

DIKTAT

INFORMASI DAN MASYARAKAT



OLEH:

FRANINDYA PURWANINGTYAS, M.A.

NIDN. 2013099001

NIP. 19900913 201803 2 001

UNTUK KALANGAN SENDIRI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA

MEDAN

2020

REKOMENDASI

INFORMASI MASYARAKAT

Oleh

FRANINDYA PURWANINGTYAS, M.A.
NIP. 19900913 201803 2 001

KONSULTAN:

Dra. RETNO SAYEKTI, M.LIS
NIP. 19691228 199503 2 002

FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN
2020

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada para hamba-Nya. Atas karunia dan pertolongan-Nya juga, sehingga diktat ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam tidak lupa disampaikan keharibaan Nabi Muhammad SAW, yang diturunkan Allah SWT kepada umat, sebagai rahamatan lil alamin dan menjadi uswatun hasanah bagi setiap muslim beriman.

Diktat ini berjudul, “Informasi dan Masyarakat”. Disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh jabatan fungsional dosen dalam bidang Ilmu Prerpustakaan di Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang terlibat langsung dalam membantu penyelesaian diktat ini. Diktat ini juga tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis senantiasa mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari para pembaca, sehingga hasil penelitian ini bisa disempurnakan lagi di masa mendatang.

Akhirnya, segala sesuatunya kembali kita serahkan kepada Allah SWT. Semoga diktat yang sederhana ini dapat menambah wawasan mahasiswa dan berguna bagi ilmu pengetahuan.

Medan, 02 Maret 2020

Penyusun,

Franindya Purwaningtyas, M.A.

NIP. 19900913 201803 2 001

DAFTAR ISI

REKOMENDASI	i
KATA PENGANTAR	ii
BAB I	1
INFORMASI	1
1.1. Pengertian Informasi	1
1.2. Nilai Informasi	2
1.3. Jenis-Jenis Informasi	3
1.4. Karakteristik Informasi	5
BAB II	7
INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN	7
2.1. Perpustakaan dan Teknologi Informasi	7
2.2. Penerapan Teknologi Informasi di Perpustakaan	8
BAB III	10
INFORMASI DAN MASYARAKAT	10
3.1. Perkembangan Informasi dalam Masyarakat	10
3.2. Masyarakat Informasi	13
3.3. Perpustakaan dan Masyarakat Informasi	15
BAB IV	17
INFORMASI DAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI	17
4.1. Teknologi Informasi	17
4.2. Dampak Perkembangan Teknologi Informasi	18
BAB V	22
INFORMASI DAN GLOBALISASI	22
5.1. Globalisasi Informasi	22
5.2. Perkembangan Generasi Manusia	24
BAB VI	28
EKONOMI INFORMASI	28
6.1. Informasi dalam Ekonomi	28
BAB VII	33
PERILAKU INFORMASI MASYARAKAT	33
7.1. Pola Perilaku Informasi	33

7.2. Model Perilaku Informasi	35
BAB VIII.....	41
MANAJEMEN INFORMASI.....	41
8.1. Perpustakaan Sebagai Manajemen Informasi	41
BAB IX	45
LITERASI DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT.....	45
9.1. Literasi dan Perpustakaan	45
9.2. Literasi Informasi	47
9.3. Literasi Media dan Perpustakaan	51
DAFTAR PUSTAKA	53

BAB I

INFORMASI

1.1. Pengertian Informasi

Pemahaman individu mengenai informasi sangat beragam mulai dari definisi, ciri dan manfaat. Hal ini dipengaruhi oleh adanya perbedaan cara pandang, persepsi dan kebutuhan. Pada hakikatnya setiap individu menghasilkan informasi, baik informasi yang sifatnya praktis maupun ilmiah. Menurut Saracevic, definisi-definisi tentang informasi bukanlah klasifikasi mutlak, tetapi rangkaian perjalanan informasi (*information journey*) yang kerumitannya semakin bertambah.¹ Rangkaian perjalanan informasi melibatkan banyak aspek, seperti sekumpulan simbol, gambar, peristiwa, fenomena dan lain sebagainya yang merupakan data pembentuk informasi. Data berupa catatan historis yang dicatat dan diarsipkan tanpa maksud dan segera diambil kembali untuk pengambilan keputusan. Dalam hal lain data yang telah diletakkan dalam konteks yang lebih berarti dan berguna yang dikomunikasikan kepada penerima untuk digunakan sebagai informasi dalam pengambilan keputusan.

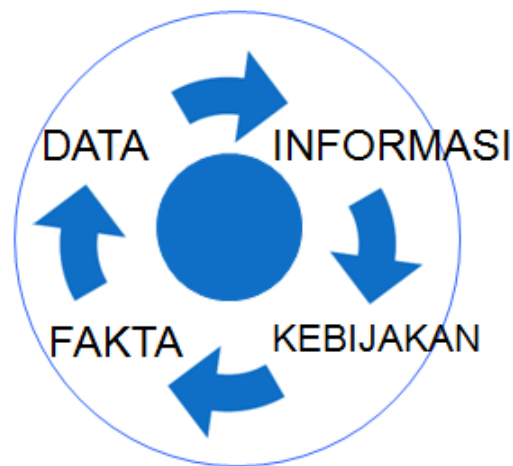
Merujuk dari beberapa hal di atas pemaknaan informasi memiliki tiga pemaknaan, 1) Informasi sebagai suatu proses, yaitu merujuk pada kegiatan-kegiatan menjadi terinformasi; 2) Informasi sebagai pengetahuan yang mengacu pada segala kejadian di dunia (entitas) yang tak terhingga, yang tak dapat disentuh, atau sesuatu yang abstrak. Sebagai sesuatu yang abstrak, informasi dilihat dari makna yang terkandung dalam keseluruhan medium yang digunakan, kemudian dapat diartikan secara berbeda antara si pengirim dan si penerima. Informasi dianggap sebagai bagian abstrak dari pikiran manusia sesuai dengan isi dan makna pesan yang diterima; 3) Informasi dianggap sebagai suatu benda atau penyajian yang nyata dari pengetahuan. Sebagai benda yang nyata, informasi dilihat dari rangkaian simbol-simbol dan dapat ditangkap oleh pancaindra manusia serta dapat saling dipertukarkan. Informasi dianggap sebagai bahan mentah yang nyata, yang berada di luar manusia yang memerlukan pemrosesan lebih lanjut.

Membahas teknologi informasi dan komunikasi maka akan kita lihat sepintas tentang konsep informasi. Dalam sistem informasi, keberadaan informasi ini tidak dapat dilepaskan satu subsistem dengan subsistem lainnya, yaitu dengan perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), prosedur yang harus dilakukan atau standar operasional prosedur (*Standard Operatinal Procedures*), sumber daya manusia (*brainware*) dan data atau informasinya itu.

Apabila kita analogikan dengan sistem transportasi maka informasi adalah muatan atau penumpangnya, sedangkan perangkat kerasnya adalah mobil dan jalan, perangkat lunak adalah sistem pengoperasian dari mesin mobil dan sumber daya manusianya adalah sopir. Bagaimana kecepatan, ketepatan, kenyamanan penumpang sampai ke tempat tujuan

¹ Rahmi Rivalina;, "Jurnal Teknodik No. 14/VII/Teknodik/Juni/2004 : Pola Pencarian Informasi Di Internet" (2004).

sangat dipengaruhi oleh kinerja sistem transportasi tersebut. Menggunakan mobil yang modern tentu akan berbeda dengan mobil yang tua. Jalan yang beraspal tentu akan berbeda kenyamanannya dengan jalan tanah berbatu. Cara sopir membawa mobil juga akan berbeda kenyamanannya dengan sopir yang ugal-ugalan. Begitulah kira-kira analogi antara sistem informasi dengan sistem transportasi.



Gambar 1.1. Siklus Informasi

Siklus informasi dimulai dari adanya data. Data merupakan fakta yang dikumpulkan dari kehidupan sehari-hari. Data adalah bentuk jamak dari datum. Untuk menghasilkan informasi maka data harus diproses, diolah dengan metode tertentu, baik dengan cara sederhana ataupun menggunakan prosedur yang kompleks. Informasi yang dihasilkan apabila diterapkan dalam suatu organisasi, maka informasi akan menjadi kebijakan organisasi. Selanjutnya kebijakan yang diterapkan tersebut akan mempengaruhi kebiasaan kerja atau budaya kerja organisasi. Perubahan budaya organisasi tersebut tentu akan berbeda dengan budaya kerja yang lama, sehingga kalau fakta yang sudah berubah tersebut dikumpulkan kembali akan menjadi data yang baru. Begitulah seterusnya, sistem tersebut akan berputar menjadi sebuah siklus informasi.²

1.2. Nilai Informasi

Penemuan informasi yang berkualitas dapat dilihat dari mutu informasi, Buckland menjabarkan informasi menjadi: a) *information-as-process* (berperan menyampaikan), b) *information-as-knowledge* (sesuatu yang dirasakan dalam *information-as-process*, pengetahuan yang dikomunikasikan), dan c) *information-as-thing*, informasi adalah objek, seperti data dan dokumen yang dapat memberikan informasi.³

Informasi dalam konteks sistem informasi akan menjadi bernilai, semakin formal, dan ideal apabila didasarkan pada sepuluh sifat menurut Burch dan Strater berikut.

² Eka Kusmayadi, *Teknologi Komunikasi Dan Informasi*, Universita. (Jakarta, 2018).

³ Rivalina;, "Jurnal Teknodik No. 14/VII/Teknodik/Juni/2004 : Pola Pencarian Informasi Di Internet."

1. *Accesibility*: sifat ini menunjukkan mudah dan cepatnya diperoleh keluaran informasi.
2. *Comprehensiveness*: sifat ini menunjukkan lengkapnya isi informasi. Hal ini tidak berarti hanya mengenai volumenya, tetapi juga mengenai output informasinya.
3. *Accuracy*: berhubungan dengan tingkat kebebasan dari kesalahan pengeluaran informasi.
4. *Appropriateness*: sifat ini menunjukkan seberapa jauh keluaran informasi berhubungan dengan permintaan para pemakai. Isi informasi harus berhubungan dengan masalah.
5. *Timeliness*: berhubungan dengan waktu yang dilalui dan yang lebih pendek pada saat diperolehnya informasi.
6. *Clarify*: atribut ini menunjukkan tingkat keluaran informasi dan bebas dari istilah-istilah yang tidak dipahami.
7. *Flexibility*: sifat ini berhubungan dengan dapat disesuaikannya keluaran informasi.
8. *Verifiability*: atribut ini menunjukkan kemampuan beberapa pengguna informasi untuk menguji keluaran informasi dan sampai pada kesimpulan yang sama.
9. *Freedom from Bias*: sifat ini berhubungan dengan tidak adanya keinginan untuk mengubah informasi guna mendapatkan kesimpulan yang telah dipertimbangkan sebelumnya.
10. *Quantifiable*: sifat ini menunjukkan hakikat informasi yang dihasilkan pada sistem informasi formal.⁴

1.3. Jenis-Jenis Informasi

Ada bermacam-macam jenis informasi dilihat dari sudut pandang yang berbeda. Salah satunya melalui kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Jenis informasi untuk kegiatan manusia menurut Soetaminah (1991) terdiri atas beberapa hal berikut:

1. Informasi untuk kegiatan politik. Informasi ini digunakan oleh para politikus dalam melakukan kegiatan politiknya. Misalnya, informasi yang didapat oleh anggota partai politik A mengenai akan adanya reshuffle kabinet. Kemudian, informasi ini digunakan oleh partai politiknya untuk menyusun strategi mendekati kepala negara agar mendapatkan kursi di kabinet. Akan tetapi, oleh partai politik B yang juga mendengar informasi itu, digunakan untuk melemahkan kinerja pemerintahan agar menggoyangkan kabinet yang sedang berjalan dan mereka berusaha menggulingkan pemerintahan.
2. Informasi untuk kegiatan pemerintahan. Informasi ini digunakan para pejabat untuk menyusun rencana, membuat keputusan, dan kebijakan-kebijakan pemerintah. Misalnya, informasi dari para menteri kepada presiden tentang daerah yang terkena bencana alam. Informasi ini digunakan oleh presiden untuk menyusun strategi membuat kebijakan tentang penanggulangan bencana alam secara menyeluruh.

⁴ Gordon B Davis, *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen* (Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo, 1999).

3. Informasi untuk kegiatan sosial. Informasi ini digunakan oleh pemerintah untuk menyusun rencana-rencana, membuat keputusan dan kebijakan, serta menentukan program kerja, antara lain untuk program-program kerja kesehatan, pendidikan, atau di luar kegiatan utama dari departemen yang membawahnya.
4. Informasi untuk dunia usaha. Informasi yang dibutuhkan untuk dunia usaha mencakup masalah-masalah: a) pemupukan modal usaha melalui pinjaman dari bank; b) investasi; c) lokasi pabrik; d) berbagai macam hal yang terkait dengan produksi, seperti jenis produksi, kualitas dan kuantitasnya, pemasaran hasil produksi, dan distribusi hasil produksi; e) hubungan perusahaan dengan pemerintahan; serta f) persaingan, alih teknologi, dan lain-lain.
5. Informasi untuk kegiatan militer. Informasi ini diperlukan oleh pejabat militer agar selalu mengikuti informasi kemiliteran yang meliputi perubahan sistem persenjataan, perubahan sistem logistik, perubahan sistem administrasi, perencanaan strategi, dan pembinaan pasukan.
6. Informasi untuk penelitian. Untuk melakukan penelitian, seorang peneliti perlu mengetahui berbagai macam penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lain, termasuk hasilnya. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari duplikasi penelitian. Di samping itu, peneliti perlu mengetahui dari mana sumber-sumber informasi itu diperoleh, misalnya melalui jurnal-jurnal, baik tercetak maupun online.
7. Informasi untuk pengajar. Pengajar, baik guru maupun dosen, membutuhkan informasi untuk menambah pengetahuan mereka. Untuk memperluas cakrawala pengetahuan, mereka dapat membacanya dari buku-buku, majalah, atau hasil-hasil penelitian, baik tercetak maupun elektronik.
8. Informasi untuk tenaga lapangan. Tenaga lapangan, baik penyuluh pertanian maupun penyuluh kesehatan, adalah orang-orang yang bekerja memberikan informasi kepada masyarakat. Oleh karena itu, mereka butuh informasi yang praktis dan mudah, misalnya petunjuk bergambar untuk identifikasi hama padi atau petunjuk bergambar untuk membersihkan sarang nyamuk, cara memberantas sarang-sarang nyamuk, dan sebagainya. Petunjuk-petunjuk itu bisa mereka dapatkan dari buku-buku praktis.
9. Informasi untuk individu adalah informasi yang dibutuhkan seseorang sesuai dengan statusnya dalam masyarakat, pendidikannya, dan kegiatannya. Sebagai contoh, seseorang yang membutuhkan informasi untuk membantu kegiatannya dalam dunia perdagangan, misalnya informasi tentang kurs dolar ke rupiah; orang yang ingin bepergian ke Arab Saudi, misalnya kurs riyal ke rupiah; atau informasi tentang keberangkatan pesawat terbang, kereta api, dan sebagainya.
10. Informasi untuk pelajar dan mahasiswa. Pelajar dan mahasiswa membutuhkan informasi guna mengembangkan pengetahuannya. Mereka mencari informasi dari buku teks, buku wajib, majalah, dan sebagainya guna memperoleh tambahan pengetahuan.⁵

Ada enam jenis informasi dengan sifat dan karakteristik yang memiliki kekhasannya masing-masing. Keenam jenis informasi tersebut adalah:

⁵ Soeatminah, *Perpustakaan, Kepustakawanan, Dan Pustakawan*, Jakarta. (Kanibus, 1992).

- a. *Absolute information*, jenis informasi yang disajikan dengan suatu jaminan dan tidak membutuhkan penjelasan lebih lanjut. Jenis informasi ini tidak perlu penjelasan tambahan lain, karena sudah cukup jelas.
- b. *Substitutional information*, jenis informasi yang merujuk kepada kasus di mana konsep informasi digunakan untuk sejumlah informasi. Dalam pengertian ini, informasi kadangkala diganti dengan istilah 'komunikasi'.
- c. *Philosophic information*, yaitu jenis informasi yang berkaitan dengan konsep-konsep yang menghubungkan informasi dengan pengetahuan dan kebijakan.
- d. *Subjective information*, yaitu jenis informasi yang berkaitan dengan perasaan dan emosi manusia. Kehadiran informasi ini bergantung pada orang yang menyajikannya.
- e. *Objective information*, yaitu jenis informasi yang merujuk pada karakter logis informasi-informasi tertentu.
- f. *Cultural information*, informasi yang memberikan gambaran kepada budaya.⁶

1.4.Karakteristik Informasi

Oleh karena itu, jajaran manajemen perlu mengenali karakteristik informasi, seperti apa yang ditulis oleh Wulandari sebagai berikut.

1. Luas informasi

Luas informasi adalah seberapa luas ruang lingkup informasi tersebut. Misalnya, pada manajemen tingkat bawah, luas informasi yang dibutuhkan lebih terbatas daripada manajemen tingkat menengah. Apalagi manajemen tingkat atas yang tentunya informasi yang dibutuhkan lebih luas. Misalnya, manajemen tingkat bawah, pada subbagian akademis, membutuhkan informasi berapa jumlah anggaran untuk pengelolaan administrasi akademis di fakultas tersebut. Sementara itu, manajemen tingkat menengah, yaitu kepala bagian tata usaha, membutuhkan informasi berapa dana yang didapat untuk pengelolaan ketatausahaan, yang meliputi bidang akademis, rumah tangga, serta kepegawaian dan keuangan. Sementara itu, manajemen tingkat atas, misalnya pembantu dekan bidang administrasi dan keuangan, perlu mengetahui informasi berapa dana yang didapat untuk kebutuhan seluruh fakultas. Ini meliputi tata usaha dan jurusan-jurusan yang ada.

