



INFORMASI DAN MASYARAKAT

Buku Ajar

Franindya Purwaningtyas, M.A.

Buku Ajar

INFORMASI DAN MASYARAKAT

Franindya Purwaningtyas, M.A.

**BUKU AJAR
INFORMASI DAN MASYARAKAT**

Franindya Purwaningtyas, M.A.

PENERBIT



CV. MEDIA SAINS INDONESIA
Melong Asih Regency B40 - Cijerah
Kota Bandung - Jawa Barat
www.medsan.co.id

Anggota IKAPI
No. 370/JBA/2020

**BUKU AJAR
INFORMASI DAN MASYARAKAT**

Franindya Purwaningtyas, M.A.

Editor :
Raissa Amanda Putri, M.TI.

Tata Letak :
Ulfayani Mayasari, M.Si.

Desain Cover :
M. Hamzah A. Sofyan Nasution

Ukuran :
B5 : 7,17 x 10,12 cm

Halaman :
vi, 110

ISBN :
978-623-362-577-7

Terbit Pada :
Juni 2022

Hak Cipta 2022 @ Media Sains Indonesia dan Penulis

Hak cipta dilindungi undang-undang Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak Sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit atau Penulis.

PENERBIT MEDIA SAINS INDONESIA
(CV. MEDIA SAINS INDONESIA)
Melong Asih Regency B40 - Cijerah
Kota Bandung - Jawa Barat
www.medsan.co.id

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim...

Alhamdulillah, puji dan syukur kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karuniaNya maka penulis dapat menyelesaikan Buku Ajar Informasi dan Masyarakat. Penulis mengucapkan terima kasih atas dukungan dan bantuan dari orang tua, anak, para pimpinan, rekan dosen, dan teman sejawat atas terselesaikannya buku ini. Semoga Buku Ajar Informasi dan Masyarakat dapat bermanfaat.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan keterbatasan pada buku ini, dan penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Akhir kata, semoga segala upaya yang penulis lakukan ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan mendapat berkah dari Allah SWT.

Medan, 24 Desember 2021

Franindya Purwaningtyas, M.A.

SILABUS

Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah ini memberikan pemahaman mengenai informasi dalam masyarakat pada era teknologi informasi yang terdiri dari mata kuliah masyarakat informasi, komunikasi informasi, globalisasi informasi dan literasi informasi yang berbasiskan pengetahuan.

Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa mampu menguasai konsep teoritis bidang Informasi dan masyarakat dengan benar.
2. Mahasiswa mampu bertanggungjawab atas penugasan yang diberikan secara mandiri dan kelompok dengan jujur.
3. Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep-konsep teoritis bidang Informasi dan masyarakat dalam kegiatan perpustakaan secara cermat.

Materi Pembelajaran

1. Masyarakat informasi
2. Informasi dan komunikasi
3. Perkembangan dalam dunia komputer
4. Ekonomi informasi
5. Dampak sosial teknologi informasi dan komunikasi (sosial media)
6. Industri berbasis informasi
7. Manajemen informasi
8. Globalisasi dalam prespektif lembaga informasi
9. Pemasaran informasi
10. Perilaku informasi

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
SILABUS.....	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I.....	1
EVOLUSI MANUSIA DAN MASYARAKAT.....	1
1.1. Masyarakat Informasi	7
1.2. Perkembangan Generasi Manusia.....	10
BAB II	Error! Bookmark not defined.
INFORMASI	Error! Bookmark not defined.
2.1. Pengertian Informasi... Error! Bookmark not defined.	
2.2. Nilai Informasi	Error! Bookmark not defined.
2.3. Jenis-Jenis Informasi... Error! Bookmark not defined.	
2.4. Karakteristik Informasi Error! Bookmark not defined.	
BAB III	Error! Bookmark not defined.
INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN Error! Bookmark not defined.	
3.1 Perpustakaan dan Teknologi Informasi..... Error!	
Bookmark not defined.	
3.2 Penerapan Teknologi Informasi di Perpustakaan Error!	
Bookmark not defined.	
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
PERPUSTAKAAN DAN MASYARAKAT Error! Bookmark not defined.	
4.1 Perpustakaan sebagai Pusat Informasi	Error!
Bookmark not defined.	

4.2	Perpustakaan dan Masyarakat Informasi.....	Error!
	Bookmark not defined.	
4.3	Peran Perpustakaan dalam Masyarakat Informasi	Error!
	Bookmark not defined.	
BAB V.....		Error! Bookmark not defined.
INFORMASI DAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI		Error!
	Bookmark not defined.	
5.1.	Teknologi Informasi ...	Error! Bookmark not defined.
5.2.	Dampak Perkembangan Teknologi Informasi.....	Error!
	Bookmark not defined.	
BAB VI		Error! Bookmark not defined.
INFORMASI DAN GLOBALISASI.....		Error! Bookmark not defined.
	defined.	
6.1.	Konsep Globalisasi.....	Error! Bookmark not defined.
6.2.	Globalisasi Informasi .	Error! Bookmark not defined.
BAB VII.....		Error! Bookmark not defined.
EKONOMI INFORMASI.....		Error! Bookmark not defined.
7.1.	Informasi dalam Ekonomi.....	Error! Bookmark not defined.
	defined.	
7.2.	Ekonomi Informasi, Risiko Dan Pengambilan Keputusan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB VIII.....		Error! Bookmark not defined.
PERILAKU INFORMASI.....		Error! Bookmark not defined.
8.1.	Pola Perilaku Informasi.....	Error! Bookmark not defined.
8.2.	Model Perilaku Informasi.....	Error! Bookmark not defined.
	defined.	
BAB IX		Error! Bookmark not defined.
PENERAPAN MANAJEMEN PADA PERPUSTAKAAN		Error! Bookmark not defined.

