

***E-Literacy* Dan Peran Pustakawan Di Masyarakat¹**

Oleh:
Ade Abdul Hak²

Pengantar

Selesai sudah acara pemilihan Pustakawan Berprestasi Tingkat Nasional 2007. Satu hal yang dapat saya petik sebagai hikmah dari acara tersebut adalah masih lemahnya tingkat *e-literacy* pada sebagian atau mungkin dari seluruh peserta yang ada, termasuk diri saya sendiri. Secara teknis mungkin boleh saja saya mengatakan bahwa saya dapat mengembangkan perangkat lunak untuk sistem informasi perpustakaan terintegrasi. Namun hal itu hanya sebatas alat yang belum berarti apa-apa jika tidak dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk pengembangan ilmu pengetahuan bagi seorang pustakawan seperti saya ini. Hal ini terbukti ketika ada sebuah pertanyaan yang cukup sederhana, tentang kepanjangan dari WSIS, hampir seluruh peserta Pemilihan Pustakawan Berprestasi Tingkat Nasional 2007 tidak dapat menjawabnya.

Berangkat dari salah satu pertanyaan dengan jawaban *World Summit on Information Society* di atas, penulis teringat salah satu artikel WARTA Perpustakaan RI yang membahas tentang “Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi Indonesia Peluang dan Tantangan bagi Profesi Pustakawan” yang disampaikan oleh Menteri Komunikasi dan Informatika RI pada Kongres ke-X dan Seminar Ilmiah Nasional Ikatan Pustakawan Indonesia. Dalam artikel tersebut diuraikan hasil kesepakatan forum *World Summit on Information Society* (WSIS) bahwa bersama-sama bangsa lain di dunia kita berupaya untuk mengatasi kesenjangan digital (*digital divide*) dan merubahnya menjadi kesempatan digital (*digital opportunity*). Selanjutnya langkah pertama untuk mewujudkan semua itu adalah tindakan nyata *e-literacy* (Menteri Komunikasi dan Informatika RI, 2006: 41).

Sementara itu, di kalangan pustakawan sendiri, masih dijumpai berbagai kendala dan keterbatasan akses informasi dan pengetahuan. Kondisi ini selain karena keterbatasan sarana teknologi informasi dan komunikasi yang ada di setiap perpustakaan, juga ada yang karena para pustakawan disibukkan dengan pekerjaan teknis sehari-hari tanpa ada kesempatan untuk mengembangkan diri secara keilmuan. Padahal sebagai sebuah profesi yang bertanggung jawab dalam melakukan percepatan pembelajaran masyarakat, seorang pustakawan haruslah dapat mengikuti perkembangan arus informasi dan pengetahuan yang ada di masyarakat secara global.

Fenomena di atas tidaklah mengagetkan jika terjadi “ketimpangan” informasi dan pengetahuan di masyarakat umum, karena di lingkungan pustakawan sendiri sebagai “*agent of change*” masih juga terjadi. Sebagaimana yang diutarakan dalam artikel tersebut dijelaskan bahwa di awal era pembangunan, kita kenal dengan “ketimpangan informasi” karena arus produksi informasi yang dikonsumsi secara dominan dikuasai oleh warga perkotaan (80%), sementara warga pedesaan hanya menerima terpaan kecil saja (20%). Kemudian, pada awal era globalisasi dan konvergensi teknologi milenium ketiga, “kesenjangan digital” muncul karena infrastruktur

¹ Harapan I Lomba Penulisan Karya Ilmiah bagi Pustakawan Tahun 2007

² Pustakawan Muda pada Perpustakaan FITK-UIN Jakarta

telekomunikasi mayoritas tersebar di Sumatera dan Jawa (hampir 85%) padahal keduanya tidak sampai sepertiga wilayah geografis di Indonesia.

Gambaran adanya ketimpangan atau kesenjangan informasi ini menunjukkan adanya indikator keterbatasan akses terhadap informasi bagi masyarakat Indonesia. Padahal dalam mewujudkan Masyarakat Berbasis Pengetahuan (*Knowledge-based Society*), akses terhadap informasi dan pengetahuan merupakan prasyarat utama untuk mewujudkannya. Realitas ini memberikan tantangan sekaligus peluang bagi pustakawan untuk mengembangkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dengan program *e-literacy* -nya secara efektif dan efisien dalam memberikan layanan bagi masyarakat.