2. Kepadatan informasi

Kepadatan informasi yang dimaksud adalah seberapa berisinya informasi yang diterima. Misalnya, untuk manajemen tingkat atas, informasi yang dibutuhkan adalah informasi yang terseleksi dan padat, tetapi mencakup hal-hal yang luas. Untuk manajemen tingkat menengah, informasi yang dibutuhkan adalah informasi yang cukup padat, tetapi tidak terlalu luas dan cukup terseleksi untuk lingkup bidangnya yang menitikberatkan bidang operasionalnya. Untuk manajemen tingkat bawah, informasi yang dibutuhkan tidak sepadat dan terseleksi tingkat menengah, tetapi sangat terseleksi untuk subbidang tugasnya.

3. Frekuensi informasi

⁶ Eka Kusmayadi, *Teknologi Komunikasi Dan Informasi*.

Frekuensi informasi artinya keseringan informasi atau tingkat rutinitas informasi yang dibutuhkan oleh masing-masing tingkatan manajemen. Untuk manajemen tingkat bawah, frekuensi informasi yang diterima lebih rutin sesuai dengan sifat pekerjaannya. Untuk manajemen tingkat menengah, frekuensi informasi tidak menentu dan mungkin bisa mendadak saat dibutuhkan pimpinan. Sementara itu, untuk manajemen tingkat atas, frekuensi lebih tidak terstruktur dan mendadak sewaktu-waktu untuk pengambilan keputusan.

4. Waktu informasi

Waktu informasi adalah informasi tentang kondisi atau situasi yang telah dilalui dan akan dihadapi oleh organisasi tersebut di masa depan. Pada manajemen tingkat atas dan menengah, informasi yang dibutuhkan adalah informasi prediksi masa depan, tingkat menengah lebih ke informasi masa kini, dan manajemen tingkat bawah lebih pada informasi historis untuk mengontrol tugas-tugas rutin yang telah dilakukan karyawan.

5. Sumber informasi

Sumber informasi berarti sumber dari mana informasi tersebut didapat, yaitu sumber internal dan sumber eksternal. Sumber internal banyak dibutuhkan manajemen tingkat bawah untuk mengontrol kegiatan-kegiatan operasional sehari-hari. Sumber informasi eksternal banyak dibutuhkan oleh manajemen tingkat menengah dan atas yang digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan strategis yang berjangka panjang.⁷

⁷ Ratih Florentina Wulandari dkk, *Dasar-Dasar Informasi* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007).

BAB II

INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN

2.1. Perpustakaan dan Teknologi Informasi

Menurut Undang-undang No 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan dinyatakan bahwa sebuah perpustakaan harus dilengkapi oleh sarana dan prasarana yang berorientasi teknologi informasi dan komunikasi. Hal itu sejalan dengan beberapa pendapat yang menyatakan bahwa apabila perpustakaan tidak ingin ditinggalkan oleh para penggunanya, maka perpustakaan harus mengubah paradigmanya dari hanya melayani pengguna yang datang ke perpustakaan menjadi menambah kegiatan dan peningkatan kemampuan pustakawan dalam penyusunan paket pengemasan informasi yang lebih banyak. Dengan demikian, pengguna yang kecenderungan lebih menyukai format elektronis akan semakin meningkat, tetap dapat di akomodasi oleh perpustakaan.

Dukungan terhadap keharusan meningkatkan kemampuan oleh pustakawan tersebut ditunjukkan dengan adanya keharusan menguasai dasar komputer dalam uji kompetensi dan sertifikasi yang harus dipenuhi oleh seorang pustakawan sebagaimana dituangkan dalam Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) bidang perpustakaan. SKKNI tersebut dikeluarkan oleh Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi No. 83 tahun 2012.⁸

Dukungan teknologi terutama teknologi informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi membawa perubahan dalam cara menangani, memperoleh, mengumpulkan, dan mengelola berbagai sumber daya informasi. Dewasa ini terdapat kecenderungan peningkatan pencarian dan pemanfaatan informasi dalam kehidupan masyarakat, terutama di lingkungan akademik dan peneliti melalui penelusuran secara online. Diduga salah satu penyebab peningkatan tersebut adalah karena sumber daya informasi ilmiah dalam format elektronik semakin tersedia untuk diakses secara online.⁹

Keberadaan perpustakaan sebagai pengelola atau penyedia informasi ilmiah seperti yang diamanatkan dalam UU No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, dimana perpustakaan adalah “institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka”, dan perpustakaan bertujuan memberikan layanan kepada pemustaka, meningkatkan kegemaran membaca, serta memperluas wawasan dan pengetahuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam rangka melaksanakan UU tersebut, melalui perkembangan TIK perpustakaan saat ini memberikan informasi dan layanan secara online kepada

⁸ Eka Kusmayadi, *Teknologi Komunikasi Dan Informasi*.

⁹ Jonner Hasugian, “Penelusuran Informasi Ilmiah Secara Online: Perlakuan Terhadap Seorang Pencari Informasi Sebagai Real User,” *Pustaka 2*, no. 1 (2006): 1–13.

penggunanya melalui media web untuk menjangkau seluruh wilayah dan memperluas layanan perpustakaan seperti: Perpustakaan Nasional RI (www.pnri.go.id).¹⁰

2.2. Penerapan Teknologi Informasi di Perpustakaan

Pemanfaatan teknologi informasi (TI) telah menyebar hampir di semua bidang termasuk perpustakaan. Sebagai institusi pengelola informasi, perpustakaan telah menerapkan TI secara pesat. Hal itu dapat dilihat dari makin banyaknya perpustakaan yang memanfaatkan TI mulai dari perpustakaan tradisional, perpustakaan terotomasi, perpustakaan digital dan perpustakaan maya (*cyberlibrary*). Perkembangan perpustakaan masa kini dapat dilihat dari tingkat penerapan TI dalam menunjang kegiatannya, jumlah dan jenis koleksi yang tersedia, serta jumlah pengguna baik langsung maupun tidak langsung. Kebutuhan perpustakaan akan TI berkaitan erat dengan peran perpustakaan sebagai kekuatan dalam pelestarian dan penyebaran informasi ilmu pengetahuan dan teknologi serta budaya yang berkembang pesat seiring dengan kegiatan menulis, mencetak, mendidik, dan kebutuhan manusia akan informasi. Perpustakaan mendistribusikan informasi dengan cara mengidentifikasi, mengumpulkan, mengelola, dan menyediakannya untuk pengguna.¹¹

Menurut Muharti penerapan TI di perpustakaan dapat difungsikan dalam berbagai bentuk, antara lain:

1. Sebagai sistem informasi manajemen perpustakaan. Kegiatan atau pekerjaan yang dapat diintegrasikan dengan sistem informasi perpustakaan antara lain adalah pengadaan, inventarisasi, katalogisasi, sirkulasi bahan pustaka, serta pengelolaan data anggota dan statistik. Fungsi ini sering diistilahkan sebagai bentuk otomasi perpustakaan.
2. Sebagai sarana untuk menyimpan, mendapatkan, dan menyebarluaskan informasi ilmu pengetahuan dalam format digital. Bentuk penerapan TI dalam perpustakaan ini sering dikenal dengan perpustakaan digital.¹²

Kedua fungsi TI ini dapat diterapkan secara terpisah maupun terintegrasi dalam suatu sistem informasi. Hal itu sangat bergantung pada kemampuan perangkat lunak yang digunakan, sumber daya manusia, dan infrastruktur yang mendukung keduanya.

Faktor-faktor yang menunjang aplikasi TI di perpustakaan antara lain adalah a) kemudahan dalam mendapatkan produk TI; b) harga produk TI yang makin terjangkau; c) kemampuan TI dalam meningkatkan kinerja pengelolaan perpustakaan; dan d) makin meningkatnya tuntutan masyarakat akan pelayanan yang serba click.¹³

¹⁰ ST Suryadi, "Mengenal Penelusuran Informasi Online Melalui Search Engine Dan Perpustakaan" (2011).

¹¹ Oleh Ikhwan Arif et al., "Konsep Dan Perencanaan Dalam Automasi Perpustakaan," *Konsep dan Perencanaan dalam Automasi Perpustakaan* (2003): 1–8, <https://core.ac.uk/download/pdf/11883545.pdf>⁵http://maunglib.do.am/Artikel/Konsep_dan_Perencanaan_dalam_Automasi_Perpustakaan.pdf.

¹² Eka Kusmayadi, *Teknologi Komunikasi Dan Informasi*.

¹³ Ibid.

Selain faktor-faktor tersebut, alasan lain penerapan TI di perpustakaan adalah: 1) untuk meningkatkan efisiensi dan mempermudah kerja; 2) untuk memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pengguna; 3) untuk meningkatkan citra; dan 4) turut mengembangkan infrastruktur unit kerja pada tingkat regional, nasional, dan global.¹⁴

Menurut Fahmi, cakupan otomasi perpustakaan meliputi pengadaan koleksi, katalogisasi, inventarisasi, sirkulasi, reserve, peminjaman antarperpustakaan, pengelolaan terbitan berkala, penyediaan katalog (*online public access catalogue* (OPAC)), dan pengelolaan data. (*footnote*) Pemanfaatan TIK sebagai sarana dalam meningkatkan kualitas layanan dan operasional telah membawa perubahan yang besar di perpustakaan. Perkembangan penerapan TIK dapat diukur dengan diterapkannya sistem informasi manajemen perpustakaan dan perpustakaan digital. Sistem informasi manajemen perpustakaan atau otomasi perpustakaan merupakan pengintegrasian bidang administrasi pengadaan, inventarisasi, katalogisasi, pengelolaan, sirkulasi, statistik, dan manajemen perpustakaan lainnya. Saat ini untuk mengikuti perkembangan manajemen perpustakaan dan memenuhi tuntutan kemajuan teknologi perpustakaan sudah mulai menggunakan otomasi perpustakaan untuk pengelolanya.¹⁵

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Ibid.

BAB III

INFORMASI DAN MASYARAKAT

3.1. Perkembangan Informasi dalam Masyarakat

Menurut Daniel Bell, ada dua indikasi utama dari perkembangan masyarakat pasca-industrial, yakni penemuan miniature sirkuit elektronik dan optikal yang mampu mempercepat arus informasi melalui jaringan, serta integrasi dari proses komputer dan telekomunikasi kedalam teknologi terpadu yang disebut dengan istilah komputikasi.¹⁶ 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, yaitu satu sistem sosial-budaya baru 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.¹⁷

Konsep virtual riil (*real virtuality*) yang dimunculkan oleh Castells sebagai dampak dari teknologi informasi dan komunikasi memunculkan kemampuannya 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 adalah singkatan dari *interconnected network*, yaitu sistem jaringan kerja yang menghubungkan jutaan komputer di seluruh dunia. Internet memungkinkan perpindahan data antar komputer meski terpisah jarak yang jauh. Internet dapat digunakan sebagai sarana pertukaran informasi dari satu komputer ke komputer lain dengan waktu yang cepat, tanpa dibatasi oleh jarak fisik kedua komputer tersebut.

Secara sederhana, internet dapat didefinisikan sebagai jaringan dari jaringan (*network of network*). Setiap komputer yang terhubung dengan jaringan dapat berkomunikasi dalam bentuk pertukaran data dan informasi. Hal ini dapat dilakukan dalam komunikasi dua arah secara langsung seketika itu juga (*realtime*). Semua orang mempunyai hak yang sama untuk mengakses internet dan tidak ada seorangpun yang menguasai internet. Oleh karena itu, internet merupakan sebuah dunia yang bebas dimasuki tanpa harus terikat pada peraturan-peraturan dan batas-batas wilayah teritorial negara tertentu. Internet merupakan sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer di seluruh dunia.

¹⁶ Rahma Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi Dan Teori Sosial Kontemporer* (Jakarta: Kencana, 2014).

¹⁷ Ibid.

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* memungkinkan arus komunikasi berjalan kearah mana saja dan pada level struktur di mana pun tanpa perlu dimendiasi atau diwakilkan. Castells menyatakan yang berkembang sesungguhnya bukan sekedar masyarakat informasi, melainkan masyarakat informasional. Dalam masyarakat informasional, Castell menyatakan ada dua unsur penting yang memadai, yaitu :

1. Terdapat perluasan global operasi bisnis melalui pembangunan hubungan transnasional yang kompleks.
2. Peleburan jaringan ekonomi dengan jaringan informasi.

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

1. Informasi merupakan bahan baku ekonomi.
2. Teknologi informasi memiliki efek luas pada masyarakat dan individu.
3. Teknologi informasi memberikan kemampuan pengolahan informasi yang memungkinkan logika jaringan diterapkan pada organisasi dan proses ekonomi.
4. Teknologi informasi dan logika jaringan memungkinkan fleksibilitas yang jauh lebih besar, dengan konsekuensi bahwa proses, organisasi, dan lembaga dengan mudah dapat diubah dan bentuk-bentuk baru terus-menerus diciptakan.
5. Teknologi individu telah mengerucut menjadi suatu sistem yang terpadu.¹⁸

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

1. Revolusi teknologi, yang dibentuk sebagai paradigma 1920-an
2. Restrukturisasi kapitalisme dan statisme 1980-an
3. Gerakan sosial budaya 1960-an, dan kemudian 1970-an, khususnya feminisme dan ekologisisme.¹⁹

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 perusahaan, perekonomian di suatu wilayah atau Negara, yang sumber produktivitas dan daya saingnya sangat tergantung pada dukungan ilmu pengetahuan, informasi, dan teknologi pengelolaan yang mereka miliki, termasuk teknologi manajemen dan manajemen teknologi.
- b. Ekonomi global

¹⁸ Manuel Castells and Gustavo Cardoso, "Book: The Network Society From Knowledge to Policy," *Center for Transatlantic Relations* (2005): 434.

¹⁹ Ibid.

Suatu realitas baru yang hadir di era masyarakat informasional ini merupakan suatu ekonomi yang aktivitas intinya secara strategis berpotensi kerja sebagai suatu unit real time dalam skala luas. Globalisasi ini pada kenyataannya telah dikembangkan dengan sistem yang didasarkan pada teknologi informasi dan komunikasi yang sudah semakin inovatif.

- c. Jaringan perusahaan
Serangkaian hubungan khusus antara perusahaan-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 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. Selain itu terjadi individualisasi kerja, dimana tanggung jawab kerja makin mengerucut pada keahlian profesi orang per orang.
- e. Polarisasi sosial dan eksklusivitas sosial
Tuntutan dan prasyarat bahwa pekerja di era informasi harus memiliki keahlian dan pendidikan, dalam banyak kasus telah mendevalusi manusia pada pekerjaannya. Namun demikian, pekerjaan profesional dan berkeahlian pun sebetulnya 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 oligopolistik dari grup-grup multimedia disekeliling 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*. Ini memang demikian, bukan realitas virtual, karena saat ini kita menyimbolkan lingkungan dengan menyusunnya ke alam hiperteks yang inklusif, fleksibel, beraneka ragam macam, dimana kita kita bernavigasi setiap hari, virtualitas dari teks ini pada kenyataan merupakan realitas kita, symbol di mana kita hidup dan berkomunikasi.
- g. Ruang mengalir
Fungsi dominan yang beroperasi berdasarkan pertukaran antara sirkuit elektronik yang berhubungan dengan system informasi di lokasi yang jauh, yang menjadi suatu “kekuatan penggerak” kegiatan berskala global seperti pasar uang, media global, jasa pelayanan bisnis modern.²⁰

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. Hal ini ditambah lagi dengan kemudahan akses informasi melalui internet, dimana dunia nyata seolah tergambar dalam dunia maya yang dapat dilihat dari beragam bentuk peristiwa yang terjadi disebarkan melalui dunia maya. Setiap

²⁰ Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi Dan Teori Sosial Kontemporer*.

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 setidaknya hampir 80% 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, salah satu contoh profesi yang bergerak dibidang informasi yaitu pustakawan. Seperti sudah dijelaskan diatas, kemunculan 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 *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*.²¹ *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.²²

3.2.Masyarakat Informasi

Masyarakat mengandung pengertian tentang suatu kesatuan kelompok orang yang berhimpun, berkumpul dan bersatu dalam suatu wadah baik bentuk organisasi formal maupun non formal yang menempati tempat tertentu, mempunyai ciri-ciri seperti adanya ikatan dan mempunyai kesamaan-kesamaan atas beberapa hal. Setiap kelompok masyarakat selalu berusaha untuk mempertahankan eksistensinya dan mengembangkan agar tidak tersingkirkan.²³ Masyarakat informasi ditandai dengan adanya perilaku informasi yang merupakan keseluruhan perilaku manusia yang berhubungan dengan sumber dan saluran informasi, perilaku penemuan informasi yang merupakan upaya dalam menemukan informasi dengan tujuan tertentu sebagai akibat adanya kebutuhan untuk memenuhi tujuan tertentu, perilaku mencari informasi yang ditujukan seseorang ketika berinteraksi dengan system informasi, dan perilaku penggunaan informasi yaitu perilaku yang dilakukan seseorang ketika menggabungkan informasi yang ditemukannya dengan pengetahuan dasar yang sudah ia miliki sebelumnya.²⁴

Pengetahuan adalah kekuasaan (*knowledge is power*), barang siapa menguasai pengetahuan dia akan menguasai dunia, demikianlah arti pentingnya pengetahuan, dalam hal ini termasuk informasi, menjadi kekuatan yang luar biasa karena informasi adalah

²¹ Yasraf Amir Piliang, “Masyarakat Informasi Dan Digital : Teknologi Informasi Dan Perubahan Sosial,” *Jurnal Sositologi* (2012): 143–156.

