

MEMBANGUN KONSEP FILOSOFIS LAYANAN PERPUSTAKAAN: SEBUAH IKHTIYAR UNTUK MEMOTRET PRAKTIK LAYANAN PERPUSTAKAAN DALAM PERSPEKTIF SOSIOLOGIS

Saifuddin

Dosen STAIN Kudus

E-mail : saifuddin_zubaidi@yahoo.com

Abstract : *The explosion of information in the media culture that characterizes the current social realities also affect how people obtain information, either information science in the world of academia and in the industry and the corporate world. The main problem is the starting point of this study is how to shift from the library service and conventional analogue services to the digital services in the virtual space.*

This sociological study gives an overview of how the behavior of the user as well as service providers in the library to form a new pattern of relationship and gave birth to a new social structure in the process of sharing information.

Shifting the status and role of the librarian in Library institutions transformed not only as a provider of document, but also as a regulator of the litas flow of information, as well as guides and information consultant.

Key words : *virtual realities, library service*

A. Pendahuluan

Secara filosofis kepustakawanan merupakan entitas yang berpusat pada pikiran manusia yang direkam dalam dokumen atau media lainnya, yang selanjutnya menjadi bahan perpustakaan (*library materials*). Pendapat (Hasugian, 2014) dalam praktiknya perpustakaan merupakan suatu tempat dimana disediakan/terdapat koleksi-koleksi atau bacaan-bacaan yang dikelola secara profesional untuk dilayankan kepada pengguna/pembaca, atau pencari informasi yang dalam pelayanannya tanpa tendensi ekonomi/komersial.

Dari definisi di atas, terdapat beberapa poin penting yang seharusnya di penuhi dalam lembaga perpustakaan. Pertama, perpustakaan sebagai pusat informasi atau pusat pengetahuan yang lahir dari proses sosial, sudah barang tentu merupakan institusi yang bisa dijadikan sebagai sumber rujukan yang aman dan nyaman. Kenyamanan dalam memperoleh

informasi merupakan nilai lebih dalam proses sosial yang pada dasarnya adalah proses bertukar informasi. Ketika kebutuhan akan informasi itu terpenuhi oleh sumber informasi, maka yang muncul adalah kepuasan dan kenyamanan. Sebaliknya ketika informasi yang dibutuhkan itu tidak terpenuhi, maka yang terjadi adalah kekecewaan dan rasa tidak nyaman.

Dalam praktek pertukaran informasi di perpustakaan, biasanya berwujud dalam bentuk kebutuhan yang relevan dengan keinginan. Prinsip relevansi kebutuhan dokumen yang dicari dengan yang diinginkan pengguna diwujudkan melalui sebuah sistem layanan. Perpustakaan adalah sebuah tempat dimana kebutuhan dan nilai-nilai komunikasi dan pendidikan ditanggulangi, dikembangkan, dan didukung. Dari kegiatan tersebut dinilai dan diseleksi untuk dikonsumsi oleh publik dalam proses pelayanan (*services*).

Poin yang kedua, adalah lembaga perpustakaan merupakan arena dimana para praktisi informasi dan ilmuwan berkumpul dan berinteraksi membentuk sebuah komunitas ilmiah. Di dalam teori ilmu perpustakaan dan informasi disebutkan bahwa pada dasarnya masyarakat selalu bersama-sama dalam memenuhi kebutuhan akan pengetahuan tentang diri mereka dan lingkungannya. Oleh karenanya masyarakat selalu terlibat dalam pembuatan, penyebaran, dan penggunaan pengetahuan. Dalam hal ini masyarakat lalu membentuk perpustakaan dan profesi pustakawan untuk mengelola apa yang mereka sebut sebagai produk pemikiran (*intellectual product*) (Pendid, 2011)

Dalam perkembangannya, lembaga perpustakaan lalu menjadi semacam arena interaksi masyarakat ilmiah dalam memenuhi hasrat alamiahnya, yakni mencipta dan mengembangkan pengetahuan. Dalam posisi seperti inilah lalu manajemen perpustakaan menjadi sangat penting untuk mengukur sejauh mana lembaga perpustakaan ini menjadi tempat yang mencerahkan atau justru menjadi tempat yang “mengerikan”. Jika perpustakaan dianggap sebagai sebuah tempat dimana para penggunanya berinteraksi, maka sistem layanan adalah sebuah bentuk organisasi sistematis yang lahir dari sebuah proses sosial yang dinamis.

