

## Strategi Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang dalam Pengembangan Layanan *Makerspace*

Muhammad Chaerul Afik<sup>1\*)</sup>, Ary Setyadi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

<sup>2</sup>Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

\*) Korespondensi: muhammadchaerulafik@gmail.com

### Abstract

**[Title: The Strategy of the Semarang Regency Archives and Libraries Service in the Development of Makerspace Services]** *Makerspace provides a great opportunity for libraries to transform with the times, but it takes a lot of effort to develop this makerspace in library services. This study aims to understand and explain the strategy of the Semarang Regency Archives and Library Service in developing makerspace services. through a qualitative approach this research uses interviews, observations, and document studies as data collection methods. The data analysis technique used thematic analysis. The results showed that four themes were found, namely advocacy, community engagement, funding and allocative resource, and monitoring and evaluation. The advocacy theme describes the library's efforts to gain support from stakeholders. The theme of community engagement explains how the library approaches in involving the community in makerspace services. The funding theme discusses how the library prepares the budget allocated for library resources related to makerspace services. The monitoring and evaluation theme describes how libraries monitor and measure the impact of makerspace activities.*

**Keywords:** *makerspace; public library; semarang regency archives and library service*

### Abstrak

*Makerspace* memberikan peluang yang besar bagi perpustakaan untuk bertransformasi mengikuti perkembangan zaman, namun dibutuhkan usaha keras untuk pengembangan *makerspace* ini dalam layanan perpustakaan. Penelitian ini bertujuan memahami dan menjelaskan bagaimana strategi Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang dalam pengembangan layanan *makerspace*. Melalui pendekatan kualitatif penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan studi dokumen sebagai metode pengumpulan data. Teknik analisis data menggunakan *thematic analysis*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan empat tema, yaitu: advokasi, *community engagement*, pendanaan dan sumber daya alokatif, dan *monitoring* dan evaluasi. Tema advokasi menguraikan upaya perpustakaan untuk memperoleh dukungan dari *stakeholder*. Tema *community engagement* menjelaskan bagaimana pendekatan perpustakaan dalam melibatkan masyarakat dalam layanan *makerspace*. Tema pendanaan membahas bagaimana perpustakaan menyusun anggaran yang dialokasikan untuk sumber daya perpustakaan berkaitan dengan layanan *makerspace*. Tema *monitoring* dan evaluasi menguraikan bagaimana perpustakaan memantau dan mengukur dampak kegiatan *makerspace*.

**Kata kunci:** *makerspace; perpustakaan umum; dinas kearsipan dan perpustakaan kabupaten semarang*

### 1. Pendahuluan

Pola interaksi masyarakat saat ini tidak terlepas dari fenomena bersosialisasi dan berkolaborasi di berbagai bidang sehingga keberadaan ruang-ruang publik semakin dibutuhkan. Ceruk permasalahan tersebut tampaknya dimanfaatkan oleh perpustakaan untuk mengeaskan perannya di masyarakat. Perpustakaan bertransformasi dari pusat informasi menjadi pusat aktivitas (*makerspace*) (Irhanni, 2018). Konsep *makerspace* pada dasarnya adalah wadah kolaborasi para pembuat (*maker*) dengan berbagi ide dan sumber daya atau peralatan yang ada untuk menghasilkan sesuatu.

*Makerspace* dianggap mampu mawadahi kebutuhan masyarakat akan keberadaan ruang publik, sehingga tidak heran jika keberadaan *makerspace* semakin menjamur, khususnya di negara-negara maju dan industrialis seperti Amerika Serikat. Di Indonesia sendiri *makerspace* tumbuh dari perpustakaan-perpustakaan komunitas hingga akhirnya diadopsi oleh perpustakaan-perpustakaan umum yang dikelola pemerintah, salah satunya adalah Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang.

Implementasi *makerspace* di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang sudah berjalan selama kurang lebih empat tahun sejak tahun 2016 yang diinisiasi oleh pustakawan setelah mengikuti pelatihan pengembangan perpustakaan oleh Perpuseru. Hingga tahun 2020, perpustakaan secara bertahap terus meningkatkan layanan *makerspace* nya, mulai dari peningkatan fasilitas, penjangkauan lebih banyak pengguna, hingga pengembangan jenis kegiatan yang diselenggarakan. Berbagai pelatihan yang melibatkan sejumlah pakar dengan peserta kalangan pelajar dan masyarakat umum terus dikembangkan, diantaranya adalah pelatihan pantomim, menari, menggambar dan mewarnai, belajar bahasa inggris, dan belasan kegiatan lainnya serta diskusi maupun seminar membahas topik literasi yang terjadwal bergantian dalam sepekan.

Penelusuran tentang penelitian sebelumnya berkaitan dengan kajian *makerspace* di perpustakaan umum menunjukkan bahwa implementasi *makerspace* pada perpustakaan umum di Indonesia masih menghadapi ancaman utama berkaitan dengan pengelolaan perpustakaan yang cenderung birokratif. Jika dibandingkan dengan perpustakaan umum di negara-negara maju yang memiliki *makerspace*, permasalahan birokrasi justru sudah bukan menjadi isu utama pada perpustakaan-perpustakaan umum di negara maju seperti Amerika (Burke, 2014). Perhatian utama mereka lebih kepada hal-hal berkaitan dengan pendanaan, masalah hak cipta, atau bagaimana mereka mengorganisasi kegiatan *makerspace* agar lebih bermanfaat kepada pengguna.

