

TREND MAHASISWA MILENIAL DAN PERPUSTAKAAN (STUDI KASUS DI PERPUSTAKAAN UIN MATARAM)

Nuraeni Nuraeni

Universitas Islam Negeri Mataram

*Korespondensi: 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.

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 bisa lepas dari *gadget*; lebih suka yang serba *instant dan cepat*; lebih menyukai membaca di grup sosmed dari pada di papan pengumuman; tidak lagi membawa setumpuk buku tebal ke kampus; 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.

Keywords: generasi *gadget*; perpustakaan; *smartphone*; mahasiswa milenial

1. 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 dimiliki disebut *anomalous 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 berlangganan 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 adalah unit yang menyimpan, mengolah dan menyebarkan informasi. Dan dengan perkembangan teknologi informasi lambat laun perpustakaan UIN Mataram menyediakan literatur dalam bentuk digital yang bisa di akses oleh mahasiswa dengan menggunakan hp atau dengan laptop. 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.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. 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 berbagai alat *high-technology* tersebut telah 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 ke rumah hanya untuk mengambil *smartphone*. Kenapa demikian? 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 (Efastris et al., 2018, p. 137).

Menurut (Absher & Amidjaya, 2008) generasi *millennial* merupakan generasi yang terlahir pada kisaran antara Tahun 1982 sampai dengan 2002. Generasi dalam era *millennial* ini disebut juga: *google generation*, *net generation*, *generation Z*, *echo boomers*, dan *dumbest generation*. Pemanfaatan alat komunikasi, media, dan teknologi oleh generasi ini sangat tinggi. Sebagai contoh peningkatan pemanfaatan sarana komunikasi yang menggunakan internet, email, SMS, IM, MP3 Player, HP, Youtube, dan lain sebagainya.

Menurut Tapscott et al. (2008) mengatakan generasi milenial itu disebut generasi Z. Beberapa ciri generasi Z ini, seperti: adanya generasi yang bebas dalam bertindak mulai dari memilih sampai dengan berekspresi, sangat senang melakukan *customization* dan personalisasi.

Hadirnya generasi Z ini jelas akan menjadi 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 informasi yang serba instan, sehingga *real time* adalah syarat utama untuk berkoneksi dengan generasi Z ini. Kemudahan informasi dapat diperoleh dengan internet. Generasi *millennial* merupakan inovator, karena mereka mencari, belajar, dan bekerja di dalam lingkungan inovasi yang sangat mengandalkan teknologi untuk melakukan perubahan di dalam berbagai aspek kehidupannya.

Beberapa ciri dari generasi Z antara lain: 1). *Instant Communications*, bahwa generasi ini hidup di lingkungan *real time* dan untuk berkomunikasi dapat dilakukan dengan cara yang nyaman. Jadi komunikasi instan merupakan 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: handphone/mobilephone), permainan (gaming), platform, laptop/notebook, dan lain-lain). Generasi Z ini sangat mengadopsi perkembangan teknologi dan menjadi sangat *hyper* terhadap teknologi. (Fatmawati, 2010)

Prosesadopsi teknologi pada generasi Z memunculkan Mahasiswa Milenial di lingkungan perguruan tinggi yang memiliki karakter 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, warung, ke kos-kosan teman, 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 kuliah) 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 hanya dapat bertahan jauh dari *gadget* rata-rata selama 23 menit. Kita amati sekarang ini, ketika mahasiswa berkumpul, masing-masing sibuk dengan HP, seperti sibuk update status dan main *game* pada masing-masing *smartphone*. Mereka tidak sibuk ngobrol dengan temannya walaupun istilahnya "*Quality time with bestie*" tapi tetap *handphone*-nya tidak lepas dari tangannya. Tidak hanya saat *quality time* sama teman-teman, saat berkumpul dengan keluarga, *handphone* juga tidak lepas dari tangannya. Biasanya mahasiswa ini juga selalu membawa *charger* hp atau bahkan *powerbank*, karena kalau baterai hp sudah tersisa 20% , sudah cukup membuat hati mereka galau (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, yang ada 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. Lebih Suka 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 (sangat suka belanja online), hingga pekerjaan-pekerjaan lain juga menginginkan harus bisa selesai dengan cepat. Sehingga pada proses kegiatan administrasi akademikpun mahasiswa menginginkan proses yang serba instan dan cepat.