Istilah *E-Literacy* dan *ICT Literacy*

Istilah "*e-literacy*" diartikan sebagai kemampuan menggunakan perangkat teknologi informasi (Indrajit, 2005:37). Alan Martin (seperti yang dikutip oleh Secker, 2004:78) mendefinisikan "*e-literacy*" sebagai literasi komputer yang diintegrasikan dengan literasi informasi, literasi moral, literasi media, dan keterampilan belajar dan mengajar. Istilah ini digambarkan sebagai kemampuan individu atau institusi yang sangat penting supaya berhasil dalam mengikuti suatu era yang telah memakai alat-alat dan fasilitas elektronik (*e-literacy as computer literacy coupled with elements of information literacy, moral literacy, media literacy and teaching and learning skills. It has been described as: "a crucial enabler of individuals and institutions in moving successfully in a world reliant upon electronic tools and facilities"*)

Definisi tersebut menggambarkan bahwa istilah "*e-literacy*" ini sangat berkaitan sekali dengan ragam istilah "*literacy*" lainnya yang berarti kemampuan untuk membaca dan menulis (*the ability to read and write*). Bunz (seperti yang dikutip Indrajit, 2005:38) menjelaskan kata ini kemudian berkembang dan sering dipadankan dengan "*technology*" sehingga dikenal istilah "*technology literacy*" yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan teknologi sebagai alat untuk memahami dan menggunakan teknologi sebagai alat untuk mempermudah mencapai tujuan. Selanjutnya ketika teknologi komputer berkembang, dikenal pula istilah "*computer literacy*" dari definisi yang sederhana yaitu kemampuan menggunakan komputer untuk memenuhi kepuasan kebutuhan pengguna (Rhodes, 1986) sampai yang sangat berbaur filosofis seperti "*the collection of skills, knowledge, understanding, values, and relationships that allow a person to function comfortably as a productive citizen in a computer-oriented society*" (Watt, 1980).

Lebih jauh lagi Indrajit (2005) menjelaskan bahwa ketika berkembang secara pesat, istilah "*internet literacy*" –pun lahir dengan sendirinya, yaitu kemampuan untuk menggunakan pengetahuan internet sebagai media komunikasi dan temu kembali informasi secara teori dan praktis. Kemudian Wijaya (2005: 29) menjelaskan bahwa pada sebuah panel yang diikuti oleh beberapa ahli pendidikan, pakar bidang teknologi industri dan kelompok pekerja dari Australia, Brazil, Kanada, Perancis, Amerika Serikat yang tergabung dalam *The International ICT Literacy Panel* mengeluarkan definisi sebagai berikut "*ICT literacy is using digital technology, communication tools, and/or networks to access, manage, integrate, evaluate and create information in order to function knowlwdge society*"

Dari beberapa definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa baik istilah "*e-leteracy*" maupun "*ICT literacy*" pada dasarnya mempunyai kesamaan dalam tujuan penggunaan teknologi informasi sebagai alat untuk komunikasi dan temu kembali informasi. Dari beberapa pengertian di

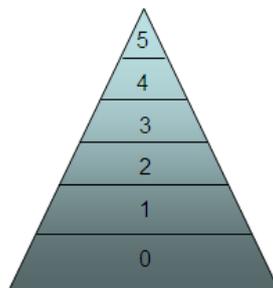
atas terdapat lima aspek terkait yang merupakan integrasi dan aplikasi kemampuan kognitif dan teknis (Wijaya: 31) yaitu:

1. *Access* (akses): mengetahui tentang dan mengetahui bagaimana untuk mengumpulkan dan atau mendapatkan informasi.
2. *Manage* (mengelola): menerapkan skema klasifikasi atau organisasi.
3. *Integrate* (mengintegrasikan): menginterpretasikan dan menggambarkan ulang informasi. Hal ini termasuk di dalamnya membuat ringkasan, membandingkan, dan menggarisbawahi.
4. *Evaluate* (mengevaluasi): memutuskan tentang kualitas, keterkaitan, kegunaan, atau efisiensi dari informasi.
5. *Create* (menciptakan): menciptakan informasi baru dengan cara mengadopsi, menerapkan, mendesain, membuat atau menulis informasi.

Aspek-aspek ini terintegrasi dalam kemampuan yang bersifat kognitif (teori) sebagai kemampuan dasar yang kita butuhkan setiap saat seperti di sekolah atau tempat kita kerja, antara lain berupa kemampuan memecahkan masalah, numerik dan visualisasi. Sedangkan kemampuan teknis (praktis) dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami perangkat keras, perangkat lunak, jaringan dan elemen-elemen teknologi digital.