Di tengah isu birokrasi yang menjadi ancaman terhadap pengembangan *makerspace* di perpustakaan umum di Indonesia, Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang menunjukkan penyelenggaraan *makerspace* yang terarah dan konsisten. Pengembangan *makerspace* yang terarah ditunjukkan Dinas Kearsipan dan Perpustakaan dan Kabupaten Semarang melalui perluasan jenis kegiatan *makerspace*, penjangkauan lebih banyak pengguna, dan perbaikan fasilitas layanan *makerspace*. Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang mengaktualisasikan pengembangan layanan *makerspace* dengan lebih dari 30 jenis kegiatan *makerspace* secara konsisten selama kurun waktu empat tahun.

Persoalan ini yang kemudian perlu digali, yaitu berkaitan dengan bagaimana strategi Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang melakukan pengembangan layanan *makerspace* dengan kondisi dan tantangan yang dihadapi. Penelitian ini menggambarkan bagaimana strategi Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang dalam pengembangan layanan *makerspace*.

Hasil dari temuan penelitian ini sekaligus menyoroti perubahan peran perpustakaan dan bagaimana *makerspace* menawarkan peluang unik untuk mendukung peran perpustakaan di masa depan melalui layanan inovatif seperti *makerspace*. Maka temuan penelitian ini berimplikasi untuk

menciptakan kesadaran akan manfaat, tantangan, dan strategi yang konstruktif bagi perpustakaan yang ingin mengembangkan dan mengelola *makerspace* pada layanannya.

## 2. *Makerspace*

Perkembangan mengenai konsep *makerspace* berdasarkan temuan Anderson (2012) yang dikutip dalam Burke (2015) melaporkan bahwa kemunculan *makerspace* sebagai sebuah konsep dimulai sekitar tahun 2005 yang berawal dari gerakan ‘*Make Magazine*’ yang mempromosikan proyek-proyek kreatif dan bagaimana cara membuatnya. Sementara itu Dale Dougherty (dalam Brady *et al.*, 2014) pendiri dari majalah ‘*Make Magazine*’ menggambarkan bahwa perkembangan *makerspace* berawal dari apa yang disebut sebagai gerakan *maker movement* yang berakar dari budaya *do it yourself* (DIY) dan hobi mekanik. Dougherty menambahkan bahwa gerakan *maker movement* tersebut mulai diorganisasi di tahun 2006 melalui suatu event yang bertajuk *Maker Faires* yang digelar di wilayah Teluk San Francisco pada tahun 2006, di mana peserta berkumpul untuk memajang kreasi dan bertukar gagasan.

Di Indonesia sendiri infiltrasi *makerspace* tidak terlepas dari kebutuhan atas sektor industri di bidang digital dan ekonomi kreatif yang mewujud dalam bentuk *coworking spaces* sekitar tahun 2010 dengan comma.ID, Code Margonda, Co&Co, dan C2O Library sebagai pionirnya (Council, 2017). Fenomena *coworking space* ini kemudian semakin manjamur dan puncaknya pada 2012-2015. Setelah tahun-tahun tersebut kemudian bermunculan komunitas komunitas *makerspace* lainnya seperti Makedonia yang berdiri tahun 2013, serta Indoestri dan Fablab Bandung pada tahun 2015. Melihat hal tersebut diatas, konsep tentang *makerspace* merupakan suatu kajian yang belum lama muncul.

Lauren Britton (2012) mendefinisikan *makerspace* sebagai tempat dimana orang-orang berkumpul untuk menciptakan dan berbagi sumber daya, pengetahuan, serta komoditi. Sedangkan menurut Burke (2014), *makerspaces* merupakan kombinasi antara komunitas pengguna, peralatan (*tools*), keinginan untuk berkreasi, serta berbagi pengetahuan dan produk yang dihasilkan. Secara tersirat, Burke juga menunjukkan bahwa *makerspace* identik dengan penggunaan teknologi mutakhir. Pisarski (2014) pun turut berpendapat mengenai apa yang disebut sebagai *makerspace*, yaitu sebagai tempat yang terdiri dari komunitas para *maker* untuk berkumpul dan bersama-sama berkreasi dengan berbagi peralatan (*tools*), kemampuan, dan pengetahuan kemudian menjadikan tempat tersebut sebagai media dalam belajar keterampilan baru, untuk menjadi seorang kreator, serta membangun jejaring bersama komunitas dengan spesialisasi tertentu. Sementara itu Purwoko, seorang pustakawan fakultas Teknik Universitas Gajah Mada yang juga pegiat *makerspace* perpustakaan merumuskan beberapa kata kunci berkaitan dengan *makerspace* yaitu komunitas, alat, membuat, bertukar pengetahuan, dan berbagi (Purwoko, 2017). Purwoko (2017) melanjutkan bahwa ide utama *makerspace* adalah membuat (hasil: pengetahuan, produk) bersama, bukan sekedar mengonsumsi.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa konsep *makerspace* sebenarnya luas, terlepas dari implikasinya terhadap penggunaan teknologi-teknologi canggih. Garis

besarnya adalah *makerspace* merupakan sebuah ruang kolaborasi antar komunitas penggunanya untuk berbagi ide, pengetahuan, peralatan (*tools*) dan sumber daya sehingga menciptakan suatu daya kreasi.

