

PERUBAHAN KOMUNIKASI PEMUSTAKA YANG TERMEDIASI OLEH KOMPUTER

Oleh: Endang Fatmawati

Abstract

User now use the computer while the media access to information. One aspect that emerged from the development of new media is a meeting between user in the area of virtual communication. This is called the computer mediated communication and represented by text. The presence of cyber media to form a new way of communicating, because the process through which the message are distributed via the internet. Changes in library communication is Zuckerberg time. Transformation can strengthen the role of libraries.

Pen *Keyword: communication. cuberspace. cybermedia. access. CMC.*

Pemustaka yang akses informasi di perpustakaan perguruan tinggi akan jauh lebih banyak menggunakan internet daripada pemustaka yang akses pada jenis perpustakaan lainnya. Civitas akademik menjadi pemustaka aktif yang bersinggungan dengan laptop. Tidak heran dijumpai pemustaka yang asyik klak klik di perpustakaan mengoperasikan laptopnya untuk berselancar ke dunia maya. Kebutuhan *updated* status atau sekedar buka facebook menjadi sesuatu yang biasa. Jika dicermati lebih lanjut seiring dengan perkembangan teknologi, model interaksi sosial antar pustakawan dan pemustaka mengalami juga perubahan, karena tidak lagi *face to face* namun sudah dibingkai dan digantikan oleh bentuk komunikasi menggunakan teknologi. Saat ini telah muncul kesadaran virtual dalam tatanan baru yang mengedepankan segala aktivitas pemustaka dapat dilakukan dalam dunia maya tanpa batas. Sumber informasi yang tersedia di perpustakaan, yang sebelumnya tercetak saja, namun kini bisa diakses pemustaka secara audio, visual, dan bahkan dengan kombinasi audio visual.

Media Teknologi

Istilah media dianggap sebagai bentuk jamak dari medium. Jadi media adalah jamak (*plural*) dan medium adalah tunggal (*singular*). Perkembangan teknologi media terus mengalami pembaharuan dan memberikan pengaruh yang besar terhadap perpustakaan. Ada suatu lompatan proses interaksi antar pemustaka yang dimediasi oleh teknologi sehingga mampu menjangkau dalam hal akses informasi dari belahan dunia manapun.

Pemahaman media dan medium memiliki konsekuensi yang berbeda. Pengkaji teori media seperti Innis (1951), McLuhan (1964), Meyrowitz (1997, 1999), Holmes (2005), Moores (2005) dan pakar lainnya menegaskan bahwa media lebih pada makna teknologi sementara medium memiliki pemahaman yang lebih luas dari sekedar makna teknologi itu sendiri.

Kita mengenal perkembangan komunikasi manusia mulai dari fase tulisan (*the writing era*), kemudian fase memanfaatkan teknologi cetak (*the printing era*), fase *telecommunication* era antara dua media berbeda yang difasilitasi dengan keberadaan komputer, sampai pada fase *interactive communication*.

Teknologi yang ada memiliki kontribusi dalam menciptakan keberagaman media. Pemahaman internet secara populer dipandang mewakili medium teknis tak terbatas sebagai ranah publik (*public sphere*). Dalam berbagai riset media biasanya terfokus pada pesan dan teknologi komunikasi. Semakin banyaknya studi yang dilakukan menunjukkan derajat yang tinggi adanya ketertarikan terhadap media dan teknologi komunikasi. Para ilmuwan terdahulu yang telah melakukan studi media, seperti: Marshall McLuhan, Guy Debord, Jean Baudrillard.

Marshall McLuhan mendasarkan karyanya pada pemahaman historis atas komunikasi dari bentuk cetak ke elektronik. Berbagai aforismenya terhadap media termasuk desa global (*global village*) dan medium adalah pesannya (*the medium is the message*) telah terserap ke dalam budaya populer. Kontribusi McLuhan terhadap teori komunikasi adalah penjelasan multidimensi tentang 'medium' komunikasi, cara mengamati hubungan sosial yang terbentuk secara teknologi yang masing-masing memiliki realitas berbeda.