Tingkat Kematangan *E-Literacy*

Kemampuan *e-literacy* pada setiap individu akan memiliki pola yang berbeda sesuai dengan kebutuhan hidup dan kedewasaan masyarakat, seperti yang dapat kita lihat pada gambar di bawah ini (Menteri Komunikasi dan Informatika RI, 2006: 42). Hal ini sesuai dengan kerangka konsep *Personal Capability Maturity Model (P-CMM)* yang dikutip oleh Indrajit (2005), maka kurang lebih level *e-literacy* seseorang dapat digambarkan sebagai berikut:



(Sumber: Menteri Komunikasi dan Informatika RI, 2006: 42)

- a. Level 0 – jika seorang individu sama sekali tidak tahu dan tidak peduli akan pentingnya informasi dan teknologi untuk kehidupan sehari-hari;
- b. Level 1 – jika seorang individu pernah memiliki pengalaman satu dua kali di mana informasi merupakan sebuah komponen penting untuk pencapaian keinginan dan pemecahan masalah, dan telah melibatkan teknologi informasi maupun komunikasi untuk mencarinya;
- c. Level 2 – jika seorang individu telah berkali-kali menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk membantu aktivitasnya sehari-hari dan telah memiliki pola keberulangan dalam penggunaannya;
- d. Level 3 – jika seseorang individu telah memiliki standar penguasaan dan pemahaman terhadap informasi maupun teknologi yang diperlukannya, dan secara konsisten menggunakan standar tersebut sebagai acuan penyelenggaraan aktivitasnya sehari-hari;

- e. Level 4 – jika seseorang individu telah sanggup meningkatkan secara signifikan (dapat dinyatakan secara kuantitatif) kinerja aktivitas kehidupannya sehari-hari melalui pemanfaatan informasi dan teknologi; dan
- f. Level 5 – jika seseorang individu telah menganggap informasi dan teknologi sebagian bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari, dan secara langsung telah mewarnai perilaku dan budaya hidupnya (bagian dari *information society* atau manusia berbudaya informasi).

***E-Literacy* dan Peran Pustakawan di Masyarakat**

Demikian pentingnya peran pustakawan dalam mengembangkan *e-literacy/ICT literacy* di masyarakat, sehingga sebagai pustakawan harus menyadari akan tanggung jawab profesi yang telah dipangkunya bagi kemajuan bangsa ini. Salah satunya dalam pidato Menteri Komunikasi dan Informatika RI pada acara Kongres ke-X dan Seminar Ilmiah Nasional Ikatan Pustakawan Indonesia itu, dinyatakan bahwa:

“Kita sadari, bahwa dalam hal kesiapan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, maka Indonesia masih berada pada posisi sangat rendah, dan berdasarkan salah satu survey internasional cenderung menurun. ...Pada tahun 2000 Indonesia berada pada posisi 38 dari 65 negara, dan pada tahun 2006 posisi Indonesia turun ke peringkat 62 dari 68 negara. ..., dan untuk mengatasi semua itu, tidak cukup hanya mengandalkan para guru dan pendidik, ustazd serta dosen. Diperlukan jajaran berlapis untuk menuntaskan tugas mulia menjadikan masyarakat Indonesia yang *e-literasi*. Tumpuan semua itu, tentu saja kepada pundak para pustakawan!”

Selanjutnya, di awal pembukaan pidatonya tersebut, Menteri Komunikasi dan Informatika RI telah menyebutkan tiga titik singgung peran pustakawan dalam pembangunan teknologi informasi dan komunikasi (Telematika) ini, antara lain:

Pertama, Pustakawan sebagai “*agent of change*” dalam masyarakat, selain memiliki kewajiban profesional, juga menerima panggilan moral untuk melakukan percepatan proses pembelajaran masyarakat;

Kedua, Pustakawan sebagai profesi yang mengabdikan kepada kedua kepentingan, yakni warga masyarakat, umat manusia secara umum dan lembaga tempat bekerja, di mana mereka berkewajiban memelihara keseimbangan dan keserasian tugas bagi sebesar-besarnya kemaslahatan umat; dan

