

Eksistensi Perpustakaan dalam Ruang Virtual pada Abad XXI

Ade Nufus
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
adenufus3@gmail.com

Abstrak

Tulisan ini berjudul Eksistensi Perpustakaan dalam Ruang Virtual Abad XXI. Metode penulisan dalam tulisan ini adalah library research dalam menjawab rumusan masalah yaitu bagaimana eksistensi perpustakaan digital dalam ruang virtual abad XXI. Adapun tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui eksistensi perpustakaan digital dalam ruang virtual abad XXI. Pelaku dalam terciptanya ruang virtual adalah manusia dengan tingkat inteligensinya yang terus berkembang dan bersifat memunculkan hal-hal yang baru. Ruang virtual dimunculkan untuk memudahkan dan membuat pekerjaan manusia lebih menghemat waktu, namun ternyata daya tarik virtual ini telah menjadi salah satu faktor terhadap pergeseran sosial pada ruang realitas. Pergeseran sosial ruang realitas yang terjadi, berkembang sangat pesat pada era kontemporer. Proses tersebut menimbulkan pergeseran pola masyarakat dalam mengakses dan mendistribusikan informasi seperti perpustakaan digital yang penyebaran informasinya melalui digitasi. Hal tersebut adalah salah satu bentuk pergeseran sosial sebagai konsekuensi dari munculnya ruang virtual. Ruang virtual ini menawarkan berbagai kemudahan dan kecepatan dalam penggunaannya. Sehingga masyarakat dapat berperan aktif dalam ruang virtual tanpa keterbatasan ruang dan waktu. Masyarakat menjadi lebih adaptif terhadap ruang virtual dan menimbulkan penurunan jumlah kunjungan dalam perpustakaan konvensional. Sehingga, perpustakaan digital menjadi rujukan masyarakat saat membutuhkan pengetahuan praktis.

Kata Kunci: Perpustakaan Digital, Virtualitas, Teknologi Informasi.

A. Latar Belakang

Berkembangnya teknologi informasi komunikasi (ICT) turut melahirkan sebuah ruang baru yang bersifat maya, yaitu ruang virtual. Virtualitas telah menggeser berbagai aspek kehidupan sosial manusia. Yaitu dari realitas menjadi virtualitas, sehingga segala aspek yang dilakukan dalam ruang realitas kini juga dapat dilakukan dalam ruang virtual. Abad XXI menjadi sasaran migrasi sosial masyarakat dalam menggunakan ICT. Perubahan ini berpengaruh sangat besar dalam pola masyarakat saat menjalani kehidupan sosialnya. Aspek kehidupan sosial yang sebelumnya terjadi secara alamiah dalam ruang realitas kini dilakukan dengan gaya maya dalam ruang virtual. Virtualitas juga berperan dalam penyebaran informasi secara konvensional yang di mediasi ke dalam ruang virtual oleh kemajuan teknologi.

Salah satu dampak ruang virtual yang terlihat dalam penyebaran informasi perpustakaan yang sebagian besar telah diambil alih substansi teknologi, yang dikenal dengan perpustakaan digital. Perpustakaan konvensional yang biasanya berlangsung dalam ruang realitas kini dapat dialihkan ke dalam ruang virtual yang dapat mempertemukan individu dengan informasi yang dibutuhkan secara cepat dan tanpa terbatas ruang dan waktu. Komunikasi ruang virtual ini dapat menjangkau keberadaan informasi yang berjauhan dalam satu ruang yang sama dan terhubung secara cepat dan mudah. Perpustakaan digital adalah bukti yang kongkrit dari pemanfaatan intelektualitas manusia dalam menciptakan hal-hal baru.

