



Oleh: ARIF NUROCHMAN¹
Email: arif_nur38@yahoo.com

Telaah Sosial Kontemporer Masyarakat Informasi: Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi

Abstrak

Perpustakaan dalam perkembangannya selalu diidentikkan dengan perkembangan pola penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi masyarakat. *Library is growing organism* menjadi gambaran nyata bahwa perpustakaan tidak lagi dipandang sebagai lembaga *an sich* yang di dalamnya terdapat sekumpulan buku yang tertata rapi di rak dengan sistem baku yang dilayankan kepada pemustaka. Perpustakaan telah berkembang mengikuti pola peradaban masyarakat yang menyangkut aspek sosial dan pengetahuan. Perpustakaan dan pusat informasi pengetahuan merupakan komponen yang serasi untuk menggambarkan kemajuan peradaban dimulai dari bagaimana akses informasi dan distribusi informasi yang disebarkan oleh perpustakaan.

Pendahuluan

Perubahan sosial budaya masyarakat menjadi kajian seorang tokoh futurolog Alvin Toffler (1980) menyatakan bahwa perkembangan masyarakat dikategorikan dalam tiga gelombang yang dimulai dari gelombang pertama sebagai masyarakat pertanian (agraris), gelombang kedua masyarakat industri dan gelombang ketiga pada kondisi setelah era runtuhnya perang dingin antara Amerika Serikat (AS) dan Uni Soviet.

Masyarakat gelombang ketiga bisa disebut sebagai masyarakat informasi dengan berbagai kemajuan ilmu pengetahuan yang lebih menitikberatkan pada nilai informasi sebagai tulang punggung dalam kehidupan masyarakat secara umum. Masyarakat informasi merupakan masyarakat yang semua aspek kehidupan sangat tergantung pada nilai dan keabsahan informasi,

sebagai sarana pengambilan keputusan. Kondisi ini tercipta karena perubahan paradigma dan adaptasi perkembangan masyarakat yang berkembang secara dinamis mengikuti pola pengetahuan dan terciptanya teknologi baru yang memungkinkan peningkatan kualitas hidup masyarakat menjadi lebih baik dan bernilai. Masyarakat informasi sering dikaitkan dengan masyarakat berbasis teknologi, namun teknologi bukan merupakan satu-satunya komponen. Masyarakat informasi berbasis teknologi, politik, ekonomi, sosial, pasar, hukum, sehingga batasan masyarakat informasi tidak harus sama antara satu masyarakat dengan masyarakat lain. Apa yang diperlukan pada masyarakat informasi adalah informasi yang lebih baik, lebih rinci dan lebih tersedia atau lebih mudah diakses bagi anggota masyarakat (Sulistyo-Basuki, 2014).

¹ Karyawan UPT Perpustakaan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto

Berbagai macam indikator yang menciptakan masyarakat informasi secara nyata terlihat dari trend perkembangan teknologi informasi yang dikonsumsi oleh masyarakat. Teknologi *mobile*, sarana internet, media komunikasi, media sosial menjadi kebutuhan standar masyarakat informasi dalam kesehariannya. *Browsing, chatting, video chat, surfing, blog, email, tweet* menjadi istilah standar dalam berkomunikasi dan menemukan informasi. Casstells dalam Ritzer (2007) memaknai paradigma teknologi informasi dengan karakteristik dasar yang meliputi; *Pertama*, teknologi informasi adalah teknologi yang bereaksi berdasarkan informasi. *Kedua*, informasi adalah bagian dari aktivitas manusia, teknologi-teknologi ini mempunyai efek pervasive. *Ketiga*, semua sistem yang menggunakan teknologi informasi didefinisikan oleh logika jaringan yang membuatnya bisa mempengaruhi berbagai proses dan organisasi. *Keempat*, teknologi baru sangatlah fleksibel, membuatnya bisa beradaptasi dan berubah secara konstan. *Kelima*, teknologi spesifik yang diasosiasikan dengan informasi berpadu dengan sistem yang terintegrasi. Paradigma teknologi informasi tersebut menjadi keseharian yang sudah jamak dalam kehidupan masyarakat, bahkan ada anggapan di masyarakat apabila tidak menggunakan sarana teknologi informasi maka dianggap sebagai golongan kuno.