²² Ibid.

²³ 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>.

²⁴ Nurintan Cynthia Tyasmara, “Transformasi Masyarakat Informasi Di Indonesia Ditinjau Dari Aspek Budaya, Teknologi, Sosial Dan Ekonomi,” *Perpustakaan UI*, no. 2005 (2016).

salah satu sumber yang berharga. Informasi adalah suatu nilai untuk mengetahui suatu kerahasiaan suatu hal. Saat ini informasi 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 menguasai informasi seseorang akan mendapat suatu rangsangan sehingga akan menimbulkan kreativitas untuk melakukan sesuatu. Apalagi di era informatika yang sangat kompetitif ini, informasi menjadi sangat penting agar seseorang, masyarakat, suatu institusi dan negara dapat mempunyai daya saing yang tinggi. Untuk mencapai kesejahteraan diperlukan adanya suatu kemampuan daya saing yang ditunjang oleh informasi, ilmu, knowledge, wisdom, sumber daya manusia (SDM), teknologi, dan pasar.²⁵ Sutarno menjelaskan ciri-ciri masyarakat informasi adalah:

1. Sumber informasi terjangkau oleh semua lapisan masyarakat.
2. Adanya kesadaran masyarakat tentang arti pentingnya informasi dalam berbagai aktivitas kehidupan.
3. Terbukanya pandangan dan wawasan masyarakat dalam pemanfaatan teknologi informasi secara tepat guna.
4. Berkembangnya lembaga-lembaga perpustakaan, dokumentasi dan informasi secara merata.
5. Kemajuan sumber daya manusia, informasi dan fisik yang memanfaatkan ilmu.
6. Informasi dikelola dengan baik, disajikan tepat waktu dan dikemas dengan teknologi dapat dikembangkan sebagai suatu komoditi yang bernilai ekonomis.²⁶

Untuk memenuhi kebutuhan informasi dibutuhkan adanya mekanisme akses terhadap informasi dan ketersediaan informasi. Akses terhadap informasi membutuhkan ketersediaan infrastruktur (telekomunikasi, listrik) dan perangkat (hardware dan software) serta penguasaan penggunaan komputer (literasi komputer). Ada beberapa elemen yang harus diperhatikan untuk membentuk masyarakat informasi yaitu:

1. Masyarakat yang tidak buta huruf, masyarakat yang masih buta huruf akan sangat sulit untuk masuk ke masyarakat informasi. Karena itu kemampuan membaca merupakan prasyarat mutlak untuk memasuki masyarakat informasi.
2. Pemanfaatan computer, pemanfaatan komputer merupakan syarat lain untuk memasuki masyarakat informasi. Saat ini hampir semua pergerakan informasi dilakukan dengan menggunakan teknologi computer.
3. Infrastruktur telekomunikasi, dengan penggunaan komputer yang tinggi, khususnya untuk tujuan komunikasi data antar komputer yang berjauhan, maka infrastruktur telekomunikasi harus maju.
4. Industri percetakan yang maju, kemajuan tersebut juga harus didukung oleh industri percetakan yang maju. Salah satu media untuk menghantarkan informasi kedepan adalah koran. Bagi masyarakat informasi, koran adalah salah satu menu yang wajib menjadi sarapan paginya. Ia harus mengetahui perkembangan terakhir dari sesuatu yang menjadi minat dan pekerjaannya.

²⁵ 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](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=120253&val=5499&title=Menjadi%20Masyarakat%20Informasi).

²⁶ Sutarno NS, *Tanggung Jawab Perpustakaan Dalam Mengembangkan Masyarakat Informasi*.

5. Industri televisi dan radio yang maju, industri televisi dan radio yang maju akan mendukung pergerakan informasi yang sangat cepat. Misalnya dengan melihat berita pagi, terutama pada segmen ekonomi dan bisnis.
6. Minat baca yang tinggi, adanya informasi yang melimpah akan sia-sia jika tidak ada yang memanfaatkannya, hanya karena masyarakatnya tidak mau baca.
7. 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. Ada 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 primitif dari mulut ke mulut sampai penggunaan alat super canggih, seperti computer; d) perubahan dalam cara-cara orang mencari pengetahuan dan; e) kemajuan dalam penciptaan alat-alat untuk menyebarkan dan mengakses pengetahuan baru.²⁷

3.3. Perpustakaan dan Masyarakat Informasi

Perkembangan perpustakaan tidak terlepas dari perkembangan masyarakat. sekurang-kurangnya ada empat alasan yang mendorong keberadaan suatu perpustakaan yaitu:

1. Adanya keinginan masyarakat luas untuk meyenggarakan perpustakaan
2. Adanya keinginan suatu organisasi, lembaga, atau penanggung jawab institusi untuk membangun perpustakaan bagi kepentingan organisasi.
3. Adanya kebutuhan yang dirasakan kelompok masyarakat tertentu tentang pentingnya perpustakaan.
4. Diperlukannya wadah atau tempat yang mampu menampung dan mengolah serta memberdayakan berbagai hasil karya umat manusia untuk dikembangkan lebih lanjut.²⁸

Berdasarkan uraian di atas maka peranan perpustakaan sebagai sumber informasi dapat dirinci sebagai berikut:

1. Perpustakaan merupakan sumber informasi yang bermanfaat bagi pendidikan, penelitian, preservasi, dan pelestarian khazanah budaya bangsa, serta tempat rekreasi.
2. Perpustakaan merupakan jembatan penghubung antara sumber-sumber informasi dengan pemustaka.
3. Perpustakaan merupakan sarana menjalin komunikasi antara perpustakaan dengan masyarakat.
4. Perpustakaan merupakan lembaga yang berperan dalam mengembangkan, minat dan budaya baca untuk terbentuknya masyarakat belajar (*learning societies*).

²⁷ Damanik, "Menjadi Masyarakat Informasi."

²⁸ I Gusti Ayu Ketut Yuni Masriastri, "Perpustakaan Dan Masyarakat," *Perpustakaan dan Masyarakat Informasi* 3, no. Vol. 3, No. 2, Desember 2018 (2018): 72–83.

5. Perpustakaan merupakan agen perubahan karena berbagai sumber informasi yang ada dapat dipelajari dan dikembangkan bagi kemajuan masyarakat.
6. Perpustakaan merupakan sarana pendidikan formal dan lembaga pendidikan nonformal.
7. Perpustakaan dapat melakukan bimbingan dan konsultasi bagi pemustaka dan masyarakat tentang pendayagunaan sumber-sumber informasi bagi kepentingan masyarakat.
8. Perpustakaan menjadi barometer kemajuan masyarakat dikaitkan dengan kunjungan dan pendayagunaan sumber-sumber informasi.
9. Perpustakaan dapat menghimpun dan melestarikan semua hasil karya umat manusia yang bermanfaat bagi generasi mendatang.
10. Perpustakaan dapat ikut berperan dalam mengurangi kenakalan remaja dan penyalahgunaan obat-obat terlarang.²⁹

²⁹ Ibid.

BAB IV

INFORMASI DAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI

4.1. Teknologi Informasi

Teknologi Komunikasi dan Informasi adalah aplikasi pengetahuan dan keterampilan yang digunakan manusia dalam mengalirkan informasi atau pesan dengan tujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan manusia agar tercapai tujuan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi berawal dari kemajuan dibidang komputersasi. Penggunaan komputer pada masa awal untuk sekedar menulis, membuat grafik dan gambar serta alat menyimpan data yang luar biasa telah berubah menjadi alat komunikasi dengan jaringan yang lunak dan bisa mencakup seluruh dunia. Dengan kemajuan teknologi maka proses interaksi antar manusia mampu menjangkau lapisan masyarakat dibelahan dunia manapun menjadi semakin terbuka. Internet sebagai salah satu dampak dari perkembangan teknologi baru pada dasarnya tidak hanya bisa menjadi pintu untuk mengetahui bagaimana budaya yang ada pada masyarakat di daerah tertentu, melainkan menjadi perangkat dalam ekspresi budaya itu sendiri.³⁰

Ekspektasi atau harapan terjadinya perkembangan teknologi informasi ke depan akan lebih bersifat terbuka dan terjadi dua arah, lebih beragam, multidisipliner, serta terkait pada produktivitas kerja, misalnya:

- a. Komputer ada di mana-mana, semakin portabel dan mobile. Di sisi lain, seluruh peralatan yang menunjang kehidupan manusia akan mengandung komputer yang embedded atau menempel pada peralatannya. Ketersediaan jaringan internet sangat tinggi sehingga akses terhadap informasi dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Internet akan mengandung informasi yang berlimpah. Manusia dapat bekerja, menikmati hiburan, bersosialisasi, dan berkelana secara virtual keseluruhan dunia tanpa harus beranjak dari tempat duduknya. Robot-robot cerdas akan melayani seluruh kebutuhan manusia. Manusia dapat melakukan berbagai hal dengan upaya fisik yang sangat minimum. Tiga hal yang akan menjadi kata kunci dalam perkembangan TIK ke depan yaitu cyberspace atau dunia virtual, anytime anywhere access dan minimalisasi aktivitas fisik.
- b. Berkembangnya pendidikan terbuka dengan modus pembelajaran jarak jauh (Distance Learning). Proses belajar jarak jauh menggunakan media internet untuk menghubungkan peserta didik dengan pendidiknya. Mahasiswa dapat melihat jadwal kuliah, mencari materi online, mengecek keuangan, dan administrasi lain dan sebagainya.
- c. Pengembangan materi pendidikan. Materi pendidikan berkembang dari bentuk teks menjadi elektronik, audio, dan video. Dengan bentuk tersebut siswa yang mengikuti dapat lebih mudah dalam mempelajarinya karena bersifat interaktif dan detail. Selain itu, untuk membawa materi pembelajaran tanpa harus membawa tas

³⁰ Daryanto Setiawan, "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya," *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study* 4, no. 1 (2018): 62.

- yang besar bahkan siswa dapat menyimpan materi pembelajaran dalam sebuah tempat yang online, misalnya google drive.
- d. Berbagi sumber Daya atau Sharing resources antar lembaga dalam sebuah jaringan. Dengan adanya lembaga pengelola jaringan yang sifatnya online, sebuah organisasi atau lembaga dapat menyimpan data untuk berbagi secara online. Informasi yang ada dapat diberlakukan sebagai data yang sifatnya open access sehingga semua lembaga atau organisasi dapat berbagi. Sebagai contoh data statistik tertentu dapat disimpan di tempat orang lain dan semua orang dapat memanfaatkannya untuk keperluan mereka masing-masing. Sumber daya yang dibagi bukan saja datanya tetapi juga sarana dan manusia pengelola jaringannya.
 - e. Perpustakaan dan instrumen pendidikan seperti guru dan laboratorium akan berubah fungsi menjadi sumber informasi. Kalau dahulu perpustakaan kerjanya memberikan pelayanan informasi kepada para pengguna yang datang ke perpustakaan. Ke depannya, perpustakaan lebih banyak menyediakan materi informasi yang sudah dikemas. Perubahan tersebut karena penggunaannya juga sudah mengalami perubahan paradigma, yaitu mereka tidak mau datang ke perpustakaan, namun, merasa cukup dengan mengakses website perpustakaan. Oleh karena itu, petugas perpustakaan juga berubah kebiasaannya, dari melayani pengguna yang datang menjadi mengemas koleksi untuk pengguna yang mengakses informasi lewat internet. Demikian pula dengan materi pendidikan dan guru serta laboratorium. Mereka harus lebih aktif menyiapkan materi pendidikan atau pelatihan untuk menunjang proses pembelajaran.
 - f. Penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif, terutama media penyimpanan informasi seperti CD-ROM, DVD-ROM, dan harddisk untuk menyimpan multimedia materi pendidikan secara bertahap menggantikan TV dan Video.
 - g. Teknologi Informasi telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat.
 - h. Adanya teknologi informasi berupa perangkat radio dan televisi hingga internet dan telepon genggam dengan protokol aplikasi tanpa kabel (WAP).
 - i. Munculnya berbagai aplikasi yang dapat dengan mudah dan cepat berinteraksi dengan orang lain, seperti chatroom, discussion group, atau milist.
 - j. Penggunaan teknologi dalam bidang pemerintahan dengan penerapan *e-Government* sebagai sistem informasi yang tersebar di seluruh daerah dan Kementerian.³¹

4.2.Dampak Perkembangan Teknologi Informasi

Teknologi informasi dan komunikasi sebagai jawaban atas pemikiran manusia menjadi alat untuk membantu memecahkan persoalan yang ada. Dan diharapkan dapat menjadi fasilitator dan interpreter. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa perubahan dan perkembangan teknologi yang terus pada informasi dan komunikasi akan berdampak pada kehidupan sosial yang ada hingga mempengaruhi aspek yang lebih besar lagi yakni kebudayaan. Beberapa dampak nyata dari keberadaan serta perkembangan teknologi informasi dan komunikasi antara lain:

³¹ Eka Kusmayadi, *Teknologi Komunikasi Dan Informasi*.

4.2.1. Dampak Positif

Dalam bidang sosial, kemajuan teknologi komunikasi yang cepat dapat mempermudah komunikasi antara suatu tempat dan tempat yang lain. Dengan adanya internet, kita dapat menjangkau wilayah yang lebih jauh di semua belahan dunia. Sebagai contoh dalam berjualan, kita dapat mempromosikan produk kita ke seluruh Indonesia, atau bahkan mancanegara dengan biaya yang jauh lebih rendah dibandingkan dengan cara promosi tradisional.

Dalam bidang pendidikan pengaruh teknologi komunikasi telah sebagai berikut :

- a. Informasi yang dibutuhkan akan semakin cepat dan mudah di akses untuk kepentingan pendidikan.
- b. Inovasi dalam pembelajaran semakin berkembang dengan adanya inovasi e-learning yang semakin memudahkan proses pendidikan.
- c. Pengajar juga dapat menerapkan konsep belajar yang kreatif dan atraktif.
- d. Kemajuan TIK juga akan memungkinkan berkembangnya kelas virtual atau kelas yang berbasis *teleconference* yang tidak mengharuskan sang pendidik dan peserta didik berada dalam satu ruangan.
- e. Sistem administrasi pada sebuah lembaga pendidikan akan semakin mudah dan lancar karena penerapan sistem TIK.

Dalam bidang ekonomi, dampak positif teknologi komunikasi antara lain:

- a. Semakin maraknya penggunaan TIK akan semakin membuka lapangan pekerjaan.
- b. Bisnis yang berbasis TIK atau yang biasa disebut e-commerce dapat mempermudah transaksi-transaksi bisnis suatu perusahaan atau perorangan
- c. Dengan fasilitas pemasangan iklan di internet pada situs-situs tertentu akan mempermudah kegiatan promosi dan pemasaran suatu produk.

Dalam pemerintahan, dampak positif teknologi komunikasi antara lain :

- a. Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dikembangkan dalam pemerintahan atau yang disebut e-government membuat masyarakat semakin mudah dalam mengakses kebijakan pemerintah sehingga program yang dicanangkan pemerintah dapat berjalan dengan lancar.
- b. *E-government* juga dapat mendukung pengelolaan pemerintahan yang lebih efisien, dan bisa meningkatkan komunikasi antara pemerintah dengan sektor usaha dan industri. Masyarakat dapat memberi masukan mengenai kebijakan-kebijakan yang dibuat oleh pemerintah sehingga dapat memperbaiki kinerja pemerintah.

4.2.2. Dampak Negatif

Dalam bidang sosial, pesatnya teknologi komunikasi menyebabkan banyaknya kejadian yang tidak diinginkan, seperti:

- a. Berubahnya bentuk komunikasi yang tadinya berupa *face to face* menjadi tidak. Hal ini dapat menyebabkan komunikasi menjadi hampa.

- b. Seseorang yang terus menerus bergaul dengan komputer akan cenderung menjadi seseorang yang individualis.
- c. Adanya peluang masuknya hal-hal yang berbau pornografi, pornoaksi, maupun kekerasan.
- d. Memperparah kesenjangan sosial yang terjadi di masyarakat antara orang kaya dan orang miskin.
- e. Maraknya *cybercrime* yang terus membayangi seperti carding, ulah *hacker*, manipulasi data dan berbagai *cybercrime* yang lainnya.
- f. Interaksi anak dan komputer yang bersifat satu (orang) menghadap satu (mesin) mengakibatkan anak menjadi tidak cerdas secara sosial.

Dalam Bidang Pendidikan, kemajuan teknologi komunikasi mempermudah terjadinya pelanggaran terhadap Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) karena semakin mudahnya mengakses data menyebabkan orang yang bersifat plagiatis akan melakukan kecurangan.

- a. Apabila sistem administrasi suatu lembaga pendidikan kurang baik, dapat menyebabkan pemalsuan dokumen administrasi pendidikan.
- b. Televisi melatih anak untuk berpikir pendek dan bertahan berkonsentrasi dalam waktu yang singkat (*short span of attention*).

