengetahuan yang dimiliki dengan yang seharusnya dimilikidisebut *an omalous state of knowledge*. Kesenjangan ini mendorong seseorang memenuhi kebutuhannya akan informasi untuk tetap mencari informasi yang terbaru dan yang relevan sesuai kebutuhannya, termasuk bagi akademisi dalam berbagai kegiatan akademis.

Di era digital sekarang ini, lingkungan perguruan tinggi akademisi dan peneliti semakin dimanjakan dengan sumber-sumber elektronik yang beragam yang ketersediaan aksesnya lebih luas di internet. Dalam mencari informasi secara cepat dan tepat akademisi dapat memanfaatkan *search*

engine dan *database online*. Selain berbagai sumber informasi yang gratis, perguruan tinggi rela membayar mahal dengan cara melanggan atau membeli sumber informasi dan literatur elektronik yang mulai membanjir di era sekarang guna memenuhi kebutuhan informasi sivitas akademika. Dengan besarnya biaya yang dikeluarkan oleh perguruan tinggi melanggan sumber informasi tersebut, seharusnya dibarengi dengan tingginya pemanfaatan literatur elektronik tersebut.

Pemanfaatan *electronic devices* bagi mahasiswa adalah keharusan dalam rangka memenuhi kebutuhan akan literatur. *Devices* tersebut antara lain adalah *handphone* (HP) atau *smartphone*, dan *laptop* (*notebook*). Tanpa perangkat tersebut akan sulit bagi mahasiswa di zaman milenial untuk dapat memenuhi kebutuhan tugas akademiknya.

Berbicara tentang literatur, tidak bisa dipungkiri, perpustakaan merupakan unit yang menyimpan, mengolah dan menyebarkan informasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Dan dengan perkembangan teknologi informasi lambat laun perpustakaan berkembang sesuai kebutuhan pengguna. Kondisi ini menunjukkan keberadaan perpustakaan mengembangkan inovasi layanan sebagai refleksi terhadap lahirnya generasi milenial. Begitupun Perpustakaan UIN Mataram tidak bisa menutup diri untuk terus berkembang dengan menyediakan literatur dalam bentuk digital yang bisa diakses oleh mahasiswa dengan menggunakan hp atau dengan *notebook*. Literatur elektronik yang dihasilkan oleh perpustakaan UIN Mataram untuk memenuhi kebutuhan akademik mahasiswa UIN khususnya dan pengguna lainnya. Mahasiswa sebagai generasi milenial memerlukan perpustakaan sebagai sumber informasi yang mendukung keberadaan mereka pada masa kini, dalam memenuhi kebutuhan tugas pada masa perkuliahan. Dalam mencari literatur mahasiswa milenialpun membutuhkan perpustakaan yang bisa mengakomodir kebutuhan mahasiswa, seperti internet dan lain sebagainya.

Kajian pustaka

Trend Mahasiswa Milenial

Generasi milenial dikenal dengan istilah generasi *Gadget*. Peralatan adalah arti yang lebih pas dari *gadget*. Generasi yang dalam kehidupannya selalu berhubungan dengan peralatan baru, muncul akibat perkembangan teknologi informasi dan disebut generasi *gadget*. Pemanfaatan teknologi tersebut membuat seseorang tidak terpisahkan dan menjadi bagian dari kehidupan yang dianggap penting atau harus ada. Seakan-akan segala alat *high-technology* tersebut sudah menjadi bagian terpenting dalam kehidupan para generasi tersebut. Contoh kasus, jika seseorang bepergian dan lupa membawa *smartphone*, orang tersebut seakan-akan seperti kehilangan arah dan tujuan sehingga rela kembali lagi ke rumah hanya untuk mengambil *smartphone*. Mengapa demikian? Karena sedemikian pentingnya fungsi *smartphone* bagi generasi tersebut. Sebagian dari mereka bahkan merasa “haus” apabila dalam sekian waktu tidak mengecek *whatsapp* yang masuk, atau mengikuti berbagai informasi dari berbagai media sosial lainnya.

