

Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia

# PROSIDING

Semiloka Kepustakawanan Indonesia 2016  
Yogyakarta, 12-14 Oktober 2016

## KEPEMIMPINAN & PROFESIONALISME PUSTAKAWAN

Kontribusi dalam peningkatan kualitas perguruan tinggi

**Mitra Bebestari:**  
Anastasia Tri Susiati  
Dhama Gustiar Baskoro  
Wiji Suwarno

**Penyunting:**  
Arif Surachman  
Amirul Ulum  
Imam Budi Prasetiawan  
Purwoko  
Vincentius Widya Iswara

**Tata Letak:**  
Purwoko

FPPTI  
Jakarta, 2017

Kerjasama:



# PERGESERAN PEMUSTAKA *DIGITAL NATIVES* DAN *NET GENERATION* DALAM MENGGUNAKAN RUANG PERPUSTAKAAN

**Endang Fatmawati**

Universitas Diponegoro Semarang  
e-mail: [eenfat@yahoo.com](mailto:eenfat@yahoo.com)

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan konsep *cyberspace*, pemustaka *digital natives* dan *net generation* serta mendeskripsikan pergeseran pemustaka *digital natives* dan *net generation* dalam menggunakan ruang perpustakaan. Metode yang digunakan kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan studi kepustakaan dan observasi partisipan aktif. Pemustaka *digital natives* sangat lekat dan tidak bisa lepas dengan beragam gadget sehingga bisa disebutnya sebagai pemustaka yang lahir pada abad digital, sedangkan pemustaka *net generation* dalam aktivitas sehari-hari dalam akses informasi di perpustakaan selalu terhubung dengan internet. Era digital berdampak pada pergeseran pemustaka *digital natives* dan *net generation* dalam menggunakan ruang perpustakaan. Konsep ruang perpustakaan dengan *learning commons* yang disediakan perpustakaan sebagai respon hadirnya pemustaka *digital natives* dan *net generation* memunculkan fenomena bahwa secara praktik keruangan, pemustaka *digital natives* dan *net generation* bisa mengakses informasi apa saja selama menggunakan ruang perpustakaan. Hasil pembahasan dapat dijelaskan bahwa melalui *cyberspace* pemustaka *digital natives* dan *net generation* bisa mengakses informasi secara *virtual*. Ruang perpustakaan yang telah disediakan oleh institusi/lembaga sesuai dengan fungsi keruangannya, namun dalam kenyataannya pemustaka *digital natives* dan *net generation* bisa menggunakan untuk aktivitas lain di masing-masing ruang perpustakaan.

**Kata kunci:** users, cyberspace, digital natives, net generation, space concept.

## PENDAHULUAN

Perpustakaan tradisional memiliki fungsi yang berbeda dengan perpustakaan era digital saat ini. Paradigma lama bahwa perpustakaan hanya sebuah ruangan yang berfungsi untuk menyimpan koleksi saja, namun saat ini telah mengalami pergeseran. Perpustakaan dihadirkan dengan memiliki banyak ruang yang beraneka macam bentuk dan fungsinya. Apa yang dikerjakan oleh pemustaka *digital natives* dan *net generation* terlihat beragam pula. Ada yang *browsing*, menonton *youtube*, mendownload *e-resources*, membuka jejaring sosial, melakukan *chatting*, maupun berdiskusi kelompok.

*Mobile data* pada *smartphone* yang dibawanya segera dinonaktifkan dan dihubungkannya ke *wifi* saat mereka menggunakan ruang perpustakaan. Pemustaka senang jika bisa gratis menggunakan internet, bisa *WhatsApp*, *email*, *messenger*, dan yang lainnya dengan fasilitas *wifi* tanpa harus melanggan paket atau kuota internet. Stereotip konvensional yang menggambarkan ruang perpustakaan cenderung membosankan, karena pemustaka hanya disuguhi tumpukan buku, meja dan kursi, saat ini telah bergeser. Kini bagi pemustaka *digital natives* dan *net generation*, ruang perpustakaan menjadi tempat yang nyaman untuk melakukan beragam aktivitas, baik itu formal maupun informal termasuk dalam penggunaan gadget saat di ruang perpustakaan. Ruang perpustakaan kini diproduksi secara sosial oleh pemustaka *digital natives* dan *net generation*. Hal ini karena pada dasarnya ruang perpustakaan secara fundamental terikat pada kondisi nyata yang sebenarnya secara ruang *virtual* bisa digunakan untuk berselancar *online* kemanapun. Timbul kecurigaan peneliti apakah pemustaka *digital natives* dan *net generation* menggunakan ruang perpustakaan sekedar untuk kegiatan rekreatif, ataukah menjadi suatu wadah aktivitas produktif dan konstruktif untuk mendukung kepentingannya.

Berdasar latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: *Pertama*, bagaimana konsep *cyberspace*, *digital natives* dan *net generation*?. *Kedua*, bagaimana deskripsi pergeseran pemustaka *digital natives* dan *net generation* dalam menggunakan ruang perpustakaan?.

## TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah: 1). Untuk menjelaskan konsep *cyberspace*, *digital natives* dan *net generation*; 2). Untuk mendeskripsikan pergeseran pemustaka *digital natives* dan *net generation* dalam menggunakan ruang perpustakaan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan *mini research* yang dilakukan secara kualitatif dan peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam penelitian ini. Metode pengumpulan data dengan studi

kepuustakaan terkait tema pokok (*subject matter*) yang didukung dengan observasi partisipatif aktif. Studi kepuustakaan dengan menelaah dan menganalisis literatur, penelitian terdahulu, tinjauan pustaka, maupun teori terkait subyek kajian *cyberspace*, *digital natives* dan *net generation*. Observasi partisipatif aktif dilakukan untuk mendapatkan data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan, caranya peneliti benar-benar berada dalam keseharian pemustaka *digital natives* dan *net generation* saat menggunakan ruang perpustakaan. Spradley (1980) menyebutkan bahwa partisipasi aktif berarti peneliti terlibat aktif dalam kegiatan yang diteliti.