Dalam Bidang Ekonomi, dampak negatif teknologi komunikasi adalah:

- a. Semakin memudahkan orang melakukan transaksi yang dilarang seperti transaksi barang selundupan atau transaksi narkoba karena transaksi di internet menjadi semakin mudah.
- b. Menyebabkan terjadinya pembobolan rekening suatu lembaga atau perorangan yang mengakibatkan kerugian finansial yang besar.

Dalam Bidang Pemerintahan, semakin bebasnya masyarakat mengakses situs pemerintah akan membuka peluang terjadinya *cybercrime* yang dapat merusak sistem TIK pada *e-government*. Misalnya kasus pembobolan situs KPU ketika penyelenggaraan Pemilu oleh seorang *cracker*.³²

Pada dasarnya, Internet adalah kumpulan dua computer atau lebih di seluruh dunia yang saling berhubungan membentuk jaringan komputer. Internet dapat diibaratkan seperti jaring laba-laba yang menyelimuti bumi dan terdiri atas titik-titik (node) yang saling berhubungan. Node tersebut dapat berupa personal komputer, laptop, atau peralatan komunikasi seperti handphone dan PDA (Personal Data Assistance). Node tersebut dapat berfungsi sebagai pusat informasi atau sebagai pengguna yang mencari dan bertukar informasi melalui Internet. Garis penghubung antarnode disebut Internet backbone yang berupa media transmisi seperti kabel, serat optik, maupun gelombang mikro (microwave). Untuk dapat menghubungkan semua jenis, tipe, dan sistem komputer yang ada di seluruh dunia, Internet harus memiliki standar yang memungkinkan komputer dapat saling berbicara satu sama lain dalam bahasa yang sama. TCP/IP (Transmission

³² Ibid.

Control Protocol/Internet Protocol) menjadi standar utama jaringan Internet yang dapat menyatukan bahasa dan kode berbagai komputer di dunia.

BAB V

INFORMASI DAN GLOBALISASI

Perkembangan teknologi informasi menjadikan dunia terasa semakin sempit sekaligus semakin luas. Semakin sempit karena teknologi informasi melipat dunia menjadi semakin sempit sebagaimana melipat kertas. Ruang dan waktu dimampatkan oleh begitu cepatnya informasi tersebar.³³ Seseorang tidak perlu untuk pergi ke Palestina untuk mendapatkan informasi adanya serangan Israel yang menewaskan anak-anak di Gaza. Cukup dengan duduk di depan televisi untuk mengetahui keadaan di belahan dunia lainnya. Begitu pula seseorang tidak harus menghabiskan waktu untuk turun dari lantai sepuluh hanya untuk memanggil seseorang yang berada di lantai dasar. Cukup dengan menekan beberapa tombol di handphone untuk menghemat waktu perjalanan beberapa menit. Sebagai perbandingan, dimasa lalu, kabar bahwa Colombus menemukan benua Amerika sampai ke telinga Ratu Isabella setelah lima bulan peristiwa tersebut terjadi; begitu pula kabar tentang pembunuhan Abraham Lincoln sampai ke Eropa setelah dua minggu kejadian. Sementara itu, dimasa berkembangnya teknologi Informasi, dunia mendengar bahwa Neil Armstrong berhasil mendarat di bulan hanya dalam waktu 1,3 detik.

Disisi lain, perkembangan teknologi informasi juga dapat dikatakan memperluas dunia. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi informasi adalah hilangnya batas-batas antar negara khususnya dalam hal persebaran informasi. Seorang anak di Desa Ranu Pane yang terletak kaki Gunung Semeru bisa saja ikut mengutuk kekejaman Israel yang menjajah Palestina setelah menonton berita di televisi. Dalam kasus ini, anak tersebut tidak lagi sekedar sebagai seorang warga desa melainkan sebagai sebuah bagian dari masyarakat global. Selain itu, teknologi informasi juga mengikis batas-batas budaya. Masyarakat yang dulunya terfragmentasi dalam budaya-budaya lokal yang sangat beragam kini diseragamkan dalam sebuah budaya besar yang dikenal sebagai budaya populer. Cara berpakaian pemuda-pemuda di Amerika yang disebarakan melalui televisi akhirnya menjadi budaya populer yang diikuti oleh sebagian besar pemuda dunia. Pemuda-pemuda yang tidak ikut mainstream budaya ini diberi label ketinggalan zaman. Demikianlah perkembangan informasi menjadikan dunia seseorang yang dulunya terbatas dalam sebuah teritori dan budaya kini semakin diperluas menjadi bagian dari sebuah komunitas global.

5.1. Globalisasi Informasi

Globalisasi merupakan perkembangan kontemporer yang memiliki pengaruh terhadap munculnya berbagai kemungkinan perubahan dunia. Pengaruh globalisasi dapat menghilangkan berbagai hambatan yang membuat dunia semakin terbuka dan saling membutuhkan antara satu sama lain. Dapat dikatakan bahwa globalisasi membawa perspektif baru tentang konsep "Dunia Tanpa Batas" yang saat ini telah menjadi realita

³³ Yasraf Amir Piliang, *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan* (Bandung: Matahari, 2011).

dan berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan budaya yang akhirnya membawa perubahan baru.

Karakteristik globalisasi informasi yaitu, ciri pertama masyarakat global adalah semakin tingginya peradaban yang ditopang oleh keberadaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Masyarakat modern sebagaimana dihasilkan oleh industrialisasi dan teknologisasi merupakan masyarakat dengan struktur kehidupan yang dinamis, kreatif untuk melahirkan gagasan-gagasan demi kepentingan manusia dalam berbagai sector kehidupan. Daya berpikir dan daya cipta semakin berkembang sedemikian rupa sehingga mampu memformulasikan makna kehidupan dalam konteks yang nyata, seterusnya akan berakibat pada bergesernya nilai-nilai budaya yang setiap saat dapat berlangsung walaupun lambat namun pasti.

Ciri kedua, globalisasi informasi adalah penyerbuan komunikasi dan informasi yang menembus batas-batas budaya. Seluruh kemajuan yang diperoleh oleh manusia tidak bisa dilepaskan dari peranan komunikasi. Sehingga sebagian orang menyebut komunikasi sebagai “perekat” hidup bersama. Hal ini dipahami karena istilah komunikasi itu sendiri mengandung makna bersama-sama (*common, commonness*: Inggris) berasal dari bahasa Latin *communicatio* yang berarti pemberitahuan, pemberian bagian (dalam sesuatu), pertukaran, di mana si pembicara mengharapkan pertimbangan atau jawaban dari pendengarnya; ikut mengambil bagian.

Ciri ketiga adalah tingginya laju transformasi sosial. Kemajuan teknologi komunikasi yang dialami umat manusia dewasa ini memberikan kemudahan dan kecepatan dalam berhubungan antara satu dengan lainnya. Jarak tidak lagi menjadi kendala untuk dapat berkomunikasi. Informasi dan peristiwa yang terjadi di belahan dunia secara cepat dapat diakses oleh manusia di benua lain. Disamping jarak yang semakin dekat, masyarakat juga semakin banyak mendapatkan pilihan sarana untuk menyerap informasi. Dengan semakin cepatnya arus informasi dan beragamnya media komunikasi mengantarkan umat manusia kepada transformasi.

Ciri keempat adalah terjadinya perubahan gaya hidup (*lifestyle*). Teknologi komunikasi yang semakin canggih memberi kemudahan dan kebebasan kepada masyarakat untuk mengakses informasi apa saja yang ada. Implikasinya terjadilah perubahan sistem nilai karena perbenturan sistem nilai yang diadopsi oleh suatu masyarakat belum tentu atau tidak sesuai dengan latar belakang budaya, agama pada masyarakat sebelumnya. Bahkan ada pameo yang mengatakan kebingungan manusia modern bukan disebabkan oleh kurangnya informasi yang diterima, namun karena terlalu banyaknya informasi yang sampai melalui berbagai media komunikasi (*flood of information*).

Ciri kelima dari era globalisasi dan informasi adalah semakin tajamnya gap antara negara industri dengan negara berkembang, dengan kata lain terjadinya dominasi informasi oleh negara-negara maju terhadap negara-negara terbelakang. Alat dominasi yang paling efektif adalah pengetahuan, sedangkan pengetahuan itu tidak lain berbasis informasi. Menurut F. Rachmadi, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada satu sisi telah berhasil mengatasi dimensi ruang dan waktu, namun sisi lain ternyata

juga mempertajam ketidakseimbangan informasi antara negara-negara maju dengan negara-negara berkembang. Secara kuantitatif arus informasi dunia dikuasai oleh negara-negara maju. Arus informasi dunia memperlihatkan ketidakseimbangan yang serius, bahkan sebagian besar negara-negara dunia ketiga tidak memiliki alat-alat dan struktur yang memadai bagi pemancaran dan penerimaan informasi. Ketidakseimbangan ini mengakibatkan kepincangan dan ketergantungan negara-negara berkembang terhadap negara-negara maju. Negara-negara maju memiliki pengaruh dan dominasi yang kuat terhadap negara yang belum memiliki teknologi maju.

Ciri kelima dari era globalisasi dan informasi adalah semakin tajamnya gap antara negara industri dengan negara berkembang, dengan kata lain terjadinya dominasi informasi oleh negara-negara maju terhadap negara-negara terbelakang. Alat dominasi yang paling efektif adalah pengetahuan, sedangkan pengetahuan itu tidak lain berbasis informasi. Menurut F. Rachmadi, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada satu sisi telah berhasil mengatasi dimensi ruang dan waktu, namun di sisi lain ternyata juga mempertajam ketidakseimbangan informasi antara negara-negara maju dengan negara-negara berkembang. Secara kuantitatif arus informasi dunia dikuasai oleh negara-negara maju. Arus informasi dunia memperlihatkan ketidakseimbangan yang serius, bahkan sebagian besar negara-negara dunia ketiga tidak memiliki alat-alat dan struktur yang memadai bagi pemancaran dan penerimaan informasi. Ketidakseimbangan ini mengakibatkan kepincangan dan ketergantungan negara-negara berkembang terhadap negara-negara maju. Negara-negara maju memiliki pengaruh dan dominasi yang kuat terhadap negara yang belum memiliki teknologi maju.

Tidak jarang juga globalisasi didefinisikan sebagai penyebaran kebiasaan-kebiasaan yang mendunia, ekspansi hubungan yang melintas benua, organisasi kehidupan sosial pada skala global, dan pertumbuhan sebuah kesadaran global bersama. Masyarakat di dunia, dari aspek budaya, terlihat kemajuan keseragaman. Salah satunya terlihat pada aspek media massa, terutama televisi mengubah dunia menjadi *dusun global (global village)*. Informasi dan gambar peristiwa pada satu waktu dapat di tonton jutaan manusia di dunia. Menurut Giddens globalisasi berkaitan dengan tesis bahwa kita semua hidup di dalam satu dunia.³⁴ Menurut teori pertukaran modern, perubahan sosial di masyarakat yang diakibatkan oleh pertukaran budaya sangat dipengaruhi oleh psikologi eksperimental dimana hal ini berarti mengandung kesamaan dengan teori sosial mikro. Tujuan mikro ini menekankan pada pertimbangan motivasi yang mana motif pribadi kadang kala dimanipulasikan secara eksperimental.³⁵

5.2. Perkembangan Generasi Manusia

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

³⁴ 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&printsec=frontcover&dq=giddens+introduction+to+sociology&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjCjrv1g-XnAhUuwjgGHQJcD0kQ6AEIRDAD#v=onepage&q=giddens+introduction+to+sociology&f=false>.

³⁵ Robby Darwis Nasution, "Perubahan Sosial Budaya Di Indonesia Effect of Modernization and Globalization of Socio- Cultural Changes in Indonesia" (n.d.): 1-14.

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. Dianggap sebagai orang lama yang mempunyai pengalaman hidup. Situasi yang membaik pasca Perang Dunia II membuat orang-orang berani untuk mempunyai banyak anak, dan lahirlah generasi *The Baby Boom* akibat ledakan angka kelahiran bayi tersebut. Sebutan untuk seseorang yang lahir antara tahun 1946 hingga awal 1960-dan ini dianggap sebagai generasi yang masih konservatif, dan memegang teguh nilai tradisional yang berlaku, generasi selanjutnya sering menyebutnya dengan istilah "kolot". Kekolotan tersebut bukan tanpa sebab.

Cerita kengerian, dan kekacauan perang yang merusak tatanan sosial telah membuat generasi ini cenderung lebih fokus menata kembali keamanan hidup mereka, tanpa aneh-aneh dalam mengambil risiko. Itulah sebabnya mereka lebih suka mengejar karir pada bidang-bidang yang umumnya telah dianggap aman, kemudian merekomendasikan anak-anak mereka untuk mengikuti saja jejak mereka tersebut.³⁶

2. Generasi X (lahir tahun 1965-1980)

Tahun-tahun ketika generasi ini lahir merupakan 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. Pondasi semangat perubahan yang dibangun oleh generasi X ini kemudian dikembangkan oleh generasi selanjutnya dengan lebih kalem, yaitu generasi Y.³⁷

3. Generasi Y (lahir tahun 1981-1994)

Dikenal dengan sebutan 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.

³⁶ Ibid.

³⁷ Ibid.

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.³⁸

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.³⁹

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, rata-rata memiliki orang tua yang kaya.⁴⁰

Perubahan sosial budaya yang ada di Indonesia dalam tulisan ini mengambil satu contoh yaitu budaya hedonisme, dimana budaya ini adalah salah satu jenis akulturasi budaya barat kedalam budaya Indonesia. Hedonisme sebagai filsafat, mampu memilahkan antara

³⁸ Ibid.

³⁹ Ibid.

⁴⁰ Ibid.

kesenangan dengan kesakitan. Manusia secara alamiah akan selalu mencoba untuk menghindari kesakitan serta memperoleh kesenangan. Banyak fenomena hedonisme yang berkembang di masyarakat akan semakin menunjukkan bagaimana pola perilaku seseorang telah berubah mengikuti pola perilaku budaya negara lain. Dalam kasus hedonisme ini, modernisasi teknologi informasi dan komunikasi sangat berperan dalam rangka menanamkan budaya asing kedalam masyarakat penggunanya.

Dampak dari adanya globalisasi ialah terciptanya masyarakat yang hedonis dan masyarakat konsumtif dimana masyarakat seperti demikian sebenarnya adalah masyarakat yang telah menjadi hamba dari ciptaannya sendiri, yaitu kapitalisme global. Kemajuan yang dicampurkan dalam globalisasi telah membawa masyarakat dalam situasi terkungkung dalam jerat-jerat dan “rayuan” kapitalisme global, tatanan yang menawarkan berbagai kemudahan, keindahan, dan pemenuhan kebutuhan yang serba instan. Dengan budaya konsumsi yang dipegangnya, masyarakat konsumen sebenarnya merupakan hasil kreasi kapitalisme global. Perkembangan kapitalisme global membutuhkan adanya masyarakat konsumtif (*consumer society*) yang akan melahap semua produk kapitalisme tersebut. Masyarakat konsumtif adalah masyarakat yang eksistensinya dilihat hanya dengan pembedaan komoditi yang dikonsumsi. Masyarakat konsumen dengan budaya konsumsi yang dipegangnya melihat tujuan dan totalitas hidupnya dalam kerangka atau logika konsumsi. Eksistensinya dijalankan dan dipertahankan hanya dengan semakin dan terus-menerusnya mengonsumsi.⁴¹

⁴¹ Alviana Harara, “Budaya Hedonisme Dalam Masyarakat Era Global,” *Academia.edu* (2016).

BAB VI

EKONOMI INFORMASI

6.1. Informasi dalam Ekonomi

Munculnya kapitalisme informasional dan masyarakat informasi ini didasarkan pada “Informanislisme”, di mana sumber utama produktivitas terletak pada optimalisasi kombinasi penggunaan faktor-faktor produksi berbasis pengetahuan dan informasi. Castells meyakini bahwa informasi memainkan peran penting dalam perorganisasian aktivitas ekonomi di masyarakat kontemporer. Penerapan pengetahuan (*knowledge*) dan informasi menghasilkan suatu proses inovasi teknik yang sifatnya akumulatif serta berpengaruh signifikan terhadap organisasi sosial.

Castells meyakini bahwa di era kapitalisme informasional, yang namanya perusahaan transnasional mau tidak mau harus mengandalkan pada arti penting pengetahuan, namun Castells secara khusus juga menambahkan arti penting informasi, dan menyebut perusahaan yang makin mengglobal yaitu implikasi dari perkembangan jejaring sosial. Castells menyebutkan bahwa ekonomi baru yang timbul di era modernisme cenderung bersifat informasional, global, dan dihubungkan oleh jaringan ekonomi, yang didasarkan pada jaringan perusahaan dan segmen perusahaan. Era masyarakat post-industrial, kehadiran teknologi informasi memungkinkan digitisasi informasi melalui bahasa kode biner, suara, data dan video hingga ke aliran informasi digital, yang dapat disimpan, diolah dan dapat ditransmisikan dengan murah dan cepat melalui komputer digital. Munculnya masyarakat informasi menurut Tom Forester dan David Berry, sesungguhnya merupakan bentuk revolusi industri ketiga, karena bagaimanapun harus diakui bahwa adanya TI merupakan suatu teknologi inti yang pervasif dan terpenting di abad ke-20.