### 3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk menggali bagaimana strategi Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang dalam pengembangan layanan *makerspace* nya. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi dengan teknik pemilihan informan berupa *purposive sampling*. Peneliti menentukan kriteria informan yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Adapun kriteria informan adalah sebagai berikut: 1) Pejabat struktural perpustakaan yang terlibat dalam proses pengembangan layanan berbasis *makerspace*; 2) Staf perpustakaan yang memahami dan terlibat dalam proses pengembangan layanan berbasis *makerspace*; 3) Pustakawan yang memahami dan terlibat dalam proses pengembangan dan praktek layanan berbasis *makerspace*. Pemilihan informan dari tiap-tiap jabatan yang berbeda dimaksudkan untuk memberikan perspektif yang berbeda dan perolehan data yang mendetail berkaitan dengan pengembangan *makerspace*.

Data dianalisis menggunakan metode *thematic analysis*. Analisis tematik merupakan metode untuk mengidentifikasi sekaligus menganalisis pola atau tema dalam suatu set data (Braun & Clarke, 2012). Peneliti menentukan tema-tema yang akan dianalisis dengan terlebih dahulu mengidentifikasi dan mengelompokkan kode yang merepresentasikan informasi dalam set data hasil wawancara. Kode yang telah dikelompokkan kemudian akan dicari keterkaitannya hingga membentuk tema-tema yang sesuai dengan konteks penelitian.

### 4. Hasil dan Pembahasan

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang yang menjadi objek penelitian ini merupakan suatu instansi yang di dalamnya terdapat tenaga manusia dengan tugas dan jabatan yang berbeda dalam menjalankan fungsi perpustakaan. Subjek penelitian ini adalah tenaga perpustakaan yang terbagi dalam tiga golongan. Pertama adalah tenaga perpustakaan yang menjabat sebagai pimpinan perpustakaan atau dewan direksi perpustakaan. Hal ini ditujukan untuk memperoleh informasi yang mendalam dan bervariasi.

Peneliti berfokus pada pengalaman yang disampaikan oleh masing-masing informan dalam setiap pengembangan *makerspace* di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang. Tulisan selanjutnya akan lebih mengerucut membahas kendala dan solusi yang ditawarkan pada masing-masing tema, karena persoalan tersebut merupakan bagian dari strategi pengembangan *makerspace* itu sendiri.

#### 4.1 Advokasi

*Makerspace* merupakan sebuah konsep yang mengusung proyek-proyek kreatif, sehingga ketika dibawa ke perpustakaan berpotensi untuk berbenturan dengan budaya dan kebiasaan yang ada di

perpustakaan, khususnya untuk perpustakaan dengan sistem perpustakaan yang masih konvensional seperti kebanyakan perpustakaan di Indonesia. Persoalan tersebut menjadi tantangan bagi pustakawan yang ingin mengadopsi konsep *makerspace* ke perpustakaan. Dalam hal ini, pustakawan ditantang untuk mengadvokasi dan meyakinkan para pemangku kepentingan terhadap sejumlah program *makerspace* yang diusungnya. Namun sebelum dituntut untuk meyakinkan para pemangku kepentingan, terlebih dahulu pustakawan harus dapat meyakinkan pihak-pihak internal perpustakaan.

Asumsi tentang potensi adanya benturan pola pikir yang berkaitan dengan budaya dan kebiasaan di perpustakaan dibuktikan dengan pengalaman informan pada saat awal mengembangkan *makerspace* di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang. “Ya kita bentuk tim ya awalnya ada beragam respon, ada yang kontra juga dengan konsep ini, karena ini kan konsep baru, biasanya itu memang ada semacam penolakan kalau ada konsep baru. Lho kok seperti itu kerjanya?” (Informan P)

Pernyataan informan tersebut menunjukkan bahwasannya ada semacam benturan pola pikir dilingkungan internal perpustakaan. Informan menambahkan, “Awal-awal itu ada pertanyaan seperti ini mas, lho kok perpustakaan jadi seperti itu? apa ndak menyalahi tugas pokok dan fungsi kalau perpustakaan mengadakan kegiatan-kegiatan seperti itu?” (Informan P). Kutipan pernyataan tersebut memberikan pemahaman bahwa ada beberapa pihak yang masih memiliki pola pikir yang cenderung *rigid* dan konservatif, masih mempertahankan pola pikirnya yang kuno dan memandang perpustakaan terbatas pada sudut pandang yang birokratif.

Persoalan mengenai pola pikir yang konservatif ini tampaknya menjadi kendala utama pustakawan dalam mengadvokasi program *makerspace* nya kepada pejabat dan staf Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang. Ini didapati setelah informan pustakawan beberapa kali menyinggung mengenai beberapa pihak dilingkup internalnya, terutama pejabat dinas Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang yang menganggap bahwa *makerspace* seharusnya tidak masuk ke perpustakaan.

