



## KONSEP LIBRARY OF THINGS SEBAGAI MODEL INOVASI LAYANAN DI PERPUSTAKAAN: LITERATURE REVIEW

Muhammad Rasyid Ridlo<sup>1</sup>, Hasrina Arum Maulida<sup>1</sup>, Shifwah Suhaila<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Perpustakaan dan Sains Informasi Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatera Utara

Jl. Universitas No. 19, Medan - 201 55, Indonesia

Email: [rasyidridlo@usu.ac.id](mailto:rasyidridlo@usu.ac.id)

### Abstrak

Konsep *Library of Things* (LoT) berkembang sebagai respons terhadap kebutuhan masyarakat yang semakin beragam terhadap layanan perpustakaan. LoT memperluas fungsi perpustakaan dari sekadar penyedia dan peminjam koleksi buku menjadi pusat berbagi sumber daya yang mencakup alat, teknologi, dan berbagai benda pendukung aktivitas sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pemaknaan LoT serta menelaah bagaimana konsep tersebut memperkaya peran perpustakaan di tengah perubahan kebutuhan pengguna. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan menelaah artikel jurnal yang membahas definisi, tujuan, dan implementasi LoT dalam berbagai konteks layanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi LoT paling banyak berkembang di perpustakaan publik dan perguruan tinggi melalui peminjaman perangkat teknologi, multimedia, dan alat pendukung pembelajaran, dengan dampak positif terhadap peningkatan akses pengguna, efisiensi pemanfaatan sumber daya, serta penguatan interaksi sosial komunitas. Selain itu, LoT terbukti berkontribusi pada praktik keberlanjutan melalui pengurangan konsumsi berlebih dan pemanfaatan kolektif barang. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa LoT merupakan bentuk inovasi layanan yang strategis dalam memperluas nilai, fungsi, dan kontribusi perpustakaan sebagai institusi pembelajaran dan layanan publik yang adaptif.

**Kata Kunci:** Library of Things, inovasi layanan, perpustakaan, sharing economy

### Abstract

*The concept of the Library of Things (LoT) has developed in response to the increasingly diverse needs of the community for library services. LoT expands the function of libraries from simply providing and lending book collections to becoming centres for sharing resources, including tools, technology, and various items that support daily activities. This study aims to explain the meaning of LoT and examine how this concept enriches the role of libraries amid changing user needs. The method used is a literature study by examining journal articles that discuss the definition, objectives, and implementation of LoT in various service contexts. The results show that LoT implementation has developed most in public and university libraries through the lending of technological devices, multimedia, and learning support tools, with a positive impact on increasing user access, resource utilisation efficiency, and strengthening community social interaction. In addition, LoT has been proven to contribute to sustainability practices through reduced overconsumption and collective use of goods. The conclusion of this study confirms that LoT is a strategic form of service innovation in expanding the value, function, and contribution of libraries as adaptive learning and public service institutions.*

**Keywords:** Library of Things, service innovation, library, sharing economy

## **PENDAHULUAN**

Perpustakaan tidak lagi hanya berfungsi sebagai tempat menyimpan dan meminjamkan buku. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, perubahan pola interaksi pengguna, serta meningkatnya kebutuhan terhadap layanan yang lebih fleksibel dan relevan, banyak perpustakaan mulai mengembangkan koleksi benda non-buku yang dapat dipinjam untuk memenuhi kebutuhan praktis komunitas (Jones et al., 2023). Baden et al. (2020) menegaskan bahwa perpustakaan saat ini berada dalam fase transformasi, di mana inovasi layanan dan penyesuaian peran institusi informasi menjadi faktor kunci dalam menjaga relevansi perpustakaan di masa depan.

