

Makerspace: Tren Baru Layanan di Perpustakaan

Makerspace: Tren Baru Layanan di Perpustakaan

Moh. Mursyid

Pustakawan Perpustakaan Emha Ainun Nadjib (EAN) Yogyakarta;
Mahasiswa Ilmu Perpustakaan dan Informasi
Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Email: mursyid_moh@yahoo.com

Abstrak

Dewasa ini, perkembangan perpustakaan telah memasuki era *makerspace*. Di era ini, perpustakaan tidak lagi dilihat sebagai ruang senyap, melainkan ruang berekspresi yang terbuka bagi pengembangan kreatifitas dan budaya *knowledge sharing*. Ruang koleksi fisik perpustakaan semakin berkurang beralih menuju ruang terbuka untuk berkumpul dan berekspresi. Lebih lanjut, tulisan ini bertujuan untuk mengetahui fenomena *makerspace* sebagai tren baru layanan di perpustakaan. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Simpulan dari tulisan ini adalah: 1) *makerspace* merupakan cara dalam mewujudkan iklim pembelajaran yang kolaboratif dan inovatif di perpustakaan; 2) Keberadaan *makerspace* kian menguatkan posisi perpustakaan sebagai ruang publik (*publik sphere*) yang menjadi pusat berkumpulnya masyarakat (*community center*); 3) ada beberapa kompetensi yang harus dimiliki oleh pustakawan di era *makerspace* di perpustakaan, yaitu: a) kemampuan untuk belajar (*to learn*), b) kemampuan untuk beradaptasi pada perubahan situasi (*to adapt to changing situations*), c) kemampuan untuk berkolaborasi (*to collaborate*), d) kemampuan untuk mengadvokasi pembelajaran (*to advocate for the learning*), e) kemampuan untuk melayani beragam orang. Selain itu, seorang pustakawan juga harus memiliki kompetensi khusus (*soft skill*) yang meliputi: a) kemampuan manajerial; b) pengembangan program; c) penggalangan dana; d) literasi teknologi; dan e) fasilitasi pembelajaran berdasarkan teori dan perilaku pengguna (masyarakat).

Kata Kunci: Perpustakaan, Makerspace, Kompetensi Pustakawan

Abstract

Now, makerspace becomes a new era in the library development. Library is not seen as a quiet space, but the space of expression to the development of creativity and knowledge sharing culture. The library collection space physically decrease and move to open space for assembly and expression. This paper explains about makerspace phenomenon as a new trend in library services. The kind of this paper is a literature review and uses qualitative method. From this paper, the author is able to conclude that: 1) makerspace is the way in creating a collaborative learning environment and innovative in the library; 2) makerspace make a library as a public space (public sphere) and a center for the community; 3) there are some competencies for librarians, namely: a) the ability to learn, b) the ability to adapt to the changing situation, c) the ability to collaborate, d) the ability to advocate for the learning, e) the ability to serve a variety of people. In addition, a librarian must have a special competence (soft skills) which includes: a) managerial ability; b) development program; c) fundraising; d) technological literacy; and e) the facilitation of learning based on theory and behavior of users (community).

Keyword: Library, Makerspace, Librarian Competency

PENDAHULUAN

Sebagai organisasi yang terus berkembang (*growing organism*), perpustakaan terus mengalami transformasi dari waktu ke waktu. Pemahaman perpustakaan layaknya gudang

buku sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Perpustakaan bukan sekadar tempat fisik yang menyediakan beragam sumber informasi, tetapi juga merupakan tempat di mana setiap orang dapat melakukan interaksi sosial dan juga mengembangkan ide dan kreatifitasnya di dalam perpustakaan.

Perpustakaan tidak lagi menyediakan tumpukan koleksi fisik yang menghabiskan banyak ruang (*space*). Perkembangan teknologi telah memunculkan fenomena elektronik (e). Hampir sebagian besar koleksi perpustakaan telah berubah menjadi koleksi elektronik, mulai dari *ebook, e-magazine, ejournal*, dan lainnya. Hal ini kemudian memungkinkan koleksi fisik perpustakaan semakin berkurang dan di satu sisi ruang kosong perpustakaan semakin bertambah.