Ketiga, Pustakawan sebagai anggota masyarakat yang memiliki “posisi sosial tersendiri yang bersifat khas atau unik”, maka mereka diharapkan juga memerankan diri sebagai “tokoh informasi” dalam pembangunan masyarakat yang lebih dipahami sebagai upaya “pemberdayaan masyarakat”. Melihat kepada peran yang ada di atas, paling tidak seorang pustakawan haruslah dapat menempatkan dirinya sebagai seorang manajer informasi bagi lingkungan masyarakat setempat, dan kalau boleh meminjam beberapa ulasan tentang pentingnya *ICT literacy* bagi seorang manajer yang ditulis oleh Wijaya (2005:33), maka *e-literacy/ICT literacy* ini penting sekali bagi seorang pustakawan, antara lain:

1. Untuk menjalankan tugasnya serta memecahkan masalah yang muncul terkait dengan pekerjaannya, seorang pustakawan (manajer informasi) selalu membutuhkan data dan informasi.
2. Data dan informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dan diolah dengan cepat, tepat dan akurat agar dapat menghasilkan informasi pemecahan masalah dengan bantuan *Information and Communication Technology*.
3. Agar dapat memanfaatkan *Information and Communication Technology* dengan baik, maka pustakawan (manajer informasi) membutuhkan kemampuan terkait *Information and Communication Technology* tersebut atau lebih dikenal dengan *ICT literacy*.
4. *ICT literacy* merupakan integrasi dan penerapan kemampuan kognitif dan kemampuan teknis.

Mengingat bahwa tidak setiap pustakawan mempunyai *e-literacy/ICT literacy* yang sesuai dengan kebutuhan lingkungan kerja yang diembannya, maka diperlukan upaya untuk memetakan *e-literacy/ICT literacy* masing-masing pustakawan yang ada pada setiap lembaga tersebut. Bahkan mungkin terjadi bahwa pemahaman *e-literacy/ICT literacy* pada setiap pustakawan akan berbeda walaupun berada pada jenjang kepangkatan yang sama. Hal inilah yang dikenal dengan kesenjangan digital (*digital divide*) antar pustakawan. Dengan pemetaan *e-literacy/ICT literacy* bagi seluruh pustakawan yang ada di Indonesia, dapat menghasilkan data dan informasi sebagai panduan Pusat Pengembangan Pustakawan, Perpustakaan Nasional RI untuk mempersiapkan program pendidikan di bidang *e-literacy/ICT literacy* dengan lebih tepat. Dengan program pengembangan *e-literacy/ICT literacy* yang tepat maka dapat mengurangi kesenjangan digital pustakawan Indonesia.

Selanjutnya, kembali kepada komitmen global WSIS dalam mencapai masyarakat berbasis pengetahuan atau masyarakat yang *e-literacy/ICT literacy*, dan target pembangunan atau pemanfaatan Telematika yang akan dicapai tahun 2015, terdapat 11 sasaran utama yang perlu dilakukan, antara lain:

1. Terhubungnya seluruh desa dengan jaringan pemanfaatan Telematika melalui *Community Access Point* atau terjemahan bebasnya Jaringan Akses Informasi Masyarakat;
2. Terhubungnya segenap universitas, akademi dan perguruan tinggi serta sekolah;
3. Terhubungnya seluruh pusat kajian ilmiah dan riset;
4. Terhubungnya seluruh perpustakaan umum, pusat kebudayaan, museum, kantor pos, kantor arsip;
5. Terhubungnya seluruh rumah sakit, pusat-pusat kesehatan;
6. Terhubungnya semua kantor pemerintahan pusat, dan daerah-daerah dengan layanan web;
7. Terselenggaranya seluruh kurikulum tingkat pendidikan dasar, menengah dan tinggi sesuai kebutuhan berbasiskan telematika;
8. Tersedianya akses bagi seluruh warga masyarakat untuk layanan siaran radio, dan siaran televisi;
9. Terwujudnya pengembangan konten berbasis budaya lokal dan fasilitas aplikasi penggunaan bahasa lokal di internet yang terhubung;
10. Tersedianya akses separuh penduduk Indonesia ke jaringan internet; serta
11. Terbangunnya kemampuan pemanfaatan telematika di masyarakat secara merata.