Smartphone dan *notebook* adalah *gadget*. Seiring perkembangan zaman, *gadget* diperkaya dengan berbagai fitur terbaru dengan kemampuan yang lebih baik. Berbagai produk dari *gadget* diluncurkan sebagai produk inovasi terbaru dari teknologi terkini. Hal tersebut membuat *gadget* memiliki fungsi dan tujuan yang lebih praktis dan dinilai lebih bermanfaat bagi kehidupan para generasi milenial (Efastri et al., 2018, p. 137).

Absher & Amidjaya mengemukakan bahwa generasi *millennial* adalah generasi yang terlahir pada kisaran antara Tahun 1982 sampai tahun 2002. Sebutan bagi generasi era *millennial* ini antara lain: *google generation*, *generation Z*, *net generation*, dan *echo boomers*, serta *dumbest generation*. (Absher & Amidjaya, 2008). Pemanfaatan alat komunikasi, media, dan teknologi oleh generasi ini sangat tinggi. Sebagai contoh peningkatan pemanfaatan sarana komunikasi yang menggunakan HP, internet, Youtube, email, SMS, IM, MP3 Player, dan lain sebagainya.

Sementara Tapscott et al.(2008) mengatakan bahwa generasi milenial itu disebut generasi Z. adapun ciri generasi Z meliputi: adanya generasi yang bebas dalam melakukan tindakan mulai dari memilih apa yang diinginkan hingga dengan berekspresi, ia sangat suka melakukan *customization* dan personalisasi. Munculnya generasi Z ini jelas sebagai pendorong bagi perpustakaan untuk berubah, karena para generasi Z akan bertindak sebagai pengawas dan komentator.

Masyarakat era generasi Z sangat mengandalkan adanya kecepatan jaringan serta akses informasi yang sifatnya serba instan, sehingga *real time* adalah syarat penting untuk bisa koneksi dengan generasi Z. kemudahan informasi bisa didapatkan dengan internet. Generasi *milenial* ialah sebagai innovator, sebab mereka mencari, belajar, dan bekerja dalam lingkungan inovasi yang sangat mengutamakan teknologi untuk membuat perubahan dalam berbagai lini kehidupannya.

Beberapa ciri generasi Z antara lain: 1). *Instant Communications*, generasi ini hidup di lingkungan *real time* dan untuk berkomunikasi dapat dilakukan dengan cara yang nyaman. Jadi *instant Communications* yaitu cara mendapatkan kenyamanan terhadap apa yang mereka inginkan, dan ini menjadi kunci penting bagi mereka; 2). *Network Development*, yaitu memikirkan untuk pengembangan jaringan supaya bisa tetap bisa terhubung antara satu sama lainnya dan berkolaborasi pada generasi ini. Dengan kolaborasi melahirkan sesuatu yang baru dalam merancang kebebasan mereka; 3). *Gadget-Powered Connection*, yaitu generasi yang menciptakan *gadget* dan selalu menyediakan koneksi melalui *gadget*. Seperti *HP/mobilephone, gaming, platform, laptop/notebook*, dan lain-lain. Generasi Z ini sangat mengadopsi perkembangan teknologi dan menjadi sangat *hyper* terhadap teknologi (Fatmawati, 2010).

Proses adopsi teknologi pada generasi Z memunculkan mahasiswa milenial di lingkungan perguruan tinggi yang memiliki karakter beda dan unik yang tidak dimiliki oleh mahasiswa-mahasiswa sebelumnya. Agar proses pembelajaran bisa berjalan lancar, perguruan tinggi seharusnya memahami keunikan karakter mahasiswa milenial ini.