Berbagai jenis perpustakaan yang tersebar di berbagai daerah dan negara di belahan dunia dapat diakses dengan genggaman teknologi. Proses silang layan dan *interlibrary loan* menjadi mudah dilakukan dengan teknologi. Melalui akses internet, pemustaka akan dapat dengan mudah memperoleh informasi yang ada di perpustakaan lain secara virtual.

Monograf terkenal karya Guy Debord yang berjudul '*The Society of The Spectacle*' (1977) dengan argumen bahwa budaya kapitalis merepresentasikan diri sebagai sekumpulan besar tontonan. Tontonan dimaknai tidak sekedar koleksi gambar saja, tapi juga hubungan sosial diantara orang-orang yang dimediasi oleh gambar.

Pemustaka modern menjadi akumulasi tontonan, maksudnya relasi sosial yang dimediasi oleh yang namanya citra. Betapa tidak ?. Dulu yang awalnya hanya representasi, dari sekedar '*being*' kemudian '*having*' dan akhirnya menjadi sebuah fenomena yang nampak (*appearing*). Individu pemustaka dalam berinteraksi dalam kelompoknya akan menjadi percaya diri dan merasa termasuk dalam bagian kelompok tersebut jika tampilannya sesuai dengan mereka. Tampilan yang dimaksud dalam bahasan ini adalah yang terkait dengan gadget yang dimiliki dalam akses informasi, sehingga mengharuskan mereka dapat berkomunikasi dengan mediasi komputer.

Adanya fakta tentang tontonan (*spectacle*) dalam masyarakat modern merupakan bagian integral dari organisasi sosial dalam masyarakat kapitalis maju. Fenomena mahasiswa sekarang yang datang ke perpustakaan selalu menenteng laptop dan smartphone juga menunjukkan sebuah tontonan, bisa jadi mereka tidak butuh laptop untuk mengerjakan tugas kuliah. Namun hanya sebagai kebutuhan agar ditonton pemustaka lain, biar kelihatan modern dan gaul. Lautan informasi di dunia maya dan ketersediaan *e-resources* menjadi tantangan tersendiri bagi perpustakaan untuk mengakomodir dengan menyediakan berbagai fasilitas komputer yang memadai.

Esai Jean Baudrillard yang berjudul '*The Precession of Simulacra*' dalam *Simulations* (1982), mengacu pada cara dimana apa yang kita konsumsi dari

media bisa menjadi lebih nyata daripada apa yang seharusnya ditunjukkan. Baudrillard membawa kita melalui 4 (empat) fase representasi bagi gambar, yaitu: refleksi dari realitas dasar, menyamarkan dan menyimpangkan realitas dasar, menyamarkan tidak adanya realitas dasar, mengandung tidak ada hubungan dengan realitas apapun (simulacrum murni). Kehadiran video games dalam era teknologi digital telah mempengaruhi identitas pemustaka juga. Tiada lagi batas antara yang nyata dengan yang semu.

Pemustaka terjebak dalam realitas semu, disamping menjadi asosial dengan pemustaka lainnya. Padahal dunia yang ditampilkan oleh permainan video games merupakan dunia yang “kurang nyata” atau bahkan “setengah nyata” yang jelas menyuguhkan hiperrealitas. Hiperrealitas menciptakan suatu kondisi yang di dalamnya kepalsuan berbaur dengan keaslian. Bisa jadi pemustaka menonton video games bukan karena kebutuhan, tetapi lebih karena terpengaruh oleh model dari simulasi yang menyebabkan gaya hidup mereka menjadi berbeda. Ruang maya menjadi arena simulasi dan pemustaka menjadi simulacrum di dalamnya. Inilah yang oleh Baudrillard disebut dengan simulacra, yaitu ruang tempat mekanisme simulasi berlangsung.