## PEMBAHASAN

### Konsep *Cyberspace*

Ruang perpustakaan yang secara fisik adalah sebuah ruang, namun saat ini dengan fasilitas *wifi* yang disediakan oleh perpustakaan, menyebabkan pergeseran menjadi sebuah ruang *virtual*. Ibarat semua informasi yang digandrungi pemustaka *digital natives* dan *net generation* adalah bisa diakses dan bersumber dari *cyberspace*.

Benedikt (2000, 29) dalam buku *The Cybercultures Reader* mendefinisikan *cyberspace* sebagai jagad raya baru yang saling terhubung lewat komputer dan jaringan komunikasi. Artinya jagad raya yang menjadi sebuah jalur lintas pengetahuan, kerahasiaan, ukuran, indikator, hiburan, dan agen yang berwujudkan tampilan, suara, serta keadaan yang belum pernah terlihat di dunia yang dengan cepat menyebar secara luas melalui gelombang elektronik.

*Cyberspace* memungkinkan munculnya usaha pemustaka *digital natives* dan *net generation* yang tak berwujud (*intangible*) yang kemudian membentuk sebuah era konsumsi informasi baru yang akrab dengan yang namanya virtualitas. Hal ini selaras seperti yang diungkapkan oleh Luke dalam Bell (2001, 19), bahwa:

*“Cyberspace permits dromo-economic entrepreneurs to virtualize segments of a core workplace at these peripheral locations, while the telepresence of peripheral labourers into the productive systems of a corebased company.”*

Sependapat juga dengan apa yang disampaikan oleh Flew (2008) kalau secara luas kemunculan *cyberspace* itu akan menciptakan sebuah peluang untuk membentuk kembali sebuah masyarakat dan kebudayaan tersembunyi. Ruang *online* memungkinkan pemustaka *digital natives* dan *net generation* terhubung ke internet secara *real time* dalam jaringan interkoneksi lintas batas ruang dan waktu. Flew (2004) menyebutkan ruang online tersebut meliputi segala bentuk konten media berupa data, teks, suara, gambar, video yang terkombinasi dan terintegrasi serta terdistribusikan secara lintas jaringan. Terkait dengan *real time* tersebut, Virilio (1997) menyebutkan bahwa menggunakan istilah *real time* untuk menjelaskan migrasi besar-besaran manusia urban dari

lingkungan fisik urban ke dalam lingkungan *virtual* yaitu *cyberspace*. Lain halnya dengan Gibson sebagaimana dikutip Bell (2001, 23) mengartikan *cyberspace* sebagai sekumpulan data representasi grafik yang bisa diakses melalui komputer.

Melalui laptop dan *smartphone*, pemustaka *digital natives* dan *net generation* dapat mengakses informasi secara *virtual*. Dunia *cyber* adalah dunia yang tidak membutuhkan hadirnya tubuh. Artinya, tubuh secara artifisial tidak harus dihadirkan untuk mewakili identifikasi identitas diri. Keberadaan ruang perpustakaan yang menjadi ruang *online* justru akan membawa dimensi baru dalam kehidupan pemustaka *digital natives* dan *net generation*.

Peneliti berpendapat bahwa bisa juga mengarah kepada *cyberculture*, karena tidak saja pada interaksi yang terjadi antara pengirim dan penerima yang dituju, tetapi juga sudah menyebar pada perubahan pola komunikasi dari yang semula tatap muka menjadi termediasi dan dikontrol dengan teknologi. Hadirnya ruang *virtual* dalam proses informasi dan komunikasi, yaitu ketika pemustaka *digital natives* dan *net generation* berada di ruang perpustakaan tetapi bisa berkomunikasi secara *virtual* melalui jejaring sosial dengan orang lain.

Ruang *online* adalah salah satu ruang alternatif yang banyak diminati pemustaka *digital natives* dan *net generation* untuk mengisi waktu mereka saat menggunakan ruang perpustakaan. *Cyberspace* diumpamakan seperti bola mata raksasa, yang melaluinya pemustaka *digital natives* dan *net generation* mampu meneropong sudut terpencil, ruang terjauh, serta rahasia terdalam dari setiap *link* yang masuk ke dalam jaringan.

Bahkan secara ekstrem dapat dikatakan bahwa dengan internet pemustaka *digital natives* dan *net generation* bisa mengakses informasi secara global. Hal ini disebabkan karena pada saat ini, pemustaka bukan hanya sebatas pengguna dari *world wide web* dan menjadi *audiens* yang pasif mengkonsumsi data dari media saja, namun pemustaka *digital natives* dan *net generation* sudah bergerak sedemikian rupa menjadi partisipan yang aktif dan dapat mengontrol isi dari informasi yang ada.

Dengan demikian bisa dikatakan bahwa dalam era digital saat ini, sumber produksi tidak lagi terletak pada energi seperti pada era industri melainkan terletak pada kekuatan teknologi, komunikasi simbol dan proses informasi. Hal ini seperti yang diungkapkan Castells (1997, 17) bahwa:

*“... In the new, informational mode of development, the source of productivity lies in the technology of knowledge generation, information processing, and symbol communication.”*

Pemustaka *digital natives* dan *net generation* sangat responsif terhadap fasilitas *wifi* yang disediakan secara gratis di ruang perpustakaan. Segala keuntungan maupun fungsi dan fasilitas yang ditawarkan oleh *cyberspace* menggerakkan pemustaka *digital natives* dan *net generation* ke dalam lingkaran peluang. Akhirnya peluang inilah yang kemudian menimbulkan hasrat dan inisiatif untuk mengakses informasi apapun secara *online* saat menggunakan ruang perpustakaan.