Untuk mendapatkan sesuatu bagi mahasiswa milenial, proses bukanlah hal yang penting tetapi mendapatkan hasil itulah yang diutamakan. Padahal dalam proses belajar mengajar yang paling utama adalah proses atau filosofinya. Sebagai contoh dalam belajar teknik menggambar, sebaiknya mahasiswa berlatih menggambar dengan menggunakan pensil terlebih dahulu. Setelah itu barulah menggambar dengan *software*. Pada kenyataannya, proses semacam itu dianggap oleh mahasiswa sebagai hal 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 dapat membentuk sebuah tataran untuk mengerti 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 KRS, KHS dan perwalian, yang prosesnya bisa menjadi singkat dengan adanya sistem informasi akademik yang online. Dengan begitu, mahasiswa milenial akan lebih merasa nyaman dengan kegiatan administrasi akademik yang lebih mudah (Rifai, 2018).

3. Lebih menyukai membaca di grup sosmed dari pada di papan pengumuman

Mahasiswa Milenial merasa lebih senang kalau berkomunikasi lewat grup, daripada membaca di papan pengumuman yang merupakan satu-satunya media informasi penting yang wajib dilihat oleh mahasiswa setiap pergi ke kampus. Papan pengumuman dianggap sebagai sarana yang membutuhkan waktu yang lama untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Selain itu, untuk mencari informasi di papan pengumuman, mahasiswa harus berdesakan dengan mahasiswa lain. Namun sekarang mahasiswa lebih menyukai membaca di grup sosmed daripada di papan pengumuman. Sehingga dosen dan penunjang kegiatan akademik lainnya harus memiliki grup sosmed dengan mahasiswanya agar selalu terjalin komunikasi yang baik.

Dengan melihat karakter mahasiswa milenial yang lebih suka dengan grup, perguruan tinggi menyediakan grup kampus dalam berdiskusi dan mensosialisasikan kegiatan akademik serta untuk berbagi informasi kampus lainnya berupa aplikasi yang dapat membantu dan memudahkan kampus untuk berbagi informasi kampus.

4. Tidak 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 perantaranya.

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

B. Generasi Milenial dan Pergeseran Paradigma Perpustakaan

Dalam era internet sikap bijak sangat diperlukan. Internet ibarat 'pisau', terserah pada orang yang memegangnya mau digunakan untuk apa, apa untuk kebaikan atau malah keburukan. Informasi yang ditulis disampaikan melalui internet akan cepat sekali terakses secara luas tanpa batas 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 telah menggiring perubahan besar dalam mempengaruhi perilaku masyarakat yang mengakses 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 pelayanan perpustakaan pada generasi *millennial* ini harus bisa adaptif dan siap saji dalam melayani kebutuhan informasinya.

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* 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 sesuatu yang wajib di sebuah perpustakaan dalam era generasi *millennial* ini (Fatmawati, 2010).

Dunia seakan berubah menjadi 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 pada 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, BB, Nintendo DS, dan yang lainnya sebagai kebutuhan dasar. Bahkan internet sudah menjadi 'alat vital' yang merasuk dalam kehidupan mahasiswa di era *millennial*. Dengan melihat kebutuhan mahasiswa, layanan perpustakaan yang masih 'jadul' harus berbenah dan harus mampu mengakomodasi perubahan perilaku masyarakat dalam akses informasi.

