

PANDANGAN PUSTAKAWAN MEMAKNAI PEMUSTAKA CYBER

Oleh: Endang Fatmawati

Globalisasi yang mendorong munculnya budaya modern memang memberikan pengaruh penting pada perubahan gaya hidup pemustaka dalam akses sumber informasi di perpustakaan. Akses informasi membentuk gaya hidup dan identitas pemustaka baik sebagai individu maupun kelompok. Pemilihan komoditas yang dikonsumsi oleh seorang pemustaka menjadi penunjuk gaya hidup. Jika pustakawan melihat pemustaka yang setiap ke perpustakaan selalu mententeng laptop, smartphone, dan gadget lain, maka pustakawan akan memaknai kalau pemustaka tersebut pasti sudah modern dalam mengakses informasi. Hanya mempersepsikan dan menebak dan belum tentu selamanya benar tentunya. Terlepas dari itu hal inilah yang menegaskan perbedaan identitasnya dengan pemustaka yang lain terkait dengan gaya hidup. Permasalahan bagi para pustakawan adalah: “Bagaimana memaknai gaya hidup pemustaka cyber dalam mengakses informasi ?”

Konsumsi Informasi

Perkembangan teknologi informasi yang semakin baru memberikan pengaruh dan landasan khususnya bagi pustakawan untuk memahami gaya hidup pemustaka dalam dunia cyber. Konsumsi sebagai sebuah praktik sosial, memiliki dimensi ruang dan waktu, tanpa disadari tersusun dan terorganisir, bersifat cair atau tidak stabil dan tidak pasti, tetapi bukan berarti tidak memiliki tujuan tertentu.

Konsumsi terkait dengan pemakaian barang dan jasa untuk hidup dalam konteks sosial, ekonomi dan kultural tertentu. Seorang pemustaka mengenali dirinya melalui apa yang dilakukan saat mengkonsumsi informasi. Artinya bahwa budaya konsumsi pemustaka lebih mementingkan soal makna, keberartian, prestise, maupun status

sosial. Dengan demikian dalam proses konsumsi tersebut, status seseorang berusaha dikonstruksi melalui setiap komoditas yang mereka gunakan dan mereka maknai, sehingga komoditas menjadi komunikator budaya dan identitas kultural.

Masyarakat umum dewasa ini saya rasa bisa dikategorikan dalam ranah masyarakat konsumen. Saat ini masyarakat haus mengkonsumsi segala sesuatu yang tidak hanya ‘objek-real’, namun juga ‘objek-tanda’. Inilah masyarakat yang hidup dengan kemudahan dan kesejahteraan yang diberikan oleh perkembangan kapitalisme lanjut, kemajuan ilmu dan teknologi, serta ledakan media dan iklan.

Parahnya lagi masyarakat hidup dalam dunia ton-tonan (spectacle). Kondisi semacam ini memicu pemustaka untuk selalu tampil dengan gadgetnya. Jika tidak punya gadget akan dianggap jadul, kuno, dan tidak mengikuti trend. Jadilah prinsip bahwa ‘penampilan’ adalah segalanya dan mencirikan identitas pemustaka modern.

Sekalipun gadget tidak difungsikan sesuai kebutuhan, namun prinsipnya mereka punya biar dilihat orang kalau mereka itu gaul dan tidak gapték. Apalagi jika sudah berfikir ke arah status sosial yang jadi naik jika punya gadget canggih. Perasaan ‘bangga’ dipuji orang karena penampilan menjadi sesuatu yang menggejala.

Berarti sebenarnya masyarakat telah mengalami pergeseran dari yang tadinya tradisional ke arah modern. Indikasi yang nampak adalah pada paradigma perubahan perilaku dalam mengkonsumsi informasi dalam menggunakan media internet dalam kehidupannya.

Fungsi media massa sebagai pembentuk opini publik telah berfungsi dengan sangat baik sehingga dengan cepat terjadilah homogenitas nilai. Nilai-nilai kultural lokal

diintegrasikan ke dalam nilai-nilai dunia maju, yang dengan begitu juga berarti sentralisasi nilai. Intinya apa yang menjadi 'mode' di negara-negara maju dengan segera menjadi bagian dari kultur lokal di negara-negara Dunia Ketiga termasuk Indonesia.