Informasi selalu berpindah tempat, berfluktuasi dan tak menentu dalam mobilitasnya. Orang yang hidup dalam masyarakat informasi tidak hanya bertemu dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, melainkan cara tindakan mereka saat ini semakin dibingkai oleh teknologi tersebut.

Cybermedia

Kata *cyber* banyak digunakan untuk menjelaskan realitas media baru. Sebelum membahas *cybermedia* coba terlebih dahulu mengingat teorinya Shannon dan Weaver yang pasti kita kenal sejak di awal belajar ilmu komunikasi. Inilah yang menjadi titik keberangkatan standar bagi ‘teori informasi’ seperti yang disesuaikan oleh disiplin ilmu lain dan perspektif lain, termasuk linguistik struktural dan teori efek media.

Pada Teori Shannon dan Weaver tersebut orang sering menyebutnya dengan teori medium murni. Artinya tidak tertarik pada isi pesan, pemaknaannya, kemungkinan intensionalitas di belakang mereka, maupun kondisi sosial dan psikologis bagi penerimaan mereka.

Cybermedia memerlukan pedoman agar pengelolaannya dapat dilaksanakan secara profesional, memenuhi fungsi, hak, dan kewajiban. Isi dari media siber adalah segala yang dibuat dan dipublikasikan oleh penggunanya, bisa berupa gambar, komentar, suara, video, dan berbagai bentuk unggahan yang melekat pada media siber. *Cybermedia* sering dimaknai dengan jurnalisme online. Cara penyajiannya bersifat luas, terkini, interaktif, dan bersifat dua arah. *Cybermedia* menjadi salah satu penyaluran pesan lewat media massa yang distribusinya melalui internet.

Pendapat Castells (2000) yang dikutip Nasrullah (2012), teori *cyberculture* menegaskan perkembangan teknologi internet pada dasarnya melahirkan apa yang disebut "*informational capitalism*". Mengapa demikian ?. Hal ini karena teknologi dan entitas yang berada di dalamnya (produsen, distributor, pengiklan, pengguna) merupakan model ekonomi baru yang melandaskan produk dan komoditasnya pada informasi.

Media siber tidak sekadar sebagai perangkat teknologi, namun juga medium yang membawa perubahan segala aspek dalam kehidupan manusia. Menurut Gillmor sebagaimana dikutip oleh Nasrullah (2013: 27), bahwa jika selama ini pola komunikasi hanya terdiri dari *one-to-many* atau dari satu sumber ke banyak *audiences* (seperti buku, radio, ataupun TV) dan pola dari satu sumber ke satu *audience* atau *one-to-one* (seperti telepon, surat), maka pola komunikasi yang ada di media siber bisa terjadi menjadi *many-to-many* dan *few-to-few*.

Jika dulu setiap orang hanya mengenal batasan ruang secara geografis saja, tetapi saat ini yang namanya ruang bisa disebut telah disubstitusi oleh budaya virtual. Ada banyak contoh mengenai jenis siber. Dalam Nasrullah (2013: 30-43) disebutkan beberapa contoh dari media siber, antara lain:

1. Situs (Web Site)

2. E-mail
3. Forum di internet (Bulletin Boards)
4. Blog
5. Wiki
6. Aplikasi Pesan
7. Internet "Broadcasting"
8. Peer-to-peer
9. The RSS
10. MUDs
11. Media Sosial

Budaya siber berarti budaya itu terbentuk oleh media online. Pada media siber terdapat ciri bahwa ada perubahan teknologi media maupun pemaknaan terhadap medium yang telah memperbarui peran khalayak untuk menjadi lebih aktif lagi terhadap pesan.