Adapun karakter mahasiswa milenial adalah:

1. Tidak bisa lepas dari *gadget*

Seorang mahasiswa apabila bepergian baik ke kampus, kosan teman, warung, atau sekedar ke luar rumah walaupun cuma sebentar, bahkan dalam toilet sekalipun, belum lengkap apabila belum membawa HP. Dengan mengamati perilaku mahasiswa yang demikian, peran dosen dan penunjang kegiatan akademis lain di era milenial ini menempatkan peran HP sebagai penunjang kegiatan perkuliahan. Misalnya, dalam mengadakan literatur (materi perkuliahan) untuk mahasiswa, sudah tidak lagi menggunakan foto copy, tetapi dengan menggunakan literatur dalam bentuk *file* yang siap untuk di *download* dengan menggunakan HP atau *smartphone*.

Dari hasil survei, generasi milenial rata-rata hanya dapat bertahan selama 23 menit jauh dari *gadget*. Bisa di amati sekarang ini, ketika ada mahasiswa yang berkumpul, masing-masing sibuk dengan HP, seperti sibuk meng-*update* status dan main *game* di masing-masing *smartphone*. Mereka tidak sibuk ngobrol dengan temannya walaupun istilahnya "*quality time with bestie*" tetapi tetap *smartphone*-nya tidak lepas dari gengamannya. Bukan hanya ketika *quality time* bersama teman-teman, ketika berkumpul dengan keluarga, *HP* tersebut tetap tidak lepas darinya. Biasanya mahasiswa ini juga selalu membawa *charger* maupun *powerbank*, karena kalau baterai *HP* tersisa 20%, dapat membuat hati mereka tidak tenang (Rifai, 2018).

Fakta ini menjadi tantangan bagi perguruan tinggi. Perguruan tinggi bisa menyikapinya dengan memanfaatkan perilaku mahasiswa yang tidak bisa jauh dari HP dengan membuat aturan yang mendukung sehingga seorang mahasiswa dapat memanfaatkan HP sebagai sumber informasi untuk akademisi. Misalnya pemanfaatan sistem informasi akademik kampus, yang terdapat versi *mobile*-nya, agar mahasiswa milenial mau dan mudah menggunakannya. Sistem Informasi Akademik (Si-

Akad *Cloud*) mungkin bisa membantu perguruan tinggi dalam mengembangkan sistem informasi berbasis *mobile*.

2. Menyukai yang serba instant dan cepat

Untuk mendapatkan segala sesuatu Mahasiswa Milenial menginginkan serba cepat. Mau makan tidak perlu lama masak dengan berbagai bumbu, cukup dengan menggunakan HP untuk memesan makanan yang diinginkan, sehingga cepat dapat dilakukan. Mahasiswa milenial tidak menyukai jika harus menunggu (ingin pergi secepatnya), belanja mau cepat dan mudah (suka belanja online), bahkan aktivitas lain pun menginginkan harus dapat selesai secepatnya. Sehingga pada proses kegiatan administrasi akademik pun mahasiswa menginginkan prosesnya yang cepat dan instan.

Untuk mendapatkan sesuatu bagimaha siswa milenial, proses bukanlah hal yang penting tetapi mendapatkan hasil itulah yang diutamakan. Padahal dalam kegiatan belajar mengajar yang paling penting adalah proses atau filosofinya. Sebagai contoh dalam mempelajari teknik menggambar, sepatutnya mahasiswa berlatih untuk menggambar dengan mempergunakan pensil terlebih dahulu. Setelah itu kemudian menggambar dengan *software*. Pada realitasnya, hal seperti itu dianggap oleh mahasiswa sebagai sesuatu yang bertele-tele. Dengan memanfaatkan *software* dan lain sebagainya, mahasiswa mendapatkan hasil yang bagus dan prosesnya lebih cepat, itulah yang diinginkan mahasiswa. Padahal yang paling utama adalah filosofinya. Proses menggambar secara manual bisa membentuk tataran untuk memahami filosofi teknik menggambar yang benar. Dengan begitu akan mengerti dan menguasai teknik dasar menggambar dengan baik.