Berbagai fenomena menarik sebagai dampak teknologi informasi seperti menjadikan sebuah 'rekayasa budaya'. Mengapa demikian ?. Bisa dibayangkan saat ini produsen ponsel saling berlomba untuk mengeluarkan design terbaru untuk menarik perhatian konsumennya agar tetap terus mengkonsumsi. Jadi kenyataan ini mau tidak mau berimbas ke pemustaka juga. Mereka menjadi tergantung untuk membentuk identitas gaya hidup.

Intinya bahwa dengan adanya teknologi informasi dapat saya ilustrasikan menyebabkan cyber space, sehingga timbul kesadaran palsu dan gaya hidup, lalu menimbulkan: globalisasi, kapitalis, dan dikomodifikasi. Kemudian jika didukung oleh media, maka akan membentuk 'citra (image)' sehingga masyarakat dan asumsinya menjadi sejahtera.

Dunia individu merupakan sebuah dunia intersubjektif dengan makna beragam. Motif adalah konteks makna yang tampak pada individu sebagai landasan makna perilakunya. Setiap pemustaka bebas yang melakukan hubungan antara pemustaka yang satu dengan yang lain. Individu pemustaka menjadi penentu dalam dunia sosial yang dikonstruksi berdasarkan kehendaknya. Jadi bukan korban fakta sosial, namun pemustaka sebagai mesin produksi sekaligus reproduksi yang kreatif dalam mengkonstruksi dunia sosialnya.

Gaya Hidup Cyber

Gaya hidup pemustaka sebagai sebuah pola, ada yang diikuti, dan seperti sebuah siklus daur hidup. Gaya hidup setiap pemustaka menunjukkan pola tindakan yang membedakan satu pemustaka dengan yang lainnya. Gaya hidup membantu mendefinisikan mengenai sikap, nilai-nilai, kekayaan, serta posisi sosial seseorang.

Kehadiran internet telah mengaburkan definisi media tradisional. Tidak ada lagi yang namanya batasan

Era Media Pertama	Era Media Kedua
Tersentral (dari satu sumber ke banyak khalayak)	Tersebar (dari banyak sumber ke banyak khalayak)
Komunikasi terjadi satu arah	Komunikasi terjadi timbal balik atau dua arah
Terbukz peluang sumber atau media untuk dikuasai	Tertutupnya penguasaan media dan bebasnya kontrol terhadap sumber
Media merupakan instrumen yang melanggengkan strata dan ketidaksetaraan kelas sosial	Media memfasilitasi setiap khalayak (warga negara)

geografis, demografis, sampai psikografis sekalipun. Perilaku pemustaka merupakan elemen dasar dari gaya hidup. Taylor (2003) menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi gaya hidup, yaitu:

- Tingkat personal (individu). Hal ini berarti faktor yang berasal dari individu seperti pengetahuan, sikap, dan kepercayaan mempengaruhi penerimaan perubahan gaya hidup.
- Tingkat interpersonal (antar-individu). Meliputi segala aspek hubungan sosial yang dapat mempengaruhi individu seperti halnya keluarga, teman, dan media massa.
- Tingkat komunitas/institusi. Meliputi pengaruh komunitas atau organisasi seperti tetangga, tempat kerja dan sekolah.
- Tingkat publik/makro. Meliputi pengaruh dan keterlibatan pemerintah dalam mempengaruhi perubahan gaya hidup individu, termasuk pengeluaran kebijaksanaan atau peraturan yang bersifat regional dan nasional.

Douglas Kellner (seorang Doktor Filsafat dari Universitas Texas-Austin), melakukan pembongkaran terhadap praktik hegemoni dan pencitraan yang dimediasi oleh media. Melalui bukunya, Kellner mengintegrasikan antara teori-teori cultural studies dengan praktik budaya media yang syarat kajian.

Sedikit kilas balik ke sejarah bahwa kata cyberspace sebelum dipopulerkan Gibson telah diperkenalkan dalam sebuah novel "sci-fi True Name" oleh Vernor (novelis dan ahli matematika) tahun 1981 dengan istilahnya "the other plane" untuk menggambarkan keberadaan sebuah jaringan. Lalu Gibson baru mengadaptasinya pada tahun 1984 dalam novel "Neuromancer".

