

Muhammad Ridwan

Muhammad Ridwan Paper

 Quick Submit Quick Submit Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Document Details

Submission ID**trn:oid::1:3245890202****Submission Date****May 11, 2025, 1:11 AM GMT+7****Download Date****May 11, 2025, 1:12 AM GMT+7****File Name****gi_Pengembangan_Teknologi_Layanan_Informasi_di_Perpustakaan.docx****File Size****69.7 KB****20 Pages****7,296 Words****51,379 Characters**

15% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 14%  Internet sources
- 11%  Publications
- 8%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 14% Internet sources
- 11% Publications
- 8% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	www.researchgate.net	<1%
2	Internet	ejournals.vdu.lt	<1%
3	Internet	research-repository.st-andrews.ac.uk	<1%
4	Student papers	Universidad TecMilenio	<1%
5	Internet	eprints.eudl.eu	<1%
6	Internet	core.ac.uk	<1%
7	Internet	ejournal.uin-suka.ac.id	<1%
8	Internet	journal.nurscienceinstitute.id	<1%
9	Student papers	Universitas Mataram	<1%
10	Student papers	University of Sheffield	<1%
11	Internet	e-journal.unair.ac.id	<1%

12	Internet	journal.upy.ac.id	<1%
13	Internet	repo.undiksha.ac.id	<1%
14	Internet	www.scirp.org	<1%
15	Internet	jurnalilmiahcitrabakti.ac.id	<1%
16	Internet	openresearch.ocadu.ca	<1%
17	Internet	works.bepress.com	<1%
18	Publication	de Oliveira, Paula Fernanda Diogo. "O Uso Das Tecnologias Digitais Numa Escola ...	<1%
19	Internet	www.educacion.gob.es	<1%
20	Publication	Masrukin Masrukin, Ahmad Maesur, Rifa ' Afuwah. "PEMANFAATAN APLIKASI PE...	<1%
21	Student papers	Universitas Negeri Malang	<1%
22	Internet	liberalarts.stou.ac.th	<1%
23	Internet	e-journal.unu-jogja.ac.id	<1%
24	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
25	Internet	educationaltechnologyjournal.springeropen.com	<1%

26	Internet	www.kompasiana.com	<1%
27	Publication	Babeş-Bolyai University	<1%
28	Internet	ndltd.ncl.edu.tw	<1%
29	Publication	Salma Salsabila Zafila, Riski Eka Purnairawan. "Budaya Lokal sebagai Sarana Pem..."	<1%
30	Internet	repo.iain-tulungagung.ac.id	<1%
31	Internet	digilib.unila.ac.id	<1%
32	Internet	eprints.undip.ac.id	<1%
33	Internet	garuda.kemdikbud.go.id	<1%
34	Student papers	UCSI University	<1%
35	Internet	blog.alor.org	<1%
36	Internet	lib.uniku.ac.id	<1%
37	Internet	repository.ipb.ac.id:8080	<1%
38	Internet	repository.ub.ac.id	<1%
39	Internet	ejournal2.undip.ac.id	<1%

40	Internet	garuda.ristekdikti.go.id	<1%
41	Internet	id.scribd.com	<1%
42	Internet	journal.amkop.id	<1%
43	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
44	Internet	www.fhwidyamataram.ac.id	<1%
45	Publication	E. Trihayuningtyas, W. Wulandari, Y. Adriani, S. Sarasvati. "MEDIA SOSIAL SEBAGA...	<1%
46	Publication	Nofianti, Farhati Riska. "Implementasi Program Kewirausahaan Bagi Anak Usia D...	<1%
47	Internet	animenekoi.blogspot.com	<1%
48	Internet	aquariuslearning.co.id	<1%
49	Internet	beritasatumedia.cld.bz	<1%
50	Internet	dailysocial.id	<1%
51	Internet	docplayer.nl	<1%
52	Internet	jurnal.inkadha.ac.id	<1%
53	Internet	proceedings.unisba.ac.id	<1%

54	Internet	romanticmov.com	<1%
55	Internet	wikan-asyifa.blogspot.com	<1%
56	Internet	www.123helpme.com	<1%
57	Internet	www.babastudio.com	<1%
58	Internet	www.coursehero.com	<1%
59	Internet	jos.unsoed.ac.id	<1%
60	Publication	Emmanuel Mogaji, Felix Maringe, Robert Ebo Hinson. "Strategic Marketing of Hig...	<1%

Gaya Belajar *Multitasking* Generasi Z dan Implikasinya bagi Pengembangan Teknologi Layanan Informasi di Perpustakaan

Eka Evriza^{1*)}, Muhammad Ridwan²

¹Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Hukum, Ilmu Sosial, dan Ilmu Politik, Universitas Terbuka,

²Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

*) Korespondensi: eka.evriza@ecampus.ut.ac.id

Abstract

Generation Z is known for its highly multitasking behavior in learning and information-seeking processes. The tendency to access multiple sources simultaneously through digital devices characterizes their learning style. In the context of libraries, this multitasking behavior presents specific challenges, particularly in designing information services that meet their needs. This article is a literature review that aims to analyze the relationship between Generation Z's multitasking learning style and the development of technology-based library information services. The review draws on recent studies discussing Generation Z characteristics, digital multitasking behavior, and technological advancements in library environments. The findings indicate that library technologies such as online catalogs, access to e-resources, flexible learning spaces, and social media integration play a vital role in meeting the expectations of this generation. However, multitasking may also reduce the effectiveness of information processing, necessitating adaptive, personalized service designs that support focused learning. This review recommends that libraries develop technology-based strategies that account for the cognitive behavior of Generation Z users, in order to create a more effective and relevant learning experience. This study offers a theoretical contribution to understanding the link between young users' digital behavior and innovation in library information services.

Keywords: Generation Z; Multitasking; Learning Styles; Information Services; Digital Library; Information Technology.

Abstrak (Times New Roman 12pt Bold)

Generasi Z dikenal memiliki karakteristik *multitasking* yang tinggi dalam proses belajar dan pencarian informasi. Kebiasaan untuk mengakses berbagai sumber informasi secara simultan melalui perangkat digital menjadi ciri khas gaya belajar mereka. Dalam konteks perpustakaan, perilaku *multitasking* ini menimbulkan tantangan tersendiri, khususnya dalam mendesain layanan informasi yang mampu mengakomodasi kebutuhan generasi ini. Artikel ini merupakan kajian literatur yang bertujuan untuk menganalisis keterkaitan antara gaya belajar *multitasking* Generasi Z dan pengembangan teknologi layanan informasi di perpustakaan. Penelusuran sumber literatur dilakukan terhadap penelitian-penelitian terkini yang membahas karakteristik Generasi Z, perilaku *multitasking* digital, serta perkembangan teknologi informasi di lingkungan perpustakaan. Hasil kajian menunjukkan bahwa teknologi layanan perpustakaan seperti katalog daring, akses *e-resources*, ruang belajar fleksibel, dan integrasi media sosial berperan penting dalam memenuhi ekspektasi generasi ini. Namun demikian, *multitasking* juga berpotensi menurunkan efektivitas pemrosesan informasi, sehingga diperlukan desain layanan yang adaptif, personal, dan mendukung fokus belajar. Kajian ini merekomendasikan agar perpustakaan mengembangkan strategi berbasis teknologi yang mempertimbangkan aspek kognitif pengguna Generasi Z, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan relevan. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam memahami hubungan antara perilaku digital pengguna muda dan inovasi layanan informasi perpustakaan.

Kata kunci: Generasi Z; Multitasking; Gaya Belajar; Layanan Informasi; Perpustakaan Digital; Teknologi Informasi.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat di era digital saat ini telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk cara belajar dan mencari informasi. Salah satu kelompok yang paling terdampak oleh perkembangan ini adalah Generasi Z, yang tumbuh dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh perangkat digital. Sebagai generasi *digital native*, Generasi Z dikenal memiliki sejumlah karakteristik kepribadian dan perilaku yang khas, antara lain bertanggung jawab, berpikiran

terbuka, menunjukkan kebijaksanaan dan loyalitas, serta memiliki semangat kewirausahaan. Mereka juga cenderung memiliki empati, bersikap interaktif dalam komunikasi, namun kurang spontan dan tidak konservatif. Di sisi lain, generasi ini kerap menghadapi tantangan dalam menjaga fokus, memiliki tingkat kompetitif dan kreativitas yang relatif rendah, bersikap kritis terhadap kelompok sebaya, serta menunjukkan kekhawatiran terhadap kemungkinan kegagalan (Seemiler & Grace, 2016).