Salah satu manifestasi nyata dari perubahan paradigma tersebut adalah munculnya konsep Library of Things (LoT). LoT memperluas praktik peminjaman tradisional dengan memasukkan berbagai objek non-buku yang memiliki nilai guna namun jarang dimiliki secara personal, seperti perangkat teknologi, alat multimedia, dan perlengkapan pembelajaran. Dalam literatur, LoT dipahami sebagai inovasi layanan berbasis akses (*access-based service*), yang memungkinkan pengguna memperoleh manfaat suatu barang tanpa harus membelinya. Model ini memperluas fungsi perpustakaan sebagai institusi layanan publik melalui penyediaan akses kolektif terhadap sumber daya fisik yang jarang digunakan secara individual (Baden et al., 2020).

Secara teoretis, LoT berakar pada paradigma *access over*

*ownership* dan *sharing economy*, yang menekankan efisiensi pemanfaatan sumber daya, pengurangan konsumsi berlebih, serta perluasan akses yang lebih adil terhadap barang dan layanan (Belk, 2014). Dalam konteks perpustakaan, paradigma ini relevan karena selaras dengan prinsip dasar layanan perpustakaan sebagai institusi berbasis peminjaman dan penggunaan bersama. Selain itu, kajian mengenai konstruksi ruang pengetahuan menunjukkan bahwa perpustakaan yang menyediakan akses terhadap alat dan fasilitas teknis mampu membentuk *knowledge space* yang mendukung pertukaran keterampilan, kolaborasi, dan pembelajaran berbasis praktik antar-pengguna (Wei Liang et al., 2019).

Namun demikian, meskipun LoT telah banyak diterapkan dan dikaji dalam konteks perpustakaan publik dan akademik di berbagai negara, implementasinya di perpustakaan perguruan tinggi Indonesia masih belum terdokumentasi secara luas dalam literatur ilmiah. Praktik peminjaman perangkat non-buku di Indonesia umumnya masih bersifat parsial, terbatas, dan belum dikembangkan dalam kerangka konseptual LoT yang terintegrasi sebagai model layanan strategis. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan mahasiswa terhadap akses alat pendukung pembelajaran praktis dan kapasitas layanan perpustakaan perguruan tinggi saat ini.

Kesenjangan tersebut menjadi persoalan penting mengingat tuntutan pembelajaran di perguruan tinggi semakin mengarah pada

pendekatan project-based learning, riset terapan, dan pengembangan keterampilan digital. Dalam konteks ini, LoT berpotensi menjadi solusi layanan yang relevan, khususnya melalui penyediaan koleksi yang mendukung aktivitas akademik mahasiswa. Oleh karena itu, kajian literatur mengenai LoT menjadi penting untuk mengeksplorasi pola implementasi global, manfaat dan tantangannya, serta kemungkinan adaptasinya dalam konteks perpustakaan perguruan tinggi Indonesia.

Secara praktikal, implementasi LoT di perpustakaan perguruan tinggi Indonesia dapat dilakukan secara bertahap dengan memprioritaskan koleksi berisiko rendah namun memiliki tingkat kebutuhan tinggi, seperti perangkat multimedia, alat presentasi, dan perangkat pendukung akademik lainnya. Pendekatan ini sejalan dengan klasifikasi tipe koleksi Library of Things yang dibahas pada Subbab 3.2 Tipe Koleksi Library of Things dalam Konteks Perpustakaan Perguruan Tinggi, yang menempatkan LoT sebagai bagian dari strategi pengembangan layanan berbasis kebutuhan pengguna. Dengan demikian, LoT tidak hanya berfungsi sebagai inovasi koleksi non-buku, tetapi juga sebagai instrumen untuk memperkuat peran perpustakaan perguruan tinggi sebagai pusat pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan berkelanjutan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk menjawab pertanyaan penelitian

mengenai bagaimana konsep Library of Things (LoT) dapat dikembangkan sebagai model inovasi layanan di perpustakaan. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana penerapan konsep Library of Things (LoT) di berbagai perpustakaan berdasarkan hasil penelitian yang telah dipublikasikan.