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

Di tengah kondisi tersebut, perperpustakaan terus mengalami perkembangan dan kini telah sampai pada era *makerspace*. Awal mulanya, *makerspace* merupakan tempat berkumpul para komunitas dalam rangka menuangkan kreatifitasnya menjadi sebuah produk. *Makerspace* awalnya berada di tempat-tempat umum dan bukan di perpustakaan. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, keberadaan *makerspace* semakin dibutuhkan. Dalam kondisi ini, *makerspace* telah dijadikan tren baru di perpustakaan yang notabene sebagai sarana pembelajaran di masyarakat.

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

Makerspace menjadi generasi kelima dalam perkembangan perpustakaan. Dengan adanya *Makerspace* ini berarti perpustakaan turut serta dalam pengembangan *softskill* masyarakat. Ada banyak aktifitas yang dapat dilakukan di *makerspace*, mulai dari menyolder, memotong, mencetak gambar dengan print 3D, dan lainnya. Dengan adanya *makerspace* ini, seseorang dapat meningkatkan inovasi mereka dan menuangkannya secara langsung dalam bentuk produk. Nantinya, seseorang tidak hanya bisa membaca buku di perpustakaan, tetapi

juga bisa memperbaiki *handphone*, *laptop*, dan membuat produk lain di perpustakaan secara langsung.

Sayangnya, fenomena *makerspace* ini di Indonesia masih belum begitu familiar. Indonesia masih tertinggal jika dibandingkan dengan negara tetangga, Singapura misalnya. Singapura merupakan negara yang terkenal aktif dalam bidang *makerspace* dan memiliki banyak sekali ruang-ruang *makerspace*. Bahkan, negara tersebut berhasil meraih peringkat ke-7 pada Global Innovation Index tahun 2014 dan memimpin di antara negara-negara Asia (<https://id.techinasia.com/daftar-makerspace-di-jakarta/>).

Lebih lanjut, dalam tulisan ini ingin membahas lebih dalam mengenai apa itu *makerspace* di perpustakaan serta kompetensi apa saja yang perlu disiapkan oleh seorang pustakawan.

PEMBAHASAN

Makerspace: Sebuah Kesenambungan

Pada dasarnya, *makerspace* merupakan ruang berkumpul para *makers* untuk saling berkolaborasi dan bertukar ide untuk menghasilkan sesuatu. Alyssa Pisarski (2014: 13) dalam makalahnya yang berjudul *Finding a place for tween; Makerspace and Libraries* menuliskan:

“Makerspaces consist of a community of makers that come together to create by sharing tools, skills, and knowledge—creating a place to learn a new skill, to become a creator, to connect with a community and build friendships, or to gain access to specialized equipment”,

Dari sini dapat dipahami bahwa *makerspace* terdiri dari komunitas para *maker* yang datang bersama-sama untuk membuat sesuatu dengan cara berbagi peralatan, kemampuan, dan pengetahuan dan menjadikan sebuah tempat tertentu untuk belajar kemampuan baru untuk menjadi sebuah pencipta dan menjalin komunitas dengan spesialisasi tertentu.

Makerspace merupakan tempat di mana orang-orang kreatif dapat berkumpul, berkreasi, menciptakan, dan belajar bersama. Di dalam *makerspace*, pengguna perpustakaan mempunyai akses untuk menggunakan printer 3D, peralatan audio visual, laser pemotong dan pengukir, mesin jahit, kamera dan peralatan lain, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan secara gratis untuk menciptakan/mewujudkan banyak hal berdasarkan apa yang dibayangkan (<http://cincinnatilibrary.org/main/makerspace.html>).