Ruang *online* juga bisa diibaratkan seperti cermin dari realitas yang ada pada keseharian, hanya saja terbatas sebagai teknologi dua dimensi sehingga bisa dilihat sebagai komunikasi sosial dan kebudayaan yang tak terbatas. Asumsi peneliti bahwa *cyberspace* menjadi sebuah ruang yang di dalamnya terdapat segala sesuatu yang seharusnya dirahasiakan secara sosial di dunia nyata, sebuah tempat yang di dalamnya ada rahasia pribadi setiap pemustaka.

Namun justru sebaliknya malah bisa dibongkar, yang seharusnya di dalamnya ada rahasia di dalam ruang pribadi (*private space*) menjadi dibawa dan dipertontonkan di dalam ruang publik (*public space*). Rahasia ruang pribadi *digital natives* dan *net generation* yang dimaksud seperti: tingkah laku, kebiasaan, gaya hidup, tubuh, dan lain sebagainya. Suatu contoh melalui jejaring sosial, instagram dan yang lainnya, yang kini mereka ada di ruang media justru di dalamnya ditelanjangi menjadi milik publik.

### **Konsep Digital Natives dan Net Generation**

Sekalipun dalam praktiknya generasi *net generation* termasuk dalam generasi *digital natives*, namun dalam perspektif penulis bahwa sebenarnya ada perbedaan diantara keduanya. Perbedaan tersebut terutama terkait dengan siapa yang memberikan istilah tersebut. Sebagai ilmuwan dan akademisi harus memahami *state of the art* dan *asbabun nuzul* sehingga tidak hanya menerima secara *gebyah uyah* saja. Oleh karena itu, sebelum masuk bahasan pada pergeseran ruang perpustakaan oleh pemustaka *digital natives* dan pemustaka *net generation*, maka akan peneliti bahas dulu secara konseptual dari kedua generasi tersebut.

Dalam pemahaman peneliti, baik pemustaka *digital natives* dan *net generation* sangat dekat dengan penggunaan teknologi digital yang serba mudah dan terintegrasi, termasuk perilaku mereka saat menggunakan ruang perpustakaan. Asumsi peneliti terkait dengan pemustaka *digital natives* dan *net generation* antara lain:

1. Pemustaka *digital natives* dan *net generation* sama-sama selalu terpapar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Mereka tidak hanya berdasarkan parameter umur, sehingga tidak harus pemustaka usia muda ataupun usia tua namun pemustaka yang selalu aktif menggunakan

teknologi gadget, terbiasa menggunakan teknologi dan alat-alat digital, mempunyai pengetahuan serta ketrampilan akses digital, serta selalu *online* saat menggunakan ruang perpustakaan.

2. Perbedaannya kalau *digital natives* berarti pemustaka telah dilingkupi dan terbiasa menggunakan berbagai macam gadget, namun jika *net generation* akan cenderung gelisah ketika tidak terkoneksi dengan internet dan biasanya akan mencari cara agar dapat kembali selalu *online*.

### **Digital Natives**

Istilah '*digital natives*' ini pertama kali diperkenalkan oleh Marc Prensky pada tahun 2001 melalui tulisannya yang berjudul *Digital natives, Digital Immigrants*. Awalnya Prensky melihat adanya kesenjangan antara guru dan siswa dalam hal penguasaan teknologi dalam proses belajar. Padahal pengajar juga pasti membutuhkan adanya integrasi teknologi dalam pembelajaran di kelas, hanya saja karena terpaut usia dan faktor paparan teknologi, maka justru siswa yang diajar lebih canggih dalam menggunakan teknologi daripada dirinya.

Prensky (2001a) menyebut istilah "*digital natives*" untuk mendeskripsikan siswa dan "*digital immigrants*" untuk mendeskripsikan gurunya. Dalam Prensky (2001a, 1) dideskripsikan kalau *digital natives* adalah:

*"to grow up with this new technology. They have spent their entire lives surrounded by and using computers, videogames, digital music players, video cams, cell phones, and all the other toys and tools of the digital age"*.

Generasi *digital natives* menjadi generasi pertama yang tumbuh dengan dikelilingi teknologi baru, mereka hampir menghabiskan seluruh hidup mereka dengan menggunakan komputer, video game, musik digital, video cams, telepon seluler, dan semua mainan serta alat-alat digital lainnya di era digital. Pendapat Prensky tersebut didukung juga seperti penelitian lainnya terkait generasi pemustaka *digital natives* yang mengkaji budaya dan gaya hidup yang khas di kalangan generasi muda dengan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (seperti Selwyn, 2009); kemudian siswa sebagai aktor yang jauh lebih menguasai teknologi daripada pengajarnya (Oblinger & Oblinger, 2005; Pedro, 2007). Istilah lain pemustaka *digital natives* berbagai macam, seperti pembelajar milenium baru "*new millennium learners*" (Pedro, 2007); lahir sudah digital "*born digital*" (Palfrey and Gasser, 2008); dan fasih berjaringan "*net savvy*" (Levin and Arafeh, 2002).