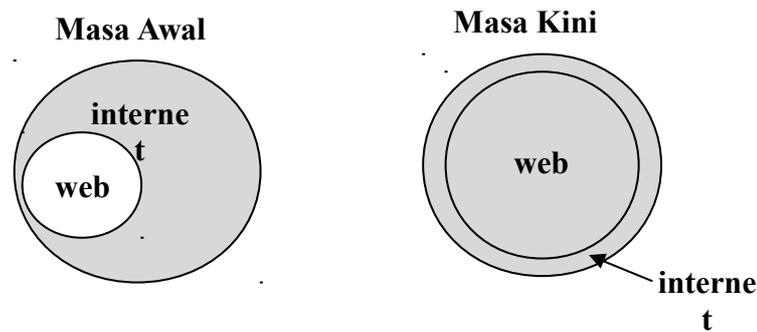
Komunikasi Termediasi Komputer

Saat ini berbagai aktivitas dapat dilakukan dengan mediasi teknologi. Suatu contoh orang mengucapkan selamat ulang tahun dapat dengan mudah disampaikan secara cepat melalui media, SMS, animasi stiker kue tart yang lucu, video youtube lagu HBD, dan lain sebagainya. Artinya tanpa bertemu muka secara fisik dan hanya dengan aplikasi smartpone, ungkapan emosi dapat tersalurkan dengan dimediasi oleh teknologi.

Begitu juga terkait dengan jumlah pemustaka yang berkunjung ke perpustakaan. Saat ini kunjungan virtual justru semakin banyak, sekalipun pemustaka hanya buka katalog online untuk menelusur ketersediaan dan keberadaan buku, maka termasuk juga sebagai pengunjung. Artinya bahwa informasi deskripsi bibliografis buku yang dicari melalui katalog online tersebut telah dimediasi oleh teknologi.

Cyberspace menjadi ruang konseptual dimana semuanya dimanifestasikan oleh setiap orang melalui teknologi komunikasi yang termediasi komputer atau *Computer Mediated Communication (CMC)*. CMC ini menjadi sebuah kemutakhiran perangkat komputer yang mampu memediasi aktivitas komunikasi setiap pemustaka.

Web menjadi bagian dari internet. Web merupakan sistem dari server komputer yang terkoneksi melalui jaringan internet dan dengannya bisa dilakukan pertukaran data. Jadi web itu berbeda dengan internet. Pada praktiknya keberadaan web pada saat ini lebih mendominasi internet itu sendiri.



Gambar 1. Konvergensi Internet dengan Web

Sumber: Nasrullah (2013: 29)

Dalam Holmes (2012: 114) dijelaskan perspektif CMC, yaitu komunikasi yang dimediasi komputer. Jadi ada semacam integrasi informasi dengan cara berkomunikasi dengan komputer yang didasarkan dalam proses informasi, dan dapat ditemukan dalam sejumlah interaksi yang dimediasi oleh komputer.

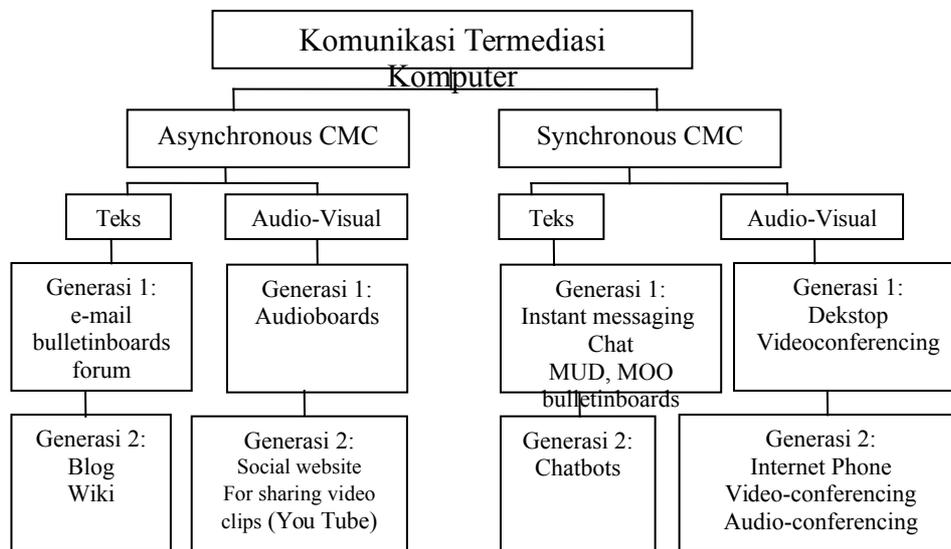
Perspektif CMC menjadi kelanjutan dari model-model saluran komunikasi yang pertama kali dibahas pada 1950-an. Ciri dari CMC tersebut, antara lain:

1. Berfokus pada keunikan peristiwa komunikasi dalam *cyberspace*
2. Lebih terkait dengan interaksi daripada integrasi
3. Lebih tertarik pada bagaimana faktor-faktor eksternal mempengaruhi peristiwa komunikasi
4. Lebih mengarah ke integrasi informasi.

Terkadang kita mengartikan sama antara ruang siber dan ruang maya. Padahal sebenarnya ada perbedaannya. Ruang siber berarti media untuk berinteraksi secara tidak langsung. Artinya ruang yang digunakan untuk berinteraksi secara tidak langsung dengan bantuan menggunakan teknologi internet. Sementara itu, ruang siber itu tempat melakukannya, jadi merupakan aplikasi dari media internet yang tujuannya agar dapat melakukan komunikasi dan interaksi.

Teknologi smartphone terus merambah dan maju pesat. Pemustaka semakin lengket dengan yang namanya gadget dalam akses informasi. Yang namanya gonta-ganti smartphone sudah menjadi kebiasaan pemustaka modern. CMC pada dasarnya terwakili oleh teks. Jadi sekalipun pemustaka hanya mengetahui informasi melalui facebook, maka fenomena “like” di facebook dan komentar memberikan arah baru dari ungkapan emosi terhadap interaksi yang terjadi.

Komunikasi bisa terjadi dalam kondisi ruang dan waktu yang sama (*synchronous*) dan bisa juga berbeda (*asynchronous*). Lebih jelasnya seperti pada Gambar 2. berikut:



Gambar 2. Model CMC

Sumber: Nasrullah (2013: 95)

Contoh interaksi di *cybermedia* yang tidak memerlukan kesamaan waktu dan bisa melibatkan pemustaka yang berada di lokasi manapun, adalah facebook. Saat status akun Perpustakaan X yang ada di dinding (*wall*) di media sosial yang dikomentari oleh para pemustaka lalu kemudian Perpustakaan X sebagai pemilik akun tersebut juga terlibat dalam mengomentari dan seterusnya. Jadi ada umpan balik dan respon yang bisa diketahui bersama.

Perubahan Perpustakaan

Maksud perubahan ini dibahas adalah untuk memberikan pandangan transformasi bentuk komunikasi perpustakaan dari yang tradisional menjadi termediasi oleh media digital baru. Komunikasi yang dilakukan pustakawan dengan pemustaka, antar pustakawan, dan antar pemustaka melalui website dan jejaring sosial menjadi bentuk komunikasi yang termediasi oleh komputer. Adanya transformasi bentuk komunikasi yang termediasi oleh teknologi dapat memperkuat peran perpustakaan di mata pemustaka.

Transformasi komunikasi perpustakaan dari Gutenberg ke Zuckerberg yang ditulis oleh Olga (2015) menjadi hal yang menarik untuk dibahas. Beberapa atribut yang mencirikan adanya perubahan dalam komunikasi di perpustakaan tersebut, antara lain:

1. *Human-centred*

Kalau dulu orientasinya hanya pada koleksi saja, tetapi sekarang sudah berfokus pada aspek pemustakanya.