“Jadi kita itu belum ada keselarasan antara pustakawan dengan pejabat dinas. Kalau perpustakaan lain yang sukses dengan program perpuseru [*makerspace*] itu ya karena pejabat dinasnya mendukung, sedangkan disini kalau hanya staf atau pustakawannya saja ya susah. Kami itu mengusulkan kegiatan ke atasan dikira bakal banyak menghabiskan anggaran. Jadi kita pustakawan itu ya berusaha keras.” (Informan P)

Pernyataan lain yang menggambarkan kendala pustakawan saat melakukan advokasi ke pejabat dinas Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang dalam kutipan wawancara berikut,

“Kami mengusulkan beberapa kegiatan ke atas juga responnya kurang, karena internal juga belum terlalu selaras. Berbeda dengan perpustakaan universitas yang rata-rata background petugasnya ilmu perpustakaan. Lha, disini kan banyak pegawai yang backgroundnya bukan ilmu perpustakaan,

jadi kami sulit untuk memberikan penjelasan, bahwa jiwa perpustakaan itu berbeda dengan instansi pemerintah lain.” (Pak P, Kamis, 27 Mei 2021 pukul 13.00 WIB)

Dalam kutipan wawancara diatas, fakta bahwa informan menyinggung persoalan yang berkaitan dengan terbatasnya anggaran merupakan faktor lain, namun poin yang ingin ditekankan adalah bagaimana pejabat dinas seharusnya berani mendobrak kebiasaan mereka yang cenderung birokratif. Sebaliknya, para pejabat dinas tersebut diharapkan mampu mengambil keputusan yang progresif sesuai dengan perkembangan zaman dalam mengelola perpustakaan, sehingga perpustakaan mampu membangun cara-cara baru yang inovatif, serta memperluas potensi pengembangan layanannya.

Persoalan tersebut membuktikan bahwa adanya benturan pola pikir dilingkup internal merupakan persoalan utama yang harus diselesaikan saat akan mengadvokasi program *makerspace* di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang, karena hal tersebut sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses advokasi kedepannya. Seperti apa yang dikatakan informan, “Ya, evaluasi dari saya internal dulu dikuatkan, diselaraskan, baru kalo misalkan mau bikin suatu kegiatan atau layanan bisa satu visi dulu.” (Pak P, Kamis, 27 Mei 2021 pukul 13.00 WIB). Meski begitu, untuk mencapai keselarasan visi antara pustakawan, staf, dan pejabat dinas Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang tidak dapat dilakukan dengan mudah dan dalam waktu yang singkat. Terlebih dengan adanya faktor latar belakang pendidikan pegawai perpustakaan yang telah dijelaskan sebelumnya.

Untuk mewujudkan visi yang selaras, pustakawan melakukan langkah-langkah advokasi dengan secara bertahap dan perlahan-lahan. Pustakawan memulai dengan mengadakan program-program yang melibatkan masyarakat serta membangun kerja sama dengan instansi dan komunitas serta *stakeholders* yang potensial. Setelah satu tahun berjalan dan terbukti program-program tersebut memang berdampak positif, baru pihak-pihak yang kontra tadi sedikit demi sedikit dapat menerima konsep *makerspace* ini. Itupun tidak serta merta merubah pandangan pihak-pihak yang kontra dengan pengadaan layanan *makerspace* ini.

Proses advokasi ini tidak hanya menargetkan pihak-pihak internal perpustakaan. Keterampilan advokasi ini juga penting untuk menarik perhatian para pemangku kepentingan yang berada diluar instansi. Namun untuk mengadvokasi *stakeholders* diluar perpustakaan, baik informan pustakawan maupun informan kepala perpustakaan mengaku tidak mengalami kendala yang berarti. Mereka memanfaatkan jejaring yang telah mereka bangun terhadap instansi dan profesi lainnya yang bukan merupakan bagian dari Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang, seperti Lembaga Pemasyarakatan yang berada di lingkup Semarang, serta instansi seperti Dinas Pertanian dan masih banyak yang lainnya.

Di tengah keterbatasan dan kendala yang dihadapi dalam proses advokasi dilingkungan internal, langkah advokasi kepada *stakeholders* yang akan menciptakan kolaborasi dan sinergi dengan publik eksternal perpustakaan menjadi alternatif atas permasalahan tersebut. Irhamni (2018) juga mengatakan

bahwasannya kolaborasi adalah jalan tengah dalam proses advokasi suatu program di perpustakaan. Melalui kolaborasi dengan sesama pustakawan serta profesi lain di luar perpustakaan mampu memberikan perspektif lain untuk selanjutnya dapat memformulasikan solusi atas persoalan yang dihadapi secara lebih progresif, sehingga lebih dekat kepada tujuan (Irhamni, 2018).

#### **4.2 Community Engagement (Pendekatan Kemasyarakatan)**

*Community engagement* menjadi pendekatan yang digunakan oleh Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang sebagai tumpuan dalam mengembangkan layanan *makerspace* nya yang capaiannya adalah memberdayakan masyarakat. Ini berarti pihak perpustakaan memposisikan masyarakat atau pengguna perpustakaan sebagai subjek dalam pengembangan layanan *makerspace*. Maksudnya adalah masyarakat memiliki peran partisipatif dalam setiap tahap pengembangan layanan, mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Konsekuensinya adalah perpustakaan dituntut untuk dapat memformulasikan langkah-langkah yang tepat dalam proses melibatkan masyarakat agar layanan *makerspace* yang dikembangkan berjalan secara efektif dan sasaran program dapat dicapai.

Langkah-langkah yang diterapkan dalam pendekatan *community engagement* ini pada dasarnya sama dengan yang Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang lakukan saat melakukan kegiatan advokasi. Yaitu dengan terlebih dahulu mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menentukan sasaran kegiatan *makerspace*, serta merumuskan rencana kerja pelibatan masyarakat.

Dari perencanaan strategis tersebut Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang kemudian merumuskan rencana kerja yang lebih operasional. Satu poin yang menjadi kunci dalam kegiatan *community engagement* ini adalah bagaimana perpustakaan memperkuat hubungan antar anggota komunitas serta para pemangku kepentingan yang terlibat.