Ruang realitas kini disaingi oleh ruang virtual yang menggeser beberapa pola dan aspek dalam kehidupan sosial masyarakat. Ruang virtual terbentuk dari jaringan komputer yang terhubung dari kabel-kabel dan informasinya secara global. Virtual adalah sebuah ruang yang sifatnya imajiner, setiap orang yang tergabung dalam ruang virtual dapat melakukan hal-hal yang biasanya dilakukan dalam ruang realitas dengan cara mengandalkan kecanggihan teknologi.¹

¹Yasraf Amir Piliang, "Masyarakat Informasi Dan Digital: Teknologi Informasi dan Pergeseran sosial", dalam

Virtual telah membenteng persoalan fenomenologis tentang “ada” dan “keberadaan” di dalamnya. Apakah keberadaan ruang virtual sama dengan kehidupan nyata dalam ruang realitas. Ruang realitas adalah ruang nyata yang kompleks, meliputi kesadaran, pengalaman dan persepsi.

Kehadiran virtual membawa harapan dan kekuatiran dalam kehidupan masyarakat, dalam beberapa hal keduanya berpengaruh secara bersamaan, terkadang salah satu berpengaruh lebih besar. Salah satu dari sekian banyak harapan yang bermunculan adalah perpustakaan yang menjaga eksistensinya dalam ruang virtual. Hal tersebut mematahkan asumsi masyarakat bahwa perpustakaan adalah sekedar gedung yang menyimpan buku-buku. Namun perpustakaan yang hadir dalam ruang virtual dibayangkan sebagai perpustakaan digital yang menghadirkan paradigma baru bahwa perpustakaan dapat dirujuk kapanpun dan dimanapun secara instan.

Karena kemudahan aksesnya, maka permintaan layanan konvensional mengalami penurunan dari pemustaka. Sebenarnya kehadiran internet telah dirasakan sejak tahun 1990-an. Sehingga terus memunculkan inovasi baru terhadap temu kembali informasi melalui internet, yang berdampak pada penurunan kunjungan perpustakaan secara fisik dari tahun 1990-an hingga 2010.² Maka oleh sebab itu, perpustakaan terus berevolusi agar mampu bersaing dengan sistem temu kembali informasi lainnya dalam mendistribusikan informasi secara praktis. Secara perlahan memunculkan pandangan baru masyarakat tentang apa itu perpustakaan, yang dulunya hanya sebagai tempat menyimpan buku menjadi sebuah sistem menemukan informasi valid yang dapat diakses dalam genggam. Mengikuti abad yang terus berkembang dan maju, perpustakaan terus bersaing dengan sistem temu kembali informasi seperti *Google* dan lainnya dalam mengikuti permintaan masyarakat yang terus berkembang. Sehingga perpustakaan mampu menghadirkan *digital library*.

<http://journals.itb.ac.id/index.php/sostek/article/view/1098704>, diakses tanggal 18 Maret 2017

²Ida Fajar Priyanto. *Manajemen Sistem Informasi Perpustakaan*. (Materi yang dipresentasikan pada perkuliahan Desain Sistem Informasi Perpustakaan, Yogyakarta, April, 11, 2017.

B. Landasan Teori

Hadirnya teknologi informasi dan komunikasi (ICT) telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan sosial, diantaranya cara berpikir, cara merasa bahkan cara berperilaku. Kehadiran ICT sebagai fasilitas yang dapat membantu manusia, tanpa disadari telah berbalik menjadi suatu fasilitas yang mengekang (*Technology Determinism*). Hal tersebut disebabkan oleh tingginya pengaruh dan peran teknologi. Namun, meskipun dijumpai kesalahan substansi dalam memahami teknologi yang sebenarnya hanya dibatasi oleh sesuatu yang bersifat mekanik.³

Teknologi yang berasal dari kata *texere* lebih dimaknai sebagai *effort to built of knowledge*, yang diartikan sebagai upaya manusia dalam membangun kemampuan berpikirnya. Berdasarkan ruang lingkup tersebut, harusnya penggunaan teknologi diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir manusia dalam memecahkan berbagai permasalahan melalui mekanik (mesin) yang diciptakannya, dan menemukan solusi alternative berbasis teknologi.⁴