2. *Communication also through website and social networks*

Kalau dulu komunikasi dianalogikan selalu bertemu fisik dan asumsinya terjadi di dalam sebuah gedung perpustakaan, tetapi sekarang dapat

dengan mudah dilakukan melalui mediasi website dan media jejaring sosial.

3. *Dialogue*

Kalau dulu dalam akses informasi hanya terjadi secara monolog, tetapi sekarang sudah terjadi dialog antara dua orang atau lebih.

4. *Horizontal two-way communication*

Kalau dulu terjadinya komunikasi hanya satu arah secara vertikal, tetapi sekarang sudah terjalin komunikasi dua arah yang terjadi secara horisontal melalui media.

5. *Collaboration and trust*

Kalau dulu dibutuhkan adanya pengawasan dan kontrol, tetapi sekarang sudah semakin terbuka dan cukup hanya dengan modal kolaborasi maupun kepercayaan. Tentu dengan adanya transformasi akan memberikan kontribusi untuk kerja sama yang lebih baik.

6. *Librarian as guide and partner*

Kalau dulu pustakawan adalah profesional ahli, tetapi sekarang pustakawan berperan sebagai pembimbing, pemandu, dan sebagai mitra pemustaka.

7. *Participative user as co-producer and co-creator*

Kalau dulu pemustaka hanya pasif dan selalu menurut saja, tetapi sekarang pemustaka dapat berpartisipasi aktif baik sebagai pembuat dan pencipta.

8. *Linked zones for several communication forms*

Kalau dulu perpustakaan barangkali dimaknai sebagai tempat yang didesain sebagai 'panopticon' jauh dari suasana ramai, tetapi sekarang menjadi media untuk bertemu dengan berbagai bentuk komunikasi. Dulu yang namanya 'keep silence' dan 'do not disturb the others' masih mendominasi aturan di perpustakaan, sehingga memaksa perilaku pemustaka untuk disiplin dan taat aturan. Saat ini, ruang perpustakaan jauh menjadi lebih ramah dan jauh dari paksaan kekuasaan.

9. *Library as "third place"*

Kalau dulu perpustakaan sebagai sebuah bangunan kuil yang kuno, tetapi sekarang perpustakaan merupakan "tempat ketiga" yang nyaman dan menyenangkan bagi pemustaka. Ruang perpustakaan kini menjadi ruang yang dapat digunakan secara bebas sehingga pemustaka dapat berperilaku dan berkomunikasi secara bebas dengan pemustaka lain,

berdiskusi kelompok di dalam ruang perpustakaan, dan bahkan boleh berbicara keras dalam area ruang diskusi.

Implikasi Akses Informasi

Implikasi yang dimaksud di sini adalah efek yang ditimbulkan sebagai akibat langsung adanya *cybermedia* terhadap akses sumber informasi dalam konteks perpustakaan. Transformasi *second media age* telah menggeser media tradisional (radio, surat kabar, televisi) menjadi media internet yang lebih kontemporer dan lebih atraktif. Indikasi yang nampak seperti: instan, dinamis, tidak tersentral, dan melibatkan khalayak.

Perkembangan dan pertumbuhan *cybermedia* telah ikut andil dalam mengubah wajah perpustakaan dan pemustaka. Bentuk komunikasi yang terjadi sudah termediasi dengan komputer. Bahkan dalam perspektif kajian budaya dan media, internet dipandang sebagai ruang tempat budaya itu diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi.