Berbagai aspek penggunaan teknologi informasi bergulir begitu cepat mengikuti pola perkembangan masyarakat. Fenomena yang secara kasat mata terlihat adalah makin meningkatnya percepatan penggunaan perangkat teknologi informasi dengan tulang punggung kecepatan akses dan kecepatan teknologi yang menyertainya. Masyarakat dihadapkan pada pilihan apakah mengikuti perkembangan tersebut atau keluar dari pusaran percepatan trend penggunaan teknologi. Jika sudah demikian, maka kondisi sosial masyarakat menjadikan segala sesuatu menjadi komoditas yang harus dikonsumsi oleh masyarakat. Maka tidak mengherankan kemudian memunculkan struktur sosial 'masyarakat konsumsi' dengan asas kecepatan (*velocity*) sebagai tulang punggungnya. Fenomena masyarakat informasi sejatinya merupakan pola perubahan adaptif masyarakat dalam memaknai perkembangan yang sedang terjadi sesuai dengan kemampuan menerapkan ilmu pengetahuan, yang diyakini dapat memberikan perubahan pada masyarakat.

Dalam berbagai perspektif perubahan masyarakat ke arah masyarakat informasi, selalu dikaitkan dengan

proses pembelajaran dan penciptaan, pengelolaan dan penyebaran pengetahuan sebagai unsur utama dengan berkolaborasi dengan perangkat teknologi yang umumnya disebut sebagai teknologi informasi. Apabila dikaitkan dengan perpustakaan, khususnya perpustakaan perguruan tinggi, maka proses penyebaran pengetahuan yang berguna bagi konsumsi masyarakat informasi merupakan kewenangan dan tugas bagi perpustakaan. Idealnya perpustakaan ditempatkan sebagai lembaga pengolah dan penyebar informasi yang benar-benar berguna bagi masyarakat informasi untuk mengambil keputusan, akan tetapi fungsi dan kewenangan tersebut tidak sepenuhnya dilaksanakan oleh perpustakaan. Gambaran nyata sering terjadi di masyarakat sekarang ini adalah bahwa dengan peralatan *gadget* digenggaman tanganpun berbagai macam informasi aktual segera didapatkan, tidak perlu lagi mendatangi perpustakaan yang notabene sebagai pusat informasi dalam masyarakat informasi.

Adanya indikator tersebut memunculkan pertanyaan dan perenungan benarkah kondisi sekarang dengan adanya penetrasi penggunaan teknologi informasi merubah semua lini kehidupan berpengaruh bagi eksistensi perpustakaan? Mengapa perpustakaan seolah tidak berdaya dalam mengakomodasi kebutuhan masyarakat informasi yang memerlukan kecepatan dan keakuratan sebagai gaya hidupnya? Benarkan budaya *cyber* telah mengambil alih perpustakaan perguruan tinggi dalam melayani civitas akademika dalam tatanan masyarakat informasi? Ataukah benar peran perpustakaan sangat dominan dalam membentuk karakter pengetahuan masyarakat informasi secara umum?

Budaya Tanda Teknologi Informasi

Permasalahan kuatnya penetrasi penggunaan teknologi informasi yang terjadi di masyarakat, membawa perubahan fundamental bagi layanan perpustakaan perguruan tinggi, yang memandang perpustakaan masih diakui sebagai lembaga penyaji dan penyedia informasi. Asumsi ini bersifat 'klasik', tuntutan perubahan tersebut terjadi karena adanya 'persaingan' antara perpustakaan dengan teknologi jaringan global berupa internet yang memiliki 'klaim' tentang ketepatan dan kecepatan dalam mendapatkan informasi. Pustakawan pun mempunyai peluang sebagai penyaji dan penyedia informasi (*information provider*) yang benar-benar memiliki nilai bagi masyarakat informasi dengan klaim membanjirnya