Terlepas dari kesalahpahaman tersebut, teknologi diakui telah mendominasi berbagai aspek kehidupan. Penggunaannya yang terus meningkat karena mampu mengumpulkan, memproses dan mempertukarkan informasi secara cepat dirasakan di kalangan masyarakat. Ketika teknologi muncul maka ketika itu pula teknologi akan mengubah pola kehidupan manusia. Salah satu keunggulan teknologi yang dapat menghubungkan antara individu dengan informasi lainnya telah mengubah pola konvensional dalam ruang realitas.⁵

Virtual jika diartikan secara filosofis adalah suatu refleksi dari kegiatan dan objek alamiah yang ada namun tidak konkret, dengan kata lain virtual adalah nyata namun tidak konkrit.⁶ Virtual

³Moch. Choirul Arif, "Etnografi Virtual, Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Media Berbasis Virtual", dalam <http://jurnalikom.uinsby.ac.id/index.php/jurnalikom/article/view/2620> diakses tanggal 18 Maret 2017.

⁴*Ibid*

⁵*Ibid*

⁶Rob Shielda, *Virtual : Sebuah Pengantar Komprehensif*, (Yogyakarta: Jala Sutra, 2011), hal. 2

sering dimaksudkan untuk menandakan suatu ketiadaan, sesuatu yang tidak nyata. Obrolan sehari-hari di media menyamakan kenyataan dengan hal konkret, materi perwujudan, kehadiran nyata dan kehandalan. Hal tersebut menunjukkan bahwa virtual adalah sesuatu yang bersifat tiruan.⁷

Jika dilihat dari konteks teknologi digital dan bentuk sosialnya dalam dunia kerja, dan dalam telekomunikasi masyarakat kapitalis maju, virtual hadir untuk menyamakan hal yang disimulasikan. Alih-alih menjadi sesuatu yang merupakan bentuk realitas yang tidak lengkap sesuatu yang esensinya nyata dan menjadi sebuah alternatif dari kenyataan. Ruang virtual melibatkan konstruksi ruang bersama yang tersimulasi dalam jaringan kabel.⁸

Ruang virtual telah menjadi suatu fenomena yang dapat diterima masyarakat dengan mudah. Masyarakat kontemporer terlihat tumbuh dalam sekat-sekat komunitas sebagaimana yang terjadi dalam jaringan media sosial. Jaringan media sosial merupakan salah satu contoh dari masyarakat virtual dalam melakukan komunikasi satu dengan yang lainnya, dengan kelompok yang dapat dilakukan hanya dengan layar komputer. Komunikasi massa, telah menciptakan masyarakat baru dalam ruang virtual yang dibentuk melalui komunikasi media masa yang telah terhubung di seluruh dunia tanpa pandang ras, agama, status sosial, dan tanpa terbatas ruang dan waktu. Ruang virtual ini menawarkan beragam kelebihan dan kemudahan dibandingkan konvensional. Selain dapat membangun komunikasi dari dua arah ia juga dapat menjangkau hal yang jauh dalam jaringan yang luas.

Terdapat sekurang-kurangnya tiga tingkat pengaruh virtualitas terhadap kehidupan sosial yaitu: tingkat individu, antar-individu dan komunitas. Pertama, pada tingkat individual, virtualitas telah menciptakan perubahan mendasar terhadap identitas. Kedua, pada tingkat antar-individual, perkembangan komunitas virtual telah menciptakan relasi-relasi sosial yang bersifat virtual di ruang-ruang virtual: *virtual shopping*, *virtual game*, *virtual conference*, dan *virtual mosque*. Ketiga, pada tingkat komunitas, diasumsikan dapat menciptakan satu model komunitas demokratis dan terbuka yang disebut Rheingold komunitas

⁷*Ibid*, hal. 20

⁸*Ibid*, hal. 50

imaginer (*imaginary community*). Era artifisial abad ini, berbagai ruang sosial yang ada di dunia realitas, kini dapat dicarikan substitusinya di dalam dunia informasi digital, dalam wujudnya yang artifisial, yaitu wujud simulasi sosial (*social simulation*). Virtualitas adalah sebuah ruang utama yang di dalamnya berbagai simulasi sosial menemukan tempat hidupnya.⁹