Merujuk dari kebiasaan mahasiswa yang maunya serba instan dan cepat memungkinkan perguruan tinggi merubah sistem kegiatan administrasi akademik serba instan tanpa mengurangi tujuan dan nilai-nilai proses untuk mendapatkan hasil. Hal ini dapat dilihat pada sistem manajemen akademik dengan menggunakan sistem informasi akademik, seperti kegiatan input KRS, KHS dan perwalian, yang prosesnya dapat dengan singkat dengan adanya sistem informasi akademik secara online. Dengan begitu, mahasiswa era milenial akan lebih merasa senang dan nyaman dengan kegiatan administrasi akademik yang lebih mudah (Rifai, 2018).

3. Sangat senang membaca informasi di grup sosmed dari pada di papan pengumuman

Generasi *millennial* lebih senang ketika berkomunikasi via grup daripada membaca papan pengumuman kampus yang merupakan sebuah media informasi utama yang disediakan kampus untuk dibaca oleh tiap mahasiswa. Adanya papan pengumuman dinilai sebagai sarana yang membutuhkan waktu lama untuk memperoleh informasi yang diinginkan. Selain itu, untuk mencari informasi di papan pengumuman, mahasiswa harus berdesakan dengan mahasiswa lain. Namun yang terjadi saat ini para mahasiswa lebih menyukai membaca segala informasi di grup sosmednya daripada di papan pengumuman yang telah disediakan. Hal ini mengakibatkan dosen dan penunjang kegiatan akademik lainnya wajib mempunyai grup sosmed dengan para mahasiswanya supaya terjalin komunikasi yang baik.

Melihat karakter atau sifat mahasiswa milenial ini yang lebih menyukai grup, perguruan tinggi dituntut untuk menyediakan grup kampus dalam berdiskusi dan mensosialisasikan kegiatan akademik serta informasi kampus lainnya berupa aplikasi yang dapat membantu dan memudahkan kampus untuk berbagi informasi kampus tersebut.

4. Tidak perlu lagi membawa setumpuk buku tebal ke kampus

Dengan adanya perkembangan IPTEK yang mengawali zaman milenial, muncul buku-buku elektronik sudah mulai menjamur, seperti *e-book* pada *google*, *database* perguruan tinggi, *repository*, *slims*, dan lain sebagainya. Buku-buku konvensional mulai tergantikan dengan buku-buku elektronik. Selain lebih praktis juga ketika di butuhkan akan lebih cepat dan mudah didapat. Selain itu juga tidak

ada kemungkinan adanya kelupaan dirumah karena sudah mempunyai laptop yang menjadi perantarnya.

Melirik kebiasaan mahasiswa tersebut, dosen sebagai pengajar bagi mahasiswa dapat menyediakan bahan ajar dan tugas-tugas yang menjadi dokumen elektronik yang siap di *download*. Begitu pula dengan perpustakaan perguruan tinggi, menyediakan bahan referensi digital yang serba *online* untuk melayani kebutuhan mahasiswa.

5. Milenial mulai banyak melakukan transaksi secara cashless

Dengan kecanggihan teknologi yang semakin maju, semuanya semakin mudah, maka pada generasi milenial pun mulai banyak ditemukan perilaku transaksi yang sudah tidak menggunakan uang tunai lagi alias *cashless*. Generasi ini lebih suka tidak repot membawa uang dengan berbagai resiko di jalan, dan juga pembelian di toko-toko kecil dan mini market hampir semua bisa menggunakan pembayaran dengan kartu. Hanya dengan menggesek atau *tapping*. Begitu pula dengan pembayaran uang kuliah.

Mahasiswa milenial sangat malas dan enggan mengantri panjang untuk membayar uang kuliah sebagai salah satu kewajiban mahasiswa, mereka lebih menyukai melakukannya dengan menggesek atau *tapping*, oleh karena itu perguruan tinggi menyediakan sistem kerjasama dengan pihak bank dalam penyediaan fasilitas yang dapat mengakomodir kebutuhan generasi mahasiswa milenial.