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang memang telah berhasil membangun hubungan yang erat dengan para pemangku kepentingan yang berasal dari komunitas masyarakat. Namun hubungan yang erat (*strong relationship*) ini belum bisa terwujud dengan para pemangku kepentingan dari lembaga pemerintahan. Ini seperti apa yang dikatakan oleh informan, “Banyak kendalanya mas, ya seperti yang sudah saya jelaskan tadi lah, intinya kurang berhasil. Impiannya kerja sama dengan disnaker, dinkop, dinas perdagangan dan lain-lain. Tapi tidak ada. Swasta melalui CSR pun gagal. Jadi hanya di komunitas dan individu saja.” (Informan P).

Kutipan wawancara tersebut memberikan pemahaman bahwa perpustakaan terkendala untuk bermitra dengan instansi-intansi negeri. Hambatannya lagi-lagi adalah karena pola pikir yang berbenturan dalam memandang layanan *makerspace* ini.

Peneliti lebih menyoroti bagaimana Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang membangun hubungan yang erat antar anggota komunitas *makerspace* nya. Ini karena perpustakaan sulit untuk menjangkau *stakeholder* yang berasal dari instansi baik pemerintah maupun swasta, sehingga untuk membangun hubungan yang kuat pun akan sulit tercapai. Dalam membangun hubungan yang erat

(*strong relationship*) antar anggota komunitas, kendala utama yang dihadapi adalah sifat para komunitas itu sendiri yang dinamis, sehingga proses perumusan kebijakan oleh perpustakaan juga harus menyesuaikan dengan aktivitas mereka.

Kondisi tersebut diilustrasikan sendiri oleh informan ketika menceritakan bagaimana kendala untuk berkolaborasi dengan komunitas. “Oh kalau itu kan, karena komunitas itu sifatnya dinamis ya mas, kadang komunitasnya tiba-tiba sudah nggak ada.” (Informan P). Hal tersebut akan berdampak pada terhambatnya kegiatan *makerspace* yang sedang berjalan. Ini dikarenakan kebanyakan komunitas yang dilibatkan merupakan pelatih atau instruktur dalam kegiatan *makerspace* itu sendiri.

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang menggunakan sistem regenerasi anggota dalam komunitas *makerspace* untuk mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan di atas. Regenerasi dilakukan untuk menjaga keberlangsungan kegiatan *makerspace*. Pada kasus pelatihan merajut, satu-satunya instruktur pelatihan tiba-tiba tidak bisa mengajar lagi digantikan dengan peserta pelatihan yang dianggap paling mahir dan mempunyai keterampilan memimpin. Adanya regenerasi ini juga dinilai dapat memberikan angin segar dengan munculnya ide-ide baru.

Temuan di atas juga membuktikan bahwa keunggulan utama *makerspace* adalah pada komunitas anggotanya. Burke (2014) dalam temuannya juga menyebutkan bahwa *makerspace* ini bukan sekedar tempat untuk menghasilkan suatu karya, tetapi lebih dari itu merupakan ruang bagi anggota komunitasnya untuk saling mengenal dan mendukung satu sama lain. Ini memberikan indikasi bahwa perpustakaan sebisa mungkin harus dapat memberdayakan anggota *makerspace* nya. Dengan begitu, seiring berjalannya waktu, para peserta *makerspace* ini tidak lagi bergantung pada instruktur untuk menjalankan kegiatan nya. Maka, esensi layanan *makerspace* yang di dalamnya tercipta kebiasaan untuk berbagi ide dan belajar bersama akan terwujud.

### 4.3 Pendanaan dan Sumber Daya Alokatif

Mengidentifikasi biaya potensial untuk mencapai penganggaran yang ideal dalam pengembangan *makerspace* penting dilakukan untuk membantu perpustakaan memutuskan apa saja yang perlu ditambahkan ke perpustakaan (Burke, 2014). Burke (2014) merekomendasikan aspek-aspek yang perlu diperhatikan untuk mencapai sasaran tersebut. Kelima aspek ini adalah kepegawainan (*staffing*), pengembangan dan renovasi ruangan (*space addition and renovation*), perabot dan perlengkapan (*furniture and equipment*), pelatihan (*training*), promosi dan acara-acara (*outreach and events*). Kelima aspek tersebut digunakan sebagai dasar perspektif untuk menyusun rencana pendanaan layanan *makerspace*.

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang menemukan kendala pada masing-masing aspek yang telah disebutkan di depan. Dari total anggaran untuk perpustakaan yang berjumlah Rp. 682.008.000, tidak ada alokasi yang dikhususkan untuk layanan *makerspace*. Selama berjalannya layanan *makerspace*, perpustakaan benar-benar hanya mengandalkan peran *volunteer* dan hibah dari publik eksternal perpustakaan jika ada. Ini seperti pernyataan informan pustakawan saat wawancara

sebagai berikut. “Iya mas, benar-benar mengandalkan sukarelawan baru setelah tahun kedua dan seterusnya baru perpustakaan bisa. Itu pun hanya seratus ribu. Awal-awal itu nggak, kita benar-benar nyari sukarelawan. Misal ada teman penulis, kita ajak untuk ngajar anak-anak disekitar sini.” (Informan P)

Dari kutipan wawancara tersebut dapat dipahami bahwa setelah dua tahun berjalan pun, perpustakaan hanya mengalokasikan 100 ribu rupiah untuk kegiatan *makerspace*. Jumlah tersebut tentu bukan jumlah yang ideal mengingat banyaknya kebutuhan untuk menyelenggarakan layanan *makerspace* yang harus dipenuhi.