Untuk memperoleh literatur yang relevan, peneliti melakukan penelusuran melalui Google Scholar dan MPDI (Multidisciplinary Digital Publishing Institute). Penelusuran dilakukan menggunakan kata kunci yang berkaitan dengan fokus penelitian, yaitu "Library of Things". Artikel yang digunakan sebagai perbandingan ada 4 artikel yaitu: (1) Access Over Ownership: Case Studies of Libraries of Things, (2) How a Library of Things Can Engage and Delight a Community, (3) Borrowing Space: The Geographies of Things in the Canadian Sharing Economy, (4) Sustainability Perspectives of the Sharing Economy: Process of Creatingg a Library of Things in Finland.

Selama proses penelusuran literatur, peneliti membaca dan mencermati berbagai publikasi yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian. Artikel-artikel yang dianggap paling relevan dengan pembahasan mengenai konsep LoT dan inovasi layanan Non-Buku kemudian dipilih sebagai sumber utama. Melalui proses seleksi ini, peneliti memperoleh kumpulan literatur yang dapat memberikan gambaran yang jelas tentang

perkembangan konsep, dan implementasi LoT di perpustakaan.

Data yang diperoleh dari literatur kemudian dianalisis secara kualitatif melalui analisis abstrak yang sudah mencakup isi dari artikel. Analisis ini bertujuan untuk menyusun pemahaman yang sistematis mengenai konsep LoT dan menilai potensi penerapannya dalam konteks perpustakaan. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan inovasi layanan perpustakaan di Indonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini menyajikan analisis dari 4 artikel utama yang menjadi fokus dalam penelitian literatur review. Seluruh temuan disajikan secara objektif. Keempat artikel ini merupakan penelitian yang mengkaji konsep Library of Things (LoT) di Perpustakaan dengan konteks yang berbeda-beda. Sehingga dapat memberikan gambaran pada penerapan inovasi LoT di perpustakaan.

**Tabel 1. Hasil Analisis Artikel**

<b>Judul &amp; Pengarang</b>	<b>Tujuan Penelitian</b>	<b>Metode</b>	<b>Temuan</b>	<b>Implikasi</b>
Access Over Ownership: Case Studies of Libraries of Things.  Denise Baden, Ken Peattie, Adekunle Oke	Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi Bagaimana Library of Things (LoT) beroperasi dan potensi untuk memperluas daya tarik jangkauan dan keberlanjutannya	Studi ini mengadopsi metode studi kasus ganda untuk memberikan gambaran singkat tentang 6 Lot di Inggris.	Temuan menunjukkan bahwa semua LoT memiliki nilai-nilai lingkungan dan sosial yang sama, dengan nilai-nilai yang paling menonjol adalah penggunaan konsep perpustakaan untuk mengurangi penggunaan sumber daya dan pemborosan serta memungkinkan akses yang lebih adil terhadap barang. Semuanya bergantung pada relawan dan dukungan publik baik dalam bentuk ruang gratis maupun diskon dan belum ada yang	Implikasinya adalah library of things membantu mengurangi konsumsi dan kepemilikan barang yang tidak sering digunakan dengan memaksimalkan peminjaman ulang Sehingga satu benda dapat dimanfaatkan banyak orang secara berkelanjutan