Generasi milenial dan pergeseran paradigma perpustakaan

Dalam era internet sikap bijak sangat diperlukan. Internet ibarat 'pisau', terserah pada manusia yang memegangnya ingin digunakan untuk apa, apakah diarahkan pada kebaikan atau menjurus pada keburukan. Informasi yang ditulis lalu dikirim via internet akan dengan mudah dan cepat terakses secara luas tanpa batasan dimanapun dan kapanpun. Di era internet transparansi/keterbukaan muncul, siapapun dapat mengungkapkan pendapat, perasaan, dan bahkan menuliskan tentang orang lain sesuai pendapat si penulis. Informasi dapat tersebar luas disadari atau tidak disadari oleh kita. Ledakan informasi yang semakin luas sudah menggiring sebuah perubahan besar dalam mempengaruhi perilaku masyarakat yang mengakses teknologi informasi.

Setiap orang memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda. Bagi seseorang informasi tersebut sangat menarik, tapi bagi orang lain belum tentu menarik. Keterbukaan informasi dan kemajuan dalam teknologi informasi menimbulkan perubahan mendasar pada perilaku masyarakat Indonesia. Pertumbuhan komputer yang demikian pesat seakan memberi pertanda bahwa generasi *millennial* muncul. Demikian pula ketersediaan layanan perpustakaan pada generasi sekarang ini harus bisa adaptif dan siap saji dalam memenuhi kebutuhannya.

Dalam pengembangan ke depannya perpustakaan menjadi sangat prospektif. Dengan munculnya generasi *millennial*, pelayanan di perpustakaan harus bisa dilakukan secara refleksif. Perpustakaan harus mengubah paradigma yang terkesan 'angker/horor', 'gudang buku' menjadi paradigma perpustakaan *online* yang dapat memenuhi segala informasi yang dibutuhkan dengan layanan yang berbasis *web* dengan tatanan yang lebih menarik yang menimbulkan gairah mahasiswa untuk tetap berada di perpustakaan. Mutu layanan informasi yang multi peran pada perpustakaan saat ini harus dikedepankan. Penyediaan *free hotspot area* maupun pemasangan *wifi area* merupakan hal yang utama tersedia di perpustakaan dalam era generasi *millennial* (Fatmawati, 2010).

Dunia seakan berubah sebagai kampung global (*global village*). Sementara di Indonesia sejak Tahun 2000-an internet sudah mulai merambah (*booming*). Di masyarakat, internet bukan sajamewabah, tetapi sudah sangat menjamur baik di kalangan profesional, pelajar, maupun mahasiswa, bahkan masyarakat awam. Pedagang kaki limapun sudah merambah ke penjualan *online*. Begitu pula dengan pemustaka yang datang ke perpustakaan dengan membawa laptop yang telah menjadi sebuah kebutuhan.

Mahasiswa milenial sebagai generasi *millennial* dalam beraktivitas akan memanfaatkan laptop, HP, iPhone, BB, Nintendo DS, dan lainnya sebagai kebutuhan dasar. Bahkan adanya internet telah menjadi sebuah 'alat vital' yang merasuki berbagai aktivitas kehidupan mahasiswa di era *millennial*. Dengan melihat kebutuhan mahasiswa, perpustakaan harus mulai berbenah dari layanannya yang 'jadul' supaya mampu mengakomodasi setiap perubahan pada perilaku pengguna atau mahasiswa dalam mengakses informasi.

Kesan birokratis dan prosedural pada perpustakaan harus diubah seperti tidak memperbolehkan ini, tidak boleh itu..., dan berbagai larangan lainnya. Sehingga pada era milenial inilah perpustakaan diharuskan untuk merombak semuanya. Bukankah yang terpenting ialah kemudahan akses informasi bagi mereka? Jadi perpustakaan dituntut harus *adaptable with change, friendly*, dan 'gaul' dengan pemustakanya, serta mampu "jemput bola" dengan mengetahui hal yang menjadi kebutuhan (*needs*), keinginan (*wants*) masing-masing pemustaka.