Dari hasil analisis peneliti, munculnya pendanaan yang tidak ideal untuk layanan *makerspace* Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang disebabkan layanan *makerspace* ini belum dianggap menjadi hal penting sehingga belum diprioritaskan penganggarnya. Hal ini didukung oleh pendapat Burke, “*Money for new initiatives is rarely just lying around, and it tends to come at a subtle shifting of priorities from one area of service toward another and perhaps in a competitive process among various new ideas that the library staff are considering.*” (Burke, 2014). Bermakna bahwasannya sulit untuk mendapatkan alokasi anggaran untuk inisiatif-inisiatif baru seperti layanan *makerspace*. Perubahan alokasi anggaran cenderung bergantung pada pergeseran prioritas antara satu layanan dengan layanan lainnya serta mempertimbangan persaingan dari ide-ide baru yang muncul.

Persoalan tersebut menjadi tantangan bagi para pustakawan sebagai inisiator layanan *makerspace* Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang untuk meyakinkan para pemangku kepentingan baik di lingkup internal ataupun eksternal sehingga layanan *makerspace* ini dianggap sebagai layanan yang esensial dan menjadi prioritas berkaitan dengan hal pendanaan. Burke (2014) juga memberikan rekomendasi agar pustakawan menyisihkan sisa anggaran yang tidak terpakai dari layanan lainnya untuk ditabung. Dengan begitu, layanan *makerspace* dapat menunggu tahun atau momen yang tepat untuk direalisasikan.

Alternatif lain yang perlu dipertimbangkan jika suatu perpustakaan kekurangan dana untuk layanan *makerspace* nya adalah dengan mencari dukungan dari pihak lain. Opsi yang dapat dipilih misalnya adalah dengan melobi pemerintah daerah ataupun pusat, mengajukan proposal ke institusi-institusi yang potensial, atau perpustakaan dapat memanfaatkan peralatan inventaris yang mereka punya untuk menciptakan suatu usaha (Burke, 2014). Contohnya, peralatan mesin *fotocopy* atau *printer* yang dimiliki perpustakaan dapat dimanfaatkan untuk layanan *fotocopy* berbayar atau percetakan berbayar bagi pengguna.

#### 4.4 Monitoring dan Evaluasi

*Monitoring* dan evaluasi ini merupakan dua proses yang saling berkesinambungan. *Monitoring* merupakan tindakan mengumpulkan data melalui pemantauan dan observasi yang fungsinya adalah mengidentifikasi perubahan-perubahan dalam sebuah proses, dalam hal ini adalah kegiatan *makerspace*. Data-data hasil observasi tersebut kemudian ditinjau ulang melalui proses evaluasi yang tujuannya untuk mengukur dampak dan efektivitas dari layanan *makerspace* ini, sehingga dapat digunakan sebagai dasar

pengambilan keputusan selanjutnya. Maka proses evaluasi harus melalui tahapan *monitoring*, begitupun tahapan *monitoring* yang selanjutnya harus ditindak lanjuti melalui proses evaluasi.

Tujuan pelaksanaan *monitoring* dan evaluasi yaitu memberikan penilaian apakah pelaksanaan program *makerspace* sesuai dengan rencana yang dibuat (Triwiyanto, 2015). Rencana kerja Dinas Kearsipan dalam pengembangan *makerspace* yaitu berfokus pada rencana advokasi yang mencakup promosi, membangun kemitraan, *lobbying*, perencanaan pelibatan masyarakat, dan rencana peningkatan layanan komputer dan internet.

Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwasannya pelaksanaan *monitoring* dan evaluasi serta pelaporan layanan *makerspace* Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang masih menemukan beberapa kendala. Kendala utama yang disoroti dalam penelitian ini yaitu perpustakaan belum memiliki aturan dan prosedur yang jelas dalam pelaksanaan *monitoring* dan evaluasi *makerspace*. Agar lebih terencana, perpustakaan setidaknya menetapkan sasaran dalam kegiatan *monitoring* (Triwiyanto, 2015: 67-69).

*Monitoring* dapat membantu menilai efektivitas layanan *makerspace* jika berhasil mengungkapkan seperti apa kegiatan manajemennya (Triwiyanto, 2015). Dalam proses pemantauan layanan *makerspace*, Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang belum memiliki aturan yang jelas mengenai pengelolaan keuangan. Contohnya adalah ketika perpustakaan mengalokasikan anggaran tidak terpakai yang seharusnya untuk membayar instruktur pelatihan.

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang tidak memiliki aturan mengenai kemana dan bagaimana sisa anggaran tersebut dapat dilimpahkan. Selain itu, perpustakaan juga menemui kendala untuk memantau beberapa komunitas yang menjadi mitra perpustakaan untuk kegiatan pelatihan. Perpustakaan tidak memiliki database berkaitan dengan informasi tentang komunitas yang menjadi mitra mereka, yang berakibat perpustakaan kesulitan untuk menjangkau atau menghubungi mitra komunitas-komunitasnya saat dibutuhkan.

Evaluasi berguna untuk menilai efektifitas layanan *makerspace*, maka dibutuhkan perangkat penilaian yang jelas berkaitan dengan siapa yang akan menilai, apa saja ukurannya, dan untuk apa hasilnya (Triwiyanto, 2015). Kegiatan evaluasi layanan *makerspace* Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang memang diawasi oleh mitra mereka, yayasan Perpuseru. Akan tetapi, yang menjadi kendala adalah evaluasi di lingkup internal mereka.