			mandiri secara ekonomi	
What Are These Things Doing in the Library? How a Library of Things Can Engage and Delight a Community.  Brendan Lax	Mengidentifikasi secara mendalam sistem pinjam-meminjam barang non buku di perpustakaan dan bagaimana layanan ini mengubah persepsi publik terhadap nilai perpustakaan, serta memetakan faktor sosial yang mendorong dan menghambat keberhasilan LoT.	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif berdasarkan observasi pengalaman penerapan layanan Library of Things (LoT) di Perpustakaan Hillsboro	Temuan menunjukkan bahwa LoT tidak hanya memfasilitasi peminjaman barang, tetapi juga membangun keterhubungan sosial melalui peredaran benda antar pengguna. Pengguna merasakan “kebanggaan” karena perpustakaan menjadi ruang hidup sehari-hari.	Implikasinya adalah perpustakaan dipahami tidak lagi hanya sebagai tempat meminjam koleksi bacaan, melainkan sebagai fasilitas yang memperkuat keterhubungan sosial, membangun interaksi warga, dan menghadirkan nilai pengalaman melalui sirkulasi benda yang dipinjam.
Borrowing Space: The Geographies of Things in the Canadian Sharing Economy.  Nicholas Lynch	Mengkaji alasan mengapa masyarakat memilih meminjam barang melalui LoT dibanding membeli, serta bagaimana motif sosial, ekonomi, dan ekologis berperan dalam adopsi konsep access over ownership dalam LoT.	Penelitian ini didasarkan pada 18 wawancara semi-terstruktur dengan informan kunci yang keahliannya meliputi ekonomi berbagi, layanan berbasis akses, dan pengetahuan praktis terkait perencanaan pengembangan, dan pengoperasian LoT.	Pengguna meminjam karena tujuan eksplorasi, ekonomi, mencoba barang baru tanpa komitmen membeli, dan mengikuti “ritme hidup komunitas.”	Implikasinya menunjukkan bahwa LoT mendorong masyarakat untuk mencoba benda sebelum membeli dan mengurangi kebutuhan kepemilikan pribadi, sehingga perpustakaan berperan sebagai ruang uji coba dan kontrol konsumsi material secara bersama.
Sustainability Perspectives of the Sharing Economy: Process of Creating a Library	Tujuan makalah ini adalah untuk menyoroti pentingnya ekonomi berbagi serta meningkatkan pemahaman tentang bagaimana layanan	Metode penelitian yang digunakan meliputi pendekatan studi kasus dan penilaian emisi gas rumah kaca	Hailnya menunjukkan bahwa sekitar 5752 kg CO2eq berhasil dihindari selama periode 14 bulan, dengan asumsi bahwa dengan setiap pinj	implikasinya adalah bahwa Library of Things membangun budaya berbagi yang membuat perpustakaan berfungsi

of Things in Finland.  Anna Claudelin, Kaisa Tuominen And Susanna Vanhamaki	n ekonomi berbagi publik dapat diluncurkan		aman, produksi barang baru pun dapat dihindari. Selain itu, ditemukan implikasi positif lokal yang kuat terhadap keberlanjutan sosial.	i sebagai ruang kepercayaan dan kolaborasi, di mana pengguna tidak hanya meminjam barang tetapi juga turut menjaga keberlangsungannya secara bersama.
--	--	--	---	---

## PEMBAHASAN

### Transformasi Peran Perpustakaan Melalui Model Library of Things

Konsep Library of Things (LoT) menunjukkan adanya transformasi strategis dalam orientasi layanan perpustakaan dari institusi penyedia akses informasi menuju pusat berbagi sumber daya material berbasis komunitas. LoT memperluas fungsi perpustakaan melalui peminjaman benda fisik yang jarang digunakan pengguna dalam kehidupan sehari-hari, seperti alat perkakas, peralatan rumah tangga, atau kit pembelajaran STEM (Baden et al., 2020). Transformasi ini sejalan dengan perubahan paradigma dari kepemilikan personal ke akses berbagi (access-over-ownership model) yang menjadi ciri utama ekonomi berbagi modern. Pada konteks sosial, perpustakaan yang mengadopsi LoT memperkuat aksesibilitas bagi kelompok yang secara ekonomi kurang mampu, karena akses barang fungsional menjadi tidak lagi bergantung pada daya beli individu, tetapi pada keberadaan layanan publik yang mendistribusikan akses secara setara (Claudelin et al., 2022). Selain

itu, model LoT juga menciptakan redefinisi peran perpustakaan sebagai aktor kultural yang relevan pada era kemasyarakatan berbasis kolaborasi dan pemanfaatan sumber daya bersama, sehingga memperkuat posisinya sebagai infrastruktur sosial di tengah perubahan pola konsumsi dan gaya hidup masyarakat.