Kehidupan bersama adalah kehidupan yang terbentuk dari adanya interaksi sosial antara individu dengan individu maupun individu dengan kelompok. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis dan terdapat simbol-simbol yang memiliki nilai atau bermakna bagi yang menggunakannya. “Terdapat dua syarat terjadinya interaksi sosial yaitu terdiri dari kontak sosial dan komunikasi sosial”¹⁰. Kontak sosial dan komunikasi dalam interaksi sosial tidak terjadi hanya dengan bersentuhan fisik, dengan perkembangan teknologi saat ini manusia dapat berhubungan tanpa bersentuhan, misalnya melalui telepon, internet dan lain-lain. Kemajuan teknologi ini berdampak besar pada pola komunikasi manusia terlebih internet.

Kehidupan nyata atau kehidupan dalam ruang realitas adalah sebuah dunia yang kompleks, yang melibatkan berbagai model kesadaran (*consciousness*), pengalaman (*experiences*) dan persepsi. Alfred Schutz & Thomas Luckmann di dalam *The Structure of the Life World*, mengatakan bahwa di dalam dunia kehidupan dibedakan antara dunia harian yang melibatkan kesadaran (*consciousness*) dan dunia lain yang melibatkan ketidaksadaran (*unconsciousness*) seperti mimpi, atau bawah sadar (*subconsciousness*). Kesadaran manusia adalah selalu kesadaran akan sesuatu, yaitu kesadaran kognitif yang menangkap obyek-obyek di sekitar. Bila kesadaran kognitif itu tidak berlangsung, maka artinya manusia berada di dalam alam bawah sadar atau ketidaksadaran. Dunia fantasi adalah dunia kesadaran yang diarahkan bukan pada obyek-obyek di dunia nyata, melainkan obyek-obyek fantasi yang bersifat internal di dalam ruang pikiran.

⁹Yasraf Amir Piliang, “Masyarakat Informasi Dan Digital: Teknologi Informasi dan Pergeseran sosial”, dalam <http://journals.itb.ac.id/index.php/sostek/article/view/1098704>, diakses tanggal 18 Maret 2017.

¹⁰*Ibid.*

Dunia tidur adalah dunia bawah sadar, yaitu dunia ambang antara sadar dan tak sadar. Dunia mimpi adalah dunia ketidaksadaran, yang di dalamnya obyek-obyek ditangkap pikiran lewat mekanisme ketidaksadaran.¹¹

Perbedaan antara pengalaman di ruang virtual dengan di ruang realitas terletak bukan pada perbedaan tingkat kesadaran itu sendiri melainkan perbedaan kualitas obyek yang ditangkap oleh kesadaran. Obyek yang ditangkap kesadaran di ruang realita adalah obyek-obyek yang mengikuti hukum-hukum fisika: ia dibentuk oleh partikel-partikel atom dan substansi-substansi yang membangun struktur bentuknya, ia meruang, dalam pengertian, menempati sebuah volume ruang tertentu sebagai wadah obyek-obyek, ia mengikuti hukum-hukum alam seperti hukum gravitasi, inersia dan percepatan. Sehingga, secara fenomenologis pengalaman di ruang realita ini adalah pengalaman nyata, dalam pengertian pengalaman yang mengikuti hukum-hukum alam (melihat, menyentuh, bergerak di dalam ruang).¹²

Hakikat ruang virtual sebagai dunia yang terbentuk oleh jaringan (*web*) dan hubungan (*connection*) bukan oleh materi yang menjadikan saling terhubung (*interconnectedness*) dan saling bergantung (*interdependency*) secara virtual merupakan ciri dari ruang virtual. Ruang virtual adalah dunia antara, yaitu dunia informasi yang mampu menciptakan berbagai hubungan dan relasi sosial yang bersifat virtual. Oleh karena hubungan, relasi dan interaksi sosial di dalam ruang virtual bukanlah antar fisik di dalam sebuah wilayah atau teritorial tertentu.¹³ Melainkan semacam deterritorialisasi sosial (*social deterritorialisation*), yaitu interaksi sosial yang tidak dilakukan di dalam sebuah teritorial yang nyata (dalam pengertian konvensional) akan tetapi di dalam sebuah halusinasi teritorial (*territorial hallucination*).¹⁴

¹¹Yasraf Amir Piliang, "Masyarakat Informasi Dan Digital: Teknologi Informasi dan Pergeseran sosial", dalam <http://journals.itb.ac.id/index.php/sostek/article/view/1098704>, diakses tanggal 18 Maret 2017.