Melihat beberapa indikator di atas dan kondisi Indonesia saat ini, maka penerapan *e-literacy ICT literacy* masih belum dapat maksimal atau akan mengalami beberapa hambatan. Salah satu faktor hambatan tersebut disebabkan oleh masih kurangnya ketersediaan akses terhadap sumber-sumber informasi yang telah disebutkan di atas, terutama masalah akses internet. Masalah akses internet ini sangat berkaitan sekali dengan infrastruktur yang ada, di mana saat ini masih didominasi oleh pemerintah dengan PT Telkom dan Indosat-nya. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Budi Rahardjo (2001) bahwa:

“The success of Internet depends on telecommunication infrastructure. It is unfortunate that in many parts of Indonesia Telco’s infrastructure is still poor. Teleco is monopolized by Government (through PT Telkom and PT Indosat). The government is planning to open this in the years to come.”

Diharapkan dari pernyataan terakhir tersebut, di mana pemerintah akan membuka peluang pengembangan infrastruktur bagi pihak swasta, masyarakat Indonesia akan merasakan manfaat internet dengan harga yang murah dan jaminan kualitas yang cukup baik.

Perkembangan internet yang semakin populer ini, seyogyanya sudah menjadi hak masyarakat Indonesia yang harus didukung oleh pemerintah sebagaimana yang dilakukan di Amerika Serikat ketika Presiden Bill Clinton (seperti yang dikutip oleh Oetomo, 2002: 72) menganjurkan kepada Kongres untuk mendukung program prestisiusnya, yang dikenal dengan istilah *Next Generation Internet* (NGI), pada kesempatan itu Bill Clinton mengatakan,

“Kita harus memberi kemudahan seseorang untuk menjelajahi sesuatu yang ada di dunia Cyber. Untuk itu, kondisikan bagaimana caranya agar setiap hari jangan hanya segelintir orang Amerika tetapi jutaan orang Amerika merasa nikmat dan nyaman berselancar menggunakan *World Wide Web* di Internet baik saat berada di sekolah, perpustakaan, rumah maupun mengurus bisnis. Jangan lupakan, kita harus memberi alat untuk menolong orang tua melindungi anak-anak dari bahan-bahan yang tidak sesuai di Internet. Kita harus mendapat sesuatu yang dibutuhkan dan tetap melindungi anak-anak. Selain itu, juga harus dapat melindungi ledakan komersial global Internet yang tidak baik.”

Komitmen Pemerintah Indonesia untuk mengembangkan dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi ini, dapat dilihat dari salah satu pidato Bapak Presiden Indonesia, Susilo Bambang Yudhoyono (seperti yang dikutip oleh Menteri Komunikasi dan Informatika RI, 2006) tentang peran Teknologi Informasi yang mampu memberikan nilai tambah bagi masyarakat luas, mendorong partisipasi masyarakat luas, mendorong pemanfaatan Teknologi Informasi sehingga terwujud masyarakat cerdas yang mampu meningkatkan daya saing bangsa.

Kalau melihat kondisi jaringan tulang punggung pembangunan jaringan komputer dan telekomunikasi Indonesia saat ini dengan Nusantara-21nya, kita masih mempunyai peluang untuk meningkatkan pemahaman *e-literacy/ICT literacy* di masyarakat.

Fakta ini didukung oleh kemampuan Nusantara-21, di mana hasil laporan Juni 2001 telah dapat:

1. Menghubungkan infrastruktur nasional dan internasional dari 26 ibu kota propinsi.
2. Khusus untuk pulau Jawa sudah terpasang Sistem Komunikasi Serat Optik (SKSO) dengan rute utara dan selatan, Sistem Gelombang Mikro Digital (GMD) yang dioperasikan baik sebagai jaringan tulang punggung maupun jaringan akses; SKSD untuk menjangkau daerah terpencil dan memberikan layanan *broadcasting*.
3. Untuk luar pulau Jawa, telah digunakan GMD dan SKSD sebagai infrastruktur utamanya. (Oetomo, 2002: 73)

Kemajuan dukungan di atas, dapat kita lihat dari perkembangan statistik pengguna internet masyarakat Indonesia, seperti yang dikeluarkan oleh PT. Insan Infonesia, dimana pertumbuhan pengguna internet pada masyarakat Indonesia mengalami pertumbuhan yang cukup signifikan, lihat statistik di bawah ini.