Terkait dengan internet, Hine (2007) dalam Nasrullah (2012: 51) memaparkan kalau internet itu bisa didekati dalam 2 (dua) aspek, yaitu:

1. Internet sebagai sebuah budaya (*culture*).
 Pada awalnya internet merupakan model komunikasi yang sederhana bila dibandingkan dengan model komunikasi secara langsung (*face to face*). Tanda-tanda yang berperan dalam interaksi antar individu waktu itu bisa berupa: interaksi langsung, ekspresi wajah, tekanan suara, cara memandang, posisi tubuh, usia, ras, dan sebagainya. Lalu dalam perkembangannya dalam komunikasi yang termediasi komputer, interaksi terjadi berdasarkan teks semata, bahkan emosipun ditunjukkan dengan teks (simbol-simbol dalam emosi).
2. Internet sebagai artefak/peninggalan kebudayaan (*cultural artefact*)
 Internet bisa didenotasikan sebagai seperangkat program komputer yang memungkinkan pengguna untuk melakukan interaksi, memunculkan berbagai bentuk komunikasi, serta bertukar informasi.

Dalam implikasi kondisi perpustakaan saat ini, nampak bahwa jika internet sebagai artefak kebudayaan, berarti adanya menu dalam sistem

informasi perpustakaan seperti: *ask librarian*, *mailing list (group-mail)*, maupun *chat reference/digital reference*.

Beberapa contoh aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk menyajikan layanan yang memberi keleluasaan bagi pemustaka untuk berpartisipasi dalam menyediakan konten, antara lain:

1. Wiki

Digunakan untuk berkolaborasi membuat konten bersama. Wiki sebuah situs web yang merujuk pada *software* kolaboratif yang digunakan untuk menciptakan situs web dengan memperbolehkan pemustaka lainnya untuk mengubah isi situsnya.

2. Msn live

Program pengirim pesan instan yang awalnya bernama MSN Messenger, lalu Windows Live Messenger, dan yang terbaru yaitu Skype. Untuk skype kualitas panggilan videonya lebih bagus dan dapat berfungsi sebagai *video chat* antara pemustaka dan pustakawan. Pemustaka dapat memulai pembicaraan dan dapat mengirim pesan, kemudian pesan akan ditampilkan saat pustakawan telah masuk log.

3. Blog

Perpustakaan dapat memanfaatkan untuk menyajikan isu-isu terbaru yang dapat ditanggapi oleh pemustaka, sehingga menjadi alat untuk berbagi informasi bagi pemustaka ke pemustaka lain. Suatu contoh upload foto-foto kegiatan perpustakaan, seperti pameran dan lainnya. Semakin blog variatif dan diganti isinya secara berkala, maka akan semakin menarik bagi pemustaka untuk membuka.

4. Jejaring sosial, seperti: Friendster, Myspace, Twitter, Facebook

Facebook yang didirikan oleh Mark Zuckerberg telah mendominasi diantara situs jejaring sosial yang lainnya. Jejaring sosial bisa dimaksimalkan sebagai suatu cara berjejaring dengan pemustaka untuk mempromosikan layanan perpustakaan, saling bertukar informasi untuk menjangkau jenis pemustaka potensial agar terbujuk untuk mengakses sumber informasi melalui perpustakaan.

5. Youtube dan Flicker

Mengelola konten multimedia yang dapat dimanfaatkan sebagai penyaji layanan, misalnya: ucapan selamat datang kepada pemustaka, video

tutorial tentang cara mendaftar sebagai anggota perpustakaan, profil perpustakaan, cara akses perpustakaan, pendidikan pemustaka, maupun literasi informasi.

6. Delicious

Membantu menyimpan bookmark website yang ditemukan untuk kepentingan berikutnya. Mendapatkan informasi tentang bookmark pemustaka lain akan menambah wawasan pengetahuan. Folksonomi yang berupa tag-tag pada bookmark website akan membantu pengkategorian/pengelompokkan website yang ditemukan dan melalui tag tersebut diperoleh website lain yang ditemukan pemustaka lain dengan tag yang sama. Jadi jejaring ini diharapkan akan menambah khazanah koleksi sumber informasi.