### Dampak Library of Things bagi Keberlanjutan dan Efisiensi Ekonomi

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa implementasi LoT berkorelasi dengan peningkatan praktik keberlanjutan, baik melalui pengurangan kebutuhan produksi barang baru maupun efisiensi penggunaan sumber daya (Claudelin et al., 2022). Dengan meminimalisasi konsumsi berlebih dan memperpanjang masa pakai barang melalui peminjaman kolektif, LoT secara langsung mendukung agenda sustainable development dalam konteks lingkungan dan ekonomi. Studi sistematis mengenai ekonomi berbagi menunjukkan bahwa model akses dibanding kepemilikan memberikan dampak penghematan biaya rumah tangga, sekaligus membantu konsumen menghindari

pembelian barang yang jarang digunakan (Rathnayake et al., 2024). Hal ini memberikan manfaat sosial karena pengguna mendapatkan akses ke kualitas barang yang lebih tinggi dibandingkan bila harus membeli versi murah atau tidak mampu membeli sama sekali. Lebih lanjut, analisis retrospektif terhadap implementasi LoT pada perpustakaan publik menunjukkan bahwa selain dampak ekonomi mikro pada pengguna, terdapat dampak makro berupa pengurangan beban lingkungan dan peningkatan kesadaran konsumsi bertanggung jawab dalam Masyarakat (Mathiasson & Jochumsen, 2024). Oleh karena itu, LoT dapat dipandang bukan sekadar tambahan fasilitas peminjaman, melainkan instrumen keberlanjutan berbasis institusi publik.

### **Tantangan Implementasi Library of Things**

Walaupun potensi keberhasilan LoT signifikan, sejumlah tantangan operasional terus muncul dalam praktik implementasinya. Studi empiris melalui pendekatan human-computer interaction (HCI) menunjukkan bahwa perpustakaan menghadapi hambatan dalam pengelolaan inventaris objek fisik yang tidak homogen, rentan rusak, dan memerlukan pemeriksaan kondisi sebelum dan setelah peminjaman (Jones et al., 2023). Selain itu, banyak perpustakaan yang mengoperasikan LoT mengandalkan sumber daya terbatas berupa donasi alat, relawan, atau hibah institusi sehingga keberlanjutan program bergantung pada dukungan eksternal,

bukan mekanisme internal yang stabil (Baden et al., 2020). Tantangan hukum juga ditemukan ketika menentukan tanggung jawab atas kerusakan barang atau cedera akibat penggunaan alat (Jochumsen et al., 2023). Tanpa kebijakan peminjaman yang jelas, dokumentasi kondisi alat, dan sistem pelacakan berbasis teknologi yang memadai, LoT berisiko menjadi layanan yang tidak efisien dan sulit dikelola. Dengan demikian, aspek operasional LoT menuntut evaluasi sistem, perencanaan model bisnis, dan integrasi prosedur keselamatan yang tidak terdapat pada struktur perpustakaan tradisional.

### **Partisipasi Komunitas dan Pembentukan Modal Sosial**

Selain dampak operasional dan lingkungan, LoT terbukti memberikan kontribusi terhadap pembentukan modal sosial dan keterlibatan komunitas. Studi geografi sosial oleh Lynch, 2023 menunjukkan bahwa praktik berbagi barang melalui perpustakaan menciptakan arena kolaboratif yang memperkuat rasa saling percaya antara pengguna dan institusi. Melalui aktivitas ini, perpustakaan tidak hanya menjadi penyedia layanan tetapi juga fasilitator interaksi sosial dan ruang publik untuk berbagi pengetahuan praktis. Hasil tinjauan sistematis tentang makerspaces yang sering berjalan paralel dengan LoT, menunjukkan bahwa fasilitas berbasis komunitas seperti ini dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan teknis, serta pembelajaran sepanjang hayat (lifelong learning) melalui desain pengalaman partisipatif (Soomro et