9.1. Manajemen Informasi pada Perpustakaan **Error!
Bookmark not defined.**

9.2. Manajemen Pengetahuan pada Perpustakaan **Error!
Bookmark not defined.**

BAB X **Error! Bookmark not defined.**

LITERASI DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT **Error!
Bookmark not defined.**

10.1. Literasi dan Perpustakaan **Error! Bookmark not
defined.**

10.2. Literasi Informasi **Error! Bookmark not defined.**

10.3. Literasi Media dan Perpustakaan **Error! Bookmark not
defined.**

DAFTAR PUSTAKA 1

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1. Konvergensi Sejarah4
- Gambar 2.1. Analogi Informasi dan Perangkat Teknologi **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.2. Siklus Informasi ... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.3. Jenis Informasi **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.1. Sumber Informasi. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 8.1. Model Wilson..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 8.2. A Revised General Model Of Information....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 8.3. Model Krikelas..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 8.4. Model Ellis **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 9.1. Manajemen Informasi**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 10.1. Model Literasi Informasi**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Karakteristik Teknologi Informasi	3
Tabel 1.2. Ciri Masyarakat Informasi.....	9
Tabel 1.3. Elemen Masyarakat Informasi.....	10
Tabel 4.1. Alasan Keberadaan Perpustakaan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 6.1. Perkembangan Teknologi	Error! Bookmark not defined.

BAB I

EVOLUSI MANUSIA DAN MASYARAKAT

Masyarakat terdiri dari makhluk sosial dan makhluk individu yang saling berinteraksi membentuk komunitas dalam skala kecil maupun skala besar. Interaksi yang bersifat dinamis dengan hubungan timbal balik antar individu, kelompok dan individu ke kelompok dan sebaliknya. Sebagai makhluk individu yang membutuhkan kehadiran manusia lain untuk saling berinteraksi dan bertransaksi menjadi makhluk sosial dimana terjadi kontak sosial dan komunikasi. Masyarakat sebagai bagian dari realitas sosial akan selalu dinamis dan tidak pernah dalam kondisi stagnan dan berhenti sehingga berubah sewaktu-waktu. Perubahan tersebut juga dipengaruhi oleh perkembangan kebudayaan, pengetahuan dan teknologi yang melampaui realitas sosial itu sendiri. Masyarakat adalah individu yang hidup berkelompok, melahirkan kebudayaan, berinteraksi, dan mengalami perubahan. Perubahan yang terjadi mempengaruhi pola dan budaya hidup dari masyarakat, Alvin Toffler dalam bukunya *the third wave* menjelaskan bahwa “era masyarakat dibagi menjadi tiga era pokok yaitu masyarakat agraris, masyarakat industri dan masyarakat informasi. Dimana tiga gelombang masyarakat memiliki fase dan peradaban tertentu. Pada gelombang pertama, manusia telah mengenal teknologi pertanian, pada gelombang kedua manusia disebut sebagai manusia ekonomi yang sudah menggunakan teknologi industri dan gelombang ketiga manusia informasi yang sudah menggunakan teknologi informasi dan masyarakat berbasis pengetahuan.”¹

¹ A Toffler, “The Third Wave: The Classic Study of Tomorrow/Alvin Toffler,” *New York City: Bantam Books* 560 (1984).

Teknologi memiliki efek untuk mengurangi ruang dan waktu, terdapat dua indikasi utama dari perkembangan masyarakat pasca-industrial, yakni:

1. Penemuan miniatur sirkuit elektronik
2. Optik yang mampu mempercepat arus informasi melalui jaringan.
3. Integrasi dari proses komputer dan telekomunikasi kedalam teknologi terpadu yang disebut dengan istilah komunikasi.²

Sementara itu Castells menyatakan saat ini dunia sedang memasuki “zaman informasi” dimana era revolusi informasi, selain ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang luar biasa canggih, juga muncul apa yang ia sebut sebagai kebudayaan virtual riil dan masyarakat jaringan. “Budaya virtual riil sebagai satu sistem sosial-budaya dimana realitas itu sendiri sepenuhnya masuk dalam *setting* citra maya, di dunia fantasi, yang didalamnya tampilan tidak hanya ada di layar tempat dikomunikasikannya pengalaman, namun mereka menjadi pengalaman itu sendiri.” Sementara masyarakat jaringan adalah masyarakat yang struktur sosialnya terbuat dari jaringan yang didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi berbasis mikroelektronika, komunikasi yang terjalin dengan adanya interkoneksi.³

Konsep virtual riil (*real virtuality*) yang dimunculkan oleh Castells sebagai dampak dari teknologi informasi dan komunikasi memunculkan kemampuan dalam membangun kemayaan yang nyata. Dimana membangun entitas yang tidak nyata atau tidak terlihat hadir sebagai bentuk peristiwa yang nyata dan aktual. Era revolusi industri menghadirkan masyarakat yang masih berinteraksi satu sama lain, tetapi kini tidak lagi dalam komunitas yang nyata, tetapi dalam komunitas virtual dengan menggunakan jaringan yaitu internet. Internet merupakan sistem jaringan (*network of network*) kerja yang menghubungkan jutaan komputer di seluruh dunia dan memungkinkan perpindahan data

² Rahma Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi Dan Teori Sosial Kontemporer* (Jakarta: Kencana, 2014).