Kebiasaan *multitasking* yang tinggi ini, meskipun dapat meningkatkan efisiensi dalam mengakses informasi, juga menghadirkan tantangan signifikan bagi desain layanan informasi, khususnya di lingkungan perpustakaan. Generasi Z cenderung menginginkan layanan yang cepat, fleksibel, serta terintegrasi dengan teknologi digital. Sayekti menyatakan bahwa *“Generation Z students also have abilities multitasking and it is easier to access lecture materials by online. Therefore, there is a need for innovation by the lecturers in using the internet to support student understanding of lecture materials”* (Sayekti et al., 2020, hlm. 14). Oleh karena itu, perpustakaan perlu menyesuaikan sistem layanannya agar mampu mengakomodasi kebutuhan pengguna yang terbiasa dengan akses informasi serba cepat dan serentak. Hal ini mencakup pengembangan layanan berbasis digital yang responsif, integrasi dengan *platform e-learning*, serta penyediaan sumber informasi yang mudah diakses secara simultan melalui berbagai perangkat. Namun, *multitasking* yang terus-menerus dilakukan juga dapat menurunkan efektivitas pemrosesan informasi, yang berpotensi mengganggu fokus belajar. Ini menjadi tantangan bagi perpustakaan dalam merancang layanan yang mendukung kegiatan belajar sekaligus memperhatikan kenyamanan dan konsentrasi penggunaannya. Untuk itu, desain layanan perpustakaan perlu dipikirkan dengan matang, agar tetap dapat mengakomodasi kebutuhan Generasi Z tanpa mengorbankan kualitas pemrosesan informasi.

Teknologi layanan perpustakaan yang sudah ada, seperti katalog daring, akses *e-resources*, ruang belajar fleksibel, serta integrasi media sosial, menjadi kunci penting dalam merancang layanan yang efektif bagi Generasi Z. Penting bagi perpustakaan untuk mengembangkan strategi berbasis teknologi yang mempertimbangkan gaya belajar dan aspek kognitif Generasi Z agar pengalaman belajar yang diberikan lebih relevan dan efektif. Dengan pendekatan ini, pengguna muda dapat lebih mudah mengoptimalkan pencarian informasi serta meningkatkan kualitas pembelajaran mereka. Sayekti et al. (2020) juga merekomendasikan optimalisasi teknologi informasi seperti penggunaan Learning Management System (LMS), *e-learning*, serta materi visual dan interaktif sebagai sarana untuk mendukung keberhasilan pembelajaran Generasi Z di perguruan tinggi.

Seiring dengan perkembangan digital yang semakin pesat, kebutuhan akan layanan informasi yang tidak hanya berbasis teknologi namun juga responsif terhadap karakteristik khas Generasi Z menjadi semakin mendesak. Generasi ini dikenal *multitasking* dan bergantung pada akses informasi secara simultan, sehingga perpustakaan perlu mendorong pemanfaatan teknologi seperti *e-katalog* atau *Online Public Acces Catalogue (OPAC)*, *e-resources*, dan media sosial ke arah yang lebih inovatif dan intuitif. Dalam konteks ini, optimalisasi LMS dan penyusunan materi visual serta interaktif tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi bagian integral dari strategi layanan yang mendalam. penelitian ini berfokus

pada perilaku *multitasking* Generasi Z terhadap pengembangan layanan informasi di perpustakaan, yang semakin relevan di era digital ini. Dengan meningkatnya ketergantungan pada perangkat digital untuk mengakses informasi secara simultan, penting bagi perpustakaan untuk merancang layanan yang tidak hanya berbasis teknologi, tetapi juga disesuaikan dengan cara belajar dan kebutuhan informasi pengguna muda. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis hubungan antara kebiasaan *multitasking* yang dimiliki oleh Generasi Z dengan pengembangan teknologi layanan informasi yang ada di perpustakaan, serta untuk menawarkan solusi dalam desain layanan yang mampu mengakomodasi perilaku tersebut tanpa mengorbankan kualitas pembelajaran.

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan yang lebih dalam bagi para pengelola perpustakaan dalam merancang dan mengembangkan layanan yang lebih efisien, responsif, dan relevan dengan karakteristik generasi digital ini. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan perpustakaan dapat meningkatkan efektivitas layanan informasi mereka, memaksimalkan pemanfaatan teknologi seperti e-katalog dan *e-resources*, serta menciptakan ruang belajar yang lebih fleksibel dan adaptif bagi Generasi Z. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi penting dalam pengembangan strategi yang berfokus pada pengoptimalan penggunaan media sosial dan teknologi informasi di perpustakaan untuk mendukung gaya belajar *multitasking* tanpa mengurangi konsentrasi pengguna.

2. Landasan Teori

Kajian terdahulu mengenai gaya belajar Generasi Z telah banyak dilakukan, khususnya dalam konteks pendidikan dan perpustakaan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Generasi Z memiliki karakteristik unik yang berbeda dari generasi sebelumnya, terutama dalam hal pemanfaatan teknologi dan perilaku belajar.

Penelitian oleh Istiana (2016) menunjukkan bahwa Generasi Z merasa lebih nyaman belajar dengan bantuan teknologi digital. Penggunaan media seperti PowerPoint, laptop, dan perangkat perekam suara sangat mendukung proses belajar mereka. Istiana juga menegaskan bahwa pembelajaran yang menggunakan visualisasi dan media interaktif lebih disukai oleh Generasi Z dibandingkan pembelajaran berbasis teks saja.

Habibah, Rahmawati, dan Sayekti (2019) menemukan bahwa persepsi gaya belajar berpengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa Generasi Z. Mereka yang mengenali dan menyesuaikan gaya belajarnya dengan strategi belajar yang tepat menunjukkan performa akademik yang lebih baik. Temuan ini menunjukkan pentingnya institusi, termasuk perpustakaan, untuk memahami keragaman gaya belajar demi meningkatkan efektivitas layanan informasi.

Sementara itu, Lestariningsih dan Sunarti (2019) mengungkapkan bahwa gaya belajar, perhatian orang tua, dan pemanfaatan perpustakaan memiliki hubungan yang signifikan terhadap minat belajar

59 siswa. Gaya belajar yang sesuai dengan karakteristik individu dapat mendorong siswa lebih aktif dalam mencari informasi dan memanfaatkan fasilitas perpustakaan.

50 Penelitian lainnya oleh Mardiana (dalam Istiana, 2016) menyoroti bahwa dalam lima hingga sepuluh tahun ke depan, perpustakaan perguruan tinggi akan didominasi oleh pengguna dari kalangan Generasi Z. Hal ini mendorong perlunya transformasi layanan perpustakaan, seperti menyediakan koneksi internet yang stabil, ruang belajar fleksibel, dan koleksi digital yang mudah diakses.

Secara keseluruhan, kajian-kajian sebelumnya menunjukkan bahwa gaya belajar Generasi Z sangat dipengaruhi oleh kehadiran teknologi, serta cenderung *multitasking* dan visual. Oleh karena itu, lembaga penyedia layanan informasi seperti perpustakaan dituntut untuk lebih inovatif dalam menyediakan fasilitas dan layanan yang relevan dengan kebutuhan generasi ini.

Generasi Z

42 Generasi Z merujuk pada kelompok individu yang lahir antara tahun 1998 hingga 2009, yang secara inheren tumbuh dalam lingkungan digital dan karenanya dikenal sebagai *digital natives*. Paparan intens terhadap teknologi sejak usia dini seperti internet, media sosial, serta perangkat pintar membentuk pola pikir dan perilaku mereka dalam memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi. Generasi ini menunjukkan tingkat kemandirian yang tinggi, kemampuan adaptasi yang cepat terhadap teknologi baru, serta preferensi kuat terhadap pendekatan belajar yang mandiri dan berbasis digital (Rini, 2016).