Di era milenial ini, perpustakaan membutuhkan suatu kompetensi dan keprofesionalan pustakawannya dalam menguasai dan mahir teknologi informasi. Kompetensi ini adalah PR dan tugas yang cukup berat bagi para pustakawan, karena kewajibannya untuk melayani pemustaka. Supaya tidak timbul kesenjangan antara pustakawan dengan pemustaka, maka seorang pustakawan diharuskan untuk tidak 'gaptek', tetapi harus belajar supaya dapat mengimbangi terutama keahlian dalam menguasai teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang pesat. Pustakawan harus mampu menerapkan kompetensi yang dimiliki, meliputi pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*) dalam melayani pemustaka, baik meliputi kompetensi profesional maupun personal. Karena layanan perpustakaan sebagai ujung tombak pada perpustakaan di era *millennial*.

Menurut (Fatmawati, 2010), ada beberapa hal yang bisa dijadikan wacana untuk merubah paradigma dan memberikan wajah baru bagi perpustakaan di era milenial. Hal-hal tersebut adalah sebagai berikut:

1. Untuk memudahkan pemustaka dalam mencari informasinya, perpustakaan harus menyediakan *wifi* secara gratis yang bisa digunakan kapan saja dan berada di sudut ruangan mana saja.
2. Perpustakaan seharusnya memberikan keleluasaan terhadap pengguna agar tidak mengesankan perpustakaan itu birokratis dan horor. Misalnya: larangan untuk menggunakan sandal jepit, *HP* harap dimatikan, dan larangan-larangan lain yang terlihat kaku. Yang penting berpakaian rapi dan sopan.
3. Perpustakaan mulai merubah atmosfer perpustakaan menjadi pusat belajar bagi masyarakat.
4. Perpustakaan sudah harus merubah penampilan perpustakaan lama menjadi perpustakaan yang mengedepankan nilai seni dari setiap sudut ruangan sehingga enak dipandang dan nyaman berada didalamnya. Bentuk rak dibuat unik dan di cat dengan warna yang lebih menarik sehingga memberikan kesan yang berbeda.
5. Perpustakaan seharusnya menyediakan soket atau stop kontak listrik yang tersedia di beberapa area, karena pengguna sudah terbiasa menggunakan laptop di perpustakaan.
6. Sebaiknya tidak perlu ada larangan untuk makan diperpustakaan. Dan seharusnya perpustakaan menyediakan pojok untuk menjual makanan kecil dan minuman supaya pengguna tidak perlu keluar ruangan perpustakaan pada saat perut mulai kosong karena kelamaan *browsing* informasi di perpustakaan.
7. Perpustakaan seharusnya tidak lagi membuat aturan yang terlalu birokratis dalam prosedur fotocopy, pembuatan kartu perpustakaan, dan aturan-aturan lain yang terlalu berbelit-belit.
8. Perpustakaan juga seharusnya melengkapi sistem dengan *back-up* teknologi, seperti RFID dan sensor alarm, sehingga tidak ada larangan lagi bagi pengguna yang menggunakan jaket, membawa stamap dan benda lain yang menjadi kecurigaan petugas.
9. Perpustakaan mulai membangun relasi dan jejaring dengan perpustakaan lain dan perbanyak berlangganan *e-journal* dan *e-book* dalam mengembangkan inovasi teknologi terbaru.

Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif bersifat deskriptif dimana peneliti menuangkan dalam tulisan bersifat naratif dengan mendeskripsikan obyek, fenomena atau *setting* sosial. Penulis menghimpun data dan fakta dalam bentuk tulisan bukan angka. Apa yang ada dilapangan diungkapkan dan disajikan dalam bentuk laporan (Setiawan, 2018, p. 11). Obyek kajian penelitian ini adalah mahasiswa UIN Mataram yang berkunjung ke Perpustakaan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi langsung, wawancara dan tinjauan pustaka. Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala pada obyek penelitian (Sugiyono, 1992, p. 44). Peneliti melakukan observasi langsung pada Perpustakaan UIN Mataram dalam mengakomodir kebutuhan mahasiswa milenial. Selain observasi langsung dilakukan wawancara singkat dengan Kepala Perpustakaan UIN Mataram tentang kebijakan dalam mengakomodir kebutuhan mahasiswa. Keabsahan data dalam penelitian ini dengan membandingkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti.