¹²*Ibid*

¹³*Ibid*

¹⁴*Ibid*

Ruang virtual dapat menciptakan satu model komunitas demokratik dan terbuka yang disebut Howard Rheingold komunitas imajiner (*imaginary community*). Ada perbedaan mendasar antara komunitas imajiner ini dengan komunitas yang konvensional. Masyarakat dalam komunitas konvensional memiliki rasa kebersamaan menyangkut tempat rumah, desa atau kota yang di dalamnya terjadi interaksi sosial yang bersifat langsung dan tatap muka (*face to face*) di sebuah tempat (*place*) yang dibatasi ruang dan waktu. Namun di dalam komunitas imajiner diperlukan imajinasi tentang tempat tersebut, oleh karena tempat tersebut bukanlah tempat yang nyata dalam pengertian konvensional, melainkan tempat imajiner yang berada di dalam komputer. Meskipun sebuah tempat nyata, seperti sebuah negara-bangsa (*nation-state*) masih memerlukan imajinasi anggota masyarakatnya tentang bangsa yang diimajinasikan (*imagining nation*), tetapi negara-bangsa yang diimajinasikan itu ada wujud konkritnya (wilayah, teritorial, batas geografis). Tempat yang diimajinasi (*imagining places*) di dalam virtual tidak ada wujud konkrit atau fisiknya, melainkan wujud yang terbentuk berupa citraan grafis di dalam sistem komputer.¹⁵

Karena komunitas virtual dibangun bukan di dalam teritorial yang konkrit, maka persoalan utama di dalamnya adalah persoalan normatif, pengaturan dan kontrol. Sebuah masyarakat mengharuskan adanya pemimpin (*ruler*), konvensi sosial (adat, tabu, hukum, aturan main) dan adanya lembaga hukum (judikatif) sebagai lembaga pengaturan. Pemimpin, aturan main dan kontrol sosial dalam komunitas virtual bukanlah berbentuk lembaga (*institution*), sehingga keberadaannya sangat lemah. Kenyataannya, dalam ruang virtual setiap orang seakan-akan menjadi pemimpin, pengontrol dan penilai dirinya sendiri, yang menciptakan semacam *demokrasi radikal*, yang di dalamnya segala tindakan sosial (*social action*) tidak ada yang mengatur, mengontrol dan memberi penilaian dan seakan-akan apapun boleh dilakukan (*anything goes*).¹⁶

Selain *anything goes* yang terkadang tidak bisa dihindari, ruang virtual mengimbanginya dengan produk-produk positif yang

¹⁵*Ibid*

¹⁶*Ibid*

membantu pekerjaan manusia, khususnya dalam dunia perpustakaan, otomasi hadir sebagai salah satu alat (mesin) yang membantu kinerja pustakawan. Selain membantu kinerja, otomasi yang hadir karena kemajuan teknologi terbukti memudahkan beberapa aspek dalam perpustakaan, tidak hanya bagi pustakawan tetapi juga dirasakan oleh pemustaka.

Di dalam frasa perpustakaan, otomasi adalah teknologi yang mengantar perpustakaan ke dalam penghematan waktu dan percepatan kinerja, namun hal tersebut belum menjadikan perpustakaan sebagai perpustakaan digital, melainkan masih di dalam koridor perpustakaan konvensional. Perpustakaan digital melayani koleksi dan jasa dengan memanfaatkan jaringan informasi. Beberapa tokoh menyatakan bahwa perpustakaan digital adalah organisasi yang mengoleksi rujukan ke sumberdaya yang berbasis web di internet, biasanya dalam bentuk situs di internet dan tidak memiliki lokasi fisik yang dapat dikunjungi.¹⁷ Istilah *virtual library* telah lebih awal dikenal sebelum istilah *digital library* atau di Indonesia dikenal dengan perpustakaan maya.