³ Manuel Castells and Gustavo Cardoso, “Book: The Network Society From Knowledge to Policy,” *Center for Transatlantic Relations* (2005): 434.

antar komputer meski terpisah jarak. Internet dapat digunakan semua orang secara global tanpa terikat pada peraturan dan batas wilayah negara tertentu. Pada penggunaan jaringan terjadi komunikasi dua arah secara langsung seketika itu juga (*realtime*).

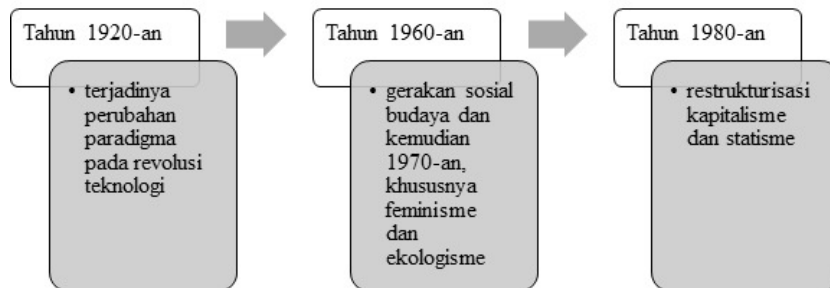
Castell kemudian menyebutkan “perkembangan masyarakat di akhir abad ke-19 yang di pengaruhi oleh perkembangan informasi dan teknologi informasi sebagai masyarakat jaringan (*network society*). Di era masyarakat post-industrial, kehadiran *network* atau jaringan memungkinkan arus komunikasi berjalan kearah mana saja dan pada level struktur mana pun tanpa perlu dimendiasi atau diwakilkan.” Castells menyatakan yang berkembang sesungguhnya bukan sekedar masyarakat informasi, melainkan masyarakat informasional. Dalam masyarakat informasional ada dua unsur penting yang memadai yaitu, terdapat perluasan global operasi bisnis melalui pembangunan hubungan trans-sosial yang kompleks dan peleburan jaringan ekonomi dengan jaringan informasi.

Castells mengembangkan pemikiran tentang masyarakat informasional dengan mengacu pada lima karakteristik dasar teknologi informasi, yaitu:

Tabel 1.1. Karakteristik Teknologi Informasi

Karakteristik dasar teknologi informasi	Informasi merupakan bahan baku ekonomi (komoditas).
	Teknologi informasi memiliki efek masif pada masyarakat dan individu.
	Teknologi informasi memberikan kemampuan pengolahan informasi yang memungkinkan logika jaringan diterapkan pada organisasi dan proses ekonomi.
	Teknologi informasi dan logika jaringan memiliki fleksibilitas dengan konsekuensi bahwa proses, organisasi, dan lembaga mudah dirubah dan inovasi baru diciptakan.
	Teknologi individu mengerucut menjadi suatu sistem yang terintegrasi dan terpadu.

Menurut pandangan Castells, kemunculan masyarakat jejaring berasal dari konvergensi sejarah tiga proses independen, yaitu:



Gambar 1.1. Konvergensi Sejarah

Ketiga proses independen ini bukan saja menyebabkan terjadinya perubahan sosial yang makin masif di bidang informasi, melainkan juga berbagai konsekuensi yang berdampak pada seluruh sendi kehidupan masyarakat dan aktivitas ekonomi. Secara lebih perinci, implikasi atau dampak yang terjadi akibat konvergensi tiga proses diatas, yaitu:

- a. Perekonomian informasional
Perekonomian informasional yaitu perekonomian di suatu wilayah atau negara, yang sumber produktivitas dan daya saingnya sangat tergantung pada dukungan ilmu pengetahuan, informasi, dan teknologi pengelolaan, termasuk teknologi manajemen dan manajemen teknologi.
- b. Ekonomi global
Suatu realitas baru yang hadir di era masyarakat informasional yang merupakan aktivitas ekonomi dimana intinya secara strategis berpotensi kerja sebagai suatu unit *real time* dalam skala luas. Perekonomian global dalam hal ini bergerak pada layanan jasa dan informasi dengan inovasi teknologi dan komunikasi media. Globalisasi ini pada kenyataannya telah dikembangkan dengan sistem yang didasarkan pada teknologi informasi dan komunikasi yang sudah semakin inovatif.
- c. Jaringan perusahaan

Perkembangan konektivitas ekonomi global dan fleksibilitas kapitalisme informasional dalam masyarakat yang merupakan karakteristik dari aktivitas ekonomi yang membentuk jaringan perusahaan. Serangkaian hubungan khusus antara perusahaan berbeda yang di atur (*ad hoc*) untuk kepentingan proyek tertentu, dan kemudian direformasi atau dibubarkan setelah tugasnya selesai.

d. Transformasi kerja dan lapangan pekerjaan

Perkembangan ini memunculkan kecenderungan pertumbuhan lapangan pekerjaan mandiri, pekerjaan temporer, dan paruh waktu (*part time*) yang bisa di bayar sangat tinggi tergantung pada kualitas kerja yang diberikan. Selanjutnya, perubahan paling nyata dalam pekerjaan di era masyarakat informasi ini yaitu munculnya *socialization/salarization* pekerja, terjadi individualisasi kerja dimana tanggung jawab kerja makin mengerucut pada keahlian (profesi atau profesional) individu. Munculnya berbagai profesi di bidang jasa pengolah informasi dan individu yang menguasai teknologi memiliki *bargaining* lebih dan sangat dibutuhkan.

e. Polarisasi sosial dan eksklusi sosial

Tuntutan dan prayarat bahwa pekerja di era informasi harus memiliki keahlian dan pendidikan, dalam banyak kasus telah mendevaluasi manusia pada pekerjaannya. Namun demikian, pekerjaan profesional dan berkeahlian pun sebetulnya juga juga tidak terlalu *survive*, karena alasan kesehatan, usia, diskriminasi gender, atau kekurangannya kapasitas untuk beradaptasi dengan tugas atau posisi dan perkembangan baru perusahaan.