Hasil penelitian dan pembahasan

Kebijakan Perpustakaan UIN Mataram dalam Mengakomodir Kebutuhan Mahasiswa Milenial

Dalam kehidupan sehari-hari kebiasaan mahasiswa ke perpustakaan untuk mencari literatur baik untuk menyelesaikan tugas mata kuliah dari dosen pengampuh matakuliah ataupun menyelesaikan tugas akhir bagi mahasiswa semester akhir. Hal ini sudah menjadi sesuatu yang tidak bisa dielakkan lagi bagi seorang mahasiswa, selain itu mahasiswa ke perpustakaan tidak hanya membawa alat tulis, tetapi sebagian besar membawa laptop dan HP sebagai alat bantu dan media penyimpanan data dalam menyelesaikan tugas mereka. Untuk mengakomodir kebutuhan mahasiswa milenial perpustakaan UIN Mataram mulai membenahi perpustakaan sesuai kebutuhan mahasiswa.

Pertama, menyediakan stopkontak listrik di beberapa tempat, terutama di meja baca. Hal ini dilakukan melihat kebutuhan mahasiswa yang biasa membawa laptop ke perpustakaan. Untuk mengakomodir kebutuhan pendukung dengan adanya laptop, perpustakaan menyediakan fasilitas stop kontak yang memadai untuk dipergunakan selama mahasiswa berada di perpustakaan.

Kedua, menyediakan area hotspot/wifi gratis di setiap ruangan. Inilah yang menjadi daya tarik mahasiswa UIN Mataram untuk ke perpustakaan karena koneksi internet di sini relatif lebih stabil dibandingkan dengan unit-unit lain. Hal ini dimungkinkan karena keberadaan gedung unit perpustakaan berada satu gedung dengan ICT Center. Selain itu perpustakaan menyediakan beberapa komputer yang dapat digunakan untuk menelusur informasi bagi mahasiswa yang tidak memiliki laptop. Perpustakaan juga dapat menyediakan akses wifi yang stabil dan menyediakan sarana (fasilitas) untuk mengakses wifi tersebut di ruangan-ruangan koleksi ataupun learning spaces di berbagai lokasi. Akses wifi dan fasilitasnya kemudian bisa dinikmati dan digunakan oleh mahasiswa secara bebas dan bertanggung jawab untuk mendukung proses pembelajaran

Ketiga, mulai menyediakan tempat mahasiswa berdiskusi-diskusi kecil yang menyenangkan dengan menata taman tengah diantara dua gedung perpustakaan sebagai tempat berkumpul dan bersantai sambil menulis dan mengerjakan tugas dan diskusi-diskusi ilmiah lainnya. Selain itu penyediaan fasilitas diskusi formal yang ada di dalam ruangan yang memungkinkan beberapa kelompok diskusi, sehingga menjadi tempat favorit bagi mahasiswa dan dosen, yang menjadikan perpustakaan sebagai pusat belajar di UIN Mataram.

Keempat, menata ruangan sedemikian rupa dengan menambahkan aksesoris bunga untuk kesejukan pandangan mata yang lelah membaca dan membuat pikiran cemerlang. Di setiap ruangan ditata bunga warna-warni agar perpustakaan tidak terlihat seperti ruang penyimpan buku. Menjadikan ruang hidup untuk dipandang dan nyaman untuk dikunjungi oleh mahasiswa sehingga ada rasa senang berlama-lama di ruangan tersebut.