Dengan demikian pemustaka *digital natives* menurut Prensky adalah pemustaka yang lahir tahun 1980 ke atas dan menggunakan teknologi baru dalam era digital. Sebaliknya generasi yang lahirnya sebelum tahun 1980 dan tidak dilahirkan dalam dunia digital oleh Prensky disebutnya dengan istilah pendatang digital (*digital immigrants*). Hal ini seperti apa yang dikemukakan oleh Prensky (2005, 8) bahwa:

*“who were not born into the digital worlds as digital immigrants. We have adopted many aspects of the technology, but just like those who learn another language later in life, we retain an ‘accent’ because we still have one foot in the past.”*

Mereka telah mengadopsi berbagai aspek teknologi, namun mereka seperti orang-orang yang belajar bahasa lain di kemudian hari, mereka mempertahankan ‘aksen’ karena masih memiliki satu kaki di masa lalu. *Digital immigrants* merasa aksen dari dunia digital sering membuat mereka sulit untuk berkomunikasi secara efektif dengan siswanya, sehingga akan membaca manualnya terlebih dahulu untuk memahami program sebelum mereka mengajar.

Tulisan Prensky (2001b) yang ke-2 untuk mendeskripsikan dan menguatkan konsepnya tentang apa itu *digital natives*, ia melihat dari sudut pandang neurobiologi (*neuroplasticity*), psikologi sosial (*malleability*), dan apa yang dilakukan anak-anak saat menggunakan *game* untuk pembelajaran. Sekalipun Prensky bukan ilmuwan di ketiga bidang tersebut, namun ia mencoba mengaitkan *digital natives* dengan perubahan pada otak kemudian merujuk ke penelitian tentang syaraf dan kognisi. Asumsinya teknologi dapat berperan dalam mengubah syaraf manusia. Dalam hal ini berarti penggunaan komputer atau perangkat digital lainnya oleh *digital natives* yang dilakukan secara terus-menerus dapat mengubah keseluruhan cara-kerja jaringan syaraf di benak anak dan remaja. Tulisan ke-2 Prensky, *Do They Really Think Differently* tersebut semakin mempertegas asumsi Prensky yang pertama bahwa pemustaka *digital natives* bisa dikatakan sebagai pemustaka yang hidup dalam dunia digital, artinya mereka lahir di tengah pertumbuhan komputer dan internet yang sangat pesat.

Ada beberapa pendapat yang sejalan dengan konsep Prensky tentang konsep *digital natives*, seperti Palfrey dan Gasser (2008, 346) yang menyebut bahwa pemustaka *digital natives* adalah yang lahir pada era digital setelah tahun 1980, memiliki akses kepada teknologi digital, saling terhubung, mempunyai kemampuan serta pengetahuan komputer, memiliki kultur global yang serupa yang tidak didefinisikan secara ketat oleh umur saja, akan tetapi oleh beberapa atribut dan pengalaman yang terkait dengan bagaimana mereka berinteraksi dengan teknologi informasi, informasi itu sendiri, satu sama lain, pemustaka lain, maupun institusi lain.

Kemudian didukung juga pendapatnya Black (2010, 94), yang menyebutkan bahwa pemustaka *digital natives* adalah “*dependent upon technology*”. Hal ini dimaksudkan bahwa pemustaka *digital natives* adalah pemustaka yang mempunyai ketergantungan dengan perangkat teknologi. Egnatoff (1999) yang menyebutkan bahwa *digital natives* adalah generasi yang menggunakan media online untuk melakukan pencarian informasi sambil berbelanja online dan bermain *game*. Beberapa penelitian lainnya yang menyatakan kalau *digital natives* tidak hanya dilihat dari umur, seperti adanya harapan, perangkat teknologi yang digunakan, pengaruh sosial, dan faktor individu pemustaka

(Xiaoqing Gu, *et. al.*, 2013). Ada juga karena faktor pengalaman dan keluasan penggunaan (Helsper and Enyon, 2009).

Bagaimanapun juga peneliti menyadari bahwa gaya belajar pemustaka *digital natives* itu sangat terpengaruh oleh keberadaan teknologi sehingga mereka sudah terbiasa dengan sesuatu yang diperoleh serba cepat, menciptakan koneksi secara acak, dan memproses informasi visual secara dinamis. Pemustaka seperti ini terbiasa dengan lingkungan multimedia, mampu mencari dan menemukan sendiri kebutuhan informasinya tanpa bertanya pada pihak lain (termasuk pustakawan), senang bekerja dalam kelompok, maupun bekerja secara *multitasking*. Dari berbagai pendapat, istilah, dan konsep tentang pemustaka *digital natives* yang saya sampaikan tersebut, bisa diasumsikan bahwa pemustaka *digital natives* merupakan generasi yang lahir saat teknologi internet sudah mulai dan tumbuh berkembang dalam dominasi penggunaan TIK. Mereka sangat lekat dan tidak bisa lepas dengan beragam gadget sehingga bisa disebutnya sebagai pemustaka yang lahir pada abad digital.

### **Net Generation**

Istilah 'N-Generation' disampaikan oleh Tapscott (1998, 2009). Maksud dari 'N' adalah singkatan untuk 'Net' atau 'Internet' yang menekankan pada sifat teknologi yang telah meresap ke dalam kehidupan kelompok pemustaka. Istilah generasi Z (lahir tahun 1995-2010) juga bisa disebut dengan *iGeneration* yaitu generasi *net* atau internet, yang sebenarnya memiliki kesamaan dengan generasi Y namun generasi Z lebih mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu. Hal ini seperti nge-*tweet*, aplikasi *lines* menggunakan ponsel, *browsing* dengan PC, mendengarkan musik menggunakan *headset*, dan apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia *virtual*. Jadi generasi Z ini sejak kecil sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang bisa terhubung ke internet. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap kepribadian mereka. Telepon seluler yang dibawanyapun bisa ditebak pasti berbasis android. Oleh karena pemustaka generasi Z ini lahirnya tahun 1995an, maka mereka mengenal perpustakaan sudah semakin canggih yang mengarah ke digital.