Tabel 1. Statistik Pengguna Internet

	2000	2001	2002	2003	2004	2005	CAGR 00-05
Japan	31.12	45.96	54.02	60.25	66.72	80.72	21.0%
Australia	7.83	9.00	10.19	11.30	11.97	12.47	9.8%
New Zealand	1.44	1.65	1.62	2.01	2.18	2.35	10.2%
South Korea	15.89	22.16	26.48	29.21	31.96	34.15	16.5%
Hongkong	1.76	2.36	2.99	3.67	4.38	4.87	22.6%
PRC	16.93	27.08	39.62	56.32	76.58	100.91	42.9%
Taiwan	5.06	6.56	8.25	9.88	11.72	13.56	21.8%
India	4.47	7.27	11.70	18.73	27.33	37.59	53.1%
Singapore	1.53	1.80	2.05	2.19	2.32	2.41	9.5%
Indonesia	1.75	2.26	2.84	3.51	4.24	5.03	23.6%
Malaysia	2.51	3.25	4.05	4.79	5.58	6.15	19.6%
Philippines	2.68	4.31	6.31	9.06	11.25	12.49	34.1%
Thailand	1.94	2.58	3.37	4.31	5.38	6.56	27.6%
Vietnam	0.27	0.44	0.72	1.10	1.62	2.23	52.7%
Total	95.39	136.69	174.41	216.33	263.22	321.50	27.5%

(Sumber dapat dilihat di <http://www.insan.co.id/internet-stats.html>)

Tabel statistik di atas menunjukkan bahwa pengguna internet di Asia Pasifik dari tahun 2000 s/d 2005 (dalam bentuk jutaan) jumlah pengguna internet Indonesia mengalami kenaikan dibandingkan dengan negara Singapura. Namun, kalau kita bandingkan dengan India, negara kita masih jauh tertinggal.

Melihat gambaran di atas dapat disimpulkan bahwa setiap negara terdiri dari masyarakat dengan beragam tingkat *e-literacy/ICT literacy* yang berbeda. Permasalahan berikutnya adalah bagaimana langkah-langkah pustakawan agar perannya dapat dirasakan di tengah-tengah masyarakat Indonesia. Untuk menjawab permasalahan tersebut, ada tiga usulan strategi yang diutarakan oleh Cheng dkk. dalam sebuah artikelnya yang berjudul *A Validation study of the computer literacy examination: Cognitive Aspects*, seperti yang diuraikan oleh Indrajit (2005: 41), yaitu:

1. Menciptakan Konteks (*Demand Creation*)

Setiap manusia dalam kesehariannya selalu diwarnai dengan suasana atau *atmosphere* yang bernuansa positif dan negatif. Yang dimaksud *positive atmosphere* atau suasana positif adalah ketika yang bersangkutan memiliki suatu keinginan, atau cita-cita, atau harapan terhadap sesuatu yang ingin diraih; sementara sebuah *negative atmosphere* terjadi bila yang bersangkutan mengalami permasalahan, atau kelelahan, atau beban hidup (stress) yang ingin dihilangkan. Ketika suatu keinginan positif terjadi pada seseorang – misalnya ingin mendapatkan beasiswa melanjutkan pendidikan ke luar negeri, atau ingin mendapatkan pekerjaan dengan gaji tertentu, atau ingin menyusun sebuah karya tulis (buku), dan lain sebagainya – maka yang bersangkutan akan berusaha mencari jalan agar keinginan tersebut terwujud (komitmen). Sementara itu di sisi lain, ketika suasana negatif muncul pada seseorang – misalnya menghadapi permasalahan tidak berhasil mendapatkan tiket pesawat untuk bepergian, merasa gundah karena tidak memiliki dana untuk membangun institusi, sedih karena memiliki penyakit yang tidak dapat disembuhkan, dan lain sebagainya – yang bersangkutan secara sadar atau tidak ingin segera keluar dari situasi tersebut dengan cara melakukan aktivitas tertentu.

Pada saat individu tersebut sedang dalam proses “pencapaian” yang dipicu oleh salah satu atau bahkan kedua *atmosphere* tersebut, maka yang bersangkutan akan dihadapkan pada sebuah solusi yang menempatkan informasi sebagai salah satu dari faktor atau komponen penentu pencapaian keinginan yang dimiliki atau pemecahan permasalahan yang dihadapi. Permasalahan yang timbul adalah terlampau banyaknya individu yang masih berada dalam pola pikir paradigma lama yang menganggap bahwa jawaban hanya berada dalam sebuah “dunia fisik” yang ditandai oleh adanya hal-hal yang dapat disentuh seperti 4M (*money, men, material, dan machine/method*), bukan sebuah “dunia maya” yang di dalamnya memiliki sesuatu *value* atau kekayaan baru seperti “informasi mengenai di mana *money* berada”, “informasi terkait dengan *men* yang dapat dihubungi”, “informasi mengenai mendapatkan *materials* yang diinginkan”, “informasi terkait cara atau *method* melakukan sesuatu”.