Pada mulanya proses interaksi ilmiah dalam lembaga perpustakaan di fasilitasi oleh pustakawan sebagai penyedia layanan informasi secara manual. Pustakawan dalam hal ini bertindak sebagai poros layanan yang menginformasikan segala produk pemikiran baik dalam bentuk dokumen buku maupun jurnal ilmiah. Pada sistem layanan semacam ini terdapat interaksi intensif antara pengguna (*user*) perpustakaan dengan

pustakawan dalam sistem layanan yang bersifat face to face, sehingga terjadi kedekatan jarak hubungan yang secara sosiologis membentuk sebuah solidaritas yang bersifat organik. Kondisi yang demikian itu tentu saja sudah mengalami pergeseran yang sangat signifikan ketika terjadi pergeseran sistem informasi analog ke sistem informasi digital. Kajian sosiologis tentang layanan perpustakaan dibutuhkan dalam mendiskripsikan realitas masyarakat ilmiah dalam mengakses dan bertukar informasi dalam ruang publik yang bernama perpustakaan.

B. Realitas Sosial dalam Ruang Virtual

Perkembangan proses layanan dalam perpustakaan tidak bisa dilepaskan dari dinamika sosial yang berjalan begitu cepat. Perkembangan teknologi komunikasi yang pada prinsipnya adalah proses penyampaian pesan dari seorang aktor kepada aktor lainnya dengan tujuan tertentu, sekarang telah didominasi oleh media apa yang digunakan dalam proses komunikasi. Media dengan demikian tidak lagi hanya sebagai alat yang menjembatani antara komunikan dan komunikator saja, tetapi justru menjadi elemen penting dalam pembentukan nilai dan tujuan dari komunikasi itu sendiri.

Gambaran tersebut dapat ditelusuri melalui apa yang disebut *Douglas Kellner* sebagai budaya media. (Kellner, 2010). Budaya media dalam kajian ini diwarnai oleh tiga kecenderungan:

Pertama, dari segi teoritik kajian ini muncul ditengah masyarakat yang sedang mengalami transisi antara budaya modern yang sudah semakin rapuh dan munculnya budaya postmodern yang belum mapan. Dalam wujud yang lebih nyata, transisi budaya tersebut diwarnai dengan berbagai upaya yang dilakukan oleh kaum konserfatif untuk mempertahankan tatanan sosial yang mapan, berhadapan dengan mereka yang ingin mengubahnya. Perang budaya ini diulang dalam apa yang dapat kita sebut sebagai perang teori antara berbagai suara yang bersaing yang hendak berupaya untuk memetakan dan memandu pembangunan masa kini dan masa depan.

Kedua, ditinjau dari aspek politis, budaya media dijadikan sebagai instrumen untuk membangun citra oleh kelompok dominan yang ingin menguasai kesadaran masyarakat. Media dikuasai oleh penguasa untuk menggerakkan hasrat, sentimen, kecenderungan, dan kepercayaan menuju berbagai macam pendirian subjek, dan bagaimana hal-hal tersebut mendukung suatu pendirian politis atau yang lainnya. Kasus

pencitraan yang dilakukan oleh sejumlah politisi untuk meraih puncak kekuasaan adalah sebuah contoh nyata bagaimana media dioperasikan untuk mempermainkan kesadaran publik.

Ketiga, budaya media dapat dilihat dari proses pembentukan identitas. Klaim budaya postmodern tentang lenyapnya subjek secara menyeluruh dalam budaya kontemporer nampaknya tidak selamanya benar. Sebaliknya, budaya media justru terus menerus memberikan citra, wacana, narasi, dan tontonan yang menghasilkan kesenangan, identitas, dan posisi subjek yang diapresiasi oleh orang-orang. Budaya media memberikan citra diri berbagai model utama yang pantas, perilaku gender yang layak, serta citra-citra gaya, penampilan, dan citra individu kontemporer yang tepat. Dengan demikian budaya media memberikan sumber-sumber bagi identitas baru, dimana penampilan, gaya, dan citra menggantikan hal-hal tertentu seperti tindakan dan komitmen, sebagai bagian dari identitas, sebagai siapa seseorang sebenarnya.

Dalam kondisi seperti ini hubungan interaktif antar manusia dibangun di atas ruang media yang dibentuk melalui bibit elektronik yang bersifat banal dan virtual. Hal inilah yang disebut sebagai ruang virtual. Ruang virtual telah mewarnai realitas sosial dalam berbagai macam aspek, termasuk di dalam komunitas ilmiah yang bernama lembaga perpustakaan.