Perpustakaan digital tidak diukur berdasarkan jumlah koleksi secara fisik, akan tetapi berdasarkan luas cakupan jaringan informasi yang terbentuk oleh jasa yang disediakannya.¹⁸ Sebenarnya, konsep perpustakaan digital adalah sebagai upaya dalam mengelola pengetahuan manusia sehingga membutuhkan suatu sistem yang mampu menyimpan dan menemukan kembali informasi secara handal.¹⁹ Selain mampu menyimpan informasi tanpa kekhawatiran akan kerusakan koleksi oleh faktor usia kertas dan tindak kejahatan langsung pada koleksi, perpustakaan digital mampu mencari informasi yang dibutuhkan dalam waktu yang relatif singkat. Karena kemampuan jaringan komputer yang luas hingga dapat menjangkau informasi dan menyebarkan informasi dengan cepat.

¹⁷Putu Laxman Pendit, dkk, *Perpustakaan Digital: Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia*, (Jakarta: Sagung Seto, 2007), hal. 30.

¹⁸*Ibid*, hal. 30

¹⁹*Ibid*, hal. 90

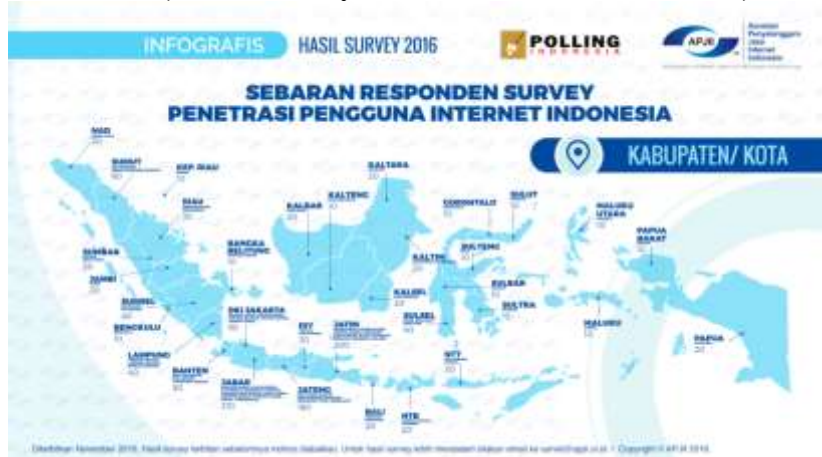
C. Eksistensi Perpustakaan dalam Ruang Virtual pada Abad XXI

Perpustakaan konvensional sering dikenal dengan perpustakaan yang memiliki bentuk fisik (gedung), menyediakan koleksi tercetak dan dilayani oleh pustakawan secara tatap muka. Kinerja dalam perpustakaan konvensional biasanya masih manual dan atau telah sedikit mengaplikasikan ICT yang biasa disebut dengan otomasi perpustakaan. Sedangkan perpustakaan digital adalah perpustakaan yang seluruhnya dilakukan secara digital tanpa bentuk fisik baik gedung, koleksi dan layanan. Perpustakaan digital adalah perpustakaan dalam ruang virtual yang koleksinya secara digital, tidak memiliki fisik gedung dan layanan yang dilayankan juga secara digital. Adanya perpustakaan digital tidak terlepas dari kemampuan manusia dalam mengembangkan teknologi yang digunakan sebagai alat dalam membantu pekerjaan manusia, berdasarkan hal tersebut eksistensi perpustakaan dalam ruang virtual abad XXI dikenal masyarakat sebagai perpustakaan digital.