7. Google docs

Kolaborasi yang mirip seperti pada aplikasi wiki, namun hanya dibuat tertutup atau terbatas pada pemustaka yang memiliki akses. Jadi dengan aplikasi google docs akan memungkinkan beberapa pemustaka berkolaborasi untuk membangun dokumen secara bersama. Dokumen yang dibuat dan dibagikan hak aksesnya kepada pemustaka lain yang ditentukan, akan dapat diakses dan diubah. Selanjutnya ada hal yang menarik untuk para pustakawan, mereka dapat bekerja sama ketika membuat konsep proposal atau karya bersama, bahkan pemustaka juga dapat berbagi akses dengan pustakawan untuk mendapatkan evaluasi tentang karya tulisnya tersebut.

8. Skype

Layanan yang memungkinkan antara pustakawan dan pemustaka berinteraksi melalui suara maupun visual, sehingga dalam hal ini simbol (teks) menjadi dasar komunikasi yang termediasi oleh komputer. Dengan demikian, interaksi simbolik (teks) dalam budaya *cyber* menjadi medium yang mewakili proses komunikasi melalui internet.

Internet yang menghubungkan antar entitas melalui perantaraan perangkat komputer pada akhirnya menciptakan perangkat tersebut sebagai pabrik dalam memproduksi informasi. Makna di balik internet

adalah sebagai medium interaksi sosial. Hal ini karena internet bisa dilihat sebagai sebuah fenomena sosial melalui kebergunaan internet yang sudah merambah dalam segala aspek kehidupan.

Komunikasi antar pustakawan dan pemustaka dapat dilakukan secara langsung menggunakan *Instant Messaging (IM)* dan secara tidak langsung nampak pada adanya umpan balik atau respon dalam komentar jejaring sosial. Komentar sangat beragam, misalnya: pertanyaan, pujian, kritikan, saran, dan lainnya. Apapun isi teksnya tidak masalah namun yang penting ada tanggapan. Jadi diambil sisi positifnya saja.

Sebagai upaya konstruktif bagi perpustakaan, harapan implikasi akhirnya adalah menghasilkan masukan, kritikan, dan saran dari pemustaka tentang apa yang dipersepsikan pemustaka masih kurang, dinilai belum memuaskan, dan yang dibutuhkan namun belum tersaji di perpustakaan. Sekalipun tidak berjalan mulus sesuai dengan rencana, namun paling tidak adanya interaksi, komunikasi, dan pengetahuan dapat dibagi bersama dengan bertukar informasi melalui berbagai aplikasi dalam *cybermedia* tersebut.

Jika dievaluasi dan ternyata implikasi ini berhasil, maka akan tercipta yang namanya "*socially rich*", maksudnya keberadaan pemustaka dan perpustakaan tetap dapat dirasakan secara nyata sekalipun sudah berbasis web. Sekalipun tidak ketemu secara fisik, namun komunikasi tetap terjalin dan semakin efektif walaupun harus termediasi dengan komputer.

Penutup

Fenomena *cybermedia* dan pengaruhnya terhadap akses informasi menjadikan perpustakaan termediasi oleh internet. Mengingat perpustakaan sebagai sumber informasi, maka terpaan pesatnya teknologi *smartphone* juga telah mempengaruhi pemustaka dalam hal akses. Oleh karena itu, implikasinya pertukaran informasi dengan cepat dapat terjadi kapan saja sepanjang waktu, tidak ada halangan secara geografis dalam berkomunikasi, dan efisiensi waktu dalam akses sumber informasi.

Daftar Pustaka

- Einasto, Olga. 2015. "Transforming Library Communication: From Gutenberg to Zuckerberg". *New Library World*, Vol. 116 Iss 5/6 pp. 247-263. Dalam <http://www.emeraldinsight.com/doi/pdfplus/10.1108/NLW-05-2014-0055> [diakses 2 Juli 2015].
- Holmes, David. 2012. *Teori Komunikasi: Media, Teknologi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nasrullah, Rulli. 2012. *Komunikasi Antarbudaya (Di Era Budaya Siber)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____. 2013. *Cyber Media*. Yogyakarta: IDEA Press.