Ketika dua atau lebih orang sedang berinteraksi secara virtual lewat media tertentu, misalnya lewat *teleconference* atau *mailinglist group*, atau juga *chatting*, yang tercipta bukanlah sebuah realitas social, melainkan sebuah post realitas social, yaitu realitas yang hadir dalam wujud media, yang menghubungkan komponen-komponen sosial di dalam sebuah relasi jarak jauh. Bila realitas sosial menyatukan komponen-komponen sosial di dalam sebuah ruang sosial (*social space*) yang nyata, maka post realitas social menyatukan mereka di dalam sebuah ruang social yang bersifat artificial atau virtual.

Gambaran tersebut mengisyaratkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi mutakhir telah mempengaruhi pelbagai aspek dunia kehidupan social, dan telah menimbulkan tantangan serius terhadap berbagai prinsip yang membentuk masyarakat. Relasi sosial, struktur sosial, *system social*, dan realitas sosial menjadi terdistorsi dan kabur, bahkan konsep sosial dan sosialitas itu sendiri saat ini dihadapkan pada kemungkinan dekonstruksi. Hal ini karena yang terbentuk di dalam ruang virtual bukanlah realitas social, melainkan hanya semacam simulasi sosial.

Simulasi sosial adalah bentuk dari permukaan dari dunia sosial, sebuah relasi sosial yang artificial, yang tidak tercipta secara alamiah di sebuah teritorial yang nyata (misalnya di sebuah Desa), akan tetapi di dalam sebuah teritorial halusinasi yang terbentuk dari bit-bit informasi (Pilliang, 2010). Saat seseorang sedang melakukan *chatting*, sebetulnya mereka berada dalam ruang simulasi sosial, karena komunitas yang diciptakannya disatukan bukan oleh hukum alam (seperti hukum Newton), melainkan di dalam ruang social yang dikendalikan oleh hukum-hukum informasi.

Simulasi sosial pada tingkat tertentu dapat mengambil alih relasi sosial yang sesungguhnya, yaitu saat ruang dan waktu virtual di dalam berbagai media, internet, televisi, mengambil alih ruang dan waktu sosial yang natural. Pada saat itulah terjadi apa yang disebut oleh Pilliang sebagai kematian dunia social (*the death of the social reality*). Kematian sosial adalah sebuah kondisi ketika persepsi, kesadaran, dan emosi setiap orang diserap oleh ruang dan waktu virtual, sehingga tidak tersisa lagi ruang dan waktu yang alamiah. Di dalam kondisi kematian social seperti ini orang lebih meratapi kematian seseorang di dalam kisah telenovela dibandingkan dengan mengikuti acara penguburan atas kematian tetangganya.

Fakta tersebut di atas menunjukkan bahwa fenomena simulasi sosial bukanlah kejadian yang direkayasa. Ruang simulasi sosial tersebut telah menciptakan komunitas-komunitas baru, yang membangun bentuk realitasnya sendiri yang disebut *virtual reality*. Ruang ini merupakan ruang imajiner atau maya yang di dalamnya setiap orang melakukan apa saja seperti yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara baru atau membentuk komunitas virtual dalam ruang imajiner. Mereka bersenda gurau, berdebat, berdagang, menyusun rencana, mendapatkan hiburan, bahkan melakukan kegiatan seksual dalam bentuk yang maya (Rheingold, 1994:). Pada posisi inilah terdapat sebidang ruang solidaritas baru yang terbentuk, meskipun batas-batas ruang budaya seperti norma dan nilai terkikis oleh ruang *cyber* (*cyber space*) yaitu sebuah ruang maya yang berisi teks-teks (dalam istilah kajian semiologi budaya) terbuka yang di ekspos dan di telanjangi tanpa adanya control sosial.

Realitas yang dipaparkan di atas ingin menggambarkan bahwa hubungan Emosional yang dibangun dalam dunia nyata mengalami pergeseran yang sangat signifikan, sehingga dalam beberapa aspek kehidupanpun mengalami hal yang sama, termasuk dalam proses layanan

dalam perpustakaan. Personal yang terlibat dalam sistem perpustakaan mengalami pergeseran struktural dari mulai status dan peran yang dilakoninya. Apabila lembaga perpustakaan dianggap sebagai ruang interaksi sosial yang membentuk solidaritas ilmiah, maka terdapat bentuk baru solidaritas ilmiah dalam ruang virtual.