Pemustaka generasi Z merupakan generasi yang paling cepat memiliki kemampuan belajar melalui media online. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Geck (2006) bahwa generasi Z adalah pemustaka yang dilahirkan pada tahun 1990 di negara yang berteknologi maju. Geck menyebut kalau generasi Z merupakan generasi yang *multitasking*, walaupun mereka sibuk mengakses informasi namun mereka tetap dapat melakukan beberapa kegiatan secara bersamaan.

Misalnya: mencari dan menggunakan beberapa web dengan menggunakan komputer yang sama dalam waktu bersamaan.

Hemat peneliti bahwa pemustaka saat ini mayoritas merupakan *net generation*, karena lebih menyukai pencarian informasi melalui *Search engine* dan *Google* sebagai tujuan utama saat akses informasi di ruang perpustakaan. Bahkan Lippincott (2005, 13.3) juga menegaskan bahwa:

*“Net gen students want not just speedy answer, but full gratification of their information requests on the spot, most students use a search engine such as google as their first point of entry to information rather than searching the library website or catalog.”*

Lebih lanjut Brown (2005, 12.5) menyatakan, bahwa “Net generation is social, they like to stay in touch with peers (and even parents). They have a preference for group activity and working in teams.” Dengan demikian, dapat dikatakan salah satu ciri dari pemustaka generasi internet adalah generasi yang menyukai kehidupan sosial. Berarti mereka memanfaatkan ruang perpustakaan untuk berkumpul bersama rekannya, bertatap muka, bekerja dalam tim, dan beraktivitas dalam kelompok. Asumsinya mereka datang ke perpustakaan bukan untuk mencari koleksi namun lebih kepada mencari tempat untuk bertemu dan berkumpul bersama teman-temannya.

Moore, *et. al.* dalam Oblinger dan Oblinger (2005, 11.2) menyebutkan beberapa karakteristik dari *net generation*, antara lain: *life online, rapid communication, social networking, games & simulations*, dan *digital literacy*. Pemustaka *net generation* memang dianggap dunianya serba digital, tapi mereka mungkin saja tidak memiliki komplemen penuh pengetahuan dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk menggunakan teknologi secara bijak dan baik. Bisa saja mereka hanya terpengaruh teman-temannya yang akses internet, kemudian hanya sekedar coba-coba akses saja. Hal ini seperti disampaikan Moore bahwa “*Although the net generation is considered digitally literate, they might not possess the full complement of the knowledge and skills they need to use technology wisely and well.*”

Jadi dapat peneliti konsepskan bahwa *net generation* berarti pemustaka yang aktivitas sehari-hari dalam akses informasi di perpustakaan selalu terhubung dengan internet. Mereka adalah pemustaka yang lahir dan tumbuh dalam tingginya perkembangan TIK, kemudian hidup dan menghidupi internet dan konten digital sejak dini. Mereka memiliki pola konsumsi informasi yang jauh berbeda dengan generasi pemustaka terdahulu karena kegiatan mereka tidak dapat lepas dengan penggunaan internet.

## **Pergeseran Dalam Menggunakan Ruang Perpustakaan**

Akses informasi di era digital saat ini, menuntut pengelola perpustakaan untuk dapat menyediakan ruang yang terbaik kepada pemustaka *digital natives* dan *net generation*. Daya saing yang

semakin kompetitif mewajibkan pustakawan untuk selalu meningkatkan kompetensi diri dengan menyikapi berbagai perubahan yang terjadi khususnya terkait fasilitas ruang perpustakaan. Ruang perpustakaan bisa disebut sebagai ruang sosial. Ruang perpustakaan yang disediakan akan mengungkap pergeseran dalam menggunakan ruang.

Ruang *virtual* menjadi arena atau sarana pertukaran informasi dan pertukaran simbolik. Pendapat Jordan sebagaimana yang dikutip oleh Bell (2001, 16) bahwa pertumbuhan internet yang sangat cepat dalam dunia industri dengan penggunaanya yang berpendidikan tinggi, mengarahkan esensinya kepada komunikasi sosial, penelitian maupun tujuan bisnis. Dalam ruang *virtual* terdapat berbagai unsur baik unsur ekonomi, politik maupun unsur budaya. Ruang *virtual* lahir dan hadir menjadi semacam ruang sosial.

Perangkat teknologi, laptop, dan gadget lainnya menjadi ciri bawaan pemustaka *digital natives* saat menggunakan ruang perpustakaan. Begitu pula pemustaka *net generation* yang selalu terhubung secara *online*. Dalam ruang perpustakaan, dengan *smartphone* yang dibawanya mereka bisa pesan GO-JEK. Bisa pilih *go-ride, go-food, go-car, go-send, go-mart* dan aplikasi yang lainnya. Asumsinya bahwa ketika berkunjung ke ruang perpustakaan, dengan fasilitas *wifi* yang disediakan mereka mengkonstruksi dan sekaligus dikonstruksi secara variatif.

Perpustakaan juga bisa disebut sebagai media. Mengadopsi pendapat dari Meyrowitz (1986) bahwa fungsi dari peran media, yaitu sebagai sarana (*media as conduits*), bahasa (*media as language*), dan lingkungan (*media as environments*). Perpustakaan telah mengalami perubahan signifikan terkait dengan peningkatan dan perluasan dalam hal peran dan fungsinya. Dominasi teknologi yang bergulir telah mempengaruhi dan menghantarkan pada babak baru dalam penerapan teknologi di perpustakaan. Hal ini sejalan dengan pandangan Kellner (2010, 2) yang menyebutkan bahwa salah satunya disebabkan oleh sifat budaya media yang sekaligus merupakan budaya berteknologi tinggi (*high-tech culture*) yang menempatkan teknologi paling canggih.