informasi di berbagai bidang, apabila diproses dan digolongkan ternyata memiliki efek 'informasi sampah' yang tidak tepat digunakan oleh masyarakat. Pustakawan berkedudukan sebagai penambah nilai informasi yang benar-benar dibutuhkan oleh civitas akademika dan masyarakat informasi secara umum. Namun disaat yang sama besarnya informasi yang tersedia dan kecepatan informasi berganti dari hari ke hari, tidak dapat diantisipasi oleh perpustakaan dalam menelaah informasi yang benar-benar dibutuhkan oleh masyarakat, dan akhirnya masyarakat pun tidak lagi 'berkomunikasi' dengan perpustakaan karena kecepatan dan keakuratan informasi tidak memerlukan proses yang rumit seperti dalam perpustakaan.

Informasi bisa didapatkan kapan saja dan dimana saja, berjejaring dan informasi *mobile* pun dapat dilaksanakan tanpa batas ruang dan waktu. Apabila mengandalkan informasi dari perpustakaan, yang didapatkan hanya 'informasi teks' yang tidak fleksibel, namun dengan *gadget* yang memiliki fitur jaringan global, bukan lagi persoalan untuk mendapatkan informasi dari manapun. Komodifikasi tanda dan penetrasi iklan berkolaborasi dengan kecepatan untuk menciptakan trend dan produk baru yang diinginkan oleh kemampuan konsumsi masyarakat informasi menambah 'persaingan' antara perpustakaan dan sumber informasi global. Kapitalis memproduksi barang konsumsi bukan untuk memenuhi kebutuhan dasarnya, tetapi untuk memenuhi 'hasrat' konsumsi untuk pemenuhan citra, *prestise* dan gaya hidup. Dalam perkembangan berikutnya komodifikasi tanda yang menyertai kehidupan masyarakat informasi tidak dapat dilepaskan dari proses perkembangan masyarakat, dapat dianalisa dengan menggunakan perspektif ilmu sosiologi tentang istilah masyarakat informasi dengan berbagai 'tanda wacana' dan indikator yang menyertainya.

Lyotard memberikan asumsi bahwa kondisi masyarakat sekarang berada pada kondisi 'sesudah' era industri, apabila kita telusuri bahwa perkembangan masyarakat dimulai dari era kegelapan, *renaissance* dan era revolusi industri. Asumsi ini didasarkan pada kondisi masyarakat eropa pada saat itu, namun kondisi sekarang masyarakat dihadapkan pada kondisi riil tentang adanya perubahan budaya kearah era 'post industri'. Lebih lanjut Lyotard menjelaskan bahwa ketertarikan membicarakan masyarakat postmodern adalah pengaruh efek-efek khusus dari 'komputerisasi masyarakat' atas

pengetahuan dan berpendapat bahwa hilangnya makna dalam postmodern tidak boleh ditangisi, karena hal ini berarti penggantian pengetahuan naratif oleh pluralitas permainan bahasa dan universalisme oleh lokalisme (Featherstone, 2008). Bahwa produksi industri tidak semata-mata untuk memenuhi kebutuhan konsumsi masyarakat seperti halnya dalam era industri, tetapi kondisi sekarang ini produksi lebih menekankan pada aspek 'gaya hidup', kecepatan yang mengaburkan makna konsumsi itu sendiri.