Munculnya istilah solidaritas baru tidak bisa dilepaskan dari fenomena baru budaya imajiner yang terbentuk seiring dengan pemaknaan tubuh imajiner oleh sejumlah teoritis social. Pemahaman kebertubuhan di abad 21 telah melahirkan budaya tanpa bentuk yang berpijak pada tubuh tanpa bentuk, di mana kebertubuhan manusia itu berbentuk sekaligus tidak berbentuk, ada sekaligus menjadi, beridentitas atau senantiasa berubah, dan ada dalam kesadaran sekaligus di luar jangkauan kesadaran. Maka keadaan seperti ini seringkali disebut sebagai paradog kebertubuhan.

Hal ini merupakan tanda-tanda akan lahirnya budaya tanpa bentuk, atau budaya yang sering disebut sebagai budaya imajiner.(Sutrisno, 2005)

Dalam perkembangan dunia tubuh tanpa bentuk, imajinasi dan teknologi menjadi kunci yang saling betautan. Imajinasi telah memunculkan dan sedemikian pesatnya kemajuan teknologi, khususnya dalam pengolahan citra tanpa bentuk. Kecanggihan teknologi menjadi sesuatu yang bukan superficial. Komputer dan perangkat multimedia modern terbukti mampu meciptakan “dunia baru” yang berisi ruang-ruang komunikasi yang artificial. Sebuah dunia yang belum pernah dialami, tetapi telah hadir lengkap dengan konsekuensi, dan bahkan hadir dengan hukum alamnya sendiri. Inilah yang sering disebut dengan realitas virtual (*virtual reality*).

Interaksi sosial yang dilakukan di dalam dunia maya adalah sebuah fenomena yang nyaris sempurna dihadirkan dengan menggunakan teknologi internet. Relasi dibangun dalam dunia virtual yang hampir tidak bisa di bedakan antara dunia riil dengan dunia imajinasi.

Di dalam interaksi seperti ini lalu terdapat tiga bentuk relasi yaitu :

Pertama, relasi yang dibangun dengan dasar imajinasi dan citra para pelaku komunikasi dengan kata lain jaringan komunikasi tersebut didasarkan oleh image yang dicitrakan oleh pelaku, yang pada tahap tertentu menjadi sebuah dunia yang melampaui dunia fisik atau post metafisik. Jaringan sosial yang dibentuk, meskipun kelihatan riil, akan tetapi sebetulnya hanya merupakan ciptaan realitas yang ditutupi oleh tanda-tanda realitas (*sign of the real*).

Bentuk yang kedua, system relasi yang dibangun atas dasar kenyataan atau realitas yang sudah dan sedang dialami oleh para pelaku jejaring sosial di dunia maya. Dalam relasi jenis ini sebetulnya hanyalah komunikasi biasa antar beberapa aktor yang sudah saling mengenal sebelumnya dalam waktu yang lama di dunia riil, tetapi mereka menggunakan media *online* hanya sebagai alternative media komunikasi. Di dalam ruang virtual seperti ini nyaris tidak ada pencitraan, karena masing-masing aktor sudah saling mengenal dan mengerti.

Jenis relasi yang ketiga, adalah relasi yang dibangun berdasarkan atas gabungan antara jenis yang pertama dengan jenis yang kedua. Relasi jenis ini biasanya dijalani oleh para pelaku jejaring sosial yang membangun relasi dengan kawan lama yang dulu pernah kenal baik, misalnya teman sekolah menengah, atau teman pada sebuah komunitas yang lama sudah di tinggalkan. Dalam rentang waktu yang cukup lama tersebut tentu saja banyak perubahan yang terjadi diantara mereka, dan itu sangat disadari oleh masing-masing aktor yang sedang membangun relasi kembali. Keterbatasan ruang dan waktu tersebut kemudian dijembatani oleh imajinasi masing-masing aktor yang sedang berkomunikasi sesuai dengan pencitraannya sendiri-sendiri. Di dalam relasi seperti inilah para aktor yang sedang berkomunikasi dengan media *online* ini berada di dalam dua dunia yang berbeda, yakni dunia riil dan dunia virtual.