Dalam konteks informasi dan pembelajaran, Generasi Z juga dicirikan oleh kecenderungan *multitasking* yang menonjol. Mereka mampu mengintegrasikan berbagai aktivitas secara simultan, seperti menyelesaikan tugas akademik sambil mendengarkan musik dan berinteraksi di media sosial (Rastati, 2018). Pola perilaku ini menuntut adanya layanan informasi yang fleksibel, responsif, dan terintegrasi dengan ekosistem digital yang mereka gunakan. Oleh karena itu, pemahaman mendalam terhadap karakteristik ini menjadi penting bagi pustakawan dalam merancang strategi layanan yang relevan, adaptif, dan inklusif bagi kebutuhan pengguna dari generasi ini.

Multitasking dan Perilaku Digital

49 *Multitasking* merujuk pada kemampuan individu untuk menjalankan lebih dari satu aktivitas dalam waktu yang bersamaan, sebuah fenomena yang semakin banyak ditemukan dalam praktik pembelajaran dan pencarian informasi di era digital. Generasi Z, sebagai kelompok yang sangat akrab dengan teknologi, secara alami mengembangkan kebiasaan *multitasking* dalam keseharian mereka, khususnya saat mengakses dan mengelola informasi. Mereka sering kali melakukan berbagai aktivitas secara paralel, seperti membuka beberapa jendela pencarian di layar komputer, berkomunikasi melalui media sosial, membaca pesan instan, sekaligus mendengarkan musik atau konten audio lainnya (Istiana, 2016).

Kebiasaan *multitasking* ini, meskipun secara sekilas tampak meningkatkan efisiensi, sebenarnya menyimpan tantangan tersendiri dalam hal efektivitas kognitif. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa aktivitas yang dilakukan secara bersamaan dapat mengganggu kapasitas konsentrasi dan memperlambat proses pemahaman informasi secara mendalam. Dalam konteks layanan perpustakaan, fenomena ini perlu menjadi perhatian serius bagi pustakawan dalam merancang sistem dan ruang layanan yang

29 mendukung fokus serta pengolahan informasi yang optimal bagi pengguna Generasi Z. Dengan demikian, dibutuhkan pendekatan yang lebih adaptif dan berbasis *evidence-based* dalam mendesain layanan informasi yang tidak hanya memfasilitasi kebutuhan multitasking, tetapi juga memperkuat daya serap informasi.

Teori Gaya Belajar

41 Gaya belajar merupakan konsep penting dalam memahami bagaimana individu menyerap, mengolah, dan menyimpan informasi dalam proses pembelajaran. Setiap orang memiliki pendekatan unik dalam menangkap informasi, dan pendekatan ini dikenal sebagai gaya belajar. Lestariningsih dan Sunarti (2019) menyatakan bahwa gaya belajar adalah cara seseorang menerima, memproses, dan menyimpan informasi baru, yang dipengaruhi oleh faktor psikologis, fisiologis, dan lingkungan. Dengan kata lain, gaya belajar tidak hanya mencerminkan preferensi, tetapi juga menggambarkan strategi yang digunakan individu dalam beradaptasi dengan tantangan belajar.

30 Pemahaman tentang gaya belajar juga berkaitan erat dengan pola perilaku individu dalam mengembangkan keterampilan belajar. Sarasin (dalam Lestariningsih & Sunarti, 2019) menjelaskan bahwa gaya belajar mencerminkan pola perilaku yang konsisten dalam mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial. Ini menunjukkan bahwa gaya belajar bukan sekadar cara pasif dalam menerima informasi, melainkan strategi aktif yang berkembang melalui pengalaman belajar. Pandangan ini diperkuat oleh Ghufron (2019), yang menyatakan bahwa gaya belajar merupakan cara seseorang menguasai informasi yang sulit dan baru melalui persepsi yang berbeda-beda. Artinya, setiap individu memiliki saluran persepsi yang lebih dominan—seperti penglihatan, pendengaran, atau gerakan tubuh—yang mempengaruhi bagaimana informasi dipahami dan diingat.

48 Seiring berkembangnya teori pembelajaran, beberapa ahli mengklasifikasikan gaya belajar ke dalam tipe-tipe tertentu. Salah satu model yang populer adalah model VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic) yang dikemukakan oleh De Porter (2011). Dalam model ini, gaya belajar dibagi menjadi tiga kategori utama. Pertama, gaya belajar visual, di mana individu lebih mudah memahami informasi melalui gambar, warna, diagram, dan simbol visual lainnya. Kedua, gaya auditorial, yang mengandalkan suara, irama, musik, atau penjelasan verbal dalam memahami suatu materi. Ketiga, gaya kinestetik, yaitu kecenderungan belajar melalui aktivitas fisik, sentuhan, dan keterlibatan langsung secara praktis. Ketiga tipe ini menawarkan pendekatan berbeda dalam menyampaikan materi belajar, dan penting untuk diakomodasi dalam berbagai lingkungan pendidikan maupun layanan informasi.

Namun, klasifikasi gaya belajar tidak berhenti di situ. Sayekti (2020) mengembangkan pendekatan yang lebih komprehensif dengan memperluas gaya belajar menjadi tujuh tipe, yaitu visual (spasial), aural (auditori), verbal (linguistik), fisik (kinestetik), logikal (matematis), sosial (interpersonal), dan soliter (intrapersonal). Model ini memadukan aspek persepsi dan interaksi sosial, sehingga mencerminkan keragaman preferensi belajar yang lebih luas. Misalnya, gaya verbal menunjukkan kecenderungan individu untuk belajar melalui membaca dan menulis, sedangkan gaya logikal menggambarkan mereka yang berpikir analitis dan menyukai pola, angka, serta pemecahan masalah.

Selain itu, gaya sosial lebih menonjol pada pembelajar yang efektif ketika berinteraksi dengan orang lain, sementara gaya soliter menunjukkan preferensi belajar secara mandiri dan reflektif.

Variasi gaya belajar ini menunjukkan bahwa tidak ada satu pendekatan tunggal yang efektif untuk semua individu. Dalam konteks pembelajaran modern, terutama bagi generasi digital seperti Generasi Z, pendekatan pembelajaran perlu bersifat multimodal menggabungkan berbagai metode untuk menjangkau kebutuhan yang beragam. Generasi ini tumbuh dalam lingkungan yang padat teknologi dan penuh distraksi, sehingga mereka terbiasa melakukan beberapa aktivitas secara simultan (multitasking). Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam terhadap gaya belajar tidak hanya bermanfaat dalam konteks pendidikan formal, tetapi juga sangat relevan dalam merancang layanan informasi yang responsif dan personal, seperti di perpustakaan atau platform digital.

Dengan memperhatikan keberagaman gaya belajar, pengelola layanan informasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan adaptif. Misalnya, menyediakan konten dalam bentuk teks, audio, video, dan aktivitas interaktif secara bersamaan akan meningkatkan keterlibatan pengguna. Dengan demikian, teori gaya belajar menjadi dasar penting dalam membangun strategi penyampaian informasi yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik pengguna masa kini.

Gaya Belajar Generasi Z di Perpustakaan

Transformasi peran perpustakaan dari sekadar penyedia koleksi fisik menjadi pusat pembelajaran berbasis teknologi merupakan respons logis terhadap pergeseran perilaku informasi generasi digital native. Generasi Z, sebagai pengguna utama perpustakaan dalam satu hingga dua dekade mendatang, menunjukkan ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi digital, baik dalam konteks pembelajaran formal maupun eksplorasi informasi secara mandiri (Istiana, 2016). Hal ini menuntut perpustakaan untuk tidak hanya menyediakan sumber daya informasi, tetapi juga menciptakan ekosistem pembelajaran yang sejalan dengan gaya hidup dan ekspektasi pengguna digital.

Generasi Z memiliki preferensi yang kuat terhadap layanan informasi yang cepat, fleksibel, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat digital. Fasilitas seperti koneksi Wi-Fi berkecepatan tinggi, ruang belajar yang ergonomis, serta layanan perpustakaan digital berbasis cloud telah menjadi kebutuhan mendasar bagi kelompok ini dalam menjalankan aktivitas akademik maupun personal (Istiana, 2016). Ketersediaan akses informasi kapan saja dan di mana saja bukan lagi sekadar nilai tambah, melainkan telah menjadi prasyarat utama dalam membangun relevansi perpustakaan di era digital.