Ekonomi informasional ini bersifat mengglobal dan melintasi batas-batas negara, karena mempunyai kapasitas untuk bekerja sebagai unit secara *real time* pada skala dunia (*planetary*). Semua ini dapat terjadikarena adanya dukungan siapa pun penggunaannya untuk menyalahi ruang dan waktu. Di era perekonomian makin mengglobal, sulit dibayangkan aktivitas perekonomian bisa berjalan tanpa dukungan teknologi informasi dan berbasis pada informasi. Castells memahami bahwa karakteristik yang menandai masyarakat dan modernitas kontemporer, selain terjadinya pemisahan ruang dan waktu, pencerabutan relasi sosial dari konteks-konteks lokal interaksi dan penyusunan kembali lintas rentang waktu ruang yang tidak terbatas, juga terjadi reflektivitas, dimana praktik-praktik sosial terus diperiksa dan diperbarui dalam kerangka informasi yang baru masuk.⁴²

Fokus perhatian Castells pada informasi dan perkembangan jaringan pada masyarakat post-industrial. Konstentrasi perhatian pada perkembangan kapitalisme global yang bertumpu pada informasi dan jaringan ini, ternyata tidak diimbangi dengan

⁴² Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi Dan Teori Sosial Kontemporer*.

penjelasan yang seimbang tentang dampak perkembangan kapitalisme global itu terhadap perilaku ekonomi masyarakat atau konsumen. Christian Fuchs menyatakan, perkembangan masyarakat informasional, kapitalisme informasional, dan masyarakat jaringan dianggap telah gagal memahami dialektika kontinuitas dan diskontinuitas masyarakat. Castells dituduh Fuchs terlalu membesar-besarkan peran media baru teknologi informasi dalam perubahan masyarakat yang radikal, dan mengabaikan dominasi dari kapitalisme yang kuat dan telah bercokol lama, yang telah menyebabkan masyarakat menjadi korban eksploitasi sebagai konsumen yang dikendalikan kepentingan kekuatan industri budaya. Berry smart juga mengkritik Castells, ia menilai munculnya perusahaan jaringan di era postindustrial dan kapitalisme global masih bisa di pertanyakan apakah hal itu merupakan bentuk transformasi sosial-ekonomi yang benar-benar radikal dan mengubah bentuk masyarakat, ataukah hanya merubah dalam skala intensitas pemanfaatan informasi yang sebelumnya sudah terjadi di berbagai aspek kehidupan masyarakat.⁴³

Informasi sebagai entitas ekonomi menurut Carl Sudholz, Informasi memiliki karakteristik yang spesial. Informasi mudah dibuat, tetapi sulit untuk dipercaya. Mudah untuk disebar, tetapi sulit untuk dikontrol. Informasi mendukung pengambilan keputusan, yaitu: 1) Informasi sebagai *Public Goods* dan 2) Informasi sebagai Komoditas, yang memiliki nilai informasi seperti: 1) Masyarakat mau membayar untuk informasi; 2) Nilai dari informasi sangat berbeda bagi setiap orang; 3) Untuk membuat dan merakit sebuah informasi itu mahal.

Merujuk dari nilai informasi berdasarkan kebutuhan informasi masyarakat maka terdapat beberapa nilai informasi bagi:

- a. Nilai Informasi Bagi Individu, nilai penggunaan informasi bagi individu adalah adanya keinginan dari individu yang bersangkutan untuk membayar informasi yang mereka gunakan untuk keperluan mereka dalam berbagai hal, seperti dalam pengembangan diri, pendidikan, pengayaan budaya, hiburan, dll.
- b. Nilai Informasi bagi Profesional: 1) Diperkirakan bahwa professional mempergunakan 60% waktunya untuk berkomunikasi dan bekerja dengan informasi; 2) Mereka mengeluarkan biaya untuk mendapatkan informasi dan mempergunakannya, tetapi diperkirakan mereka mendapatkan keuntungan langsung sepuluh kali dari biaya yang mereka keluarkan; 3) Hal yang lebih penting dari keuntungan langsung adalah meningkatnya produktivitas yang diukur dari hasil produksi (laporan, manajemen publikasi, rencana penelitian dan proposal, presentasi, konsultasi dan saran yang substansif).
- c. Nilai Informasi bagi Komersial dan Industri, dimana: 1) Informasi penting untuk bisnis, dimulai dari penyusunan rencana bisnis. Rencana bisnis harus mengidentifikasi model informasi yang mendukung tujuan bisnis, sehingga investor yang potensial dapat menilai sejauh mana hal tersebut mendapat pengakuan.; 2) Informasi penting untuk mendukung riset, pengembangan produk, akses keuangan, marketing, pengetahuan regulasi pemerintah, penggunaan

⁴³ Christian Fuchs, "Some Reflections on Manuel Castells' Book," *Triple C* 10, no. 2 (2012): 775–797.

standar industri dan manajemen pegawai.; 3) Pengembalian keuntungan dari investasi informasi adalah nyata dan besar.⁴⁴

Ekonomi informasi (*information economics*) adalah konsep yang menjelaskan seberapa jauh tingkat ekonomis sebuah investasi sistem dan teknologi informasi berguna bagi perusahaan tersebut. Konsep ini diperkenalkan sudah sejak tahun 1988 oleh marylin parker dan robert benson. Ekonomi informasi adalah cabang dari teori microeconomic yang mempelajari bagaimana informasi dan sistem informasi mempengaruhi ekonomi dan keputusan ekonomi. Informasi memiliki karakteristik khusus. Sangat mudah untuk membuat, tetapi sulit untuk percaya. Sangat mudah untuk menyebar tetapi sulit untuk mengontrol. Ini mempengaruhi banyak keputusan. Ini karakteristik khusus (dibandingkan dengan jenis lain barang) menyulitkan banyak teori ekonomi standar.

Saat ini, sebagian besar perusahaan mau menginvestasikan 2%, sampai 10%-15% hasil dari revenue mereka untuk IT. Dari jumlah investasi demikian, perusahaan mengharapkan output yang dapat dihasilkan oleh IT semaksimal mungkin. Pengelolaan ekonomi yang diinvestasikan untuk bidang IT adalah sebuah ilmu yang perlu dipelajari untuk tiap perusahaan agar IT yang mereka bangun dan kembangkan tidak menjadi sia – sia, atau mungkin kurang dapat berjalan dengan semestinya. Teknik atau alat – alat yang dipakai dalam ekonomi informasi:

- a. *Return on investment*, mendapat keuntungan sesuai dengan jumlah modal yang diinvestasikan perusahaan untuk keperluan IT (balik modal)
- b. *Strategy match*, dengan menggunakan IT perusahaan dapat lebih dinamis dalam membuat strategi.
- c. *Competitive match*, dengan menggunakan IT, perusahaan akan lebih unggul bersaing dengan perusahaan serupa yang tidak menggunakan IT/tradisional.
- d. *Management information*, perusahaan lebih mudah mengatur dan mengorganisir informasi, data, dan record karena sudah terintegrasi.
- e. *Competitive response*, perusahaan lebih unggul dengan adanya feedback dari pihak lain melalui IT.
- f. *Strategic is architecture*, dengan pembangunan IT yang baik, maka akan mempengaruhi strategi perusahaan juga.⁴⁵

Konsep-konsep Kunci Ekonomi Informasi

1. *High fixed cost, low variable cost*. Biaya pertama untuk menciptakan suatu produk teknologi informasi (copy pertama) biasanya mahal. Tetapi biaya untuk memperbanyaknya sangat murah. Misalnya, biaya untuk membuat sebuah film Hollywood seperti Titanic bisa mencapai ratusan juta dolar. Tetapi, begitu sudah dimasukkan dalam format VCD/DVD, biaya mengcopy, memperbanyak, atau membajaknya amat murah. Hal sama berlaku untuk perangkat lunak komputer, seperti Windows XP, MS Word, dan sebagainya.

⁴⁴ Marilyn M Parker, *Information Economics, Linking Business Performance to Information Technology* (Amerika Serikat: Prentice Hall, 1988).

⁴⁵ David Praman, "Ekonomi Informasi – DavidPramana," *BINUS*, accessed February 20, 2020, <https://proverbsme.wordpress.com/2014/03/13/ekonomi-informasi/>.

2. *Versioning and price discrimination*. Karena prinsip *high fixed cost, low variable cost* yang sudah diuraikan di atas, penetapan harga berdasarkan biaya (cost) yang biasa tidak berlaku untuk barang informasi, karena biaya per satuannya sudah mendekati nol. Karena itu, barang informasi dinilai menurut nilai sang konsumen, bukan menurut biaya produksi. Karena orang memberi nilai yang berbeda terhadap suatu informasi yang sama, maka muncul berbagai versi barang informasi, untuk segmen-segmen pasar yang berbeda, yang akan membayar harga yang berbeda untuk versi-versi yang berbeda. Misalnya: Penerbit buku Harry Potter menjual versi hardcover seharga US\$ 24, dan beberapa bulan kemudian menjual buku yang sama tapi edisi softcover dengan harga US\$ 16. Konsumen yang tidak sabar, rela membayar lebih mahal untuk membaca lebih dulu. Sedangkan konsumen yang mau menghemat dan bersabar, menunggu beberapa bulan untuk membeli buku Harry Potter dengan versi softcover yang jauh lebih murah.
3. *Lock-in, switching*. Sekali kita memilih satu produk teknologi informasi, sering kali kita seperti terkunci (*lock in*), karena akan sulit pindah ke produk teknologi informasi lain (dari perusahaan yang berbeda). Untuk pindah (*switch*) ke sistem lain, mungkin biayanya akan terlalu mahal, karena investasi yang sudah ditanam sebelumnya akan terbuang. Misalnya, pengguna perangkat lunak buatan Apple (MacIntosh) sulit beralih ke Microsoft Windows karena problem kompatibilitas. File-file MacIntosh tidak bisa dibaca di Windows. Artinya, jika mau pindah ke Windows, berapa biaya yang dibutuhkan untuk mentransfer ribuan file komputer ke sistem operasi baru tersebut? Contoh lain: Pada tahun 1970-an, videotape recorder versi Betamax sangat populer di Indonesia, karena masuk ke pasar Indonesia lebih dulu. Sedangkan videotape recorder versi VHS, yang amat populer di Amerika, justru kurang banyak beredar di Indonesia. Pengguna Betamax akan sulit pindah ke VHS, karena beda format kasetnya. Kalau nekad mau pindah ke VHS, koleksi kaset Betamax yang sudah terlanjur dibeli dan dimiliki, akan tersia-sia.
4. *Network effects*. Nilai suatu produk tergantung juga pada luas jaringan (network) pengguna yang sudah memanfaatkannya. Makin luas dan makin besar jaringan itu, nilainya makin tinggi. Misalnya, pengguna mobil Toyota Kijang, yang termasuk mobil paling populer di Indonesia, diuntungkan oleh luasnya persediaan suku-cadang dan montir yang bisa mereparasinya di seluruh Indonesia. Bahkan suku cadang imitasinya yang lebih murah juga banyak. Ini memberi nilai lebih pada Toyota Kijang, ketimbang mobil KIA buatan Korea, misalnya. Kalau anda mau pergi ke luar kota dan daerah terpencil, dan takut ada kerusakan mobil di jalan, mobil apa yang Anda pilih untuk digunakan? Jelas, Anda merasa lebih aman naik Toyota Kijang daripada mobil KIA. Prinsip yang sama berlaku untuk barang informasi, seperti perangkat lunak, kamera digital, mesin photocopy, fax, dan printer. Pengguna printer HP (Hewlett-Packard), yang paling banyak digunakan di Indonesia, lebih mudah membeli toner atau tintanya di mana-mana, ketimbang produk printer buatan Brother, misalnya.⁴⁶

6.2. Ekonomi Informasi, Risiko Dan Pengambilan Keputusan

⁴⁶ Ibid.

Dalam teori ekonomi ada dua masalah pokok yang sering terjadi dalam dunia nyata, yaitu masalah ketidakpastian dan ketidak sempurnaan informasi dimana keduanya saling berhubungan, tetapi antara keduanya tetap bisa dibedakan. Selama ini kita selalu mengasumsikan bahwa konsumen, produsen, pekerja, dan sebagainya mempunyai informasi yang lengkap tentang pilihan-pilihan yang cocok buat mereka. Padahal dalam kenyataannya tidak demikian. Konsumen harus mencari harga yang paling rendah. Pekerja harus mencari informasi tentang pekerjaan alternatif. Semua persoalan tersebut membentuk suatu bidang studi yang disebut ekonomi informasi (economics of information), yang merupakan suatu komoditi yang hanya bisa diperoleh mencari pekerjaan alternatif karena besarnya biaya yang harus dikeluarkan.

Dalam pengambilan suatu keputusan terdapat hal yang perlu kita ketahui yaitu adanya suatu keputusan yang bersifat pasti dan ada yang bersifat tidak pasti (certainty dan uncertainty). Penentuan certainty dan uncertainty sangat terkait dengan bagaimana suatu kemungkinan kejadian itu dapat diukur (probabilitas). Probabilitas diistilahkan sebagai pengukuran kuantitas berbagai kemungkinan kejadian yang tidak pasti. Resiko adalah kata atau kondisi yang hampir selalu dihadapi dalam hidup, tidak mungkin manusia hidup tanpa resiko, begitu juga dengan bisnis atau usaha. Berikut ini hal-hal yang berhubungan dengan resiko: 1) Ketidak pastian mengenai sesuatu; 2) Kejadian yang tidak diinginkan; 3) Sesuatu yang terjadi diluar tujuan semula; 4) Kemungkinan terjadinya sesuatu yang merugikan.⁴⁷

Keputusan (*decision*) merupakan pilihan yang dibuat dari beberapa alternatif yang tersedia. Pengambilan keputusan (*decision making*) adalah proses identifikasi masalah dan kesempatan kemudian memecahkannya. Pengambilan keputusan yang baik merupakan bagian vital dari manajemen yang baik, karena keputusan-keputusan yang menentukan bagaimana suatu cara organisasi menyelesaikan masalah, mengalokasikan sumber daya dan meraih sasaran. Dengan demikian setiap manajer harus menajamkan ketrampilan dalam membuat keputusan. Pertumbuhan, kemakmuran atau kegagalan suatu perusahaan merupakan hasil dari keputusan yang dibuat oleh para manajer. Membuat keputusan bukanlah hal yang mudah. Keputusan harus dilakukan ditengah berbagai faktor yang terus berubah, ketidakpastian informasi dan dan aneka pandangan yang bertentangan.

⁴⁷ Ibid.

BAB VII

PERILAKU INFORMASI MASYARAKAT

Penelusuran informasi menjadi penting karena merupakan inti kegiatan dari sebuah layanan informasi dalam unit informasi atau perpustakaan, bagaimana memenuhi kebutuhan informasi yang diminta pemakai, bagaimana menemukan informasi yang diminta pemakai, dan bagaimana memberikan “jalan” kepada pemakai untuk menemukan informasi yang dikehendaki. Proses penelusuran informasi menjadi penting untuk menghasilkan sebuah temuan atau informasi yang relevan, akurat dan tepat. Proses dan penggunaan alat yang tepat akan menghasilkan informasi yang tepat pula.

7.1.Pola Perilaku Informasi

Tipe Penelusuran berdasarkan pola telusurnya, penelusuran dapat dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu:

1. Telusur dokumen: penelusuran dimulai dengan identifikasi dokumen dan / atau sumber, baru dari sini dihasilkan informasi aktual.
2. Telusur informasi: penelusuran dimulai dengan informasi yang diperoleh dari bank data, kumpulan data, atau perorangan.

Selain itu sebetulnya dilihat dari cara dan alat yang digunakan, maka penelusuran dapat pula dibedakan menjadi 2 (dua), yaitu:

1. Penelusuran Informasi Konvensional, yaitu penelusuran yang dilakukan dengan dan melalui cara-cara konvensional/manual seperti menggunakan kartu katalog, kamus, ensiklopedi, bibliografi, indeks, dan sebagainya.
2. Penelusuran Informasi Digital: penelusuran yang dilakukan dengan dan melalui media digital atau elektronik seperti melalui OPAC (Online Public Access Catalog), Search Engine (di Internet), Database Online, Jurnal Elektronik, Reference Online, dan informasi lain yang tersedia secara elektronik/digital.⁴⁸

Dalam memahami perilaku informasi masyarakat terdapat beberapa hal yang harus dipahami terkait dengan kebutuhan informasi masyarakat. Menurut Taylor, ada empat lapisan atau tingkatan yang dilalui oleh pikiran manusia sebelum sebuah kebutuhan benar-benar dapat terwujud secara pasti:

- 1) *Visceral need*, yaitu tingkatan ketika “*need for information not existing in the remembered experience of the inquirer*” – atau dengan kata lain ketika kebutuhan informasi belum sungguh-sungguh dikenali sebagai kebutuhan, sebab belum dapat dikaitkan dengan pengalaman-pengalaman seseorang dalam hidupnya. Inilah kebutuhan “tersembunyi” yang seringkali baru muncul setelah ada pengalaman tertentu. Misalnya, semua orang sebenarnya membutuhkan petunjuk

⁴⁸ Arif Surachman, “Penelusuran Informasi: Sebuah Pengenalan, Materi Pelatihan PUSDOKINFO” (Yogyakarta: Perpustakaan UGM, 2007).

jalan ke sebuah tempat (katakanlah ke Paris, kota yang indah itu!) tetapi tak semua orang menyadari kebutuhan ini sampai pada suatu hari seseorang harus ke kota itu.