f. Budaya virtualitas nyata

Di era masyarakat informasional terjadi pemusatan *oligopolistic* dari komunitas multimedia (virtual) dunia, sementara pada waktu yang bersamaan terdapat segmentasi pasar, dan semakin meningkatnya interaksi oleh dan di kalangan individu yang menerobos keseragaman *audience massa*. Proses ini memicu terbentuknya apa yang disebut Castells sebagai *the culture of real virtuality*. Dengan demikian bukan realitas virtual, karena saat ini kita menyimbolkan lingkungan ke

alam *hypertext* yang inklusif, fleksibel, beranekaragam, virtualitas dari teks ini pada kenyataan merupakan realitas kita, simbol di mana kita hidup dan berkomunikasi.

g. Ruang mengalir

Fungsi dominan yang beroperasi berdasarkan pertukaran antara sirkuit elektronik yang berhubungan dengan sistem informasi di lokasi yang jauh, menjadi suatu “kekuatan penggerak” kegiatan berskala global seperti pasar uang, media global, jasa pelayanan bisnis modern. Ruang mengalir layaknya sistem transportasi cepat berbasis elektronik untuk memperkuat interaksi jarak jauh yang mendukung aktivitas global yang menghilangkan batas ruang dan waktu.⁴

Kemudahan dalam berinformasi sudah bukan hanya pada ranah konsumsi saja melainkan juga produksi, distribusi bahkan rekayasa informasi sudah menjadi hal nyata yang terjadi dalam masyarakat. Kemudahan akses informasi melalui jaringan internet, dimana dunia nyata seolah tergambar dalam dunia maya yang dapat dilihat dari beragam bentuk peristiwa yang terjadi kemudian disebarkan melalui dunia maya. Setiap manusia, masyarakat, dan negara kini mampu menghasilkan ragam informasi dari berbagai belahan dunia, informasi tersebut dapat berupa fakta, peristiwa, cerita, berita, dan fiktif sekalipun. Kini informasi mampu menguasai hampir seluruh sendi kehidupan manusia, sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa era perkembangan masyarakat yang berawal dari agraris kemudian bergerak ke industri dan kini berada pada era informasi. Terbukti dengan adanya berbagai bentuk profesi dan industri yang bergerak dibidang informasi dan berbasis pada pengetahuan, salah satu contoh profesi yang bergerak dibidang informasi yaitu pustakawan.

Teknologi memunculkan *virtual riil* dalam bentuk komunitas maya dan masyarakat informasi terbentuk secara nyata dan ruang baru yang maya yaitu *cyberspace*. Perkembangan teknologi informasi dengan jaringan internet telah menciptakan sebuah “ruang baru” yang bersifat artifisial dan maya, yaitu

⁴ Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi Dan Teori Sosial Kontemporer*.

cyberspace. “*Cyberspace* telah mengalihkan berbagai aktivitas manusia (politik, sosial, ekonomi, kultural, spiritual, seksual) di dunia nyata ke dalam berbagai bentuk substitusi artifisialnya, sehingga apapun yang dapat dilakukan di dunia nyata kini dapat dilakukan dalam bentuk artifisialnya di dalam *cyberspace*.”⁵ *Cyberspace* adalah sebuah, ruang imajiner, yang di dalamnya setiap orang dapat melakukan apa saja yang bisa dilakukan dalam kehidupan sosial sehari-hari dengan cara yang baru, yaitu cara artifisial.⁶

1.1. Masyarakat Informasi

Masyarakat menurut Sutarno merupakan “sekelompok orang yang berhimpun, berkumpul dan bersatu dalam suatu wadah, bentuk organisasi formal maupun non formal yang menempati tempat tertentu, mempunyai identitas seperti adanya ikatan dan memiliki kesamaan atau perbedaan akan beberapa hal.” Setiap kelompok masyarakat selalu berusaha untuk mempertahankan eksistensinya dan mengembangkan diri agar tidak tersingkirkan.⁷ Masyarakat terdiri dari beberapa bagian yang terintegrasi dan saling bergantung sehingga manusia yang menjadi bagian dari masyarakat disebut sebagai makhluk sosial yang kemudian menjalankan fungsi dan perannya masing-masing. Masyarakat dalam sistem sosial memiliki empat fungsi yaitu *adaptation*, *goal attainment*, *integration*, dan *latent maintenance*.⁸ Dimana peran dari empat fungsi tersebut menjelaskan bahwa masyarakat harus beradaptasi dengan lingkungan eksternal yang dinamis dengan mempertahankan, memberi prioritas dan memobilisasi perubahan dalam pencapaian tujuan individu. Dalam pencapaian membutuhkan kordinasi antar sistem individu dan masyarakat

⁵ Yasraf Amir Piliang, “Masyarakat Informasi Dan Digital: Teknologi Informasi Dan Perubahan Sosial,” *Jurnal Sositologi* (2012): 143–156.

⁶ Ibid.

⁷ Sutarno NS, *Tanggung Jawab Perpustakaan Dalam Mengembangkan Masyarakat Informasi* (Jakarta: Panta Rei, 2005), accessed February 22, 2020, <http://inlislite.dispusip.jakarta.go.id/jaktim/opac/detail-opac?id=9454>.