Produksi alat-alat konsumsi yang dihasilkan oleh 'kapitalis produksi' mengaburkan makna relasi produksi dan konsumsi hanya semata-mata untuk menciptakan 'hasrat kecepatan', seperti terlihat dalam penggunaan sarana teknologi komputer sebatas untuk pemenuhan gaya hidup yang berasaskan kecepatan. Lyotard tertarik dengan fenomena perubahan sosial budaya masyarakat di era penggunaan komputer dan teknologi informasi. Sedangkan Baudillard menekankan bahwa bentuk-bentuk teknologi dan informasi baru menjadi pusat perubahan dari tatanan sosial yang reproduktif, dimana berbagai simulasi dan model semakin melanda dunia sehingga perbedaan antara yang nyata dengan yang tampak menjadi kabur. Ketika tatanan sosial diibaratkan sebagai sebuah simulasi dengan berbagai kecepatan teknologi, produksi teknologi menjadi 'gaya hidup' yang akhirnya memunculkan tatanan sosial baru berupa masyarakat konsumsi yang menghilangkan makna logika produksi sebagai alat pemenuhan kebutuhan konsumsi yang sewajarnya. Konsumsi dilakukan secara 'besar-besaran' yang hanya dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan 'hasrat' gaya hidup masyarakat, maka tidak mengherankan kemudian Baudillard menyebutnya sebagai 'simulasi' gaya hidup yang mengaburkan logika dan makna sesungguhnya.

Membicarakan budaya tanda masyarakat informasi, tidak akan terlepas dari pola perkembangan masyarakat modern ke arah masyarakat *postmodern*, dengan berbagai macam perspektif yang dapat menganalisa perkembangan tersebut. Dengan budaya tanda tersebut dapat memberikan pemahaman bagi kita bahwa kondisi riil masyarakat sekarang masuk dalam perkembangan masyarakat *postmodern* atau masyarakat sesudah modern, bahkan ada yang menyebutkan sebagai masyarakat informasi tergantung dari perspektif analisa yang digunakan dalam mengkaji permasalahan tersebut.

Dalam bidang perpustakaan tentunya akan lebih familier dengan menyebutnya sebagai masyarakat informasi, karena memiliki korelasi dengan perkembangan pola kehidupan intelektualitas dan pembelajaran mandiri masyarakat dalam memproduksi, mengolah, menyajikan dan menyebarkan informasi pengetahuan kepada masyarakat. Namun budaya tanda teknologi informasi tersebut merupakan tantangan bagi perpustakaan di era membanjirnya informasi global dimanapun dan kapanpun.

Arti Penting Perpustakaan Perguruan Tinggi

Gaya hidup, simulasi dan budaya tanda teknologi informasi memunculkan sejumlah pertanyaan tentang eksistensi perpustakaan dalam pranata sosial masyarakat informasi khususnya perpustakaan perguruan tinggi. Apakah masyarakat informasi dibentuk oleh perpustakaan, ataukah sebaliknya eksistensi perpustakaan akan 'termarjinalkan' oleh hiruk-pikuk perkembangan teknologi informasi?. Dilema perpustakaan dalam kultur masyarakat informasi adalah 'klaim' perpustakaan yang menyebutkan bahwa perpustakaan memiliki peran yang utama dalam pranata sosial masyarakat informasi. Masyarakat informasi dibentuk oleh peran perpustakaan dalam menyajikan dan memproduksi informasi terseleksi yang digunakan oleh masyarakat, namun argumentasi ini tidak sepenuhnya benar karena masyarakat informasi merupakan masyarakat 'pembelajar' dengan berbagai macam fasilitas untuk mendapatkan informasi yang begitu beragam. Dalam logika masyarakat informasi, informasi yang didapatkan merupakan pengetahuan yang digunakan untuk melaksanakan strategi dalam upaya pengambilan keputusan yang digunakan untuk memenangkan persaingan. Kondisi ini akhirnya memicu masyarakat informasi yang berpengetahuan, berdasarkan tindakan yang digunakan sebagai kaidah perilaku dalam bertindak, untuk melaksanakan inovasi dalam memenangkan persaingan. Cara mendapatkan informasi pengetahuan pun semakin spesifik dengan berbagai macam pilihan sumber-sumber informasi global yang tidak memerlukan administrasi yang berbelit dan bersifat *real time* kapanpun dimanapun.