- 2) *Conscious need*, yaitu ketika seseorang mulai menggunakan “*mental-description of an ill-defined area of indecision*” atau ketika seseorang mulai merenungkan apa sesungguhnya yang ia butuhkan. Misalnya, ia mulai berpikir, “Apakah saya perlu peta kota Paris?”, atau “Apakah saya perlu visa untuk ke sana?” Biasanya ini muncul karena orang itu mengalami sebuah peristiwa, yakni ketika ia tiba-tiba mendapat tugas untuk pergi ke Paris.
- 3) *Formalized need*, yaitu ketika seseorang mulai secara lebih jelas dan terpadu dapat mengenali kebutuhan informasinya, dan mungkin di saat inilah ia baru dapat menyatakan kebutuhannya kepada orang lain. Misalnya, di saat inilah dia berkunjung ke perpustakaan dan berbicara kepada seorang pustakawan, “Apakah ada buku tentang Paris di sini?”. Perhatikanlah, belum tentu orang ini akan menyampaikan apa sebenarnya yang menyebabkan dia ingin membaca buku tentang Paris.
- 4) *Compromised need*, yaitu ketika seseorang mengubah-ubah rumusan kebutuhannya karena mengantisipasi, atau bereaksi terhadap, kondisi tertentu. Misalnya, boleh jadi dua orang yang sama-sama membutuhkan informasi tentang Paris mengemukakan kebutuhannya dengan dua cara berbeda. Yang satu mungkin langsung berkata, “Saya butuh peta Paris” (karena tahu bahwa dia perlu bertanya lebih spesifik), sementara yang lain mungkin berkata, “Kamu pernah ke Paris, kan?” (karena dia tahu bahwa yang ditanya memang pernah ke Paris).⁴⁹

Cara mencari informasi yang efisien yaitu dengan:

1. Memahami topik, pastikan topik yang dipilih benar-benar dipahami sebelum menemukan informasi untuk topik tersebut.
2. Mengidentifikasi Query dan frase, untuk menentukan kata kunci dan frase dari topik yang telah dipahami. Query adalah istilah pencarian awal untuk mencari informasi (kata kunci).
3. Mengidentifikasi sinonim dan istilah yang terkait, mengidentifikasi konsep-konsep utama adalah awal yang baik. Tidak ada jaminan bahwa database bisa mengidentifikasi query yang akan ditelusuri. Karena banyaknya kata atau frase yang mungkin digunakan dalam penelusuran. Yaitu bisa berupa:
 - *Broader Terms* (istilah luas) yang akan membantu dalam menemukan informasi yang lebih umum.
 - *Narrower Terms* (istilah sempit) yang akan membantu dalam menemukan informasi yang lebih spesifik.
 - *Synonyms or Related Terms* (istilah yang terkait) untuk memastikan agar tidak kehilangan apapun informasi dengan mengabaikan kata kunci yang sama.
4. Membuat pernyataan penelusuran yaitu mencari Query yang sama namun artinya berbeda, biasanya menggunakan simbol bintang (*) misalnya: untuk pencarian

⁴⁹ Taylor R.S, “*Question Negotiation and Information Seeking in Libraries*” *Dalam College and Research Libraries*, 1968.

*comput, termasuk compute, computable, computer, computers. Kemudian mencari frase yang tepat dengan menentukan kalimat sendiri biasanya dilambangkan dengan tanda kutip (“”).

5. Memulai pencarian Berbagai cara untuk mencari informasi tentang topik tersebut. Harus memperhatikan tempat penerbitnya, siapa pengarangnya, berkaitan dengan topik, dan isinya.
6. Mengevaluasi hasil pencarian, mengevaluasi hasil pencarian terhadap dokumen/artikel, batasi pencarian dengan menentukan: nama penulis, judul, abstrak, volume, isi, nama jurnal, kata kunci, jenis dokumen, dan waktunya.
7. Menyimpan hasil pencarian, ada dua manfaatnya, yaitu: dapat dilihat kembali jika suatu saat diperlukan dan hasil artikel tersebut dapat disimpan dalam email dan dapat dipublikasikan.
8. Mengambil referensi Membuat catatan referensi terhadap hasil seluruh dokumen yang didapat.⁵⁰

7.2. Model Perilaku Informasi

Model-model perilaku pencarian informasi di perpustakaan mengalami banyak perubahan. Perubahan ini disebabkan oleh beberapa hal, seperti pengaruh perkembangan teknologi informasi. Adapun model pencarian informasi yang paling sesuai dengan keadaan kondisi perpustakaan saat ini pada umumnya adalah model pencarian informasi hasil pemikiran Ellis. Implementasi model tersebut di perpustakaan adalah sebagai berikut:

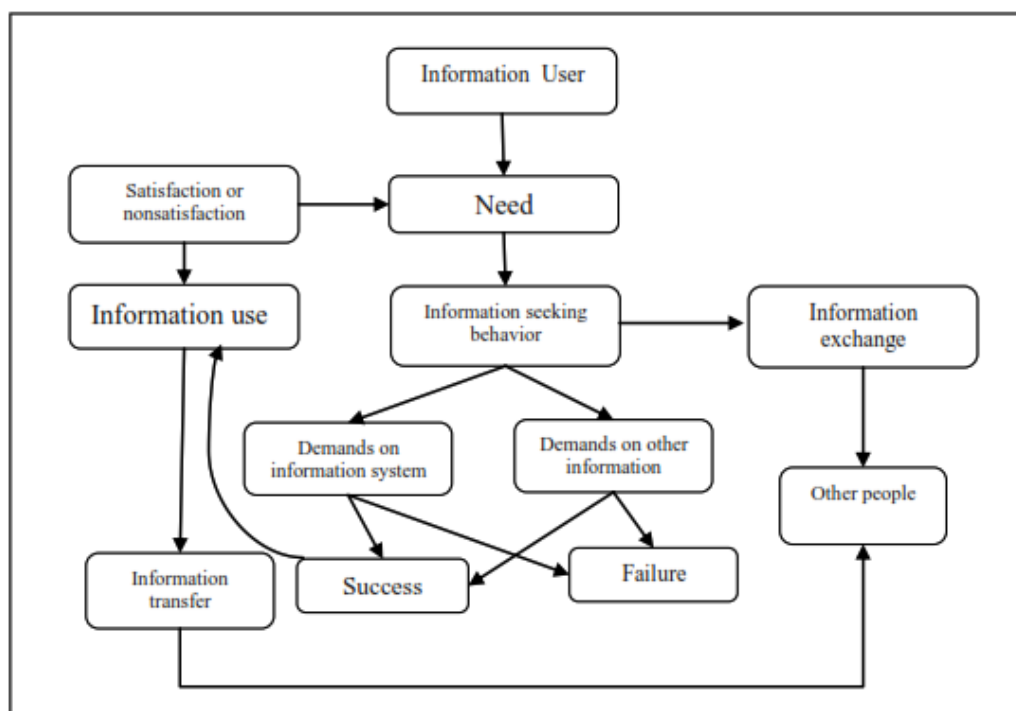
1. *Starting*, dalam melakukan pencarian informasi, pemustaka melakukan persiapan seperti menyiapkan gambaran informasi apa yang akan dicari dan sesuai dengan kebutuhan informasinya. Kegiatan ini dilakukan agar mempermudah dalam pencarian informasi.
2. *Chaining*., tahapan ini pemustaka melakukan pencarian informasi yang mereka butuhkan dengan berbagai macam cara. Seperti pengecekan keberadaan dan ketersediaan sumber informasi yang dibutuhkan di perpustakaan tersebut.
3. *Browsing*, tahap ini proses pencarian informasi yang dilakukan pemustaka, dan tidak hanya 1 sumber informasi yang mereka ambil dan dikumpulkan. Sumber informasi yang dikumpulkan tersebut berkaitan dengan tema informasi pemustaka, dan mendukung kebutuhan informasinya.
4. *Differentiating*, tahap ini pemustaka memilih referensi atau literatur yang sesuai dengan kebutuhan informasinya. Hal ini dilakukn akibat banyaknya sumber informasi yang dikumpulkan.
5. *Monitoring*, tahap ini pemustaka melakukan pengamatan terhadap hal-hal lain yang berkaitan dengan informasi yang dibutuhkan. Seperti mengikuti perkembangan sekitar dengan membaca jurnal yang berhubungan dengan informasi yang dibutuhkan yang ada di perpustakaan atau diluar perpustakaan.

⁵⁰ Muslih Fathurrahman, “Model-Model Perilaku Pencarian Informasi” (n.d.): 74–91.

6. *Extracting*, pada tahap ini pemustaka mencari informasi dari yang sudah mereka dapatkan sebelumnya. Pemustaka memilih sumber informasi yang dianggap penting dan sesuai dengan kebutuhan informasinya.
7. *Verifying*, pada tahap ini pemustaka melakukan pengecekan informasi yang mereka temukan selama pencarian, dan memilih yang sesuai dengan kebutuhannya.
8. *Ending*, tahapan ini merupakan tahapan akhir, dimana pemustaka melakukan diskusi bersama pihak lain yang dianggap lebih mengetahui informasi yang dikaji guna dalam menentukan informasi mana yang digunakan.⁵¹

7.2.1. Model Wilson

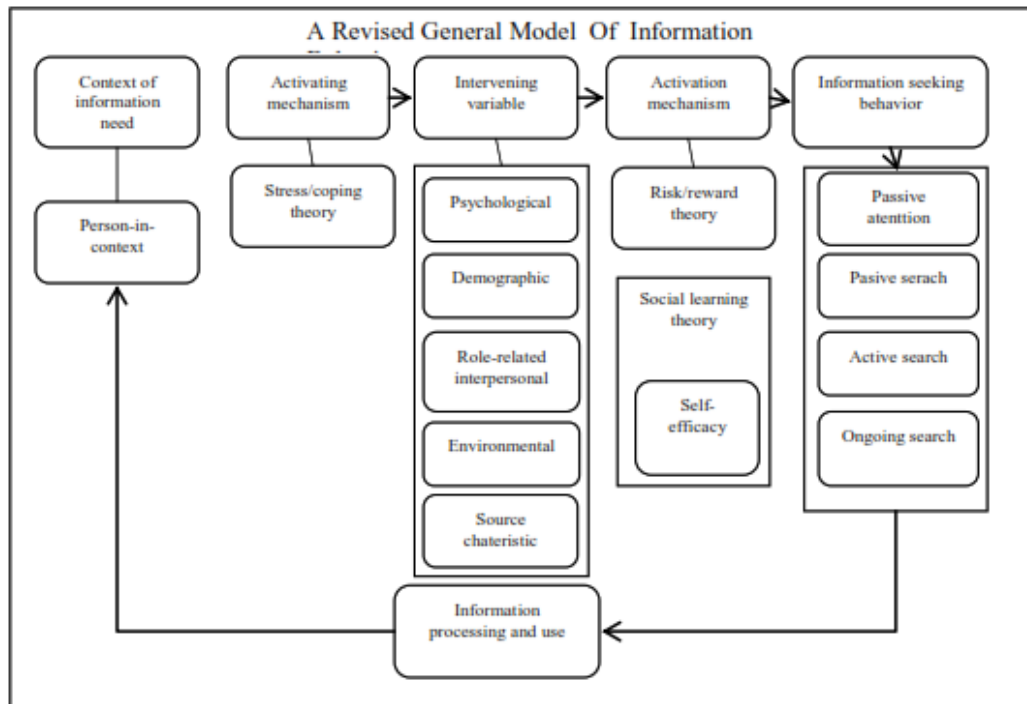
Wilson menggambarkan perilaku pencarian informasi dalam dua model. Model yang pertama di buat pada tahun 1981 dan yang kedua pada tahun 1996. Model yang pertama di identifikasikan dalam 12 komponen yang di mulai dari pengguna informasi. Berikut ini adalah model pertama perilaku pencarian informasi menurut Wilson dalam Donald O. Case:



Pengguna informasi dalam model ini mempunyai kebutuhan informasi tertentu. Dari kebutuhan informasi tersebut, akan menciptakan perilaku pencarian informasi yang terdiri dari permintaan sistem informasi dan permintaan sumber informasi lain. Hasil dari perilaku pencarian informasi tersebut yaitu sukses atau gagal. Ketika proses tersebut sukses maka pengguna mendapatkan informasi, dan akan timbul rasa puas dan tidak puas

⁵¹ Ibid.

yang di lanjutkan ke proses transfer informasi kepada orang lain, kemudian terjadilah kegiatan pertukaran informasi.⁵²



Model ini terbatas pada konteks pencarian informasi dan Wilson menganggap bahwa perilaku informasi merupakan proses melingkar yang langsung berkaitan dengan pengolahan dan pemanfaatan informasi dalam konteks kehidupan seseorang. Kebutuhan akan informasi tidak langsung berubah menjadi perilaku mencari informasi, melainkan harus dipicu terlebih dahulu oleh pemahaman seseorang tentang persoalan dalam kehidupannya. Kemudian, setelah kebutuhan informasi berubah menjadi aktivitas mencari informasi, ada beberapa hal yang mempengaruhi perilaku tersebut, yaitu:

- a. Kondisi psikologi seseorang, bahwa seseorang yang sedang risau akan memperlihatkan perilaku informasi yang berbeda dibandingkan dengan seseorang yang sedang gembira.
- b. Demografis, dalam arti luas menyangkut kondisi sosial-budaya seseorang sebagai bagian dari masyarakat dalam hal ini. Kelas sosial juga dapat mempengaruhi perilaku informasi seseorang.
- c. Peran seseorang di masyarakat, peran ini khususnya dalam hubungan interpersonal ikut mempengaruhi perilaku informasi.
- d. Lingkungan, dalam hal ini adalah lingkungan terdekat maupun lingkungan yang lebih luas.

⁵² Donald Owen. *Case, Looking for Information : A Survey of Research on Information Seeking, Needs and Behavior* (Emerald Group Pub, 2012).

- e. Karakteristik sumber informasi, karakter media yang akan digunakan dalam mencari dan menemukan informasi.

Kelima faktor diatas, menurut Wilson akan sangat mempengaruhi bagaimana akhirnya seseorang menunjukkan kebutuhan informasi dalam bentuk perilaku informasi.⁵³

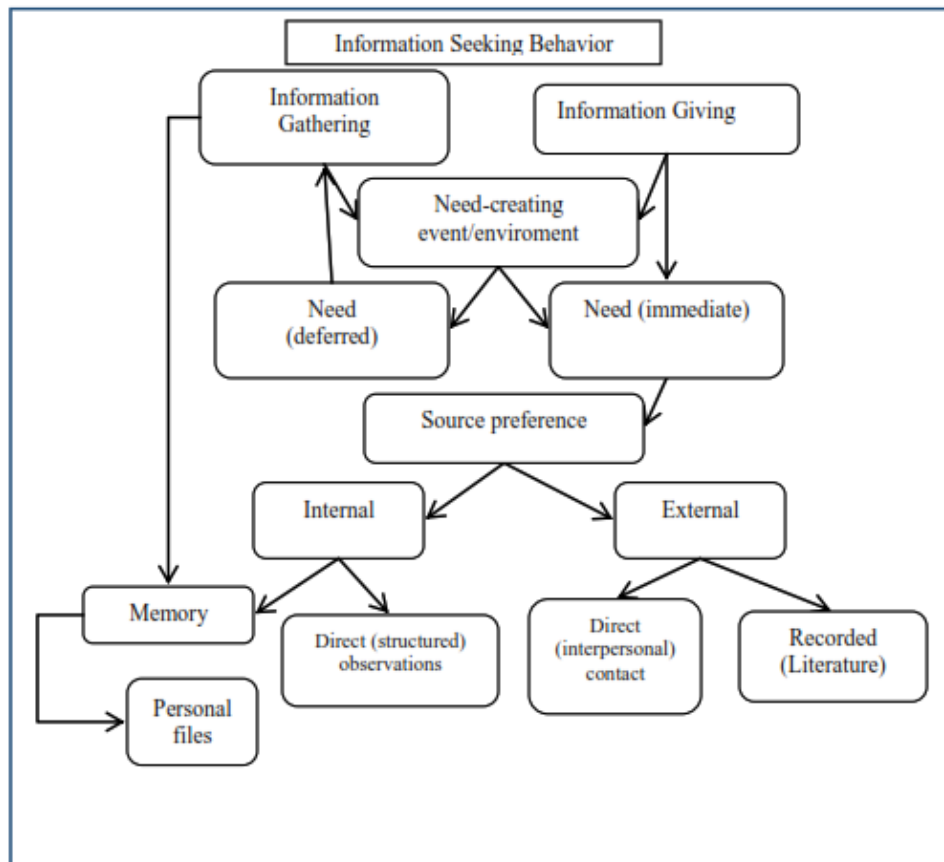
7.2.2. Model Krikelas

Model Krikelas terdiri atas tiga belas komponen. Proses Model perilaku pencarian informasi Krikelas dimulai dari atas ke bawah. Komponen paling atas dari model Krikelas adalah tindakan pengumpulan informasi dan pemberian informasi. Hasil dari pengumpulan informasi di arahkan untuk disimpan dalam memory, observasi langsung dan data pribadi. Tindakan pemberian informasi di dasarkan pada sumber internal dan eksternal. Sumber internal yaitu memory dan data pribadi, sedangkan eksternal dibagi menjadi dua komponen yaitu “kontak langsung” dan “rekam”. Adapun komponen “kontak langsung” tersebut adalah hubungan tatap muka antara interpersonal seperti telfon, video call, email dll. Sedangkan komponen rekam yaitu berupa literatur seperti buku dan jurnal.⁵⁴ Tetapi Model Krikelas setidaknya tidak membatasi untuk satu jenis pekerjaan dalam pencarian informasi. Untuk model ini pengumpulan informasi memang memiliki tujuan yang lebih umum. Sama dengan yang disebutkan sebelumnya jika pengumpulan informasi muncul di sebabkan oleh lingkungan atau kejadian, sehingga menimbulkan suatu kebutuhan informasi. Untuk model karakteristik pengguna informasi tidak di pertimbangkan, model ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, namun tetap digunakan sebagai model pencarian informai di perpustakaan, seperti di meja refrensi (kebutuhan langsung/seketika > sumber eksternal>pustakawan) atau koleksi perpustakaan (kebutuhan langsung/seketika > sumber eksternal > tumpukan).⁵⁵

⁵³ Fathurrahman, “Model-Model Perilaku Pencarian Informasi.”