Tren pemustaka *digital natives* dan *net generation* saat berkunjung ke perpustakaan menimbulkan pergeseran penggunaan ruang perpustakaan pada masa dulu dan sekarang. Ruang perpustakaan tercipta menurut cara kehidupan sosial pemustaka *digital natives* dan *net generation* yang tinggal di dalamnya. Suatu contoh pemustaka *digital natives* dan *net generation* saat berada dalam ruang baca, kemudian ruang baca tersebut tentu akan digunakan dengan cara yang berbeda dan dengan kepentingan yang berbeda pula. Jadi ada aspek simbol lain yang menjadikan ruang perpustakaan sebagai ruang representasi. Hal ini kalau meminjam istilahnya Bourdieu (1990) disebut dengan istilah *champs de force*.

Dengan adanya budaya gadget dan didukung fasilitas *wifi* di setiap ruang perpustakaan, pemustaka *digital natives* dan *net generation* betah berlama-lama di ruang perpustakaan. Dulu sebelum ada gadget, pemustaka berada di ruang perpustakaan hanya menggunakan komputer yang disediakan di perpustakaan. Namun setelah ada gadget, pemustaka mayoritas membawa *smartphone* saat masuk di ruang perpustakaan. Nampak pemustaka yang menempati sepanjang ruang-ruang perpustakaan sangat menikmati, mereka asyik dengan laptopnya maupun gadget yang dibawanya.

Peneliti menemukan fenomena menarik saat melakukan observasi partisipasi aktif di beberapa ruang Perpustakaan Umum dan Perpustakaan Perguruan Tinggi di wilayah Semarang dan Yogyakarta. Hasil amatan peneliti bahwa ada yang membuka komputer penelusuran, ada yang sambil membuka laptop mereka juga memasang *headphone* untuk mendengarkan musik dan membuka program atau aplikasi lainnya. Sah saja kalau dulu ruang perpustakaan itu tradisional kemudian saat ini di era digital menjadi lebih modern. Wajar jika ruang perpustakaan sekarang itu menjadi ruang *virtual* bagi pemustaka *digital natives* dan *net generation*. Justru kalau tidak berubah maka ruang perpustakaan menjadi masalah (misalnya melarang pemustaka membawa gadget saat di ruang perpustakaan), karena dianggap tidak mengikuti tren perubahan pemustaka.

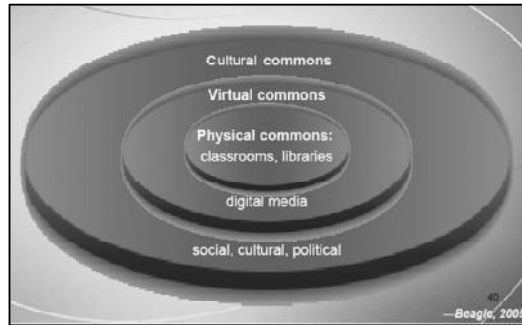
Penelitian ini tidak hanya menjelaskan secara deskriptif pergeseran pemustaka *digital natives* dan *net generation*. Artinya tidak hanya sekedar ingin tahu saja deskripsinya, namun yang penting justru bagaimana sumbangsih untuk perbaikan ruang perpustakaan setelah melakukan penelitian. Praktik ruang perpustakaan menjadi praktik keruangan, maksudnya untuk mendeskripsikan pemustaka *digital natives* dan *net generation* itu melakukan apa saja selama berada di ruang perpustakaan. Pemustaka tersebut menggunakan ruang perpustakaan dengan cara yang berbeda dan mengakses konten informasi serta dari sumber informasi yang berbeda pula. Katakan mereka *browsing* apa, *chatting* dengan siapa, menonton *youtube* apa, yang jelas akan berbeda. Contoh yang ekstrim karena mereka juga melakukan praktik keruangan dengan mendownload *e-resources*. Aktivitas men-*download* ini menjadi praktik ruang karena jika dilakukan di ruang yang lain (misalnya dari rumah) maka pemustaka *digital natives* dan *net generation* tidak bisa mendownload (karena harus menggunakan *login* dan *password*).

Lalu jika dianalisis dengan aspek representasi ruangnya, memang perpustakaan pada awalnya adalah ruang baca, tetapi dalam konteks saat ini ruang perpustakaan yang disediakan institusi agar orang membaca, mencari rujukan, mencari referensi, ruang belajar, maupun ruang akses informasi justru telah bergeser fungsinya. Kenyataannya yang dilakukan justru berbalik, keluaranya (*output*) menjadi berbeda dengan representasi ruang yang semula telah ditetapkan dan menjadi otoritas institusi.

Peneliti menyempatkan juga mengamati dalam sebuah ruang komputer yang jelas ada tulisan pengelola perpustakaan yang berbunyi “komputer yang disediakan ini khusus untuk mendownload *e-resources*”. Secara tata tertib jelas demikian, tapi kenyataannya justru sebaliknya, pemustaka *digital natives* dan *net generation* menggunakannya untuk akses internet yang lainnya. Jadi ada kepentingan dari pemustaka *digital natives* dan *net generation* yang berbeda-beda dalam menggunakan ruang yang sebenarnya secara aturan khusus untuk mendownload *e-resources* tersebut. Ada juga kepentingan lainnya, misalnya kepentingan ekonomi, di ruang perpustakaan sambil bisnis *online*. Ada juga untuk kepentingan budaya, *netizen*, membangun jejaring, bahkan bisa juga berpolitik.