Lebih lanjut, *makerspace* adalah sebuah keberlanjutan dari sebuah aktivitas yang meliputi: *co-working*, *hackerspace*, dan *fab lab*. Di dalam *makerspace*, Bagi sebagian orang, konsep *makerspace* hampir disamakan dengan konsep *co-working*, *hackerspace*, dan *fab lab*. Meski demikian, semuanya mempunyai praktik yang berbeda. Dalam hal ini, *fab lab* merupakan ruang khusus tentang pabrikasi (*fabrication*) yang berisi tentang mesin, workshop desain produk, dan lainnya. Sementara *hackerspace* adalah ruang yang fokus pada komputer dan teknologi, pemrograman, desain website, dan sebagainya. Sementara *co-working* (*collaborative working*) merupakan perkembangan dari adanya *hackerspace* dimana dalam *co-working* menjadi gaya kerja baru yang melibatkan lingkungan kerja bersama. Di dalam *co-working*, setiap orang dapat berpartisipasi dan *sharing* terkait ide dan pekerjaan apapun serta mendukung satu sama lainnya. Sementara *makerspace* menjadi rumah (tempat) dari semuanya, mulai dari *hackerspace*, *fab lab*, dan *co-working* (Colegrove, 2013: 13).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *makerspace* merupakan tempat berkumpulnya para orang kreatif untuk saling berkolaborasi, *sharing knowledge*, dan mencipta sebuah karya (produk) secara bersama.

Makerspace di Perpustakaan

Seiring dengan perkembangan zaman, paradigma perpustakaan sebagai ruang fisik (*as place*) terus mengalami perubahan. Jika dulu perpustakaan hanya dipahami sebagai tempat pembinaan dan pengelolaan koleksi, layanan sirkulasi, referensi, serta administrasi, maka sekarang paradigma tersebut sudah bergeser ke arah pemberdayaan sumber daya perpustakaan (*library resource*), pemberdayaan pemustaka (*user*), dan inovasi layanan (*service*).

Tren layanan perpustakaan pun saat ini sudah bergeser. Jika pada masa lalu perpustakaan merupakan tempat yang hening bagi pemustaka dalam beraktivitas, kini perpustakaan menjadi tempat aktivitas pembelajaran yang inovatif dan berwawasan teknologi (Priyanto, 2015: 40). Di lain sisi, ruang koleksi di perpustakaan semakin berkurang dan lebih banyak ruang-ruang untuk karya-karya kolaborasi dan adanya konvergensi antara perpustakaan, museum, arsip, dan penerbitan (Priyanto, 2015: 40).

Salah satu tren inovasi layanan baru di perpustakaan adalah *makerspace*. Ide awal untuk mengintegrasikan *makerspace* sebagai sebuah layanan perpustakaan bermula dari para pustakawan sekolah yang ingin mengoneksikan antara sumber-sumber yang ada di

perpustakaan dengan proses pembelajaran (Houston, 2013). *Makerspace* dianggap sebagai jalan lain yang dapat mewujudkan iklim pembelajaran yang kolaboratif dan inovatif.

Sebagai sebuah inovasi layanan terbaru di perpustakaan, implementasi *makerspace* di masing-masing perpustakaan akan sangat berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. Hal ini dikarenakan, setiap perpustakaan dapat memilih satu topik tertentu dalam pembuatan *makerspace*. Meski demikian, *makerspace* mempunyai potensi yang sama untuk menghasilkan sesuatu yang luar biasa.

Dalam konsep manajemen pengetahuan (*knowledge management*), keberadaan *makerspace* di perpustakaan bisa menjadi salah satu cara untuk mengeksplisitkan pengetahuan yang selama ini masih banyak tersimpan di dalam kepala (*tacit knowledge*). Dengan adanya *makerspace*, seseorang di perpustakaan tidak hanya bisa membaca saja. Tetapi bisa mempraktikkan apa yang dibaca di dalam *makerspace*. Mereka bisa saling bertukar ide untuk menciptakan sesuatu. Dalam *makerspace* ada sebuah ungkapan, *Imagine it! Do it!*. Hal ini menunjukkan bahwa dalam *makerspace* seseorang tidak hanya bebas berimajinasi, tetapi juga bisa menuangkannya dalam karya nyata.