al., 2023). Program LoT yang terintegrasi dengan workshop atau pelatihan penggunaan alat memungkinkan perpustakaan memperluas target pemustaka yang sebelumnya tidak terjangkau oleh layanan berbasis koleksi literatur, seperti pemula teknologi, pengrajin, atau komunitas DIY. Dengan demikian, keberhasilan LoT tidak hanya dilihat dari jumlah barang yang dipinjam tetapi dari sejauh mana layanan tersebut mampu menjadi ruang praktik sosial kolaboratif dalam komunitas.

### **Implikasi Implementasi di Indonesia**

Konsep LoT berpotensi diterapkan di Indonesia karena terdapat kebutuhan akses barang pendidikan, teknologi, dan rumah tangga yang belum terjangkau sebagian masyarakat. Namun, implementasinya perlu mempertimbangkan konteks budaya, tingkat kepercayaan publik, kapasitas sumber daya perpustakaan, serta infrastruktur kebijakan di tingkat lokal maupun institusional. LoT di Indonesia juga perlu dikaji melalui penelitian berbasis pilot project agar dapat mengidentifikasi pola penggunaan, model pendanaan yang tepat, serta hambatan sosial yang mungkin muncul dalam konteks budaya ownership centric. Selain itu, tinjauan literatur global menunjukkan adanya kebutuhan riset lanjutan yang membahas evaluasi dampak sosial dan lingkungan secara kuantitatif, pola perilaku peminjaman, serta model keberlanjutan finansial untuk LoT pada lingkungan akademik maupun masyarakat (Mathiasson &

Jochumsen, 2024; Rathnayake et al., 2024). Dengan dukungan kebijakan nasional tentang inklusi digital, literasi teknologi, dan pelayanan publik berbasis kolaborasi, LoT berpotensi menjadi salah satu model inovasi layanan yang tidak hanya meningkatkan fungsi perpustakaan, tetapi juga mendukung agenda sosial-ekonomi yang lebih luas.

### **Praktik Implementasi Library of Things di Luar Negeri**

Literatur internasional menunjukkan bahwa implementasi Library of Things (LoT) telah berkembang di berbagai perpustakaan di Amerika Utara, Eropa, dan Australia, baik pada perpustakaan umum maupun perpustakaan akademik. Di Amerika Serikat dan Kanada, LoT umumnya dikembangkan melalui layanan equipment lending dan technology lending yang menyediakan kamera, perangkat audio-visual, laptop, dan alat produksi media untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek mahasiswa (Brookbank, 2021; Mizrachi et al., 2022). Di negara-negara Eropa, khususnya Denmark dan Jerman, LoT dikembangkan dengan pendekatan keberlanjutan dan ekonomi berbagi. Perpustakaan memfasilitasi peminjaman barang non-tradisional sebagai upaya mengurangi konsumsi berlebih dan mendorong efisiensi penggunaan sumber daya. Studi Mathiasson dan Jochumsen (2024) menunjukkan bahwa LoT diposisikan sebagai bagian dari peran perpustakaan sebagai infrastruktur sosial yang mendukung praktik berbagi dalam komunitas.