Perpustakaan belum menganggap serius hasil penilaian ini sebagai bahan pengambilan keputusan selanjutnya. Hal ini berimplikasi pada tidak adanya perubahan kebijakan ke arah kemajuan yang signifikan. Salah satu contohnya yaitu berkaitan dengan penentuan pendanaan untuk layanan *makerspace* yang hanya sejumlah 100 ribu dan tidak ada perubahan seiring berjalannya layanan *makerspace*.

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang juga mengalami kemamangan dalam proses *monitoring* dan evaluasi ini. Untuk mengatasi kemamangan berkaitan dengan bagaimana perpustakaan mengevaluasi layanan *makerspace* nya, Burke merekomendasikan langkah-langkah apa

saja yang dapat dilakukan untuk kepentingan evaluasi sebagai dasar pendukung pengambilan keputusan kedepannya (Burke, 2014).

Langkah-langkah yang direkomendasikan oleh Burke (Burke, 2014) diantaranya adalah identifikasi fasilitas yang paling berguna, menemukan dan mengamati *makerspace* lainnya, pertimbangkan keahlian yang dimiliki para pegawai, dan temukan kombinasi yang tepat antar jenis kegiatan *makerspace* (Burke, 2014: 33-42).

#### **4.5 Strategi Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang dalam Mengembangkan Layanan *Makerspace***

Hasil temuan menunjukkan bahwa pengalaman Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang dalam pengembangan layanan *makerspace* nya menghadapi tantangan dan isu yang beragam. Tantangan dan kondisi yang dihadapi Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang bisa saja berbeda dengan perpustakaan-perpustakaan lain yang juga dalam tahap pengembangan *makerspace*, sehingga hasil temuan penelitian ini tidak dapat menggeneralisir kondisi yang dihadapi perpustakaan lain. Namun, penelitian ini tetap berpotensi untuk menginformasikan seperti apa gambaran yang akan dihadapi ketika perpustakaan memutuskan untuk mengadopsi dan mengembangkan *makerspace* pada layannya.

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang terus berupaya mengembangkan *makerspace* ke arah lebih baik, dimulai dari kebijakan untuk akhirnya mengadopsi layanan *makerspace*, kemudian perluasan jenis kegiatan layanan *makerspace*, perbaikan fasilitas pendukung layanan *makerspace* dan upaya untuk lebih banyak menjangkau pengguna. Dari keempat langkah yang telah disebutkan dalam pengembangan *makerspace*, penggambaran implementasi yang lebih operasional diuraikan dan dibedakan ke dalam empat tema. Yaitu melalui tema advokasi, pelibatan masyarakat, pengelolaan pendanaan, dan monitoring evaluasi layanan, yang menjabarkan kendala yang dihadapi dalam masing-masing tema tersebut, sehingga uraian didalamnya merepresentasikan strategi pengembangan *makerspace* Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang secara holistik.

Keempat tema yang telah diuraikan saling berkaitan satu sama lain dan berjalan beriringan dalam setiap inisiatif pengembangan *makerspace*. Layanan *makerspace* Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang dapat terwujud diawali dengan langkah advokasi yang dilakukan oleh pustakawan kepada pejabat dinas dan *stakeholder*. Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang juga memaksimalkan partisipasi aktif masyarakat. Komunitas pengguna layanan *makerspace* sebagai kekuatan utama layanan ini dilibatkan dalam berbagai kegiatan, baik dalam kegiatan advokasi, monitoring dan evaluasi, ataupun sebagai dasar pertimbangan dalam pengelolaan pendanaan. Semua langkah-langkah yang telah dibahas di atas dilakukan untuk mempertahankan kelanggengan *makerspace* dan menjaga arah pengembangan *makerspace* agar tetap bersifat konstruktif.

Burke (2014) menjelaskan bahwa pengembangan *makerspace* dapat dilihat dari beberapa tahapan atau transisi yang umum terjadi di perpustakaan. Burke (2014) mengidentifikasi transisi yang dimaksud

yaitu berkaitan dengan kegiatan sekali jalan (*one-off activity*), pertemuan yang berlanjut (*ongoing meetups*), adanya peralatan sementara (*temporary tools and kit*), adanya ruang kerja bersih (*clean labs*), dan adanya ruang kerja kotor (*Dirty Labs*). Penjelasan terkait perihal tersebut telah dijelaskan secara rinci pada bab tinjauan pustaka.

Tahap pertama perpustakaan mengadakan *event* sekali jalan (*one-off activity*) seperti pameran. Tahap kedua pengembangan *makerspace* ditandai dengan adanya pertemuan yang berlanjut (*ongoing meetups*). Tahap ketiga ditandai dengan adanya penggunaan peralatan dan perlengkapan kegiatan *makerspace* yang lebih spesifik (*temporary tools and kit*). Tahap keempat *makerspace* perpustakaan memiliki ruang kerja terpisah (*clean lab*). Tahap terakhir kegiatan *makerspace* mulai pindah ke tempat khusus untuk pekerjaan yang lebih kotor dan berantakan seperti pekerjaan pengeboran dan sejenisnya (*dirty lab*).