Menurut Mardiana (dalam Istiana, 2016), dalam kurun waktu lima hingga sepuluh tahun ke depan, mayoritas pengguna perpustakaan perguruan tinggi akan didominasi oleh Generasi Z. Prediksi ini memiliki implikasi strategis bagi perancang layanan perpustakaan. Dibutuhkan pendekatan yang tidak hanya mempertimbangkan kebutuhan teknis pengguna, tetapi juga gaya belajar, preferensi penggunaan media, serta kecenderungan *multitasking* yang menjadi ciri khas generasi ini. Oleh karena itu, layanan informasi harus dirancang dengan prinsip personalisasi, integrasi teknologi digital yang interaktif, serta penyediaan sumber daya yang mendukung fleksibilitas pembelajaran.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode kajian pustaka (*literature research*), yakni metode yang berfokus pada pengumpulan, analisis, dan interpretasi data dari sumber-sumber tertulis yang relevan dan kredibel. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan kajian yang bersifat teoritis-konseptual, yaitu menganalisis hubungan antara gaya belajar *multitasking* Generasi Z dengan pengembangan layanan informasi berbasis teknologi di perpustakaan.

Pada tahap awal, penelusuran literatur dilakukan secara sistematis terhadap karya-karya ilmiah yang berkaitan dengan topik penelitian. Sumber data utama meliputi artikel jurnal, prosiding seminar, skripsi, dan buku akademik yang diterbitkan dalam sepuluh tahun terakhir. Peneliti menggunakan kata kunci seperti *Generation Z*, *multitasking*, *learning style*, *library services*, dan *digital information behavior* untuk menemukan sumber yang relevan melalui database seperti Scopus, Google Scholar, Garuda, DOAJ dan sumber referensi terkait lainnya.

Dari hasil penelusuran tersebut, dipilih literatur yang memenuhi kriteria: (1) membahas secara langsung karakteristik Generasi Z dan kebiasaan *multitasking*nya, (2) mengulas teori gaya belajar dan klasifikasinya, serta (3) merefleksikan praktik atau gagasan tentang inovasi layanan informasi perpustakaan.

Analisis data dilakukan secara tematik, dengan mengelompokkan temuan ke dalam tiga tema besar: (1) karakteristik perilaku belajar Generasi Z, (2) implikasi *multitasking* terhadap pemrosesan informasi, dan (3) strategi desain layanan informasi digital di perpustakaan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menyusun sintesis teoritis yang relevan dan kontekstual terhadap dinamika pengguna perpustakaan masa kini.

Dengan pendekatan tersebut, penelitian ini tidak hanya menyajikan tinjauan konseptual, tetapi juga memberikan dasar argumen bagi pengembangan layanan informasi perpustakaan yang adaptif terhadap kebutuhan dan perilaku pengguna dari kalangan Generasi Z.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil temuan menunjukkan bahwa Generasi Z memiliki kecenderungan gaya belajar yang *multitasking*, cepat, dan sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi. Kebiasaan mereka dalam mengakses berbagai sumber informasi secara simultan dan berbasis digital menuntut perpustakaan untuk mendesain layanan informasi yang lebih adaptif, inovatif, dan responsif terhadap kebutuhan pembelajar digital native ini. Untuk memahami bagaimana perilaku ini memengaruhi cara mereka menyerap dan mengelola informasi, perlu ditelaah lebih lanjut karakteristik gaya belajar Generasi Z secara mendalam.

4.1. Gaya Belajar *Multitasking* Generasi Z

Generasi Z dikenal memiliki karakteristik pembelajaran yang berbeda dari generasi sebelumnya. Mereka tumbuh di tengah revolusi teknologi digital, sehingga terbiasa belajar melalui berbagai saluran

dan media secara bersamaan. Gaya belajar mereka cenderung mengandalkan visual, audio, serta aktivitas berbasis praktik langsung.

Menurut Ghufron (2019), gaya belajar adalah cara individu **menguasai informasi yang baru dan sulit, melalui persepsi yang berbeda-beda**, sesuai dengan kecenderungan kognitif masing-masing orang. Sementara itu, Sayekti (2020) menjelaskan gaya belajar sebagai kerangka preferensi dalam menerima dan mengolah informasi, yang terbagi ke dalam tujuh tipe: visual, aural, verbal, kinestetik, logikal, sosial, dan soliter. Meskipun menggunakan pendekatan yang berbeda, kedua penelitian ini memiliki kesamaan pandangan bahwa gaya belajar bersifat individual dan tidak seragam, serta sangat memengaruhi bagaimana seseorang memahami dan menyerap informasi. Baik Ghufron maupun Mulia sepakat bahwa keberagaman gaya belajar ini harus diakomodasi dalam proses pendidikan dan penyediaan layanan informasi agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Kebiasaan *multitasking* Generasi Z seperti mengakses informasi melalui beberapa perangkat, berpindah-pindah antar aplikasi, dan belajar sambil berinteraksi sosial melalui media digital semakin menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran tidak dapat lagi bersifat satu arah atau seragam (Rastati, 2018). Hal ini menuntut penyesuaian dalam desain layanan perpustakaan agar sesuai dengan gaya belajar yang kompleks dan dinamis tersebut. Meski demikian, *multitasking* memiliki dua sisi. Di satu sisi, kebiasaan ini mencerminkan efisiensi dan kelincahan Generasi Z dalam mengelola informasi. Namun di sisi lain, *multitasking* juga dapat menurunkan efektivitas pemrosesan informasi secara mendalam dan fokus belajar (Istiana, 2016).

Berdasarkan hal tersebut, bahwa adanya gaya belajar ini juga memiliki dampak yang signifikan terhadap pengembangan layanan informasi di perpustakaan. Gaya belajar yang beragam menuntut perpustakaan untuk tidak hanya menyediakan koleksi yang lengkap, tetapi juga mengembangkan strategi layanan yang dapat menjangkau setiap **tipe gaya belajar**. Misalnya, **bagi pengguna yang memiliki gaya belajar** visual, perpustakaan bisa menyediakan materi dalam bentuk infografis atau video tutorial. Sedangkan bagi mereka yang lebih kinestetik, menyediakan fasilitas ruang eksperimen atau simulasi interaktif bisa menjadi pilihan yang tepat. Selain itu, dari sudut pandang perancangan sistem informasi perpustakaan, penting untuk menciptakan platform yang fleksibel dan responsif terhadap preferensi pengguna dalam mengakses informasi. Dengan memahami dan mengakomodasi berbagai gaya belajar, perpustakaan tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga mengoptimalkan fungsi perpustakaan sebagai pusat pembelajaran yang inklusif dan adaptif.

4.2. Paradigma Baru Perpustakaan di Era *Multitasking*

Karakteristik belajar *multitasking* yang kuat pada Generasi Z telah membawa dampak signifikan terhadap bagaimana perpustakaan perlu membentuk ulang fungsinya di era digital. Generasi ini tumbuh dalam lingkungan yang serba cepat dan simultan, berbagai aktivitas seperti mencari informasi, menonton video pembelajaran, mencatat, hingga berdiskusi secara daring dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Gaya belajar *multitasking* ini bukan sekadar kebiasaan, melainkan telah menjadi pola berpikir dan bekerja yang melekat dalam keseharian mereka. Oleh karena itu, perpustakaan yang masih

mengandalkan paradigma lama yakni sekadar tempat penyimpanan buku dan ruang baca senyap, tidak lagi memadai dalam menjawab kebutuhan pengguna digital masa kini. Perubahan karakteristik belajar ini mengindikasikan bahwa perpustakaan harus mengadaptasi perannya agar tetap relevan dalam ekosistem pembelajaran yang terus berkembang.

Sebagai respons terhadap perubahan tersebut, paradigma baru perpustakaan di era *multitasking* menuntut pergeseran peran dari institusi yang pasif menjadi pusat pembelajaran aktif dan terintegrasi. Dalam konteks ini, perpustakaan tidak cukup hanya menyediakan akses terhadap koleksi cetak, tetapi juga harus mampu menghadirkan konektivitas informasi yang luas dan cepat melalui teknologi digital. Perpustakaan perlu menawarkan berbagai sumber informasi dalam beragam format teks, audio, video, hingga data interaktif yang memungkinkan pengguna untuk mengakses dan memproses informasi secara simultan sesuai dengan gaya belajar mereka (Andriani, 2021). Hal ini mencerminkan kebutuhan akan sistem layanan yang adaptif dan bersifat holistik, yang mendukung pembelajaran berkelanjutan dalam konteks digital dan *multitasking*.