Sementara itu, di Australia dan Inggris, LoT sering diintegrasikan dengan makerspace dan learning commons. Perpustakaan menyediakan perangkat prototyping, alat desain, dan perlengkapan eksperimen yang dapat dipinjam untuk mendukung pembelajaran lintas disiplin. Pendekatan ini memperkuat peran perpustakaan sebagai pusat pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) dan inovasi (Hampson, 2023; Tan & Wallace, 2024). Meskipun konteks sosial dan kebijakan di Indonesia berbeda, prinsip dasar LoT yang diterapkan di luar negeri bersifat adaptif dan dapat disesuaikan. Literatur menegaskan bahwa fokus pada akses, relevansi akademik, dan pengelolaan koleksi non-tradisional menjadikan LoT berpotensi diterapkan secara bertahap di perpustakaan perguruan tinggi Indonesia (Baden et al., 2020; Watkins, 2022).

### **Tipe Koleksi Library of Things dalam Konteks Perpustakaan Perguruan Tinggi**

Berdasarkan sintesis literatur, tipe koleksi Library of Things dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori utama yang relevan untuk lingkungan perguruan tinggi. Pertama, koleksi perangkat teknologi dan multimedia, seperti kamera DSLR, tripod, mikrofon, perekam suara, dan webcam. Jenis koleksi ini paling dominan dalam praktik internasional karena secara langsung mendukung tugas akademik, presentasi, penelitian kualitatif, dan produksi konten digital mahasiswa (Brookbank, 2021; Greenberg, 2023). Kedua, koleksi

perangkat STEM dan prototyping, seperti kit Arduino, Raspberry Pi, dan alat eksperimen sederhana. Literatur menunjukkan bahwa koleksi ini banyak digunakan di perpustakaan akademik yang terintegrasi dengan makerspace untuk mendukung pembelajaran berbasis praktik, inovasi teknologi, dan kewirausahaan mahasiswa (Huang, 2023; Marsh, 2024). Ketiga, koleksi alat kreatif dan seni, termasuk drawing tablet, alat musik sederhana, dan perlengkapan desain. Studi-studi menyebutkan bahwa koleksi ini berkontribusi pada perluasan fungsi perpustakaan sebagai ruang ekspresi kreatif dan kolaboratif, terutama bagi mahasiswa bidang seni, desain, dan komunikasi (McKay, 2021; Clarke, 2021). Keempat, koleksi perangkat pendukung akademik dan kegiatan mahasiswa, seperti kalkulator ilmiah, proyektor portabel, dan pointer presentasi. Koleksi ini dinilai memiliki tingkat kebutuhan tinggi dan risiko rendah sehingga cocok sebagai tahap awal implementasi LoT di perpustakaan perguruan tinggi Indonesia (Rivera, 2020; Sturdivant, 2020).

### **Ide Konsep Library of Things sebagai Model Inovasi Layanan**

Secara konseptual, Library of Things mengusung prinsip access over ownership, yaitu pemanfaatan sumber daya melalui akses bersama tanpa kepemilikan individual. Prinsip ini sejalan dengan nilai dasar perpustakaan yang menekankan pemerataan akses, inklusivitas, dan efisiensi penggunaan sumber daya (Baden et al., 2020; Rohi, 2022). Dalam perspektif inovasi layanan

perpustakaan, LoT merepresentasikan pergeseran dari pendekatan berbasis koleksi menuju pendekatan berbasis layanan dan pengalaman pengguna. Perpustakaan tidak hanya berperan sebagai penyedia informasi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran berbasis praktik yang mendukung kreativitas dan eksperimen mahasiswa (Baden, 2022; Fisher, 2023).

Bagi perpustakaan perguruan tinggi di Indonesia, LoT dapat dikembangkan sebagai model layanan bertahap yang disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum dan profil pengguna. Literatur menekankan bahwa kolaborasi dengan fakultas, unit kegiatan mahasiswa, dan pusat inovasi kampus menjadi kunci keberhasilan implementasi LoT sebagai bagian dari ekosistem pembelajaran dan inovasi perguruan tinggi (Coughlin, 2024; Tan & Wallace, 2024). Dengan demikian, Library of Things tidak hanya dipahami sebagai peminjaman barang non-buku, tetapi sebagai model inovasi layanan yang memperluas fungsi perpustakaan perguruan tinggi menjadi pusat pembelajaran, inovasi, dan akses sumber daya bersama yang berkelanjutan.