Abad XXI yang kita kenal era kontemporer saat ini, aksesibilitas ruang virtual bukanlah suatu hal yang sulit dijangkau, sehingga dalam mengikuti perkembangan teknologi pada abad ini, perpustakaan dapat memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan perpustakaan digital untuk menyebarkan informasi yang lebih efektif kepada pemustaka. Adaptasi masyarakat terhadap perpustakaan digital tidak akan sulit dilakukan karena masyarakat telah terbiasa dengan ruang virtual, di negara Indonesia, masyarakat yang menggunakan internet berjumlah 132.7 juta jiwa dari jumlah populasi 256.2 juta jiwa dan tersebar di berbagai wilayah.²⁰ Sehingga memungkinkan ruang virtual hadir dalam genggam masyarakat melalui fasilitas mobile phone, komputer dan lainnya. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil survey yang dilakukan oleh pihak Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 sebagai berikut:

²⁰Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. "Penetrasi Dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia", dalam <https://apjii.or.id/survei2016/download/K7O6eDmWrRgsfiAaXykvEGHcqQNbzF>, diakses pada 8 Maret 2017

Gambar 1. (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia)



Teknologi hadir membawa harapan dan kekuatiran secara bersamaan, akan tetapi dalam ruang virtual, perpustakaan dapat mempertahankan eksistensinya yang hadir sebagai salah satu produk ruang virtual yang bernilai positif. Melalui ruang virtual, perpustakaan digital dapat diakses oleh pemustaka tanpa keterbatasan ruang dan waktu, pemustaka dapat mengakses perpustakaan digital dimanapun dan kapanpun karena ruang virtual dapat diakses oleh masyarakat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mereka. Masyarakat dari kalangan manapun baik pekerja, ibu rumah tangga, pelajar dan kalangan lainnya dapat mengakses perpustakaan digital baik dari rumah, kantor bahkan di cafe. Hal tersebut sangat memudahkan pemustaka dalam menemukan informasi yang dibutuhkan secara efektif. Peminjaman maupun kegiatan baca di tempat dirasakan sangat mudah dan cepat tanpa harus meluangkan waktu khusus mengunjungi perpustakaan, mencari koleksi di rak dan bahkan menunggu antrian peminjaman. Melalui perpustakaan digital, semua informasi yang dibutuhkan berada dalam genggaman. Berikut hasil survey bahwa ruang virtual dapat diakses dimanapun:

Gambar 2. (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia)



Perpustakaan terus berevolusi dan tidak hanya berhenti pada otomasi, salah satunya perpustakaan digital, sejak internet hadir dari tahun 1990-an sampai 2010-an tingkat kunjungan ke perpustakaan konvensional mengalami penurunan. Hal tersebut dikarenakan oleh keinginan atau harapan masyarakat terhadap perpustakaan bukanlah sekedar layanan tradisional dan gedung yang menyediakan koleksi, akan tetapi sebagai *digital literacy*, yaitu suatu tujuan yang dapat diakses secara cepat saat membutuhkan pengetahuan praktis dan efektif dalam memenuhi kebutuhan informasi. *Digital literacy* bukan sekedar skills atau kompetensi, tetapi *cultural engagement*, melibatkan pemahaman dunia digital di sekitar kita dan bagaimana memanfaatkannya secara baik.

Wheeler mengidentifikasi 9 macam literasi digital: (1) *social networking*, perpustakaan mampu menyediakan akses melalui jaringan sehingga dapat diakses tanpa harus mengunjungi perpustakaan, (2) *transliteracy* (kemampuan menggunakan berbagai platform digital), (3) *maintaining privacy* (aman dan nyaman di dunia maya) sehingga tidak menimbulkan keraguan terhadap pemustaka dalam memanfaatkan perpustakaan digital yang jauh lebih mudah diakses tanpa terbatas ruang dan waktu, (4) *managing identity* (menjaga banyak identitas online), (5) *creating content* (blog, peran serta di wikis, group diskusi), (6) *organising*

and sharing content (teknik posting dan menyimpan informasi dalam berbagai platform), (7) *reusing/repurposing content* (mashing, mixing), (8) *filtering and selecting content* (teknik menyimpan dan temu kembali konten), (9) *self broadcasting* (berbagi konten dengan orang lain dengan berbagai platform).²¹