Perubahan paradigma ini mensyaratkan fleksibilitas sebagai kunci utama dalam desain layanan dan ruang perpustakaan. Ruang fisik perpustakaan perlu didesain ulang agar mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar, mulai dari zona sunyi untuk fokus individu hingga area kolaboratif untuk diskusi dan kerja tim. Sementara itu, ruang digital perpustakaan juga harus dirancang secara responsif, memungkinkan pengguna untuk menjelajah informasi dan berpindah antar aktivitas belajar tanpa hambatan teknis atau struktural. Kehadiran portal daring yang dapat diakses kapan saja, koleksi *e-resources* yang kaya dan relevan, serta tools pembelajaran berbasis teknologi, seperti platform manajemen referensi atau media pembelajaran interaktif, menjadi elemen yang tidak dapat diabaikan dalam perpustakaan modern (Situmorang & Fithriani, 2021). Fleksibilitas ini menciptakan ekosistem belajar yang mendukung dinamika pengguna yang *multitasking* dan selalu terkoneksi.

Selain fleksibilitas, personalisasi layanan menjadi tuntutan penting yang tak dapat dielakkan. Generasi *multitasking*, yang sangat menghargai kecepatan, efisiensi, dan relevansi, membutuhkan layanan perpustakaan yang mampu menyesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi individual. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) menjadi sangat krusial untuk menyajikan rekomendasi sumber informasi yang sesuai dengan minat pengguna secara real-time. Lebih jauh, perpustakaan juga dituntut untuk hadir secara proaktif dengan menyediakan layanan seperti pustakawan virtual, chatbot referensi yang siap menjawab pertanyaan kapan saja, serta sistem reservasi ruang dan koleksi digital yang mudah diakses oleh pengguna. Inovasi layanan ini tidak hanya meningkatkan kepuasan pengguna, tetapi juga memperkuat posisi perpustakaan sebagai institusi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Selanjutnya, transformasi paradigma perpustakaan juga harus mencakup dukungan terhadap kreativitas dan kolaborasi. Ruang belajar dalam perpustakaan tidak lagi hanya berfungsi sebagai tempat konsumsi informasi, melainkan juga harus menjadi ruang produksi pengetahuan yang mendorong partisipasi aktif pengguna. Oleh karena itu, perpustakaan masa kini dituntut menyediakan fasilitas

58

54

inovatif seperti *Makerspace*, studio multimedia, dan ruang kerja kolaboratif yang mendukung penciptaan konten, baik secara individu maupun kelompok. Kehadiran fasilitas semacam ini memperkuat posisi perpustakaan sebagai ruang yang tidak hanya melayani pembelajaran formal, tetapi juga pembelajaran kreatif dan eksperimental yang sangat sesuai dengan karakter Generasi Z yang dinamis dan penuh inisiatif.

Akhirnya, perubahan besar ini menuntut redefinisi menyeluruh terhadap peran pustakawan. Dalam paradigma baru yang berfokus pada pembelajaran digital dan *multitasking*, pustakawan tidak lagi sekadar menjadi pengelola koleksi, tetapi harus bertransformasi menjadi fasilitator informasi, mentor digital, dan mitra belajar bagi pengguna. Mereka dituntut untuk menguasai literasi informasi secara mendalam, memiliki keterampilan digital yang mumpuni, serta mampu memahami kebutuhan dan preferensi pembelajaran generasi digital. Dengan peran yang lebih strategis dan proaktif ini, pustakawan akan mampu memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran dan menjembatani kesenjangan antara pengguna dan sumber informasi (Andriani, 2021). Transformasi peran ini menjadi penentu keberlanjutan dan relevansi perpustakaan di tengah ekosistem pengetahuan yang terus berubah dengan mempertimbangkan keseluruhan aspek tersebut, karakteristik belajar *multitasking* pada Generasi Z tidak hanya menjadi tantangan, tetapi juga peluang besar bagi perpustakaan untuk tumbuh sebagai institusi pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan relevan. Transformasi paradigma perpustakaan, baik dari sisi ruang, layanan, teknologi, hingga peran pustakawan merupakan jawaban strategis dalam menghadapi tuntutan zaman dan memenuhi ekspektasi generasi pembelajar baru yang serba cepat, simultan, dan terkoneksi secara digital.

4.3. Strategi & Inovasi Layanan Informasi Perpustakaan untuk Generasi Z

Menghadapi karakteristik Generasi Z yang tumbuh dalam ekosistem digital, perpustakaan perlu mengembangkan layanan informasi yang responsif terhadap gaya belajar *multitasking*, preferensi teknologi, serta kebutuhan akan kecepatan dan fleksibilitas. Generasi ini tidak hanya terbiasa dengan informasi yang tersedia secara instan, tetapi juga cenderung belajar melalui pendekatan yang interaktif, visual, dan berbasis praktik. Oleh karena itu, perpustakaan perlu mengadopsi inovasi layanan yang tidak hanya relevan secara teknologi, tetapi juga selaras dengan ritme dan kebiasaan belajar mereka. Adapun Inovasi layanan informasi perpustakaan untuk Generasi Z adalah sebagai berikut:

- 1) Digitalisasi dan Integrasi Learning Management System (LMS)

Seperti Integrasi Learning Management System (LMS) dalam layanan perpustakaan merupakan langkah strategis untuk menjawab kebutuhan belajar Generasi Z yang memiliki karakteristik digital-native, *multitasking*, serta mengutamakan efisiensi dan kemandirian dalam proses belajar (Nicholas, 2020). Seperti yang telah diterapkan di IPB University, LMS dimanfaatkan untuk mengelola materi kuliah digital, forum diskusi daring, serta menyediakan fasilitas evaluasi mandiri. Hal ini sejalan dengan karakteristik dominan gaya belajar visual dan kinestetik yang ditunjukkan oleh mahasiswa generasi Z di sana, yang lebih

24

mudah menyerap informasi melalui tampilan visual dan praktik langsung (Sayekti et al., 2020).

Generasi Z menginginkan akses cepat dan fleksibel terhadap materi pembelajaran. Mereka terbiasa menggunakan berbagai perangkat digital secara simultan, dan lebih menyukai lingkungan belajar yang terintegrasi dengan teknologi, termasuk LMS, e-book, serta video pembelajaran (Nicholas, 2020). Oleh karena itu, perpustakaan tidak hanya berperan sebagai penyedia koleksi fisik, melainkan juga sebagai fasilitator ekosistem digital yang inklusif. Adapun integrasi LMS di perpustakaan dapat mencakup:

- a) Koneksi sistem katalog dengan platform pembelajaran (seperti Moodle, Google Classroom, atau Canvas) untuk akses langsung ke bahan ajar.
- b) Kolaborasi pustakawan dengan dosen dalam penyusunan modul pembelajaran digital.
- c) Fasilitas pelatihan literasi informasi melalui LMS, termasuk pelatihan pencarian informasi ilmiah, sitasi, dan anti-plagiarisme.

Dalam konteks perpustakaan perguruan tinggi, integrasi ini meningkatkan visibilitas dan fungsi perpustakaan sebagai pusat pendukung akademik berbasis teknologi. Apalagi dalam era pascapandemi, fleksibilitas akses informasi secara daring menjadi kebutuhan utama (Istiana, 2016). Keberhasilan digitalisasi ini juga menuntut kompetensi digital dari pustakawan, serta infrastruktur jaringan dan perangkat keras yang memadai. Dengan memanfaatkan LMS secara optimal, perpustakaan dapat mengakomodasi gaya belajar *multitasking* generasi Z yang kerap memadukan aktivitas belajar dengan interaksi digital, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan preferensi mereka yang mengedepankan interaktivitas, visualisasi, serta kemandirian.

55

26

2) *Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)*

Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)* dalam perpustakaan merupakan inovasi yang sangat potensial untuk mendukung gaya belajar Generasi Z yang cenderung visual, kinestetik, dan *multitasking*. Generasi ini menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media interaktif serta pengalaman belajar yang imersif dan aplikatif (Sayekti et al., 2020; Nicholas, 2020). Penggabungan teknologi AR dan VR di lingkungan perpustakaan memungkinkan mahasiswa belajar melalui simulasi, eksplorasi ruang virtual, dan interaksi dengan objek tiga dimensi yang memperkuat pemahaman konsep abstrak secara nyata. Dalam konteks layanan informasi di perpustakaan, AR dan VR dapat digunakan untuk:

- a) Pengenalan koleksi dan fasilitas perpustakaan secara virtual, terutama bagi mahasiswa baru, melalui library orientation tour berbasis VR.
- b) Simulasi praktik laboratorium atau anatomi untuk mahasiswa kedokteran dan sains, yang dapat diakses dari ruang baca atau melalui aplikasi perpustakaan berbasis AR.