Tiga jenis relasi yang dibangun melalui media *online* tersebut menjadi persoalan penting dalam merumuskan struktur baru bangunan lembaga yang terjadi di kalangan masyarakat. Hal ini karena dunia hiper relaitas yang diarungi oleh komunitas dunia maya tersebut tentu saja tidak bisa lepas dari karakter semu yang selalu melekat dalam dunia simulasi social. Seperti yang dikatakan oleh Pilliang bahwa logika simulasi social adalah logika pemelintiran makna social (*twisting of social meaning*) untuk kepentingan kelompok atau golongan tertentu. Maka ketika media massa menjadi bagian dari sebuah mesin simulasi, apa yang disuguhkan oleh media tersebut kepada masyarakat, tidak lebih dari sebuah rangkaian informasi yang telah terdistorsi dan palsu, yaitu sebuah citra yang melacurkan kebenaran demi kepentingan politis dari sebuah golongan tertentu (Pilliang, 2010). Sekalipun komunitas virtual dalam berbagai tingkatan (individu, antar individu, dan komunitas) , dibangun dalam kerangka yang imajinatif dan nyaris tanpa batasan norma, akan tetapi kebebasan dan ketidakterbatasan tersebut selalu terpulang pada batas-batas nurani. Dalam hal inilah lalu otentisitas diri menjadi batas dari dunia yang tanpa batas, masih ada sisa-sisa kesakralan dalam kerajaan citra

yang penuh rekayasa dan citra banal, sehingga tidak selamanya orang harus mengikuti *mainstream* budaya yang sedang berlangsung. Proses membangun relasi sosial dalam dunia maya tersebut ternyata terdapat pilar-pilar solidaritas sosial yang dirasakan oleh pelaku jejaring sosial dalam ruang virtual, yang hadir sebagai pengejawentahan otentisitas diri yang bermuara pada nurani manusia. Pilar-pilar solidaritas tersebut diantaranya :

Pertama, simpati. Simpati merupakan sebuah keinginan untuk mengidentifikasi orang lain untuk disesuaikan dengan kepentingan pribadinya, sehingga ketika relasi sosial itu dibangun tidak ada kendala berarti. Lawan dari simpati adalah anti pati, yakni sikap penolakan terhadap orang lain ketika relasi sosial mulai dibangun. Di dalam dunia riil simpati kemudian mengejawentah menjadi sebuah komunitas atau juga menjadi sebuah lembaga.

Kedua, komitmen moral. di dalam sebuah relasi social komitmen adalah satu hal penting yang selalu ada sebagai pengikat hubungan sosial. Komitmen adalah sebuah nilai yang menjadi kesepakatan tentang sebuah ikatan moral antar anggota relasi sosial yang dianggap bisa memberikan kenyamanan dalam berelasi social. Pada kehidupan social di dunia nyata komitmen dapat dijumpai dalam bentuk ikatan-ikatan yang melembaga, baik formal maupun nonformal. Sebagai contoh sebuah ikatan alumni sebuah sekolah, maka di dalam ikatan sosial tersebut terdapat nilai-nilai kolektif yang dipegang bersama sebagai pemersatu dan penguat ikatan. Komitmen moral inilah yang dijadikan acuan untuk selalu menjaga keutuhan ikatan atau keutuhan kolektifitas.

Komitmen moral juga dapat ditemui di dalam kolektifitas yang dibangun melalui media *online* atau di dalam ruang virtual, meskipun ikatan tersebut tidak sekuat yang ada di dunia nyata. Kelanggengan ikatan di ruang virtual tidak sama dengan kelanggengan ikatan di dunia nyata, karena moral yang terbangun dalam ruang virtual adalah moral yang terdekonstruksi oleh hasrat individu. Seperti diketahui bahwa moral sebagai sebuah diskursus tidak bisa dipisahkan dari perbincangan tentang relasi sosial yang melatarbelakanginya. Diskursus (*discourse*) menurut Foucault dapat didefinisikan sebagai relasi-relasi pengetahuan, praktik social, kekuasaan yang melandasi serta subjektivitas yang terbentuk oleh relasi-relasi tersebut (Foucault, 2002: 148). Berdasarkan definisi tersebut maka diskursus moralitas tidak dapat dipisahkan dari relasi-relasi social yang membentuk moral tersebut, khususnya relasi kekuasaan.

Sekarang ini wacana moralitas sudah mencapai tahap penolakan terhadap batas-batas baik buruk, benar salah, moral amoral, baik yang berdasarkan agama atau sosial politik. Satu tahap yang oleh Jean Baudrillard disebut sebagai post moralitas ini digambarkan sebagai zaman dimana logika kebutuhan masyarakat (*logic of need*) beralih ke logika hasrat (*logic of desire*), dalam arti masyarakat tidak lagi dikendalikan oleh kendali-kendali aturan, tabu, moral, keagamaan, tetapi cenderung dikendalikan oleh mesin hasrat itu sendiri. Sementara itu hasrat sendiri mempunyai kecenderungan untuk melaju ke arah amoral dan immoral, yaitu sebuah kecenderungan yang dipengaruhi oleh penolakan terhadap segala bentuk penilaian moral, dan lebih menghambakan dirinya pada tujuan pengumbaran gejala hasrat (Baudrillard, 1981).