## **KESIMPULAN**

Library of Things (LoT) merupakan bentuk inovasi layanan yang memperluas peran perpustakaan dari penyedia koleksi buku menjadi pusat berbagi sumber daya non-buku. Berdasarkan hasil kajian literatur, LoT terbukti meningkatkan akses pengguna

terhadap alat yang jarang dimiliki, mendorong efisiensi penggunaan sumber daya, mendukung keberlanjutan, serta memperkuat interaksi sosial di lingkungan perpustakaan. Dalam konteks perpustakaan perguruan tinggi, LoT berpotensi diterapkan secara bertahap melalui penyediaan koleksi yang relevan dengan kebutuhan akademik. Dengan pengelolaan yang terencana dan adaptif, LoT dapat menjadi model inovasi layanan yang memperkuat fungsi perpustakaan sebagai pusat pembelajaran dan layanan publik yang berkelanjutan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Baden, D., Peattie, K., & Oke, A. (2020). Access over ownership: Case studies of libraries of things. *Sustainability (Switzerland)*, 12(17). <https://doi.org/10.3390/su12177180>
- Belk, R. (2014). You are what you can access: Sharing and collaborative consumption online. *Journal of Business Research*, 67(8), 1595–1600. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2013.10.001>
- Claudelin, A., Tuominen, K., & Vanhamäki, S. (2022). Sustainability Perspectives of the Sharing Economy: Process of Creating a Library of Things in Finland. *Sustainability (Switzerland)*, 14(11). <https://doi.org/10.3390/su14116627>
- Jochumsen, H., Julsrud, T. E., Mia, M., Eigil Barratt-Due Solum, E. E., Guillen-Royo, M., Førde, A., &

- Bakkevoll, S. E. (2023). Upscale Upscaling Sustainable Collaborative Consumption Using Public Libraries. *Nordic Journal of Library and Information Studies*, 4(1), 94–105.  
<https://doi.org/10.7146/njlis.v4i1.138194>
- Jones, L., Nousir, A., Everett, T., & Nabil, S. (2023, April 19). Libraries of Things: Understanding the Challenges of Sharing Tangible Collections and the Opportunities for HCI. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*.  
<https://doi.org/10.1145/3544548.3581094>
- Liang, W., Liu, Y., & Wu, J. (2019). Constructing knowledge space in libraries: Collaboration, learning, and shared practices. *Library Management*, 40(1/2), 44–56.  
<https://doi.org/10.1108/LM-08-2018-0060>
- Lynch, N. (2023). Borrowing Spaces: The Geographies of ‘Libraries of Things’ in the Canadian Sharing Economy. *Tijdschrift Voor Economische En Sociale Geografie*, 114(2), 157–173.  
<https://doi.org/10.1111/tesg.12548>
- Mathiasson, M. H., & Jochumsen, H. (2024). The Sustainable Library: A retrospective case study of a public library sharing initiative. *Journal of Librarianship and Information Science*, 56(4), 1057–1070.  
<https://doi.org/10.1177/09610006231190131>
- Rathnayake, I., Ochoa, J. J., Gu, N., Rameezdeen, R., Statsenko, L., & Sandhu, S. (2024). A critical review of the key aspects of sharing economy: A systematic literature review and research framework. In *Journal of Cleaner Production* (Vol. 434). Elsevier Ltd.  
<https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2023.140378>
- Soomro, S. A., Casakin, H., Nanjappan, V., & Georgiev, G. V. (2023). Makerspaces Fostering Creativity: A Systematic Literature Review. In *Journal of Science Education and Technology* (Vol. 32, Issue 4, pp. 530–548). Springer Science and Business Media B.V.  
<https://doi.org/10.1007/s10956-023-10041-4>