- c) Eksplorasi konten sejarah dan budaya melalui pameran digital interaktif, seperti rekonstruksi virtual situs arkeologi atau manuskrip kuno dengan penjelasan berbasis AR.
- d) Pelatihan keterampilan informasi secara gamifikasi, di mana pengguna menavigasi lingkungan virtual untuk menyelesaikan tugas pencarian dan evaluasi informasi.

Generasi Z yang tumbuh dengan teknologi digital merasa lebih terhubung dengan pengalaman belajar yang aktif dan realistis. Nicholas (2020) menyebutkan bahwa Gen Z lebih menyukai problem-solving in class dan interactive learning environments dibandingkan dengan ceramah tradisional. Teknologi AR dan VR menjawab kebutuhan ini dengan menyajikan konten yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga melibatkan pengguna secara fisik dan mental dalam proses belajar. Namun, penerapan teknologi ini menuntut kesiapan infrastruktur dan sumber daya manusia perpustakaan. Pustakawan perlu dibekali dengan kemampuan kurasi konten digital dan dasar pemrograman sederhana untuk mengintegrasikan teknologi AR/VR ke dalam sistem layanan. Dalam jangka panjang, AR dan VR berpotensi menjadikan perpustakaan sebagai ruang inovatif, bukan hanya tempat menyimpan informasi, tetapi juga sebagai laboratorium belajar digital yang mendalam.

3) *Makerspace* dan Zona Kreatif

Dalam konteks gaya belajar *multitasking* dan berorientasi teknologi dari Generasi Z, keberadaan *Makerspace* dan zona kreatif di perpustakaan bukan hanya sekadar fasilitas tambahan, melainkan merupakan kebutuhan strategis yang harus dipenuhi agar perpustakaan tetap relevan. Generasi Z dikenal memiliki karakteristik aktif, visual, kinestetik, dan sangat responsif terhadap lingkungan belajar yang interaktif serta kolaboratif (Sayekti et al., 2020). Mereka tidak hanya ingin mengakses informasi, tetapi juga menggunakan dan menciptakan sesuatu dari informasi tersebut.

Makerspace menyediakan ruang di mana pengguna dapat berkreasi, berinovasi, dan mengembangkan ide melalui teknologi dan alat praktis seperti printer 3D, scanner, perangkat desain grafis, bahkan peralatan elektronik dan robotik. Bagi Generasi Z, ini merupakan bentuk pembelajaran aktif yang sejalan dengan preferensi mereka terhadap pembelajaran berbasis praktik (Nicholas, 2020). Di ruang seperti ini, mereka dapat menerapkan ilmu lintas disiplin, misalnya merancang prototipe produk teknologi berbasis riset, atau menciptakan konten multimedia berbasis isu sosial tertentu. Sementara itu, zona kreatif mencerminkan perlunya ruang belajar yang fleksibel, dinamis, dan tidak formal. Generasi Z membutuhkan ruang yang dapat diubah-ubah sesuai kebutuhan, baik untuk diskusi kelompok, kerja proyek, maupun refleksi pribadi. Zona kreatif sering kali dilengkapi dengan furnitur ergonomis, whiteboard ide, konektivitas tinggi, dan atmosfer santai namun produktif. Hal ini menjadi krusial karena, sebagaimana disebutkan oleh Nicholas (2020), generasi ini menunjukkan minat besar pada aktivitas yang melibatkan problem-solving, kerja kelompok ringan, dan eksplorasi bebas baik

secara daring maupun luring. Dalam perpustakaan, perpaduan antara *Makerspace* dan zona kreatif memungkinkan lahirnya:

- a) Budaya inovatif di kalangan pengguna perpustakaan.
- b) Peningkatan keterlibatan pengguna dalam program literasi digital dan teknologi.
- c) Sinergi antara kegiatan akademik dan non-akademik, seperti kompetisi desain, workshop teknologi, hingga proyek kolaborasi lintas jurusan.

Nalole (2020) juga menekankan bahwa Generasi Z sangat bergantung pada perangkat teknologi dan kenyamanan ruang fisik. Mereka terbiasa membawa lebih dari satu perangkat digital ke perpustakaan dan mencari ruang yang mendukung produktivitas kreatif mereka. Maka, perpustakaan yang menyediakan *Makerspace* dan zona kreatif tidak hanya memenuhi kebutuhan belajar, tetapi juga mendukung gaya hidup digital-native generasi ini.

Dengan demikian, kehadiran *Makerspace* dan zona kreatif menjadi simbol transisi peran perpustakaan: dari tempat menyimpan informasi menjadi ruang co-creation pengetahuan. Ini juga merupakan bentuk konkret dari perpustakaan sebagai pusat inovasi kampus yang mendukung pembelajaran abad ke-21 kolaboratif, berbasis teknologi, dan memfasilitasi keberagaman gaya belajar pengguna.

4) Media Sosial sebagai Saluran Informasi dan Interaksi

Bagi Generasi Z, media sosial bukan sekadar alat komunikasi, melainkan ekosistem informasi yang menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Generasi ini lahir dan tumbuh bersama internet, smartphone, dan jejaring sosial, menjadikan mereka sangat responsif terhadap informasi yang disampaikan secara visual, singkat, dan instan (Nicholas, 2020). Oleh karena itu, perpustakaan perlu memanfaatkan media sosial tidak hanya sebagai sarana promosi layanan, tetapi juga sebagai kanal utama dalam menyampaikan informasi, berinteraksi dengan pengguna, serta mendukung proses pembelajaran.

Perpustakaan yang aktif di platform seperti Instagram, TikTok, YouTube, dan X (sebelumnya Twitter), memiliki peluang besar untuk:

- a) Menyebarkan informasi koleksi dan layanan secara menarik melalui konten visual (reels, infografis, short video).
- b) Memberikan literasi informasi dalam bentuk microlearning, seperti tips sitasi, tutorial pencarian jurnal, atau etika digital.
- c) Menjalin komunikasi langsung dengan pengguna melalui komentar, polling, dan sesi tanya jawab daring.
- d) Membangun komunitas digital yang memungkinkan terjadinya diskusi, kolaborasi, serta pertukaran ide antar pengguna dan pustakawan.

Nicholas (2020) mencatat bahwa Generasi Z sangat menyukai konten yang beragam dan interaktif, serta cenderung lebih nyaman belajar melalui short-form content seperti video pendek di YouTube atau tutorial di Instagram. Pendekatan ini tidak hanya sesuai dengan

rentang perhatian mereka yang cenderung lebih pendek (sekitar 8-15 detik), tetapi juga menyesuaikan dengan gaya *multitasking* mereka yang mampu membuka berbagai aplikasi dalam satu waktu (Sparks & Honey, 2017, dalam Nicholas, 2020).

Lebih jauh, Nalole (2020) mengamati bahwa pengguna Gen Z di perpustakaan cenderung mengandalkan perangkat mobile dan sangat terhubung dengan dunia maya. Ini berarti, penyampaian informasi melalui kanal digital menjadi jauh lebih efektif dibanding media cetak atau pengumuman konvensional. Media sosial pun memungkinkan personalisasi layanan, misalnya melalui notifikasi jadwal pelatihan, pembaruan koleksi terbaru, atau pengumuman lomba literasi digital secara real-time. Dalam konteks pembelajaran, media sosial dapat pula dimanfaatkan sebagai *extended learning environment*, di mana pustakawan dan dosen dapat memfasilitasi diskusi lanjutan, membagikan referensi, atau membentuk kelompok belajar daring. Hal ini mendukung pendekatan *blended learning* dan memperluas jangkauan layanan perpustakaan hingga ke ruang personal mahasiswa. Integrasi media sosial dalam strategi layanan informasi perpustakaan bukan hanya inovasi, melainkan kebutuhan esensial untuk tetap relevan dan adaptif terhadap pola konsumsi informasi generasi digital-native.