Pengembangan *makerspace* Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang sudah melewati tahap kesatu hingga tahapan keempat. Contoh bentuk *one-off activity* adalah melalui kegiatan pameran hasil kerajinan tangan dari kegiatan *makerspace*, seperti pameran tanaman hidroponik dan pameran karya dari hasil pelatihan merajut. Kegiatan *makerspace* juga diselenggarakan rutin dan terjadwal setiap minggu, yang memiliki pengikut tetap pada tiap-tiap kegiatan. Ini menunjukkan bahwa adanya *ongoing meetups* pada *makerspace* Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang.

Pelatihan-pelatihan kerajinan tangan menggunakan perlengkapan-perengkapan habis pakai dan peralatan jangka panjang, contohnya seperti cat untuk membatik, peralatan untuk menggambar pola baju, ataupun komputer pada pelatihan desain grafis, yang menunjukkan perpustakaan memiliki *temporary kits and tools*. Pihak pada tahun kedua layanan *makerspace* juga membangun *clean labs* mereka bersumber dari hibah Perpustakaan. Perpustakaan belum memiliki *dirty labs* karena memang tidak menyelenggarakan kegiatan yang sifatnya lebih berat dan beresiko tinggi seperti kegiatan pengelasan, pengeboran, atau sejenisnya.

## 7. Simpulan

Strategi Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang ditujukan dan diaktualisasikan melalui kebijakan pengadaan layanan *makerspace*, perluasan jenis layanan *makerspace*, perbaikan fasilitas layanan *makerspace*, dan penjangkauan lebih banyak pengguna *makerspace*. Adapun langkah operasional dari pengembangan tersebut diuraikan melalui aspek advokasi, pelibatan masyarakat (*community engagement*), pendanaan dan sumber daya alokatif, dan *monitoring* dan evaluasi. Uraian pada masing-masing tema berfokus pada kondisi, kendala, dan alternatif solusi dalam setiap tahap pengembangan *makerspace*.

Aspek advokasi mencakup advokasi internal, yang dilakukan oleh pustakawan kepada pejabat dinas, dan advokasi eksternal yang ditujukan kepada *public eksternal* perpustakaan khususnya *stakeholder*. Proses advokasi belum berjalan maksimal yang akar permasalahannya adalah pada hambatan berupa benturan pola pikir antara advokan dengan pihak yang diadvokasi. Di satu sisi

mendukung gagasan *makerspace*, dan di sisi lain tetap mempertahankan perspektif konservatif dalam pengelolaan perpustakaan.

*Community Engagement* (Pendekatan Kemasayarakatan) ditujukan untuk membentuk hubungan yang erat (*strong relationship*) dengan para pengguna *makerspace* ataupun stakeholder dengan menggunakan prinsip kepemimpinan bersama (*shared leadership*). Implementasinya perpustakaan terkendala untuk membangun hubungan yang erat dengan para *stakeholder*, khususnya lembaga pemerintah. Hal ini disebabkan karena advokasi yang tidak maksimal. Di sisi lain perpustakaan berhasil membentuk *strong relationship* dengan penggunanya yang akhirnya menjadi keunggulan utama perpustakaan dalam menjalankan layanan *makerspace*.

Advokasi yang kurang maksimal juga berimbas pada pengelolaan pendanaan yang kurang maksimal. Pendanaan pada pengembangan layanan *makerspace* kurang maksimal diakibatkan pola pikir yang meragukan potensi manfaat *makerspace*, sehingga *makerspace* tidak menjadi prioritas saat mengalokasikan anggaran. Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang juga belum memiliki prosedur monitoring evaluasi yang jelas, lagi-lagi karena *makerspace* tidak dianggap sebagai layanan yang esensial, sehingga dari sisi perkembangan kebijakan yang dibuat belum menunjukkan arah kemajuan yang progresif dan signifikan.

## Daftar Pustaka

- Brady, T., Salas, C., Nuriddin, A., Rodgers, W., & Subramaniam, M. (2014). MakeAbility: Creating Accessible Makerspace Events in a Public Library. *Public Library Quarterly*, 33(4), 330–347. <https://doi.org/10.1080/01616846.2014.970425>
- Braun, V., & Clarke, V. (2012). Thematic analysis. In *APA handbook of research methods in psychology, Vol 2: Research designs: Quantitative, qualitative, neuropsychological, and biological*. <https://doi.org/10.1037/13620-004>
- Britton, L. (2012). Making Space for Creation, Not Just Consumption. *Library Journal*.
- Burke, J. (2015). Making Sense: Can Makerspaces Work in Academic Libraries? *Acr1 2015*.
- Burke, J. J. (2014). *Makerspaces: a practical guide for librarians* (Vol. 8). Rowman & Littlefield.
- Council, B. (2017). Enabling Space: Mapping Creative Hub in Indonesia. *Jakarta Pusat: Centre for Innovation Policy and Convergence*.
- Irhamni. (2018). Transformasi Perpustakaan dari Pusat Informasi ke Pusat Aktivitas ( Makerspace ). *Media Pustakawan*, 25(2), 4–10.
- Pisarski, A. (2014). Finding a Place for the Tween: Makerspaces and Libraries. *Children and Libraries*. <https://doi.org/10.5860/cal.12n3.13>
- Purwoko. (2017). *Makerspace : apa dan bagaimana sikap kita? 1*. 1–6.
- Triwiyanto, T. (2015). Pelaksanaan monitoring, evaluasi, dan pelaporan untuk penilaian kinerja manajerial kepala sekolah. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 34(1).