⁸ J. Rosgen, B. M.. Pettitt, and D. W.. Bolen, “TEORI AGIL TALCOT PARSON,” *Protein Science* 16, no. 4 (2017).

dalam memelihara motivasi dan kesepakatan sosial tentang perubahan yang terjadi.⁹

Lingkungan masyarakat yang dinamis memberikan banyak perubahan terutama dengan adanya revolusi informasi, dimana perkembangan teknologi informasi merubah pola masyarakat menuju ke era informasi dan pengetahuan. Konsep masyarakat informasi mulai digunakan pada tahun 1970, terjadinya perubahan sosial dan meningkatnya peran teknologi informasi pada segala bidang kehidupan masyarakat. Peran masyarakat dari segi informasi ditandai dengan perilaku informasi yang merupakan keseluruhan perilaku manusia berhubungan dengan sumber dan saluran informasi, perilaku penemuan informasi sebagai upaya dalam menemukan informasi dengan tujuan tertentu sebagai akibat adanya pemenuhan kebutuhan, perilaku mencari informasi yang ditujukan seseorang ketika berinteraksi dengan sistem informasi, dan perilaku penggunaan informasi yang dilakukan seseorang ketika menggunakan informasi yang sudah ditemukan dengan pengetahuan dasar yang sudah ia miliki sebelumnya.¹⁰ Daniel bell menyatakan bahwa masyarakat yang mengalami revolusi informasi akan menggunakan informasi sebagai alat berkompetisi dalam mengolah dna mengakses informasi yang bernilai dan relevan dengan kebutuhan.

Dalam konsep informasi, peningkatan makna informasi merujuk pada pengetahuan, barang siapa menguasai pengetahuan dia akan menguasai dunia (*knowledge is power*). Pengetahuan yang didalamnya mengandung informasi, menjadi kekuatan yang luar biasa karena merupakan sumber yang berharga dan memiliki nilai. Informasi sebagai nilai, dimana untuk mengetahui suatu kerahasiaan dalam arti kesanggupan mengirim, menyimpan dan menggunakan informasi sudah dianggap sebagai unsur yang sama nilainya dengan energi atau bahan baku. Tanpa menguasai informasi maka orang akan pasif, tetapi dengan memiliki dan menguasai informasi seseorang akan mendapat suatu rangsangan sehingga akan menimbulkan kreativitas untuk melakukan

⁹ Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi Dan Teori Sosial Kontemporer*.

¹⁰ Nurintan Cynthia Tyasmara, "Transformasi Masyarakat Informasi Di Indonesia Ditinjau Dari Aspek Budaya, Teknologi, Sosial Dan Ekonomi," *Perpustakaan UI*, no. 2005 (2016).

sesuatu.¹¹ Sutarno menjelaskan ciri-ciri masyarakat informasi adalah.¹²

Tabel 1.2. Ciri Masyarakat Informasi

Ciri-ciri masyarakat informasi	Sumber informasi terjangkau oleh semua lapisan masyarakat.
	Adanya kesadaran masyarakat tentang arti pentingnya informasi dalam berbagai aktivitas kehidupan.
	Terbukanya pandangan dan wawasan masyarakat dalam pemanfaatan teknologi informasi secara tepat guna.
	Berkembangnya lembaga-lembaga perpustakaan, dokumentasi dan informasi secara merata.
	Kemajuan sumber daya manusia, informasi dan fisik yang memanfaatkan ilmu.
	Informasi dikelola dengan baik, disajikan tepat waktu dan dikemas dengan teknologi dapat dikembangkan sebagai suatu komoditi yang bernilai ekonomis

Pada proses pemenuhan kebutuhan informasi dibutuhkan mekanisme akses informasi dan ketersediaan informasi. Akses terhadap informasi membutuhkan ketersediaan infrastruktur (telekomunikasi, listrik) dan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) serta penguasaan penggunaan komputer (*computer literacy*). Ada beberapa elemen yang harus diperhatikan untuk membentuk masyarakat informasi yaitu:¹³

¹¹ Florida N.S. Damanik, "Menjadi Masyarakat Informasi," *JSM STMIK Mikroskil* 13, no. 1 (2012): 73–84, <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=120253&val=5499&title=Menjadi Masyarakat Informasi>.

¹² Sutarno NS, *Tanggung Jawab Perpustakaan Dalam Mengembangkan Masyarakat Informasi*.

¹³ Florida Nirma and Sanny Damanik, *MENJADI MASYARAKAT INFORMASI*, vol. 13, 2012.

Tabel 1.3. Elemen Masyarakat Informasi

-
1. Masyarakat yang tidak buta huruf, kemampuan membaca merupakan prasyarat mutlak untuk memasuki masyarakat informasi.

 2. Pemanfaatan perangkat komputer merupakan syarat untuk memasuki masyarakat informasi. Saat ini hampir semua pergerakan informasi dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi.

 3. Infrastruktur telekomunikasi yang maju, dengan adanya *smartphone* dengan konsep dunia dalam satu genggam dan satu perangkat yang membuat manusia tetap terhubung dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

 4. Industri media yang maju, dimana media informasi tidak hanya dalam bentuk konvensional melainkan dalam bentuk digital, informasi sampai ke tangan pengguna tanpa jeda dan dalam hitungan detik melalui audio visual maupun teks.

 5. Minat baca yang tinggi, adanya informasi yang melimpah akan sia-sia jika tidak ada yang memanfaatkannya, hanya karena masyarakatnya tidak mau baca.

 6. Sistem perpustakaan yang maju, perpustakaan yang maju merupakan salah satu syarat untuk memasuki masyarakat informasi. Semua informasi akan tersimpan di perpustakaan. Masyarakat dapat menggunakan perpustakaan untuk berkonsultasi mengenai apapun.