Sekalipun demikian komitmen moral masih dianggap penting dalam sebuah relasi sosial di ruang virtual meskipun dengan komitmen moral dalam bentuknya yang lebih baru, karena di dalam ruang virtual, moral adalah sesuatu yang sudah dijungkirbalikkan dan didekonstruksi oleh mesin hasrat yang cenderung berjalan ke arah amoral dan immoral.

Ketiga, solidaritas sosial. solidaritas sosial adalah salah satu unsur penting di dalam kehidupan manusia, bahkan menjadi sebuah kebutuhan dasar manusia sebagai khalifah di bumi. Hal ini karena manusia sebagai makhluk sosial tidak bisa dilepaskan dari interaksi antar sesama manusia. Sebagai makhluk yang lemah secara fisik, manusia dibekali akal fikiran dan hasrat yang secara simultan bekerja sebagai alat pemenuhan kebutuhan fisik sekaligus berfungsi sebagai penyusun strategi bertahan dari berbagai macam ancaman makhluk lain. Secara psikologis manusia juga diberikan naluri (*instink*) untuk mengembangkan diri, dan itu tidak bisa dilakukan selain dengan menjalin hubungan dengan orang lain.

Meskipun secara evolutif kesadaran kolektif masyarakat moderen semakin rendah, akan tetapi tingkat ketergantungan mereka terhadap orang lain semakin bertambah, karena mereka tidak mungkin memenuhi kebutuhannya secara mandiri. Mereka hanya mampu mengerjakan pekerjaan yang sesuai dengan profesinya. Dalam mengatasi kebutuhan akan ikatan- ikatan sosial, masyarakat modern biasanya membentuk asosiasi-asosiasi yang terdiri dari rekan-rekan seprofesi, misalnya asosiasi pekerja, asosiasi pengusaha, persatuan guru, dan lain sebagainya. Masyarakat di ruang sosial virtual sekalipun diikat oleh batas yang imajiner, seperti yang telah dipaparkan di atas, tetap saja mempunyai tempat khusus di dalam kehidupan masyarakat masa kini. Ruang

virtualpun mempunyai sisi sosiologis seperti yang terjadi pada ruang nyata, meskipun terdapat beberapa perbedaan.

C. Layanan Perpustakaan dalam Ruang Virtual

Realitas sosial virtual yang sudah dijelaskan di atas sudah barang tentu juga berlaku di dalam manajemen perpustakaan, terutama di dalam bidang layanan, yang bersentuhan langsung dengan proses interaksi antara penyedia layanan dengan *user* perpustakaan. Seiring dengan ledakan informasi yang mengiringi perkembangan perangkat digital dalam teknologi informasi, kebutuhan akan informasi semakin meningkat, baik dikalangan akademisi maupun di kalangan korporasi. Hal yang demikian itu sudah semestinya harus diimbangi dengan sistem pelayanan informasi yang *compatible* sesuai dengan realitas masyarakat yang berkembang sekarang.

Untuk merespon realitas sosial tersebut, maka sistem pelayanan perpustakaan digital adalah satu hal yang tidak bisa ditawar lagi. Perpustakaan digital (*digital library*) adalah sebuah layanan informasi dimana seluruh sumber informasi yang tersedia diproses dalam media komputer, dan fungsi- fungsi akuisisi/ pengambilan, penyimpanan, temu kembali, akses, dan display, menggunakan teknologi digital (Oppenheim and Smithson, 1999). Komponen yang pasti ada di dalam perpustakaan digital adalah :

Pertama, sumber informasi digital (*digital resources*) yang terdiri dari koleksi digital atau form elektronik berupa teks, grafik, audio-video, program-program komputer, dan lain-lain.

Kedua, Teknologi infrastruktur (*technological infrastructure*). Perpustakaan digital mengintegrasikan kegiatan komputasi, penyimpanan dan teknologi komunikasi secara bersama-sama dengan alat lain dan teknik-teknik untuk mengoperasikan dan memelihara jaringan sistem informasi digital.