Keberadaan *makerspace* kian menguatkan posisi perpustakaan sebagai ruang publik (*publik sphere*) yang menjadi pusat berkumpulnya masyarakat (*community center*). Jika merujuk pada pendapat Habermas tentang ruang publik, ia menyatakan bahwa *publik sphere* pada masa kini telah mengalami degradasi yang disebabkan oleh politisasi penguasa dan dominasi kapitalisme modern. Media dan ruang publik menjadi kurang maksimal dalam menjalankan fungsinya sebagai ruang netral bagi seluruh lapisan masyarakat untuk mengemukakan pendapat dan mengakses informasi-informasi publik (Hendrawan, 2015:348). Dengan adanya *makerspace*, perpustakaan telah memperkuat posisinya sebagai ruang publik yang netral bagi setiap lapisan masyarakat.

Salah satu gambaran aktivitas nyata *makerspace* di perpustakaan, misalnya adalah ketika seorang membaca tentang robot, ia langsung dapat menggunakan alat-alat robotik dan mempraktikkan apa yang ia baca. Dengan demikian, seorang anak akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam terkait pengetahuan robotik sejak dini. Ia juga bisa menjadi seorang produsen atau pembuat robot dan tidak hanya sekadar menjadi seorang konsumen. Dalam hal ini, *makerspace* mendorong seseorang untuk aktif, berkolaborasi, dan mengkreasikan ide-ide mereka menjadi sebuah produk nyata (Colegrove, 2013:4).

Dalam konteks perpustakaan, desain ataupun tipe *makerspace* dapat disinkronkan dengan subyek koleksi perpustakaan. Dalam hal ini, keberadaan koleksi menjadi sebuah

asupan gizi sekaligus referensi jika para *maker* membutuhkan ide baru yang relevan dalam pengembangan produknya. Misalnya pada subyek 700 (kesenian), perpustakaan dapat menyediakan *makerspace* yang fokus untuk kesenian. Dengan demikian, perpustakaan bisa menjadi tempat pembelajaran yang kolaboratif dan menciptakan pengalaman baru bagi penggunanya.

Kompetensi yang dibutuhkan

Menurut McNeil & Giesecke sebagaimana dikutip oleh Kyungwon Koh & June Abbas menjelaskan bahwa ada beberapa kompetensi umum yang harus dikuasai oleh pustakawan di era *makerspace*, yaitu: 1) kemampuan untuk belajar (*to learn*), 2) kemampuan untuk beradaptasi pada perubahan situasi (*to adapt to changing situations*), 3) kemampuan untuk berkolaborasi (*to collaborate*), 4) kemampuan untuk mengadvokasi pembelajaran (*to advocate for the learning*), 5) kemampuan untuk melayani beragam orang (Koh & Abbas, 2015:119).

Pertama, kemampuan untuk belajar. Seorang pustakawan harus mempunyai kemampuan untuk belajar dan mempunyai sikap positif dalam mempelajari sesuatu yang baru. Dalam hal ini, seorang pustakawan harus berpikir terbuka (*open mind*). Dalam konteks *makerspace*, keberadaan teknologi dan peralatan yang digunakan dalam *makerspace* juga terus berkembang. Untuk itu, pustakawan harus terus belajar dan meng-*upgrade* pengetahuannya tentang hal-hal baru yang bisa diterapkan pada *makerspace*.

Kedua, kemampuan untuk beradaptasi pada perubahan situasi. Di dunia ini, segala sesuatu bisa berubah kapan saja, mulai dari tugas, tanggung jawab pekerjaan, situasi alam, perkembangan teknologi, dan sebagainya. Untuk itu, seorang pustakawan profesional harus mempunyai kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan. *Makerspace* akan terus berkembang mengikuti perkembangan zaman. Untuk itu, profesionalisme harus didukung dengan adanya kemampuan untuk menyesuaikan diri kebutuhan zaman.