Terdapat lima determinan atau faktor penentu pembentuk masyarakat informasi, yaitu: “a) kemajuan dalam pendidikan; b) perubahan dalam karakteristik pola kerja; c) perubahan dalam menyebarkan pengetahuan dari cara tradisional (dari mulut ke mulut) hingga penggunaan perangkat teknologi informasi; d) perubahan dalam cara manusia mencari dan menelusur pengetahuan dan; e) kemajuan dalam penciptaan alat untuk menyebarkan dan mengakses pengetahuan baru.”¹⁴

1.2. Perkembangan Generasi Manusia

1. *Baby Boomer* (lahir tahun 1946-1964)

Generasi yang lahir setelah Perang Dunia II ini memiliki banyak saudara, akibat dari banyaknya pasangan yang berani untuk mempunyai banyak keturunan. Generasi yang adaptif, mudah menerima dan menyesuaikan diri. Generasi yang tumbuh era revolusi komunikasi dengan media televisi, karena tumbuh pada masa Ketika penyebaran dan pengaruh televisi dengan nluar biasa menjadi bagian produk industri

¹⁴ Damanik, “Menjadi Masyarakat Informasi.”

budaya. Generasi *baby boomer* disebut sebagai *the cold war generation*,¹⁵ karena mereka lahir pada masa perang yang merusak tatanan sosial telah membuat generasi ini cenderung lebih fokus menata kembali kemapanan hidup mereka, tanpa mengambil resiko. Itulah sebabnya mereka lebih suka mengejar karir pada bidang yang umumnya telah dianggap aman, kemudian merekomendasikan anak-anak mereka untuk mengikuti saja jejak mereka tersebut.¹⁶

2. Generasi X (lahir tahun 1965-1980)

Generasi ini lahir pada awal dari penggunaan PC (*personal computer*), video games, tv kabel, dan internet serta maraknya penyimpanan data menggunakan floppy disk atau disket. MTV dan video games sangat digemari masa ini. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Jane Deverson, sebagian dari generasi ini memiliki tingkah laku negatif seperti tidak hormat pada orang tua, mulai mengenal musik punk, dan mencoba menggunakan ganja.

Generasi X merupakan generasi revolusioner yang banyak dibahas dalam budaya populer. digunakan untuk menyebut orang-orang yang lahir pada akhir tahun 1960-an hingga awal tahun 1980-an. “Generasi ini lahir, dan tumbuh di tengah merebaknya semangat perubahan seperti prinsip *“do it yourself”* musik punk, hingga kebebasan *flower generation* yang kemudian mempengaruhi cara berfikir mereka. Generasi X berani mendobrak nilai-nilai tradisional generasi sebelumnya yang mereka anggap kolot. Mereka berani menjadi diri sendiri, berani mengejar mimpi yang mungkin akan ditentang oleh orang tua mereka, sehingga mereka dikenal sebagai generasi pemberontak, ambisius, ber-ego besar, pekerja keras, idealis, dan mandiri.”

Generasi X ini bisa dibilang berprinsip *“work hard play hard”*, mengutamakan keseimbangan antara pekerjaan dan menikmati hidup. Pada generasi ini umumnya memiliki latar belakang sadar akan pentingnya pendidikan yang baik dan

¹⁵ Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi Dan Teori Sosial Kontemporer*.

¹⁶ Robby Darwis Nasution, “Perubahan Sosial Budaya Di Indonesia Effect of Modernization and Globalization of Socio- Cultural Changes in Indonesia” (n.d.): 1–14.

menghargai pendidikan sebagai modal sosial yang penting untuk masa depan. Pondasi semangat perubahan yang dibangun oleh generasi X ini kemudian dikembangkan oleh generasi selanjutnya dengan lebih kalem, yaitu generasi Y.¹⁷

3. Generasi Y (lahir tahun 1981-1994)

Generasi millennial atau millennium serta ungkapan generasi Y mulai dipakai pada editorial koran besar Amerika Serikat pada Agustus 1993. Generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan seperti email, SMS, *instant messaging* dan media sosial seperti facebook dan twitter. Selain itu, generasi Y juga suka main game online karena tentu juga game konsole juga sudah semakin tidak digunakan oleh generasi ini.

Dibesarkan di tengah hiruk pikuknya kecepatan perkembangan teknologi komunikasi seperti internet, dan gadget, membuat generasi yang lahir di awal tahun 1980-an hingga akhir 1990-an ini terpengaruh dan menjadi generasi yang penuh inovasi. Generasi Y adalah anak muda yang selalu ingin mencoba-coba dan sangat peduli dengan teknologi baru tetapi generasi Y juga digambarkan lebih individualis, cepat merasa bosan, tidak memiliki loyalitas yang tinggi, selalu ingin terlihat berbeda, namun juga lebih terbuka, dan senang akan hal baru. Generasi ini memang tidak takut perubahan, namun sering kali tak sabar melalui proses menuju perubahan itu. Bekerja di depan komputer sambil mendengarkan musik, dan membalas pesan di smartphone-nya atau memilih menghasilkan uang dengan menjadi *blogger travelling* adalah gambaran bagaimana generasi Y bisa begitu multitasking mengintegrasikan “*work and play*”- bekerja dan menikmati hidup dengan lebih luwes.¹⁸

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Ibid.

4. Generasi Z (lahir tahun 1995-2010)

Disebut juga *iGeneration*, generasi net atau generasi internet dimana disaat generasi ini lahir perkembangan internet sudah mulai maju. Mereka memiliki kesamaan dengan generasi Y, tapi mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti nge-tweet menggunakan ponsel, *browsing* dengan PC, dan mendengarkan musik menggunakan headset. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka.