Mengikuti perkembangan perpustakaan digital perlu memperhatikan beberapa aspek etis dan hukum yang kompleks, yang menjadi perhatian bagi semua pihak terkait yaitu pengembang, pengguna maupun penyelenggara agar mengawasi dan membina penyelenggaraan sistem agar tetap melindungi kepentingan publik. Hal tersebut menjadi *essesns* karena berkaitan dengan implementasi perpustakaan digital saat mendistribusikan informasi baik bagi *uploader* maupun *downloader*.

D. Kesimpulan

Ruang virtual adalah sebuah ruang maya yang terhubung karena jaringan internet dari kabel-kabel yang saling menghubungkan. Secara konsep dan ruang virtual hadir tanpa otoritas, sehingga memungkinkan orang-orang mengaksesnya tanpa batas. Secara prinsip, virtual adalah sebuah ruang terbuka yang bersifat ruang publik (*public space*) yang di dalamnya setiap orang mempunyai hak, kesempatan dan akses yang sama terhadap dunia kehidupan di dalamnya akan tetapi, pada kenyatannya *public space* itu tidak terbentuk, karena tetap saja ada yang mendominasi komunikasi di dalam ruang virtual.

Perkembangan teknologi informasi hadir membawa dua hal secara bersamaa yaitu harapan dan kekuatiran. Perpustakaan yang tetap menjaga eksistensinya dalam ruang virtual hadir sebagai perpustakaan digital sebagai salah satu produk harapan yang dapat mendistribusikan informasi secara luas dan cepat. Karena adaptasi masyarakat telah mudah dilakukan terhadap ruang virtual, maka perpustakaan digital dapat diakses secara praktis.

²¹Ida Fajar Priyanto. *Manajemen Sistem Informasi ...* April, 11, 2017.

Daftar Pustaka

- Amir Piliang, Yasraf. "Masyarakat Informasi Dan Digital: Teknologi Informasi Dan Pergeseran sosial".
<http://journals.itb.ac.id/index.php/sostek/article/view/1098704>
diakses tanggal 18 Maret 2017.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. "Penetrasi Dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia".
<https://apjii.or.id/survei2016/download/K7O6eDmWrRgsfiAaXykvEGHcqQNbzF>. Diakses pada 8 Maret 2017.
- Choirul Arif, Moch. "Etnografi Virtual, Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Media Berbasis Virtual",
<http://jurnalilkom.uinsby.ac.id/index.php/jurnalilkom/article/view/2620> diakses tanggal 18 Maret 2017.
- Fajar Priyanto, Ida. *Manajemen Sistem Informasi Perpustakaan*. (Materi yang dipresentasikan pada perkuliahan Desain Sistem Informasi Perpustakaan, Yogyakarta, April, 11, 2017.
- Gillin dan Gillin, "Seputar Kuliah Sosiologi Komunikasi: Proses Sosial Dan Interaksi Sosial", dalam
<http://shindohjourney.wordpress.com/seputar-kuliah/sosiologi-komunikasi-proses-sosial-dan-interaksi-sosial/> diakses pada 18 Maret 2017.
- IAIN Ar Raniry. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Banda Aceh: IAIN Ar Raniry, 2004.
- Pendit, Putu Laxman, dkk. *Perpustakaan Digital: Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia*. Jakarta: Sagung Seto, 2007.
- Proquest. "Library Research". <http://www.proquest.com/products-services/ProQuest-Research-Library.html>. Diakses pada 01 Mei 2017.
- Respati, Wira. "Transformasi Media Massa Menuju Era Masyarakat Informasi Di Indonesia".
http://researchdashboard.binus.ac.id/uploadpaper5MC_Wira%20Respati_OK.pdf. Diakses tanggal 18 Maret 2017.
- Shielda, Rob. *Virtual : Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jala Sutra, 2011.