Adalah merupakan tugas dari mereka yang telah memiliki *e-literacy* yang tinggi untuk menemukan sebuah konteks agar masyarakat yang dalam kesehariannya mengalami peristiwa positif maupun negatif tersebut dapat berpikir bahwa “*since information is a part of the solution, it is also a part of the solution*”. Cara mencari atau menciptakan konteks bagi mereka beraneka ragam, sesuai dengan situasi dan kondisi serta budaya masyarakat yang ada, misalnya dengan memberikan contoh cerita sukses, analogi, dan lain sebagainya.

2. Melibatkan Teknologi (*Supply Technology*)

Ketika yang bersangkutan “sadar” dan percaya bahwa informasi merupakan jawaban atas keinginan atau permasalahan yang ada, individu tersebut berusaha sekuat tenaga untuk mendapatkan entiti tersebut. Pada saat inilah *the value of technology* dapat ditawarkan kepada mereka karena kemampuannya untuk melakukan hal-hal semacam: pencarian informasi secara lebih cepat dan akurat, menembus lintas batas geografis negara, tersedia ragam fitur dan fasilitas untuk berinteraksi dan bertransaksi secara mudah dan murah, melakukan akses terhadap informasi berkualitas yang “tak terhingga” jumlahnya, dan lain sebagainya.

Tantangan utama yang dihadapi mereka terkait dengan hal ini adalah tidak adanya “kemauan, kemampuan, dan pengetahuan” untuk merubah (dari yang tidak menyukai teknologi, menjadi yang *technology literate*). Oleh karena itu diperlukan sebuah strategi jitu yang dapat membawa orang-orang tersebut mau dengan kesadaran penuh (atau jika perlu karena keadaan terpaksa) untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana efektif dan efisien “mengakuisisi” informasi yang menjadi kebutuhannya. Yang paling berperan di sini adalah para penyedia atau pencipta produk teknologi terkait dengan hal ini. Semakin sulit sebuah teknologi dipergunakan atau dipandang oleh pengguna, semakin sulit pula “memaksa” individu tersebut untuk menggunakannya.

Dengan melihat kenyataan ini, maka strategi yang perlu diciptakan adalah dengan melakukan aktivitas-aktivitas seperti: menciptakan teknologi tepat guna yang mudah difungsikan, mengajarkan orang lain bahwa menggunakan teknologi itu mudah dan menyenangkan (pakai cara “*getuk tular*” atau dari mulut ke mulut), menyediakan jasa pelatihan cara menggunakan teknologi pada berbagai komunitas, mempraktekkan kiat-kiat mencari informasi secara cepat dan tepat, membuka tabir rahasia keampuhan teknologi, dan lain sebagainya.

3. Mengubah Prilaku (*Behaviour Change*)

Pengalaman mereka dalam menjalani tahapan pertama dan kedua strategi tersebut akan sangat mempengaruhi ada atau tidaknya perubahan perilaku dari individu yang bersangkutan. Jika yang bersangkutan pada akhirnya memperoleh bukti bahwa memang benar informasi dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi telah berhasil memberikan kontribusi bagi pencapaian keinginan maupun pemecahan masalah yang dihadapi, maka tentu saja pengalaman baik ini akan selalu memperlakukan informasi sebagai sebuah saksi pembelajaran tak ternilai bagi mereka. Dalam arti kata, untuk selanjutnya, secara sadar mereka akan selalu memperlakukan informasi sebagai sebuah asset yang sangat bernilai dan teknologi sebagai sebuah sarana atau medium atau perangkat yang mutlak untuk dipergunakan.

Banyak jenis atau pendekatan strategi yang kerap dipergunakan oleh mereka yang telah berada pada tahap ini, seperti misalnya melakukan kalkulasi terhadap *cost-benefit* atau perbandingan antara biaya dan manfaat yang diperoleh, menceritakan kisah suksesnya tersebut ke orang lain (*testimony*), mencoba berbagai teknologi baru dan pendekatan pencarian informasi secara bervariasi (*experiment*), dan lain sebagainya. Intinya adalah pada tahapan ini, mereka telah berada pada posisi yang “ketagihan” atau *addicted* terhadap sebuah entiti yang bernama informasi dan teknologi, sehingga secara perlahan-lahan namun pasti, kualitas kehidupan mereka dapat meningkat secara signifikan.