Lahir di tahun 2000-an, Generasi Z adalah generasi yang lahir di tengah ledakan inovasi teknologi di berbagai bidang dengan akses yang semakin mudah dan murah. Generasi Z adalah generasi digital sesungguhnya yang sudah terbiasa dengan teknologi canggih sejak kecil. Kemudahan tersebut membuat mereka sangat intens berkomunikasi dan berinteraksi dengan semua kalangan, khususnya dengan teman sebaya melalui berbagai situs jejaring, seperti: Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp dan berbagai aplikasi lainnya. Melalui berbagai media tersebut, mereka juga terbiasa bisa mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikirkannya secara lebih spontan. Selain itu, akses informasi global yang tanpa batas tersebut juga membuat mereka lebih luwes dalam berinteraksi dengan siapapun di seluruh penjuru dunia, sehingga cenderung lebih toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan isu-isu sosial yang digulirkan sosial media. Namun, perubahan besar informasi tersebut juga membuat mereka rentan terkena hal-hal negatif dari mengonsumsi informasi yang salah.¹⁹

5. Generasi Alpha (lahir tahun 2011-2025)

Generasi yang lahir sesudah generasi Z, lahir dari generasi X akhir dan Y. Generasi yang sangat terdidik karena masuk sekolah lebih awal dan banyak belajar dari lingkungan dan sangat dekat dengan penggunaan teknologi.²⁰

¹⁹ Ibid.

²⁰ Ibid.

DAFTAR PUSTAKA

- Anthony Giddens. *Sociology - Anthony Giddens, Simon Griffiths* - Google Books. 5th ed. Inggris: Polity Press, 2006. Accessed February 22, 2020. https://books.google.co.id/books?id=vbu2gis26C0C&prints_ec=frontcover&dq=giddens+introduction+to+sociology&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjCjrv1g-XnAhUuwjgGHQJcD0kQ6AEIRDAD#v=onepage&q=giddens+introduction+to+sociology&f=false.
- Arif, Oleh Ikhwan, Makalah Seminar, Sehari Membangun, and Jaringan Perpustakaan. "Konsep Dan Perencanaan Dalam Automasi Perpustakaan." *Konsep dan Perencanaan dalam Automasi Perpustakaan* (2003): 1–8. https://core.ac.uk/download/pdf/11883545.pdf%5Cnhttp://maunglib.do.am/Artikel/Konsep_dan_Perencanaan_dalam_Automasi_Perpustakaan.pdf.
- Case, Donald Owen. *Looking for Information: A Survey of Research on Information Seeking, Needs and Behavior*. Emerald Group Pub, 2012.
- Castells, Manuel, and Gustavo Cardoso. "Book: The Network Society From Knowledge to Policy." *Center for Transatlantic Relations* (2005): 434.
- Damanik, Florida N.S. "Menjadi Masyarakat Informasi." *JSM STMIK Mikroskil* 13, no. 1 (2012): 73–84. [http://download.portalgaruda.org/article.php?article=120253&val=5499&title=Menjadi Masyarakat Informasi](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=120253&val=5499&title=Menjadi+Masyarakat+Informasi).
- Davis, Gordon B. *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo, 1999.
- Detlor, Brian. "Information Management." *International Journal of Information Management* 30, no. 2 (April 1, 2010): 103–108.
- Eka Kusmayadi. *Teknologi Komunikasi Dan Informasi*. Universita. Jakarta, 2018.

- Fathurrahman, Muslih. "Model-Model Perilaku Pencarian Informasi" (n.d.): 74–91.
- Fitryarini, Inda. "Literasi Media Pada Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman I Fitryarini Jurnal Komunikasi 8 (1), 51-67" 8, no. November (2017): 51–67.
- Fuchs, Christian. "Some Reflections on Manuel Castells' Book." *Triple C* 10, no. 2 (2012): 775–797.
- Griffin, Ricky W. *Management 10th Edition*. United State of American: Cengage Learning, 2009.
- Harara, Alviana. "Budaya Hedonisme Dalam Masyarakat Era Global." *Academia.edu* (2016).
- Harimurti, Agung, Achmad Djunaedi, and Wahyudi Kumorotomo. "Model Manajemen Informasi Untuk Mewujudkan Kondep Connected Government Di Pemda DIY." *Penelitian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika* 6, no. 1 (2015): 17–35.
- Hasugian, Jonner. "Penelusuran Informasi Ilmiah Secara Online: Perlakuan Terhadap Seorang Pencari Informasi Sebagai Real User." *Pustaka* 2, no. 1 (2006): 1–13.
- Juliswara, Vibriza. "Mengembangkan Model Literasi Media Yang Berkebhinnekaan Dalam Menganalisis Informasi Berita Palsu (Hoax) Di Media Sosial." *Jurnal Pemikiran Sosiologi* 4, no. 2 (2017).
- Masriastri, I Gusti Ayu Ketut Yuni. "Perpustakaan Dan Masyarakat." *Perpustakaan dan Masyarakat Informasi* 3, no. Vol. 3, No. 2, Desember 2018 (2018): 72–83.
- Nasution, Robby Darwis. "Perubahan Sosial Budaya Di Indonesia Effect of Modernization and Globalization of Socio- Cultural Changes in Indonesia" (n.d.): 1–14.
- Nirma, Florida, and Sanny Damanik. *MENJADI MASYARAKAT INFORMASI*. Vol. 13, 2012.
- Parker, Marilyn M. *Information Economics, Linking Business Performance to Information Technology*. Amerika Serikat: Prentice Hall, 1988.