Kelima, mulai menghapus aturan-aturan birokratis yang dianggap terlalu berbelit-belit dan menyusahkan, seperti pembuatan kartu perpustakaan dengan menggunakan formulir, tapi sekarang dengan menggunakan kartu mahasiswa diaktifkan langsung menjadi kartu perpustakaan. Penyerahan file skripsi dulunya dengan menggunakan CD, berubah dilakukan dengan mengirimkan file di WA perpustakaan atau dengan penyerahan langsung menggunakan flashdisk. Selain dua contoh di atas sekarang membiasakan mahasiswa melihat perubahan layanan dengan melihat website perpustakaan yang dulunya biasanya di tempel pada papan pengumuman.

Keenam, Perpustakaan mulai melengkapi dengan teknologi RFID yang pengerjaan pemasangan chip baru mulai dilakukan. Hal ini diharapkan kebiasaan dulunya menjaga ketat mahasiswa yang masuk dengan memeriksa apa yang dibawa masuk dan di bawa keluar, menjadi perhatian petugas jaga pada saat itu. Itu tidak dilakukan lagi dengan keberadaan RFID.

Pemaparan di atas menunjukkan usaha perpustakaan UIN Mataram dalam memenuhi kebutuhan pengguna sebagai refleksi mahasiswa milenial sudah terlihat, walaupun masih banyak yang perlu ditingkatkan sebagai sebuah PR bagi perpustakaan dalam usaha meningkatkan pelayanan.

Kesimpulan

Generasi *millennial* adalah generasi *gadget*. *Gadget* yang merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Jadi Generasi *Gadget* adalah generasi yang memanfaatkan inovasi dari teknologi baru. Masyarakat generasi milenial ditandai dengan meningkatnya penggunaan alat komunikasi, media dan teknologi informasi. Ada beberapa ciri mahasiswa milenial; *Pertama*, tidak lepas dari *smartphone/ gadget*; *Kedua*, lebih suka yang serba instan dan cepat; *Ketiga*, lebih senang membaca informasi di grup sosmed daripada di papan pengumuman kampus; *Keempat*, tidak capek membawa setumpuk buku ke kampus; *Kelima*, mulai banyak melakukan transaksi secara *cashless*. Perpustakaan harus bijak dalam menghadapi mahasiswa milenial, supaya tidak dianggap sebagai gudang buku. Perpustakaan harus mengikuti perkembangan teknologi seiring dengan perkembangan manusia yang dilayani. Sikap bijak perpustakaan dalam menghadapi mahasiswa milenial dengan berbenah memenuhi kebutuhan mahasiswa.

Daftar pustaka

- Absher, K., & Amidjaya, M. R. (2008). Teaching Library Instruction to The Millennial Generation. *Diambil Kembali Dari From Marumount University, Arlington, VA: Diakses Dalam Http://www.Vla. Org/Presentations/VLA_presentation_draft072208. Ppt.*
- Efastri, S. M., Putri, A. A., & Fadillah, S. (2018). Hubungan Ketergantungan Gadget dengan Pendekatan REBT terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi PG-PAUD FKIP UNILAK. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 134–143.
- Fatmawati, E. (2010). Pergeseran Paradigma Perpustakaan Generasi Millennial | Perpustakaan Universitas Diponegoro. *Visi Pustaka*, 12, No. 2.
<https://digilib.undip.ac.id/v2/2012/06/05/pergeseran-paradigma-perpustakaan-generasi-millennial/>
- Rifai, M. H. (2018). Mengenal Generasi Milineal Guna Kesiapan Tenaga Pendidik Dan Dosen Di Indonesia. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 134–143.
<https://doi.org/10.32585/edudikara.v3i2.93>
- Setiawan, A. A., Johan. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Sugiyono, S. (1992). *Metode Penelitian Admnistrasi*. Alfabeta.
- Tapscott, D., Williams, A. D., & Herman, D. (2008). Government 2.0: Transforming government and governance for the twenty-first century. *New Paradigm*, 1, 15.