Ketiga, Pengalaman (*experience*) dan petugas yang ahli (*expertise*). Faktor manusia juga memberikan prioritas dalam mendesain, membangun, mengorganisir, mengelola dan mengoperasikan sistem perpustakaan digital. Pengalaman dan keahlian yang dibutuhkan dalam perpustakaan digital meliputi pengetahuan, ketrampilan, kompetensi dan kapabilitas petugas perpustakaan dan sumberdaya manusia lain yang berhubungan dengan sumber-sumber digital, teknologi digital dan desain sistem serta promosi pelayanan.

Keempat, Pelayanan perpustakaan digital (*Digital Library services*). Sistem perpustakaan digital, manusia, proses dan teknologi bekerja bersama memberikan kepuasan kepada kebutuhan pengguna dimana saja dan setiap saat. Perpustakaan digital berinteraksi dengan sumber-sumber digital, sistem organisasi pengetahuan dan pengguna. Pelayanan perpustakaan digital meliputi : akses yang terintegrasi kepada sumber-sumber informasi *online*; pengambilan informasi secara *online* meliputi: akses, browsing, dan fasilitas-fasilitas pencarian; akses secara elektronik ke database bibliometrik (di dalam dan di luar perpustakaan); akses elektronik pada jurnal dan buku secara full-text; pelayanan referens secara elektronik; pelayanan inter-library loan meliputi: permintaan secara *online* terhadap dokumen-dokumen; sharing jaringan dan sumber pustaka; publikasi elektronik; pelatihan pengguna menggunakan perpustakaan digital, dll. (Srihartinah, 2014)

Pergeseran pelayanan dari pelayanan analog dan konvensional ke pelayanan digital secara otomatis memberikan konsekuensi sosiologis bagi penggunaannya. Konsekuensi perubahan tersebut terjadi pada beberapa sektor, diantaranya adalah Pertama, sektor peran dan status pustakawan dalam masyarakat. Pada pelayanan analog, peran pustakawan sebagai kolektor dan desiminator dokumen, sedangkan di dalam pelayanan digital peran pustakawan, lebih menekankan pada ahli dan pemandu informasi. Status sosial tersebut sangat relevan dengan realitas sosial yang membutuhkan keterlibatan fungsional dalam bidang pelayanan informasi. Secara sosiologis, status sosial seseorang ditentukan oleh seberapa besar peran seorang personal di dalam proses sosial. (Ritzer, 2004) Kedua, dilihat dari kelompok pembaca, pergeseran dari kelompok pembaca yang tetap menuju kelompok pengguna yang tersambung melalui jaringan internet, menjadikan semakin luas jaringan sosial yang terbentuk, sehingga muncul komunitas-komunitas baru dalam berbagi informasi. Komunitas baru ini terbentuk berdasarkan kesamaan kepentingan dalam memperoleh tema bahasan. Melalui komunitas yang terbangun secara virtual tersebut proses pertukaran pengetahuan dan informasi berlangsung, sehingga bentuk baru komunitas ilmiah muncul dalam realitas virtual.

Dalam kondisi yang demikian itu maka aspek ketiga, dari beralihnya sistem layanan analog ke digital, adalah berubahnya *platform* layanan. Jika pada layanan perpustakaan konvensional dilakukan di dalam gedung perpustakaan, atau menempati ruang fisik, maka di dalam layanan digital pelayanan perpustakaan dilakukan di dalam ruang virtual yang artifisial.

Dari kenyataan tersebut ruang fisik menjadi tergeser menjadi ruang virtual yang tidak membutuhkan infrastruktur fisik dan memakan tempat. Yang dibutuhkan hanyalah besaran bandwidth untuk mengatur kelancaran arus informasi digital.

Fenomena ini merupakan sebuah jawaban strategis dalam menjawab persoalan ruang fisik yang semakin terbatas akibat ledakan demografis yang tidak dapat dikendalikan. Ruang virtual memberikan fasilitas baru dalam berinteraksi dan membangun jaringan ilmiah antar personal yang tanpa batas. Dari *platform* layanan yang berubah tersebut menjadikan isi layanan tidak lagi hanya sekedar menyampaikan dokumen, akan tetapi pelayanan meningkat menjadi pemandu dokumen, konsultasi, dan menyampaikan dokumen.

D. Kesimpulan

Bergesernya realitas sosial yang begitu dramatis seperti sekarang ini telah menggeser pola perilaku masyarakat secara massif dan struktural. Ledakan informasi dalam budaya media yang mewarnai realitas sosial saat ini juga berpengaruh terhadap bagaimana cara orang dalam memperoleh informasi, baik informasi ilmu pengetahuan di dalam dunia akademisi maupun di dalam dunia industri dan korporasi. Perpustakaan sebagai sebuah lembaga penyedia informasi pun menjadi sangat penting untuk dikaji, bagaimana dinamika sosial yang terjadi dalam proses interaksi dan saling tukar informasi tersebut berlangsung.