Cyberspace atau dunia maya telah merambah ke lapisan masyarakat. Nasrullah (2013: 16) menjelaskan bahwa banyak penyebutan yang bisa disematkan untuk menyebut media siber (cybermedia) dalam literatur akademis, seperti: media online, digital media, media virtual, e-media, network media, dan istilah lainnya. Namun muaranya sama yakni merujuk pada perangkat media baik itu perangkat keras maupun perangkat lunak.

Holmes dalam Nasrullah (2013: 17), membagi media dalam perspektif historis yang menjadi era media pertama/lama yang ditandai dengan broadcast dengan era media kedua/baru yang ditandai dengan interactivity. Perbedaannya sebagai berikut:

Lalu kata cyber banyak digunakan untuk menjelaskan realitas media baru. Budaya mengkonsumsi informasi di dunia cyber menjadi sumber sistem makna bagi pembentukan identitas dan status sosial, serta memberikan peluang untuk menciptakan makna sebagai ekspresi diri dan gaya hidup. Dalam hal ini muncul istilah identitas pemustaka dalam dunia cyber.

Identitas dimaknai melalui tanda-tanda selera, kepercayaan, sikap dan gaya hidup. Identitas bukanlah sebuah entitas yang tetap, melainkan sebuah konstruksi diskursif yang berubah maknanya menurut ruang, waktu, dan pemakaian (Barker, 2000). Jadi identitas pemustaka dalam dunia cyber itu sesuatu yang diciptakan dan dalam proses dan dipengaruhi oleh aspek sosio-kultural.

Dalam konteks budaya, konsumsi informasi menjadi sebuah sistem yang dibangun dari berbagai elemen yang saling terhubung dan membentuk sebuah struktur. Featherstone (2010: 201) menjelaskan bahwa dengan menggunakan istilah "budaya konsumen", kita harus menekankan bahwa dunia benda serta prinsip-prinsip strukturasinya merupakan hal terpenting dalam memahami masyarakat kontemporer.

Konsumsi masyarakat modern mengalami perkembangan baik dalam cara, sistem maupun komoditinya. Begitu juga dengan konsep pasar yang mengalami perluasan dan mengikuti modernitas. Implikasi bagi pemustaka modern, maka dalam hidupnya dituntut untuk selalu

mengikuti kebaruan dan meninggalkan keusangan. Hal ini berarti merupakan masyarakat yang aktif melakukan konsumsi sebenarnya.

Keberadaan gaya hidup tidak dapat dilepaskan dari industri yang merekonstruksi selera (taste) yang mengiringi kemunculan gaya hidup. Selera atau taste menurut Piliang (2006: 395) merupakan salah satu hal yang memiliki hubungan kompleks dengan struktur, nilai dan ideologi sebuah masyarakat. Selera atau taste ikut membentuk struktur budaya sebuah masyarakat dan sebaliknya ia dibentuk oleh struktur budaya tersebut.

Nilai kultural merupakan seperangkat nilai yang telah disepakati oleh sekelompok sosial masyarakat dan muncul melalui interaksi anggota kelompok sosial tersebut. Nilai kelompok ini kemudian diadopsi oleh kelompok sosial dengan strata kelas di bawahnya (trickle down effect). Maksudnya sebuah tindakan adopsi nilai dari kelompok sosial dari strata kelas atas yang memberikan seperangkat pengetahuan baru bagi kelompok sosial dengan strata kelas di bawahnya.

Gaya hidup pemustaka dalam dunia cyber menjadi ciri khas dari sebuah dunia modern atau bahkan dunia postmodern. Saat ini, pandangan pustakawan era modern cenderung memaknai gaya hidup pemustaka yang menggunakan gadget dalam akses informasi cenderung bersifat modern daripada yang hanya akses manual.

Daftar Pustaka

- Barker, Chris. 2000. *Cultural Studies: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Featherstone, Mike. 2010. *Postmodernisme dan Budaya Konsumen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nasrullah, Rulli. 2013. *Cyber Media*. Yogyakarta: IDEA Press.
- Piliang, Yasraf Amir. 2006. *Menggeledah Hasrat: Sebuah Pendekatan Multi Perspektif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Taylor, S.E., 2003. *Health Psychology*. 3rd edition. New York: McGraw Hill.