Ketiga, kemampuan untuk berkolaborasi. Untuk menciptakan sesuatu yang luar biasa, seseorang membutuhkan sebuah kolaborasi. Tidak semua hal bisa dikerjakan sendiri. Hal ini sesuai dengan kodrat manusia bahwa ia adalah makhluk sosial di mana keberadaannya selalu membutuhkan manusia yang lain. Demikian halnya untuk membangun sebuah *makerspace*. Seorang pustakawan harus berkolaborasi dengan pihak lain untuk memberikan warna baru di perpustakaan dengan adanya *makerspace*. Bagaimanapun, *makerspace* adalah tempat berkumpulnya para *makers* untuk menghasilkan sebuah produk baru sehingga dibutuhkan

adanya *sharing* ide dari berbagai pihak dengan disiplin pengetahuan yang berbeda. Seorang pustakawan dapat berkolaborasi dengan para *makers* untuk mengembangkan sebuah ide dan mengerjakan sebuah proyek baru. Di sinilah pentingnya kemampuan berkolaborasi.

Keempat, kemampuan untuk mengadvokasi (mendampingi) proses pembelajaran pada *makerspace*. Seorang pustakawan dalam hal ini harus bisa memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa keberadaan perpustakaan bisa menjadi tempat belajar yang tepat untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam bidang tertentu melalui *makerspace*.

Kelima, kemampuan untuk melayani beragam lapisan masyarakat. Dalam hal ini, seorang pustakawan mengetahui keberagaman karakter masyarakat, mulai dari latar belakang budaya, kemampuan, usia, gender, dan lainnya. Hal ini agar proses pembelajaran yang ada di *makerspace* dapat berjalan dengan baik. Setiap orang dengan karakter yang berbeda akan berbeda pula cara mereka dalam belajar dan juga berpikir. Setiap orang yang ada di *makerspace* harus merasa nyaman untuk belajar dengan individu yang berbeda. Untuk itu lah seorang pustakawan harus mampu melayani semua kalangan masyarakat.

Selain menguasai kompetensi umum, Kyungwon Koh & June Abbas juga menjelaskan kemampuan khusus yang harus dikuasai oleh para pustakawan dalam *makerspace*, yaitu: 1) kemampuan manajerial; 2) pengembangan program; 3) penggalangan dana; 4) literasi teknologi; dan 5) fasilitasi pembelajaran berdasarkan teori dan perilaku pengguna (masyarakat) (Koh & Abbas, 2015:121).

Pertama, kemampuan manajerial. Dalam mengelola *makerspace* di perpustakaan dibutuhkan kemampuan manajerial yang baik. Manajerial di sini tidak hanya manajerial secara umum, tetapi juga mencakup manajemen SDM, manajemen program, manajemen tata ruang, dan juga manajemen informasi. *Kedua*, pengembangan program. Seorang pustakawan membutuhkan *skill* dan pengetahuan dalam pengembangan sumber belajar dalam *makerspace*. Dalam hal ini, kemampuan pengembangan program juga meliputi pengembangan kurikulum pembelajaran, membuat tipe (*prototype*) *makerspace*, serta mengadakan beragam kegiatan seperti workshop.

Ketiga, penggalangan dana. Penggalangan dana merupakan *skill* penting yang harus dimiliki oleh seorang pustakawan. Penggalangan dana menjadi kunci utama dalam manajemen. Berjalan dan tidaknya aktifitas dalam manajemen *makerspace* bergantung pada sejauh mana *skill* penggalangan dana yang dimiliki oleh pustakawannya. Bagaimanapun, untuk membangun *makerspace* membutuhkan pendanaan yang tidak sedikit yang mencakup sarana dan prasarana yang ada di dalamnya.

Keempat, literasi teknologi. Literasi teknologi menjadi kemampuan penting yang harus dimiliki dalam *makerspace*. Soft skill dan pengetahuan akan teknologi itu sendiri dapat menunjang keberadaan *makerspace*. Dengan adanya literasi teknologi, pustakawan dapat menentukan aplikasi atau teknologi yang tepat untuk tipe *makerspace* yang ada di perpustakaan. Misalnya, jika para *maker* dalam *makerspace* membuat robot, maka seorang pustakawan juga harus mengetahui alat (*tools*) apa saja yang dibutuhkan dalam proses pembuatannya. Untuk itu, literasi teknologi sangat diperlukan dalam pengembangan *makerspace* di perpustakaan.