Ruang perpustakaan juga bisa menjadi sebuah arena, menjadi ruang yang digunakan masing-masing pemustaka *digital natives* dan *net generation* untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Ruang perpustakaan pada masa kini bukan hanya sebagai tempat belajar, membaca dan mencari rujukan referensi, namun digunakan menjadi ruang representasi yang beraneka ragam bagi pemustaka *digital natives* dan *net generation*. Pada awalnya hanya ruang baca, dalam konteks masa kini telah bergeser karena ruang perpustakaan terus mengalami perbaikan kualitas (misalnya dari sisi keluasan dan kenyamanan). Hal ini sesuai dengan salah satu *five laws* Ranganathan “*the library is growing organism*”, maka dalam perjalanannya, perpustakaan juga semakin berkembang menyesuaikan budaya akses informasi khususnya pemustaka *digital natives* dan *net generation*. Hal ini karena jelas mereka dalam menggunakan ruang perpustakaan juga sudah berubah dan sudah menjadi terkoneksi dalam jaringan *virtual*.

Ruang perpustakaan yang jelas *taken for granted* untuk tempat belajar, tapi dalam kenyataannya tidak digunakan seperti itu. Pemustaka *digital natives* dan *net generation* datang ke perpustakaan sudah dengan kepentingan yang sangat beragam. Kalau dalam pengertian konvensional, dulu perpustakaan adalah hanya tempat untuk meminjam buku, mengembalikan buku, memperpanjang buku, membaca buku, dan belajar. Namun sekarang, perpustakaan sudah menjadi *learning commons* yang menyediakan ruang-ruang dengan fasilitas yang memadai. Bahkan Beagle (2008, 16) dalam tulisannya yang berjudul *The Learning Commons in Historical Context* menjelaskan tiga tingkat yang saling terhubung dan saling tergantung, yaitu antara fisik, *virtual*, dan budaya. Lebih jelasnya seperti pada Gambar berikut:



**Gambar The Context of Physical, Virtual, and Cultural Commons**  
**Sumber: Beagle (2008, 17)**

Menghadapi pergeseran penggunaan ruang perpustakaan, maka respon perpustakaan adalah dengan menghadirkan *learning commons* untuk pemustaka *digital natives* dan *net generation*. Hal ini dapat dianalisis bahwa ruang perpustakaan tidak hanya sebagai ruang secara fisik berupa tempat saja tetapi juga dilengkapi dengan fasilitas ruang yang akomodatif, seperti: *wifi*, komputer, AC, kursi sofa, karpet, toilet, colokan listrik, dan fasilitas lainnya. Selain itu, ruang perpustakaan bisa untuk mempertemukan beragam komunitas yang menggunakan ruang untuk berbagai kegiatan positif. Ruang perpustakaan sebagai bertemunya komunitas-komunitas akademik dengan kepentingan tertentu untuk melahirkan generasi yang cerdas dan kritis.

Saat ini ruang perpustakaan bukan sekedar menyediakan ruang untuk menyimpan bahan pustaka, namun ruang perpustakaan mengalami pergeseran karena untuk mendukung proses pembelajaran bisa juga menggunakan ruang perpustakaan. Praktik keruangan lainnya yang berhubungan dengan ruang representasi, ruang perpustakaan yang *notabene* untuk menyimpan karya cetak karya rekam dan seterusnya, pada kenyataannya juga untuk ruang seminar, ruang temu ilmiah, ruang diskusi dengan pakar, disewakan untuk umum, ruang untuk bedah buku, ruang pameran lukisan, ruang diskusi kelas, ruang ekstra kurikuler, ruang bedah buku, ruang temu ilmiah, ruang pelatihan, dan beragam fungsi lainnya.

Koleksi digital yang tersimpan dalam *database* perpustakaan memungkinkan pemustaka *digital natives* dan *net generation* bisa akses informasi secara *virtual*. Poster (1995, 69) mengemukakan bahwa informasi dari *database* dapat melintasi dunia dalam *cyberspace* dengan sangat cepat. Poster memulai telaahnya dengan fokus pada penggunaan sistem *database* untuk menyimpan informasi personal tentang individu dan sistem *database* menjadi salah satu kekuatan utama dalam pembentukan subjek di zaman informasi saat ini.

Saat ini sudah banyak pihak manajemen perpustakaan menyediakan berbagai jenis ruang perpustakaan dengan fasilitas yang beraneka ragam. Kondisi pemustaka *digital natives* yang tidak

dapat dipisahkan dengan media gadget dan pemustaka *net generation* yang tidak bisa dipisahkan dengan internet saat ini karena pengaruh dari perkembangan TIK yang semakin pesat. Kehadiran TIK di perpustakaan telah melahirkan kultur baru bagi pemustaka *digital natives* dan *net generation* dalam bermedia. Cohen dalam Selwyn (2009, 371) menyebut adanya semacam kepanikan moral (*moral panic*). Studi Levin dan Arafah (2002) mengungkapkan bahwa siswa frustrasi jika penggunaan internet di sekolah dibatasi, justru yang menjadi poin terpenting adalah ada pendampingan (misalnya: orang tua, guru) yang melindungi siswa dari akses situs yang tidak pantas.