⁵⁴ Case, *Looking for Information : A Survey of Research on Information Seeking, Needs and Behavior*.

⁵⁵ Ibid.



7.2.3. Model Ellis

Ellis dalam Yusup mengemukakan beberapa karakteristik perilaku informasiberdasarkan penelitiannya terhadap para peneliti social, sains, dan insinyur. Ellis melakukan pengamatan terhadap berbagai kegiatan yang dilakukan objeknya dalam mencari informasi seperti membaca, meneliti di laboratorium, dan menulis makalah.⁵⁶ Ellis mengelompokkan kegiatan-kegiatan tersebut menjadi:

a. Starting

Yaitu kegiatan yang sifatnya pencarian awal informasi seperti mengidentifikasi referensi yang dapat menjadi titik awal daur pencarian. Referensi ini termasuk sumber yang telah digunakan sebelumnya seperti sumber lain yang diharapkan menyediakan informasi yang digunakan.

b. Chaining

Yaitu kegiatan merunut rangkaian sitasi atau bentuk hubungan referensial antarmateri atau sumber sumber yang diidentifikasi selama aktivitas 'starting'. Aktivitas ini bisa saja mundur atau maju. Aktivitas chaining mundur dilakukan apabila referensi yang dipakai adalah sumber utama. Sebaliknya, aktivitas chaining maju dilakukan dengan mengidentifikasi dan mengikuti referensi menuju sumber lain yang mengacu pada sumber asli.

⁵⁶ Pawit M. Yusuf, *Teori Dan Praktik Penelusuran Informasi: Information Retrieval* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010).

c. *Browsing*

Yaitu kegiatan mencari informasi di wilayah tertentu yang dianggap memiliki potensi. Kegiatan ini tidak hanya membaca sekilas jurnal yang sudah dipublikasikan dan table isi saja tetapi juga referensi dan abstrak yang menyertai sumber informasi tersebut.

d. *Differentiating*

Yaitu kegiatan memilah informasi yang diperoleh dengan memanfaatkan pengetahuan mengenai perbedaan ciri-ciri sumber informasi (misalnya, pengarang, cakupan, tingkat detail, dan kualitas) tersebut guna mengetahui kualitas informasi.

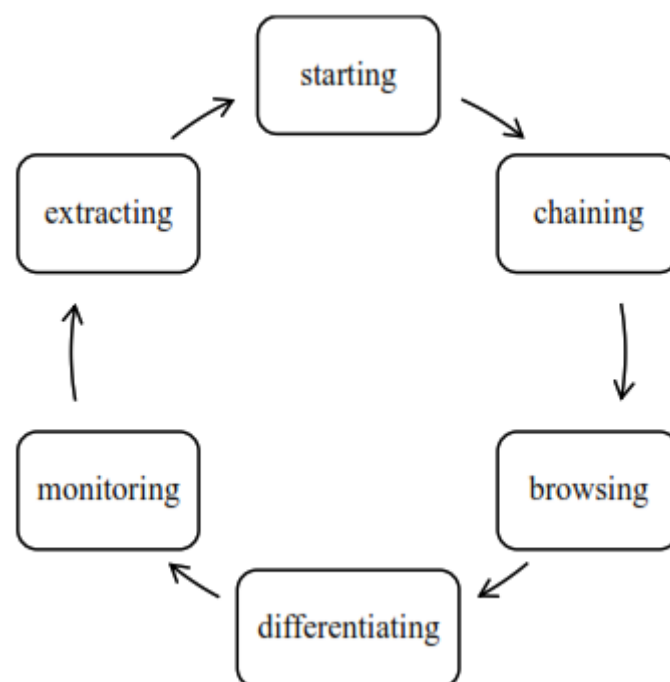
e. *Mentoring*

Yaitu kegiatan memantau perkembangan di lapangan dengan mengikuti sumber-sumber tertentu yang telah dipilih secara teratur (misalnya, jurnal utama, Koran, konferensi, majalah, buku, dan katalog).

f. *Extracting*

Yaitu aktivitas yang berhubungan dengan melanjutkan pencarian dengan menggali lebih dalam sumber informasi dan mengidentifikasi relevansi materi yang ada dengan selektif.

Ellis mencatat bahwa interaksi individu dalam menemukan informasi memiliki keunikan tersendiri tergantung pada aktivitas penemuan itu sendiri.⁵⁷



⁵⁷ Fathurrahman, "Model-Model Perilaku Pencarian Informasi."

BAB VIII

MANAJEMEN INFORMASI

8.1. Perpustakaan Sebagai Manajemen Informasi

Informasi merupakan hasil olahan data dari berbagai sumber dapat menjadi modal dasar dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengetahuan masyarakat dari berbagai sektor tersebut bila dikembangkan secara sistematis dan terus-menerus dapat menghasilkan suatu *backbone* ilmu pengetahuan dan teknologi, yang merupakan modal dasar bagi pembentukan masyarakat berbasis ilmu pengetahuan, atau dikenal sebagai *Knowledge Base Society*. Informasi yang dikumpulkan dan dikelola dengan baik akan menghasilkan pengetahuan yang berkaitan dengan aktivitas darimana informasi tersebut dikumpulkan. Melalui pemanfaatan teknologi informasi, pengetahuan ini dapat dipergunakan untuk memberikan nilai tambah kepada produk sebuah organisasi.⁵⁸

Data yang telah diolah menjadi informasi memiliki nilai guna bagi penerimanya dan dapat dipahami dalam pengambilan suatu keputusan. Pada pemahaman ini, dapat dikatakan bahwa suatu data disebut informasi bergantung pada persepsi penerima. Suatu data bisa memiliki nilai informasi bagi satu penerima, namun belum tentu memiliki nilai informasi untuk penerima yang lain. Hal inilah yang menjadi salah satu alasan pentingnya sebuah pengelolaan informasi pada suatu lembaga atau organisasi. Tidak terkecuali organisasi publik, dimana aktivitas pengelolaan informasi ini menjadi hal laten yang harus dilakukan oleh setiap lembaga dalam rangka memenuhi beranekaragamnya kebutuhan-kebutuhan informasi yang muncul.⁵⁹

Data dan informasi pada umumnya dikelola oleh masing-masing unit atau satuan kerja dalam suatu lembaga. Bahkan tidak sedikit lembaga publik yang belum memiliki prosedur operasi yang jelas dan ditetapkan untuk pengelolaan informasinya. Padahal pengelolaan informasi yang terkoneksi akan sangat membantu proses kerja serta memudahkan dalam penggunaan kembali informasi tersebut. Bagaimanapun juga informasi yang baik akan dihasilkan apabila ada sistem manajemen atau pengelolaan data yang baik pula dari setiap lembaga.⁶⁰ Manajemen seringkali didefinisikan sebagai pengelolaan yang erat kaitannya dengan aktivitas suatu organisasi. Begitu banyak para ahli yang menguraikan istilah manajemen dengan berbagai konteks dan objeknya. Manajemen merupakan suatu rangkaian aktivitas (termasuk perencanaan dan pengambilan keputusan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian) yang

⁵⁸ Agung Harimurti, 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.

⁵⁹ Ibid.

⁶⁰ Ibid.

diarahkan pada sumber-sumber daya organisasi (manusia, finansial, fisik, dan informasi) untuk mencapai tujuan organisasi dengan cara yang efektif dan efisien.⁶¹

Ketika manajemen didefinisikan tentu memiliki pemahaman yang berbeda. Apalagi ketika proses manajemen itu sendiri mulai dikaitkan dengan objek yang beragam seperti, manajemen sumber daya manusia, manajemen keuangan, manajemen pengetahuan, dan manajemen informasi. Kesemuanya memiliki konsep yang berbeda karena bergantung pada objek yang dikelola. Penelitian ini lebih memfokuskan diri pada manajemen dengan objek yang dikelolanya informasi.



Informasi dan manajer, selaku subjek dalam aktivitas manajemen memiliki keterkaitan sendiri didalamnya. Informasi merupakan bagian integral dari pekerjaan setiap manajer. Pada praktek manajemen, memahami peranan informasi dalam proses pengendalian di sebuah organisasi adalah hal laten yang perlu dilakukan oleh seorang pengelola atau manajer. Manajemen informasi menjadi bagian vital dari proses pengendalian organisasi.⁶²

Manajemen dalam konteks manajemen informasi diartikan sebagai pengorganisasian dan pengendalian terhadap struktur, pengolahan, dan penyampaian informasi. Terdapat tiga perspektif yang dikategorisasi Brian Detlor dalam Manajemen Informasi: pertama, manajemen informasi untuk organisasi, kedua, manajemen informasi untuk perpustakaan, dan ketiga, adalah manajemen informasi untuk personal.⁶³ Menurut Maceviciute & Wilson, manajemen informasi mengacu pada ide-ide dari kedua bidang, yaitu: kepustakaan dan mengenai Ilmu Informasi. Wilson, menyatakan manajemen

⁶¹ Ricky W Griffin, *Management 10th Edition* (United State of American: Cengage Learning, 2009).

⁶² Harimurti, Djunaedi, and Kumorotomo, "Model Manajemen Informasi Untuk Mewujudkan Kondep Connected Government Di Pemda DIY."

⁶³ Brian Detlor, "Information Management," *International Journal of Information Management* 30, no. 2 (April 1, 2010): 103–108.

Informasi sebagai penerapan prinsip manajemen, meliputi pengambilan, pengelolaan, kontrol, penyebaran, dan penggunaan informasi yang relevan.⁶⁴

Manajemen informasi didefinisikan sebagai koleksi atau pengumpulan dan pengelolaan informasi dari satu atau lebih sumber dan distribusi dari informasi tersebut ke satu atau lebih pengguna. Manajemen informasi dapat dideskripsikan sebagai suatu proses pengelolaan data di mana didalamnya mencakup aktivitas mencari, menyusun, mengklasifikasikan, serta menyajikan berbagai data yang terkait dengan kegiatan yang dilakukan suatu organisasi, sehingga dapat dijadikan landasan dalam pengambilan keputusan oleh manajemen.⁶⁵ Terdapat dua pendekatan manajemen informasi, yakni pendekatan konten (isi) dan pendekatan orientasi teknologi. Pendekatan yang pertama memfokuskan diri pada informasi dan penggunaannya, yang meliputi manajemen penyimpanan dan manajemen informasi yang berpusat pada manusia. Sementara itu, pendekatan orientasi teknologi meliputi manajemen data, manajemen teknologi informasi, dan manajemen teknologi informasi strategis. Penekanan utama pada pendekatan ini adalah penggunaan teknologi informasi secara efektif dan efisien.⁶⁶

Model proses manajemen informasi Wilson tidak memasukan unsur penggunaan informasi. Menurutnya proses penciptaan atau pembentukan informasi serta penggunaan informasi adalah hal yang berada diluar proses manajemen informasi namun masih dalam satu lingkaran siklus hidup informasi. Wilson memaparkan 6 (enam) proses dalam manajemen informasi yang terdiri dari: (a) akuisisi, (b) organisasi, (c) penyimpanan, (d) temu kembali, (e) akses, (f) diseminasi informasi. Informasi dalam hal ini mengacu pada semua jenis informasi yang memiliki nilai, baik itu yang berasal dari dalam organisasi maupun dari luar organisasinya termasuk didalamnya adalah sumber daya data yang dimiliki suatu organisasi.⁶⁷

Prinsip manajemen informasi: 1) *Information is an Asset*, informasi (dan juga termasuk pula: pengetahuan) merupakan aset milik organisasi (bersama dengan aset lain berupa: *man, money, machine*); 2) *Information is Shared and Accessible*, informasi harus tersedia dan bisa utk berbagi (*shared*) demi pemanfaatan maksimal aset informasi/pengetahuan oleh semua anggota organisasi. Pasti tdk semua orang boleh mengakses informasi organisasi; ada pengaturannya; 3) *Information is Managed*, informasi milik organisasi harus tetap dikelola, disimpan dan dipelihara oleh organisasi tsb utk dimanfaatkan sebesar-besarnya bagi kepentingan organisasi di saat ini dan masa depan; 4) *Data and Information is Commonly Described*, data dan informasi perlu didefinisikan/diartikan secara konsisten untuk dipakai oleh seluruh bagian organisasi, dan definisi tsb perlu mudah difahami dan tersedia bagi semua pengguna informasi; 5) *Data and Information is Secure*, kita perlu mengamankan hal-hal yg perlu diamankan dan

⁶⁴ T.D. Wilson, "Information Management," in *International Encyclopedia of Information and Library Science* (London: UK: Routledge, 2003), 263–278.

⁶⁵ Harimurti, Djunaedi, and Kumorotomo, "Model Manajemen Informasi Untuk Mewujudkan Kondep Connected Government Di Pemda DIY."

⁶⁶ Ibid.

⁶⁷ Wilson, "Information Management."

melindunginya dari pengakses yang tidak diijinkan juga dari penggunaan dan pembukaan informasi yang tidak diijinkan.

BAB IX

LITERASI DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

Masyarakat informasi juga memunculkan adanya kekhawatiran akan pemanfaatan informasi itu sendiri. Dengan teknologi saat ini, informasi dapat diperoleh dan dipublikasikan dengan mudah. Di sisi lain, kemudahan ini membuat masyarakat mengalami kebingungan dalam memilih informasi mana yang dapat dipercaya. Informasi apapun kini dengan mudah dapat diakses oleh siapa saja dan dapat dipergunakan untuk tujuan apa saja.

9.1. Literasi dan Perpustakaan

Teknologi informasi yang berkembang pesat telah menjadikan masyarakat sebagai konsumen yang rakus informasi. Arus informasi ini sulit dibendung karena teknologi informasi bisa diakses dari berbagai media, diantaranya media elektronik, media cetak, dan internet. Hal yang dapat dan harus dilakukan adalah meningkatkan literasi masyarakat dengan cara mendidik untuk berpikir kritis terhadap informasi yang diterima.

Literasi merupakan keberaksaraan dalam arti yang luas terkait dengan melek teknologi, melek informasi, berpikir kritis, dan peka terhadap lingkungan, sosial dan masyarakat. Teknologi informasi menuntut adanya kecakapan dalam mengidentifikasi, menganalisa dan mengevaluasi informasi dan media yang berkembang, kemampuan yang dituntut adalah kemampuan literasi informasi dan literasi media yang saling terintegrasi namun tetap pada porsi nya masing-masing dalam meningkatkan kemampuan seseorang menghindari beita *hoax*.⁶⁸

Literasi secara umum diartikan sebagai sebuah kemampuan membaca dan menulis. Sebagaimana dinyatakan dalam Kamus Oxford berikut. Literacy is ability to read and write. Artinya, literasi adalah kemampuan membaca dan menulis. Sementara itu, information is fact to talk, heart and discovered about somebody/something. Artinya, fakta tentang seseorang atau sesuatu yang dibicarakan, didengar, dan dikemukakan. Jika berdasarkan pengertian di atas, literasi informasi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang membaca dan menulis sesuatu yang sedang dibicarakan, didengarkan, dan dikemukakan (fakta). Dalam perkembangannya, literasi memiliki arti yang luas sehingga ada bermacam-macam jenis literasi, misalnya literasi komputer (*computer literacy*), literasi media (*media literacy*), literasi teknologi (*technology literacy*), literasi ekonomi (*economy literacy*), literasi informasi (*information literacy*), dan literasi moral (*moral literacy*).⁶⁹

⁶⁸ Franindya Purwaningtyas, "Literasi Informasi Dan Literasi Media," *IQRA: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi (e-Journal)* 12, no. 2 (2019): 1.

⁶⁹ Tri Septiyantono, "Konsep Dasar Literasi Informasi," in *Materi Pokok Literasi Informasi* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 1–77.



Literasi informasi dan literasi media menjadi terintegrasi dengan melihat konten yang dibutuhkan dengan media yang digunakan. Dalam melakukan identifikasi tugas (masalah) individu akan menemukan masalah apa yang akan di pecahkan sehingga menghasilkan beberapa informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah. Identifikasi masalah dengan menggunakan konten yang berasal dari media dengan menganalisa berita yang ada didalam media. Penyusunan strategi penelusuran informasi melalui sumber dan akses yang kredibel dan akurat dengan melakukan evaluasi terhadap media yang digunakan, menurut Shanon Nelson kualitas sumber informasi dilihat dari: kepengarangan, motif dan tujuan, objektivitas, kemukhtahiran, referensi yang kredibel, tinjauan dari para ahli dan stabilitas.