Penutup

Pada akhirnya, sebelum menutup artikel kita menyadari bahwa berhasil atau tidaknya tugas yang diemban oleh pustakawan dalam mengembangkan *e-literacy/ICT literacy* ini, dikembalikan lagi pada kemampuan pustakawan itu sendiri dalam memahami *e-literacy/ICT literacy* tersebut. Sudah pada level berapakah posisi kita sekarang ini. Hal inilah yang perlu kita kaji ulang dan merupakan PR khusus buat Pusat Pengembangan Pustakawan, Perpustakaan RI. Sebagai tempat penggodokan para pustakawan yang akan mengelola jasa informasi bagi masyarakat, selayaknya Pusat ini bertanggung jawab untuk membina para pustakawan atau bahkan kalau bisa memberikan sertifikat pemahaman *e-literacy/ICT literacy*, di mana sudah pasti pustakawan dituntut untuk lebih memahaminya karena harus dapat memenuhi tuntutan kualitas jasa yang akan diberikan kepada masyarakat. Di sini jelas bahwa pustakawan harus dapat bekerja sama dengan ahlinya dari masing-masing bidang yang diperlukan. Pemikiran tentang pola pendekatan “pasangan” yang dikumandangkan oleh Sudarsono (1992:159) seperti isi dan wadah, pelestarian dan penyebaran, statis dan dinamis, responsif pasif dan inisiatif aktif ternyata harus dikaji ulang untuk merubah paradigma kepustakawanan di Indonesia. Terlihat bahwa informasi yang harus dikelola pustakawan harus dikelola dengan atau tanpa bantuan profesi lain akan terus berkembang dari waktu ke waktu, baik dari isi maupun wadahnya, seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi, maka paradigma layanan yang harus diberikan pustakawan-pun harus dirubahnya dari yang responsif pasif menjadi inisiatif aktif. Dengan demikian di satu sisi masyarakat berhasil dalam meraih *digital opportunity*-nya, dan di sisi lain peran dan citra pustakawan angkat terangkat dengan sendirinya.

Daftar Pustaka

- Indonesia. Menteri Komunikasi dan Informatika RI. Pembangunan teknologi informasi dan komunikasi Indonesia tantangan dan peluang bagi profesi pustakawan. *WARTA*, edisi khusus 2006. Hal. 41-47.
- Indrajit, Richardus Eko. (2005). Strategi dan kiat meningkatkan *e-literacy* masyarakat Indonesia. Dalam Sistem informasi berbagai makalah tentang sistem informasi dari perspektif: manusia dan sistem informasi, organisasi dan sistem informasi, teknologi dan sistem informasi yang disampaikan dalam Konferensi Nasional Sistem Informasi 2005 di Institut Teknologi Bandung.
- Oetomo, Budi Sutedjo Dharma. (2002). Perencanaan dan pembangunan sistem informasi. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Rahardjo, Budi. (2001). Indonesian statistic internet. Tersedia di <http://www.insan.co.id/internet-stats.html>) Diakses tanggal 22/8/2007.
- Secker, Jane dan Price, Gwyneth. (2004). *Developing the e-literacy of academics: case studies from LSE and the Institute of Education, University of London. Journal of eLiteracy*, Vol 1 (2004). Hal. 97-108. Tersedia di http://www.jelit.org/59/01/Jelit_paper_18.pdf . Diakses tanggal 21/8/2007.
- Sudarsono, Blasius. (1992). Pendekatan untuk memahami kepustakawanan. Dalam Bunga rampai 40 tahun pendidikan ilmu perpustakaan di Indonesia. Jakarta: Keaint Balnc.
- Wijaya, Stevanus Wisnu. (2005). Pemetaan *Information and Communication Technology Literacy* bagi Manager Perusahaan: sebuah kajian konseptual. Dalam Sistem informasi berbagai makalah tentang sistem informasi dari perspektif: manusia dan sistem informasi, organisasi dan sistem informasi, teknologi dan sistem informasi yang disampaikan dalam Konferensi Nasional Sistem Informasi 2005 di Institut Teknologi Bandung.