Masalah pokok yang menjadi titik tolak kajian ini adalah bagaimana pergeseran layanan perpustakaan dari layanan analog dan konvensional menuju layanan digital di ruang virtual. Kajian sosiologis ini memberikan gambaran bagaimana perilaku pengguna (*user*) maupun penyedia layanan perpustakaan membentuk pola baru dalam berinteraksi dan melahirkan struktur sosial baru dalam proses berbagi informasi. Setidaknya ada beberapa hal yang bisa dijelaskan dalam memandang struktur bangunan lembaga di ruang virtual seperti digambarkan di atas :

Pertama, adanya etika yang ditempatkan sebagai spirit untuk melakukan tindakan sosial, sehingga tindakan sosial tersebut dinilai layak atau tidak layak oleh masyarakat (*code*). Secara tidak langsung dalam hal ini menegaskan bahwa ruang virtual masih menyediakan ruang moralitas yang bisa menguatkan bangunan relasi sosial. Pesimisme tentang moralitas yang ada di dunia maya, karena tergilas oleh mesin hasrat, menjadi terbantahkan oleh realitas empiris yang menunjukkan masih

kokohnya benteng moral, meskipun dalam wujud yang lebih kontekstual, yakni dalam konteks memperoleh informasi dan pengetahuan.

Kedua, adanya kondisi sosial yang membingkai pelbagai macam tindakan sosial. Kondisi tersebut tercipta melalui interaksi sosial yang terus menerus yang dibangun oleh masyarakat dalam memenuhi kebutuhan dan kepentingannya (*contexts*). Lahirnya struktur baru berupa komunitas ilmiah di ruang virtual merupakan bukti nyata bagaimana dunia maya telah menyediakan ruang publik baru dimana orang bisa membangun interaksi ilmiah yang sangat produktif.

Ketiga, adanya lembaga yang dibangun untuk meletakkan status dan peran sosial dalam proses memenuhi kebutuhan dan kepentingan tersebut. Meskipun status dan peran dalam ruang virtual bukan menjadi hal penting, tetapi proses strukturasi masih tetap berlangsung di media *online*. Hal itu tidak lain dan tidak bukan hanya untuk menegaskan akan adanya lembaga yang terbentuk meskipun itu berada dalam dunia maya. Lembaga seperti inilah yang menunjukkan keberadaan sebuah komunitas ilmiah, meskipun hanya terbayang dan tercitrakan (*imagined community*). Pergeseran status dan peran pustakawan dalam lembaga perpustakaanpun menjelma tidak hanya sebagai penyedia dokumen saja, tetapi juga sebagai pengatur lalu lintas arus informasi, sekaligus pemandu dan konsultan informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Baudrillard, Jean, 1981, *simulation*, Semiotext(e), New York
- Foucault, Michel, 2002, *Power/ Knowledge*, Yogyakarta: Bentang Budaya
- Hasugian , Joner, *Dasar-dasar Ilmu Perpustakaan*, diunduh di [www.google](http://www.google.com)
Buku.htm pada tanggal 15 November 2014 Jam 01.30 WIB
- Kellner, Douglas, 2010, *Budaya Media, Cultural Studies, Identitas, dan Politik: Antara Modern dan Post Modern*, Yogyakarta : Jalasutra
- Mudji Sutrisno dan Hendar Putranto (ed), 2005, *Teori-Teori Kebudayaan*, Yogyakarta: Kanisius
- Oppenheim and Smithson, 1999 dalam Sri Hartinah, *Pemanfaatan Alih Media Untuk Mengembangkan Perpustakaan Digital, Visi Pustaka Vol. 11 No.3 Desember 2009*
- Pendit, Putu Laxman, 2011, *Penggunaan Teori dalam Penelitian Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Makalah Seminar dan Loka Karya, Information For Society : Scientific Point of View di PDII-LIPI Jakarta 21 Juli 2011*
- Pilliang, Yasraf Amir, 2010, *Post Realitas, Realitas Kebudayaan dalam Era Post Metafisika*, Yogyakarta : Jalasutra,
- Rheingold, Howard, 1994, *The Virtual Community*, London Secker & Warburg,
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman, 2004, *Teori Sosiologi Modern*, Jakarta : Prenada Media