Sumber dan akses yang tepat telah ditentukan dengan menggunakan media informasi seperti apa kemudian menentukan lokasi dan akses dari sumber terpilih menggunakan pencarian secara online maupun digital yang berikutnya dikelompokkan dalam bentuk sumber informasi berasal dari database jurnal online dan koleksi perpustakaan yang sifatnya konvensional. Pengelompokan informasi sesuai dengan konten yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah (menyelesaikan tugas). Kelompok informasi yang berasal dari penelusuran baik digital, studi wacana, observasi, dan

wawancara akan digunakan dalam membuat tugas yang akan menggunakan logika deduktif maupun induktif.⁷⁰

9.2. Literasi Informasi

Prinsip perkembangan masyarakat informasi adalah menuju penerapan pengetahuan dalam teknologi. Sumber daya manusia dalam masyarakat informasi dapat diketahui dari tingkat kesadaran, pemahaman, dan pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi yang disebut literasi informasi. Menyadari pentingnya informasi dalam segala aspek kehidupan, keberadaan perpustakaan sebagai sumber informasi menjadi sangat penting. Perpustakaan didirikan untuk memberikan kemudahan akses informasi ke masyarakat pemakainya. Pelayanan yang diberikan perpustakaan kepada masyarakat diharapkan mampu memberikan layanan informasi yang dibutuhkan. Kemudahan tersebut belum dapat dirasakan oleh masyarakatnya karena perpustakaan belum dapat berperan secara maksimal dalam memberikan layanan informasi. Teknologi informasi di perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung untuk meningkatkan pelayanan, tetapi juga mampu memberikan nilai tambah dalam hal kecepatan dan ketepatan pelayanan perpustakaan.

Bagian utama dalam memilih informasi adalah menyesuaikan dengan apa yang sedang kita butuhkan untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi. Kita sebagai penerima informasi tidak hanya menentukan kebutuhan atau memilih informasi yang relevan dengan kebutuhannya, tetapi juga punya kewajiban mengolah informasi menjadi pengetahuan baru, kemudian menyebarkan kembali. Permasalahan yang kemudian muncul adalah sebagai penerima atau konsumen informasi, kita mulai merasa kesulitan untuk memilah mana informasi yang dibutuhkan, mana informasi yang akurat, terbaru, siapa penulisnya, apa kompetensi penulisnya, atau pertanyaan lain yang berhubungan dengan cakupan informasi yang dibutuhkan. Pada dasarnya, kita mulai kesulitan menentukan validitas informasi yang kita pilih. Validitas informasi salah satunya untuk memastikan apakah informasi yang diterima valid/baik atau hanya sampah informasi.

Konsep literasi informasi sebagaimana disebutkan dalam Dictionary for Library and Information Science oleh Reitz diartikan sebagai *skill in finding the information one needs and understanding of how libraries are organized, familiarly, with resource the provide (including information formats and automated search tools) nad knowledge of commonly use techniques. The concept also includes the effectively as well as understanding of the technological insfrastructure on which information transmission is based, including itd social, and cultural context and impact.*⁷¹

Pengertian tersebut menunjukkan bahwa literasi informasi sebagai kemampuan untuk menemukan informasi yang dibutuhkan, mengerti bagaimana perpustakaan diorganisasi, familiar dengan sumber daya yang tersedia (termasuk format informasi dan alat penelusuran yang terautomasi), serta pengetahuan dari teknik yang biasa digunakan

⁷⁰ Purwaningtyas, "Literasi Informasi Dan Literasi Media."

⁷¹ Joan M. Reitz, *Dictionary for Library Anad Information Science* (Westport: Libraries Unlimited, 2004).

dalam pencarian informasi. Hal ini termasuk kemampuan yang diperlukan untuk mengevaluasi informasi dan menggunakannya secara efektif, seperti pemahaman infrastruktur teknologi pada transfer informasi kepada orang lain, termasuk konteks sosial, politik, dan budaya serta dampaknya.⁷²

Doyle mengatakan bahwa literasi informasi adalah kemampuan mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber. Doyle juga menetapkan 10 sifat literasi informasi seseorang, yaitu kemampuan untuk:

1. mengetahui ketepatan dan kelengkapan informasi yang merupakan dasar untuk pengambilan keputusan yang tepat;
2. mengetahui kebutuhan informasi;
3. memformulasikan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan kebutuhan informasi;
4. mengidentifikasi sumber-sumber informasi yang potensial;
5. mengembangkan strategi pencarian yang tepat;
6. mengakses sumber-sumber informasi termasuk yang berbasis komputer dan teknologi lainnya;
7. mengevaluasi informasi;
8. mengorganisasi informasi untuk keperluan praktis;
9. mengintegrasikan informasi yang baru dengan yang sudah ada sebelumnya (pengetahuan lama);
10. menggunakan informasi dengan pemikiran kritis untuk menyelesaikan masalah.⁷³

⁷² Septiyantono, "Konsep Dasar Literasi Informasi."

⁷³ Ibid.

Literasi sangat diperlukan dalam era masyarakat informasi. Dengan memiliki literasi informasi, seseorang akan selalu belajar untuk memperoleh informasi dan menciptakan pengetahuan-pengetahuan baru. Untuk itu, ada beberapa langkah dalam memperoleh kemampuan tersebut. Menurut Gunawan, ada tujuh langkah dalam memperoleh kemampuan literasi informasi. Berikut ini tujuh langkah keterampilan tersebut.

1. Merumuskan masalah Langkah awal dalam perumusan masalah adalah mengidentifikasi masalah. Langkah-langkah dalam perumusan masalah sebagai berikut:
 - a. Melakukan analisis situasi, analisis situasi adalah mencari informasi yang dapat diperoleh melalui perpustakaan, toko buku, internet, dan pusat-pusat informasi lainnya.
 - b. Brainstroming Brainstroming adalah teknik yang digunakan dalam mengembangkan dan menciptakan ide-ide baru untuk penyelesaian suatu masalah.
 - c. Mengajukan pertanyaan Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong berpikir secara kritis.
 - d. Memvisualisasikan pemikiran (*mind mapping*) Kegiatan memvisualisasikan pemikiran dilakukan dengan penggambaran hubungan di antara konsep-konsep.
2. Mengidentifikasi sumber informasi Sumber-sumber informasi terdiri atas sumber informasi tercetak (buku, jurnal, majalah, dan laporan penelitian) serta sumber elektronik (melalui internet, yaitu jurnal elektronik, buku elektronik, dan informasi-informasi elektronik lainnya). Ada beberapa kriteria penilaian sumber informasi berikut.
 - a. Relevansi adalah menilai sejauh mana informasi yang dikandung sesuai dengan topik yang dibahas dan dapat dilihat dari kedalaman dan sumber referensi yang jelas.
 - b. Kredibilitas adalah menentukan sejauh mana sumber informasi dapat dipercaya. Kredibilitas dapat dilihat dari berikut ini. Pertama, kredibilitas pencipta dan penanggung jawab. Hal tersebut dilihat dari sejauh mana suatu lembaga dan pencipta menghasilkan karya dan bagaimana latar belakang dari penanggung jawab dan pencipta bisa dilihat dari biografi penanggung jawab. Kedua, proses pembuatan yang dapat dilihat dari proses penelaan. Suatu karya akan semakin berkualitas apabila melewati suatu proses penelaan dari para ilmuwan.
 - c. Pemanfaatan sumber informasi dapat dilihat dari seberapa sering orang menggunakan sumber informasi tersebut atau dengan kata lain tingkat pemanfaatannya.
 - d. Kemutakhiran sumber informasi dapat dilihat dari tahun terbit, keterangan kapan revisi terakhir kali, keterangan kapan revisi secara berkala, dan daftar pustaka. Kalau melalui sumber internet, kemutakhiran dapat dilihat kapan situs tersebut dibuat dan kapan terakhir kali di-up date.
3. Mengakses informasi Langkah-langkah dalam mengakses informasi sebagai berikut.
 - a. Mengetahui kebutuhan informasi.
 - b. Mengidentifikasi alat penelusuran yang relevan, seperti di perpustakaan OPAC, katalog, WEBPAC, dan di internet melalui search engine atau meta search engine.

- c. Menyusun strategi penelusuran, misalnya dengan operator Boolean.
4. Menggunakan informasi Sumber informasi yang ditawarkan di era globalisasi informasi sangat banyak, tetapi belum semua informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan informasi. Maka itu, perlu dilakukan seleksi terhadap informasi dengan kriteria berikut:
 - a. Relevan Informasi dikatakan relevan jika sesuai dengan masalah yang dibahas.
 - b. Akurat Informasi yang akurat adalah informasi yang tidak menyesatkan. Untuk membuktikannya, perlu diperiksa terlebih dahulu.
 - c. Objektif Suatu karya dikatakan objektif apabila berdasarkan fakta dan fenomena yang dapat diamati.
 - d. Kemutakhiran Kemutakhiran informasi dapat dilihat dari waktu pengumpulan informasi, waktu publikasi, waktu pemberian hak cipta atau paten, dan waktu publikasi sumber-sumber yang mendukung apabila berbentuk tulisan.
 - e. Kelengkapan dan kedalaman suatu karya Kelengkapan dan kedalaman suatu karya dapat dilihat dari sejauh mana kemampuan pencipta informasi menguasai bidang tersebut.
 5. Menciptakan karya Penciptaan suatu karya harus berdasarkan persyaratan COCTUC yaitu:
 - a. *Clarity* (kejelasan) Suatu karya ditulis harus berdasarkan langkah-langkah, tidak berbelit-belit/langsung ke topik permasalahan, disusun secara logis dan menggunakan sudut pandang yang konsisten.
 - b. *Organization* (organisasi) Pengorganisasian suatu karya dilakukan dengan cara penyusunan ide-ide yang akan dibahas dalam karya tersebut.
 - c. *Coherence* (koherensi dan pertalian) Pertalian suatu karya dapat dilihat dari hubungan yang jelas antara ide-ide ataupun gagasan-gagasan yang dibahas dalam topik tersebut.
 - d. *Transision* (transisi) Transisi diperlukan agar suatu informasi mudah dimengerti. Transisi disebut juga dengan penghubung. Transisi dibuat antara kalimat-kalimat, paragraf ke paragraf, dan ide ke ide. Transisi juga bisa dilakukan dengan menggunakan kata ganti.
 - e. *Utility* (kesatuan) Suatu karya yang baik adalah apabila memiliki satu kesatuan, misalnya kalimat demi kalimat dan paragraf demi paragraf.
 - f. *Conciseness* (kepadatan) Kepadatan suatu karya dapat dilakukan dengan cara menghindari penggunaan kata-kata atau frasa-frasa berlebihan dan berbelit-belit. Plagiarisme merupakan hal yang harus dihindari dalam menciptakan suatu karya. Hal ini dilakukan dengan mencantumkan sumber informasi yang diambil setiap kali digunakan.
 6. Mengevaluasi Kegiatan mengevaluasi suatu karya dapat dilakukan dengan membaca karya yang akan dievaluasi. Kita harus membaca secara teliti agar dapat melihat kesalahan-kesalahan yang mungkin timbul baik pada bagian pendahuluan, isi, dan penutup.
 7. Menarik pelajaran Pelajaran dapat diperoleh berdasarkan kesalahan-kesalahan, kegagalan-kegagalan, dan pengalaman, baik pengalaman sendiri maupun orang lain.

Pelajaran ini juga dilakukan dengan membuat sebuah catatan mengenai apa saja yang telah dilakukan dan dipelajari.⁷⁴

9.3. Literasi Media dan Perpustakaan

Sejarah literasi media dimulai tahun 1964 saat UNESCO mengembangkan model program pendidikan media yang akan dijalankan di seluruh dunia. Sejak saat itu berbagai Negara mulai menaruh perhatian terhadap literasi media, salah satunya adalah dengan melakukan literasi media atau pendidikan media melalui jalur pendidikan formal dan non formal. Di Indonesia, kegiatan literasi media dikenal sejak tahun 2000-an setelah maraknya berbagai fenomena dampak media massa. Media massa sejak saat itu merupakan suatu hal yang akrab di kalangan masyarakat umumnya dan para remaja khususnya.⁷⁵

Literasi media merupakan sebuah konsep baru di Indonesia akan tetapi kajian di negara-negara lain di dunia sudah banyak dilakukan. Untuk menghadapi terpaan media massa, maka aktifitas literasi media menjadi suatu yang strategis untuk melindungi khalayak dari serbuan tayangan media massa. Di Indonesia, kegiatan literasi media lebih didorong oleh kekhawatiran bahwa media dapat menimbulkan dampak negatif. Anak dan remaja menjadi kelompok penerima manfaat dalam kegiatan literasi media karena kelompok usia ini dianggap sebagai kelompok yang paling rentan terhadap dampak media sehingga perlu dilindungi.⁷⁶ Tujuan literasi media adalah memberi kita control yang lebih besar atas interpretasi terhadap muatan pesan media yang merupakan hasil dari suatu konstruksi kepentingan. Berkenaan dengan kepentingan untuk pemberdayaan khalayak diperlukan juga media untuk membangun khalayak yang berdaya tersebut. Hal ini berkenaan dengan tujuan untuk mencapai upaya melampaui melekmedia

Everett M. Rogers dalam bukunya *Communication Technology; The New Media in Society* mengatakan bahwa dalam hubungan komunikasi di masyarakat, dikenal 4 (empat) era komunikasi yaitu era tulis, era media cetak, era media telekomunikasi dan era media komunikasi interaktif. Dalam era terakhir media komunikasi interaktif dikenal media komputer, *videotext* dan *teletext*, *teleconferencing*, TV kabel dan sebagainya. Era komunikasi interaktif disebut juga dengan era media baru. Kata media baru muncul untuk mengungkapkan cepatnya perkembangan media dan komunikasi media dunia pada akhir 1980. Media yang dimaksud selalu berada dalam tataran perubahan teknologi, institusi dan budaya tidak pernah berhenti. Berikut adalah keadaan perubahan sosial, ekonomi dan budaya dimana media baru diasosiasikan:

- a. Perubahan dari modernitas ke postmodernitas. Berusaha untuk mengkarakterisasikan kedalaman dan perubahan sosial di masyarakat dan perekonomian dari tahun 1960 ke depan, dikorelasikan dengan perubahan budaya. Dalam term estetis dan ekonomi, media baru biasanya dilihat sebagai sebuah penanda terhadap perubahan jenis itu.

⁷⁴ Ibid.

⁷⁵ Inda Fitriyarni, "Literasi Media Pada Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman I Fitriyarni Jurnal Komunikasi 8 (1), 51-67" 8, no. November (2017): 51-67.

⁷⁶ Ibid.

- b. Mengintensifkan proses globalisasi. Menggabungkan Negara dan batas-batasnya dalam tataran perdagangan, organisasi, kebiasaan dan budaya, identitas dan kepercayaan dimana media baru dilihat sebagai elemen yang berkontribusi.
- c. Sebuah pengganti di dunia Barat, era industri dan post industri era informasi. Sebuah pergantian pegawai, keahlian, investasi dan keuntungan dalam produksi material untuk pelayanan dan informasi industri dimana penggunaan media baru dilihat menjanjikan.⁷⁷

Masifnya peredaran informasi palsu (hoax) melalui media sosial hendaknya menyadarkan para pengelola media arus utama untuk bekerja lebih profesional dengan standar jurnalistik tinggi. Masyarakat butuh rujukan informasi yang terpercaya dan pada sisi itulah media massa dapat menjawabnya melalui suguhan informasi yang terverifikasi. Media massa harus memperjelas fungsinya sebagai penyaji fakta empiris dan kebenaran.⁷⁸

Berdasarkan konsep sosiologi yang memandang masyarakat sebagai kelompok manusia yang menghasilkan kebudayaan yang berkaitan dengan perkembangan peradaban masyarakat, dalam konteks merebaknya persebaran hoax, masyarakat dapat mengalami kemunduran moral yang dapat membahayakan peradaban khususnya bagi masa depan generasi muda. Masa depan apa yang akan didapatkan oleh anak-anak dan remaja yang sejak kecil telah menyaksikan bahkan mengakses dan mempercayai keberadaan informasi palsu (hoax)? Edukasi berperan dalam mengembangkan literasi media melalui aktivitas yang menekankan pada aspek mensosialisasikan bagaimana cara mengakses, memilih program yang bermanfaat dan sesuai kebutuhan yang lebih menjadi prioritas dalam memecahkan kehidupan dalam keseharian. Permasalahannya yang menjadi tantangan adalah seiring dengan derasnya arus informasi media, masyarakat pun dibuat kebingungan dan tidak mampu memilah, menyeleksi, serta memanfaatkan informasi yang sudah mereka peroleh.

Setiap orang kini adalah wartawan (*citizen journalist*) ketika mereka terlibat dalam aksi mencari, menerima, mengolah, dan menyebarkan informasi. Sebagai wartawan, perhatian pada etika adalah mutlak. Dari sisi kompetensi, literasi media dalam pendidikan kewarganegaraan harus mampu melahirkan kemampuan literasi media yang tinggi ditandai oleh: a) daya kritis dalam menerima dan memaknai pesan; b) kemampuan untuk mencari dan memverifikasi pesan; c) kemampuan untuk menganalisis pesan dalam sebuah diskursus; d) memahami logika penciptaan realitas oleh media; e) kemampuan untuk mengkonstruksi pesan positif dan mendistribusikannya kepada pihak lain.⁷⁹

⁷⁷ Ibid.

⁷⁸ Vibriz Juliswara, "Mengembangkan Model Literasi Media Yang Berkebhinnekaan Dalam Menganalisis Informasi Berita Palsu (Hoax) Di Media Sosial," *Jurnal Pemikiran Sosiologi* 4, no. 2 (2017).

⁷⁹ 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&printsec=frontcover&dq=giddens+introduction+to+sociology&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjCjrv1g-XnAhUuwjgGHQJcD0kQ6AEIRDAD#v=onepage&q=giddens introduction to sociology&f=false](https://books.google.co.id/books?id=vbu2gis26C0C&printsec=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%5Chttp://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.
- 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 Sioteknologi* (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.
- 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).
- 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://inlislite.dispusip.jakarta.go.id/jaktim/opac/detail-opac?id=9454>.
- 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.