Kelima, fasilitasi pembelajaran. Dalam *makerspace*, seorang pustakawan tidak hanya melayani pengguna, tetapi juga harus mampu memberikan fasilitasi atau pendampingan dalam pembelajaran. Di sini, pustakawan berperan sebagai pendidik (*educator*) dan juga pendamping (mentor) berbekal pengetahuan dan *skill* yang dimiliki. Pustakawan juga bisa menjadi seorang konsultan dalam bidang tertentu jika terdapat kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh *user*.

PENUTUP

Pada masa lalu, perpustakaan merupakan tempat sepi dan hening bagi pemustaka dengan beragam aktivitasnya, namun kini perpustakaan sudah beralih menjadi ruang-ruang pembelajaran yang inovatif, kolaboratif, dan berwawasan teknologi. Koleksi fisik perpustakaan semakin dan berkurang sehingga ada ruang tambahan yang dapat digunakan sebagai aktivitas pemustaka.

Makerspace merupakan tren baru dalam perpustakaan. *Makerspace* menjadi ruang berkumpulnya para orang kreatif untuk saling berbagi ide, berkolaborasi serta mencipta sebuah karya (produk) di dalamnya. Dengan adanya *makerspace* di perpustakaan, pemustaka akan mendapatkan wawasan mendalam sekaligus pengalaman tentang topik tertentu. Salah satu contoh sederhana adalah ketika seorang anak membaca buku tentang robotik, ia langsung bisa memegang dan menggunakan peralatan robotik sampai pada mencipta sebuah karya. Dengan demikian ia akan memiliki pemahaman mendalam tentang robotik.

Keberadaan *makerspace* kian menguatkan posisi perpustakaan sebagai ruang publik (*publik sphere*) yang menjadi pusat berkumpulnya masyarakat (*community center*). Lebih lanjut, ada beberapa kompetensi yang harus dimiliki oleh pustakawan di era *makerspace* di

perpustakaan, yaitu: 1) kemampuan untuk belajar (*to learn*), 2) kemampuan untuk beradaptasi pada perubahan situasi (*to adapt to changing situations*), 3) kemampuan untuk berkolaborasi (*to collaborate*), 4) kemampuan untuk mengadvokasi pembelajaran (*to advocate for the learning*), 5) kemampuan untuk melayani beragam orang. Selain itu, seorang pustakawan juga harus memiliki kompetensi khusus (*soft skill*) yang meliputi: 1) kemampuan manajerial; 2) pengembangan program; 3) penggalangan dana; 4) literasi teknologi; dan 5) fasilitasi pembelajaran berdasarkan teori dan perilaku pengguna (masyarakat).[]

DAFTAR PUSTAKA

- Colegrove, Tod, “Editorial Board Thoughts: Libraries as Makerspace?” dalam *Information Technology And Libraries*, Maret 2013, hlm.13
- Hendrawan, Muhammad Rosyihan, “Peran Perpustakaan Umum dalam Membangun Masyarakat Informasi: Sebuah Telaah Ruang Publik Jurgen Habermas” dalam *Prosiding Semiloka Nasional Kepustakawanan Indonesia 2015*
- Houston, Cynthia R. 2013. “Makerspace@your School Library: Consider the Possibilities”.pdf, IASL Conference p.360
- <https://id.techinasia.com/daftar-makerspace-di-jakarta/>, diakses pada 16/01/2016 pukul 19.20 WIB
- <http://cincinnati.library.org/main/makerspace.html>, diakses pada 12/01/2016 diakses pada 12/01/2015, pukul 14.30
- Koh, Kyungwon & June Abbas, “Competencies for Information Professionals in Learning Labs and Makerspaces”, dalam *Journal of Education for Library and Information Science*, Vol. 56, No. 2 April 2015
- Pisarski, Alyssa, “Finding a place for tween; Makerspace and Libraries”, dimuat dalam *Jurnal Fall: Children and Libraries*, 2014.
- Priyanto, Ida F, “Librarians, space, and the Atmosphere” dalam *Prosiding Semiloka Nasional Kepustakawanan Indonesia 2015*