Peneliti yakin bahwa adanya perbedaan jenis kelamin, latar belakang program studi dan jurusan, latar belakang sosial & budaya, level studi/tingkat semester, strata program, profesi, kelompok umur, kelas sosial, serta gender akan membangun habitus yang berbeda dalam menggunakan ruang perpustakaan. Habitus yang dimaksud bukanlah sekedar kebiasaan, tetapi ada semacam internalisasi dan akulturasi yang dibuat melalui serangkaian proses sosial yang sangat panjang oleh pemustaka *digital natives* dan *net generation* tersebut.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Hasil penelitian ini bahwa melalui konsep *cyberspace* berarti pemustaka *digital natives* dan *net generation* bisa mengakses informasi secara global. Pemustaka *digital natives* tidak bisa lepas dengan gadget, sedangkan pemustaka *net generation* dalam aktivitas sehari-harinya dalam akses informasi selalu terhubung dengan internet. Pergeseran pemustaka *digital natives* dan *net generation* dalam menggunakan ruang perpustakaan dapat dideskripsikan dengan praktik keruangan yang kenyataannya telah mengalami pergeseran fungsi. Ruang perpustakaan yang *learning commons* telah memunculkan fenomena bahwa secara praktik keruangan, pemustaka *digital natives* dan *net generation* bisa mengakses informasi apapun secara *virtual* saat menggunakan ruang perpustakaan.

### **Saran**

Peneliti berharap dan menghimbau hasil penelitian ini untuk bisa dilanjutkan dalam penelitian selanjutnya. Penelitian lanjutan bisa ditambah metode pengumpulan data dengan wawancara mendalam dan FGD serta memfokuskan pada obyek penelitian (salah satu perpustakaan). Hal ini sangat penting untuk penyempurnaan hasil penelitian yang lebih komprehensif, sehingga untuk bagian 'saran' pada penelitian selanjutnya bisa lebih aplikatif untuk diterapkan pada obyek penelitian yang diteliti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Beagle, D 2008, *The learning commons in historical context*. Available from: [http://libst.nul.nagoya-u.ac.jp/pdf/annals\\_07\\_03.pdf](http://libst.nul.nagoya-u.ac.jp/pdf/annals_07_03.pdf) [10 September 2016].
- Bell, D 2001, *An introduction to cybercultures*. Routledge, London and New York.
- Benedikt, M 2000, 'Cyberspace', *The Cyberculture Reader*. Routledge, London and New York.
- Black, A 2010, 'Gen Y: who they are and how they learn', *Educational Horizons*, vol. 88, no. 2, pp. 92-101.
- Bourdieu, P 1990, *The logic of practice*, Polity, Cambridge.
- Brown, W 2005, 'Learning spaces', *Educating The Net Generation, Educase*, pp. 2.1 - 2.20, Available from: <http://net.educase.edu/ir/library/pdf/pub7101.pdf> [14 September 2016].
- Castells, M 1997, 'The rise of the network society', vol. 1. Series title, *The Information Age: Economy, Society and Culture*, Blackwell, Oxford.
- Egnatoff, WJ 1999, *Growing up digital: the rise of the net generation d. tapscott*, Emerald Journal, New York.
- Flew, T 2004, *New media: an introduction*, Oxford University Press: New Zealand.
- Geck, C 2006, 'The generation Z: teaching information literacy to the newest net generation', *Proquest*, vol. 33, no. 3, pp. 19-23.
- Gu, X, Zhu, Y & Guo, X 2013, 'Meeting the digital natives: understanding the acceptance of technology in classrooms', *Educational Technology & Society*, vol. 16, no. 1, pp. 392-402.
- Helsper, E & Enyon, R 2009, 'Digital natives: where is the evidence?', *British Educational Research Association*, pp. 1-18. Available from: <http://eprints.lse.ac.uk/27739/> [10 September 2016].
- Kellner, D 2010, *Budaya media: cultural studies, identitas dan politik antara modern dan postmodern*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Levin, D & Arafah, S 2002, 'The digital disconnect: the widening gap between internet - savvy students and their schools', Available from: <http://epsu.asu.edu/epru/articles/EPRU-0208-36-OWI.pdf> [14 September 2016].
- Lippincott, JK, 2005, 'Net generation, students and libraries', *Educating The Next Generation*, pp. 13.1-13.15. Available from: <https://net.educase.edu/ir/library/pdf/pub7101.pdf> [10 September 2016].
- Meyrowitz 1986, *No sense of place: the impact of electronic media on social behavior*, Oxford University Press, New York.
- Moore, AH, Moore JF & Fowler, SB 2005, 'Faculty development for the next generation', *Educating The Next Generation*, pp. 11.1-11.16. Available from: <https://net.educase.edu/ir/library/pdf/pub7101.pdf> [14 September 2016].
- Oblinger, DG & Oblinger, JL 2005, 'Educating the net generation', *Educause*. Available from: <http://www.educause.edu/educatingthenetgen/>. [10 September 2016].
- Palfrey, J & Gasser, U 2008, *Born digital: understanding the first generation of digital natives*, Basic Books, New York.
- Pedró, F 2007, 'The new millennium learners: challenging our views on digital technologies and learning', *Nordic Journal of Digital Literacy*, vol. 2, no. 4, pp. 244-264.
- Poster, M 1995, *The second media age*, Polity Press, Cambridge.
- Prensky, M 2001a, 'Digital natives, digital immigrants', *On The Horizon*, vol. 9, no. 5, October, pp. 1-6.

- Prensky, M 2001b, 'Digital natives, digital immigrants, Part II: do they really think differently?', *On the Horizon*, vol. 9, no. 6, December, pp. 1-6.
- Prensky, M 2005, 'Listen to the natives', *Educational Leadership*, Vol. 63, No. 4, pp. 8-13.
- Selwyn, N 2009, 'The digital natives - myth and reality', *Aslib Proceedings: New Information Perspective*, vol. 61, no. 4, pp. 364-379.
- Spradley, JP 1980, *The ethnographic interview*, Holt Rinehart and Winston, New York.
- Tapscott, D 1998, *Growing up digital - the rise of the net generation growing up digital*, McGraw-Hill, New York.
- Tapscott, D 2009, *Grown up digital: how the net generation is changing your world*, McGraw-Hill, New York.
- Virilio, P 1997, *Open sky*, Verso, London - New York.