- Piliang, Yasraf Amir. *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung: Matahari, 2011.
- . “Masyarakat Informasi Dan Digital: Teknologi Informasi Dan Perubahan Sosial.” *Jurnal Sositologi* (2012): 143–156.
- Praman, David. “Ekonomi Informasi – DavidPramana.” *BINUS*. Accessed February 20, 2020. <https://proverbsme.wordpress.com/2014/03/13/ekonomi-informasi/>.
- Purwaningtyas, Franindya. “Literasi Informasi Dan Literasi Media.” *IQRA` : Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi (e-Journal)* 12, no. 2 (2019): 1.
- R.S, Taylor. “*Question Negotiation and Information Seeking in Libraries*” *Dalam College and Research Libraries*, 1968.
- R, KAVITHA, and ARAVIND S. “THE APPLICABILITY OF LIBRARY FIVE LAWS OVER LIBRARY AUTOMATION PRINCIPLES: A STUDY.” *Library Philosophy and Practice* 2020 (2020).
- Ratih Florentina Wulandari dkk. *Dasar-Dasar Informasi*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.
- Reitz, Joan M. *Dictionary for Library Anad Information Science*. Westport: Libraries Unlimited, 2004.
- Rivalina;, Rahmi. “Jurnal Teknodik No. 14/VII/Teknodik/Juni/2004 : Pola Pencarian Informasi Di Internet” (2004).
- Rosgen, J., B. M.. Pettitt, and D. W.. Bolen. “TEORI AGIL TALCOT PARSON.” *Protein Science* 16, no. 4 (2017).
- Septiyantono, Tri. “Konsep Dasar Literasi Informasi.” In *Materi Pokok Literasi Informasi*, 1–77. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.
- Setiawan, Daryanto. “Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya.” *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study* 4, no. 1 (2018): 62.

- Soeatminah. *Perpustakaan, Kepustakawanan, Dan Pustakawan*. Jakarta. Kanisus, 1992.
- Sugihartati, Rahma. *Perkembangan Masyarakat Informasi Dan Teori Sosial Kontemporer*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Surachman, Arif. “Penelusuran Informasi: Sebuah Pengenalan, Materi Pelatihan PUSDOKINFO.” Yogyakarta: Perpustakaan UGM, 2007.
- Suryadi, ST. “Mengenal Penelusuran Informasi Online Melalui Search Engine Dan Perpustakaan” (2011).
- Sutarno NS. *Tanggung Jawab Perpustakaan Dalam Mengembangkan Masyarakat Informasi*. Jakarta: Panta Rei, 2005. Accessed February 22, 2020. <http://inlisite.dispusip.jakarta.go.id/jaktim/opac/detail-opac?id=9454>.
- Toffler, A. “The Third Wave: The Classic Study of Tomorrow/Alvin Toffler.” *New York City: Bantam Books* 560 (1984).
- Tyasmara, Nurintan Cynthia. “Transformasi Masyarakat Informasi Di Indonesia Ditinjau Dari Aspek Budaya, Teknologi, Sosial Dan Ekonomi.” *Perpustakaan UI*, no. 2005 (2016).
- Wilson, T.D. “Information Management.” In *International Encyclopedia of Information and Library Science*, 263–278. London: UK: Routledge, 2003.
- Yusuf, Pawit M. *Teori Dan Praktik Penelusuran Informasi: Information Retrieval*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.



Franindya Purwaningtyas, M.A.

Lahir di Medan pada 13 September 1990. Telah menyelesaikan Pendidikan Strata 1 di Universitas Sumatera Utara pada Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi pada tahun 2012 dan Program Magister di Universitas Gadjah Mada pada Program Studi Kajian Budaya Media dengan Konsentrasi Manajemen Informasi Perpustakaan pada tahun 2015. Menjadi pengajar di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan sejak tahun 2015 hingga sekarang. Konsentrasi keilmuan pada bidang Informasi dan Masyarakat.

SINOPSIS

Mahluk sosial adalah makna yang selalu melekat dalam diri manusia, sebagai makhluk individu yang membutuhkan kehadiran manusia lain untuk saling bertransaksi dan berinteraksi. Pola hidup masyarakat yang dinamis akan menciptakan kebudayaan dan menghasilkan perubahan sesuai dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Dalam mempertahankan eksistensi manusia harus memiliki sikap adaptif yang membawa pada perubahan sosial yang dipengaruhi oleh teknologi dan ilmu pengetahuan, dimana menjadi dikenal dengan masyarakat berbasis informasi dan pengetahuan. Pengetahuan adalah kekuatan dan kekuasaan, siapa menguasai pengetahuan dia akan menguasai dunia, demikianlah makna pengetahuan, dalam hal ini termasuk informasi, menjadi kekuatan yang luar biasa karena informasi sebagai salah satu sumber yang berharga. Informasi dalam makna kemampuan mengirim, menyimpan, menggunakan dan menghasilkan informasi sudah dianggap sebagai unsur yang sama nilainya dengan sumber energi atau bahan baku. Perpustakaan mengambil peran sebagai penerima, pengelola, diseminasi dan pencipta informasi berdasarkan pengetahuan yang memiliki tingkat validitas yang tinggi.

Teknologi memiliki peran penting pada terciptanya masyarakat informasi, teknologi menciptakan kemayaan menjadi sesuatu yang nyata dengan membentuk ruang nyata yang maya di publik. Kenyataan bahwa teknologi menghasilkan revolusi industri dan revolusi informasi yang menciptakan masyarakat berbasis informasi dan pengetahuan. Perpustakaan sebagai penguasa informasi mampu menjadi ruang publik yang mengakomodir kebutuhan pengguna yang berorientasi kepada masyarakat informasi.