Dengan demikian tidak salah memosisikan perpustakaan sebagai lembaga penyaji informasi yang tersisih/termarjinalkan dalam struktur pranata sosial masyarakat informasi dengan berbagai kaidah

bahwa penciptaan, pengolahan, pengkomunikasian dan penyebaran informasi tidak melalui lembaga perpustakaan, hanya melalui sumber informasi global yang fleksibel dan cepat. Masalah nilai informasi dan keabsahan informasi yang diklaim oleh perpustakaan sebagai 'produksi' perpustakaan pun terbantahkan karena pola pikir masyarakat informasi yang kritis, *independent* dan berpengetahuan. Perpustakaan hanya sebagai 'museum informasi' tanpa mampu berperan dalam struktur sosial masyarakat informasi khususnya civitas akademika perguruan tinggi. Tantangan terbesar perpustakaan perguruan tinggi adalah terdapatnya pemustaka perpustakaan yang disebut sebagai generasi digital atau *digital native* yang memiliki karakteristik berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya. Mereka lahir setelah tahun 1980 ketika teknologi digital seperti internet dan media komunikasi *online* sudah ada. Mereka memiliki keahlian akses berjejaring dalam teknologi digital yang mereka gunakan (Palfrey, 2008). Satu hal yang harus diketahui oleh pustakawan dan perpustakaan perguruan tinggi bahwa *digital native* memiliki sifat yang berbeda, mereka belajar, bekerja, menulis dan berinteraksi dengan komunitasnya, bahkan terkadang berinteraksi dengan pihak luar komunitas dalam perkembangan kehidupannya. Mereka sangat tertarik dengan media *online*, berjejaring dengan berbagai macam budaya, berinteraksi sosial, berteman, beraktifitas dengan mengandalkan teknologi digital.

Dilema perpustakaan perguruan tinggi dalam era masyarakat informasi dan layanan informasi kepada generasi *digital native* memberikan perenungan bagaimana seharusnya perpustakaan bermetamorfosa dengan bersifat aplikatif melaksanakan perubahan yang 'keluar' dari narasi kemapanan yang selama ini diyakini benar oleh perpustakaan. Metamorfosa perpustakaan ditandai dengan melaksanakan perubahan dan bersifat akomodatif dengan tetap berprinsip pada identitas budaya perpustakaan yang selama ini memberikan 'kenyamanan' bagi pemustaka masyarakat informasi. Setidaknya perpustakaan perguruan tinggi memerlukan konsep perubahan yang meliputi *pertama*, perpustakaan harus bersikap akomodatif terhadap masyarakat informasi utamanya generasi *digital native* dengan memberikan fasilitas layanan yang mendukung 'gaya hidup' *digital native*. Sikap akomodatif tersebut dapat berupa penambahan fasilitas perpustakaan menggunakan konsep *learning commons* yang disesuaikan dengan kebutuhan

pemustaka generasi digital. Penyediaan sarana prasarana yang representatif, terkoneksi internet 24 jam sebagai sarana berjejaring, tersedianya prasarana untuk bersantai sebagai tempat untuk diskusi, penambahan ruang belajar dengan sarana teknologi informasi yang lengkap. *Kedua* menyediakan koleksi bahan perpustakaan yang bersifat interaktif, multimedia dan dapat digunakan secara bersama-sama. *Digital native* tidak begitu memperdulikan koleksi dalam bentuk teks karena informasi yang didapatkan dengan cara koneksi internet menggunakan mesin pencari, oleh karena itu perpustakaan perlu mengembangkan layanan multimedia dalam berbagai jenis koleksi perpustakaan baik yang bersifat *online* dan yang bersifat *offline*. *Ketiga* adalah aturan kebijakan perpustakaan yang harus dirubah dalam menghadapi masyarakat informasi, aturan tersebut dirubah tetapi tetap berpedoman pada penghargaan dan sanksi yang harus ditegakkan, dalam arti bahwa *digital native* bukan generasi yang 'termarjinalkan' karena bertingkah laku menghilangkan budaya tinggi, tetapi mereka pun harus menghormati norma yang sudah dibangun oleh lembaga perpustakaan. *Keempat* pustakawan harus beradaptasi dengan perkembangan 'gaya hidup' masyarakat informasi yang memandang bahwa perpustakaan adalah bagian dari gaya hidup dalam mendapatkan pengetahuan dan akses informasi. Pustakawan tidak perlu membatasi diri dan bersifat tertutup dengan berbagai sifat dan karakteristik *digital native* yang memuja kebebasan dalam akses informasi dimanapun dan kapanpun. *Kelima* adalah bagaimana membangun konsep dialektika antara pustakawan dan *digital native* dengan memanfaatkan kegiatan bersama berupa kegiatan literasi informasi/media yang dilaksanakan secara periodik. Literasi informasi/media dilaksanakan untuk memberikan bimbingan dan pembelajaran bagaimana mendapatkan sumber-sumber informasi yang cepat, tepat dan efisien. Meskipun berkarakteristik yang selalu berjejaring dan terkoneksi internet, namun peran pustakawan diperlukan dalam memberikan bimbingan bagaimana mencari, menggunakan dan mendapatkan informasi yang benar dan dapat dipertanggungjawabkan. *Keenam* adalah adanya kegiatan promosi dan sosialisasi layanan perpustakaan yang bersifat interaktif menggunakan teknologi *web* tentang jenis-jenis layanan perpustakaan dan produk informasi yang diproduksi oleh perpustakaan.