Perpustakaan harus mengubah kesan birokratis dan prosedural, seperti tidak boleh ini, tidak boleh itu..., dan berbagai macam larangan lainnya. Pada era generasi *millennial* sekarang ini perpustakaan harus merombak semua itu. Bukankah yang terpenting adalah kemudahan akses informasi bagi mereka? Jadi perpustakaan harus *adaptable with change, friendly* dan 'gaul' dengan pemustakanya, mampu "jemput bola" dengan mengetahui apa yang menjadi keinginan (*wants*) dan kebutuhan (*needs*) pemustakanya.

Di era generasi *millennial* ini, perpustakaan membutuhkan suatu kompetensi dan keprofesionalan pustakawannya dalam menguasai teknologi informasi. Kompetensi ini adalah sebuah PR dan tugas berat bagi para pustakawan, karena kebutuhan mereka untuk melayani pemustaka. Agar tidak terjadi kesenjangan antara pustakawan dan pemustaka, maka pustakawan harus tidak 'gaptek', tapi harus mengimbangi dengan belajar, terutama kemampuan untuk menguasai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat saat ini. Pustakawan harus mampu menerapkan kompetensinya, yang meliputi pengetahuan (*knowledge*), ketrampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*) dalam melayani pemustakanya, baik yang meliputi kompetensi profesional maupun personal. Karena bagaimanapun ujung tombak perpustakaan di generasi *millennial* ini adalah di bagian layanan perpustakaannya.

Menurut (Fatmawati, 2010), ada beberapa hal yang bisa dijadikan wacana untuk merubah paradigman 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 beradadisudut ruangan mana saja.
2. Perpustakaan seharusnya memberikan keleluasaan terhadap pengguna agar tidak mengesankan perpustakaan itu birokratis dan horor. Misalnya: larangan untuk menggunakan sandal jepit, *handphone* 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 stopkontak listrik yang tersebar di beberapa tempat, karena pengguna sudah terbiasa menggunakan laptop di perpustakaan.
6. Seharusnya tidak perlu lagi ada larangan 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 stromap dan benda lain yang menjadi kecurigaan petugas.
9. Perpustakaan mulai membangun link dan jejaring dengan perpustakaan lain serta memperbanyak melanggan *e-journal* dan *e-book* dalam mengembangkan inovasi teknologi terbaru.

C. 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. Dan dengan penyediaan wifi yang stabil mahasiswa tidak hanya berada di dalam ruangan, terkadang berjejer di emperan ruangan.

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 menjadi 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 berlalu-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 flasdisk. Selain dua contoh diatas sekarang membiasakan mahasiswa melihat perubahan layanan dengan melihat webside 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.

3. KESIMPULAN

Generasi *millennial* adalah generasi gadget. Gadget yang merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuanyang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebihberguna. Jadi Generasi Gadget adalah generasi yang memanfaatkan inovasi dari terknologi baru. Masyarakat generasi *millennial* itu bisa ditandai dengan meningkatnya penggunaan alat komunikasi, media dan teknologi informasi yang digunakan. Adapun 5 karakter mahasiswa milenial; *Pertama*, tidak bisa lepas dari gadget; *Kedua*, lebih suka yang serba instant dan cepat; *Ketiga*, lebih menyukai membaca di grup sosmed dari pada di papan pengumuman; *Keempat*, tidak lagi membawa setumpuk buku tebal ke kampus; *Kelima*, milenial 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.*
- Barni, M. (2019). Tantangan pendidik di era millennial. *Jurnal transformatif (islamic studies)*, 3(1), 99–116. <https://doi.org/10.23971/tf.v3i1.1251>
- 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>
- Tapscott, D., Williams, A. D., & Herman, D. (2008). Government 2.0: Transforming government and governance for the twenty-first century. *New Paradigm*, 1, 15.

Data Diri Penulis

Nuraeni, S.IPI, afiliasi pada Universitas Islam Negeri Mataram.

Kontak Email: nuraeni180677@gmail.com