5) Open Access & Open Library

Mengacu Konsep *open access* dan *open library* menjadi semakin penting dalam merespons kebutuhan belajar Generasi Z yang memiliki karakteristik *multitasking*, digital-native, dan sangat bergantung pada akses informasi berbasis teknologi. Mereka menuntut ketersediaan sumber informasi yang cepat, fleksibel, dan tidak terbatas oleh waktu serta tempat (Sayekti et al., 2020). Sistem *open access* memungkinkan pengguna, terutama mahasiswa untuk mengakses jurnal ilmiah, e-book, data penelitian, dan karya akademik lainnya secara gratis, tanpa batasan dan biaya. Bagi perpustakaan, inisiatif *open access* memperkuat perannya sebagai penyedia pengetahuan terbuka, yang dapat mendukung pembelajaran mandiri, kolaboratif, dan berbasis proyek yang menjadi ciri khas pembelajaran Generasi Z (Nicholas, 2020). Generasi ini menunjukkan preferensi yang kuat terhadap akses konten secara instan, serta minat tinggi terhadap sistem belajar berbasis masalah dan eksploratif. Dengan menyediakan akses ke sumber terbuka, perpustakaan memungkinkan mahasiswa menggali berbagai referensi yang relevan untuk tugas, penelitian, dan minat personal mereka. Konsep *open library*, sebagaimana diangkat dalam Konferensi iCoo 2018, merujuk pada pendekatan layanan perpustakaan yang mengutamakan keterbukaan akses, partisipasi pengguna, dan kolaborasi informasi tanpa hambatan legal, sosial, atau teknologi (Wipawin & Smith, 2018). Hal ini sangat sejalan dengan gaya belajar Generasi Z yang terbiasa menggunakan banyak kanal sekaligus untuk menyerap informasi, baik melalui YouTube, database, maupun media sosial (Nicholas, 2020).

Lebih lanjut, pendekatan *open library* juga mendorong integrasi antara fisik dan digital. Contohnya adalah penyediaan repositori institusi berbasis akses terbuka, portal pembelajaran

daring, serta layanan konsultasi informasi secara sinkron dan asinkron. Hal ini memudahkan Generasi Z untuk tetap produktif baik di dalam maupun luar perpustakaan (Nalole, 2020). Lingkungan perpustakaan seperti ini menciptakan learning ecosystem yang tidak hanya mendukung penguasaan konten, tetapi juga membentuk kompetensi literasi informasi dan digital yang lebih holistik. Dengan menerapkan prinsip open access dan open library, perpustakaan secara aktif bertransformasi menjadi ruang inklusif dan kolaboratif yang mendukung kebutuhan belajar Generasi Z sebagai pencari, pengguna, sekaligus produsen informasi.

6) Desain Ruang Estetis dan Instagramable

Desain ruang perpustakaan yang estetis dan instagramable bukan lagi sekadar pelengkap, tetapi telah menjadi strategi penting untuk menarik minat Generasi Z. Generasi ini tumbuh dalam budaya visual yang kuat, terbiasa mengekspresikan diri melalui media sosial, serta memiliki kecenderungan untuk mengaitkan aktivitas belajar dengan kenyamanan estetika dan citra digital. Dalam konteks tersebut, ruang perpustakaan harus dirancang sebagai experiential space, tempat di mana pengalaman belajar dipadukan dengan estetika visual yang menarik dan layak dibagikan secara daring. Generasi Z memiliki kecenderungan untuk belajar secara mandiri dan fleksibel, namun tetap ingin merasa “terhubung” baik secara fisik maupun digital. Ruang perpustakaan yang memiliki elemen desain modern, pencahayaan natural, spot foto menarik, warna-warna netral atau kontras artistik, serta furnitur ergonomis akan menciptakan lingkungan yang tidak hanya nyaman untuk belajar, tetapi juga memenuhi kebutuhan ekspresi visual mereka di platform seperti Instagram, TikTok, dan Pinterest (Nalole, 2020). Desain seperti ini secara tidak langsung mendukung:

- a) Peningkatan frekuensi kunjungan ke perpustakaan, khususnya untuk eksplorasi ruang belajar yang nyaman dan estetis.
- b) Penguatan citra perpustakaan sebagai tempat gaul dan produktif yang tidak kaku, sehingga lebih sesuai dengan gaya hidup Gen Z yang cair dan visual.
- c) Promosi layanan perpustakaan, karena pengguna cenderung membagikan pengalaman mereka secara sukarela di media sosial.
- d) Dukungan terhadap aktivitas kolaboratif dan kreatif, karena ruang yang estetis biasanya juga fleksibel dan mendukung berbagai bentuk interaksi (individu maupun kelompok).

Dalam studinya, Sayekti (2020) menyebut bahwa lingkungan belajar yang nyaman dan modern sangat berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar dan prestasi akademik Generasi Z. Hal ini diperkuat oleh Nicholas (2020), yang menunjukkan bahwa suasana fisik ruang kelas atau ruang belajar memiliki peran signifikan dalam mempertahankan atensi belajar generasi ini yang relatif pendek 8-15 menit (Sparks & Honey, 2017).

Desain ruang yang estetik dan instagramable juga merupakan bentuk tanggapan perpustakaan terhadap transformasi fungsi dari sekadar ruang koleksi menjadi third space yang mendukung belajar, rekreasi intelektual, dan representasi identitas digital penggunanya.

7) Layanan Kesejahteraan Pengguna

Perpustakaan saat ini tidak lagi hanya terbatas pada fungsi akademik, tetapi telah berkembang menjadi ruang yang mendukung kesejahteraan holistik penggunanya. Hal ini menjadi sangat relevan bagi Generasi Z, yang meskipun dikenal adaptif terhadap teknologi, juga menunjukkan tingkat kecemasan, stres, dan kelelahan digital yang tinggi (Nicholas, 2020). Oleh karena itu, layanan kesejahteraan pengguna di perpustakaan menjadi elemen penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang sehat, suportif, dan ramah generasi muda.

Beberapa universitas di Australia telah mengadopsi pendekatan ini, seperti menyediakan camilan sehat gratis, sesi pijat ringan, dan kegiatan relaksasi di ruang perpustakaan guna membantu pengguna mengelola stres menjelang ujian. Inisiatif seperti ini terbukti mampu menciptakan atmosfer positif, mengurangi ketegangan akademik, dan memperkuat peran perpustakaan sebagai ruang pemulihan (restorative space).

Bagi Generasi Z, yang juga sangat menyukai hiburan berbasis teknologi dan sosial, perpustakaan dapat menyediakan:

- a) Ruang permainan digital (game corner) yang tidak hanya berfungsi sebagai rekreasi, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial dan stress-release. Permainan berbasis edukasi, strategi, dan simulasi bisa digunakan sebagai bagian dari literasi media dan literasi teknologi.
- b) Ruang konseling akademik, tempat pengguna dapat berkonsultasi terkait kesulitan belajar, manajemen waktu, dan strategi studi yang efektif. Pustakawan dapat bekerja sama dengan konselor kampus dalam menyediakan layanan ini secara terjadwal.
- c) Layanan konseling diri berbasis biblioterapi, yaitu pendekatan terapi non-klinis yang menggunakan bahan bacaan untuk membantu individu memahami dan mengatasi masalah psikologis yang mereka alami. Koleksi fiksi, puisi, dan buku inspiratif dapat dikurasi secara khusus dalam rak “Self Help” atau “Bibliotherapy Corner” yang dikemas secara ramah dan personal (Nalole, 2020).

Penerapan biblioterapi di perpustakaan sejalan dengan filosofi layanan informasi yang humanistik, di mana pustakawan tidak hanya menyediakan data, tetapi juga menghadirkan nilai pemulihan dan pemberdayaan bagi pemustaka. Pendekatan ini memungkinkan perpustakaan merespons kebutuhan emosional dan sosial mahasiswa secara lebih empatik dan kontekstual (Istiana, 2016). Secara keseluruhan, layanan kesejahteraan pengguna memperkuat posisi perpustakaan sebagai ruang aman (safe space) dan inklusif, yang tidak hanya mengakomodasi kebutuhan akademik, tetapi juga menjadi tempat untuk healing, refleksi diri, dan membangun koneksi sosial. Ini menjadikan perpustakaan sebagai bagian integral dari ekosistem

kesejahteraan kampus, khususnya bagi Generasi Z yang membutuhkan keseimbangan antara tuntutan akademik dan kesehatan mental.

5. Simpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa Generasi Z, sebagai digital native, memiliki kecenderungan gaya belajar *multitasking* yang tinggi, ditandai oleh kebiasaan mengakses berbagai sumber informasi secara simultan melalui perangkat digital. Karakteristik ini membawa implikasi signifikan terhadap pengembangan layanan informasi di perpustakaan, terutama dalam hal kecepatan akses, fleksibilitas penggunaan, serta integrasi teknologi digital. *Multitasking* yang dilakukan oleh Generasi Z memberi tantangan terhadap efektivitas pemrosesan informasi dan konsentrasi belajar. Oleh karena itu, perpustakaan dituntut untuk mentransformasi layanannya menjadi lebih adaptif, personal, dan berbasis teknologi. Strategi pengembangan layanan harus mempertimbangkan aspek kognitif pengguna, gaya belajar yang beragam (visual, kinestetik, sosial, dll.), serta kebutuhan untuk akses informasi yang fleksibel, kolaboratif, dan interaktif.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa inovasi layanan informasi perpustakaan yang responsif terhadap perilaku *multitasking* Generasi Z mencakup:

- 1) Integrasi LMS untuk menyelaraskan pembelajaran daring dan akses koleksi digital,
- 2) Pemanfaatan teknologi AR/VR untuk pengalaman belajar imersif,
- 3) Pembangunan *Makerspace* dan zona kreatif sebagai ruang kolaboratif dan eksperimental,
- 4) Optimalisasi media sosial sebagai kanal distribusi informasi dan interaksi,
- 5) Implementasi open access dan open library untuk pembelajaran mandiri dan inklusif,
- 6) Desain ruang belajar yang estetik dan “instagramable” untuk meningkatkan engagement,
- 7) Penerapan layanan kesejahteraan pengguna (seperti game corner, biblioterapi, ruang konseling) yang mendukung kesehatan mental.

Dengan demikian, gaya belajar *multitasking* bukan hanya tantangan, tetapi juga peluang strategis bagi perpustakaan untuk tumbuh sebagai pusat pembelajaran yang relevan, inovatif, dan berorientasi pada kebutuhan generasi masa kini. Perpustakaan perlu mengadopsi paradigma baru yang menjadikan layanan informasi sebagai bagian dari ekosistem belajar digital yang holistik dan humanistik, serta menjadikan pustakawan sebagai mitra belajar aktif dalam ekosistem tersebut.

Daftar Pustaka

Anderson, J. Q., & Rainie, L. (2012). *The future of the internet: Millennials will benefit and suffer due to their hyperconnected lives.* Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2012/02/29/millennials-will-benefit-and-suffer-due-to-their-hyperconnected-lives/>

Cameron, E.A. and Pagnattaro, M.A. (2017) Beyond Millennials: Engaging Generation Z in Business Law Classes. *Journal of Legal Studies Education*, 34, 317-324. <https://doi.org/10.1111/jlse.12064>

Daily Telegraph. (2023, October 10). Sydney libraries extend opening hours, provide snacks and stress relief for students. <https://www.dailytelegraph.com.au/new-south-wales-education/sydney-libraries-extend-opening-hours-provide-snacks-and-stress-relief-for-students/news-story/fcb54d458bac0021c1e924f2ad8cfd52>

Ganggi, R. I. P. (2018). Mempersiapkan Pustakawan *Multitasking* untuk Melayani Pemustaka Generasi Z. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 2(3), 299. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.3.299-305>

Gasser, U., & Palfrey, J. (2008). *Born digital: Understanding the first generation of digital natives*. Basic Books.

Ghufron, M. N. (2019). *Psikologi pendidikan*. Ar-Ruzz Media.

Istiana, P. (2016, Desember). Gaya belajar dan perilaku digital native terhadap teknologi digital dan perpustakaan. Dalam Prosiding Seminar Nasional SLiMS Commet West Java 2016: Kreatifitas Pustakawan pada Era Digital dalam Menyediakan Sumber Informasi bagi Generasi Digital Native (hlm. 343–350). Unpad Press. <https://www.researchgate.net/publication/323904394>

Junco, R., Heiberger, G., & Loken, E. (2011). The effect of Twitter on college student engagement and grades. *Journal of Computer Assisted Learning*, 27(2), 119–132. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2010.00387.x>

Kennedy, G. E., Judd, T. S., Churchward, A., & Gray, K. (2008). First year students' experiences with technology: Are they really digital natives? *Australasian Journal of Educational Technology*, 24(1), 108–122. <https://doi.org/10.14742/ajet.1233>

KISTI, & Sukhothai Thammathirat Open University. (2018). *The 1st International Conference on Library and Information Science: From Open Library to Open Society (iCoo 2018)*. Sukhothai Thammathirat Open University.

Lestariningsih, Y., & Sunarti, S. (2020). Pengaruh gaya belajar, perhatian orang tua, dan pemanfaatan perpustakaan terhadap minat belajar ips. *Jurnal Sosialita*, 11(1). Retrieved from <https://journal.upy.ac.id/index.php/sosialita/article/view/744>

Liu, Z. (2005). Reading behavior in the digital environment: Changes in reading behavior over the past ten years. *Journal of Documentation*, 61(6), 700–720. <https://doi.org/10.1108/00220410510632040>

Nalole, S. R. (2020). *Mengenal learning style generasi Z dalam perpustakaan* (Tugas paper, Universitas Gadjah Mada). https://www.academia.edu/44328976/Mengenal_Learning_Style_Generasi_Z_Dalam_Perpustakaan

Nicholas, A. J. (2020). Preferred learning methods of Generation Z. *Faculty and Staff - Articles & Papers*, 74. https://digitalcommons.salve.edu/fac_staff_pub/74

Nicholas, D. (2020). *Information behaviour of the researcher of the future: A CIBER briefing paper*. CIBER Research Ltd.

Oblinger, D. G., & Oblinger, J. L. (Eds.). (2005). *Educating the net generation*. EDUCAUSE. <https://www.educause.edu/research-and-publications/books/educating-net-generation>

Pearson. (2018). *The Global Learner Survey*. <https://www.pearson.com>

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

Purcell, K., Buchanan, J., & Friedrich, L. (2013). *The impact of digital tools on student writing and how writing is taught in schools*. Pew Research Center.

Rastati, R. (2018). Media literasi bagi digital natives: Perspektif Generasi Z di Jakarta. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 60–73. <https://media.neliti.com/media/publications/286903-media-literasi-bagi-digital-natives-pers-af96c5d7.pdf>

Rini, D. P. (2016). Pengaruh karakter generasi Z dan peran guru dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar akuntansi siswa kelas X akuntansi SMK Negeri 1 Godean tahun ajaran 2015/2016 [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta].

Rosen, L. D., Lim, A. F., Carrier, M. A., & Cheever, N. A. (2011). An empirical examination of the educational impact of text message-induced task switching in the classroom: Educational implications and strategies to enhance learning. *Educational Psychology*, 31(1), 93–109. <https://doi.org/10.1080/01443410.2010.508119>

Rowlands, I., Nicholas, D., Williams, P., Huntington, P., Fieldhouse, M., Gunter, B., ... & Tenopir, C. (2008). The information behaviour of the researcher of the future. *Aslib Proceedings*, 60(4), 290–310. <https://doi.org/10.1108/00012530810887953>

Sayekti, A., Habibah, N., & Rahmawati, S. (2020). Learning style of Indonesian Generation Z in higher education. *Proceedings of the 2nd International Conference on Social Science and Modern Indonesian Studies (ICoSMI 2020)*. <https://doi.org/10.4108/eai.14-9-2020.2304488>

Seemiller, C., & Grace, M. (2016). *Generation Z goes to college*. Jossey-Bass.

Situmorang, D., & Fithriani, R. (2021). Strategi layanan perpustakaan berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Perpustakaan Digital*, 3(1), 55–64.

Solichah, C. (2024). Mempersiapkan generasi z yang berkarakter dan bijaksana dalam penggunaan teknologi melalui pendidikan. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(3), 1068–1073. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i3.3729>

Stillman, D., & Stillman, J. (2017). *Gen Z @ work: How the next generation is transforming the workplace*. HarperBusiness.

Tapscott, D. (2009). *Grown up digital: How the net generation is changing your world*. McGraw-Hill.