Penutup

Tantangan perpustakaan perguruan tinggi dalam

struktur pranata sosial masyarakat informasi berkembang dinamis dan harus diantisipasi oleh perpustakaan dengan tindakan yang bersifat akomodatif. 'Marginalisasi' perpustakaan akan benar-benar terjadi apabila perpustakaan tidak melaksanakan kegiatan metamorfosa dan keluar dari narasi kemapanan yang selama ini sudah terbangun. Karakteristik masyarakat informasi dengan generasi *digital native* sebagai aktornya berbeda dengan masyarakat modern yang dilayani oleh perpustakaan. Sumber informasi global dan keabsahan dari nilai informasi dalam kegiatan keseharian masyarakat informasi untuk proses pengambilan keputusan, sudah seharusnya menjadi tantangan dan peluang bagi perpustakaan untuk tetap eksis sebagai lembaga penyaji dan pengolah informasi. Marginalisasi dan tantangan perpustakaan di pusan masyarakat informasi memberikan perenungan bagi perpustakaan untuk memberikan pemahaman baru bahwa perpustakaan masih diperlukan dan harus eksis ditatanan struktur masyarakat informasi. Perpustakaan harus bergerak maju sebagai bagian dari 'gaya hidup' masyarakat informasi dengan nilai informasi sebagai bagian terpenting dalam pengambilan keputusan. Ketika nilai informasi sebagai bagian dari gaya hidup, maka tercipta kondisi masyarakat berpengetahuan dengan memanfaatkan sumber-sumber pengetahuan yang memiliki kapabilitas yang dapat dipertanggungjawabkan. Diperlukan lembaga yang memiliki eksistensi dalam menciptakan pengetahuan sebagai gaya hidup masyarakat ini. Lembaga tersebut adalah perpustakaan.

Daftar Pustaka

- Bryson, Jo. 2006. *Managing Information Service; A Transformation Approach*. Aldershot Hampshire: Ashgate Publishing Limited.
- Featherstone, Mike. 2008. *Postmodernisme dan Budaya Konsumen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Palfrey, John and Urs Gasser. 2008. *Born Digital; Understanding The First Generation of Digital Natives*. New York: Basic Book.
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. 2007. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ritzer, George dan Barry Smart. 2012. *Handbook Teori Sosial*. Jakarta: Nusa Media.
- Sugihartati, Rahma. 2014. *Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial Kontemporer*. Jakarta: Kencana.
- Sulistyo-Basuki. 2014. *Senarai Pemikiran Sulistyo-Basuki: Profesor Pertama Ilmu Perpustakaan dan Informasi di Indonesia*. Jakarta: ISIPII.
- Sutrisno, Mudji dan Hendar Putranto (ed). 2005. *Teori-teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Toffler, Alvin. 1980. *The Third Wave*. New York: Bantam Book.